

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE COMUNICACIÓN**



**ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DE LA DIRECCIÓN DE**  
**ARTE EN LA PELÍCULA *LA TETA ASUSTADA* DIRIGIDA**  
**POR CLAUDIA LLOSA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE**  
**LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**

**AUTOR:**

**Ana María Idrogo Guevara**

**Chiclayo, 04 de mayo del 2018**

**ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE EN LA  
PELÍCULA LA TETA ASUSTADA DIRIGIDA POR CLAUDIA LLOSA**

**AUTOR**

**Ana María Idrogo Guevara**

**Presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica  
Santo Toribio de Mogrovejo, para optar el Título de  
Licenciado en Comunicación**

**APROBADA POR:**

---

**Mgr. Milton Francisco Calopiña Avalo**  
**Presidente del Jurado**

---

**Lic. Fernando Mauricio Burstein Balmaceda**  
**Secretario del Jurado**

---

**Lic. Manuel Ricardo Eyzaguirre Bravo**  
**Vocal Asesor**

Chiclayo, 04 de mayo del 2018

## **DEDICATORIA**

### **A MIS PADRES Y HERMANO**

Por su esfuerzo y apoyo incondicional al ayudarme a culminar mis estudios universitarios

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis profesores Óscar Terrones y Manuel Eyzaguirre, por creer en mí

A mis entrevistados, por su tiempo y amabilidad

A mi prima Jaisia por motivarme a elegir la carrera

A mis mejores amigos, por su ayuda infinita

## RESUMEN

La presente investigación titulada “Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película *La teta asustada* dirigida por Claudia Llosa” estudia los elementos: escenografía, decorado, utilería, vestuario y maquillaje planteados en la dirección artística de la película e identifica cuál es el aporte en su narrativa. Este informe tiene como finalidad destacar la importancia de la dirección de arte, no solo en el ámbito estético, sino en su esfuerzo por despertar emociones y sentimientos en el espectador a través de la imagen.

**Palabras clave:** Dirección de arte, dirección artística, diseño de producción, cinematografía, cine peruano, La teta asustada, Claudia Llosa, Patricia Bueno, Susana Torres.

## ABSTRACT

This research entitled “Analysis of the Elements of the Art Direction in The Milk of Sorrow movie directed by Claudia Llosa”, studies the elements: Scenography, Decoration, Props, Costume and Make-up of Artistic Direction of the movie and identifies the contribution to its narrative. This research has the purpose of highlight the importance of the art direction, not only for aesthetic, but also to stimulate the emotions and feelings of the viewer through of the image.

**Keywords:** Art direction, artistic direction, production design, cinematography, Peruvian cinematography, The Milk of Sorrow, Claudia Llosa, Patricia Bueno, Susana Torres.

## PRESENTACIÓN

El análisis de la dirección de arte es importante porque a través de ella se guía la atención del espectador dentro de la pantalla, sin embargo, no funciona en momentos aislados, sino en relación a la estructura narrativa de la película. Por tal motivo, la presente investigación denominada “Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película *La teta asustada* dirigida por Claudia Ilosa” estudia la función de cada uno de los elementos de la dirección artística: escenografía, decorado, utilería, vestuario, y maquillaje desde un enfoque cualitativo.

*La teta asustada* es la segunda película de la directora peruana Claudia Ilosa, ganadora de un Oso de Oro en el Festival de Cine de Berlín 2009. La película está inspirada en el libro “*Entre prójimos*” de Kimberly Theidon, en el cual la antropóloga describe a las personas violentadas durante el terrorismo en el Perú. El filme aparece en el contexto del cine peruano contemporáneo, el cual se caracteriza por la preocupación de la estética visual.

La investigación está constituida por cuatro capítulos. El primero se titula *Planteamiento del problema* y abarca la Situación problemática, la Formulación y Justificación del problema de estudio. En el capítulo II, denominado *Marco teórico*, se explicará el uso del término “dirección de arte” y no “diseño de producción”. Además, se esclarecerá las funciones de cada cargo y el porqué de la confusión. En el capítulo III: *Materiales y métodos*, se detallará el objeto de estudio, la recolección de datos y los instrumentos utilizados. En el capítulo IV: *Resultados y discusión* se secuencializará los elementos de la dirección de arte de la película *La teta asustada* para facilitar su análisis.

Finalmente, esta investigación es la primera a nivel local, que analiza exclusivamente la dirección de arte de una película peruana, cuya información puede ser una guía para futuros trabajos sobre el tema.

# ÍNDICE

DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTOS .....	IV
RESUMEN .....	V
ABSTRACT .....	V
PRESENTACIÓN .....	VI
ÍNDICE DE CUADROS .....	10
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	11
CAPÍTULO I .....	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	12
1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA .....	12
1.1.1. Situación problemática .....	12
1.1.2. Formulación del problema .....	14
1.1.3. Justificación e importancia.....	14
1.2. MARCO DE REFERENCIA DEL PROBLEMA .....	15
1.2.1. Antecedentes.....	15
1.2.2. Bases y/o Aportes Teóricos .....	17
1.2.3. Definición de términos .....	18
1.3. OBJETIVOS.....	18
1.3.1. Objetivo general .....	18
1.3.2. Objetivos específicos.....	19
CAPÍTULO II .....	20
MARCO TEÓRICO .....	20
2.1. DIRECCIÓN DE ARTE .....	20
2.1.1. Definición de dirección de arte .....	20
2.1. 2. Origen.....	21
2.1.3. El director de arte .....	23
2.1.4. Diferencia entre director de arte y diseñador de producción .....	24
2.2. DEPARTAMENTO DE ARTE.....	26
2.2.1. Departamento de arte en EE.UU. y Europa.....	26
2.2.2. Departamento de arte en Latinoamérica y Perú.....	28
2.3. DIRECCIÓN DE ARTE EN EL CINE PERUANO: EL PAPEL DEL DIRECTOR DE ARTE PERUANO .....	29

2.4. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA COMPOSICIÓN EN LA DIRECCIÓN DE ARTE .....	30
2.4.1. Punto y línea .....	30
2.4.2. Forma .....	31
2.4.3. El color .....	31
2.4.4. Textura .....	33
2.4.5. Luz y sombra .....	34
2.5. ELEMENTOS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE .....	35
2.5.1. La escenografía .....	35
2.5.1.1. Locación .....	36
2.5.1.2. El Set .....	36
2.5.2. Decorado .....	37
2.5.3. Utilería .....	38
2.5.4. Vestuario .....	39
2.5.5. Maquillaje, peinado y caracterización .....	40
2.6. LA PROPUESTA ESTÉTICA .....	41
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>44</b>
<b>MATERIALES Y MÉTODOS .....</b>	<b>44</b>
3.1. OBJETO DE ESTUDIO .....	44
3.2. CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN .....	45
3.3. SELECCIÓN DEL ESCENARIO .....	45
3.4. SELECCIÓN DE LOS PARTICIPANTES .....	45
3.5. DETERMINACIÓN DE LA MUESTRA .....	46
3.6. ESTRATEGIAS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN .....	46
3.7. CARACTERÍSTICAS DE LOS INSTRUMENTOS .....	47
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>49</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>49</b>
4.1. RESULTADO DE LA ENTREVISTA PLANTEADA A ESPECIALISTAS EN DIRECCIÓN DE ARTE Y VESTUARIO .....	49
4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	55
4.2.1. El director de arte y sus labores .....	55
4.2.2. Herramientas y elementos de un director de arte .....	56
4.2.3. Primera etapa que enfrenta un director de arte .....	57
4.2.4. Armonía estética de un film .....	58
4.2.5. La dirección de arte en el Perú .....	58
4.2.6. Películas peruanas más destacadas .....	59
4.2.7. El director de arte y la comunicación con el equipo .....	60

4.2.8. Dirección de arte y diseño de producción .....	61
4.2.9. Decisiones del director de arte durante el rodaje.....	62
4.2.10. El arte en <i>La teta asustada</i> .....	62
4.3. ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DE LA DIRECCIÓN DE ARTE DE LA PELÍCULA <i>LA TETA ASUSTADA</i> .....	63
4.3.1. Datos del film.....	63
4.3.1.1. Ficha técnica .....	64
4.3.1.2. Equipo artístico.....	64
4.3.2. Datos de la directora.....	65
4.3.3. Sinopsis oficial .....	66
4.3.4. Secuencialización.....	66
4.3.5. Lista de signos.....	86
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>90</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>92</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>96</b>
ANEXO 1: CUESTIONARIO DE PREGUNTAS A ESPECIALISTAS EN DIRECCIÓN DE ARTE Y VESTUARIO .....	96
ANEXO 2: ENTREVISTAS A ESPECIALISTAS EN DIRECCIÓN DE ARTE Y VESTUARIO.....	97
<i>Susana Torres - Directora de arte</i> .....	97
<i>Aaron Rojas - Director de arte</i> .....	101
<i>Guillermo Isa - Director de arte</i> .....	104
<i>Sandra Fernández – Vestuarista</i> .....	107
ANEXO 3: ESCENA CUATRO DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> .....	111
ANEXO 4: PALETA DE COLOR DE LA SECUENCIA UNO: ESCENA 1 Y 4 DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> .....	112
ANEXO 5: ESCENAS 13, 17 Y 57 DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> , DONDE SE CREA UNA ANALOGÍA ENTRE FAUSTA Y LA PALOMA .....	113
ANEXO 6: ESCENA 29 DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> EN DONDE EL DECORADO SE CONVIERTE EN UN SÍMBOLO.....	114
ANEXO 7: ESCENA 26 DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> . SE MUESTRA EL CAMBIO DE COLORES CÁLIDOS A FRÍOS A PARTIR DE LA APARICIÓN DE UN NUEVO PERSONAJE .....	115
ANEXO 8: LA IMPORTANTE FUNCIÓN DE LA UTILERÍA DE LA ESCENA 35 DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> .....	116
ANEXO 10: ESCENA 58 DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> , LA BALANZA COMO SÍMBOLO DE INJUSTICIA.....	117
ANEXO 11: CONTRAPOSICIÓN DE LA ILUMINACIÓN ENTRE LA SECUENCIA 7 Y 8. ESCENAS 47 Y 59 DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> . .....	118
ANEXO 12: CONTRAPOSICIÓN DE LA ILUMINACIÓN ENTRE LA SECUENCIA 7 Y 8. ESCENA 52 Y 59 DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> . .....	119
ANEXO 13: SIGNOS PARECIDOS ENTRE LA ESCENA 15 DE LA SECUENCIA 2 Y LA ESCENA 69 DE LA SECUENCIA 9 DE <i>LA TETA ASUSTADA</i> . .....	120

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Cómo se define un director de arte y cuáles son sus labores en la película? .49	
Cuadro N° 2.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Con qué herramientas y elementos específicos trabaja un director de arte? .49	
Cuadro N° 3.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Cuál es la primera etapa que enfrenta un director de arte para transmitir el mensaje que pretende el director con su película? .....	50
Cuadro N° 4.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Qué elementos visuales necesita una película para que tenga armonía estética? .....	51
Cuadro N° 5.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta En los últimos años, ¿qué cree necesario cambiar o añadir para que la dirección de arte en el Perú crezca profesionalismo y también en propuestas? .....	51
Cuadro N° 6.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta En su opinión, ¿qué películas peruanas de los últimos 10 años destacan por transmitir ideas y sentimientos a través de la dirección de arte? .....	52
Cuadro N° 7.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Cómo es la comunicación del director de arte dentro de su departamento artístico y con las otras áreas de la realización cinematográfica? .....	52
Cuadro N° 8.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Qué diferencias encuentra entre dirección de arte y diseño de producción?..55	
Cuadro N° 9.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Cree usted importante que el director de arte tome decisiones durante el rodaje?.....	56
Cuadro N° 10.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Puede comentarme acerca del trabajo artístico de la película La Teta Asustada?.....	57

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1.- Procedimientos del análisis de un filme.....	66
Gráfico N° 2.- Niveles de la representación.....	67
Gráfico N° 3.- Tipos de significantes en un texto fílmico .....	68

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Realidad problemática

#### 1.1.1. Situación problemática

En la historia del cine mundial, la dirección de arte prestó muchas técnicas teatrales. Georges Méliès se convirtió en el primer director artístico y una figura de gran referencia para sus contemporáneos (Solaz, 2003). “El crédito de director de arte se generó como tal en los años veinte, la labor que desempeña se practicó de una u otra forma desde los principios del cinematógrafo” (Casas & García, 2005, pág. 7).

*Columbia Pictures, Paramount Pictures, Warners Brothers*, entre otras, contaban con varios directores artísticos y diseñadores de producción que eran supervisados por el jefe del departamento de arte. Pero, para 1939 en plena Edad de Oro del cine, el aprendiz de Buckland, William Cameron Menzies, dio un gran paso respecto a los nuevos estándares visuales con la película *Lo que el viento se llevó (Gone with the wind)*, gracias a los esbozos y *storyboards* que realizó minuciosamente. El productor de la película, David Selznick, le atribuyó a Menzies el nombre de “diseñador de producción” en honor a su excelente trabajo para organizar de forma detallada cada aspecto visual del largometraje (Millán, 2009).

A partir de Griffith, el espacio fílmico se reescribe gracias a las escalas de plano, los desplazamientos de la cámara y los puntos de vista; esto llevó a modificar el modo de construir los decorados en la puesta en escena. En las actuales superproducciones de Hollywood, las modernas tecnologías de diseño asistido por computadora nos permiten recrear las condiciones esenciales del espacio. Sea como fuere el cambio tecnológico, la dirección de arte seguirá determinando la línea visual de la película (Marcos, 2009).

En Latinoamérica, para ser exactos en el caso de México, la más importante producción cinematográfica se dio en el siglo XX, en la “Época de oro del cine mexicano”. Sin embargo, en un intento por innovar, en los años cincuenta y sesenta empieza la crisis cinematográfica, momento en el que se realizan películas de ciencia ficción con el guion y la dirección de arte (sobre todo en escenografía) de muy mala calidad. Para finales de los ochenta, superada la crisis, se da inicio al “nuevo cine mexicano” representado por directores como Alejandro González Iñárritu, Alfonso Cuarón y Guillermo del Toro, quienes con el presupuesto y respaldo de Hollywood han marcado un hito en el diseño de producción (Bustos-Hernández, 2012).

Por otro lado, en el transcurso de los 107 años del cine argentino, la calidad de las películas era fluctuante y se halló muchas veces supeditada a la realidad económica o militar que atravesaba el país. Sin embargo, se puede destacar películas importantes de directores como Franco, Gelpi, Vanarelli, Benavente, López Naguil, Concado, Jusid, Ferrari, Elder, Voz, Alfonsín Almonacid y Faello, quienes fueron fortaleciendo la base para el cine argentino actual, competitivo y de notable calidad artística, narrativa y técnica a compromiso para conseguir una mejor y más evolucionada calidad técnica en sus puestas en escena. Además, se llegó a una trascendental toma de conciencia por parte de directores y guionistas respecto de la importancia del diseño artístico (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

Entretanto, la producción cinematográfica chilena tiene también aportes que tomar en cuenta. En la época del surgimiento y caída de ChileFilms, entre 1941 y 1949 (inicios del cine sonoro en ese país), se registró un avance para la cinematografía chilena porque integraron un equipo artístico a la producción, sin ser denominado Dirección artística como tal. De vuelta a la democracia nacional, el trabajo de dirección de arte lo realizaban personas provenientes de artes visuales, teatro y televisión. Esto significó los primeros antecedentes en la incorporación de la dirección de arte que en el siglo XXI trajo consigo una significativa producción de largometrajes (Mouesca & Orellana, 2010).

En el Perú, a partir de los años setenta, surgen películas pioneras en cuanto al cuidado de la Dirección de Arte, a pesar de que en aquella época no se le daba el interés necesario. En la actualidad, se está reforzando cada vez más en esta área, pues existe mayor conciencia de su importancia. Sin embargo, podría tener mayor nivel si se elevaran los presupuestos de producción, por lo que muchos directores de arte tienden a adaptar los recursos más cercanos para ejercer su labor. Estos resultados son muy parecidos en casi toda Latinoamérica (Tamayo & Hendrickx, 2015).

En el ámbito local, la ciudad de Chiclayo estrenó un primer largometraje en el año 2009. Este fue el documental ¡Vivir!, el cual tuvo como directora de arte a Alejandra Álamo, alumna de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. A pesar de los muchos avances realizados por estudiantes de las diversas universidades de la región Lambayeque, incluso en la actualidad, es escasa la producción de películas en la ciudad. Cabe destacar, entre los pocos títulos en cartelera comercial, a *Trampas de tu lado oscuro* y *Sebastián*. Sin embargo, existe un futuro prometedor que vislumbra un incremento en la creación de cortometrajes producidos en aulas universitarias. En Chiclayo, se tiene una noción básica e incluso confusa sobre el área de dirección de arte a causa del reducido material bibliográfico o el presupuesto en las producciones. Por otro lado, en la praxis, su ejecución es rudimentaria y se encuentra limitada por la poca experiencia de quienes la ejercen.

### **1.1.2. Formulación del problema**

Frente al panorama mencionado, se formula el siguiente problema de investigación: ¿Cómo son los elementos de la dirección de arte en la película *La Teta Asustada* dirigida por Claudia Llosa?

### **1.1.3. Justificación e importancia**

La presente investigación es necesaria para la escuela de Comunicación de la Universidad Santo Toribio de Mogrovejo, porque proporcionará a sus

estudiantes una guía de cómo se analiza exclusivamente la dirección de arte de un largometraje.

Esta investigación es conveniente porque indaga en el trabajo de dirección de arte, al cual no se le brinda la importancia necesaria en un análisis cinematográfico. Además, será un registro para la construcción de material bibliográfico sobre el tema.

El estudio presentado tiene relevancia social porque es la primera investigación en Chiclayo centrada exclusivamente en la dirección de arte de un largometraje peruano, y de su análisis se concluirá el avance o retroceso de esta área en las películas contemporáneas del país.

La investigación es práctica porque ofrece una visión particular de cómo se trabaja la dirección de arte de una película en el contexto peruano para quienes deseen dedicarse o están interesados en esta área.

## **1.2. Marco de referencia del problema**

### **1.2.1. Antecedentes**

Como se ha mencionado en la justificación, existe un registro bastante escaso de bibliografía e investigaciones realizadas en torno a la dirección de arte de forma específica a pesar de lo relevante de su influencia en el relato presentado por una película. En este apartado, se hará un acercamiento a los esfuerzos de algunos investigadores en relación con este tema.

En el ámbito internacional, María E. Palazón (2015), en su tesis doctoral "Félix Murcia y la dirección artística. Relaciones entre el cine y las artes plásticas", analiza la obra de uno de los más reconocidos directores artísticos españoles, don Félix Murcia, además destaca el valor de la dirección de arte y el aporte plástico de Murcia a la creación de espacios en el cine, buscando similitudes con las artes plásticas. Concluye que la dirección de arte es una herramienta de gran importancia y de enorme potencial para analizar los procesos de transformación que sufren los espacios, los cuales tienen como

principales funciones: generar condiciones, materiales y ambientes que permitan dramatizar e intensificar la acción capturada por la cámara (Palazón, 2015).

A nivel nacional, son muy pocas las investigaciones que abordan la dirección de arte. Una de ellas es la presentada por los hermanos Braulio y Miguel Fuentes Arque (2015), de Cusco, denominada “El cine digital como estrategia para mejorar los niveles de producción en los alumnos de la facultad de Comunicación Social e idiomas de la universidad San Antonio de Abad del Cusco”. A partir de su estrategia de reforzamiento en base a módulos instructivos y de formación, ponen de relieve el lenguaje cinematográfico y sus componentes, entre los que consideran a la dirección de arte. Los autores llegan a la conclusión de que su estudio sobre el lenguaje cinematográfico es relevante por considerarlo una herramienta poderosa para el campo de acción de la carrera de Comunicación. Por otro lado, su investigación se convierte en un indicio que da pie al crecimiento del tema, incluso, llegan a considerarse a sí mismos un texto de consulta para la nueva generación de comunicadores especialistas en la rama de audiovisuales.

En el ámbito local, se toma como antecedente a la investigación presentada por Krizia Cosmópolis Pol y David Sebastián Falen Portocarrero (2013), la tesis de licenciatura en Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo denominada “Análisis cinematográfico y temático del largometraje peruano de corte social *La teta asustada* dirigida por Claudia Llosa en el año 2008”. En este informe analizan cinematográfica y temáticamente el filme a partir de los recursos estilísticos que utiliza, tal como su fuerte contenido semiótico y simbólico, los cuales sirven de tejido para contar las emociones y complejidad del personaje principal. Los autores llegan a la conclusión de que la puesta en escena de *La teta asustada*, pero sobre todo, el trabajo en dirección de arte, comparado a su contenido temático, es la principal causa de la repercusión que tuvo a nivel internacional y de su nominación como precedente de las futuras realizaciones peruanas.

### 1.2.2. Bases y/o Aportes Teóricos

Cassetti y Di Chio plantean dos grandes grupos de significantes: los visuales y los sonoros (Cassetti & Di Chio, 1990). En el primer grupo se encuentran las imágenes y los signos escritos. Por otro lado, el segundo grupo está conformado por la voz, el ruido y la música. Los colores, los cuales son elementos planteados dentro de la visualidad de cualquier texto fílmico, enriquecen la narrativa del mismo, en palabras de los investigadores son funcionales en un relato porque ofrecen códigos suplementarios a los códigos de la narratividad. Además, dentro de un film cada color se asocia con un personaje o un estado de ánimo cuyo objetivo es convertirse en signo de reconocimiento.

La *Teoría cinematográfica* de Christian Metz plantea la delimitación y descripción de los códigos cinematográficos. Identifica la imagen cinematográfica con la realidad misma y su resistencia a considerarla como signo, además recurre a la teoría de los códigos, poniendo en relieve la heterogeneidad de lenguajes y sistemas, de códigos (conjuntos de signos y reglas que permiten comprender y formular un mensaje) que configuran el discurso (reflexión) fílmico, dotándolo de su extraordinaria potencialidad comunicativa (Metz, 1973).

Martín Marcel en su teoría, afirma que la realidad que aparece en la imagen, una vez seleccionada e integrada, es el resultado de una percepción subjetiva del mundo: la del realizador. Añade que el cine nos muestra de la realidad una imagen artística, sin embargo, es totalmente no realista y reconstruida a lo que el realizador pretende hacerle expresar, sensorial o intelectualmente (Marcel, 2002).

### 1.2.3. Definición de términos

**Departamento de arte:** Área de la producción cinematográfica que se encarga de la labor de la dirección de arte (Millán, 2009).

**Director de arte:** Persona encargada del diseño del producto audiovisual, responsable de dirigir, integrar, supervisar y encaminar al equipo hacia el diseño y el logro de este en la imagen visual (Avendaño & Hernández, 2010).

**Diseño de producción:** Es el aspecto visual de la película, desde las primeras aproximaciones estéticas del guion hasta el aporte final en los procesos de postproducción (Millán, 2009).

**Escenografía:** Todo lo que se verá en pantalla con la intención de parecer inmueble, ya sea arquitectura real o construida en un foro (Zavala, 2008).

**Utilería:** Conjunto de objetos y enseres que se emplean en un escenario teatral o cinematográfico (Real Academia Española, 2017).

**Vestuario:** Ropa que van a utilizar los actores en el desarrollo de la historia (Avendaño & Hernández, 2010).

## 1.3. Objetivos

### 1.3.1. Objetivo general

Analizar los elementos de la dirección de arte de la película peruana *La teta asustada* dirigida por Claudia Llosa.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar cuáles son los elementos artísticos de la película La teta asustada.
- Secuenciar la película para identificar su estructura artística
- Analizar el aporte narrativo de los elementos de la dirección de arte

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Dirección de arte

##### 2.1.1. Definición de dirección de arte

La dirección de arte es la plasmación del proyecto plástico de una película (todo lo que se ve físicamente) para desarrollar una determinada acción dramática, propuesta desde el guion (Murcia, 2002).

Esta área de la realización cinematográfica cumple un rol importante. Por una parte, pretende dar consistencia al espectáculo y lograr la credibilidad de todos los elementos que se ven físicamente en el encuadre; por otra parte, este espectáculo debe conseguir agradar a un público general a través de la acción dramática que estos elementos generen (Quintas & Quintas, 2009).

A su vez, la dirección de arte es el mundo creado para la película, un universo propio, donde todo lo que aparece dentro del encuadre nos dice algo sobre el personaje: su entorno y su situación. Ningún objeto está puesto al azar, todos han pasado por la supervisión del director de arte y su equipo. El espectador se sirve de la dirección de arte como una fuente de información visual, con la cual interpreta, procesa, entiende e inconscientemente saca sus propias conclusiones (Vásquez, 2011).

El objetivo de la dirección artística es crear espacios, objetos y personajes visualmente expresivos y significantes, que generen en el espectador una credibilidad absoluta de lo que están viendo. Muchas veces es utilizada con el nombre de dirección artística o diseño de producción (*production design*) (Tamayo & Hendrickx, 2015).

## 2.1. 2. Origen

Los primeros decorados de cine fueron simples telones pintados de teatro (...) En las escenas de los interiores, las moldeduras, los cuadros y los muebles estaban casi siempre pintados en el telón (Solaz, La dirección artística, 2005, párr. 1).

Como observa Javier Hernández, ya en los inicios del cine se aprecia una tensión dialéctica entre las imágenes documentales de los hermanos Lumiere y la fantasía propuesta por George Méliès, quien fue el primero que orientó el nuevo invento por la vía de la ficción. Su trabajo estaba íntimamente ligado a la reconstrucción artificial de ambientes, cuyo uso de los decorados en el cine lo llevó a convertirse en el pionero de la puesta en escena (Solaz, 2005, párr. 2).

Aunque todavía primitivo y teatral, los diseños de Méliès eran algunos de los más innovadores de su época. Como muchos de los primeros directores, productores y actores, los directores artísticos eran veteranos del teatro, los cuales trajeron consigo muchas técnicas de aquel arte. León Barsacq identifica el 1908 como el año clave en la evolución del diseño cinematográfico, pues en esa época se dio fin al teatro filmado, considerándose el comienzo del cine. Esta innovación obligó a los cineastas a construir decorados más realistas y en tres dimensiones. En las dos décadas del siglo, el diseñador, cuyo nombre oficial era director artístico, desempeñó un papel fundamental cuando el cine se volvió cada vez más ambicioso en escala y en espectáculo. Gracias al trabajo de estos artistas y sus departamentos, el cine era capaz de transportar al espectador a lugares exóticos (Solaz, 2005).

En los años veinte, los alemanes le tomaron mucha importancia a la dirección artística, para ellos el decorado era una arquitectura en el espacio que se podía explorar en tres dimensiones. En la película *Fausto* (*Faust, eine deutsche Volkssage* F. W. Murnau, 1926), los decoradores Herlth y Röhrig construyeron solo la parte del decorado que el espectador vería a través de la cámara. Esta nueva concepción tenía un evidente interés financiero, pero

también estético, ya que se pensaba en el decorado en términos de imagen (Solaz, 2005, párr. 5)

En la misma época, en Francia surgieron películas como *La inhumana* (*L'inhumaine*, Marcel L'Herbier, 1924), para la cual el arquitecto Mallet-Stevens y Fernando Léger crearon un decorado ostensiblemente falso y estilizado. El decorado francés se benefició de la llegada de emigrantes rusos como Andreiev (decorador de Stanislaski) y sobre todo de Lazare Meerson, quienes colocaron en el decorado materiales reales (ladrillo y hierro) y plantearon problemas de encuadre, perspectiva e iluminación (Solaz, 2005, párr.6).

Otros directores artísticos, como Anton Grot y William Cameron Menzies, se caracterizaron por su concepción del diseño cinematográfico como ilustración. Grot y Menzies diseñaban plano a plano la producción de las películas, definiendo el aspecto visual global de muchos filmes y sugiriendo ambientes, además también se encargaban de la colocación de personajes, la disposición de movimientos, la sucesión de planos y la iluminación; todo esto era llevado a cabo mediante el dibujo y lo plasmaban en complejos *storyboards*. Esta nueva técnica desarrollada por Grot fue formando a su, en ese entonces ayudante, William Cameron Menzies. Anton Grot, nacido en Polonia y director artístico supervisor de Warner Bros desde 1927 hasta 1948, fue el iniciador de esta práctica y posiblemente el primer diseñador de producción de la historia del cine norteamericano, pero se le atribuyó oficialmente tal distinción a Menzies (Solaz, 2005).

Aunque casi todos los grandes directores artísticos de la edad dorada de Hollywood trabajaron para estudios específicos, unos pocos diseñadores se mantuvieron independientes. El más importante de estos fue William Cameron Menzies. Su reputación era considerable, hasta el punto de que poderosos productores y directores desligaban a los directores artísticos de su estudio para contratarlo. Menzies se convertiría en el modelo del moderno “diseñador de producción” cuando trabajó para la película *Lo que el viento se llevó*. El

productor David O. Selznick encargó esta tarea a Menzies e inventó el término *production designer* (diseñador de producción) para ayudar a aclarar su función. Era tarea de Menzies supervisar cada elemento visual del film, desde el diseño de vestuario, los decorados, los efectos especiales y la combinación de colores. Incluso tenía cierto poder a la hora de elegir el estilo de la fotografía y el ángulo de cámara a través de sus *storyboards* y notas para muchas escenas. Así, el “diseñador de producción” se impuso como primer título de la jerarquía de la dirección artística. “...Mientras el diseñador de producción era responsable del diseño general del film, el director artístico administraba el presupuesto del departamento artístico, controlaba el programa de trabajo y supervisaba la construcción de los decorados” (Solaz, 2005, párr.18).

### **2.1.3. El director de arte**

El director de arte es el jefe del departamento artístico, responsable del diseño cinematográfico de la película. Es un especialista que adopta, junto con el director de la película, las decisiones relativas al estilo y demás características visuales del diseño escenográfico (Bedoya & León, 2003).

Para realizar su función, el director de arte necesita interpretar el guion para encontrarle el sentido y el efecto que la película desea producir en el espectador. A partir de esa interpretación puede proponer, diseñar, crear y producir los elementos que la dirección de arte necesita para lograr el fin de la película (Tamayo & Hendrickx, 2015).

Un verdadero director artístico es quien no se deja llevar por las primeras impresiones de la lectura del guion, sino por el contrario, profundiza su investigación de diseño. Su función radica en idear y crear la atmósfera donde se va a desarrollar la historia de la película, pues se encarga de plasmar a través de objetos, texturas y colores el concepto de diseño de los decorados, vestuarios y maquillaje. Su trabajo está muy ligado a la arquitectura, al diseño de interiores y de moda. Por otro lado, el perfil de un director artístico está ligado al de una persona con amplia cultura general, un investigador neto

(sobre todo si se trata de reconstrucciones de época), además es un comunicador funcional por excelencia, talentoso, con ojo creativo y estético, pero sobre todo sensible para crear, pues sus parámetros corresponden a un sentido profundo, donde la belleza se puede encontrar tanto en el cuarto de una moderna mansión, como también, en una ciudad destruida luego de un terremoto (Vásquez, 2011, pág. 8).

Otra función del director artístico es la de relacionarse con otros jefes de áreas para comunicar de manera eficiente el concepto narrativo, temático, dramático, emocional, expresivo y de significación. Dentro de su propio departamento de arte, se encarga de coordinar con los responsables del mobiliario, vestuario y maquillaje para conseguir una unidad en la concepción cromática de la película y la concordancia entre todos los elementos visuales, de los cuales destaca la escenografía (Tamayo & Hendrickx, 2015).

#### **2.1.4. Diferencia entre director de arte y diseñador de producción**

El término Diseñador de producción fue utilizado por primera vez en Norteamérica, sin embargo hasta la actualidad se nombra en las grandes producciones. El diseñador de producción es la máxima autoridad del departamento de arte y se encarga de controlar la estética global de la película a través de las herramientas visuales. Ayuda al director a visualizar estéticamente el universo de la película y entregarle al productor los requerimientos técnicos, presupuestales y tiempos necesarios para la producción (Millán, 2009).

Asimismo, se encarga de concretar el guion en términos visuales con el fin de reflejar la estructura dramática, la intencionalidad de la historia y la carga emocional de los personajes. Además, toma decisiones importantes que no solo afectan a la estética de la película, sino también al proceso de producción, como la decisión de rodar en locaciones naturales o en estudio, y en el uso de otras técnicas al momento del rodaje (Millán, 2010).

El diseñador de producción Ken Adams amerita la elaboración de esbozos como parte fundamental del trabajo de un diseñador de producción con el fin de conseguir una estética global para la película, la cual debe ser respetada por cada área del departamento artístico. Basado en la experiencia del diseñador de producción Richard Sylbert, añade que en los tiempos en los que él iniciaba en el oficio de diseñador de producción (1960) se encargaba de realizar los *storyboards*, elaborar maquetas e ilustraciones, trazar los planos, realizar sus propios decorados y elegir todas las locaciones. Para Sylbert, la verdadera esencia del diseño de producción de basa en la elaboración de decorados en sets o estudios (Ettedgui, 2001).

Todas las áreas que en conjunto forman el departamento artístico, como vestuario y maquillaje, trabajan sobre la base de los lineamientos estéticos planteados por el diseñador de producción o director de arte. De igual forma, el diseñador de producción trabaja de la mano del director y del director de fotografía en la construcción de una atmósfera donde se desarrolle la historia y también en la creación de una realidad estilizada donde los personajes puedan existir (Millán, 2009).

Las tareas de un diseñador de producción, según Dean Tavoularis, se basan en una exhaustiva documentación, localización de exteriores (si este es necesario) y contratar a los miembros del equipo de arte (Ettedgui, 2001).

En Europa, el término se utiliza con poca frecuencia, pues hasta hace pocos años, las producciones fueron bastante influenciadas por el Neorrealismo Italiano y la *Nouvelle Vague*, para las cuales el arte de una película solo tenía relevancia en función del realismo de la historia: prefiriendo en su mayoría las locaciones naturales que las construidas en estudio. Sin embargo, en la actualidad algunas producciones europeas de alto presupuesto e influenciadas técnicamente por el cine norteamericano han ido implementando cada vez más este término (Millán, 2009).

Por otro lado, en México se conoce como Dirección artística a la categoría que engloba un aspecto muy importante para la unidad visual de una película, como la escenografía, vestuario, decoración y maquillaje (García, 1989).

En las producciones de alto presupuesto, cuando el departamento de arte es dirigido por un diseñador de producción, el director artístico pasa a ser el jefe del departamento y es el encargado de la propuesta espacial, enfoca su trabajo solamente en la escenografía y la ambientación. Es el encargado de coordinar de manera general el equipo de construcción, es el responsable de la revisión del diseño escenográfico, el levantamiento de planos técnicos y el control de calidad en la construcción de sets. Además, coordina la entrega en buen estado de las locaciones que han sido intervenidas por el departamento de arte, legalización de facturas y verificación de deudas con los proveedores de arte y dependiendo del proyecto también puede trabajar coordinando los efectos especiales. Su trabajo está en constante relación con el gerente de construcción (Millán, 2009).

Según Anna Asp, diseñadora de producción, el profesional de este oficio no selecciona los accesorios que manejarán los actores, pero se encarga del diseño de los mismos, así como del resto de elementos decorativos, con el fin de asegurar que la textura y los colores armonicen con la estética del film. Para ello, también es necesario un fuerte vínculo con el diseñador de vestuario (Ettedgui, 2001).

## **2.2. Departamento de arte**

### **2.2.1. Departamento de arte en EE.UU. y Europa**

En Estados Unidos:

a) Diseñador de producción: El término 'diseñador de producción' fue creado en EE.UU., hace referencia al profesional que se ocupa del diseño conceptual de todo el aspecto artístico de la película y la viabilidad económica

del proyecto. Es la cabeza del departamento de arte norteamericano, posee criterio propio en la elaboración de la idea estética que caracterizará al filme, transmitiendo dicha idea al director de arte y a otros jefes de área de la película, con la finalidad de unificar el criterio estético, pero que a la vez permita el aporte de cada uno de ellos (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

b) Director de arte: Es el profesional encargado de plasmar y construir el concepto dado por el diseñador de producción (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007). Su puesto funciona como un centro de comunicación a través del cual pasarán decisiones de peso, además se encarga de transportar la visión del diseñador de producción y de mantener unidas el resto de las áreas a su cargo (vestuario, maquillaje, ambientación, construcción y efectos especiales).

c) Decorador o ambientador: Su función consiste en crear la atmósfera cotidiana donde los personajes se desenvolverán. En los comienzos, los decoradores de interiores eran quienes trabajaban en esta área del cine. El decorador no es un profesional absolutamente autónomo, puesto que está en mando del director de arte y, en mayor o menor medida, del diseñador de producción (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

d) Vestuarista: Elabora su propuesta respetando la línea general del proyecto, la cual es creada por el diseñador de producción. Su tarea consiste en crear los atuendos que utilizarán los personajes, combinando colores, formas y texturas para aportar al sentido global de la propuesta artística (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

e) Caracterizador y maquillista: El maquillista y caracterizador presenta su propuesta acoplándose a la línea estética de la película. La relación que mantiene con el departamento artístico es fluctuante y a veces indirecta, pues responde sobre todo a la dirección general y al área de la fotografía (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

En Europa:

La estructura del departamento artístico europeo es muy semejante a la estadounidense, sin embargo, se diferencia en que los europeos prescinden del rol de diseñador de producción y en su lugar se desempeña el director de arte, quien trabaja de manera similar a como lo haría un diseñador de producción estadounidense, manteniendo las tareas que les son propias a su rol. El resto del departamento artístico mantiene una conformación (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007, págs. 135-136).

### **2.2.2. Departamento de arte en Latinoamérica y Perú**

En Latinoamérica es común encontrar ambos términos: diseñador de producción y director artístico, sin embargo, todavía no hay una identificación generalizada de las funciones que desempeña cada uno, sobre todo del cargo de diseñador de producción (Millán, 2009).

En Argentina, generalmente el director del filme realiza un seguimiento de todas las áreas y el director de arte se pone de acuerdo para definir una paleta de color y un concepto general. La figura de director de arte es muchas veces adoptada por un escenógrafo que trabaja haciendo un poco de diseñador de producción, de director de arte o de lo que el proyecto requiera que sea. En una producción típica nacional, por cuestión presupuestaria, todo el departamento de arte recae en tres figuras trascendentales: un director de arte, un escenógrafo y un vestuarista, sin embargo, no es una estructura absoluta en todos los casos (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

En Perú, el jefe de área del departamento de arte peruano es el director de arte, el cual cumple funciones que en las industrias cinematográficas desarrolladas realiza el diseñador de producción, término poco usado en el medio local. En el cine peruano el director de arte, fuera de no disponer, en la mayoría de casos, de docenas de asistentes, debe encargarse de producir: obtener, utilizar, administrar y resolver la devolución de los objetos utilizados para la dirección de arte (Tamayo & Hendrickx, 2015).

En el contexto peruano, el departamento de arte está compuesto por el director artístico como jefe de área o de unidad (la unidad del arte); el escenógrafo, quien dirige la construcción del aparato arquitectónico que compone el decorado artificial; el ambientador, quien decora los escenarios y dispone en ellos; el diseñador de vestuario, quien dirige la labor de modistas y costureras; y también el maquillador y sus asistentes (Bedoya & León, 2003).

Para Stuart Craig el departamento artístico está obligado a tomar incontables decisiones sobre las películas, grandes o pequeñas, todas estas decisiones son significativas para conseguir la estética global (Ettedgui, 2001).

### **2.3. Dirección de arte en el cine peruano: el papel del director de arte peruano**

El director de arte en el cine peruano cumple las funciones que en las industrias cinematográficas desarrolladas realiza aquel profesional llamado diseñador de producción, un término de poco uso en el medio local. En las producciones peruanas el director de arte, aparte de sus escasos asistentes, diseña y se encarga de producir (obtener, utilizar, administrar y resolver la devolución o manejo de objetos terminada la producción) los elementos de arte (Tamayo & Hendrickx, 2015).

Cecilia Herrera, citada por Tamayo & Hendrickx, explica que “La Metodología en el Perú es aún poco desarrollada, el trabajo lo realizan pocas personas, y el presupuesto del rubro es todavía modesto; pero, por otro lado, esta “desventaja” tiene grandes beneficios, pues nos obliga a desarrollar nuestra creatividad ampliamente. Los directores de arte no vamos a grandes almacenes a comprar, estamos en la calle, en las “cachinas”, con los recicladores, saqueando nuestras casas y las de nuestros amigos para armar el rompecabezas de un escenario; esa es la parte adrenalínica. Actualmente están apareciendo cineastas jóvenes que se interesan por un área en la que antes nadie apostaba. Hace pocos años, cuando preguntabas sobre dirección de arte a un estudiante

no tenía ni idea de qué trataba, ahora hay un mayor interés por el tema y mejor preparación, lo que no quita para nada mi admiración por las personas que lo hicieron antes...”. (citada por Tamayo & Hendrickx, 2015, pág. 221)

## **2.4. Elementos básicos de la composición en la dirección de arte**

“Composición es un término derivado del componer o “poner junto”. Por tanto, podemos hablar de composición en el momento en que se disponen todos estos elementos y se combinan de manera ordenada para crear otro más complejo, poniéndose en mutua relación y generando un todo armónico” (Silva, 2010, pág. 21).

A continuación, se presentan los elementos de la composición de arte:

### **2.4.1. Punto y línea**

El punto es la unidad más simple de la comunicación visual, puede funcionar como referencia o anotación en el espacio. La distancia entre un punto y otro se conecta y es capaz de dirigir la mirada, estos puntos son capaces de generar una forma y dar sensación de tono según la distancia en que se encuentre el uno del otro”. Por otro lado, la línea es la formación de puntos próximos entre sí, pero también se puede definir como un punto en movimiento (Silva, 2010).

En cuanto se introduce un segundo punto en la imagen, se establece una relación entre ambos y no es posible considerarlos dos puntos aislados. Están conectados por una línea virtual denominada “línea óptima”. En términos de composición las líneas virtuales son tan importantes como las reales. La línea óptima es equivalente a poner unas pesas en cada uno de los objetos, cualesquiera que sean (la mirada se desplazará entre los dos, comparando). La línea virtual marca la mirada y ejerce mayor fuerza en cualquier imagen (Präkel, 2012).

La línea es un elemento visual de gran energía y dinamismo, puede plasmarse según el propósito que cumple en una composición. Es flexible e interdisciplinaria (utilizada en dibujo, boceto o croquis), también llegar a tener gran expresividad y espontaneidad. Pero también puede ser muy delicada o burda, audaz o vacilante, ondulante e interrogante cuando está buscando convertirse en un diseño.

La línea es una sucesión de puntos contiguos que define el contorno de las formas, posee un marcado sentido compositivo en el cual el esquema de composición produce una perspectiva lineal como los puntos de fuga, es uno de los procedimientos comunes para crear la ilusión del espacio. Alcanza por sí sola un alto valor simbólico, sobre todo en el cómic, desde unos simples trazos son capaces de transmitir movimientos, alegría, irritación, etc. (Silva, 2010).

#### **2.4.2. Forma**

Como se indicó, la línea define el contorno de las formas. La forma, por su parte, es un signo gráfico con una superficie delimitada y con una cierta extensión. La forma viene dada por una compleja combinación de factores, influyendo en la apreciación final de la forma parametrada propia del registro, como la óptica, el punto de vista o la planificación. Las tres elementales son el triángulo, el cuadrado y el círculo.

Cada una de ellas produce valoraciones subjetivas: triángulo-tensión, cuadrado-robustez, círculo-perfección y equilibrio. La limitada combinación de estas figuras elementales recoge las formas posibles de la realidad. En el mundo del cine, las formas pasan desapercibidas, muchas veces por el interés que los espectadores ponen desde el principio en la acción (Valera, 2008).

#### **2.4.3. El color**

El color es una experiencia sensorial ligada íntimamente a la luz, depende de ella, pero también de las superficies. (Valera, 2008). El color está cargado de información y es una de las expresiones visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Es necesario para la creación de mensajes visuales porque tiene una afinidad más intensa con las emociones, e incluso se asocia a un significado y/o símbolo (Dondis, 2010).

Para Dondis, el color tiene tres dimensiones:

- a. El Matiz: Es el color en sí mismo o croma, y existen más de cien. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo y azul. El amarillo es el color que se considera más próximo a la luz y al calor; el rojo es el más emocional y activo; el azul es pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse; el azul a contraerse; sin embargo, cuando se asocian en mezclas se obtiene nuevos significados.
- b. La saturación: Es la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, casi primitivo, carece de complicaciones y es muy explícito. Está compuesto de matices primarios y secundarios. Los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e incluso un acromatismo y son sutiles y tranquilizadores. Cuanto más intensa es la saturación de un objeto visual o un hecho, tendrá mayor expresión y emoción. Lo informativo da lugar a una elección de color saturado o neutralizado que depende de la intención
- c. El brillo: Va de la luz a la oscuridad, es decir al valor de las gradaciones tonales.

El director artístico debe tener conocimientos sobre ciertos procesos fotográficos al seleccionar los colores que utilizará en sus decorados. Esta compensación cromática, llevada a cabo en la etapa de posproducción hace que todos los objetos o áreas del decorado que se encuentren dentro de una determinada gama adquieran un valor tonal más alto del que en realidad se planeó utilizar. De esta manera se perderá el protagonismo visual y puede llegar a arruinar tanto el diseño cromático como el diseño espacial que el director artístico haya propuesto. Otros recursos que el director de arte debe proponerle al director general, en acuerdo con el director de fotografía, es la posibilidad de utilizar un color determinado o una gama cromática como metáfora de la historia a contar. Esto constituye un recurso estético que no solo unifica la obra, sino que también funciona como refuerzo dramático del relato. Es preciso que todos los colores que se planea utilizar sean puestos a prueba

en los bocetos de cada área artística y luego sean puestos a consideración del director (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007, págs. 152, 155).

#### **2.4.4. Textura**

Es el elemento visual que se aprecia y reconoce individualmente mediante el tacto y la vista, sin embargo, cuando se presenta una textura real, coexisten ambas cualidades, la óptica y la táctil (Dondis, 2010). Según la cantidad de luz que reflejen las texturas pueden ser brillantes o mate (opaca) y según la luz que las atraviesa llegan a ser transparentes o translúcidas (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

Originalmente, el término “textura” era empleado para referirse a las características percibidas a través del tacto en las estructuras textiles, pero hoy en día, dicho término involucra también la percepción visual. Las texturas son las apariencias de las superficies y de los materiales que las componen o las recubren. De esta manera, la simple repetición de una forma, de un punto o de una línea en intervalos regulares transforma el área que ocupan en una textura visual. Las texturas como recurso plástico siempre resultan expresivas, significativas y hasta dramáticas. Esta expresión tiene que ver con tres características: densidad, tamaño y dirección. La primera está dada por la cantidad y la aproximación de los elementos texturantes. La segunda característica, ya sea tanto visual como táctil, indica una superficie áspera o rugosa. La tercera característica, puede o no estar en una textura, una forma de que conciba estos elementos texturantes es alargando una superficie, ya sea en forma horizontal o vertical, de esta forma tendrán una lectura visual de mayor longitud. Al percibir las texturas en la imagen fílmica, ya sean reales (táctiles) o ilusorias (visuales), se expresan sensaciones y sentimientos que el director de arte tendrá en cuenta en el momento de la realización. Un muro de piedra puede originar el sentimiento de rudeza, de encierro permanente, de poder o seguridad total (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

### **2.4.5. Luz y sombra**

La luz es un signo del lenguaje estético de todo film. Aporta definición al entorno espacial y a lo que se quiere decir. Recurriendo a la historia, los aportes realizados por el cine expresionista alemán fueron de vital importancia, dieron gran relevancia al diseño del espacio presentado, a la luz y al vestuario. El expresionismo introdujo masivamente el uso del claroscuro en la imagen cinética y la validación de la sombra al plantearlos como recursos expresivos que permitían acentuar los factores de dramatización (Meza-Lopehandía, 2002).

Cuando la luz es fuerte se relaciona con el realismo y la claridad, mientras que cuando la iluminación es débil se relaciona con el peligro latente y el misticismo. La iluminación intensa y el sombreado plástico refuerzan, por lo tanto, las relaciones emocionales, mientras que la iluminación débil y la falta de sombras diluyen las emociones. La percepción de la iluminación, al igual que el color, parece tener una relación directa con las emociones, situación que debe tener en cuenta el director de arte, ya que, en el cine, como en todas las artes, se especula con las emociones del espectador (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007, págs. 186-187).

Por otra parte, Valera concibe que la luz tiene una calidad cromática y una cierta “temperatura de color” (Valera, 2008). La luz no solo hace visibles las cosas, sino que también genera sombras, estas dan volumen a las formas y profundidad al espacio. Las sombras acentúan gradualmente la sensación de profundidad y no se perciben en sí mismas sino como un aspecto de la distancia. Los objetos o formas que muestren grados de claridad semejantes son interpretados por el ojo como grupos que presentan una similar ubicación y orientación espacial. Otro aspecto del sombreado es que a través de él se puede conducir el ojo hacia lo que creemos más importante de un ambiente o de un decorado. Debido a que instintivamente somos atraídos por la claridad, si se oscurecen determinadas zonas de una escena los ojos no les prestarán demasiada atención porque rápidamente buscarán la luz. De esta manera, las

sombras pueden utilizarse para ocultar detalles de realización, así como narrativos. En una película de terror, las sombras pueden ocultar al asesino. El diseño de iluminación de una escena, si bien es una tarea que parece ser propia del director de fotografía, puede surgir de los bocetos de los ambientes y decorados que el director artístico propone, pero si su realización es o no factible, es una decisión que debe tomar el director de fotografía (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

## **2.5. Elementos de la dirección de arte**

### **2.5.1. La escenografía**

La escenografía nace y se desarrolla paralelamente con el cine, es el fenómeno revolucionario del siglo pasado y tiene origen en la escenografía teatral. El encargado de armar esta escenografía es denominado escenógrafo. Cuando el espectador, sentado en su butaca ve una película, cree estar ante escenarios naturales y no siempre es así, el escenógrafo ha creado la arquitectura y la atmósfera para dar realidad a un decorado y mientras no sea descubierto, en ello radicará el éxito de su capacidad creadora (Gelpi, 1968).

La escenografía se desvinculó definitivamente del teatro con la película *Cabiria* (ídem, 1914), de Giovanni Pastrone. Marcó un hito no solo en historia de la escenografía, sino también en la historia del cine. Por entonces, en los Estados Unidos las producciones cinematográficas salían de los estudios en búsqueda de decorados naturales. Hollywood respondió dos años después al reto italiano con *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916) de David Wark Griffith, utilizándose una colosal escenografía sobre “la ciudad de Babilonia”, como réplica a los decorados de *Cabiria*. El español Segundo de Chomón deslizó por primera vez la cámara entre los decorados de *Cabiria* con el fin de lucirlos. Antes de que estos recorridos de la cámara se lleven a cabo se había evolucionado ya en la construcción tridimensional de los decorados, por razones de verosimilitud. La pretensión del cine por alcanzar realismo inicia su evolución con esta idea de emular la realidad mediante nuevas técnicas que se

distancian de la teatralidad escenográfica. A diferencia del teatro, el cine utiliza la escenografía no solo para crear escenarios o atmósferas en las que se desarrolla la acción dramática, sino también como medio de expresión, por su capacidad de información y síntesis (Murcia, 2002).

#### 2.5.1.1. Locación

La locación es un lugar físico y real, exterior o interior, donde se ejecuta el rodaje de una escena y cuyas características físicas sirven de entorno a la acción. Muchas veces, las locaciones son sometidas a redecoraciones o ambientación, estos cambios se realizan mediante añadidos de escenografía, cambios del mobiliario e incorporación de elementos diversos que convierten la locación en el escenario adecuado para la acción y los sucesos de la escena. En Perú, estas locaciones son elegidas a través de una exploración por parte del director de arte, esta acción es denominada *scouting*, en donde se debe tener en cuenta consideraciones de producción tales como la distancia desde el centro de producción, la facilidad de acceso, la existencia de servicios públicos en las inmediaciones, la seguridad y el clima, para que el área de producción pueda determinar soluciones que inciden en la organización y presupuestos (Tamayo & Hendrickx, 2015).

Algunos géneros impusieron el recurso de utilizar escenarios naturales. En las películas realistas aprovecharon el desorden urbano, la presencia de auténticas líneas verticales de los edificios, las calles oblicuas y los callejones irregulares de ciudades reales para enmarcar sus acciones (Bedoya & León, 2003).

#### 2.5.1.2. El Set

En las industrias fílmicas más desarrolladas construyen sus películas en sets o platós de los estudios, locales preparados para el rodaje de las diversas escenas de una película, capaces de absorber las vibraciones sonoras. Los estudios permiten un amplio grado de control sobre la textura visual y el color (Bedoya & León, 2003).

El set es el espacio destinado a la construcción de escenarios, en los cuales se va a desarrollar la acción dramática de una escena. El escenario construido en un set debe ser ejecutado de tal forma que produzca con fidelidad el espacio representado, pero también puede construirse de tal manera que cree un lugar concebido por la fantasía (Tamayo & Hendrickx, 2015).

### **2.5.2. Decorado**

La decoración y ambientación, también llamada atrezzo (en España), está relacionada con los muebles, objetos y utensilios necesarios para dar vida a los escenarios en los que transcurre la acción; pero, además, subraya los rasgos físicos y psicológicos del personaje. Su construcción depende del jefe de atrezzo. Los atrecistas son expertos profesionales, conocedores de las técnicas de instalación y montaje de todos los elementos que se emplean para decorar o crear ambiente. Estudia los decorados o escenarios desde cada uno de los aspectos básicos que lo definen: espacio, forma, color, estilo y tratamiento con la intención de mantenerlos, transformarlos o inventarlos totalmente (Murcia, 2002).

Los decorados son elementos plásticos que aportan a la composición del encuadre; pero además proporcionan información, configuran la atmósfera y sustentan el drama. Sean artificiales o naturales, los decorados proveen información esencial sobre el lugar, tiempo, medio social y condiciones en las que se desarrolla la acción. Algunos directores poseen mayor preferencia por decorados artificiales con la intención de controlar las condiciones generales de rodaje, ya que tienen la capacidad de recrear espacios exteriores como las calles de un pueblo.

Por otro lado, el decorado se adapta a muchos estilos. En Italia, después de la segunda guerra mundial, se produjeron cintas con el estilo escenográfico realista. Los cineastas hicieron una crónica de un país devastado filmando el deterioro de sus espacios. En Perú, muchas veces el director de arte elige

decorados naturales con el fin de aprovechar algunas de sus características físicas: la calidad del clima, el tono de la luz o la presencia de la lluvia. Buena parte del cine contemporáneo transcurre en escenarios reales como en los interiores de apartamentos, restaurantes, centros comerciales o lugares cotidianos. Sin embargo, a partir de los años ochenta, como consecuencia de la hegemonía de géneros de horror o de ciencia-ficción, potenciados por el mejoramiento de los efectos especiales, los decorados volvieron a hacer notorio su artificio y sofisticación. En el curso de la historia del cine, las escaleras fueron un elemento arquitectónico del decorado fundamental para expresar dramática y/o figurativamente el ascenso hacia la cúspide o el descenso a las profundidades, incluso como metáfora de las jerarquías sociales inamovibles. Desde lo alto de las escaleras, el dictador hablaba a su pueblo, la seductora descendía escalón por escalón para encontrarse con su amado, o al pie de las escaleras se enfrentaban las atracciones y rechazos de los amantes pasionales de *Lo que el viento se llevó* (Bedoya & León, 2003).

### **2.5.3. Utilería**

La utilería viene a ser todos los objetos que forman parte de la escenografía o del vestuario, juega dos roles básicos: como objeto utilizado por los personajes durante la acción de las escenas, o como objeto complementario de la decoración. Aparte de ser funcionales para los personajes, cumplen funciones expresivas, estéticas y simbólicas (Tamayo & Hendrickx, 2015).

La utilería es una prolongación de funciones del decorador o ambientador, que en diferentes países es conocido como utilero, ajustador, atrecista especial o asistente de decoración. Su función singular es obtener piezas imposibles de la forma menos onerosa para la producción (como un enjambre de moscas, reproducciones de documentos, animales vivos, u obras de arte). Además, dentro de sus funciones está la de conseguir objetos cuando

surja alguna improvisación o alcanzar el atrezzo de mano para los actores en el rodaje (Murcia, 2002).

#### **2.5.4. Vestuario**

El vestuario es el complemento externo de la construcción del personaje. Está conformado por la ropa, los accesorios y el calzado utilizados en una película; el cual puede convertirse en un elemento simbólico que ayude a comunicar sentidos y significados, connotaciones y sugerencias que enheben el sentido o la visión general de lo que se quiere comunicar. El director de arte o diseñador de producción es el encargado de trabajar junto al vestuarista la indumentaria que usarán los personajes en cada escena de la película. Al vestuarista le corresponde diseñar y confeccionar dicho vestuario en función a los rasgos del personaje, del contexto en que este se encuentra, así como su ubicación en los sucesos específicos de la historia, para ello requiere realizar una investigación previa. Este profesional no solo crea la apariencia del personaje, sino que además, colabora a crear el aspecto plástico de las imágenes del filme a través de la estética, el estilo, la forma, el color, la textura y el uso particular que el personaje haga del vestuario que viste y calza. El trabajo del director de arte y el vestuarista no solo incluye el diseño de cada pieza del vestuario, sino su elaboración, mantenimiento, administración, devolución y cuidado. Por otro lado, el director de arte y el vestuarista deberán conocer las decisiones que el director tiene en la posproducción de la película para tomar decisiones con respecto al diseño del vestuario (Tamayo & Hendrickx, 2015).

El diseño de vestuario responde al concepto global impuesto por el director de arte o el diseñador de producción. El diseñador de vestuario traduce ese concepto a partir de su especificidad técnica y de su criterio artístico (Meza-Lopehandía, 2002).

El vestuario cinematográfico abandona las tradiciones y la técnica teatral desde el momento en que las exigencias de la técnica cinematográfica (aumento de óptica, traducción de la textura, blanco y negro, reflejos artificiales, etc.) lo alejan de su principal plástica hacia criterios expresivos. Desde el punto de vista estético o histórico, el vestuarista se vio obligado a tomar decisiones en razón de un sentido plástico, consiguiendo armonía, contraste o unidad con los escenarios en los que ha de aparecer. Una vez marcada la pauta respecto al tratamiento plástico global, los diseñadores de vestuario realizan su trabajo libremente, combinando colores o diseñando formas, sin alterar el concepto ni el diseño concebido por la dirección artística (Murcia, 2002).

El diseño de vestuario se hace más notorio en las cintas de época, sin embargo, la ciencia-ficción es otro género que le debe mucho a los decorados y el vestuario. En el género del cine criminal se marcaron aditamentos al vestuario como el sombrero, que representaban este género. Cineastas como Federico Fellini realzaron el poder simbólico u onírico del vestuario, su visión carnavalesca de la vida estaba expresada en sus vestuarios multiformes, de colores vivos y líneas extrañas como los que se presenciaron en *Julieta de los espíritus*, *Roma* o *Ginger y Fred* (Bedoya & León, 2003).

### **2.5.5. Maquillaje, peinado y caracterización**

El maquillaje y el peinado son aspectos importantes que definen la presencia y el aspecto de un personaje en el interior de una escena. Además del maquillaje cosmético, en las producciones audiovisuales se utilizan maquillaje de efectos especiales, corrector de defectos, de alteración de los rasgos de construcción del personaje y el de fantasía (Tamayo & Hendrickx, 2015).

En el cine se utilizan diversos estilos de maquillaje, entre ellos el realista, el cual busca aproximarse a la naturalidad a través de un maquillaje invisible y verosímil. Sin embargo, directores como Fellini, prefieren trabajar con un

maquillaje recargado, con rostros empolvados y lunares pintados de la época (siglo XVIII) para representar lo grotesco, extravagante y reforzar la idea de un mundo de apariencias y mascaradas (Bedoya & León, 2003).

Por otro lado, la caracterización es el arte de transformar a una persona en un personaje; este debe ser moldeable, ir desde lo fantástico e imposible hasta de época. Esta transformación implica tres etapas: la realización del vestuario, maquillaje y peinado. El trabajo de maquillaje y peinado empieza con la lectura del guion y tiene en cuenta la ambientación, los decorados, los tipos de planos y los efectos especiales. De acuerdo a las exigencias de cada guion, a un personaje se le puede envejecer, rejuvenecer a través de postizos, pelucas, prótesis, teniendo en cuenta la comodidad del actor. Estos cambios permiten adaptar la fisonomía del intérprete a las características del personaje que interpretará (Vásquez, 2011).

## **2.6. La propuesta estética**

Entendemos por propuesta estética a la construcción creativa que realiza un director de arte o diseñador de producción sobre el mundo propuesto en un guion. Se puede llegar a realizar un esquema de trabajo para alcanzar el objetivo deseado, el cual posee tres ejes fundamentales: el ***criterio artístico***, el ***conocimiento de la técnica*** y el ***aspecto económico***. El criterio artístico encierra, por un lado, la documentación y por el otro el diseño plástico.

Como punto de partida, es necesario desarrollar un concepto profundo que cabe en la meta del director de arte o diseñador de producción, concebido a través de referencias literarias, fotografías, recuerdos, música, etc., de tal manera que la película contenga unidad. A partir de ello, se desarrolla una paleta cromática para determinar las transiciones de la historia. Esta paleta de color o cromática se define como el conjunto de colores con los que se va a trabajar a lo largo del desarrollo creativo de la película y se aplicará a los decorados, al vestuario y a todos los elementos que aparezcan en el encuadre. La documentación, por su parte, es el trabajo más importante que realiza el director de arte o diseñador de producción bajo el concepto determinado para

la película. En esta etapa, debe adquirir todos los conocimientos necesarios para poder empezar a desarrollar su trabajo. En el caso de una película de época, el trabajo sobre la documentación es más extenso, debido a que todo detalle que aparezca en encuadre dará credibilidad al resultado final. Además, este proceso de investigación ofrecerá la posibilidad de sumergirse de lleno en la historia, comprendiendo la esencia de la película. Mientras que el director de arte o diseñador de producción obtenga mayor información le será útil en ese nuevo mundo que le toca reconstruir. Puede iniciar su investigación a través de revistas, novelas, libros, fotografías o cualquier publicación que le aporte datos sobre la época. Por otro lado, es importante que el director de arte o diseñador de producción vaya haciendo una recopilación de datos e imágenes y las guarde en su computadora. Como es lógico suponer, por la cantidad de imágenes a las que hoy tenemos la posibilidad de acceder, este archivo debe ser ordenado. Estos bancos de imágenes y archivos literarios serán de un altísimo valor para el profesional. “La documentación debe ser reordenada, utilizada en virtud a la acción dramática, recreada, no en forma testimonial, ya que debe siempre trabajar sobre la idea de ficción” (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007, pág. 218).

Dentro del criterio artístico, se debe tener en cuenta el diseño plástico. Este consiste en la realización de todos los elementos necesarios para proporcionar al director de la película la visibilidad del diseño planteado por el director de arte o diseñador de producción. Dicho diseño, está compuesto por bocetos de decorados (ya sea a partir de dibujos hechos a mano en escala o de manera digital en plataformas 3D), lineamiento de colores, *mood* de los personajes, texturas, y todo lo que sea necesario para que este profesional del diseño plasme su visión del nuevo mundo en el que se adentrará por unos meses. Diseñar el aspecto plástico que tendrá una película consiste, para el director de arte o diseñador de producción, en preconcebir la obra en términos visuales en función de los datos que le sugiere el guion. Entonces, el tratamiento plástico que el director artístico cree deberá estar entonces vinculado a las distintas emociones, al tema y a la connotación psicológica que

presenta el guion. Todos estos elementos quedarán amalgamados en una única atmósfera dramática que se adecue a la historia y a los personajes que la viven. El director de arte deberá liberarse de toda idea preconcebida o prejuicio, de tal manera que pueda comenzar a crear sin ningún tipo de condicionamiento (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. Objeto de estudio

La Teta Asustada

*La teta asustada*, traducida al inglés como *The Milk of Sorrow* (“La leche de la pena”, acoge este título para una mejor distribución en cines de habla no hispana), fue el segundo largometraje de ficción de la cineasta peruana Claudia Llosa. La película fue galardonada con el Oso de Oro del Festival de Cine de Berlín 2009 y nominada a los premios Oscar 2010 en la categoría de mejor película extranjera (Cánepa-Koch, 2010).

*La teta asustada* narra la historia de Fausta, quien desea llevar el cadáver de su madre a su tierra natal para darle sepultura. La memoria de Fausta está fuertemente marcada por las historias de violencia contra las mujeres campesinas y quechua hablantes de la sierra en la época del terrorismo, historias de las cuales su propia madre fue una víctima directa. Es el miedo heredado lo que lleva a Fausta a colocarse una papa en la vagina con el objetivo de mantener alejados a los hombres. Sin embargo, en su afán de enterrar a su madre, establece una serie de vínculos con distintos personajes, lo que inicia una transformación que le permite reconocerse y afirmarse en nuevos términos (Cánepa-Koch, 2010).

La dirección de arte de este filme tiene como objetivo el retrato estilizado de la vida de los inmigrantes. Recurre a un estilo *Kitsch*, recargado y excesivo, en el que se inserta objetos y elementos con una función simbólica notoria. El universo retratado trasciende el realismo, intentando incorporar en su representación una estética expresionista (Tamayo & Hendrickx, 2015).

### **3.2. Características de la investigación**

El enfoque de esta investigación es cualitativo-descriptivo y su modelo Hermenéutico, porque se orienta al proceso de obtención de resultados y a la comprensión de fenómenos sociales (Carvajal, 1999).

El enfoque cualitativo determina la naturaleza profunda de las realidades, sus sistemas, su estructura dinámica. A este enfoque también se le conoce como naturalista, fenomenológico, interpretativo o etnográfico (Hernández, Baptista, & Fernández, 2010).

El modelo hermenéutico busca conducir, comunicar, traducir, interpretar y comprender los mensajes y significados no evidentes de los textos y contextos: historia, cultura, política, religión, filosofía, sociedad y educación del ser humano (Weber, 1992).

### **3.3. Selección del escenario**

Escenario: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo – USAT

El campus de la USAT se encuentra en la ciudad de Chiclayo, provincia del departamento de Lambayeque. La universidad está administrada por el Obispado de la Diócesis de Chiclayo y fue fundada el 28 de marzo de 1996 por monseñor Ignacio María de Orbegoso. El escenario de la presente investigación se realizará en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, porque es el lugar donde se concretará el análisis de los elementos de la dirección de arte de la película peruana La Teta Asustada.

### **3.4. Selección de los participantes**

A continuación, se seleccionará cuatro participantes con experiencia en películas de la cinematografía peruana y a los cuales se les aplicará la entrevista.

Participantes:

- Directores de arte: Susana Torres, Aarón Rojas y Guillermo Isa
- Vestuarista: Sandra Fernández

### **3.5. Determinación de la muestra**

Muestra no probabilística: Este tipo de muestra no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador (Carvajal, 1999).

Para determinar la muestra del presente estudio se ha tomado como referencia la investigación de Krizia Cosmópolis y David Falen, “Análisis Cinematográfico y temático del largometraje peruano de corte social *La Teta Asustada* de Claudia Llosa en el 2008”, la cual segmenta la película en diez secuencias.

### **3.6. Estrategias de recogida de información**

#### Visionado de la película

Se observará la película *La teta Asustada* las veces que sea necesaria para identificar, de manera global, su aspecto visual.

#### Secuenciación

Después de varias reproducciones se procederá a fragmentar el film en secuencias. Se tomará como referencia la fragmentación de la tesis “Análisis Cinematográfico y temático del largometraje peruano de corte social *La Teta Asustada* de Claudia Llosa en el 2008”.

#### Selección de escenas importantes

A partir de la fragmentación, se identificará los elementos de arte y herramientas visuales de cada secuencia.

#### Interpretación

De las escenas más importantes se llegará a un profundo análisis sobre el aporte de sus elementos artísticos.

### Entrevista

Las entrevistas se realizarán con la finalidad de establecer una relación directa entre el investigador y el objeto de estudio. Se utilizará preguntas-pauta para que la entrevista sea flexible al momento de repreguntar.

### **3.7. Características de los instrumentos**

En la investigación se aplicará la entrevista para lograr la recolección de datos.

#### Entrevista Estructurada

También es denominada formal o estandarizada. La entrevista estructurada tiene la forma de un interrogatorio, pues las preguntas se plantean a partir de un formulario establecido con anterioridad (ordenado y siguiendo los mismos términos), y cuyas respuestas se anotan de forma codificada o de manera textual (Ballén, Pulido, & Zúñiga, 2007). Para el desarrollo de esta fase, se entrevistó a tres directores(as) de arte (Susana Torres, Aaron Rojas y Guillermo Isa) y una diseñadora de vestuario (Sandra Fernández), los cuales han trabajado en distintas películas de la cinematografía peruana.

#### Guía de Entrevista

La entrevista consta de 10 preguntas abiertas que abordan aspectos relevantes para el diseño de arte, sus características y herramientas. Además, incluyen una pregunta de análisis y comentario acerca de la película La teta asustada. Las preguntas de la entrevista son las siguientes:

1. ¿Cómo se define un director de arte y qué labores realiza dentro del equipo de una película?
2. ¿Con qué herramientas y elementos específicos trabaja un director de arte?
3. ¿Cuál es la primera etapa que enfrenta un director de arte para transmitir el mensaje que pretende el director con su película?
4. ¿Qué elementos visuales necesita una película para que tenga armonía estética?

5. En los últimos años, ¿Qué cree necesario cambiar o añadir para que la dirección de arte en el Perú crezca profesionalismo y también en propuestas?
6. En su opinión ¿Qué películas peruanas de los últimos 10 años destacan por transmitir ideas y sentimientos a través de la dirección de arte?
7. ¿Cómo es la comunicación del director de arte dentro de su departamento artístico y con las otras áreas de la realización cinematográfica?
8. ¿Qué diferencias encuentra entre dirección de arte y diseño de producción?
9. ¿Cree usted importante que el director de arte tome decisiones durante el rodaje? ¿Con qué otras áreas se vincula para su labor?
10. ¿Puede comentarme acerca del trabajo artístico de la película La Teta Asustada?

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultado de la entrevista planteada a especialistas en dirección de arte y vestuario

Tras la entrevista realizada a los participantes de la investigación, se presenta, a continuación, el resumen de las ideas más importantes obtenidas.

#### **Cuadro N° 1.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Cómo se define un director de arte y cuáles son sus labores en la película?**

Pregunta 1 ¿Cómo se define un director de arte y qué labores realiza dentro del equipo de una película?	Susana Torres: El director de arte es quien, siguiendo una lógica, se encarga de crear visualmente una película basándose en los personajes que lo habitan.
	Aaron Rojas: Es la persona que, a través de decisiones y negociaciones con otras áreas de la película le da el camino estético al film.
	Guillermo Isa: Un director de arte es quien ve toda la parte estética de la película y traduce las emociones que quiere producir en formas, colores, texturas y símbolos.
	Sandra Fernández: Es la parte creativa de la película porque concibe la atmósfera y aterriza visualmente el concepto que quiere el director a través de las herramientas que utiliza: color texturas, etc.

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

#### **Cuadro N° 2.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Con qué herramientas y elementos específicos trabaja un director de arte?**

Pregunta 2 ¿Con qué herramientas y elementos	Susana Torres: Básicamente la paleta de colores, las texturas y la saturación/ desaturación.
	Aaron Rojas: Los patrones que utiliza un director de arte para comunicar o producir sensaciones son los atuendos, las texturas, el color, la saturación/desaturación y la óptica.

específicos trabaja un director de arte?	Guillermo Isa: Un director de arte utiliza texturas, formas, líneas, colores, tonalidades, escenografía y vestuarios
	Sandra Fernández: Lo más importante para mí es el color, las texturas, la paleta de colores, los volúmenes, las locaciones, los accesorios y el vestuario.

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

**Cuadro N° 3.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Cuál es la primera etapa que enfrenta un director de arte para transmitir el mensaje que pretende el director con su película?**

Pregunta 3 ¿Cuál es la primera etapa que enfrenta un director de arte para transmitir el mensaje que pretende el director con su película?	Susana Torres: Como directora de arte debo seguir un guion. Primero creo el perfil psicológico de cada personaje en mi mente. Investigo, incluso antes de iniciar la pre producción, planteo mi paleta de colores, presento mi propuesta teniendo en cuenta el presupuesto y el director se encarga de ajustarla.
	Aaron Rojas: Todo parte del guion, lo interpreto según las emociones que este me haga sentir, converso con el director e intercambiamos ideas.
	Guillermo Isa: Una larga conversación con el director. Primero leo el guion sin pedir ninguna explicación, me imagino y luego converso las impresiones que tuve con el director.
	Sandra Fernández: El guion es el punto de partida, primero lo leo, lo desgloso y a partir de las preguntas más básicas lo aterrizo en la parte más técnica y real: cuantas locaciones voy a utilizar, cuál será su uso, que necesito en esa locación y el tipo de utilería y luego converso con el director.

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

**Cuadro N° 4.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Qué elementos visuales necesita una película para que tenga armonía estética?**

<p align="center">Pregunta 4</p> <p>¿Qué elementos visuales necesita una película para que tenga armonía estética?</p>	<p>Susana Torres: Todos los elementos son necesarios para que el espectador se crea la historia, pues los espacios no son muertos sino son espacios habitados.</p>
	<p>Aaron Rojas: Los colores y las texturas son fundamentales.</p>
	<p>Guillermo Isa: La armonía estética está en la verdad que tiene una escena. Cada película es única y cada momento requiere un tratamiento especial.</p>
	<p>Sandra Fernández: Todos los elementos son necesarios para comunicar la historia, pero es importante que todas las áreas del equipo trabajen en la misma idea.</p>

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

**Cuadro N° 5.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta En los últimos años, ¿qué cree necesario cambiar o añadir para que la dirección de arte en el Perú crezca profesionalismo y también en propuestas?**

<p align="center">Pregunta 5</p> <p>En los últimos años, ¿qué cree necesario cambiar o añadir para que la dirección de arte en el Perú crezca profesionalismo y también en propuestas?</p>	<p>Susana Torres: Tiempo y presupuesto. Muchas producciones tienen presupuesto, pero poco tiempo, y hay que tomarse el trabajo de ir creando.</p>
	<p>Aaron Rojas: La existencia de una escuela formal o incluso en las escuelas de comunicación se debe explorar la dirección de arte dentro de la currícula. Otro punto también es la peligrosa masificación, la presentación de estereotipos en las películas que las limitan a crecer en imágenes.</p>
	<p>Guillermo Isa: Necesita una reestructuración del equipo, lamentablemente los presupuestos son cortos para contratar a más personas en el departamento artístico.</p>
	<p>Sandra Fernández: Le pasa al cine peruano en general, la falta de presupuesto limita la creación de nuevas</p>

	propuestas, además, es necesario que las escuelas de cine o universidades den más énfasis al área de dirección de arte.
--	---

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

**Cuadro N° 6.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta En su opinión, ¿qué películas peruanas de los últimos 10 años destacan por transmitir ideas y sentimientos a través de la dirección de arte?**

Pregunta 6 En su opinión, ¿qué películas peruanas de los últimos 10 años destacan por transmitir ideas y sentimientos a través de la dirección de arte?	Susana Torres: Octubre de los hermanos Vega.
	Aaron Rojas: Las malas intenciones, N.N., El mudo, Perro guardián
	Guillermo Isa: Películas de los hermanos Vega, Perro guardián de Baltazar Caravedo y Daniel Higashionna
	Sandra Fernández: La última noticia de Alejandro Legaspi, El limpiador de Adrián Saba, Perro guardián de Baltazar Caravedo y Daniel Higashionna, El Elefante Desaparecido de Javier Fuentes-León.

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

**Cuadro N° 7.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Cómo es la comunicación del director de arte dentro de su departamento artístico y con las otras áreas de la realización cinematográfica?**

Pregunta 7 ¿Cómo es la comunicación del director de arte dentro de su departamento	Susana Torres: Es importante comunicarte mucho con el director, con la productora, con el departamento artístico, con el área de maquillaje y un contacto constante con el script.
	Aaron Rojas: La comunicación es constante, todo el tiempo intercambio información. Es fundamental estar comunicado

artístico y con las otras áreas de la realización cinematográfica?	con la productora, con el director de foto, con sus propios asistentes, utileros, escenógrafos, vestuaristas y el equipo de caracterización y maquillaje.
	Guillermo Isa: Dentro del equipo hay una constante discusión y conversación sobre todo con la triangulación: director, director de fotografía y arte porque somos quienes velamos por la imagen. Así como es importante dialogar con los encargados de decorados y utilería.
	Sandra Fernández: Hay una comunicación más fuerte con el director, el director de fotografía y con la producción por la parte técnica y de presupuesto. Dentro del departamento artístico, la dirección de arte es un área que conversa directamente con vestuario y maquillaje.

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

**Cuadro N° 8.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Qué diferencias encuentra entre dirección de arte y diseño de producción?**

Pregunta 8 ¿Qué diferencias encuentra entre dirección de arte y diseño de producción?	Susana Torres: Para mí el diseñador de producción es quien crea las cosas y se encarga de las cifras y los números. El director de arte se encarga de la parte artística.
	Aaron Rojas: El diseñador de producción es la persona encargada de la conceptualización visual de la película, se encarga de delegar a los directores de arte la concretización del proyecto. Sin embargo, en las películas peruanas las dos personas hacen el mismo trabajo.
	Guillermo Isa: El diseñador de producción es el área más creativa, la cual plantea toda la estética de la película. El director de arte lleva a cabo el pedido del diseñador y se encarga de los procedimientos operativos (presupuesto y cronogramas).
	Sandra Fernández: El diseñador de producción es la persona que crea y diseña todo el mundo estético de la película, por el contrario, el director de arte se encarga de buscar y hacer funcionar las cosas que quiere el diseñador.

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

**Cuadro N° 9.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Cree usted importante que el director de arte tome decisiones durante el rodaje?**

<p align="center">Pregunta 9 ¿Cree usted importante que el director de arte tome decisiones durante el rodaje?</p>	<p>Susana Torres: Si son necesarias sí. Hay cosas que se planean, pero en el momento no funcionan como esperabas o a veces aparecen novedades que podemos agregar.</p>
	<p>Aaron Rojas: Una película es como un gran monstruo, si lo quieres controlar te va a matar, solo debemos adaptarnos a los movimientos, teniendo en cuenta el concepto de la película.</p>
	<p>Guillermo Isa: Todos los días pasan miles de cosas en todas las etapas de la película. Dentro del rodaje, la producción te puede conseguir cosas, pero siempre debes ir bien preparado para todo.</p>
	<p>Sandra Fernández: Nosotros somos una herramienta para el director y muchas veces debemos respetar sus decisiones. En el encuadre hay muchas cosas que no funcionan, y se tiene que acceder a retirar de la ambientación.</p>

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

**Cuadro N° 10.- Resumen de las respuestas de los entrevistados a la pregunta ¿Puede comentarme acerca del trabajo artístico de la película La Teta Asustada?**

Pregunta 10 ¿Puede comentarme acerca del trabajo artístico de la película La Teta Asustada?	Susana Torres: La película tiene un estilo barroco, utiliza colores desaturados, pasteles, vibrantes, topacios y ocre. Además, el vestuario y la utilería cumplen un papel simbólico en el film.
	Aaron Rojas: No puedo comentar mucho acerca de la película, pues no la recuerdo completamente.
	Guillermo Isa: Lleva colores muy fuertes que reflejaban el espíritu súper alegre de estas personas.
	Sandra Fernández: Su punto de partida es el Perú kitsch. La película se ayuda del simbolismo para narrar la historia y está basada en colores y texturas cotidianas de la sociedad que relata, pero los hace más evidentes para crear su propia estética: vestuario, colores terrosos y neutros, espacios.

*Fuente: Entrevista realizada por la investigadora.*

## **4.2. Discusión de resultados**

En esta parte de la investigación se contrastará las reflexiones de los entrevistados con el análisis de los teóricos y especialistas en la materia.

### **4.2.1. El director de arte y sus labores**

Los entrevistados describen al director de arte como la persona encargada de concebir la estética de una película a través de los elementos plásticos que maneja.

Tal concepto lo valida el diseñador de producción Richard Sylbert, para él, la función de un diseñador de producción o director de arte (término utilizado en el ámbito peruano) era reescribir un guion cinematográfico en términos visuales, a través de los elementos de diseño que tienen a disposición:

arquitectura, espacio, línea, color patrón, repetición y contraste (Ettedgui, 2001).

#### **4.2.2. Herramientas y elementos de un director de arte**

Todos los entrevistados coincidieron que los colores y las texturas son herramientas fundamentales para un director de arte. Para Sandra Fernández, el color genera un simbolismo profundo y para Aaron Rojas las texturas dan realismo e información sobre el paso de tiempo.

Sin embargo, Guillermo Isa concluye que dichas herramientas se van aplicando de acuerdo a lo que se necesite narrar, esto quiere decir que el criterio que un director de arte debe tener frente a estas herramientas no radica solamente en la estética de un film, sino en dar un sentido y significado a lo narrado a través de la imagen.

Aaron Rojas y Susana Torres comentan de manera personal que la saturación/desaturación ha sido parte importante en su trabajo creativo como directores de arte, sobre todo en las películas *El Limpiador* y *La Teta Asustada* respectivamente. Rojas, Fernández e Isa manifiestan que el vestuario es un elemento primordial en una película porque comunica acerca de los personajes.

Fernández afirma que los volúmenes, los accesorios y las locaciones también son importantes para un director de arte, pues proporcionan información al espectador sobre el contexto de la película; además, Isa manifiesta que las formas, las líneas, las tonalidades y la escenografía también son primordiales pues generan sensaciones, incluso el afirma que combinadas puede obtener diferentes resultados.

A lo que se quiere llegar, en palabras de Rojas es que, cada elemento puede connotar un significado diferente, sin embargo su ubicación en el *frame* es como una banda sinfónica, cada instrumento ofrece una melodía agradable, pero en conjunto se crea, en el caso de una película un espectáculo visual.

Para dar base a lo comentado por los entrevistados, el teórico David Bordwell describe la utilidad e importancia de los elementos de dirección de arte en el cine clásico de Hollywood, donde el color y la textura se utilizaban para conseguir profundidad en los planos. Incluso, en las películas de blanco y negro se utilizaba para pintar los decorados y crear un efecto de profundidad. También aprovechaban las texturas densas y concentradas, las cuales eran reservadas para los vestuarios (Bordwell, El cine clásico de Hollywood, 1997).

#### **4.2.3. Primera etapa que enfrenta un director de arte**

Los entrevistados están de acuerdo en que el guion es la primera etapa que enfrenta un director de arte, lo consideran como un punto de partida pues es la esencia de donde abstraer el contexto de la película y el cual brinda información a cada una de las áreas de la película. El aporte del Arte radica en proponer elementos y herramientas que tengan como base lo interpretado en el guion.

Además, Susana Torres comenta que, dentro de la primera etapa de su trabajo, el segundo punto, después del guion es la elaboración de un perfil de personajes. Para ella es necesario crear una historia a partir de la historia y así pueda encontrar una lógica de la película.

En cambio, para Aaron Rojas y Guillermo Isa el intercambio de ideas con el director de la película es fundamental para evitar desviarse de la premisa global de la película, pues al final el director es quien tiene el control del filme.

Por el contrario, el segundo paso para Sandra Fernández es aterrizar las ideas del guion a algo físico, ella se plantea diversas preguntas hasta llegar a la parte técnica y material. Por tal motivo, la investigación dentro del campo del diseño artístico es fundamental y el aporte que el director de arte haga al guion de la película partirá de cuan profunda haya sido su exploración.

Anna Asp, diseñadora de producción de las películas de Ingmar Bergman, a través de sus escritos corrobora lo expuesto por los entrevistados. Para ella, un guion que no profundiza en los personajes genera un obstáculo en el proceso de creación estética de una película.

Sin embargo, el diseñador de producción Henry Bumstead comenta que antes de empezar a diseñar el arte de una película, lee dos a tres veces el guion tratando de visualizar todos los elementos de la historia para que al dibujar los primeros bocetos tenga una idea precisa del aspecto de sus decorados (Ettedgui, 2001).

#### **4.2.4. Armonía estética de un film**

La armonía estética, para Susana Torres y Guillermo Isa se encuentra en la verdad que tiene cada escena de la película, además añaden que se elabora a través de una buena investigación y utilizando los elementos necesarios para comunicar la historia. Así, Anna Asp, desde su punto de vista como diseñadora de producción, reafirma esta idea cuando afianza su total interés por involucrase en cada uno de los elementos de arte (Ettedgui, 2001).

Por otro punto, en la investigación “Making off de un director de arte, propuesta estética para un cortometraje” de Vásquez, se afirma que la estética que plantea la dirección de arte se realiza con el fin de lograr que la película, en conjunto, posea coherencia y transmita el sentimiento deseado, sin permitir que este se dispare en otra dirección. (Vásquez, 2011)

#### **4.2.5. La dirección de arte en el Perú**

Según Guillermo Isa, el crecimiento de la dirección de arte en el Perú necesita una reestructuración en el departamento artístico. Considera que se requiere mayor recurso humano, así como de un presupuesto más elevado para originar nuevas y mejores propuestas. Por su parte, Susana Torres refuta la idea de Isa. Para la directora de arte de La teta asustada, en el Perú existen muchas producciones con buen presupuesto, sin embargo, tienden a acortar el

tiempo de investigación en la preproducción, para ella es importante tomarse el trabajo de ir creando y formando ese “tejido” (como ella lo llama), con el propósito de no caer en estereotipos. Complementando la opinión de Torres, Aaron Rojas percibe a la dirección de arte en el Perú desde dos puntos de vista. En primer lugar, considera que la masificación de la información o la cultura del entretenimiento han convertido al director de arte peruano en un desarrollador de imágenes masivas, lo cual, de forma directa o indirecta lo hace partícipe de la educación de los espectadores. Para Rojas es importante evitar clichés y estereotipos, y en vez de ello, sugerir espacios y personajes, de tal manera que la dirección de arte en el Perú crezca en imágenes. El último punto que considera el director de arte de *El Limpiador*, es que, la mayoría de directores de arte en el país trabajan empíricamente, ya que no existe una escuela formal que profundice sobre el tema, sin embargo, Rojas propone la inclusión de este oficio dentro de la currícula de las carreras de comunicación.

Esto puede corroborarlo la directora de arte peruana Cecilia Herrera, ella comenta que la metodología de la dirección de arte en el Perú no es del todo desarrollada, el trabajo lo realizan pocas personas y el presupuesto del rubro es todavía modesto. Además, añade que actualmente están apareciendo cineastas jóvenes preocupados en cuidar la dirección de arte, ella siente que hay mayor interés sobre el área e incluso mejor preparación (Tamayo & Hendrickx, 2015).

#### **4.2.6. Películas peruanas más destacadas**

Torres afirma que la dirección de arte de la película *Octubre* dirigida por los hermanos Vega tiene una estética diferente a la suya, sus personajes son desolados y sin expresión. Guillermo Isa también concuerda con Torres, a él le parece interesante el arte de las películas de esta dupla de directores, incluso argumenta que su preferencia radica en el vertiginoso cuidado del arte.

Para Fernández e Isa, *Perro Guardián* de Caravedo e Higashionna es una de sus películas preferidas en cuanto a dirección de arte. Guillermo Isa, por su parte añade que la película guarda una armonía estética porque se ha sabido materializar correctamente el arte.

Fernández añade que la dirección de arte de *Perro Guardián* utiliza correctamente los espacios vacíos como una herramienta simbólica para contar sobre el personaje. Además, Fernández también tiene preferencia en cuanto al tratamiento artístico de las películas *La última noticia de Alejandro Legaspi*, *El limpiador* de Adrián Saba y *El elefante desaparecido* de Javier Fuentes-León porque tuvieron criterio al comunicar los sentimientos y emociones de sus personajes.

Las películas que los entrevistados han tomado como las más representativas pertenecen a una nueva generación de la cinematografía peruana, la cual se ha explayado en cuanto a géneros y ha mejorado los paradigmas que se tenía hasta entonces. El director de arte peruano Giuseppe De Bernardi argumenta que el cine peruano contemporáneo se ha concentrado en mejorar su trabajo de expresividad en la propuesta visual de las películas (Tamayo & Hendrickx, 2015).

#### **4.2.7. El director de arte y la comunicación con el equipo**

Los entrevistados afirman que la comunicación que el director de arte tiene en la película es constante, directa, precisa y alineada con todas las áreas del filme.

Para ellos, el arte debe tener rotunda participación, sobre todo con las áreas que se encargan de la imagen: dirección, dirección de fotografía y dirección de arte, ya que de la predisposición que tenga el equipo se juega el resultado de la película, no se puede realizar un buen arte sin que las otras áreas no tengan la misma premisa en mente.

Torres afirma que en la pre-producción defiende su idea con respecto a la dirección de arte, pero en el rodaje se alinea a las exigencias del director, pues todo ya está discutido.

Este razonamiento lo atestigua el diseñador de producción Ken Adam, comenta que la capacidad de comunicación resulta esencial para triunfar en la profesión de director artístico, pues considera indispensable que el equipo conviva y trabaje en armonía (Ettedgui, 2001).

#### **4.2.8. Dirección de arte y diseño de producción**

Para los entrevistados, el diseñador de producción es la persona encargada de la conceptualización visual de la película y de organizar el presupuesto para realizarla.

Por el contrario, el director de arte concretiza el pedido del diseñador a través de la búsqueda de objetos que funcionen en la puesta en escena, sin embargo, ellos recalcan que en la producción peruana los dos cargos lo cumplen una sola persona que toma el nombre de director de arte.

El diseñador de producción Rychard Sylbert añade un hecho histórico para esclarecer la confusión de términos y para explicar cada cargo: En 1939, el productor de *Lo que el viento se llevó*, Selznick, ordenó que William Cameron Menzies figurase en los créditos de la película como *diseñador de producción*.

A partir de entonces, muchos directores artísticos pasaron a ocupar el cargo de diseñadores de producción y sus ayudantes heredaron el título de directores artísticos. Mientras los primeros se encargaban del diseño global de la película, los segundos eran los responsables de administrar el presupuesto del departamento artístico y de supervisar todo el proceso de decorado (Ettedgui, 2001).

#### **4.2.9. Decisiones del director de arte durante el rodaje**

Los entrevistados afirman que el director de arte toma decisiones todo el tiempo, sobre todo en el rodaje, pues consideran que surgen muchas variaciones que este profesional debe estar preparado para afrontar, y para ello se apoya del director de la película, el director de fotografía, el productor, el script y muchas veces en los asistentes y artesanos que trabajan dentro de su departamento.

Este juicio es razonado por Henry Bumstead, el cual comenta que el diseñador de producción o director de arte desempeña un papel absolutamente crucial en la tarea de ayudar al productor y al director a encontrar un modo de realizar la película, el director de arte está obligado a tomar decisiones críticas con respecto a la escenografía y a otras acciones que le competan (Ettedgui, 2001).

#### **4.2.10. El arte en *La teta asustada***

Los entrevistados expresan que la película utilizó como punto de partida el Perú *kitsch* para representar un estilo barroco, con colores desaturados que simbolizan la cotidianidad de una sociedad migrante.

Augusto Tamayo, director de arte y autor del libro *La dirección de arte en el Cine peruano* hace una crítica de la película en donde reafirma lo descrito por los entrevistados. Para él, la película *La teta asustada* tiene como objetivo el retrato estilizado de la vida de los migrantes. Recurre a un estilo que incluye elementos de lo Kitsch en el que inserta objetos y elementos con una función simbólica muy notoria. (Tamayo y Hendrickx, 2015).

La propuesta estética dada por las directoras de arte Susana Torres y Patricia Bueno obedece al lineamiento visual de la directora. El arte de la película evoluciona con la protagonista y va enriqueciendo el relato con diversos símbolos que representan la sociedad retratada.

Susana Torres manifiesta que cada plano de *La teta asustada* fue pensado como si fuese un cuadro. La paleta general de la película comprende colores desaturados, sin embargo, se asignó una gama cromática para cada protagonista. Los colores apastelados y vibrantes para la familia de Fausta y una paleta cromática conformada por ocre y topacios para Aída. Sin embargo, el color *cyan* es clave dentro del relato. Por otro lado, se realizaron diversas propuestas de vestuario, maquillaje y peinado. Para Fausta, se optó por un personaje con rasgos orientales, sutiles y atractivos, pero sin llegar a lo sexual, porque el mismo relato lo sugería.

### **4.3. Análisis de los elementos de la dirección de arte de la película *La Teta Asustada***

#### **4.3.1. Datos del film**

La película *La teta asustada* fue filmada en el 2008 en el Centro poblado rural Los Huertos de Manchay en el distrito de Pachacamac y su estreno mundial se realizó el 2009 en el Festival Internacional de Berlín, donde fue galardonada con el Oso de Oro.

Entre los festivales donde fue premiada la película se encuentran: el Festival Internacional de Berlín (2009), el Festival de Guadalajara (2009), el Festival L`etoile de Caux de Francia (2009), Festival de Cinema de Gramado, XXVI Festival de Cine de Bogotá (2009), Festival de Lima (2009), Festival Internacional de mujeres de Salé (2009) y el Festival Du Nouveau Cinéma Montréal (2009).

La temática de *La teta asustada* propone una búsqueda simbólica de sanación de un pueblo reprimido que encuentra la manera de expresar su inconsciente a través de sus sueños, sus fluidos, sus mitos, sus cantos y bailes; y en donde “la palabra encerrada en el cuerpo” se manifiesta en la sangre que se convierte en su principal delator.

#### 4.3.1.1. Ficha técnica

Título: La teta asustada  
Empresa productora: Wanda Visión (España), Obrerón Cinematográfica (España) y Vela producciones (Perú). Con la colaboración de Televisión de Catalunya, Televisión española, ICAA-Ministerio de Cultura, ICIC-*Department de Cultura de la Generalitat de Catalunya, Ibermedia, Conacine, World Cinema Fund* (Berlinale), *Visions Sud Est* (Suiza) y CDA Catalán Films & TV.

Título: La teta asustada  
Duración: Argentina: 95 min / Alemania: 94 min (Festival Internacional de Berlín)  
Productores: José María Morales, Antonio Chavarías y Claudia Llosa  
Guion y dirección: Claudia Llosa  
Productor delegado: Miguel Morales, Ángeles Masclans  
Productor delegado (Perú): Marina Charún  
Productor delegado (Perú): Delia García

Dirección de fotografía: Natasha Braier  
Montaje: Frank Gutiérrez  
Banda Sonora Original: Selma Mutal  
Canciones de Fausta: Letra Claudia Llosa, Magaly Solier  
Música: Magaly Solier  
Canción Sirena: Selma Mutal  
Sonido Directo: Edgard Lostanau  
Montaje de Sonido: Fabiola Ordoyo  
Dirección de arte: Susana Torres y Patricia Bueno  
Vestuario: Ana Villanueva  
Maquillaje: Luciana Salomón  
Foto Poster: Vanesa Montero  
Empresa productora: Wanda Visión (España), Obrerón Cinematográfica (España) y Vela producciones (Perú). Con la colaboración de Televisión de Catalunya, Televisión española, ICAA-Ministerio de Cultura, ICIC-*Department de Cultura de la Generalitat de Catalunya, Ibermedia, Conacine, Worlds Cinema Found* (Berlinale), *Visions Sud Est* (Suiza) y CDA Catalán Films & TV.

#### 4.3.1.2. Equipo artístico

Fausta: Magaly Solier  
Tío Lucido: Marino Ballón  
Aída: Susi Sánchez  
Hijo de Aída: Antolín Prieto  
Noé: Efraín Solís  
Perpetua: Bárbara Lazón  
Doble Perpetua: Lucy Noriega  
Severina: Karla Heredia  
Tía Carmela: Delci Heredia  
Abuela Anita: Anita Chaquiri  
Melvin: Fernando Cayco  
Melvincito: Miller Revilla Chingay

Jhonatan: Spencer Salazar  
Jhonny: Leandro Mostorino  
Chicho: Summy Lapa  
Máxima: María del Pilar Guerrero  
Marco: Edward Lluno  
Amadeo: Daniel Núñez

#### 4.3.2. Datos de la directora

Claudia Llosa Bueno es una directora y guionista de cine nacida en Lima en 1976. Licenciada en Ciencias de la Comunicación en la Universidad de Lima – ULIMA en 1998. Trabajó durante cinco años como creativa publicitaria tanto en Lima y Barcelona. Más adelante, obtuvo un master en guion de cine en la Escuela de Artes y espectáculos de Madrid y una especialidad en la Universidad de Nueva York.

Premiada por el guion de *Madeinusa* en 2003 en el Festival de La Habana Cuba, se le concede la beca de la Fundación Carolina y Casa de América, así como la Fundación Sundance, para el desarrollo de sus proyectos cinematográficos. Fue así como dirigió *Madeinusa*, su primer largometraje, ejecutado por las productoras españolas Wanda visión y Oberón Cinematográfica. El filme consiguió más de una veintena de galardones alrededor del mundo.

Su segunda película, *La teta asustada*, se estrenó en la edición 2009 del Festival Internacional de Cine de Berlín, donde obtuvo el premio de la Federación Internacional de Cine de la Prensa Cinematográfica (FIPRESCI) y luego el Oso de Oro, el máximo galardón otorgado por la Berlinale. En el 2014, Llosa estrenó su última película *No llores, vuela*, una coproducción entre España, Francia y Canadá, la cual filmó en escenarios naturales de Canadá.

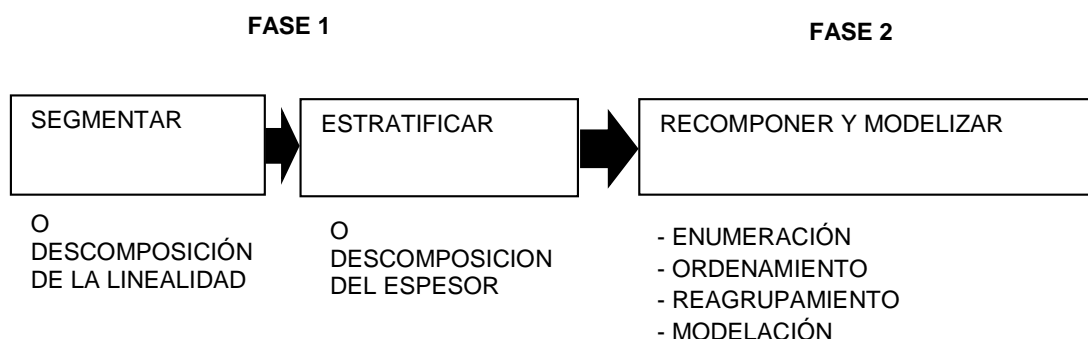
Además, Llosa impartió la docencia en la facultad de Comunicación Blanquerna - Universidad Ramón Llull de Barcelona y en la Unión de actores de la Comunidad de Madrid, además participó en series de TV como *50 años de Tradiciones de TVE*.

### 4.3.3. Sinopsis oficial

Fausta sufre de una rara enfermedad llamada “la teta asustada”, que se transmite a través de la leche materna de mujeres embarazadas que fueron abusadas o violadas durante o poco después del embarazo. Mientras que vive en el miedo y la confusión constante debido a esta enfermedad, debe hacer frente a la repentina muerte de su madre. Ella decide tomar medidas drásticas para no seguir los pasos de su progenitora (IMDb, 2009).

### 4.3.4. Secuencialización

En esta parte de la investigación se analizará los elementos de la dirección de arte de la película *La teta asustada*, a partir del procedimiento de análisis que propone Francesco Casetti y Federico di Chio en su libro *Cómo analizar un film*. Para dicho estudio se tendrá en cuenta las funciones y los elementos que componen una película: las secuencias, escenas y planos, para llegar a entender lo que pretende expresar y narrar el filme.

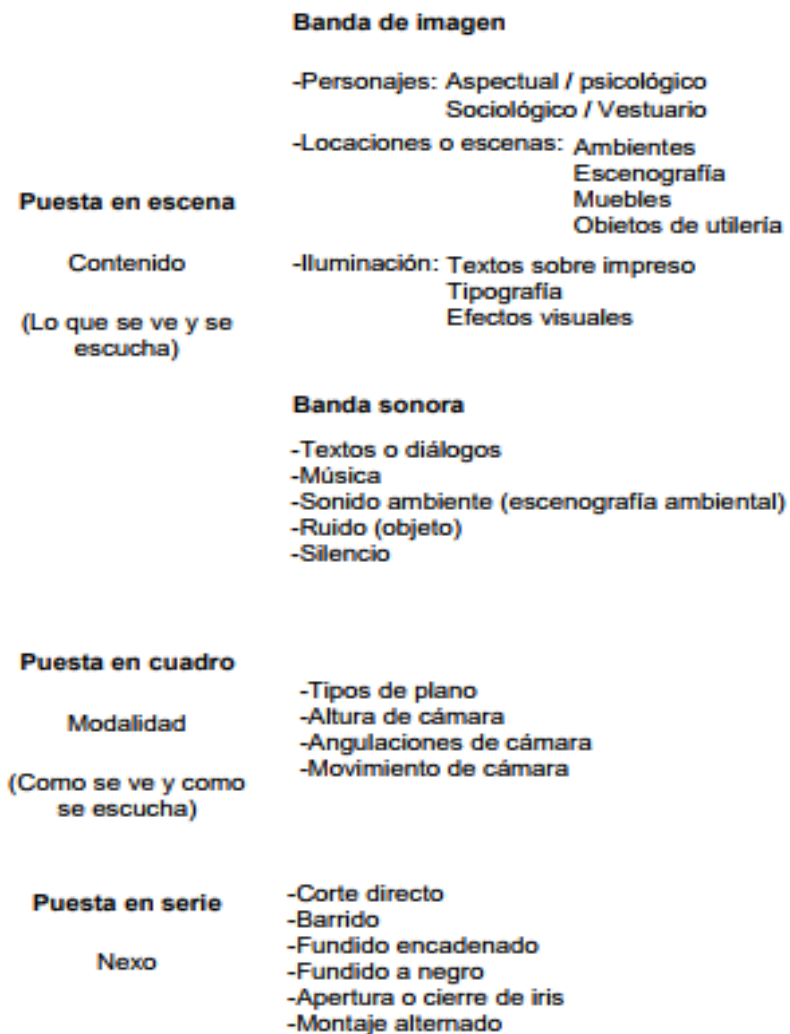


**Gráfico N° 1.- Procedimientos del análisis de un filme**

Fuente: Elaboración propia basada en Casetti & Di Chio (1990)

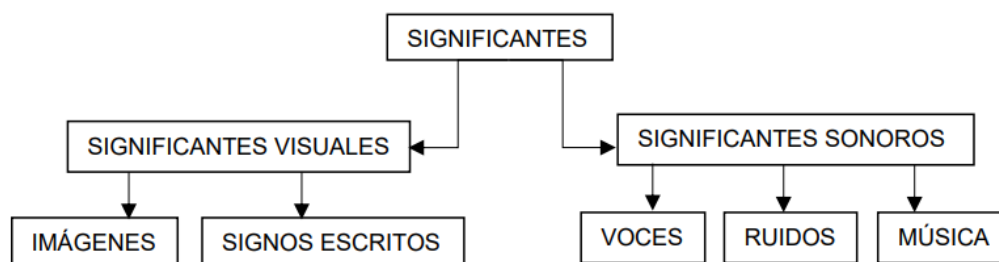
Para el siguiente análisis se tendrá en cuenta el primer nivel de representación: la puesta en escena, al que Casetti y Chío denominan el grupo de los significantes visuales: imágenes y signos escritos. Sin embargo, centraremos el análisis en la funcionalidad que los elementos de la dirección de arte: escenografía, decorado, utilería, vestuario y el maquillaje, peinado y caracterización, aportan a la narrativa de la película y de qué manera lo hacen.

### Gráfico N° 2.- Niveles de la representación



Fuente: Elaboración propia, basado en los apuntes personales del curso Análisis de la Narración Audiovisual – Universidad Austral, Argentina (sobre la base de Casetti & Di Chio, 1990)

### Gráfico N° 3.- Tipos de significantes en un texto fílmico



Fuente: Elaboración propia basada en Casetti & Di Chio (1990)

Como primer término, se ha optado por segmentar la película *La teta asustada* en diez secuencias y setenta y dos escenas, las cuales se van a describir brevemente.

#### **Secuencia 1 - (00:00:00- 00:13:14 minutos)**

Inicia con un fondo negro acompañado de la voz en off de Perpetua (Madre de Fausta) hasta mostrar el rostro de la anciana, con la cabeza reposada en la almohada de un catre celeste de madera desgastada. Perpetua canta sobre su pasado (sobre el terrorismo en el Perú) mientras Fausta la atiende hasta presenciar su muerte. Tras el fallecimiento de su madre, Fausta sufre un desmayo y despierta en la posta médica. En el lugar, el médico le informa a Lúcido (tío de Fausta) sobre la papa en la vagina que lleva Fausta como una práctica anticonceptiva. El médico le aconseja someterse a cirugía para extraer el tubérculo, pero Fausta se niega, discute con su tío en el trayecto de regreso a casa, sin embargo, le pide discreción.

Esta secuencia contiene las siguientes escenas:

**Escena 1:** Cántico de Perpetua

**Escena 2:** Fausta presencia el fallecimiento de su madre

**Escena 3:** Aparece el título de la película.

**Escena 4:** El descontento de Máxima (prima de Fausta) por el largo de su vestido.

**Escena 5:** Fausta sangra por la nariz y se desmaya.

**Escena 6:** Fausta despierta en la posta médica.

**Escena 7:** El doctor le informa al tío Lúcido que Fausta tiene una papa en la vagina, ella escucha tras la puerta.

**Escena 8:** Fausta y su tío recorren los pasillos de la posta médica para retornar a casa.

**Escena 9:** Fausta y Lúcido discuten en el microbús de regreso a casa. Fausta le pide discreción respecto a la noticia.

**Escena 10:** Fausta y su tío caminan por el centro poblado donde viven

### **Secuencia 2 - (00:13:14 - 00:21:14 minutos)**

En casa, Lúcido le pide a Fausta enterrar a su madre en el patio de la casa, pero ella se niega porque desea sepultarla en su pueblo natal. Acompañada de un familiar, recorre las distintas funerarias de su localidad, pero ninguna accede a su presupuesto. Al regresar a casa, se reúne con las mujeres de la familia para embalsamar el cuerpo de Perpetua. Su tía le da la noticia de una oferta laboral como empleada doméstica en donde pueden ofrecerle un pago por adelantado.

Dentro de la secuencia dos, se observa las siguientes escenas:

**Escena 11:** Fausta introduce la cabeza dentro del manto que cubre el cadáver de su madre

**Escena 12:** Lúcido y Fausta vuelven a discutir, el tío insiste en enterrar a su madre en el patio de la casa.

**Escena 13:** Fausta canta en quechua mientras ordena las servilletas para el matrimonio de una de las clientas de su familia. Toma la recomendación del médico y la convierte en una paloma de papel, la cual deja caer al balde donde escurre el vestido de Perpetua.

**Escena 14:** Fausta es acompañada por un pariente a una funeraria, en el lugar encuentra el cuerpo de un niño, ella piensa que es un cadáver. El vendedor le ofrece detalles de su servicio, pero excede su presupuesto.

**Escena 15:** Fausta entra a una segunda funeraria, esta tiene un estilo más popular y se detiene a ver el dibujo del océano pacífico en la superficie de un ataúd.

**Escena 16:** Fausta visita la última funeraria. La vendedora le aconseja llevar el cadáver de su madre discretamente en un bus interprovincial.

**Escena 17:** Fausta regresa a casa, al entrar es sorprendida por una bandada de palomas que huyen de la jaula que Máxima, por descuido, deja abierta mientras ayudaba a su madre a decorar el *catering* de una cliente.

**Escena 18:** Las mujeres de la familia se reúnen para embalsamar el cadáver de Perpetua. La tía le comenta acerca de un trabajo como empleada doméstica.

### **Secuencia 3 - (00:21:14 - 00:30:06 minutos)**

Fina recibe a Fausta en la casa de Aída. Ella le brinda las indicaciones básicas para su trabajo. Aída se encuentra perforando la pared con un taladro, le pide sostenerlo a Fausta mientras coloca sus cuadros de fotos. Ella se acerca, se ve reflejada en el vidrio del cuadro de un soldado, se asusta y sale corriendo con la nariz sangrando. Aída la escucha cantar mientras se limpia la sangre en el lavatorio de la cocina.

La secuencia tres contiene las siguientes escenas:

**Escena 19:** Fausta recorre un mercado acompañada de su tía para llegar a la casa de Aída

**Escena 20:** Fausta es recepcionada por Fina, una de las empleadas de Aída

**Escena 21:** Fina revisa el aseo de Fausta mientras le da consejos sobre su nuevo puesto

**Escena 22:** Fausta se arregla el nuevo uniforme en la cocina de la casa de Aída

**Escena 23:** Fausta se dirige al cuarto de Aida tras escuchar el sonido de la campana, Aida le pide sostener el taladro para colocar sus cuadros, pero Fausta sale corriendo con la nariz sangrando del susto.

**Escena 24:** Fausta limpia su nariz en el lavatorio de la cocina mientras canta y es escuchada por Aida.

**Escena 25:** Fausta corta las raíces de la papa que tiene dentro de la vagina.

#### **Secuencia 4 - (00:30:06 - 00:36:49 minutos)**

Fausta inicia sus primeros días de trabajo en casa de Aida. Siguiendo las indicaciones de Fina, se fija por la pequeña ventana exterior antes de abrir el portón. Recibe con mucha desconfianza a Noé, el jardinero de la casa. Fausta ayuda en el negocio familiar de sus tíos y viste de mesera para un matrimonio, en donde vuelve a discutir con su tío Lúcido, él le da un plazo para enterrar a su madre ya que considera un mal presagio tenerla el día del matrimonio de su hija.

La secuencia cuatro está compuesta por las siguientes escenas:

**Escena 26:** Fausta escucha el timbre, mira por la ventana y tras hacer algunas preguntas deja entrar al jardinero.

**Escena 27:** Fausta recorre las escaleras de Manchay para regresar a casa

**Escena 28:** Los clientes de los tíos de Fausta bailan el vals y disfrutan su fiesta

**Escena 29:** Fausta se aleja un momento de la fiesta. Sentados en la acera, Lúcido le pide deshacerse del cuerpo de Perpetua antes de la boda de Máxima.

**Escena 30:** Fausta y su prima embarazada preguntan en una agencia de buses sobre un boleto, pero la prima imprudentemente comenta acerca del ataúd. El vendedor se enoja y les pide retirarse.

### **Secuencia 5 - (00:36:49- 00:41:34 minutos)**

Fausta regresa a casa de Aída y se da con la sorpresa del piano roto. A Aída accidentalmente se le rompe el collar de perlas y le pide ayuda a Fausta para recoger las cuentas que se han caído al suelo. Allí le propone intercambiar algunas perlas por su música de Fausta, con la intención de utilizarlas en su próximo concierto. Fausta vuelve abrir el portón a Noé, pero esta vez su temor y desconfianza es menor.

Las escenas que abarcan esta secuencia son:

**Escena 31:** Fausta entristece al ver el piano roto en el patio de la casa de Aída

**Escena 32:** Aida y su hijo discuten sobre comprar un nuevo piano, Fausta interrumpe para dejarle la cena.

**Escena 33:** Aída le pide a Fausta que vuelva a cantar la canción de La sirena, pero ella dice no saber.

**Escena 34:** Aída le pide ayuda a Fausta para recoger las perlas de su collar que han caído al suelo. Ella aprovecha el momento para proponerle un intercambio entre las perlas y la música de Fausta.

**Escena 35:** Fausta le abre el portón a Noé y le muestra el piano roto.

### **Secuencia 6 - (00:41:34 - 00:55:14 minutos)**

Máxima pela una papa para predecir el futuro de su matrimonio, logra hacerlo correctamente y junto a su familia celebran su pedida de mano. En el festín, Fausta es acosada por el primo de Marcos (Novio de Máxima), ella lo ignora y se dirige a su cuarto, al entrar se asusta por no encontrar el cadáver de su madre sobre la cama, corre desesperada a preguntarle a su tío. Encuentra alivio al mover la cama donde estaba el vestido de Máxima y encontrar el cadáver de Perpetua. Posteriormente, cuando regresa a trabajar a casa de Aída, el primo de Marcos va a recogerla en reemplazo de Máxima, pero ella lo evita y le pide a Noé, un poco temerosa, el favor de acompañarla. En casa, Fausta le canta a su madre, mientras toma su cabello, este se va desprendiendo sin el mayor esfuerzo.

La secuencia seis comprende estas escenas:

**Escena 36:** Inicia la pedida de mano de Máxima y Fausta se lleva un gran susto al no encontrar el cadáver de su madre sobre la cama.

**Escena 37:** Aída discute acerca del precio del vidrio roto de su ventana.

**Escena 38:** Fausta abre el portón y encuentra al primo de Marcos, el cual le dice que la acompañará a casa en reemplazo de Máximo, al instante Noé entra a la casa y ella le niega el paso al primo de Marcos.

**Escena 39:** Fausta mira desde la ventana a Noé, él entra a la cocina por un vaso con agua. Ella le pide que la acompañe a casa.

**Escena 40:** Fausta y Noé caminan hacia su casa mientras conversan en quechua

**Escena 41:** Fausta mira desde la ventana el hoyo del patio de su casa, se acerca dudosa y observa a sus sobrinos bañándose en una piscina artesanal.

**Escena 42:** Fausta toma el cabello de su madre y este se suelta fácilmente.

**Escena 43:** Fausta se acerca cantándole a Aída

**Escena 44:** Aparece una balanza y una mano que mueve una perla hacia la contraparte de la balanza.

### **Secuencia 7 - (00:55:14 - 01:08:39 minutos)**

Fausta toma la propuesta de Aída y vende su talento para conseguir el dinero y enterrar a su madre, mientras adquiere más confianza con Noé inmiscuyéndose en sus labores de jardinería.

Esta secuencia está compuesta por las siguientes escenas:

**Escena 45:** Fausta conversa con Noé mientras él hace sus labores.

**Escena 46:** Noé quema el piano

**Escena 47:** Los sobrinos de Fausta se divierten en la piscina artesanal construida en su patio, ella los observa desde su ventana.

**Escena 48:** Fausta apaga todas las luces de la casa de Aída.

**Escena 49:** En su cuarto, Fausta vuelve a cortarle las raíces a la papa que lleva dentro de la vagina

**Escena 50:** Aída riega las plantas mientras Fausta le canta “La sirena”, entre el barro Aída encuentra su muñeca que creía perdida.

**Escena 51:** Fausta vigila la llegada del nuevo piano que varios hombres traen en hombros. Puesto en su lugar, ella descubre la manta que lo protegía y lo observa con curiosidad. Aída lo ve y no se sorprende.

**Escena 52:** Fausta, con una flor entre los labios, abre el portón a Noé, él le obsequia algunos caramelos, pero ella se siente descubierta al caer la manga del pantalón que lleva bajo la falda y huye.

**Escena 53:** Noé y Fausta discuten sobre la papa

**Escena 54:** Se celebra una nueva boda de los clientes de la familia de Fausta, se ve la abundancia de folklore en su festividad, pero Fausta no se encuentra bien de salud

**Escena 55:** Dos mujeres embarazadas conversan mientras en el pasillo de la posta médica

**Escena 56:** Fausta olvida su orden médica y el médico la regresa a casa.

### **Secuencia 8 - (01:08:39 - 01:14:14 minutos)**

Fausta observa los síntomas de su decisión. Un perro la persigue atraído por los malos olores que emana desde sus entrepiernas. Ella no se encuentra bien de salud, pero insiste en ocultar su malestar. Seguidamente, llega el concierto de Aída y Fausta la asiste en el camerino. La gente aplaude a Aída tras terminar su espectáculo de piano y es donde Fausta llega a tomar conciencia sobre la magnitud de su talento. De regreso en el carro, Fausta comenta sobre lo bien que salió el repertorio y es rechazada por Aída, la cual la baja del auto y la abandona a su suerte en medio camino.

Esta secuencia contiene las siguientes escenas:

**Escena 57:** Fausta es perseguida por un perro al momento de dirigirse a la jaula de las palomas. Observa una paloma herida y la sacrifica dándosela al perro.

**Escena 58:** Se muestra otra vez la balanza, pero con desigualdad número de perlas en cada una de las partes.

**Escena 59:** Fausta ayuda a Aída con su presentación. Al camerino llega un ramo de flores para Aída, mientras Fausta es atraída por música, recorre los pasadizos oscuros hasta asomarse al escenario donde ve el elogio que le brindan a Aida.

**Escena 60:** Dentro del auto, Aída conversa por teléfono sobre lo agradecida que está por el show, Fausta comenta sobre lo que observó y Aida la baja del auto.

### **Secuencia 9 - (01:14:14 - 01:29:01 minutos)**

Llega el día del matrimonio de Máxima y Marcos. Las mujeres se reúnen en la sala para arreglarse. La prima de Fausta sigue descontenta por el largo de su cola, sin embargo, la ceremonia sigue como lo planeado y se convierte en todo un festín de fusión de costumbres: cánticos y sonidos. Al amanecer, Fausta decide ir a hacer justicia a casa de Aída, entra y toma las perlas que le corresponden, pero su estado de salud está tan desgastado que se desmaya en el intento de salir. Noé la encuentra y la carga en su espalda hasta la posta, donde es sometida a cirugía para extraerle la papa. Tras la operación, Fausta siente gran liberación y ahora con los medios económicos decide viajar hasta la tierra de su madre para enterrarla, pero se detiene en el camino para depositar su cuerpo en una playa donde cree que pueda descansar realmente en paz.

Las escenas que contiene esta secuencia son:

**Escena 61:** Las mujeres de la familia se reúnen en casa para maquillarse para la boda de Máxima.

**Escena 62:** Fausta le pide a su tío más tiempo para enterrar a su madre, ya que no pudo conseguir el dinero.

**Escena 63:** Pasa una caravana de moto taxis con los invitados de la Boda. Máxima caprichosa por el largo de su cola no quiere subir por las escaleras que llevan como parte de su decoración. Por la madrugada, Lúcido asusta a Fausta y ella huye.

**Escena 64:** Fausta corre por los espacios que se encuentran camino a casa de Aída.

**Escena 65:** Fausta entra al dormitorio de Aída y la encuentra dormida, toma algunas perlas y sale.

**Escena 66:** A unos metros de la salida, Fausta se desmaya, Noé la encuentra y la lleva a la posta.

**Escena 67:** Fausta despierta tras la operación.

**Escena 68:** Fausta viaja en una camioneta llevando el cadáver de su madre hacia su ciudad natal.

**Escena 69:** Fausta pide al conductor detenerse en plena carretera. Admira las dunas y el paisaje y decide enterrar el cuerpo de su madre cerca al mar.

### **Secuencia 10 (01:14:14 - 01:29:01 minutos)**

Los sobrinos de Fausta le avisan sobre la visita de Noe, sin embargo, cuando ella sale a encontrarlo solo deja el obsequio que trajo consigo: una flor de papá.

**Escena 70:** Los sobrinos de Fausta bailando el zapateo (danza típica de Perú) sobre el techo de su casa, la mayor de los dos le avisa sobre la visita de Noé.

**Escena 71:** Fausta abre el portón de su casa y sonrío al ver la flor de papa que le trajo Noé, él no se encuentra presente.

**Escena 72:** Aparecen los créditos finales

Tras la entrevista con una de las directoras de arte, Susana Torres, revela algunas anotaciones que tuvo en cuenta al realizar el arte de la película *La Teta asustada* de Claudia Llosa. La directora tenía preparado diversos

conceptos que quería transmitir a lo largo de la película, algunos de ellos fueron las escaleras sin fin, el laberinto mostrado a través de las formas de las viviendas en Manchay o el recorrido de Fausta en el mercado y en la posta, y por último los cuerpos mutilados a través del encuadre, con la intención de remitir a la memoria de las víctimas del terrorismo. Todo un lenguaje particular que ofrece la Teta Asustada y que a partir de esta investigación se irá analizando.

A partir de la identificación y enumeración de las secuencias y escenas de la película La teta asustada se iniciará con el análisis de su dirección de arte.

### **SECUENCIA 1: La muerte de Perpetua**

Gran parte del aspecto visual de la película se representa a través de la escenografía, desde los grises paisajes de Manchay, donde vive Fausta, hasta los espacios claustrofóbicos y lúgubres de la casa de Aída; los cuales representan el mundo interior de los personajes.

La dirección de arte amolda el concepto de “laberinto”, dado por la directora a través de la escenografía y la fotografía. Por otro lado, la escenografía describe a los personajes que la habitan, la inexistencia de vidrios en las ventanas sin acabados de la casa de Fausta comunica acerca de su nivel socioeconómico, su contexto social y el espacio geográfico en donde ocurre la acción. Además, informa al espectador acerca del estilo de vida que lleva la familia de Fausta, quienes representan la situación del migrante serrano en los espacios de la Lima urbana.

Incluso, la escenografía de la escena cuatro, muestra algunas paredes pintadas con manifestaciones o íconos de la cultura peruana (el inca, bailes típicos) entremezclados con un mundo más globalizado (*Superman*, una boda católica, una guitarra eléctrica), ambos íconos fusionan lo contemporáneo y lo

autóctono, y además ayudan a la película a graficar el universo heterogéneo de la cultura de la inmigración (Anexo 3).

Por otra parte, la escenografía está dotada de decorados que representan códigos, igual de importantes dentro de la narrativa de la película. El catre resquebrajado que se ve al inicio de la secuencia puede representar el pasado y la psicología de Perpetua (los traumas de una mujer, los cuales han quedado impregnados en su memoria hasta el día de su muerte). Por otra parte, la mayoría de los objetos del decorado de esta secuencia están superpuestos por texturas floreadas y craqueladas.

En esta secuencia se ha utilizado texturas de flores dentro de la indumentaria de Fausta, dicho signo puede remitir a la idea de mortandad y sepelio, la cual, por un lado, predice un acontecimiento ocurrido en la primera secuencia (muerte inesperada de Perpetua) y por otro refuerza y recalca el objetivo del personaje (enterrar a su madre). El vestuario de Máxima también tiene una funcionalidad en la narrativa, el vestido blanco de novia por una parte se convierte un símbolo de occidente (el vestido y el velo datan de la época de la reina Victoria de Inglaterra), pero además en la escena cinco también puede llegar a simbolizar una red ondulante donde reposa la fuente del equilibrio y la seguridad de Fausta, su familia.

La paleta general de La Teta asustada varía desde los colores terrosos, topacios hasta los colores pasteles. Sin embargo, existe un color que predomina en toda la película, el cian, el cual simboliza a la serranía peruana. La paleta de color de esta secuencia se rige a través de los colores desaturados (colores pasteles) y son los personajes que pertenecen a la familia de Fausta, quienes básicamente se apropian de esta gama de colores, pues sus características psicológicas (alegres y optimistas) precisan de ellos. Desde un catre color verde azulado o un papel tapiz rosa pastel generan connotaciones de migración y de inocencia, respectivamente, ya que en sí

mismo el color puede ser un símbolo. En esta secuencia se ha observado la presencia del *cian*, morado, azul, blanco negro, coral y rosa (Anexo 4).

## **SECUENCIA 2: Fausta busca enterrar a su madre**

En la escena 14, el decorado se encuentra plasmado de símbolos, desde una cruz cristiana que es parte de la religión e idiosincracia de la historia narrada hasta un cuadro de la Monalisa, el cual representa la fusión cultural de la cual habla la temática de la película. Por otra parte, la escenografía en la escena 17 comunica acerca de la dejadez de sus habitantes a través de las paredes a medio pintar.

A lo largo de la película existen diversas analogías entre los objetos y algunos personajes. Fausta, dentro del filme es identificada a través de la Paloma, en la escena 17 estas aves accidentalmente se escapan de la jaula donde se encontraban, justo en el instante en que Fausta entra a encuadre. Las palomas, que dentro del filme cumplen el rol de utilería, toman un significado de liberación, al igual que Fausta se encontraban encerradas, pero su deseo es ser libres (Anexo 5).

El mayor aporte de la utilería en la película se observa en la escena 13, cuando Fausta dobla la orden médica en forma de una paloma de papel y la deja ahogar en la tina con agua, automáticamente comunica acerca de su oposición sobre la cirugía. Otro simbolismo se encuentra en el agua, el cual representa la libertad y la purificación anhelada inconscientemente por la protagonista.

Los *jeans* o vaqueros que usa Fausta, por su naturaleza textil son de color azulado, importante para coincidir con la paleta de color de esta secuencia. La gama de matices que predominan son los colores fríos, en oposición a la primera secuencia de los colores pasteles o desaturados. A través del color se manifiesta la evolución de Fausta, ya que, en el contexto de

la trama ella va asimilando lentamente la ausencia de su madre y la presencia de cierto vacío, sin embargo, todavía no está preparada para desprenderse de su progenitora, dicha emoción es transmitida a través del color de las sábanas. Los colores fríos o azules puede llegar a connotar ideas de espiritualidad y tranquilidad, aquella sensación que Fausta puede sentir al estar cerca de su madre y de sus raíces andinas, pero a la vez se puede identificar en ella la búsqueda de tranquilidad que desea conseguir al enterrar a de su madre.

Por otro lado, esta paleta de colores fríos: celeste, azul y morado genera contraste con los colores cálidos y maderosos de los ataúdes que aparecen en las escenas 14 y 15, los cuales evocan uno de los tantos conceptos planteado por la directora “la oposición entre vida y la muerte”. Los colores que más predominan son: azul, amarillo, verde, rojo, crema, negro, blanco, naranja, rosa, marrones y negros.

El aporte de las directoras de arte hacia la película es la aplicación del estilo *kitsch* en cada objeto que aparece en la puesta en escena para representar el imaginario popular de la cultura retratada.

### **SECUENCIA 3: Fausta trabaja en casa de Aída sin el adelanto esperado**

En esta secuencia, se introduce un nuevo ambiente a la película, la casa de Aída, en donde ocurrirá uno de los tantos conflictos de la película. Es una escenografía importante porque, además de describir el espacio de Aída a partir de colores topacios y lúgubres, plantea un nuevo hábitat para Fausta.

Su decoración está repleta de objetos que connotan el recuerdo. En la escena 23 Aída pide ayuda a Fausta para sostener el taladro mientras ella cuelga uno de los muchos cuadros en la pared de su cuarto, dichos objetos por su naturaleza remiten a la idea de pasado, de lo que fue Aída y lo que en la actualidad desea volver a ser, ya que está pasando por una crisis creativa. Por

otro lado, también comunica acerca de su origen, a través del cuadro del militar, se puede afianzar la idea que viene de una familia militar, dicho cuadro asusta a Fausta y hace que vuelva a sangrar por la nariz. El objeto en sí mismo se convierte en un símbolo de violencia en relación al furor ocurrido en la época del terrorismo, donde su madre fue víctima directa.

#### **SECUENCIA 4: Lúcido da un plazo para enterrar el cadáver de Perpetua**

El decorado de esta secuencia es elaborado a partir del estilo *Kistch*, sobre todo se destaca en la boda de las clientas de la familia de Fausta, por otro lado, busca representar mayor verosimilitud con las costumbres peruanas relatadas en la película.

Por otro lado, en la escena 29, el decorado se convierte en un símbolo cuando dos telas se entrelazan entre sí hasta formar una “equis”, mientras el diálogo de Lúcido y Fausta empieza a ponerse tenso tras el límite de tiempo que le ofrece el tío de Fausta para enterrar a su madre (Anexo 6).

La paleta de color de esta secuencia se intercala entre colores cálidos y fríos. Sin embargo, la presencia de un personaje, Noé, introducirá una nueva gama de colores fríos. Noé representa a las plantas, la vida, la naturaleza, el color verde siempre está presente en la mayoría de las escenas donde interactúa y simboliza la vida, la madurez y la esperanza, dentro de la trama coincide con la transición de Fausta por encontrar la felicidad y libertad (Anexo 7).

#### **SECUENCIA 5: La propuesta de Aída**

Los cestos de mimbre del decorado de la escena 34, remiten a la idea de comercio (comprar el talento de Fausta con perlas). Por otro lado, el color

que más predomina en la escena es el verde, este color representa a la burguesía y por tanto a Aída.

Otro elemento importante en esta secuencia en la utilería. En la escena 35, Fausta se ve identificada con el piano, pues ambos están rotos. Sin embargo, su capacidad para apreciar la belleza en situaciones difíciles, como la tristeza, contradice la idea de ser una persona que ha nacido sin alma y sin posibilidad de sentir emociones. El color amarillo de los vidrios rotos representa la felicidad, sin embargo, el estado en el que se encuentran, simboliza la infelicidad de Aída por su incapacidad actual de crear música (Anexo 8).

### **SECUENCIA 6: Fausta vende sus canciones a Aída**

La escenografía de esta secuencia es un gran potenciador de la trama, en instancia Fausta se encuentra en un ascenso emocional gracias a la relación con Noé, el solo hecho de ser acompañada por un hombre, cuestión que parecía imposible para Fausta le da un nuevo sentido a la historia. La escalera que ambos personajes suben, dentro del encuadre se convierte en una línea que dinamiza la imagen, y además fija la mirada del espectador en la acción que se está realizando, ya que se considera relevante para la trama (Anexo 9).

Por otro lado, en la escena 36 la utilería contiene gran carga poética, expresa cómo la vida toma el lugar de la muerte y remite la idea de vestirse de paz, pues su madre en vida nunca pudo disfrutar de ese placer, pero en la muerte puede llegar a concebirla, sin embargo, Fausta tiene el poder de cumplir o no ese objetivo. Así mismo, el vestido también simboliza la imposición de la modernidad.

Dentro de la secuencia, cuando Fausta le canta al cadáver de su madre y acaricia su cabello, el cual se desprende fácilmente, lleva a recordar el límite de tiempo que le queda para enterrar a su madre y en aceptar la propuesta de Aída. Imágenes escritas aparecen dentro del encuadre a través del bordado

marrón que dice “No me olvides” representa la última voluntad de su madre. La paleta de esta escena obedece a los colores pasteles, el dorado y el marrón.

### **SECUENCIA 7: Acercamiento a Noé**

Esta secuencia empieza de forma poética al representar a Noé como el jardinero que abona y cuida a las plantas para que estas puedan florecer, así como desea florecer Fausta en la película. Ella se encuentra mimetizada entre las plantas, todavía es un fantasma en el oasis emocional que ha creado Noé. Él, a través del color verde de las plantas representa la madurez y el azul de su vestuario simboliza la tranquilidad.

Contextualizando esta secuencia, dentro de la trama Fausta toma la propuesta de Aída y vende su talento para conseguir el dinero y enterrar a su madre dignamente. Aparece un símbolo potencial para la película, la balanza representa la injusticia que ocurrirá más adelante, pues hay un desequilibrio en la cantidad de perlas de la balanza (Anexo 10). El rojo del estuche connota el color del comunismo, el cual utiliza como principios la igualdad y la unión de la sociedad, estos ideales se contraponen al ambiente aristocrático de Aída, pues en su sociedad solo cabe la idea de un buen estatus social e individualismo.

Con respecto a la utilería, dentro de la secuencia Fausta aparece con una flor roja, este color representa a las emociones fuerte, pero también es el color de la violencia y las pasiones, simboliza la aceptación de la menstruación de Fausta a través de su femineidad y la idea de un florecimiento del personaje. Además, en la escena, el rojo toma otros simbolismos como la fuerza, la vida y felicidad, los cuales Fausta recién está descubriendo.

### **SECUENCIA 8: El miedo y la papa en la vagina**

La escenografía de esta secuencia contiene una iluminación en clave baja, en comparación con la secuencia anterior (Anexo 11), esto responde a la acción de la trama, la bomba de tiempo va a estallar para Fausta, comunica el

camino de las dificultades que ella está próximo a descubrir. En la escena 59, Aída recibe mayor iluminación que Fausta, con ello podemos enterarnos acerca de la jerarquía de importancia en los personajes de la escena (Anexo 12). La paleta de color de esta escena está compuesta por dorados y rojos, los cuales simbolizan el mundo aristocrático de Aída. Las flores como parte de la utilería juegan un rol importante en la narrativa de la escena, pues informa acerca del mérito a la verdadera artista de la canción que Aída interpreta para el público.

En esta secuencia se ve a Fausta capaz de inmolar a otros por ella misma, aquello lleva a la idea de la vida (simbolizada a través de la paloma blanca), la cual, así como en la guerra, se cometen muchas atrocidades por tratar de sobrevivir (remite a la época del terrorismo en el Perú).

### **SECUENCIA 9: La boda y el entierro**

Esta secuencia representa el nudo y el desenlace de la película, por una parte, todo es felicidad para la familia por la boda de Máxima, sin embargo, Fausta se juega la salud y la vida para cumplir su objetivo de enterrar a Perpetua. Los colores vuelven a ser fríos representando la liberación de Fausta post operación.

En la boda de Máxima, se aprecia una decoración compuesta por un panel, donde se divisa una cascada impresa. Este panel sirve como fondo para las fotografías de Máxima, su esposo y sus familiares, pero también representa el oasis del cual Fausta desea pertenecer, pero sus temores la hacen lejana de ello. La mayor parte del encuadre es cubierto por los diferentes vestuarios de los personajes, los cuales comunican las diferencias culturales dentro de una misma cultura. Esto se da a notar a través de los niños con el videojuego, aquello representa la tolerancia, la tecnología y la amistad.

El túnel, que aparece en la escena 68, es un símbolo que representa la transformación de Fausta, su vida ha recobrado equilibrio, se ha liberado de sus temores y de la papa. Este túnel es la transición de la oscuridad a la claridad emocional. Fausta decide dejar a su madre en la tranquilidad e inmensidad del mar. Esta última imagen contiene el mismo signo que la escena 15 (secuencia dos) donde ella mira el ataúd en el cual está pintado del Océano Pacífico (ver anexo 13), pero además, se puede observar los cambios de colores entre las paletas de las secuencia dos y nueve.

Ella lleva el cadáver de su madre en la espalda, lo cual representa su autosuficiencia y autonomía en el presente. El mar simboliza la purificación y limpieza que ella desea para su madre. Además, también puede connotar la idea de enfrentamiento entre lo occidental y lo ancestral, entre Fausta y la costa, aquella que ahora mira con aceptación.

### **SECUENCIA 10: La liberación**

Esta secuencia aparenta ser un segundo final, protagoniza la libertad de Fausta después de concluir el entierro de su madre y de sus miedos.

El zapateo de los sobrinos de Fausta simboliza la identidad de las personas por sus raíces culturales en medio de un ambiente de fusión y contemporaneidad, por otro lado, el ambiente: el techo sin construir y los niños que se encuentran en él remiten la idea de futuro.

En esta secuencia, el vestuario más ajustado y el escote que usa Fausta, comunica acerca su liberación y confianza, aporta a la narratividad al exponer un cambio de vestuario para reforzar la evolución del personaje.

Por otro lado, la utilería cumple un rol simbólico importante, pues la flor de papa no solo se entiende como el obsequio de Noé hacia Fausta, sino que figura la exterioridad de la papa que Fausta llevaba en la vagina y le servía

como obstáculo ante su temor más grande: ser ultrajada como su madre, sin embargo, la protagonista no demuestra miedo, al contrario, dentro del relato la directora manipula la idea y transforma en un florecer, la madurez y confianza de la personaje hacia sí misma.

#### **4.3.5. Lista de signos**

Antes de iniciar la lista de signos de cada una de las secuencias de la película, se procederá a teorizar el significado de signo, ícono y símbolo.

Citando el estudio de Charles *Division of Signs* de 1877, Linares mantiene que un signo, o *representamen*, es una cosa que está en lugar de otra para alguien. Se dirige a alguien y crea en su mente un signo equivalente, o quizás más desarrollado. (Linares, 2003)

El ícono, según Casetti y Di Chio es un signo que reproduce, por así decirlo, los contornos del objeto. En consecuencia, no se dice nada sobre la existencia del objeto, pero se dice algo sobre su cualidad. Ej. Un cuadro o una foto de estudio.

Para los autores, el símbolo es un signo convencional que se basa en una correspondencia codificada o en una "ley". No se dice nada de la existencia, ni tampoco de la cualidad del objeto: simplemente se lo designa sobre la base de una norma. (Casetti y Di Chio, 1990)




Así mismo, la imagen simbólica viene a ser la imagen que desborda los límites denotativos del signo y se emplaza con energía para aludir a realidades más amplias, a veces oníricas y profundas del espíritu humano. Pero, no siempre se adecua al significado estricto del signo, sino que acumula y sugiere contenidos abstractos e indefinidos (Zecchetto, 2002).

En un film, las imágenes son inmediatamente íconos, la música y las palabras son símbolos y los ruidos son índices (Casetti & Di Chio, 1990)

SECUENCIA 1:

Denotativo	Connotativo
<p data-bbox="225 327 352 394">Velo de Novia</p> 	<p data-bbox="845 327 1362 394">Red de equilibrio y seguridad que le brinda su familia</p>

SECUENCIA 2:

Denotativo	Connotativo
<p data-bbox="225 804 352 871">Paloma de papel</p> 	<p data-bbox="845 804 1362 871">Posibilidad de ser libre y de tomar propias decisiones</p>
<p data-bbox="225 1061 352 1173">Escape de palomas</p> 	<p data-bbox="845 1061 1362 1128">Capacidad de salir de sus presiones internas</p>
<p data-bbox="225 1330 320 1352">Momia</p> 	<p data-bbox="845 1330 1362 1397">Identificación por su cultura ancestral</p>

SECUENCIA 3:

Denotativo	Connotativo
<p data-bbox="225 1733 352 1800">Cuadros de Aída</p> 	<p data-bbox="845 1733 1283 1767">El recuerdo de éxitos pasados</p>



SECUENCIA 4:

Denotativo	Connotativo
Ventana 	La apertura al mundo interior de Fausta

SECUENCIA 5:

Denotativo	Connotativo
Piano roto 	Significa el descenso en la carrera musical de Aída

SECUENCIA 6:

Denotativo	Connotativo
Vestido 	La modernidad que se impone a lo ancestral
Escaleras infinitas 	El trayecto de la vida


SECUENCIA 7:

Denotativo	Connotativo
<p>Balanza</p> 	<p>La injusticia en los estratos sociales del Perú</p>
<p>Flor roja</p> 	<p>La feminidad de una mujer que no se acepta por miedo a ser agredida</p>

SECUENCIA 8:

Denotativo	Connotativo
<p>Paloma enferma</p> 	<p>Identificación del propio Yo de Fausta y las víctimas del terrorismo.</p>

SECUENCIA 9:

Denotativo	Connotativo
<p>Túnel</p> 	<p>La transformación de Fausta y la transición entre su pasado y su presente</p>

SECUENCIA 10:

Denotativo	Connotativo
<p>Flor de papa</p> 	<p>El florecer de Fausta hacia una nueva vida</p>

## CONCLUSIONES

- I. A partir del análisis y la segmentación de *La teta asustada*, se concluye que la escenografía, la decoración y la utilería, como elementos de la dirección de arte, aportan simbología al relato, ya que representan el pluralismo cultural y su imaginario popular. Los símbolos en *La teta asustada*, crean una analogía entre objetos, seres vivos y personas. La ambientación proporciona datos sobre el origen de la familia y refuerza las emociones del mundo interior de sus personajes. Pero además, ayuda al espectador a descubrir las emociones, frustraciones y miedos que Fausta y los otros personajes poseen.
  
- II. La investigación ha tenido como modelo de secuencialización a la tesis "*Análisis cinematográfico y temático del largometraje peruano de corte social La teta asustada de Claudia Llosa en el 2008*" de Krizia Cosmópolis y David Falen, además, toma como referente de análisis a Francesco Casetti y Federico di Chio en su libro *Cómo analizar un film*. Las diez secuencias que tiene *La teta asustada* representan la evolución y la madurez de Fausta, tomada simbólicamente como su "florecer", pero además se exterioriza por cambios de temperatura en la imagen, que van desde lo cálido a lo frío. Su estructura artística sigue el método de los tres actos: Planteamiento, Nudo y Desenlace. Las dos primeras secuencias introducen al problema de Fausta; desde la secuencia tres hasta la seis, el conflicto; y las secuencias siete hasta la diez la culminación y enfrentamiento del miedo de Fausta. En cada parte de la estructura, se argumenta que la Dirección de arte siempre aporta información al espectador, ya que todo el tiempo se apoya de la narración para comunicar.

III. El manejo del color en *La Teta Asustada* es uno de los recursos compositivos más destacables para narrar y dar sentido simbólico a la película. Dentro del espacio fílmico, el color influye en la construcción de sus personajes y sus espacios, ya que en su universo coexisten tres paletas para sus personajes: Colores tierra para la protagonista, los tonos pasteles para la familia de Fausta y las tonalidades oscuras para Aída. El antes y el después de Fausta, respecto a su miedo, se representa a través de los cambios en la paleta de color: de colores tierra y opacos a tonalidades azules (el vestido azul que utiliza en la boda de Máxima o la camisa jean que viste al enterrar a su madre) y vislumbran la evolución de la protagonista, se asocia con sus emociones y a la vez representa la idea de liberación planteada por la directora Claudia Llosa. Por otro lado, los colores pasteles o desaturados representados en los vestuarios, el decorado y la escenografía que influyen en los espacios de la familia de Fausta, se asocian a sus raíces andinas y a una vida de júbilo. Estos colores se contraponen a la paleta de color de Aída, conformada por colores muy apagados, los cuales se asocian a la nostalgia y falta de inspiración que siente la antagonista de la película.

## REFERENCIAS

- Avendaño, P., & Hernández, M. (2010). *La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia, el primer campo exploratorio*. Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana.
- Ballén, M., Pulido, R., & Zúñiga, F. (2007). *Abordaje hermenéutico de la investigación cualitativa: Teorías, procesos y técnicas*. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia.
- Bedoya, R., & León, I. (2003). *Ojos bien abiertos, el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Fondo de Desarrollo editorial de la Universidad de Lima.
- Bordwell, D. (1997). *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1997). *Film art: an introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Bustos-Hernández, A. (29 de diciembre de 2012). *Coffee and Saturday [Blog]*. Obtenido de El caminar del cine mexicano en la actualidad: <http://coffeeandsaturday.com/2012/12/29/el-caminar-del-cine-mexicano-en-la-actualidad/>
- Cánepa-Koch, G. (2010). La teta asustada de Claudia Llosa. *E-misférica*, 7(1). Obtenido de La teta asustada de Claudia Llosa: <http://hemisphericinstitute.org/hemi/es/e-misferica-71/canepa-koch>
- Carvajal, L. (1999). *Metodología de la investigación. Curso general y aplicado* (17ma ed.). Cali: Editorial Faid.
- Casas, A., & García, J. (2005). *Dirección artística*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la Universidad Nacional Autónoma de México.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Cosmópolis, K., & Falen, D. (2013). *Análisis cinematográfico y temático del largometraje peruano de corte social La teta asustada dirigida por Claudia Llosa en el año 2008*. Tesis de grado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Comunicación.

- Dondis, D. (2010). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual* (10ma. ed.). (J. G. Beramendi, Trad.) Barcelona: GG Diseño.
- Ettedgui, P. (2001). *Diseño de producción y dirección artística: cine*. Madrid: Editorial Océano.
- Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. (12 de julio de 2016). *La pintura en el cine de Pedro Almodóvar*. Obtenido de Blog de la FIDO de la Universidad de Palermo: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/images/trabajos/6507\\_21027.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/6507_21027.pdf)
- Fuentes, B., & Fuentes, M. (2015). *El cine digital como estrategia para mejorar los niveles de producción en los alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad de San Antonio Abad del Cusco*. Tesis de grado, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Facultad de Comunicación Social e Idiomas. Obtenido de <http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/UNSAAC/160?show=full>
- García, L. (1989). *Cómo acercarse al cine*. México: Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Gelpi, G. (1968). *La escenografía en el cine*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Gentile, M., Díaz, R., & Ferrari, P. (2007). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Hernández, R., Baptista, P., & Fernández, C. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- IMDb. (2009). *IMDb*. Obtenido de La teta asustada: <http://www.imdb.com/title/tt1206488/>
- Kunze, P. (2014). *The films of Wes Anderson: Critical essays on an indie wood icon*. New York: Palgrave Macmillan.
- Linares, P. (2003). *Peirce y la Teoría de los signos*. Recuperado el 28 de junio de 2017, de [http://unizar.es/arenas/Paloma\\_Atencia\\_Peirce\\_y\\_la\\_Teoria\\_de\\_los\\_Signos.PDF](http://unizar.es/arenas/Paloma_Atencia_Peirce_y_la_Teoria_de_los_Signos.PDF)
- Magliozzi, R., & He, J. (2009). *Tim Burton*. New York: The Museum of Art.

- Marcel, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Madrid: Editorial Planeta.
- Marcos, M. (2009). *Elementos estéticos del cine: Manual de dirección de arte cinematográfica*. Madrid: Editorial Fragua.
- Metz, C. (1973). *Lenguaje y cine*. Madrid: Editorial Planeta.
- Meza-Lopehandía, C. (2002). *Transferencias visuales: una propuesta de dirección de arte para el guion "Los 32 de Antonin Artaud"*. Informe de pregrado para optar el Título de Diseñadora teatral, Universidad de Chile.
- Millán, S. (2010). *Alexandre Trauner y la concepción del decorado*. Recuperado el 8 de mayo de 2016, de Cinemadesign Blog: <https://cinemadesign.wordpress.com/2010/08/23/alexandre-trauner-y-la-concepcion-del-decorado/>
- Millán, S. (2009A). *Introducción al diseño de producción*. Recuperado el 4 de septiembre de 2015, de Cinemadesign Blog: <https://cinemadesign.wordpress.com/2009/08/07/introduccion/>
- Millán, S. (2009B). *La dirección de arte en el cine*. Recuperado el 8 de mayo de 2016, de Cinemadesign Blog: [https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/03/direccion\\_arte/](https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/03/direccion_arte/)
- Mouesca, J., & Orellana, C. (2010). *Breve historia del cine chileno*. Santiago de Chile: Ediciones Cuarto Propio.
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine. El arte de apariencia*. Madrid: Iberautor Promociones Culturales.
- Palazón, M. E. (2015). *Félix Murcia y la dirección artística. Relaciones entre el cine y las artes plásticas*. Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de dibujo. Obtenido de <https://riunet.upv.es/handle/10251/59069#>
- Pérez, A., & Hernández, A. (2003). *La estética del cine de ciencia-ficción*. Recuperado el 13 de septiembre de 2015, de Ciencia y ciencia ficción Blog: <http://www.dmae.upm.es/cienciaficcion/>
- Präkel, D. (2012). *Composición* (5ta. ed.). Barcelona: Blume.

- Quintas, E., & Quintas, N. (2009). Moulin Rouge (1952 e 2001): dois estilos de direção de arte. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, 16(40). doi:<http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2009.40.6322>
- Real Academia Española. (2017). Utilería. En *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=bCVQal2>
- Silva, C. (2010). *Maquetas para cine, viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago de Chile: Uqbar Editores.
- Solaz, L. (2003). *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*. Tesis doctoral, Universidad de Valencia, Departamento de Teoría de los lenguajes, Valencia. Obtenido de <http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/15280/solaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Solaz, L. (2005). La dirección artística. *Encadenados*(48). Obtenido de [http://www.encadenados.org/n48/048stone/eb\\_direccionartistica.htm](http://www.encadenados.org/n48/048stone/eb_direccionartistica.htm)
- Tabuenca, M. (2011). El 'leit motiv' de la estética de Pedro Almodóvar analizado a través de la cartelística de su obra. *Index.comucación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 1(1), 89-144. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3820284>
- Tamayo, A., & Hendrickx, N. (2015). *La dirección de arte en el cine peruano*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Valera, J. (2008). La imagen en movimiento. El cine. *Contraclave. Revista digital educativa*. Recuperado el 9 de mayo de 2016, de <http://www.contraclave.es/cine/lenguaje%20cinematografico.pdf>
- Vásquez, M. S. (2011). Making off de un director de arte. Propuesta estética para un cortometraje. *Escritos en la Facultad*, VII(72). Obtenido de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=8175&id\\_libro=374](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=8175&id_libro=374)
- Weber, M. (1992). *Economía y sociedad*. México, D.F.: FCE.
- Zavala, H. (2008). *El diseño en el cine*. México, D.F.: UNAM.
- Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos. Nociones de semiótica general*. Quito: Abya-Yala.

## ANEXOS

### **Anexo 1: Cuestionario de preguntas a especialistas en dirección de arte y vestuario**

1. ¿Cómo se define un director de arte y qué labores realiza dentro del equipo de una película?
2. ¿Con qué herramientas y elementos específicos trabaja un director de arte?
3. ¿Cuál es la primera etapa que enfrenta un director de arte para transmitir el mensaje que pretende el director con su película?
4. ¿Qué elementos visuales necesita una película para que tenga armonía estética?
5. En los últimos años, ¿Qué cree necesario cambiar o añadir para que la dirección de arte en el Perú crezca profesionalismo y también en propuestas?
6. En su opinión ¿Qué películas peruanas de los últimos 10 años destacan por transmitir ideas y sentimientos a través de la dirección de arte?
7. ¿Cómo es la comunicación del director de arte dentro de su departamento artístico y con las otras áreas de la realización cinematográfica?
8. ¿Qué diferencias encuentra entre dirección de arte y diseño de producción?
9. ¿Cree usted importante que el director de arte tome decisiones durante el rodaje? ¿Con qué otras áreas se vincula para su labor?
10. ¿Puede comentarme acerca del trabajo artístico de la película La Teta Asustada?

## Anexo 2: Entrevistas a especialistas en dirección de arte y vestuario

### Susana Torres - Directora de arte

Susana Torres es una artista plástica y directora de arte nacida en Lima que ha realizado estudios en Perú y Francia. Ha trabajado en la dirección de arte y conceptualización visual de las películas *Madeinusa* (2005) y *La teta asustada* (2008) de Claudia Llosa, en la última ha recibido un reconocimiento de la Unión de Cineastas Peruanos y un premio Coral en el 31 Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana por mejor dirección de arte. Además, ha trabajado como directora artística en las películas: *Las Mala Intenciones* (2011), *El Elefante Desaparecido* (2014), *El Abuelo* (2014) y el cortometraje *Loxoro* (2010).

¿Cómo se define un director de arte y qué labores realiza dentro del equipo de una película?

El director de arte es quien, siguiendo una lógica, se encarga de crear visualmente un ambiente, determinar el color y elementos, basándose en los personajes que lo habitan.

¿Con qué herramientas y elementos específicos trabaja un director de arte?

El armado de la paleta de colores es mi aporte como directora de arte porque yo debo encontrar una lógica a ello, además debo ver cómo van a funcionar el color y las texturas en las escenas.

La paleta de colores que utilizamos en las escenas de la casa de Fausta en la película *La teta asustada* eran grises cálidos, pero dentro de la casa de la familia, como eran personas positivas, el color se tornó “apastelado”, incluso en la cocina utilizamos un rosa desaturado.

¿Cuál es la primera etapa que enfrenta un director de arte para transmitir el mensaje que pretende el director con su película?

Como directora de arte debo seguir un guion. Primero creo el perfil psicológico de cada personaje en mi mente, me interesa porque tiene que ver

con el accionar de las personas, te creas una historia a partir de la historia y le vas encontrando lógica.

Me tomo el tiempo para investigar incluso antes de iniciar la pre producción y posteriormente planteo mi paleta de colores. Presento mi propuesta teniendo en cuenta el presupuesto y el director se encarga de ajustarla. Después es necesario buscar locaciones, son importantes porque estas dan pautas de como son los personajes. Además, antes de iniciar el rodaje planteo todos los porqués y las dudas.

¿Qué elementos visuales necesita una película para que tenga armonía estética?

Todos los elementos son necesarios para que el espectador se crea la historia, pues los espacios no están muertos sino son espacios habitados.

En los últimos años, ¿Qué cree necesario cambiar o añadir para que la dirección de arte en el Perú crezca profesionalismo y también en propuestas?

Tiempo y presupuesto. Muchas producciones tienen presupuesto, pero poco tiempo, y hay que tomarse el trabajo de ir creando y formando ese tejido.

En su opinión ¿Qué películas peruanas de los últimos 10 años destacan por transmitir ideas y sentimientos a través de la dirección de arte?

No he visto muchas. Pero me gustan las películas de los hermanos Vega. *Octubre* tiene una estética diferente a la mía, con personajes desolados y sin expresión.

¿Cómo es la comunicación del director de arte dentro de su departamento artístico y con las otras áreas de la realización cinematográfica?

Es importante comunicarse siempre con el director, no podemos ir cada quien por nuestro lado. Para mí, es fundamental comunicarme con la productora antes de iniciar la película para preguntarle cuánto es el presupuesto de arte, y también con el productor de arte porque aterriza mis ideas. Además, tengo bastante contacto con el script porque siempre está de la mano conmigo para ver la continuidad. Sin embargo, hay temperamentos y

egos que debemos aprender a manejar, por eso es bueno llevarse bien con los equipos.

Como directora de arte siempre planteas propuestas, pero el director es quien elige. En la pre-producción puedo defender mi idea, pero en el rodaje me alineo a lo que diga el director, pues todo ya está discutido.

Al departamento artístico yo les doy la propuesta de arte, son cosas muy técnicas que se los muestro a través de referencias gráficas, hay personas que te leen muy bien, pero tampoco se trata de adivinar. Gracias a mis conocimientos de maquillaje también puedo aportar más en la comunicación con el área de maquillaje.

¿Qué diferencias encuentra entre dirección de arte y diseño de producción?

Para mí el diseñador de producción es el que está en tierra, el que crea las cosas, se encarga de las cifras y los números.

Generalmente el departamento de arte en el Perú está conformado por el productor de arte, el director de arte, el primer asistente, el segundo asistente, los utileros. Aquí, al área de vestuario se le ve como cabeza, incluso hay producciones donde su rol es independiente del arte.

¿Cree usted importante que el director de arte tome decisiones durante el rodaje? ¿Con qué otras áreas se vinculan para su labor?

Solo si son necesarias. Hay cosas que se planean, pero en el momento no funcionan como esperabas o a veces aparece un elemento nuevo, por ejemplo en *La Teta Asustada* hay un barco varado que apareció en el rodaje y funcionó muy bien con el arte.

En *El Elefante Desaparecido* la sala de exposición que nos iban a prestar se nos cayó y lo solucionamos creando una escenografía, en arte no existe el momento perfecto.

¿Puede comentarme acerca del trabajo artístico de la película *La Teta Asustada*?

Pensamos todo como un cuadro. La paleta estaba conformada por colores desaturados; sin embargo, los ambientes de la familia estaban constituidos por colores “apastelados” y vibrantes para representar la

personalidad de la familia: esperanzadora, optimista y divertida. Por otro lado, estaba los colores de la casa de Aída, su paleta estaba conformada por ocres y topacios, para simbolizar la decadencia de esta mujer sin llegar a lo malvado, incluso a través del decorado: fotografías de la pared de su habitación, representábamos el recuerdo de sus glorias.

En el vestuario de Fausta se hicieron tres propuestas completas del perfil, la segunda fue muy *Tomboy*, pero en la tercera se optó por un personaje medio oriental, que sea atractiva y sutil a la vez, pero sin llegar a lo sexual. Los colores de su vestuario fueron rosa plomizo porque no era una persona afirmativa, era una chica que no termina de despertar y muy conservadora. Entonces en primera instancia pensamos en una falda, pero pensamos en que ella debe protegerse ante un potencial ataque, entonces discutidos con la directora y llegamos a la idea de usar pantalones anchos.

En la propuesta de peinado utilizamos el cerquillo para caracterizar a una chica de baja autoestima y de perfil bajo.

Adaptamos la película para que en diferentes escenas aparezca de forma inusual un color clave: el *cyan*, el cual simboliza la sociedad relatada.

En la película decoramos 360 grados, sin embargo, algunas partes no salieron en cámara. El cuarto de la mamá de Fausta se construyó en un segundo piso, porque se pensó que Fausta debería observar reclusa del mundo. Como Llosa trabajaba con “no actores”, se colocó ropa hasta en los cajones, para dar herramientas que ayuden a construir la actuación.

En la escena del embalsamamiento de la mamá de Fausta, lo primero que pensamos era en envolverla como un fardo paracas, entonces la lógica interna nos ayudó a pensar en utilizar telas o cortinas viejas de la casa porque eso es lo que realmente harían los personajes.

Era importante la simbología de la papa, incluso en utilería conseguimos varias plantas de papa que trajimos de provincia porque se nos morían en pleno rodaje.

## **Aaron Rojas - Director de arte**

Aaron Rojas, nacido en Lima. Inició estudios en publicidad, pero nunca la ejerció. Ha trabajado como diseñador de producción, director artístico y asistente de arte en películas como: *Todos somos Marineros* (2017), *Ceviche de Tiburón* (2015), *El soñador* (2015), *La última noticia* (2014), *Magallanes* (2014), *N.N* (2013), *Rosa Chumbe* (2012), *El limpiador* (2011), *Dioses* (2008), entre otras.

¿Cómo se define un director de arte y qué labores realiza dentro del equipo de una película?

El director de arte es la persona que, a través de decisiones negociadas con otras áreas de la realización cinematográfica, le da el camino estético a la película. Tiene a su cargo la parte plástica: objetos, colores, formas y toda la información que pueda traer consigo estos elementos.

¿Con qué herramientas y elementos específicos trabaja un director de arte?

Los patrones son utilizados para comunicar o producir sensaciones. Los atuendos informan de donde vienen las personas y cómo piensan; las texturas dan realismo e información sobre el paso del tiempo, del calor, etc. y el color parte de la psicología de los personajes y de los espacios.

Para mí, otra herramienta fundamental es la óptica pues ayuda a saber cómo va reaccionar el cerebro del espectador ante algunas formas o impulsos visuales.

En la película *El Soñador* el personaje principal utilizaba un polo de color morado porque representaba su espiritualidad, en cambio en *El limpiador* tuvimos que desaturar todo porque así era la naturaleza de la película, el protagonista Eusebio era todo el tiempo gris y a través del color pudimos anteceder su muerte.

La idea es tratar de dar significados muy universales a través de estos elementos, pero sin caer en clichés.

¿Cuál es la primera etapa que enfrenta un director de arte para transmitir el mensaje que pretende el director con su película?

Todo parte del guion, lo interpreto según las emociones que este me haga sentir, converso con el director e intercambiamos ideas. Para la propuesta, la forma más práctica y rápida de comunicar mi idea es a través de referentes: imágenes o todo lo que la cultura de la información me pueda permitir.

Para hacer del arte de una película hay una investigación previa, dependiendo del proyecto, a veces tienes que acomodarte al tiempo que dura la pre producción.

En el rodaje pre armamos, se monta la cámara y en el encuadre se afina o construye de acuerdo a todos los elementos planeados.

¿Qué elementos visuales necesita una película para que tenga armonía estética?

El universo visual lo plantea el director de arte, los colores y texturas son fundamentales

En los últimos años, ¿Qué cree necesario cambiar o añadir para que la dirección de arte en el Perú crezca en profesionalismo y también en propuestas?

Muchos de nosotros somos empíricos. Debe existir una escuela formal o incluso en las escuelas de comunicación se debe explorar la dirección de arte en la *currícula*, pues es importante estar en un constante aprendizaje, seguir estudiando y nutriéndose. Muchas veces las escuelas cine les venden la idea a los jóvenes que estudiar cine es solo para dirigir cine.

Otro punto también es la peligrosa masificación de la información o la cultura del entretenimiento. La gente que hace esta clase de películas se vuelve una especie de desarrolladoras de imágenes para la masa y sin darse cuenta están influyendo en la educación de sus espectadores.

También es importante evitar clichés y estereotipos, lamentablemente caer en ellos es lo más fácil, pero si empezamos a sugerir espacios y personajes creceremos en imágenes, de manera de ser y de ver, pues no solo el cine es un claro reflejo de la sociedad, sino la sociedad es el claro reflejo de la ficción.

En su opinión ¿Qué películas peruanas de los últimos 10 años destacan por transmitir ideas y sentimientos a través de la dirección de arte?

Las malas intenciones

N.N

El mudo

Perro guardián

¿Cómo es la comunicación del director de arte dentro de su departamento artístico y con las otras áreas de la realización cinematográfica?

La comunicación es constante, todo el tiempo intercambio información. Es fundamental estar comunicado con la productora pues ella tiene a cargo la logística la película. En algunos casos no he tenido comunicación con el director de foto, eso es preocupante, pero tengo que seguir la premisa comercial de la película.

El director de arte ofrece una visión externa, su equipo está formado por el productor de arte, los asistentes, los utileros, los escenógrafos, el vestuario y el equipo de caracterización y maquillaje.

En algunos países el vestuario tiene un departamento diferente, pero siempre obedecen a la conceptualización de la película.

¿Qué diferencias encuentra entre dirección de arte y diseño de producción?

El diseñador de producción es la persona encargada de la conceptualización visual de la película y se encarga de delegar a los directores de arte la concretización del proyecto. Sin embargo, en las películas peruanas las dos personas hacen el mismo trabajo

Yo me considero director de arte, no he trabajado de la perspectiva de diseñador de productor porque no sería sincero, pues es un cargo más que no sé cómo funciona

¿Cree usted importante que el director de arte tome decisiones durante el rodaje? ¿Con qué otras áreas se vinculan para su labor?

Las decisiones son importantes desde el guion hasta finalizar la película. Esta triangulación entre director, director de fotografía y de arte es lo ideal, todos tenemos una visión compartida y conocimientos propios para desarrollarla.

En el rodaje siempre hay variaciones: hay gente que no va a llegar, hay locaciones que se van a caer, hay utilería que se va a romper, es importante ser flexible a esos cambios porque una película es como un gran monstruo, si lo quieres controlar te va a matar, solo debemos adaptarnos a los movimientos, pero siempre manteniendo el concepto de la película.

Cada persona debe conocer perfectamente cuáles son sus funciones y deben estar preparados para afrontar los problemas que aparecen. Sin la producción de campo nada existe pues son quienes materializan la idea pensada en arte.

¿Puede comentarme acerca del trabajo artístico de la película *La Teta Asustada*?

No puedo comentar mucho acerca de la película, pues no la recuerdo completamente.

### **Guillermo Isa - Director de arte**

Guillermo Isa es un director de arte y cineasta nacido en Lima. Entre sus estudios se encuentra el diseño y animación 3D, fotografía, realización de cine y dirección de fotografía. Ha trabajado como director artístico y asistente de arte en películas como *Tarata* (2009), *Las malas intenciones* (2011), *Oliver's deal* (2013), *Atacada* (2014), y además en obras teatrales como *Mama mía*, *Déjame que te cuente*, *El curioso incidente del perro a medianoche*, *Chicago*, entre otros.

¿Cómo se define un director de arte y qué labores realiza dentro del equipo de una película?

Un director de arte es quien ve toda la parte estética de la película y traduce las emociones que quiere producir a formas, colores, texturas, símbolos; y desde ese lugar aporta al relato.

¿Con qué herramientas y elementos específicos trabaja un director de arte?

A mí me gustan mucho las imágenes bien texturizadas. Nosotros analizamos el texto y lo que queremos contar, cada forma o línea genera una sensación, incluso combinadas significan cosas distintas.

Yo dirigí un cortometraje de época, intentamos ser muy cercanos con el estilo y con la representación de la época. Diseñamos texturas duras y desteñidas, llenas de barro y suciedad, utilizamos colores verduzcos y terrosos, pero con tonalidades frías para ayudar a generar esa sensación de peligro. Todo se va aplicando depende a lo que se necesite contar, hay veces que el director quiere que la escenografía sea lisa y los vestuarios texturizados o viceversa.

¿Cuál es la primera etapa que enfrenta un director de arte para transmitir el mensaje que pretende el director con su película?

Una larga conversación con el director. Primero leo el guion sin pedir ninguna explicación, me imagino y luego converso las impresiones que tuve con el director.

A veces el texto es explícito, pero desde el arte complementamos. Vamos analizando escena por escena, secuencia por secuencia, palabra por palabra, hasta encontrar el subtexto de cada dialogo. Luego sigue el desglose de escenas.

¿Qué elementos visuales necesita una película para que tenga armonía estética?

La armonía estética está en la verdad que tiene esa escena, muchas veces no te crees la historia y eso sucede porque tal vez tu investigación no esté tan bien detallada. Cada película es única y cada momento requiere un tratamiento especial

En los últimos años, ¿Qué cree necesario cambiar o añadir para que la dirección de arte en el Perú crezca profesionalismo y también en propuestas?

Necesita una reestructuración del equipo, la dirección de arte es un trabajo pesado que requiere bastante recurso humano para hacer bien las

cosas, lamentablemente los presupuestos son cortos para contratar a más personas y el trabajo se vuelve tedioso y difícil para enfocarse en contar la historia.

En su opinión ¿Qué películas peruanas de los últimos 10 años destacan por transmitir ideas y sentimientos a través de la dirección de arte?

No he visto películas hace mucho tiempo, pero se me vienen a la cabeza las películas de los hermanos Vega, que tienen buen cuidado en su dirección de arte.

En *Perro guardián*, la dirección de arte también guarda una armonía estética porque de la idea a la materialización está bien hecha.

¿Cómo es la comunicación del director de arte dentro de su departamento artístico y con las otras áreas de la realización cinematográfica?

Dentro del equipo hay una constante discusión y conversación sobre todo en la triangulación: director, director de fotografía y arte porque somos quienes velamos por la imagen. Hay muchas veces que yo propongo donde va la cámara a través de la distribución de los objetos, pero muchas otras veces dependo de la ubicación de las luces.

Finalmente, los guiones no hablan mucho del arte. La comunicación con el director es importante en la propuesta de arte. En cuanto al perfil del personaje, el director ya lo tiene elaborado, pero muchas veces no tiene el detalle que necesitamos por eso nos encargamos de complementar a partir de lo dado. Junto con el encargado de decorados y de utilería se conversa previamente.

La luz cambia el color, en la pos producción se cambia todo. Para mí es muy importante quedar muy claro con el fotógrafo sobre los cambios de iluminación o sobre posibles cambios en la pos producción, sobre todo es importante saber cuánto desaturará la imagen para saber a qué nivel saturar los elementos en el rodaje.

¿Qué diferencias encuentra entre dirección de arte y diseño de producción?

Es un término gringo, que básicamente plantea toda la estética y el director de arte lo lleva a cabo. El director de arte traduce a formas colores, el ambientador lo traduce a estilos de muebles a telas y esa cadena se hace más larga. Pero el diseñador de producción es como un área más creativa, no hace cosas tan operativas, sino más cercanas al presupuesto y cronogramas.

Una vez me plantearon el título de diseñador de producción en un corto que se rodó en Perú y EE.UU., desde aquí planteé mi propuesta, pero para Nueva York contrataron a una directora de arte.

¿Cree usted importante que el director de arte tome decisiones durante el rodaje? ¿Con qué otras áreas se vinculan para su labor?

Todos los días, siempre pasan miles de cosas en todas las etapas. Cuando hice el arte en *La deuda* nos cancelaron el pabellón de hospital y se tuvo que ambientar una locación. En la producción hubo problemas de tiempo, cronograma, presupuesto, pero son cosas que pasan, dentro del rodaje, la gente de producción te puede conseguir cosas, pero siempre debes ir bien preparado para todo.

¿Puede comentarme acerca del trabajo artístico de la película *La Teta Asustada*?

La primera imagen que se me viene a la cabeza es de una película llena de tierra, con colores muy fuertes que reflejaban el espíritu súper alegre de estas personas a pesar de su condición económica complicada.

### **Sandra Fernández – Vestuarista**

Sandra Fernández es licenciada en diseño de modas y actualmente trabaja como docente en el instituto Toulouse Lautrec. Ha trabajado como directora de arte en la película lambayecana *Viaje* (2017); como vestuarista en películas como *Pueblo Viejo* (2014), *La última noticia* (2014) y en mini series como *Locura de amor* (2014), así como en publicidad.

¿Cómo se define un director de arte y qué labores realiza dentro del equipo de una película?

El director de arte es la parte creativa de la película porque concibe la atmósfera y aterriza visualmente el concepto que quiere el director a través de las herramientas que utiliza: color, texturas, etc.

¿Con qué herramientas y elementos específicos trabaja un director de arte?

Lo más importante para mí es el color porque genera un simbolismo bastante fuerte, después están las texturas, los volúmenes y las locaciones.

En la película Pueblo Viejo basamos la historia en un Western serrano. Utilizamos accesorios simples que hacían referencia al contexto y en la paleta agregamos colores terrosos con una textura polvorienta y sucia.

Propusimos la repetición del vestuario, pues en el género *Western* es un recurso muy frecuente, incluso para seguir el lineamiento estético ensuciamos las camisas de los personajes.

¿Cuál es la primera etapa que enfrenta un director de arte para transmitir el mensaje que pretende el director con su película?

El guion es el punto de partida, primero lo leo, lo desgloso y a partir de las preguntas más básicas lo aterrizo en la parte más técnica y real: cuántas locaciones voy a utilizar, cuál será su uso, que necesito en esa locación y el tipo de utilería. Converso con el director, él me puede decir qué elemento agregar o incluso como directora de arte puedo dar un plus con mi investigación.

Luego hay una reunión en conjunto con el director donde cada departamento presenta su propuesta y llegamos a un previo acuerdo.

¿Qué elementos visuales necesita una película para que tenga armonía estética?

Todo el equipo de una película debe llegar a la misma idea para poder aterrizarla. Como directora de arte y vestuarista debo acoplarme al estilo impuesto en la película y a partir de ello trabajar con las herramientas que poseo.

En los últimos años, ¿Qué cree necesario cambiar o añadir para que la dirección de arte en el Perú crezca profesionalismo y también en propuestas?

Le pasa al cine peruano en general, siempre falta presupuesto, pero hay que solucionar el tema del dinero con el “recurseo”.

También en las escuelas de cine o universidades deben dar énfasis al área de dirección de arte y sus sub áreas: maquillaje, vestuario a través de los cursos.

En su opinión ¿Qué películas peruanas de los últimos 10 años destacan por transmitir ideas y sentimientos a través de la dirección de arte?

*La última noticia* del grupo Chaski

*El limpiador.* Siento que es minimalista porque sus espacios vacíos te cuentan todo acerca de la melancolía del personaje y además la paleta de colores fría comunica claramente el mensaje.

*Perro guardián.* Su arte dice mucho con el espacio, el vestuario y la propuesta de colores fríos. Sus espacios vacíos son una herramienta simbólica para contar sobre el personaje, la mancha en el cuarto del Perro relata sobre los demonios internos de este personaje.

*El Elefante Desaparecido.* Me gustó mucho su paleta de color.

¿Cómo es la comunicación del director de arte dentro de su departamento artístico y con las otras áreas de la realización cinematográfica?

Hay una comunicación más fuerte con el director de fotografía por el tema de las luces y el color, también con producción por la parte técnica y de presupuesto. En el caso de *Pueblo viejo*, trabajé directamente con el director acerca del vestuario y luego unimos la idea con los directores de arte, pero con ellos ya había conversado sobre la premisa anteriormente. Dentro del departamento artístico, la dirección de arte es un área que conversa directamente con vestuario y maquillaje.

En el Perú, el área de arte está dividida en los cargos de director de arte, vestuarista, maquillador y asistentes.

¿Qué diferencias encuentra entre dirección de arte y diseño de producción?

El diseñador de producción es la persona que crea y diseña todo el mundo estético de la película, por el contrario, el director de arte se encarga de buscar que todas las cosas que quiere el diseñador las encuentren y funcionen.

En Perú no se ha desarrollado el área de diseñado de producción, ese rango es transferido al director de arte, sin embargo, en otros países se respetan estos rangos.

¿Cree usted importante que el director de arte tome decisiones durante el rodaje? ¿Con qué otras áreas se vinculan para su labor?

Todo el tiempo se toma decisiones. En un rodaje, se me cayó una locación y tuvimos que hacer un *scouting* rápido y también consideramos ver el presupuesto. Con todas las áreas me relaciono, pero con mayor frecuencia con el director de fotografía y la producción.

Cuando plantean algo en el cuadro hay muchas cosas que no funcionan y se tiene que acceder a retirar de la ambientación. Nosotros somos una herramienta para el director, muchas veces el director cambia de idea en pleno rodaje y hay que respetar sus decisiones.

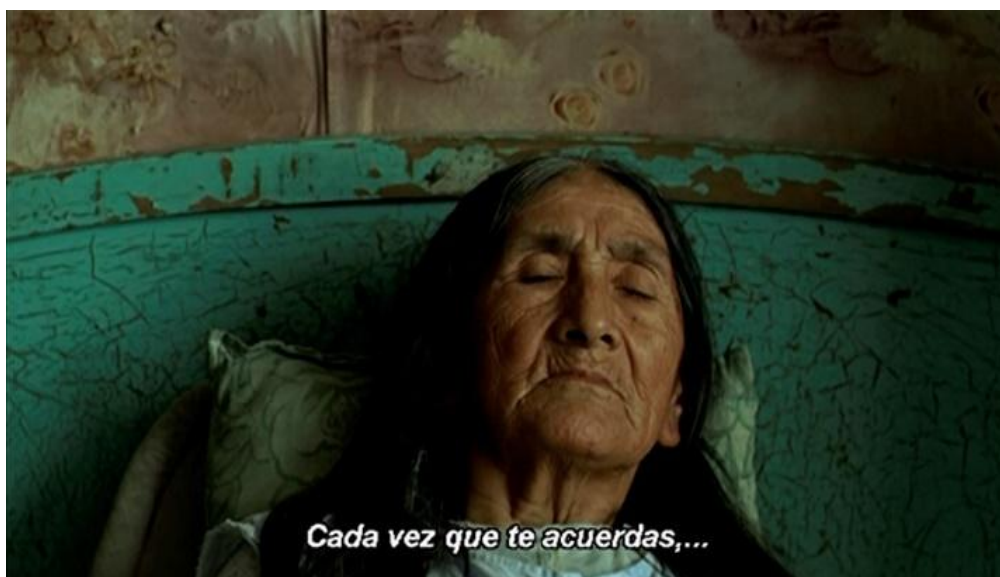
¿Puede comentarme acerca del trabajo artístico de la película La Teta Asustada?

Me gusta su propuesta de arte porque su punto de partida es el Perú kitsch (varios estilos sin un orden específico). La película se ayuda del simbolismo para narrar la historia y está basada en colores y texturas cotidianas de la sociedad que relata, pero los hace más evidentes para crear su propia estética: vestuario, espacios, colores terrosos y neutros.

Anexo 3: Escena cuatro de *La Teta Asustada*



Anexo 4: Paleta de color de la secuencia uno: escena 1 y 4 de *La Teta Asustada*



Anexo 5: Escenas 13, 17 Y 57 de *La Teta Asustada*, donde se crea una analogía entre Fausta y la paloma



Anexo 6: Escena 29 de *La Teta Asustada* en donde el decorado se convierte en un símbolo



Anexo 7: Escena 26 de *La Teta Asustada*. Se muestra el cambio de colores cálidos a fríos a partir de la aparición de un nuevo personaje



**Anexo 8: La importante función de la utilería de la escena 35 de *La Teta Asustada***



**Anexo 9: La importante función de la escenografía de la escena 35 de *La Teta Asustada***



Anexo 10: Escena 58 de *La Teta Asustada*, la balanza como símbolo de injusticia



**Anexo 11: Contraposición de la iluminación entre la secuencia 7 y 8.  
Escenas 47 y 59 de *La Teta Asustada*.**



Anexo 12: Contraposición de la iluminación entre la secuencia 7 y 8.  
Escena 52 y 59 de *La Teta Asustada*.



Anexo 13: Signos parecidos entre la escena 15 de la secuencia 2 y la escena 69 de la secuencia 9 de *La Teta Asustada*.

