

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES



TESIS DOCTORAL

**La autoría del diseñador de producción y director artístico: el
caso de Benjamín Fernández**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

María del Puerto Collado Rueda

Directores

María Victoria Legido García
Emeterio Díez Puertas

Madrid

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES



TESIS DOCTORAL

LA AUTORIA DEL DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN Y DIRECTOR ARTÍSTICO:

EI CASO DE BENJAMÍN FERNÁNDEZ

Memoria para optar al grado de Doctor presentada por

María del Puerto Collado Rueda

Bajo la dirección de

María Victoria Legido García

Emeterio Díez Puertas

Madrid, enero 2022

RESUMEN

La investigación que se muestra a continuación es un estudio sobre el diseño de producción y dirección artística en el cine a través del trabajo que ha desarrollado Benjamín Fernández. En ella se presentan las distintas disciplinas que intervienen en la dirección de arte: la metodología de trabajo, la organización, los equipos, etc., en definitiva, todos los procesos que realiza el Departamento de arte. Se explica el porqué es imprescindible el trabajo del equipo de dicho departamento para llegar a entender una película como manifestación artística, demostrando así, la importancia que tiene en la creación de producciones audiovisuales.

A través del análisis de la metodología de trabajo que utiliza Benjamín Fernández en sus películas desde la lectura de guion, el proceso del diseño, la propuesta plástica, la búsqueda de *sets*, el presupuesto, la construcción y ambientación de los decorados, hasta la plasmación en la pantalla, es decir, desde el diseño conceptual hasta la realidad filmica (del boceto al fotograma), se demuestra que es una de las partes más interesantes y fundamentales en la creación de las películas. Gracias al trabajo y esfuerzo solidario de un buen equipo de profesionales, dirigido, en este caso por Benjamín Fernández, se consigue como resultado una cuidadísima puesta en escena en la que el diseño unido a la iluminación, la música y la atmósfera logran envolver al espectador en el mundo de ilusión, mezcla de ficción y realidad que es el cine. De esta manera esta tesis pretende poner en valor la importancia del trabajo desarrollado por Benjamín Fernández y su equipo, y demostrar que es fundamental en el resultado final de una película. Además, la tesis intenta esclarecer cuales son las funciones del Departamento de arte y reivindicar lo que éste aporta, tanto a nivel estético cómo dramático, en el panorama cinematográfico.

Esta investigación se hace preguntas sobre la autoría al plantear cómo el diseñador influye de manera individual y determinante en el aspecto visual de una película. En una obra cinematográfica intervienen diferentes autores: director, músico, guionista, montador, director de foto, figurinista, director artístico..., pero de todos ellos, quien crea la estética global de la película es el diseñador de producción y director artístico, por tanto, creemos que es imprescindible reconocer su autoría. A menudo, y en muchos países, esta figura no está bien

Resumen/abstract

reconocida. Con esta tesis queremos explicar su trabajo creativo ya que es la persona que aúna muchas de las artes: arquitectura, escultura, pintura, fotografía, artes decorativas, escénicas y literarias bajo un concepto visual, y por eso ha de ser considerado autor y valorado como creador.

Palabras clave: cine, autoría, Benjamín Fernández, diseño de producción, dirección artística, decorador, diseño conceptual, propuesta plástica.

ABSTRACT

The following research conducts a study about the different works developed by Benjamín Fernández in production design and art direction in film. The different disciplines that participate in art direction will be shown: work methodology, organization, equipment, etc., in essence, all the different processes that are carried out by the Art Department.

It is explained why the work of the aforementioned department is essential to understand a film as an artistic manifestation, therefore, its importance in the creation of audiovisual productions is revealed.

Through the analysis of Benjamín Fernández's work methodology in his films from script readings, design process, art proposal, location scouting, budget, setting design and construction to screen materialization, that is, from the conceptual design to the film reality (from the sketch to the frame) it is shown that it entails one the most interesting and fundamental parts in filmmaking.

Thanks to the work and effort of a great professional crew, led by, in this case, Benjamín Fernández, a meticulous staging is achieved. The design together with the lighting, the music and the atmosphere get the audience completely involved in a world full of hope where reality and fiction come together in the shape of film.

This dissertation, thus, intends to clarify which are the roles and functions of the Art Department and claim its contribution, from an aesthetic to a dramatic level, to the current filmmaking scene.

This dissertation also questions authorship by analyzing how the designer influences, from their personal and assertive point of view, the visual aspect of a film. Different authors are part of any cinematographic work: director, musician, screenplay writer, movie editor, director of photography, costume designer, artistic director...but from all of them, the one who creates the overall aesthetics in the film is the production designer and the artistic director, therefore, we believe that it is of utmost importance to reclaim their authorship since this figure is often

Resumen/abstract

not properly acknowledged. The goal is to explain their creative work, since this role combines many different artistic disciplines: architecture, sculpture, painting, photography, decorative, dramatic and literary arts, all of them under a visual concept, which is why they should be considered authors and valued as creators.

Keywords: cinema, authorship, Benjamín Fernández, production design, art direction, set decorator, conceptual design, art proposal.

Agradecimientos

Dedico esta tesis a mi gran familia, a mis padres Enriqueta y Alejandro y a mis 6 hermanos: Cristina, Enrique, Victoria, Sol, Onelia y Jandro, por haber estado siempre apoyándome y creyendo en mi valía artística. Y en especial, a mi marido Michael y mis hijos Duna y Nilo, que día a día están a mi lado y me animan a seguir adelante, luchando contra viento y marea para llegar a buen puerto.

Y, por último, dedico esta tesis a Benjamín Fernández, inventor de mundos y creador de sueños, por su ayuda y dedicación en esta investigación, de la que ha surgido una grata y gran amistad.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco al equipo técnico del Departamento de arte que trabaja con Benjamín por ayudarme con sus valiosos aportes y enseñanzas: Emilio Ardura, Alejandro Fernández, Florián Müller, Juan Pedro De Gaspar, Tino Torrescusa, Pilar Revuelta, Clara Notari, Antía León, Juan Viñuales, Gonzalo Ansó, Tania Wahlbeck, José García Donado, Alberto Feíto y Leo Báez.

Agradezco a los jefes de equipo de los Departamentos vinculados al Departamento de arte su ayuda a través de los cuestionarios: la directora de producción Cristina Zumárraga, el director de fotografía Javier Aguirresarobe, la diseñadora de vestuario Sonia Grande y a los directores de efectos especiales y digitales Félix Bergés y Rafa Solórzano

Gracias a los directores artísticos Carlos de Dorremochea y Montse Sanz por sus opiniones sobre nuestro oficio.

Gracias a mi cuñados Jose y Chari por leer parte de este trabajo y ofrecerme sus opiniones y correcciones.

Mil Gracias, a mi prima Marta Collado, doctora arquitecta, por su colaboración corrigiendo y leyendo desde el primer momento esta tesis; dándome consejos, apoyándome y animándome.

Y, por último, muchas gracias a mis directores de tesis Toya Legido García y Emeterio Díez Puertas, por dirigirme y orientarme en este camino recorrido, en el que tanto he aprendido con sus recomendaciones.

RESUMEN.....	1
ABSTRACT	3
AGRADECIMIENTOS.....	6
INTRODUCCIÓN	7
I. Motivación y elección del tema.....	7
II. Objetivos e hipótesis	12
III. Marco teórico: el concepto <i>autoría</i>	16
IV. Metodología.....	25
V. Estructura	28
CAPÍTULO 1. EL DEPARTAMENTO DE DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN ARTÍSTICA.....	31
1.1. El diseñador de producción y director artístico.....	31
1.2. Metodología del trabajo del diseñador de producción y director artístico	40
1.3. Equipo del Departamento de arte	52
1.3.1. El trabajo del director artístico (<i>art director</i>)	56
1.3.2. El trabajo del ayudante del director artístico (<i>assistant art director</i>)	58
1.3.3. El trabajo del coordinador de arte (<i>art coordinator</i>)	63
1.3.4. El trabajo del decorador (<i>set decorator</i>)	64
1.3.5. El trabajo del ayudante de decoración (<i>assistant set decorator</i>)	66
1.3.6. El trabajo del regidor (<i>prop buyer</i>)	68
1.3.7. El trabajo del atrecista (<i>props/ set dresser</i>).....	69
1.3.8. El trabajo de pintor-ambientador (<i>painter</i>)	72
1.3.9. El trabajo del constructor (<i>construction manager</i>)	73
1.4. Equipos vinculados con el Departamento de arte.....	76

1.4.1. Departamento de producción	77
1.4.2. Departamento de dirección	78
1.4.3. Departamento de fotografía	80
1.4.4. Departamento de vestuario	82
1.4.5. Departamento de efectos especiales (FX)/ efectos visuales (VFX).....	83
CAPITULO 2. EL CASO BENJAMÍN FERNÁNDEZ.....	86
2.1. Biofilmografía y trayectoria profesional de Benjamín Fernández.....	86
2.2. Metodología de trabajo de Benjamín Fernández en el proceso del diseño: del guion al decorado.....	110
2.2.1. Preproducción	111
2.2.2. Proceso del diseño.....	113
2.2.3. Propuesta plástica y estética / <i>Concept art</i>	115
2.2.4. Presupuesto	119
2.2.5. <i>Set</i> : proceso de construcción y ambientación	121
CAPÍTULO 3. ANALISIS DEL TRABAJO DEL DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN Y DIRECTOR ARTÍSTICO.....	127
3.1. Los otros.....	128
3.1.1. Preproducción	128
3.1.2. Proceso del diseño.....	146
3.1.3. Propuesta plástica y estética (<i>Concept Art</i>)	164
3.1.4. Presupuesto	180
3.1.5. <i>Set</i> : proceso de construcción y ambientación	181
3.1.6. Comparativa del diseño conceptual a la realidad fílmica: del boceto al fotograma.	186
3.2. Carmen.....	208
3.2.1. Preproducción	208
3.2.2. Proceso del diseño.....	220

3.2.3. Propuesta plástica y estética (<i>Concept art</i>)	243
3.2.4. Presupuesto.	252
3.2.5. <i>Set</i> : proceso de construcción y ambientación	254
3.2.6. Comparativa del diseño conceptual a la realidad fílmica: del boceto al fotograma	268
3.3. Alatriste.....	298
3.3.1. Preproducción	299
3.3.1.1. Director. Díaz Yanes y su cine aventurero.	299
3.3.2. Proceso del diseño.....	318
3.3.3. Propuesta plástica y estética (<i>Concept art</i>)	339
3.3.4. Presupuesto	358
3.3.5. <i>Set</i> : Proceso de construcción y ambientación.....	359
3.3.6. Comparativa del diseño conceptual a la realidad fílmica: del boceto al fotograma.	370
CONCLUSIONES.....	420
BIBLIOGRAFÍA.....	425
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	433
ANEXOS.....	447
ANEXO I. FILMOGRAFÍA DE BENJAMÍN FERNÁNDEZ	449
ANEXO II. ENTREVISTAS.....	466
Anexo II.1. Entrevista realizada por Puerto Collado a Benjamín Fernández grabada en Almería durante el rodaje de Exodus: Dioses y Reyes de Ridley Scott.	467
Anexo II.2. Entrevistas realizadas por Puerto Collado a Benjamín Fernández sobre las películas: <i>Los otros</i>, <i>Carmen</i> y <i>Alatriste</i>.	475
Anexo II.3. Entrevistas realizadas por Puerto Collado al decorador Emilio Ardura sobre las películas: <i>Los otros</i>, <i>Carmen</i> y <i>Alatriste</i>.	480

Anexo II.4. Entrevista realizada por Puerto Collado a Alejandro Fernández sobre el trabajo del director artístico (<i>art director</i>).	487
Anexo II.5. Entrevista realizada por Puerto Collado a Florian Müller sobre el trabajo del director artístico. (<i>art director</i>) y del ayudante de director artístico/ (<i>assistant art director</i>).	490
Anexo II.6. Entrevista realizada por Puerto Collado a Juan Pedro de Gaspar sobre el trabajo del ayudante de dirección artística (<i>assistant art director</i>).	492
Anexo II.7. Entrevista realizada por Puerto Collado a Pilar Revuelta sobre el trabajo del decorador (<i>set decorator</i>).	495
Anexo II.8. Entrevista realizada por Puerto Collado a Clara Notari sobre el trabajo del decorador (<i>Set Decorator</i>).	498
Anexo II.9. Entrevista realizada por Puerto Collado a María Rodríguez sobre el trabajo del ayudante del decorador (<i>assistant set decorator</i>).	500
Anexo II.10. Entrevista realizada por Puerto Collado a Mara Matey sobre el trabajo del ayudante del decorador (<i>assistant art director</i>).	503
Anexo II.11. Entrevista realizada por Puerto Collado a Tino Torrescusa sobre el trabajo del regidor (<i>PropBuyer</i>).	506
Anexo II.12. Entrevista realizada por Puerto Collado a Antía León Castro sobre el trabajo del coordinador de arte (<i>art coordinator</i>).	509
Anexo II.13. Entrevista realizada por Puerto Collado a Juan Ignacio Viñuales sobre el trabajo del atrecista (<i>set dresser</i>).	513
Anexo II.14. Entrevista realizada por Puerto Collado a Gonzálo Ansó sobre el trabajo del atrecista (<i>set dresser</i>).	515
Anexo II.15. Entrevista realizada por Puerto Collado a José García Donado sobre el trabajo del pintor-ambientador (<i>painter</i>).	517

Anexo II.16. Entrevista realizada por Puerto Collado a Tania Wahlbeck sobre el trabajo del pintor-ambientador (<i>painter</i>).	520
Anexo II.17. Entrevista realizada por Puerto Collado a Alberto Feito sobre el trabajo del constructor de decorados (<i>construction coordinator</i>).	522
Anexo II.18. Entrevista realizada por Puerto Collado a Leopoldo Báez sobre el trabajo del constructor de decorados (<i>construction coordinator</i>).	524
Anexo II.19. Entrevista realizada por Puerto Collado a Cristina Zumárraga sobre el trabajo de la directora de producción (<i>production manager</i>).	525
Anexo II.20. Entrevista realizada por Puerto Collado a Javier Aguirresarobe sobre el trabajo del director de fotografía (<i>Cinematographer</i>).	527
Anexo II.21. Entrevista realizada por Puerto Collado con Sonia Grande sobre el trabajo de la diseñadora del vestuario (<i>costume designer</i>).	529
Anexo II.22. Entrevista realizada por Puerto Collado a Félix Bergés sobre el trabajo del director de efectos especiales/digitales. (<i>Visual effects/Special effects</i>).	530
Anexo II.23. Entrevista realizada por Puerto Collado a Rafael Solórzano sobre el trabajo del director de efectos especiales/visuales. (<i>Visual effects/Special effects</i>).	531
ANEXO III. TÍTULOS DE CRÉDITO	534

El cine, cuando es un arte, lo es por el conjunto de las expresiones artísticas que engloba, y por cada una de ellas particularmente. Las diversas especialidades cinematográficas de carácter artístico, incluida la dirección de arte, tienen el propósito común de contribuir a que el cine siga siendo un arte, siendo a la vez industria, porque también lo es, sin que por ello pierda su anterior valor: es una industria elevada a la máxima categoría artística por profesionales de la creatividad con conocimientos técnicos específicos y talento personal.

Félix Murcia (Garci & Cobos, 2002, pág. 43)

INTRODUCCIÓN

I. Motivación y elección del tema

El inicio de esta investigación comienza en el año 2013 cuando decido compaginar mi trabajo profesional como directora artística y decoradora de cine y televisión con la docencia. Comencé impartiendo clases de dirección artística de Grado en Cine en la Universidad Camilo José Cela de Madrid, lo que me llevó a realizar un máster en Imagen, Publicidad e Identidad Corporativa. Para realizar mi trabajo fin de máster elegí como caso de estudio al diseñador de producción y director artístico Benjamín Fernández.

El trabajo fin de máster se tituló: *Benjamín Fernández en el cine Histórico de Ridley Scott: La búsqueda del encanto de la imagen*. El objetivo principal consistió en realizar un estudio intensivo y en profundidad de la forma de trabajo y objetivos del diseño de producción y dirección artística, mediante el examen detallado y el análisis del trabajo desarrollado por Benjamín Fernández en las tres películas de género Histórico en las que colaboró con Ridley Scott.

¿Por qué elegí a Benjamín Fernández? En el año 2012, comencé el rodaje de la serie de televisión *La fuga* donde tuve la suerte de conocer a uno de los grandes diseñadores de producción y directores artísticos más internacionales que tenemos en España. Después vinieron proyectos internacionales en los que formé parte de su equipo como *assistant set*

decorator (ayudante de decoración) en algunas películas como: *Exodus: Dioses y Reyes* (Ridley Scott, 2014) y *Altamira* (Hugh Hudson, 2016). En ellas pude comprobar, de primera mano, su forma de trabajar, su pasión y manera de involucrarse; y cómo de la nada construía, con una veracidad extraordinaria, mundos nuevos que nos transportan en el espacio y en el tiempo.

Referirse, de palabra o por escrito a Benjamín Fernández, es hablar o escribir de un “mago”, un arquitecto de ilusiones, un creador de sueños, un inventor de mundos y espacios imaginarios, un gran profesional a nivel internacional apasionado por su trabajo.

Este trabajo de investigación es una continuación del máster del 2014, donde profundizo en la figura de Benjamín Fernández y su forma de trabajar. He podido conversar con él y grabar varias entrevistas, donde me ha narrado sus experiencias y me ha trasladado su pasión por el cine. También he podido acceder a sus bocetos¹, planos y otro material de trabajo que incluyo en esta investigación.

La investigación que se muestra a continuación, pretende ser un estudio sobre en qué consiste el diseño de producción y dirección artística a través del trabajo que ha desarrollado Benjamín Fernández. Se presentan las distintas disciplinas que intervienen, la metodología de trabajo, la organización, los equipos. En definitiva, los procesos que hacen posible que el Departamento de arte sea imprescindible para llegar a entender una película como manifestación artística.

Benjamín Fernández es uno de los diseñadores de producción y directores artísticos más reconocidos, tanto nacional como internacionalmente. Ha trabajado con directores como Richard Lester, Ridley Scott, Tony Scott, John Milius, David Lean, David Lynch, Steven

¹ Boceto. En escenografía, es la imagen gráfica, del espacio escénico que se ha de convertir en espacio dramático, con la intervención del escenógrafo. (Escenografía cinematográfica. Mónica Gentile, Rogelio Díaz, Pablo Ferrari. 2007, pág. 354

Spielberg, Terry Gilliam, Vicente Aranda, Agustín Díaz-Yanes, Alejandro Amenábar, Imanol Uribe, etc. Ganador del Goya, a la mejor dirección artística por *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001) y *Alatriste* (Agustín Díaz Yanes, 2006). También nominado a los Goya por *Mar Adentro* (Alejandro Amenábar, 2004), *Carmen* (Vicente Aranda, 2003) y *El hombre que mató a Don Quijote* (Terry Gilliam, 2018) y, sin embargo, es prácticamente desconocido para el público español.

En realidad, todo el trabajo de dirección artística ha merecido muy poca atención, particularmente en España. Sólo algunos autores nacionales como Jorge Gorostiza, Félix Murcia, Juan Antonio Ramírez, Víctor Matellano y otros extranjeros como Peter Ettedgui, Michel Chion, Michael Rizzo, Mónica Gentile, Jane Barnwell, ... han publicado libros sobre lo que concierne al área del Departamento de arte, diseño de producción y dirección artística, escenografía, o historia de la escenografía. De todos ellos cabe destacar a Jorge Gorostiza, quien ha escrito varios libros, artículos, tesis, y hasta interesantes blogs (<http://cinearquitecturaciudad.blogspot.com/>) y también ha dado conferencias sobre esta especialidad. Precisamente, en su libro *La arquitectura de los sueños. Entrevistas con directores artísticos del Cine Español*, encontramos una definición de esta profesión en palabras de Benjamín Fernández, a quien él entrevista y dice así:

Muchas veces no piensas en lo que eres, sino más bien en lo que te viene encima cuando tienes un proyecto, cómo resolver los problemas. Creo que, sencillamente, soy quien está poniendo el entorno a unos personajes, quien está creando unos espacios, que es por donde se mueven esos personajes (...) El director artístico es un compuesto de varios elementos: primero, hacer posible que esos espacios en los que se mueven los personajes sean factibles, para que el director y todas las personas que se mueven detrás de las cámaras se sientan a gusto; y, al mismo tiempo, que sean posibles, que se puedan hacer con un dinero que tiene la productora para ello. Que sea posible hacerlo con un dinero y que sea tan creíble que no se note. (Gorostiza, 2001, pág. 242)

Pues bien, poco sabemos de su trabajo, salvo este tipo de entrevistas especializadas, y algún artículo en prensa sobre sus dos grandes exposiciones: una realizada en la Diputación de Huesca (2010) y otra en la Filmoteca Española. Fruto de esta última al menos contamos con el catálogo *Benjamín Fernández Director artístico* (Cervera & Tejada, 2009). Por tanto la

presente investigación pretende llenar esta laguna que, en cuestiones de dirección artística, en nuestro país está bastante vacía.

El Departamento de arte, es una de las áreas que componen el engranaje de la maquinaria necesaria para poder crear una película. Una gran parte del público puede saber, conocer o intuir en qué consiste el trabajo del director, productor, director de fotografía, maquillador, figurinista... pero pocos conocen en qué consiste el trabajo de un diseñador de producción y director artístico, es decir, a qué retos técnicos, estéticos y de recursos debe enfrentarse.

En los últimos años, ha habido un auge en España por el interés de esta profesión y gracias a ello podemos encontrar algunas tesis doctorales y masters dedicados a la dirección de arte. Por ejemplo, el máster titulado *Dirección de Arte. La creación de identidad visual como elemento comunicativo* (Zurro Vigo, 2015) o la tesis doctoral *Félix Murcia y la dirección artística. Relaciones entre el cine y las artes plásticas* (Palazón Campillo, 2015) o la tesis doctoral *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico- espacio cinematográfico* (Gorostiza, 2015).

Esta investigación estudia y analiza el proceso de trabajo del diseñador de producción, a través de la figura de Benjamín Fernández, desde su interpretación del guion hacia la imagen en la pantalla a fin de crear un universo ficticio creíble.

¿Los diseñadores de producción influyen de manera individual en el aspecto visual de una película? ¿Existe autoría en su trabajo? A menudo se tiende a identificar al director como única figura responsable del aspecto visual de la película y esta tesis quiere demostrar que esto no es así.

El diseñador de producción debe guiarse por las exigencias del director, debe poner en práctica esos conceptos básicos y desarrollarlos, apoyado en la narrativa, los personajes y la acción. El diseñador crea un *concepto visual*² para dar coherencia a la película, siempre supeditado a los presupuestos de producción. Es el que ayuda a situarnos en un contexto histórico, geográfico, social y cultural, es el que traduce en imágenes la identificación con los personajes, nos hace conocerlos mejor a través de sus gustos, su forma de vestir, donde viven, que comen, que leen, ...evocando en el espectador emociones que ayudan y complementan la narrativa.

Para transmitir el concepto visual, el diseñador utiliza herramientas como el espacio, el color, la textura, la línea y la forma, el contraste, las luces y sombras, el decorado y el movimiento para poder construir su propuesta de universo visual y así enriquecer la composición total de la imagen. El diseñador debe observar, analizar y elegir muy bien cuáles de estas herramientas va a utilizar, y debe estar en constante diálogo con el director de fotografía, conocer su propuesta y noción estética para juntos poder componer la parte visual de una película, siempre bajo la supervisión del director.

Beatriz Zurro Vigo, en su trabajo fin de master titulado *Dirección artística. La creación de identidad visual como elemento comunicativo*, nos explica en que consiste el proceso de trabajo del diseñador:

El proceso de trabajo llevado a cabo por parte de la dirección artística, cómo se deja ver claramente en la calidad de la toma de decisiones, ha de estar siempre en relación y consonancia con la dirección de fotografía, el vestuario o cómo ha sido mencionada la dirección misma de la película. La coherencia estética dependerá finalmente de lo bien

² Concepto visual. Determinar el aspecto y estilo de una película. Es una imagen que define la idea central de una película. Es el pegamento estético que relaciona visualmente todas las secciones de la película y que justifica la existencia del diseñador de producción, del director artístico y de todo el departamento de arte. (Manual de dirección artística cinematográfica. Michael Rizzo, 2007, pág. 53).

que hayan conseguido complementarse las disciplinas expuestas. Cuando se diseña el arte de una película, todo lo que tiene cuerpo, todo lo que visualmente va a crear un ambiente o una atmósfera, se concibe pensándolo en conjunto.

Muchos profesionales del sector al ser entrevistados enfatizan la importancia de que el director artístico sea un profesional ampliamente formado ya que el diseño de producción integra de forma inherente a su concepción la relación entre distintas disciplinas como puede ser la arquitectura, la pintura, el interiorismo, la escultura y no únicamente las vinculadas al terreno creativo, sino que también supone un alto nivel de capacidad de gestión, tomando a cada momento decisiones que serán de vital importancia en la producción de la película como qué decorados se construirán en interiores o exteriores naturales o cuáles en estudio, o cómo adoptar las exigencias del guion a los límites del presupuesto. (Zurro Vigo, 2015, pág. 15)

La creación y conceptualización de mundos de ficción, la metodología, el trabajo en equipo, la preocupación por los presupuestos, los conocimientos de arquitectura, de dibujo técnico y artístico, de historia del arte, de lenguaje cinematográfico y, sobre todo, de observación de la vida, son muy necesarios para crear cine. Por eso, la labor de un diseñador de producción y director artístico es primordial en una producción audiovisual.

Esta investigación nace de una motivación personal al compaginar mi vida profesional como directora artística y decoradora en cine y televisión con mi actividad en el mundo académico en diferentes universidades impartiendo las asignaturas de diseño escenográfico y dirección artística. Creo que esta tesis doctoral podrá ayudar a profesionales, docentes, investigadores y estudiantes a entender y valorar a los profesionales del equipo del Departamento de arte y servirá como material didáctico y de reflexión para futuros diseñadores de producción y directores de arte.

II. Objetivos e hipótesis

En definitiva, el objetivo de las páginas que siguen es, por un lado, describir la metodología de trabajo de Benjamín Fernández a través del análisis exhaustivo de tres de sus películas: desde la lectura del guion, el proceso del diseño, la propuesta plástica y estética, la búsqueda de sets, el presupuesto y la construcción, hasta llegar a la plasmación en la pantalla, y por otro lado descubrir su autoría.

La presente investigación aspira a dar a conocer la importancia del trabajo del diseño de producción y dirección artística a través del estudio de algunas de las películas realizadas por Benjamín Fernández: trata de descubrir su autoría y, en consecuencia, fijar cuál es la labor que realiza un diseñador de producción y director artístico. Además, investiga acerca de qué es lo que aporta el Departamento de arte a nivel estético y artístico al mundo cinematográfico. Pretende dar a conocer el trabajo personal de Benjamín Fernández y poner de manifiesto la gran importancia de este departamento en cualquier película. Así mismo, mostrar cómo, mediante el trabajo de un equipo cualificado bajo las órdenes de un creador, podemos transportar al espectador a otras épocas y mundos fantásticos, a través del vehículo prodigioso que pone a nuestra disposición este invento del siglo XX llamado “*Séptimo Arte*”.

La presente investigación se hace preguntas sobre qué es la autoría, ya que el diseñador influye de manera individual y determinante en el aspecto visual de una película. Esta cuestión puede contextualizarse en relación con la discusión de porqué se reconocen los derechos de autor al director, al músico o al guionista. A los que se añade, a partir de la Ley del Cine del año 2007, la coautoría del director de fotografía, sin embargo, no se reconoce la autoría del director artístico.

En definitiva, los problemas a investigar se concentran en las siguientes preguntas:

- ¿En qué medida el trabajo del diseñador de producción y director artístico es fundamental para el resultado final de una película?
- ¿Influye el Departamento de arte en la calidad del resultado final?
- ¿La estética global de una película depende del diseñador de producción y es determinante para el resultado final del film?
- ¿El diseñador de producción y director artístico puede considerarse autor, tiene autoría?

En base a lo anterior las hipótesis de la presente investigación son:

1. El encanto de la imagen, es decir, la estética global de la película está determinada por el trabajo del diseño de producción.
2. La estética global de la película está supeditada y depende del trabajo realizado por el Departamento de arte.
3. La metodología de trabajo del diseño de producción realizada por el Departamento de arte bajo la dirección de Benjamín Fernández, desde el diseño conceptual³ hasta llegar a la realidad filmica demuestran su autoría.

En base a estas hipótesis, el objetivo principal de la presente investigación consiste en realizar un estudio intensivo y en profundidad de la forma de trabajo y de los objetivos a alcanzar en el diseño de producción y dirección artística, mediante el examen detallado y el análisis del trabajo desarrollado por el diseñador de producción Benjamín Fernández con la intención de verificar las hipótesis anteriormente señaladas.

Objetivo que se enmarca en un análisis teórico-analítico sobre el estudio a nivel estético y artístico de las películas premiadas y nominadas a los Premios Goya a la mejor dirección artística realizadas por Benjamín Fernández. A partir de este objetivo principal, los objetivos generales son:

- Indagar acerca del Departamento de diseño de producción y dirección artística a lo largo de la historia.
- Describir la evolución del diseño de producción.
- Estudiar la metodología del diseño de producción y dirección artística.

³Diseño conceptual/concept art: 2. m. o f. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. <https://dle.rae.es/arte>. Actualización 2020. son aquellos bocetos cuyo objetivo principal es dar una representación visual de un diseño, idea y/o estado de ánimo para su uso en películas, videojuegos, animación o comics antes de que se realice en el producto final.

- Ahondar de manera exhaustiva en la dirección de arte, dando a conocer sus obligaciones y principales objetivos.
- Mostrar el cometido y obligaciones del equipo del Departamento de arte y su relación con el director artístico.
- Estudiar la relación que existe entre el Departamento de arte y el resto de los Departamentos de una producción audiovisual.
- Mostrar todas las instancias que tiene un proceso creativo, en las etapas preproducción y rodaje.

En cuanto a los objetivos específicos, son los siguientes:

Teóricos:

- Investigación bibliográfica sobre el diseño de producción y dirección artística.
- Recopilar bibliografía de Benjamín Fernández.
- Analizar su filmografía.
- Examinar su metodología de trabajo.
- Indagar el proceso existente desde el boceto hasta el decorado.
- Averiguar cómo afecta el mundo digital en los diseños del escenógrafo.
- Analizar qué aporta el trabajo del diseñador de producción y director artístico al resultado final de la imagen.

Prácticos:

- Realizar un archivo con el material que Benjamín Fernández tiene de las películas seleccionadas.
- Entrevistar a Benjamín Fernández para recabar información sobre el trabajo realizado por él en las películas analizadas.
- Realizar entrevistas a diferentes miembros de su equipo del Departamento de arte.
- Realizar entrevistas a diferentes miembros de Departamentos vinculados con el Departamento de arte.

- Documentar la labor realizada por Benjamín en las películas seleccionadas.

En concreto, abordamos el análisis de tres películas premiadas y nominadas en los Premios Goya a la mejor dirección artística: *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001), *Carmen* (Vicente Aranda, 2003) y *Alatriste* (Agustín Díaz-Yanes, 2006). Dicho análisis pretende servir como muestra del proceso de trabajo y de la metodología que utiliza Benjamín Fernández para afrontar sus trabajos, o lo que es lo mismo, qué criterio sigue para desarrollar el diseño de la puesta en escena⁴. En este sentido, Edgar Morín, en su libro *El cine o el hombre imaginario* cita a Moussinac: “la imagen cinematográfica mantiene el contacto con lo real y lo transfigura en magia” (Morín, 2011, pág. 24). Benjamín Fernández interpreta esa realidad y nos hace viajar hacia mundos pasados y futuros. derecho

III. Marco teórico: el concepto *autoría*

Como marco teórico para demostrar nuestras hipótesis, utilizaremos conceptos procedentes del campo de las Bellas Artes y sus disciplinas (historia y teoría del arte, diseño y composición, dibujo y forma, representación espacial, técnicas artísticas, estética, plástica, percepción artística, iconografía, arte y artesanía o autoría) así como su prolongación en el llamado *Séptimo Arte* (estética del cine, diseño de producción y dirección artística). También, en parte, términos de la literatura, las artes escénicas y el derecho. Manejaremos, por lo tanto, conceptos como: volumen, forma, composición, color, luz, movimiento, estilo, género, propuesta plástica, guion, personaje, puesta en escena, decorado, atrezzo, etc. Los iremos definiendo en

⁴ Puesta en escena. La expresión surgió en el terreno de las artes escénicas para aludir al diseño general de una producción (...). Lo habitual es que la puesta en escena se vincule a la composición audiovisual de una obra. Se trata de aquello que se muestra sobre el escenario o en pantalla de acuerdo a la intención del director. La puesta en escena incluye el vestuario, la escenografía, el decorado, la caracterización, el sonido y las actuaciones. Lo que observa el público, en definitiva, es la puesta en escena del realizador. <https://definicion.de/puesta-en-escena/>

nota a pie de página a medida que se mencionen. Pero, por su importancia para este trabajo, vamos a desarrollar a continuación qué entendemos por *autoría* de manera extendida.

Una de las características más claras del proceso de elaboración en las producciones cinematográficas es el trabajo en equipo. Cada miembro del equipo desarrolla su actividad y esta pluralidad nos plantea cómo conjugar la determinación de la autoría de la obra cinematográfica y cómo fusionar el reconocimiento de coordinar los diferentes derechos, es decir, quienes son los autores de una obra cinematográfica.

En esta investigación, nos planteamos el derecho de la autoría del diseñador de producción. Si bien debemos tener en cuenta: ¿Qué es la autoría? y ¿qué es un autor?

En este sentido el Real Decreto Legislativo 1/1996 del 12 de abril de la Ley de Propiedad Intelectual, artículos 5 y 10, expresan lo siguiente:

Artículo 5. Autores y otros beneficiarios.

Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica.

Artículo 10. Obras y títulos originales

Son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro, comprendiéndose entre ellas: libros, escritos, composiciones musicales, obras dramáticas, coreografías, obras audiovisuales, esculturas, obras pictóricas, planos, maquetas, mapas, fotografías, programas de ordenador. (BOE97, 1996)

Los derechos de autor constituyen uno de los principales derechos de propiedad intelectual que otorgan además del reconocimiento a los creadores, la retribución económica que les corresponde por la realización de sus obras y prestaciones. En nuestro caso de estudio defenderemos la autoría desde el reconocimiento intelectual no jurídico sino moral:

La legislación española sobre derecho de autor sigue el modelo del sistema jurídico latinocontinental, cuyas principales raíces en este caso se encuentran en el derecho francés y, en menor medida, en el germánico. Su esencia es que está constituido por un conjunto de normas y principios que regulan, por un lado, los derechos morales y, por otro, los patrimoniales que la ley concede a los autores por el simple hecho de la creación de una obra literaria, artística o científica. Ese doble carácter moral y patrimonial es característico

de esta visión “continental” (*droit d’auteur*), en contraposición con la visión anglosajona (copyright), donde el componente moral no se ha incorporado hasta muy recientemente, y además con escaso entusiasmo (Fernández-MolinayPeis, 2001).

El término *copyright*, tan utilizado internacionalmente, proviene del derecho anglosajón. En concreto, el Estatuto de la Reina Ana (1709), en Inglaterra, fue la primera norma en el mundo sobre los derechos de autor, y sirvió de inspiración para las legislaciones nacionales de otros países anglosajones, entre ellos Estados Unidos.

Hoy en día ambos términos, *copyright* y derecho de autor, han ido convergiendo hasta convertirse en sinónimos. Tanto es así que el diccionario de la R.A.E., en su avance de la vigésimo tercera edición, incluye la palabra *copyright* como derecho de autor, y éste a su vez es: “El que la ley reconoce al autor de una obra intelectual o artística para autorizar su reproducción y participar en los beneficios que esta genere”. (Derechos de autor, 2009)

En una producción audiovisual observamos que existe una pluralidad de sujetos que intervienen en el proceso de la creación y el problema que existe es cómo conjugar y coordinar los derechos de la autoría de la obra cinematográfica, a saber: ¿Quiénes son los autores de las obras cinematográficas?

En España el artículo 87 de la Ley de propiedad intelectual señala:

“Son autores de la obra audiovisual en los términos previstos en el artículo 7 de esa Ley-obra en colaboración_: 1. El director-realizador.2. Los autores de los argumentos, la adaptación y los del guion o los diálogos. 3. Los autores de las composiciones musicales, con o sin letra, creadas especialmente para esta obra”. (BOE97, 1996)

Desde hace años los directores de fotografía desde su asociación AEC (Asociación española de obras fotográficas cinematográficas) han luchado por conseguir sus derechos de autor en España. A día de hoy han conseguido ser reconocidos como coautores de la obra audiovisual a partir de la Ley de Cine del año 2007:

Artículo 5. Nacionalidad de las obras cinematográficas y audiovisuales.

a) Que el elenco de autores de las obras cinematográficas y audiovisuales, entendiendo por tales el director, el guionista, el director de fotografía y el compositor de la música, esté formado, al menos en un 75 por 100, por personas con nacionalidad española o de cualesquiera de los otros Estados miembros de la Unión Europea, de los Estados parte en el Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo, o que posean tarjeta o autorización de residencia en vigor en España o en cualesquiera de dichos Estados. (BOE312, 2007)

El director de fotografía y presidente, durante años, de la asociación AEC Porfirio Enríquez, nos comenta que cuando comenzaron a luchar por sus derechos de autor, salió a relucir que otros departamentos como vestuario, montaje, dirección artística, también podrían pedir sus derechos de autor, dependiendo del tipo de película.

En La Unión Europea, 22 países de los 27 reconocen los derechos de coautor de las obras cinematográficas. Concretamente, países como Alemania, Italia, Estonia, Eslovenia y Lituania, incluyen al director de fotografía como coautor, siendo Alemania el primer país en reconocerlos.

Muy diferente es el panorama en Francia, Estados Unidos e Inglaterra donde solo se reconocen los derechos de autor al productor.

Según Porfirio Enríquez, el director de fotografía defiende sus derechos puesto que: “El cine son imágenes en movimiento, y nosotros, somos los que hacemos esas imágenes”. Los músicos son los primeros en luchar por sus derechos creando en España la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE), es una entidad privada dedicada a la defensa y gestión colectiva de los derechos de propiedad intelectual (Enríquez, 2021).

En Italia en el Decreto Ley de 26 de mayo de 1997 reconocen como coautor también al director artístico: “Se consideran coautores de la obra cinematográfica el director- realizador, el guionista, el autor de la música y el director artístico”. Por tanto, podemos afirmar con la ley en la mano que, según el artículo 1: La propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor (a los autores) por el solo hecho de su creación” (Rogel, 2006, pág. 52).

Siendo así, tanto los directores de fotografía como los directores artísticos, diseñadores de vestuario, efectos visuales, etc. pueden y deben ser reconocidos como coautores de la obra audiovisual que han ayudado a crear, dependiendo del tipo de proyecto. Es posible, establecer acuerdos en los que se valore tal condición. Los directores artísticos en España no tienen una asociación específica que defienda sus derechos de autor. En la Unión Europea, sería

conveniente se pusieran de acuerdo para reformar la Ley de Propiedad Intelectual en cuanto a la autoría.

El concepto de cine de autor fue obra de los artículos de la revista francesa *Cahiers du Cinéma* en los años cincuenta gracias a los textos de André Bazin, François Truffaut y Eric Rohmer. La revista resaltaba la creatividad de los cineastas, diferenciando entre los *metteurs-en-scène*, es decir, aquellos directores que se limitaban a poner en escena un guion, y los *auteurs*, los que utilizaban esta puesta en escena como forma de expresión personal (D. Sanderson & Ruiz Mora, 2005, pág. 88).

Jean Mitry nos habla del concepto de autor en el cine:

Un film es, ante todo, un tema, una intención. Pero un tema solo vale por la forma que lo expresa. Dicho de otro modo, un autor es mucho menos quien imagina una historia que quien le da una forma y un estilo. Sin esto, ni Racine o Corneille, ni el mismo Shakespeare, podrían ser considerados autores (...) los cineastas de algún valor se significan, pues, en sus obras y por sus obras. Ellas llevan la impronta de su carácter, de su temperamento, a tal punto que un autor es siempre para sí mismo su propio tema. (Mitry, 1986, págs. 37-40)

En una obra cinematográfica intervienen diferentes autores (director, músico, guionista, montador, director de fotografía, figurinista, director artístico, ...). De todos ellos, quien crea la estética global de la película es el diseñador de producción y director artístico, por tanto, debemos reconocer su autoría. El diseñador de una obra audiovisual aúna todas las artes bajo un concepto visual: arquitectura, escultura, pintura, fotografía, artes decorativas, escénicas y literarias. Así lo explica Rizzo:

¿Qué es el concepto visual de una película? Cuesta dar una respuesta breve; es como abreviar palabras en símbolos, metáforas, o índice; es una imagen que define la idea central de una película. ¿Todas las películas poseen una idea central?

Deberían y suelen presentarse como iconos. ¿Por qué funciona así? Si las imágenes poseen un núcleo común, el film goza de cierta coherencia y continuidad. Es el pegamento estético que relaciona visualmente todas las secciones de la película y que justifica la existencia del diseñador de producción, del director artístico y de todo el departamento de arte. (Rizzo, 2007, pág. 53)

Consideramos, por tanto, que debemos defender y demostrar la autoría del director de arte, a través del estudio del marco teórico de las Bellas Artes. Bajo este prisma cabría preguntarnos: qué es un artista o un artesano, y qué sería el estilo o la estética. A continuación, recogemos las definiciones del diccionario de la Real Academia Española (R.A.E. Actualización 2020) para esclarecer dichos términos.

Empecemos por el significado de las palabras arte, artista y artesano:

Arte: 1. m. o f. Capacidad, habilidad para hacer algo. 2.m.o f. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginario con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros 1. m y f.

Artista: Persona que cultiva alguna de las bellas artes. 2. m. y f. Persona dotada de la capacidad o habilidades necesarias para alguna de las bellas artes.

Artesano: 1. Adj. Perteneciente o relativo a la artesanía. 2. m. y f. Persona que ejercita un arte u oficio meramente mecánico. U. modernamente para referirse a quien hace por su cuenta objetos de uso doméstico imprimiéndoles un sello personal, a diferencia del obrero fabril.

Oscar Wilde, en su libro *Las artes y el artesano*, explica que no debemos separar al artista del artesano:

Nuestro movimiento ha sido el primero que haya reunido al artesano o al artífice con el artista, pues recordad que separar al uno del otro es destrozar a ambos: priváis al uno de todo motivo espiritual y de toda alegría imaginativa, y aisláis al otro de toda verdadera perfección técnica. Las dos escuelas de arte más grandes del mundo, la escultura de Atenas y la escuela veneciana de pintura, tuvieron su completo origen en una dilatada generación de artesanos sencillos y serios. Fue el alfarero griego quien enseñó al escultor aquella influencia moderadora del dibujo que constituye la gloria del Partenón, y fue el decorador italiano de cofres y de muebles hogareños, quien mantuvo la pintura veneciana siempre fiel a sus condiciones primarias pictóricas de noble colorido. Pues deberíamos recordar que todas las artes son bellas artes y todas también son artes decorativas (...). El artista no se ocupa, primeramente, de unas cuantas teorías de la vida, sino de la vida misma, de la alegría y la belleza que deberían dirigirse diariamente a nuestros ojos y a nuestros oídos para que el mundo exterior sea magnífico. (Wilde, 2014, pág. 20)

Esta forma de observar y ver la vida es fundamental para el creador en general y toma forma en el trabajo del diseñador de producción, ya que en él se cultivan tanto las bellas artes llamadas artes mayores (arquitectura, pintura, escultura, ...) como los oficios del artesano llamados artes menores (ebanistería, alfarería, orfebrería, cestería, escayola, etc.). Por tanto,

esta profesión aún tanto al artista como al artesano y el cine integra todas las bellas artes desde el siglo XX.

Una de las características para distinguir a un artista y autor es distinguir su estilo y su estética, es decir, su sello. Y para saber de qué estamos hablando necesitamos comprender primero a qué llamamos estilo o estética y cómo se configurará a través de lo que entendemos por diseño.

Según el diccionario de la Real Academia Española (R.A.E. Actualización 2020):

Estilo. 4. m. Carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico. 5. m. Conjunto de características que identifican la tendencia artística de una época, o de un género o de un autor.

Estética. 5. f. Disciplina que estudia la belleza y los fundamentos filosóficos del arte. 6. f. Conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan a un determinado autor o movimiento artístico.

Diseño. 1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura. 2. m. Proyecto, plan que configura algo. *Diseño urbanístico.*

Todos estos conceptos: autor, artista, artesano, diseñador, diseño, estilo, estética... nos ayudarán a explicar porque consideramos que un director artístico es un autor y esto lo realizaremos aplicándolo a un caso práctico, a través del análisis de una serie de películas en las que Benjamín Fernández ha ejercido de director artístico. De esta manera queremos probar que él, como otros directores artísticos son autores también de la obra cinematográfica.

Para desarrollar estas ideas y defender la autoría en el caso del diseño de producción vamos a apoyarnos en algunos autores que ya han tratado previamente el tema de manera genérica como, por ejemplo, el filósofo Wladyslaw Tatarkiewicz (2015), que en su libro *Historia de seis ideas*, propone que la estética está formada por seis conceptos fundamentales: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis y experiencia estética. Esta forma de ver, permite entender que cada individuo interpreta y asume la estética a su manera. Otros autores que hablan de manera más específica sobre el tema tratado, como Javier Moreno Antonino (2020), en su libro *Belleza escénica. Teoría y práctica escenográfica* habla sobre la concepción de la

puesta en escena mediante la cual los elementos escénicos (actores, luces, sonido, escenografía, etc.) se conciben con un sentido estético inicial y durante la representación se modifican, según convenga, sin que pierdan su identidad adaptándola a los parámetros de la creación artística.

La puesta en escena se considera como una forma artística, ya que utiliza herramientas de las artes plásticas: forma, color, equilibrio, movimiento, luz, composición, armonía, contraste, etc. y todos ellos combinados crean el set de rodaje con la atmósfera adecuada donde se desarrollará la acción dramática. Donis A. Dondis (1976) en su libro *La sintaxis de la imagen* nos explica que en la comunicación audiovisual el significado está tanto en el ojo del observador como en el talento del creador.

La propuesta plástica, por tanto, no sólo se limita a representar algo bello para plasmar el guion en imágenes, sino que debe contribuir a potenciar el carácter y los valores que se quieren expresar de una manera conceptual y particular. Y esto lo expresa de manera similar otro autor de los que hemos estudiado: Rudolf Arnheim (1981) en su libro *Arte y percepción visual* afirma que cada estilo no es más que una manera válida de mirar el mundo.

El resultado final que busca el director artístico es contribuir a la estética global de la película y que esa estética contribuya a llegar al espectador, a conectarse con él y evocar diferentes emociones y sentimientos. Sus herramientas y su visión creativa pretenden crear un impacto visual mediante lo que otro autor de los que estudiaremos, Edgar Morín (2011), llamará encanto de la imagen. Así el fin del diseño de arte, parafraseando a Morín, sería captar, raptar e hipnotizar al espectador trasladándolo a determinados lugares y épocas, creando una visión verosímil de esas épocas históricas o ficticias e incluso haciendo que el espectador tenga un concepto de la historia que no proviene de los ensayos de Historia, sino del cine. La

construcción de decorados de época, localizaciones adecuadas, ambientación, atrezo⁵, efectos... junto a la luz, música y credibilidad dramática de la historia y personajes, consigue engañar al espectador creando un trazo de la Historia en “*historia-ficción*”. El encanto de la imagen consiste de esta manera en “*dramatizar*” la imagen, es decir, que corresponda, en este caso, con el contenido ético y estético. El trabajo del diseñador de producción y director artístico está al servicio de la emoción o sentimiento estético de la película, de modo que se trabaja más sobre la verosimilitud y la ilusión, y no tanto sobre el rigor histórico, por eso el cine siempre es una ficción histórica.

Con todas estas referencias teóricas queremos demostrar que Benjamín Fernández, apoyándose en la documentación procedente de diversas fuentes (escritas, pictóricas, arquitectónicas, visuales, ...) consigue crear, desde su visión estética, los espacios donde se desarrolla la acción dramática que, junto a la luz, la música y sus personajes, permiten que la historia tenga credibilidad. Todo este proceso formaría parte de esa estética global de la película de la que hablamos, y que en definitiva ayuda a transmitir visualmente la historia.

Que el cine provoca en el espectador un sentimiento de autenticidad que no logrará alcanzar ningún otro arte y solo comparable a las sensaciones provocadas por las impresiones de la vida es algo indudable. Es evidente que ello da a la impresión artística una intensidad indudable (...) El carácter específico del argumento en el cine hace que este arte sea el más informativo y el más rico en comparación con las demás artes (...) La comprensión del lenguaje del film es sólo el primer paso hacia la comprensión de la función artística e ideológica del cine, el arte del siglo xx que más atrae a las masas. (Lotman, 1979, págs. 101-147)

Una de las peculiaridades de este arte es precisamente lo que Edgar Morín (2011) llama el encanto de la imagen o fotogenia. El cine puede reflejar la sociedad que lo produce, pero no es la sociedad misma. Por eso, cualquier historia se convierte en la pantalla, en historia “*filmica*”

⁵ Atrezo. Del italiano *attezzo* 1. m. Cinem., Teatro y TV. utilería (conjunto de objetos de un escenario). <https://dle.rae.es/atrezo>. Actualización 2020.

y, a su vez, en imágenes con encanto, con magia, adentrándonos en un mundo nuevo, de ensoñación, verosímil pero no real.

El cine representa la ilusión completa de la realidad: la trama, el movimiento de cámara, la música, la luz, los decorados, los personajes, ... nos envuelven en esa realidad aparente. Es capaz de unir mundos lejanos, de mezclar el ayer con el mañana, de superponer lo conocido con lo desconocido creando un nuevo universo. Para Francesco Casetti (1994), el cine es necesariamente fantástico porque escenifica algo que no es real y así se introduce en lo imaginario. Morín (2011) nos explica cómo el mundo de lo imaginario nos traslada a un mundo de ensueño. La fascinación de la imagen conlleva en sí misma magia, estética, ilusión y sentimiento. La historia, los decorados, los objetos, los trajes, la música, los personajes...crean un universo que envuelve al espectador en mundos reales e irreales a la vez.

Todo se mezcla en la pantalla: lo verosímil, lo posible, lo idealizado, lo verídico...para convertirlo en cine por excelencia. Realidad y sueño unidos. Acoge todas las artes, su campo estético tolera el mayor número de formas artísticas: pintura, escultura, arquitectura, música, danza, literatura, convirtiéndose así en “el séptimo arte”. Para Mitry (1986) el cine es la mayor de todas las artes.

IV. Metodología

Para verificar la hipótesis que se basa en la idea de que el director artístico, en colaboración con el Departamento de arte, en una producción audiovisual es co-autor de la obra, hemos empleado una metodología basada en analizar qué aporta este oficio a nivel estético y dramático a las películas, es decir, hasta qué punto el director artístico puede considerarse autor.

La primera etapa del trabajo (Capítulos 1 y 2) ha consistido en la búsqueda de fuentes de información sobre el objeto de estudio, se procedió al rastreo bibliográfico de documentos relativos a la figura de Benjamín Fernández, del diseño de producción, la dirección artística, la

historia, el cine, la autoría, el artista, el artesano, las artes aplicadas, etc. También se buscó documentación relativa a entrevistas a directores artísticos, profesionales, técnicos y directores de las películas seleccionadas, artículos de revistas periodísticas, reportajes sobre las películas a tratar y al diseño de producción y dirección artística. En resumen, se realizaron las siguientes acciones:

- Recopilación documentación sobre el diseño de producción y dirección artística en bibliotecas universitarias y Filmoteca Española.
- Adquisición de bibliografía sobre diseño de producción y dirección artística, así como sobre escenografía, percepción visual y estética. En este sentido, hemos utilizado como referencia los estudios de autores como: Dondis A. Dondis (Dondis, 1976), Rudolf Arnheim (Arnheim, 1981), Yuri M. Lotman (Lotman, 1979), Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari (Gentile & Díaz, 2007), Baldo Bandini y Glauco Viazzi (Bandini & Viazzi, 1959), Marcel Martín (Martín, 1962), Jean Mitry (Mitry, 1986), Wladyslaw Tatarkiewicz (Tatarkiewicz, 2015), Edgar Morín (Morín, 2011), Francesco Casetti (Casetti, 1994), Jorge Gorostiza (Gorostiza, 2001) (Gorostiza, 2015) (Gorostiza, 2007), Félix Murcia (Murcia, 2002), Juan Antonio Ramírez (Ramírez, 1986), Víctor Matellano (Matallano, 2008), Peter Ettedgui, (Ett98), Michel Chion (Chion, 1996), Michael Rizzo (Rizzo, 2007), Jane Barnwell (Barnwell, 2017), Javier Moreno Antonino (Moreno Antonino, 2020), etc.
- Organización, revisión y estudio de la documentación que el propio Benjamín Fernández guarda en su domicilio relativa a sus trabajos como director artístico.

Esta búsqueda ha permitido desarrollar y recopilar la información suficiente para plantear las preguntas de la investigación, así como enumerar las hipótesis y diseñar la segunda etapa, en la que se analiza el trabajo de Benjamín Fernández, estableciendo la metodología a emplear.

En esta segunda etapa (capítulo 3) hemos seleccionado tres películas de la extensa filmografía de Benjamín Fernández para su posterior análisis en profundidad. Hemos realizado el visionado, el análisis exhaustivo, la recopilación y escaneado de material gráfico existente, el

estudio de bocetos artísticos y técnicos, el estudio de los guiones y el estudio de la documentación publicada en torno a todo ello para así poder verificar las hipótesis planteadas.

Con la intención de lograr una perspectiva desde el punto de vista del autor y su manera de trabajar hemos realizado diferentes entrevistas a él mismo entre los años 2019 y 2021, además de la entrevista efectuada durante el rodaje de *The Book of Exodus* entre los meses de septiembre y noviembre del 2013 en Almería (Anexo 1). También, para complementar la información, se llevaron a cabo entrevistas al decorador de las tres películas Emilio Ardura, así como a algunos miembros del Departamento de arte que suelen colaborar y formar parte de su equipo, como es el caso del director artístico Alejandro Fernández, de los ayudante del director artístico Florian Müller y Juan Pedro de Gaspar, del regidor Tino Torrescusa, de los atrevistas Juan Viñuales y Gonzalo Ansó, de las decoradoras Pilar Revuelta y Clara Notari, de los constructores Alberto Feito y Leopoldo Báez, de los pintores-ambientadores José García Donato y Tania Wahlbeck, de la coordinadora Antía León y de diferentes profesionales de distintos Departamentos como el director de fotografía Javier Aguirresarobe, la directora de producción Cristina Zumarraga, la diseñadora de vestuario Sonia Grande y los directores de efectos especiales y digitales Félix Bergés y Rafael Solórzano.

En resumen, se realizaron las siguientes acciones:

- Recopilación y escaneado de documentación personal del trabajo de Benjamín Fernández.
- Elaboración de las entrevistas a Benjamín Fernández y a su equipo de arte.
- Elaboración de las entrevistas a miembros de diferentes Departamentos vinculados con el Departamento de arte.
- Transcripción de las entrevistas.
- Análisis de los resultados.
- Conclusiones

Las entrevistas en profundidad y el análisis fílmico han sido, por tanto, las principales herramientas utilizadas en la metodología para el análisis cualitativo de la presente investigación.

En definitiva, las fuentes utilizadas son:

Fuentes primarias:

- Entrevistas a Benjamín Fernández, a parte de su equipo y de otros departamentos asociados.
- Documentación aportada por Benjamín Fernández.
- DVD películas.

Fuentes secundarias:

- Bibliografía de diseño de producción.
- Bibliografía sobre películas a tratar.
- Bibliografía sobre estética y bellas artes.
- Búsqueda de entrevistas, documentales, artículos, tesis y masters relacionados con la dirección artística.

V. Estructura

Como se deduce por lo explicado, la investigación se ha articulado en tres capítulos. Los dos primeros pretenden fijar el contexto del estudio y el tercero aborda el análisis de las películas seleccionadas con la intención de poder verificar las hipótesis planteadas.

En concreto, en el primer capítulo, hemos abordado la definición y acotado los cometidos propios del trabajo de un diseñador de producción y director artístico, composición del equipo del Departamento de arte y su relación con el resto de los departamentos. También hemos entrevistado a parte de su equipo de arte y de departamentos vinculados para comprender en qué consiste el trabajo de cada componente y entender la jerarquía del trabajo en equipo.

En el segundo capítulo, hemos procedido a elaborar la biografía, filmografía y trayectoria profesional de Benjamín Fernández y diseccionaremos su metodología de trabajo.

Por último, en el tercer capítulo, hemos analizado las películas seleccionadas para verificar las hipótesis planteadas. El criterio de selección de las películas viene marcado por las

nominaciones y Premios Goya a la mejor dirección artística. En concreto, Benjamín Fernández ha sido premiado en dos ocasiones con el Goya a la mejor dirección artística. La primera fue por *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001) y la segunda por *Alatriste* (Agustín Díaz Yanes, 2006). También ha sido nominado en tres ocasiones por *Carmen* (Vicente Aranda, 2003), *Mar Adentro* (Alejandro Amenábar, 2004) y *¿Quién mató a Don Quijote de la Mancha?* (Terry Gilliam, 2018). De estas tres nominaciones hemos decidido elegir *Carmen*, porque creemos es de mayor interés en cuanto a la época y ambientación. Resumiendo, a nivel estético hemos analizado películas ambientadas en tres periodos diferentes: los siglos XVII, XIX y XX.

Analizamos la estética de la imagen mediante el visionado de las tres. En concreto, examinamos el proceso de transformación que tiene lugar desde el guion hasta la imagen proyectada mediante el análisis del material gráfico y los bocetos artísticos y técnicos, comentando los resultados con la información facilitada por Benjamín Fernández, mediante las entrevistas realizadas a lo largo de esta tesis. De este modo, hemos conocido de primera mano su experiencia y por medio de sus relatos, hemos conocido su proceso creativo y su metodología de trabajo, y para terminar, en las conclusiones, tratamos de demostrar que, ante todo, el trabajo desarrollado por Benjamín Fernández es un trabajo de auténtica creación artística lo que redundará en su autoría como artista cinematográfico.

En definitiva, el objetivo de las páginas que siguen es describir el fundamento dialéctico, dentro de las tareas que competen a la dirección artística, esto es, la explotación estética de lo cinematográfico: narrar una ficción aprovechando las propiedades singulares en cuanto a forma y contenido que tiene el cine. Para Javier Moreno Antonino:

El objetivo de la escenografía es apoyar plásticamente y emocionalmente la comunicación, para valorar el trabajo creativo es imprescindible tener en cuenta dos cuestiones fundamentales: si sirve para fijar la naturaleza intrínseca de lo que se quiere comunicar, y si se utilizan los instrumentos más afines a la inteligencia para esa comunicación. (Moreno Antonino, 2020, pág. 31)

En este contexto, hemos analizado tres películas ambientadas en los siglos XVII, XIX y XX, con el propósito de verificar la importancia que tiene el Departamento de arte, imprescindible en cualquier película. Veremos a través de los diseños de Benjamín Fernández donde viven,

como viven y qué sienten los personajes de estas películas, pero siempre bajo la mirada de un director que personaliza, dramatiza y confiere emociones a la historia. A través de actores y testimonios, veremos hechos del pasado en clave de triunfo, angustia, aventura, felicidad, tristeza...y nos aproximaremos a situaciones, hechos y personajes históricos y ficticios. Comprobamos cómo a través del encanto de las imágenes (personajes, luz, sonido, decoración, atrezzo...), podemos sentir que nos trasladamos a esas épocas y compartimos la historia con esos personajes. El cine casi nos parece una máquina del tiempo con la que podemos viajar cada vez que se apagan las luces y comienza la película. Y todo ello gracias, en gran medida, a los detalles escenográficos y a la creación de una atmósfera estética que consigue reconstruir el diseñador de producción y director artístico desde su particular mirada.

Queremos finalizar estas reflexiones con palabras de Morín:

El filme representa y al mismo tiempo significa. Eleva lo real, lo irreal, el presente, lo vivido, el recuerdo, el sueño, al mismo nivel mental común. Al igual que el espíritu humano, es tan mentiroso como verídico; tan mitómano como lúcido. (Morín, 2011, pág. 180)

El encanto de la imagen logra que nos olvidemos muchas veces de la realidad, hace que viajemos a través del tiempo y que nos identifiquemos con sus personajes y paisajes haciéndolos nuestros. Y toda esta magia se obtiene cuando la ficción del cine alcanza la categoría de "séptimo arte", consiguiendo que vivamos esas imágenes como si formáramos parte de ellas.

CAPÍTULO 1. EL DEPARTAMENTO DE DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN ARTÍSTICA

1.1. El diseñador de producción y director artístico

Cuando leemos los títulos de crédito que aparecen al final de cada película podemos observar la variedad de departamentos y equipos que hacen realidad la magia del cine. El Departamento de arte es uno de los equipos más importantes del sistema cinematográfico y, a la vez, el más desconocido. ¿Quién decide en términos generales la estética de un film, o en términos particulares qué lámpara colgar en el techo, qué muebles, objetos, telas o que colores y texturas elegir? La concepción visual a partir de los aspectos temáticos y emocionales que conlleva un guion, la estética global del film debe evocar una atmósfera adecuada, y es el diseñador de producción y director artístico el encargado de crear la atmósfera adecuada a cada historia.

Analizaremos como surgió esta profesión y definiremos quien es y en qué consiste el trabajo del diseñador de producción y director artístico a través de la experiencia de diversos profesionales.

El diseñador de producción, junto al director de fotografía y al director, es el responsable de generar la estética y la atmósfera visual del film; debe diseñar, conceptualizar y organizar la estética visual que veremos en la pantalla. Debe saber interpretar el guion, para convertirlo en imágenes, saber distribuir el presupuesto, tener conocimientos de dibujo artístico y técnico, de historia del arte, y sobretodo, ser un gran observador y creador de mundos imaginarios. La tarea del diseñador de producción es hacer viajar al espectador al planeta Arrakis (*Dune*), al año 2122 en la nave espacial Nostromo (*Alien*), a la Roma del gladiador Máximo (*Gladiator*), a la Andalucía de los años 30 del S. XIX (*Carmen*), a la España Imperial del siglo XVII (*Alatriste*), al caserón en la isla de Jersey en el canal de la Mancha en el año 1945 (*Los otros*), a la habitación de Ramón en la Galicia de los años 90 (*Mar Adentro*), como lo hizo Benjamín Fernández para visualizar esos entornos y así poder transportarnos a esos lugares.

CAPITULO 1

En el inicio del cine el diseñador de producción no estuvo del todo reconocido. El nombre que se les otorgó, fue siempre objeto de controversias. En los primeros títulos aparecen nombrados como directores técnicos, este término fue sustituido por el de decorador de interiores, y más tarde, por el de director artístico.

Hay que remontarse a la historia del cine para entender en qué consiste y cómo ha evolucionado este oficio. Georges Méliés, cineasta francés, fue el primero en narrar historias ficticias filmando relatos que requerían decorados. Sus recursos eran teatrales, empleando telones pintados mezclados con elementos arquitectónicos.

La escenografía se desvincula del teatro con la película *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914), fue el arquitecto Camillo Innocenti quien diseñó la película italiana, aunque no aparece en los títulos de crédito. Se rodó en Turín, utilizando grandiosos decorados que marcaron un hito en la historia de la escenografía.



Imagen 1. *Cabiria* (Dirección Artística Camillo Innocenti, 1914).
Fuente: <http://www.cineforever.com/2007/05/21/cabiria-la-madre-del-peplum/>

A esta película le siguieron otras en Estados Unidos; *Intolerance* (*Intolerancia*, David Wark Griffith, 1916), donde se proyectó y realizó el decorado de la “*Ciudad de Babilonia*”. El

CAPITULO 1

diseñador fue Walter L. Hall, tampoco aparece en los títulos de crédito. Estas dos películas suponen el arranque de la profesión como tal.

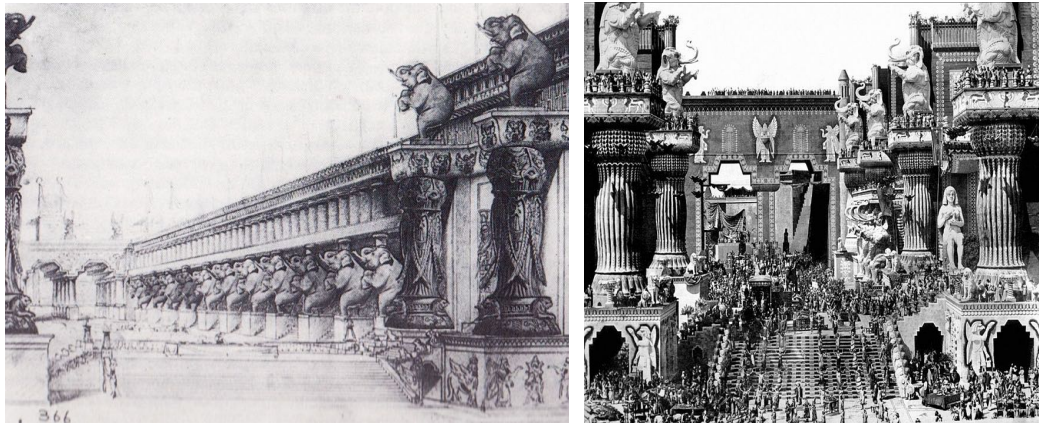


Imagen 2. *Intolerance* (Dirección Artística Walter Hall, 1916).
Fuente: La arquitectura en el cine. Ramírez J. A., 1986, pág. 29, 151).

La industria se desplaza a Hollywood sobre 1905 donde comienza el crecimiento de los estudios. El primer diseñador de categoría de Hollywood fue Wilfred Buckland, que trabajó para la Paramount desde 1914 hasta 1927. Firmó 97 películas como director de arte. Buckland, que venía del mundo del teatro, desarrolló un modo de iluminación tipo “*Caravaggio*” que consistía en rodear de oscuridad a los personajes exceptuando una única fuente de luz lateral. A esta técnica se le denominó “*iluminación Lasky*” y fue utilizada por primera vez en la película *The Cheat* (*La marca de fuego*, Cecil B. DeMille, 1915). Posteriormente, en *Robin Hood* (*Robin de los bosques*, Allan Dwan, 1922) destacó especialmente por el castillo, con decorados grandilocuentes a la par que naturalistas y un uso de iluminación artificial interior y exterior. Está considerada como una de las obras maestras de dirección artística en Estados Unidos (Rizzo, 2007, págs. 6-7).

Con la aparición en Hollywood de los estudios: *20th Century Fox*, *Columbia Pictures*, *Paramount Pictures*, *Metro-Goldwyn Mayer*, *Warner Bros*, etc., y las grandes producciones, el Departamento de arte contaba con directores artísticos controlados, a su vez, por un jefe supervisor (*supervising art director*). Estos directores eran quienes decidían la marca estética de cada estudio.

CAPITULO 1

Anton Grot, emigrante polaco, fue el director artístico supervisor de los estudios *Warner Bros* desde 1927 hasta 1948, creando un aire centroeuropeo influenciado por el expresionismo alemán. Hans Dreier, fue el director artístico supervisor de los estudios *Paramount* desde 1923 hasta 1950, marcando una estética con aire germánico, con influencias expresionistas y superficies sin adornos inspiradas en el *art déco*. Cebric Gibbons, fue director artístico supervisor de los estudios *Metro-Goldwyn Mayer* (MGM) desde 1924 hasta 1956, con un estilo modernista, sofisticado y ecléctico, todo debía ser lujoso con una ornamentación opulenta (Barnwell, 2017, págs. 10-15).

Laura López Martín en su tesis *Los oficios cinematográficos en España (1895-1936)* nos explica la evolución de los estudios y la profesión del director de arte en España:

En España, el primer decorador incluido en la nómina de un estudio, fue Emilio Pozuelo en Atlántida Cinematográfica S.A. donde entró a trabajar en 1920, unos años más tarde Paulino Méndez lo hizo en los estudios Ómnium Cine, fundados en 1927, y Fernando Mignoni fue contratado como decorador-jefe en los estudios ECESA, en 1933 En 1935 había siete estudios en Madrid y tres en Barcelona con plantillas fijas que se iban adaptando a las necesidades de cada una de las producciones que se llevaban a cabo en los mismos; en el caso de las decoraciones solían ser varios operarios y un jefe de constructores, que en algunos casos era también el encargado de diseñar el decorado. Los estudios se equiparon con talleres de construcción de decorados y a los carpinteros se les unieron empapeladores, pintores y escayolistas. El diseño de los decorados aumentó considerablemente su complejidad, por lo que se integraron diferentes figuras; por ejemplo, en el rodaje de *El bailarín* y el trabajador figura Redondela como escenógrafo, Feduchi como arquitecto y Santamaría como decorador, además Torres ha realizado los bocetos (...). Los decoradores, por su parte, se organizaron en la Unión de Obreros Escenógrafos, adherida a la FEIEP y UGT y, como en el resto de las asociaciones obreras, tenían el compromiso de contratar a los trabajadores afiliados a sus organizaciones. (López Martín, 2015, págs. 346-350)

En Estados Unidos, año 1939, aparece el primer *production designer* oficial (diseñador de producción): William Cameron Menzies. Bajo esta denominación, controló la estética de cada una de las escenas de la película *Gone with the Wind* (*Lo que el viento se llevó*, Víctor Fleming, 1939) a través de la elaboración previa de cientos de acuarelas secuenciadas (*storyboard*) que posteriormente, durante el rodaje fueron seguidas al pie de la letra. En reconocimiento a su gran producción y trabajo en la película, el productor David O. Selznick,

CAPITULO 1

introdujo en los títulos de crédito la figura del *production designer* (diseñador de producción) (Ramírez, 1986, pág. 40).

A nivel académico, William Cameron Menzies fue el primero en definir su profesión, en 1929 en la *University of Southern California*:

El director de arte debe conocer la arquitectura de todos los períodos y todas las regiones. Debe ser capaz de volver interesante el tratamiento visual de una casa o de una prisión. Debe ser dibujante, maquetista, modista, pintor de mares y de paisajes, diseñador de barcos, decorador de interiores e inventor. Debe saber de dramaturgia, de historia y ahora también ser experto en sonido. (Gentile & Díaz, 2007, pág. 133)

Las diferencias que caracterizan, en Estados Unidos, cada uno de estos dos cargos según las definiciones del libro *Escenografía cinematográfica* son las siguientes:

- a) Diseñador de producción: este término es propio de los Estados Unidos y hace referencia a la figura profesional que se ocupa del diseño conceptual de todo el aspecto artístico de la película, correspondiéndole al mismo tiempo la viabilidad económica del proyecto que diseñó, para que el mismo pueda llegar a buen puerto.

El diseñador de producción es la cabeza del departamento de arte norteamericano, posee facultades para trabajar en criterio propio en la elaboración de la idea estética que caracterizará al filme, transmitiendo dicha idea al director de arte, al director de fotografía, al diseñador de vestuario, a los caracterizadores y maquilladores y a los técnicos en efectos especiales, con la finalidad de que todos trabajen con un criterio estético único, pero que a la vez permite el aporte de cada uno de ellos al filme.

- b) Director de arte: es el encargado de plasmar y construir el concepto dado por el diseñador de producción. Una vez que los decorados están diseñados y definida la idea estética, el director de arte se ocupará de elegir las localizaciones, de proveer bocetos, planos o maquetas -si éstas fueran necesarias-, muestras de color y texturas para la construcción y ambientación de los decorados, y será también el encargado de supervisar la construcción y el montaje de los mismos.

El director de arte tiene, además, otro rol muy importante. Su puesto funcionará como un aglutinante, como un centro de comunicación a través del cual pasarán decisiones de peso y será su responsabilidad vehicular la visión del diseñador de producción y de mantener nucleadas al resto de las áreas a su cargo (vestuario, maquillaje, ambientación, construcción y efectos especiales). (ibid, págs.134-135)

En Europa, es el director artístico quien asume la función del diseñador de producción, manteniendo además la suya propia. Aunque en la última década, vemos en los títulos de crédito de películas europeas cada vez más profesionales como diseñadores de producción.

CAPITULO 1

Michael Rizzo también lo explica en su libro: *“Todo diseñador de producción es director de arte, y antiguamente no existían los diseñadores de producción-sólo había directores artísticos- “*. Sin embargo, en Estados Unidos, la relación entre el diseñador de producción y el director de arte es esencial para crear el concepto visual, y mientras el diseñador de producción es el visionario responsable del aspecto visual de la película, los directores de arte hacen realidad esa visión. Así se definen los directores artísticos: *“Somos los polis artísticos, los sabuesos que aseguran que esta visión llegue a buen puerto”* (Rizzo, 2007, págs. 6-12).

Benjamín Fernández nos explica la diferencia que existe entre diseñador de producción y director artístico:

La diferencia que existe entre el diseñador de producción y el director artístico se establece por estatus. A medida que las producciones internacionales se iban haciendo más y más grandes, surgió la necesidad de distribuir trabajos. Por ejemplo, si había diferentes localizaciones tenía que haber un responsable estético en cada una de ellas. Cuantas más localizaciones, más personas de la misma condición se tenían que buscar. Al ser un trabajo específico similar, tenía que haber un responsable principal, el diseñador de producción, que coordinara a todos los directores artísticos que estaban participando y que incluso no llegan a tener interacción unos con otros. Se nombra director artístico a una persona para un trabajo específico y que podría estar en un país diferente con lo cual sería imposible que se coordinara con la misma persona. Por eso la responsabilidad fue aumentando conforme aumentaba el tamaño de producción. El trabajo en realidad es el mismo. El diseñador de producción, es el jefe del equipo del Departamento de arte, lo mismo que en España es el director artístico. En España no existe el oficio de diseñador de producción sino de director artístico o decoradores, que era como se llamaba antes en España, según Gil Parrondo, a él le gusta que le llamen decorador. (Fernández B. , 2013)

Según el diseñador de producción Stuart Craig, el Departamento artístico está dividido en dos bloques. El primer bloque gira en torno al tablero de dibujo, donde se diseñan los bocetos de los decorados y planos técnicos que pasarán al equipo de construcción, compuesto por carpinteros, pintores, ebanistas, escayolistas, albañiles, etc. El segundo bloque se centra en la selección y elaboración del mobiliario y elementos de atrezzo.

El diseñador de producción está siempre con una pierna en cada lado (...). Nuestra profesión está al servicio de un arte dramático; el buen gusto en el diseño de una película consiste en tomar las decisiones más adecuadas para el film. Por ello jamás elijo embarcarme en un proyecto en función del diseño: lo que me motiva es el guion o el director. Ya sea una película de época, de ciencia ficción, un thriller o una comedia, el

CAPITULO 1

oficio de diseñador cinematográfico consiste siempre en lo mismo. En toda película existe la oportunidad de diseñar algo bien. (Ettedgui, 2001, pág. 75)

Así define su profesión la diseñadora Patrizia von Brandenstein: “*Me imagino que todo el mundo que trabaja en el cine sufre el complejo de Pigmalión: deseamos insuflarle de vida al guion. La profesión de diseñador de producción consiste, básicamente, en traducir el guion en imágenes*” (ibid, pág. 89).

Alexander Trauner, fue uno de los diseñadores más reconocidos de Hollywood, colaborador de Billy Wilder, Gene Kelly, Joseph Losey,...nos explica cómo su oficio está más cerca de un pintor que de un arquitecto:

¿Qué es lo que de verdad resulta interesante en nuestro trabajo, en esta obsesión con la que nos ganamos la vida, pero que ni es un arte ni un oficio? El cine tiene muchos ingredientes, todos ellos importantes. La parte de cada uno es misteriosa. Hay que juzgar los decorados un poco como se hace con la pintura. Pero, ¿qué es la decoración? Ante todo, una ilustración; después, la creación de un espacio en el que el director de fotografía puede situar la luz (...) Mi trabajo se halla más cerca del de un pintor que del de un arquitecto, que son los dos orígenes habituales de los decoradores. Para mí, la faceta del pintor ha sido siempre la importante. Aún más, los decorados de cine son lo contrario de la arquitectura. La arquitectura es la estructura, y lo que nosotros mostramos es la superficie, la luz. Un arquitecto se plantea cómo se mantendrá en pie la casa que ha diseñado, cual es la resistencia de su armazón, cómo cierran tal puerta o tal ventana. Francamente, todo eso a los decoradores nos interesa bien poco... (Sonnet, 1999, pág. 130)

Sin embargo, para Benjamín, el componente artístico de su profesión es la arquitectura:

La arquitectura es el elemento más importante que debe conocer el *art director* para su oficio. Primero, porque tiene que reproducir o recrear cosas que ya se han hecho: En la historia, lo que perdura es eso, las ruinas, los templos..., lo que ha marcado la civilización. Eso es para mí lo más importante de los *art directors*, que tenemos que tocar la arquitectura constantemente. (Gorostiza, 2001, pág. 243)

Félix Murcia, director artístico, ganador de cinco Goyas, en su libro *La escenografía en el cine* (Murcia, 2002) aclara las diferencias que existen entre el diseñador de producción y el director artístico y la evolución de este oficio a lo largo de la historia. Nos explica cómo la terminología ha ido variando a lo largo del tiempo en los diferentes países: España; *Decoradores*. Francia; *Architecte décorateur*. Alemania; *Filmarchitekt*. Italia; *Architetto*

CAPITULO 1

scenografo. Estados Unidos; *Art director*. Fue en España en los años 60 cuando determinaron denominarlo director artístico en vez de decorador, encargado del aspecto visual de la película.

Y así define qué es la dirección de arte:

La dirección de arte trata de la creación y obtención de los espacios concretos, necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guion, de forma que ésta pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine. (Murcia, 2002, pág. 63)

Jorge Gorostiza, arquitecto, escritor y experto en el Departamento de arte nos define así esta profesión:

El director artístico es el profesional que crea todos aquellos elementos que se ven en una película alrededor de los actores, abarcando su responsabilidad desde idear los espacios donde transcurre la acción, hasta elegir los objetos más pequeños que usarán los personajes, pasando por la transformación de la realidad adecuándola a los requerimientos de un guion predeterminado, que además podrá enriquecer o mejorar gracias a su trabajo. (Gorostiza, 2007, pág. 221)

Clara Notari, diseñadora de producción (*production designer*), directora de arte (*art director*) y decoradora (*set decorator*) de películas como: *Relatos Salvajes* (Damián Szifrón, 2014), *Altamira* (Huh Hudson, 2016) o *Dolor y Gloria* (Pedro Almodóvar, 2019) nos explica en qué consiste para ella el trabajo del diseño de producción:

Para mí el diseño de producción consiste en tener una visión de un relato que es el cuento que quiere contar el director y poder crear los escenarios donde pueda suceder ese drama. Drama, lo digo, en el sentido amplio, en el de la actuación, como dicen los ingleses. Me parece que lo que interesa es captar, digamos, el afecto de cada situación, entender de qué va la idea de fondo del relato y, a partir de eso, tratar de volcarlo significándolo, en los espacios, las dimensiones, las texturas de las paredes, los colores, como acompañar, que lo que uno siente cuando lee el guion que lo pueda sentir el espectador cuando está viendo la película. Si llegamos a esa consonancia en la percepción, ya hemos logrado el objetivo. Pienso que nuestro trabajo es súper importante. (Notari, 2021)

También la diseñadora de producción, directora de arte y decoradora Pilar Revuelta, galardonada con el Oscar y el BAFTA al mejor diseño de producción junto a Eugenio Caballero, como *set decorator* por la película *El laberinto del fauno* (Guillermo del toro, 2006) y con el Goya a la mejor dirección artística por *El Artista y la modelo* (Fernando Trueba, 2012) nos explica el trabajo del diseñador de producción:

CAPITULO 1

Como diseñadora de producción, desde el principio tienes que conseguir dar unidad al proyecto. Tienes que crear algo que sustente el guion. Es decir, darle vueltas para ver cómo te acercas a la historia. Crear la estética para esa película. Es la parte creativa global, visualizar, qué es lo que quieres contar y como lo quieres contar. Y después, hay otra parte muy política, me refiero a las reuniones con los diferentes Departamentos, los presupuestos (...) Este trabajo es como un juego, en el que necesitas buenos adversarios para crear una buena historia. (Revuelta, 2021)

Carlos de Dorremochea, director de arte de grandes series como: *El comisario*, *Velvet*, *Gran Hotel*, *El Continental*... nos comenta en que consiste su trabajo:

Me gusta que me llamen director de arte, pues dirijo el equipo que hace el “arte” y la ambientación de una producción. Entonces hecha esta aclaración, insisto desde mi punto de vista, digamos que nuestro trabajo consiste en crear un entorno verosímil para una historia que se va a filmar bajo la visión de un director (...) Mientras diseño un espacio estoy pensando a la vez en que el decorado se adapte a las dimensiones y proporciones de una época concreta, en los posibles movimientos de los personajes, en darle al director la mayor parte de posibilidades de acciones, el que la cámara pueda ver lo más posible el decorado en sus fondos y espacios, en que las entradas de luz aporten al Departamento de fotografía, en la posibilidad de rentabilizar a la producción los metros que me han dado de plató, es como una tormenta de ideas mientras tengo en mi mano el ratón del ordenador. (Dorremochea, 2021)

Todas estas definiciones de lo que supone el trabajo del diseñador nos verifica que cada diseñador tiene sus herramientas, estilo y forma de trabajar personal y, por tanto, de adaptarse a cada proyecto.

Queda claro en estas citas que todos coinciden en que el diseñador de producción y director artístico es el creador y autor de la estética de una película. Debe dar unidad y crear un entorno verosímil. Su trabajo consiste en visualizar la atmósfera adecuada para cada historia y plasmarla: primero en el papel mediante dibujos, ilustraciones, diseños 3D, collages, planos, etc., y posteriormente construir los decorados diseñados, una vez aceptados por el director de la película. Como sucede en cualquier proceso creativo, no se llegará a ver el resultado final hasta que no se termina la obra y, en el caso del cine, esto no ocurre hasta que la película se proyecta en la pantalla. Por tanto, es una obra colectiva realizada por diversos autores: director, montador, compositor, director de fotografía, etc., siendo el director artístico, quien se encarga de traducir el guion en imágenes creando un universo estético de la película.

CAPITULO 1

1.2. Metodología del trabajo del diseñador de producción y director artístico

Aunque cada diseñador de producción y director artístico tiene su propia metodología, existe una línea general de trabajo. En esta investigación hemos partido de mi experiencia a lo largo de más de 30 años trabajando con diferentes directores artísticos para elaborar un esquema de la metodología de trabajo.



Imagen 3. Esquema. Metodología del diseño de producción y dirección artística.
Fuente: Elaboración propia (2021).

Como resultado de la experiencia profesional a lo largo de 30 años, al lado de diferentes directores artísticos hemos podido desarrollar el siguiente esquema:

- Lectura de guion
- Proceso del diseño:

CAPITULO 1

- Reunión con producción
 - Reunión con director
 - Reunión con director y director de fotografía
 - Reunión con departamentos vinculados (maquillaje, peluquería, vestuario, efectos especiales⁶, efectos visuales⁷)
 - Cuadernos de preparación (documentación, referencias, fotografías, pinturas, películas, etc.)
- Desgloses y listas de arte:
- Desglose de atrezzo⁸ por guion.
 - Lista de decorados o localizaciones (interiores, exteriores y plató)
 - Lista de ambientación (mobiliario y atrezzo)
 - Lista de construcción (descripción de decorados, planos técnicos: planta, alzado y sección)
 - Desgloses anexos (efectos especiales y visuales, vehículos, grafismo, comida, jardinería, armas, etc.)
- Búsqueda de localizaciones:

⁶ Efectos especiales (FX). Se refiere a los efectos físicos o mecánicos tipo viento, lluvia, niebla, fuego, pirotecnia, a saber, petardos, explosiones de maquetas, como por ejemplo un disparo de pistola, animatronics, o la utilización de marionetas electrónicas en decorados tanto interiores como exteriores. (Manual de dirección artística cinematográfica. Michael Rizzo. 2007, pág. 302).

⁷ Efectos visuales (VFX). Fantasías ilusorias tanto visuales como auditivas que no pueden recrearse en la realidad, por ejemplo viajar en el espacio exterior o interior (...) se refiere a cualquier cosa que se suma al final de una película y que no figura en el plano original (ibid 2007, pág. 302).

CAPITULO 1

- Localizaciones naturales (interiores y exteriores)
- Localizaciones construidas (set plató y set natural)

- Propuesta plástica:
 - Bocetos artísticos (bocetos a lápiz, acuarela, óleo, con programas informáticos, etc., cada diseñador tiene su estilo)
 - Planos técnicos (planta, alzado, secciones)
 - Dossier fotográfico de localizaciones.
 - Dossier documentación de referencias: fotográficas de ambientación, mobiliario, pinturas, imágenes películas, atrezzo, muestras de color, etc. (llamada “*Biblia*”)
 - Maquetas.

- Presupuesto
 - Adecuarse al tipo de película si es de bajo a alto presupuesto.

 - Listados para presupuestar:
 - Construcción.
 - Grafismo (fotos, diseños, impresiones)
 - Alquiler atrezzo y mobiliario.
 - Compra atrezzo y mobiliario.
 - Textil (confección costurera, tapicería, compra material)
 - Material fungible.
 - Alquiler y compra jardinería.
 - Alquiler de vehículos.
 - Animales.
 - Armas.
 - Transporte (montaje, rodaje y desmontaje).

Los gastos de desplazamientos, gasolinás, comidas, taxis, parking, teléfono del equipo de arte, etc., los asume el Departamento de producción.

CAPITULO 1

- *Set*⁹: construcción, adaptación y ambientación
 - localizaciones naturales
 - adaptaciones de espacios existentes
 - construcción de decorados en plató
 - maquetas y miniaturas
 - efectos visuales

Existen dos bloques en el sistema americano. Por un lado, el Departamento de dirección artística encargado de la construcción y adaptación de los sets y, por otro lado el Departamento de decoración, encargado de la ambientación y decoración de las localizaciones y los sets construidos.

Veamos el proceso de trabajo a seguir como norma general:

El diseñador de producción y director artístico mientras lee el guion va previsualizando la película, imaginando como son los personajes, donde habitan, la clase social a que pertenecen, lo que sienten, etc., y debe colaborar con los demás jefes de Departamentos (producción, dirección, fotografía, vestuario, maquillaje y peluquería y efectos especiales y digitales) para acometer y poder materializar las propuestas diseñadas adaptándose al presupuesto estimado por producción. Los directores son los últimos en tomar las decisiones finales sobre el diseño y la fotografía, por tanto, el diseñador de producción y director artístico debe estar a su lado para presentarle propuestas estéticas y así ir dando forma y estilo a la película. Es el responsable junto al director de descubrir el potencial creativo del guion.

⁹ Set. Del inglés *set*. En inglés significa, conjunto. El set es el entorno donde se graba. El espacio puede ser un plató, una localización natural o un espacio adaptado. 3 m. Plató cinematográfico o televisivo. <https://dle.rae.es/set>. (Actualización 2020).

CAPITULO 1

Una vez leído el guion y mantenidas diversas reuniones, tanto con el director como con el productor, el diseñador de producción y director artístico debe captar todo lo que el director desea plasmar, debe ver a través de sus ojos, inventando y recreando su mundo, debe interpretar la historia a nivel poético, intelectual, psicológico y emocional, para poder expresar la gran cantidad de detalles de la arquitectura, el color, el espacio, la textura y las relaciones espaciales.

Comienza a documentarse y tomar apuntes, ésta es la parte más creativa y de investigación, donde recrea ese mundo imaginario en el que el espectador se adentra y convive con historias y personajes. La investigación es una parte fundamental del proceso de diseño, el diseñador de producción Stuart Craig describe ese aspecto de la preproducción¹⁰:

De inmediato ya tienes algunas imágenes. A partir de ahí, avanzas con rapidez porque comienzas a investigar, comienzas a buscar cosas, comienzas a visitar lugares reales, de modo que con rapidez ya al principio te educas a ti mismo y lo encaras con una mente abierta. (Barnwell, 2017, pág. 31)

El proceso de investigación abarca diferentes propuestas estéticas que van dando forma al período histórico, el lugar, los personajes, adaptándose y encontrando el camino adecuado para establecer el concepto visual.

Después deberá trabajar con el director de fotografía y los otros componentes del resto de departamentos vinculados (vestuario, maquillaje, efectos visuales, efectos especiales, etc.). Su margen de acción vendrá delimitado por la época y realismo del contexto, así como por el presupuesto. Podrá imponer su criterio artístico siempre que el director se lo permita. Cada espacio concreto en el que se desarrollan las acciones recibe el nombre de localización:

¹⁰ Preproducción. Fase de planificación de una producción cinematográfica previa al inicio de rodaje, que cuenta con el tratamiento del guion además de editar, planificar, previsualizar, diseñar la escenografía, construir, escoger a los actores, presupuestar y planificar a nivel financiero, y localizar/seleccionar las localizaciones. (Definición del libro Manual de Dirección artística cinematográfica. Michael Rizzo. 2007, pág. 310)

CAPITULO 1

exteriores, interiores y plató. Si son localizaciones construidas, lo usual es que la dirección artística sea uno de los departamentos que más presupuesto tenga en una película. El diseñador de producción ayudado por el localizador deberá decidir y localizar cuáles serán los espacios donde se desarrollará la construcción y adaptación de dichos espacios, siempre bajo la supervisión de producción y dirección. De la habilidad y el talento del diseñador de producción y del decorador depende la salvación del aspecto visual de una película.

Una vez aceptados los bocetos, planos y presupuestos, el diseñador de producción y director artístico junto a su equipo se ponen manos a la obra, teniendo cada persona una función específica dentro del departamento: decorador, ayudantes de decoración, auxiliares de decoración, diseñadores gráficos, dibujantes, regidores, atrecistas, pintores, carpinteros, meritorios, equipo de construcción, etc. Cada uno tendrá unas funciones que cumplir: búsqueda de atrezzo, selección de mobiliario y ambientación, construcción de elementos y objetos, ambientación artística, grafismo, construcción de decorados, etc.

El diseñador de producción, ayudado por sus directores artísticos y ayudantes, diseña y supervisa los decorados que son construidos por un jefe de construcción, ayudado por una serie de carpinteros, forjadores, escayolistas, pintores, etc. De él depende la persona encargada de la decoración y ambientación, que busca los objetos que aparecen en el decorado como: muebles, cuadros, teléfonos, alfombras, cortinas, es decir, cualquier elemento que aparece en pantalla.

El diseñador de producción Alex McDowell reconoce la importancia de la ambientación y el atrezzo:

Trabajé mucho con Anne Kulijian, que fue decoradora de *Minority Report*, y es una colaboradora de alto nivel. Empleo mucho tiempo con los objetos y el atrezzo. Diseñamos una gran cantidad de atrezzo. Vehículos, pistolas, la tecnología; creemos que eso es tan importante como la arquitectura y presto tanta atención en la fabricación del atrezzo como en la de la construcción. Es una parte importante de la narrativa. (ibid, pág. 181)

CAPITULO 1

A continuación, en la siguiente imagen incorporamos un esquema en el que se ponen de manifiesto las responsabilidades, funciones y habilidades que debe tener el director artístico en los estudios de Hollywood:

Podemos comprobar, que el diseñador debe ser una persona multidisciplinar que conoce y supervisa las diferentes disciplinas artísticas: arquitectura, pintura, escultura, oficios artísticos, fotografía, etc., para poder elaborar un concepto visual con herramientas como: color, luz, espacio, composición, decorados, etc.

Aunque hay una línea de trabajo común, cada diseñador tiene su manera de trabajar. A continuación, explicaremos algunas metodologías del trabajo de diferentes diseñadores de producción. La diseñadora de producción Patrizia von Brandenstein nos explica cómo es su proceso de diseño:

Mi proceso de diseño es, básicamente, el mismo, tanto si es una película épica como intimista, y con independencia del género o de la época en la que está ambientada. Cuando empiezo a trabajar en un proyecto, siento como si lanzara una enorme red al mar y recogiera todo lo que quepa atrapado en ella. Luego, examino mi captura hasta dar con la imagen que en mi opinión destila la esencia del film. A medida que hablo con el director, me documentó y vamos eligiendo los exteriores, esa primera imagen va evolucionando.

Sé que he dado con la imagen definitiva cuando empiezo a verla en todo lo que miro, incluso en cosas tan aparentemente insignificantes como el diseño de las tuberías o la disposición de las baldosas del suelo...Es una especie de paranoia.

Como soy amante del color, para mí constituye el elemento clave de esa imagen. Aunque también tienen una gran importancia el volumen y la forma, y el modo en que son capaces de reflejar la naturaleza de la historia. (Ettedgui, 2001, pág. 89)

El DIRECTOR DE ARTE DE CINE

• SUS RESPONSABILIDADES, FUNCIONES Y HABILIDADES •

THE SOCIETY OF MOTION PICTURE ART DIRECTORS, LOCAL 876 - IATSE

7715 Sunset Boulevard Hollywood, California 90046



Figura 1-5 El director de arte de cine: responsabilidades, funciones y habilidades. Cortesía de ADG - Local 800 IATSE.

Imagen 4. Esquema. Responsabilidades, funciones y habilidades del director de arte. Fuente: Manual de dirección artística cinematográfica. Michael Rizzo, 2007, pág. 15.

CAPITULO 1

Clara Notari, diseñadora de producción y directora artística y socia de AADA (Asociación de directores de arte de Argentina), nos explica las responsabilidades y tareas del diseñador de producción y director artístico:

- El director de arte es el responsable máximo del equipo de arte, es el responsable del diseño de imagen de la película. Interpreta el guion y define los elementos visuales, estilísticos y artísticos para la creación del universo material que hará posible la realización del proyecto.
- Es el responsable visual de todo lo que se juega delante de cámara.
- Es el responsable junto al director, el director de fotografía y el vestuarista de la imagen en su totalidad.
- Presenta en primera instancia conceptos y referencias que surgen a partir de la investigación y documentación para acordar con el director y direccionar a su equipo y al de locaciones.
- Es el responsable del diseño de los decorados y de supervisar su realización.
- Es responsable del diseño e intervención de locaciones reales donde se desarrolla la acción.
- Es el responsable del diseño de backgrounds, maquetas y utilería especial y de supervisar la realización.
- Es responsable del diseño de la gráfica que demande el proyecto.
- Presenta bocetos del diseño de decorados, maquetas, utilería especial o rediseño de la intervención en localizaciones reales con sus correspondientes planos para la construcción.
- Es el responsable de la bajada a los realizadores para la construcción tanto de sets, así como de mobiliario.
- Es el responsable de la ubicación del decorado en el estudio contemplando las necesidades del director de fotografía.
- Selecciona la utilería y accesorios necesarios para la ambientación de cada set.
- Selecciona las localizaciones en acuerdo con el director.

CAPITULO 1

- Es responsable de entregar el set montado y ambientado en el momento de iniciar el rodaje.
- Trabaja con el equipo de post-producción y proporcionan los diseños necesarios para llegar a la composición final de las tomas con postproducción¹¹.
- Trabaja con el equipo de efectos especiales y ajusta los diseños de los decorados, las maquetas y la utilería especial a las necesidades de los efectos acordados. Supervisa el resultado de estos diseños pero la aprobación final del efecto es responsabilidad del director.
- Asiste a los “scouting” de localizaciones y al “scouting” técnico para juntar necesidades del departamento de arte y locaciones.
- Es el responsable del equipo de arte.
- Realiza en conjunto con el regidor un esquema de tiempos y solicita el personal necesario para la materialización adecuada del proyecto.
- Es responsable de las aprobaciones del presupuesto en acuerdo con el productor y el director en las distintas etapas del proyecto.

Observamos que no hay otra figura en el equipo de una película que tenga esa cantidad de responsabilidades. *“Nuestra tarea es inventar, consensuar, encontrar los sitios donde se pueda llevar a cabo la acción dramática que soñó el director”* (Notari, 2021).

En la siguiente imagen mostramos el organigrama de la metodología de trabajo que utiliza el diseñador de producción y director artístico Félix Murcia, ganador de 5 Goyas a la mejor dirección artística: *Dragon Rapide* (1987) *El rey pasmado* (1992) *Tirano Banderas* (1994) *El perro del hortelano* (1997) *Secretos del corazón* (1998).

¹¹ Postproducción. Fase de producción de una película en la que se monta todo el material rodado previamente, se monta el sonido, y también se componen los planos de ciertos efectos visuales/especiales. (Manual de dirección artística cinematográfica. 2007, pág. 310)

CAPITULO 1

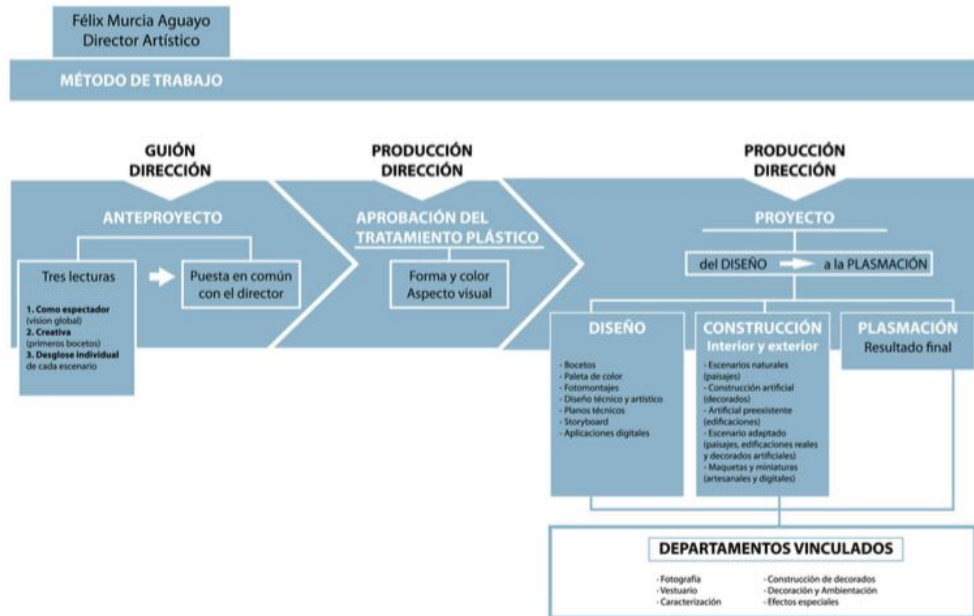


Imagen 5. Esquema. Organigrama del método de trabajo de Félix Murcia.
 Fuente: Tesis. Félix Murcia y la dirección artística. Relaciones entre el cine y las artes plásticas. María Encarnación Palazón Campillo, 2015.

El diseñador de producción Jim Bissell comenta que su proceso de trabajo consiste en captar la filosofía conductora de la historia, por ejemplo, en la película de *E.T. el extraterrestre*, el principio conductor consistió en que Eliot vivía en un mundo infantil lleno de magia y color, pero cuando mirabas el mundo de los adultos lo veías todo mucho más monocromático. De esta forma, a través del color, llegamos a la psicología de los personajes:

Construir una visión depende del material y de la relación con el propio material, por lo que cada proyecto que tomemos no será representativo de mi enfoque global excepto en algunos rasgos amplios. Lo más importante al principio es luchar y atrapar las grandes ideas lo más rápidamente posible, y con las grandes ideas quiero decir lo que es la filosofía conductora de la película. (Barnwell, 2017, pág. 162)

Montse Sanz, diseñadora de producción y directora artística de películas como *Black Beach* (Esteban Crespo, 2020), *El árbol de la sangre* (Julio Medem, 2018) y *Los amantes del círculo polar* (Julio Medem, 1998), llega a través de la poética a diseñar y construir el mundo que desea plasmar:

CAPITULO 1

Cuando me llega un guion, hago tres lecturas, la primera lectura es puramente de disfrute. Intento meterme en los personajes y en la historia, intento comprender lo que mueve a esos personajes, es decir, meterme en las entrañas del guion. En una segunda lectura, que se acerca más a mi Departamento como directora de arte, consigo darle una continuidad estética a ese mundo. Y la tercera lectura ya es delante del ordenador, sacando lista de decorados, lista de localizaciones, ... es una lectura puramente técnica.

Hay que entender la poética del guion. ¿Qué es la poética cinematográfica? Lo poético cinematográfico no consistiría en designar o definir, en subrayar, en incidir en las cosas sino en irrumpir como un destello. Producir resonancias, luminiscencias que nos permitan atrapar, ver, sentir y palpar por un instante algo del fluir del mundo. Una pequeña perforación en lo distinto, lo olvidado, lo imprevisto o lo nunca antes percibido. Un cine de afecto y respeto por el mundo sensible y fundamental por el espectador. (Sanz, 2021)

El momento de reflexión y cómo multiplicar las posibilidades de la mirada, son conceptos bastante abstractos y ¿cómo se plasma esto en tu trabajo? Ahí está la clave. Son imágenes que te alimentan y que marcan las pautas para proponer la estética de la dirección de arte, se buscan referentes para después hacer una propuesta artística de la película. Pueden ser referentes de fotografías, pintura, música, texturas, colores, etc. para trabajar el aspecto estético de la película. Teniendo esta base, se empieza concretar, a establecer escalas de colores en momentos determinados de la película, dependiendo del tiempo dramático. El concepto estético de las referencias se irá materializando en cosas concretas cómo, por ejemplo, papel pintado, telas, texturas, colores, etc.

El diseñador debe ser una persona creativa, observadora y curiosa, siempre profundizando para poder recrear un ambiente, una época o inventar mundos de ficción, que están en la mente del director pero que él debe materializar, construir y recrear.

En definitiva, como bien señala Jane Barnwell *“El diseñador interpreta el guion, identifica una idea y extrae información usando una gama de metáforas visuales”* (Barnwell, 2017, pág. 57). Y así, también lo expresa Eugenio Caballero, ganador del Oscar en el 2007 al diseño de producción por *El Laberinto de Fauno* cuando añade *“La dirección artística no solo es recrear, eso es una parte, porque lo importante es poder crear emociones con lo visual”* (NTX, 2013).

CAPITULO 1

De todo esto se deduce que, aunque cada diseñador de producción y director artístico tiene su propia metodología, existe una línea general en la metodología del trabajo del diseñador de producción y director artístico. Los diseñadores están al servicio de la narrativa para crear elementos ricos visualmente y que aporten valor a la historia donde los decorados deben reflejar el estado emocional, material y físico de los personajes creando emociones en el espectador.

1.3. Equipo del Departamento de arte

El Departamento de arte es uno de los departamentos más importantes dentro de la maquinaria del cine. Solo hay que observar los títulos de crédito de cualquier película, sobre todo, en películas americanas, para leer listas interminables del equipo que compone el Departamento de arte. Es uno de los que mayor número de personas emplea en las producciones cinematográficas y es el encargado de recrear visualmente el universo de la película, ya sea que los sets se construyan en un estudio o se adapten a una locación existente.

Requiere de un equipo altamente cualificado y especializado en diferentes labores: dibujantes, arquitectos, artistas plásticos, carpinteros, escultores, pintores, escayolistas, forjadores, etc. Es normalmente el Departamento que dispone de más presupuesto.

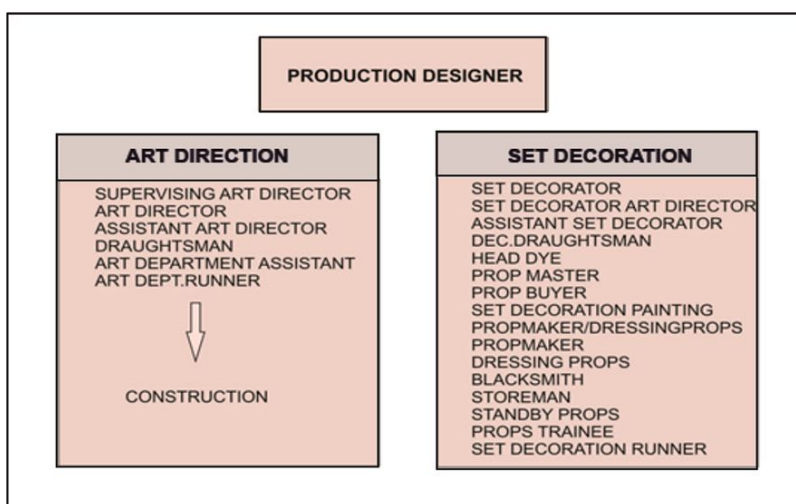


Imagen 6. Esquema. División del equipo del Departamento de arte en EEUU.
Fuente: Elaboración propia (2014).

CAPITULO 1

En las imágenes 6 y 7 mostramos un esquema de la división en dos bloques del Departamento de arte en Estados Unidos y un esquema funcional de la jerarquía del Departamento de arte presentado por la asociación de directores de arte de cine en Hollywood (California).

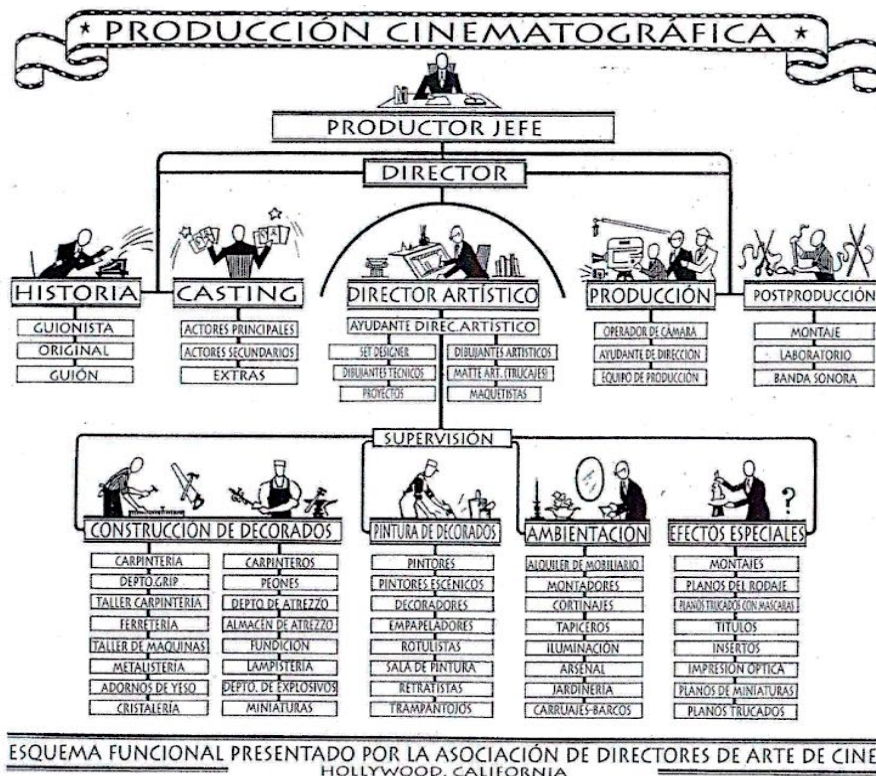


Figura 2-1 Jerarquía del departamento de arte: esquema funcional. Cortesía de ADG – Local 800 IATSE.

Imagen 7. Esquema. Jerarquía del Departamento de arte.

Fuente: Libro Manual de dirección artística cinematográfica. Michael Rizzo, 2007, pág. 2.

En las superproducciones el Departamento de arte supervisado por el *production designer* se divide en dos secciones. En los Premios a los Oscar existen dos nominaciones dentro del Departamento de arte: *production designer* y *set decoration*, mientras que en España en los Premios Goya solo existe un solo premio a la dirección artística.

Para organizar el trabajo del Departamento de arte, el diseñador de producción, una vez localizado el set de rodaje, entrega bocetos y *storyboard* al supervisor director artístico del Departamento de arte y le expresa sus ideas estéticas; así éste se encarga de realizar

CAPITULO 1

materialmente, junto al constructor, los diseños ficticios entregados. A la vez que se construye, el Departamento de decoración, bajo la supervisión del diseñador de producción, va buscando, y si es necesario, diseñando y construyendo todo el atrezzo y mobiliario que requiera cada decorado.

En función de la magnitud de la producción, dentro del Departamento de decoración, existen otros departamentos específicos encargados de armas, animales, carros, jardinería, etc.

En España, la organización del departamento se simplifica, no se divide en dos bloques, como en Estados Unidos. En el siguiente esquema, elaborado a partir de datos obtenidos en esta investigación y gracias a mi experiencia profesional de más de 30 años como decoradora y directora artística en la industria del cine española, podemos apreciar la división del equipo del Departamento de arte en las producciones españolas de presupuesto medio (Imagen 8).



Imagen 8. Esquema. División del equipo del Departamento de arte en España.
Fuente: Elaboración propia (2014).

CAPITULO 1

Como hemos podido comprobar todo depende de la complejidad del guion y del presupuesto, para que empiece a crecer el volumen del equipo. Esto queda perfectamente documentado si analizamos, por ejemplo, la composición en la película *Exodus: Dioses y Reyes*; al ser una superproducción, el equipo estaba compuesto por: Departamento de arte inglés: 25 personas. Departamento de arte español: 11 personas. Departamento decoración inglés: 41 personas. Departamento decoración español: 33 personas. Equipo de construcción: 8 jefes de equipos + 200 profesionales aprox. En total + de 300 personas. Sin embargo, lo habitual en una producción española de presupuesto medio es que no llegue a 40 personas, contando equipo de construcción (Imagen 9). En el siguiente esquema mostramos la lista de equipo del Departamento de arte español.

El Departamento de Arte : <i>Exodus</i>		
Art Department		
Production Designer	ARTHUR MAX	
Supervising Art Director	BENJAMÍN FERNÁNDEZ	
Art Director	ALEX CAMERON	
Art Director	ALEJANDRO FERNÁNDEZ	
Art Director	ÓSCAR SEMPERE	
S/By Art Director	BEN MUNRO	
Assistant Art Director	ROCÍO SAÍNZ	
Asst. Art Director/ Draughtsman	FLORIAN MULLER	
Draughtsman	DAVID TEMPRANO	
Art Department Assistant	SARAH WATTS	
Art Dept. Runner	PAULA ESPUNY	
Construction		
Construction Manager UK	KEVIN HARRIS	
Construction Manager SP	ALBERTO FEITO	
Construction Buyer	MÓNICA FEITO	
HOD Painter	JOHN CLOKE	
S/by Carpenter	STEVE CARLING	
S/by Painter	PETER EDGE	
S/by Rigger	STEVE READ	
S/by Stagehand	NIGEL ROSS	
Set Decoration		
Set Decorator	PILAR REVUELTA	
Set Decorator Art Director	GABRIEL LISTE	
Props Master	DENNIS WISEMAN	
Assistant Prop Master	STEVEN MORRIS	
Assistant Set Decorator	LAJA COLET	
Assistant Set Decorator	PUERTO COLLADO	
Assistant Set Decorator	MARA MATEY	
Assistant Set Decorator	MARÍA RODRÍGUEZ	
Prop-Making Supervisor	FEDE DEL CERRO	
Prop-Making Supervisor	JUAN AGUIRRE	
Props Buyer	TINO TORRESCUSA	
Props Buyer	IÑAKI RUBIO	
Props Coordinator	AMY MEAKIN	
Set Decoration Coordinator	MAR IZQUIERDO	
Asst. Set Decoration Coordinator	LORETO G. FIGAREDO	
Set Decoration Painter	JUAN ESCRIBANO	
Set Decoration Painter	TANIA WAHLBECK	
Set Decoration Painter	JUAN MANUEL MOHEDANO	
Swing Gang	KENNY BURNETT	
Drapesman	GARY HANDLY	
Standby Flag Dresser	GARY GREENHAM	
Blacksmith	GONZALO ANSÓ	
Blacksmith	JUAN CARLOS VELA	
Storeman	ERIC STRANGE	
Storeman - Almería	JAVIER LÓPEZ	
Standby Props	HÉCTOR GIL	
Standby Props	DIANA MARZAL	
S/by Equine Dresser	JASON McCABE	
Asst. Tack Modeller	SARAH ROSE	
Asst. Tack Modeller	TOM SMITH	
Props Trainee	SAMUEL GASKELL	
Props Trainee	MATT BABB	
Set Decoration Runner	MEME MATEOS	

Imagen 9. Esquema. Equipo Departamento de arte español. *Exodus: Dioses y Reyes*. (2014)
Fuente: Elaboración propia (2020)

A continuación, explicaremos en qué consiste el trabajo de los miembros del equipo del Departamento de arte desde el sistema inglés y americano, puesto que es el sistema que

CAPITULO 1

Benjamín Fernández utiliza para montar sus equipos. Y entenderemos a través de sus testimonios en qué consiste su trabajo y qué tareas deben llevar a cabo los profesionales que trabajan junto a Benjamín Fernández: director artístico, ayudante del director artístico, decorador, ayudante del decorador, regidor, atrecista, pintor-ambientador y constructor.

1.3.1. El trabajo del director artístico (*art director*)

El director artístico es el encargado de hacer posible que el diseño realizado por el diseñador de producción pase de los bocetos a la realización física de los decorados, por tanto, su trabajo consiste en organizar y delegar tareas dentro del Departamento y ser el hilo conductor entre el diseñador de producción y el resto del equipo. Si la producción es de gran presupuesto puede haber varios directores artísticos teniendo a un supervisor director artístico (*supervising art director*) que será el encargado de supervisar el trabajo de los diferentes directores artísticos.

Es quien coordina de manera general el equipo de construcción, siendo responsable entre otras cosas, de la revisión del diseño escenográfico, el levantamiento de planos técnicos y el control de calidad en la construcción de los sets. Su trabajo está en constante relación con el constructor y verifica, junto con este último, que los tiempos y presupuestos se cumplan dentro de los planes establecidos.

Así define Michel Rizzo al director artístico en su *Manual de dirección artística cinematográfica*:

El director de arte, o encargado del diseño, dirige y manda el departamento de arte, se interrelaciona con los demás departamentos, respalda a los miembros del departamento de arte que están en rodaje, controla la fabricación de los decorados y todos los aspectos del departamento relacionados con los gastos y los presupuestos de los decorados. (Rizzo, 2007, pág. 4)

La directora artística Linda Berger nos explica en que consiste su trabajo:

La manera de contar historias es el hilo conductor de nuestro trabajo. Siempre te haces dos preguntas. ¿Cuál es la historia que queremos contar y cómo vamos a contarla? La mayor parte de mi trabajo es contar la historia a través de la interpretación del diseñador de producción y de la visión del propio director. (ibid, pág.6)

CAPITULO 1

En definitiva, el director artístico es el responsable de hacer realidad el diseño creado por el diseñador de producción. Así explica su profesión el director de arte Phil Dagort:

Un director de arte también ha de ser un sabelotodo: muy versado en arquitectura, en historia, en diseño de interiores, en fotografía, psicología y tecnología, por citar algunos ejemplos, y deseoso de agregar más categorías a su repertorio según cada nuevo proyecto. Dicho de otra manera, la dirección de arte garantiza una licencia de estudiante eterno. (ibid, pág. 17)

Alejandro Fernández, hijo de Benjamín Fernández, es su mayor colaborador, empezó como *runner*¹² hasta llegar a director artístico en muchas de sus películas. Nos explica la diferencia que hay entre el ayudante de director artístico y el director artístico:

El ayudante del director artístico (*assistant art director*) lo que hace es dibujar planos para liberar el peso del director artístico (*art director*). El director de arte diseña, hace un *sketch* básico o planta base con algunos decorados a mano alzada y el trabajo del *assistant art director* es levantar esos planos, ver que funcionan las escalas, que las proporciones son correctas, incluso, puede inferir donde va a ir la estructura, si hay algún sitio donde se pueda colocar algún panó móvil, donde se puede hacer un agujero en el practicable, por ejemplo, para subirlo a una altura de un metro como ocurrió en *Los otros*. Todas esas cosas las vas viendo según vas desglosando el decorado.

Hay una planta base, tenemos algunos alzados a mano alzada y, sobre eso, mi trabajo es levantar esos alzados, que coincidan todas las habitaciones, presentar las secciones, para ver cómo van encajando unas u otras y luego colocarlo de la mejor forma posible dentro del plató.

El *assistant art director* suele estar en la oficina dibujando, mientras que el *art director* se encarga de la supervisión de la construcción, para mí, esa es la diferencia, que hay entre los dos puestos. Eso no significa que el *art director* no dibuje, pero divide el trabajo para poder estar libre y seguir la construcción en el plató.

El *production designer* en Estados Unidos es el coordinador del aspecto visual y sus raíces se hunden en casi todos los Departamentos. En España, este puesto no existe, el director artístico no tiene ese poder ni ese respeto, aunque poco a poco está cambiando y

¹² *Runner*. En inglés significa corredor. En España se llama meritorio, es el puesto más bajo del escalafón del Departamento. Es el aprendiz.

CAPITULO 1

cada vez se le da más importancia al trabajo que realiza el director artístico. (Fernández A., 2021)

Florian Müller nos define en que consiste su trabajo, colaboró como *assistant art director* en *Exodus*, y después, como *art director* en *The promise*.

El trabajo del director de arte consiste en ejecutar los diseños del diseñador de producción. Con la ayuda de asistentes y dibujantes hay que preparar el proyecto, dibujar los planos técnicos y organizar los tiempos. En colaboración con el *construction manager* se definen los materiales y técnicas de construcción. En Alemania ese puesto se llama *Filmarchitekt* (arquitecto de la película).

En *Exodus*, Benjamín dibujaba planos a escala 1/100. A partir de ellos, y bajo sus indicaciones, elaborábamos los planos, definiendo todos los detalles a escalas más pequeñas. Luego me dio la posibilidad de estar en el rodaje de la segunda unidad. Y en *The promise* fui el director de arte en el rodaje. Se lo agradezco mucho.

Benjamín dice, y me parece cierto, que es muy importante en la formación de un director de arte juntar experiencias en el rodaje. Hay que tener en cuenta que a la hora de diseñar ayuda mucho tener experiencia en el rodaje y conocer los problemas que pueden surgir en el set. Nuestro trabajo es un trabajo en equipo. Es muy importante tener un buen equipo y cuidarlo. Benjamín cuida mucho a su equipo, se implica con cada miembro de su equipo y exige a cada uno lo máximo que pueda aportar. Al distribuir el trabajo, sabe a quién le puede ir un trabajo mejor que otro. Reparte el trabajo ajustado a las personalidades y eso es muy eficiente. Sabe delegar y demuestra confianza en su equipo. (Müller, 2021)

1.3.2. El trabajo del ayudante del director artístico (*assistant art director*)

Dentro del Departamento de dirección artística, dependiendo del proyecto estará compuesto por uno o varios ayudantes que, por norma general, suelen ser arquitectos, dibujantes y delineantes.

Juan Pedro de Gaspar, director artístico y ganador del Goya a la mejor dirección artística *Mientras Dure la guerra* (Alejandro Amenábar, 2019). Fue ayudante de Benjamín Fernández en la película de *Alatriste*. Nos explica en qué consiste el trabajo del ayudante del director artístico:

Es el apoyo al diseñador de producción en todo lo relativo a la construcción parcial o total que sea necesaria y el acondicionamiento de las localizaciones de la película como soporte de las capas de ambientación que se les añaden para componer los decorados acabados en los que tiene lugar el rodaje. Ese apoyo va desde el dibujo hasta la preparación física de los lugares. (De Gaspar, 2021)

CAPITULO 1

En cuanto a la relación que tuvo Juan Pedro de Gaspar en el rodaje de *Alatriste* nos comenta que no ha conocido a nadie con unos conocimientos tan amplios del cine y siempre dispuesto a enseñar:

Benjamín es una persona extraordinariamente generosa. Es junto a Gil Parrondo el primer diseñador de producción que dio el salto a Hollywood. Eso lo convierte, antes de conocerlo, en alguien que a priori impone muchísimo. Sin embargo, la persona que luego conoces es lo opuesto a la frialdad o la distancia. Está siempre dispuesto a explicarte las cosas. Lo primero, lo que necesita de ti y cómo espera que trabajes, y luego, lo que quieras preguntarle de cualquiera de las películas, alguna de ellas importantísimas en la historia del cine, que ha hecho.

Recuerdo que en los huecos que teníamos durante la preparación yo le preguntaba de todo:

Por ejemplo las técnicas de representación gráfica, que para mí variaban respecto de mi formación en dibujo técnico de la Escuela de arquitectura, con una organicidad que se adapta a la naturaleza del tipo de decorados que hacíamos, combinando el uso de la representación arquitectónica "*tradicional*" a base de líneas trazadas con escuadra y cartabón o sus equivalentes informáticos y la mano alzada que da a los equipos de construcción una idea precisa del grado de ambientación y de "*edad*" de los elementos a construir, desde lo pequeño a lo más grande. Al día siguiente de hablar de todo esto, apareció para ilustrarlo con un fajo enorme de planos en el que tenía dibujados dos barcos de vela de cuatro palos que había dibujado para una producción de Dino de Laurentiis llamada Taipan que preparó en China. Desde los alzados generales, hasta los detalles a escala 1/1.

En otra ocasión, preguntándole por las escalas en los decorados construidos del gueto de Varsovia que hizo para la película *Uprising*, de John Avnet me dio una clase magistral sobre el control de la escala, la perspectiva y los materiales para conseguir la sensación de estar en un área de la ciudad sin delatar las limitaciones de presupuesto.

Otro día le pregunté por su vínculo con Ridley Scott. Estaba trabajando en *Alien* el octavo pasajero, y para la escena inicial de la película, cuando la nave Nostromo "*despierta*" en mitad de su viaje y devuelve a la vida a la tripulación hibernada, la cámara va viajando por la nave, hasta que llega a la sala donde los tripulantes "*duermen*" en sus sarcófagos de hibernación dispuestos como pétalos de una flor radialmente en el centro. En ese momento las luces de la sala se van encendiendo y los indicadores de los sarcófagos empiezan a manifestar actividad. El director quería que todas las tapas de esa "*flor*" (que creo recordar que la llamaban coloquialmente la margarita) se abriesen absolutamente sincronizadas, pero por mucho que el equipo de efectos especiales intentaba afinar los motores de apertura para conseguir un movimiento sincronizado siempre había fallos de sincronía que en un momento parecieron irresolubles. Benjamín pensó una solución: en vez de usar un motor por cada tapa, usar uno solo en un émbolo central al que estuviesen conectadas todas de tal manera que el problema de sincronía desaparecía. Construyó una maqueta con su émbolo y los mecanismos de apertura conectados a él, se la llevó a Ridley

CAPITULO 1

Scott y al apretar el émbolo, las tapas de los sarcófagos se abrieron perfectamente sincronizadas. A partir de ahí "*el español*" se ganó el puesto y empezó entre ellos una relación de décadas.

Benjamín tiene una memoria excelente y nunca tuvo inconveniente en compartir toda clase de anécdotas cuando le preguntaba, me habló de John Frankenheimer, de Ann Margret, de David Lean, de Gil Parrondo, de Ray Harryhausen, de David Lynch, de Emilio Ruiz, de Ridley y Tony Scott, de una cena en Mexico con Denzel Washington, de Gene Hackman y una jaula de Faraday que le hizo para la película *Enemigo Público* ...escucharle es el sueño de cualquiera que esté empezando, o lleve treinta años de profesión. Nunca le estaré lo suficientemente agradecido. (ibid, 2021)

Explicaremos, a continuación, las tareas de los diferentes ayudantes del equipo y que, hoy en día, además del dibujar a mano, utilizan diferentes programas digitales de 2D y 3D como Autocad, Rhinoceros, Skepchup o Photoshop:

-Artistas conceptuales (*conceptual artists*): son los responsables de producir los bocetos que ayudan al diseñador de producción a realizar su visión de la película. El desafío para los artistas conceptuales es producir ilustraciones que llamen la atención, pero que también sean claras y precisas (Imagen 10).

-Delineante (*draughtsman*): son los responsables de dibujar la escenografía, trabajo que se hace con las referencias del diseñador de producción y las especificaciones transmitidas por el director de arte. Los delineantes dibujan los planos a partir de croquis acotados, mostrando plantas, alzados y secciones (Imagen 11).

-Artista de *storyboard* (*storyboard Artist*): los artistas de *storyboard* traducen el guion en un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencias, las cuales tienen dos funciones: ayudar al director a visualizar exactamente lo que quiere lograr e ilustrar para todos los demás jefes de Departamento, los requerimientos en cada plano. Normalmente, estos artistas trabajan directamente con el director, mano a mano, pues éste debe marcarle qué tipo de planos quiere visionar. El *storyboard*, además, ayudan a todos los Departamentos a visualizar la película de forma secuencial y así, poder planificar la estructura de la película (Imagen 12).

CAPITULO 1



Imagen 10. Artistas conceptuales (*conceptual artist*). Diseños de la película *Exodus: Dioses y Reyes*.
Fuente: Productora película Exodus.

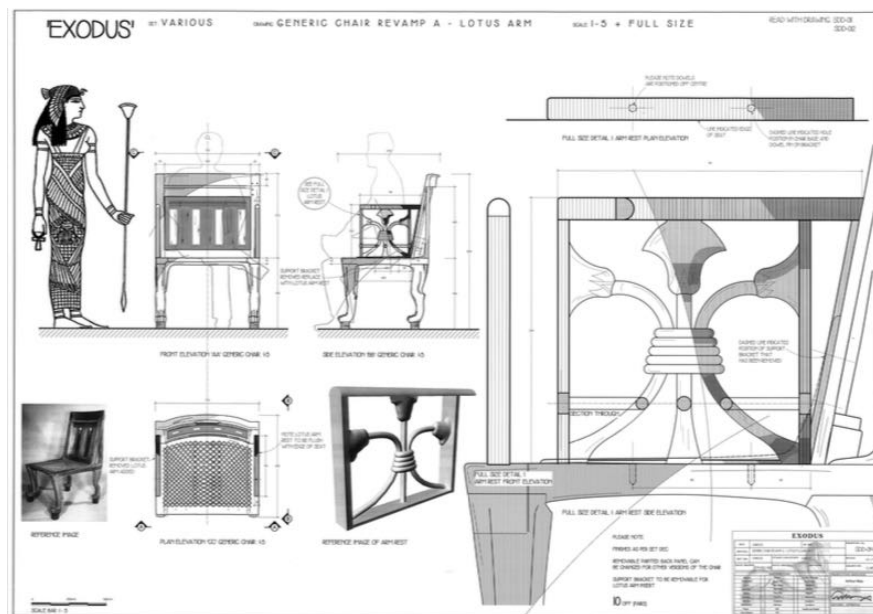
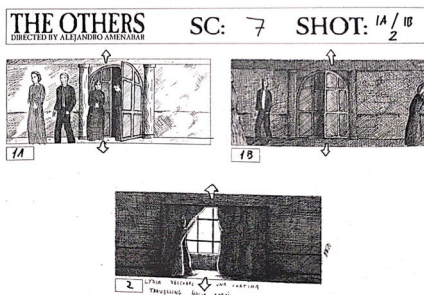
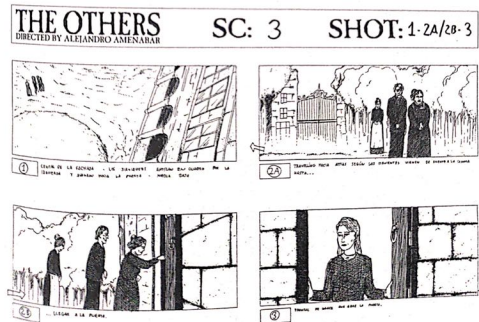
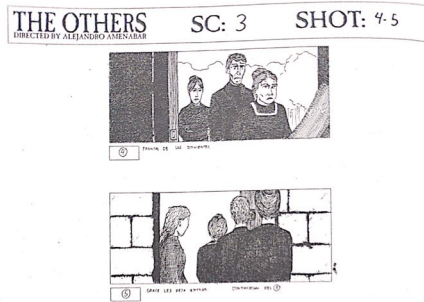
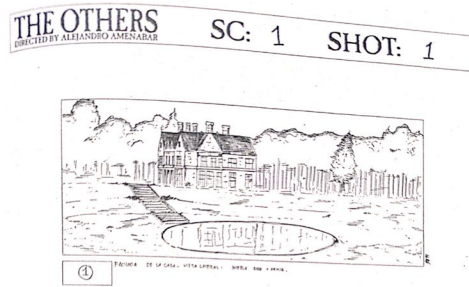


Imagen 11. Dibujo técnico del diseño de una silla. Diseño de la película *Exodus: Dioses y Reyes*.
Fuente: Productora película Exodus.

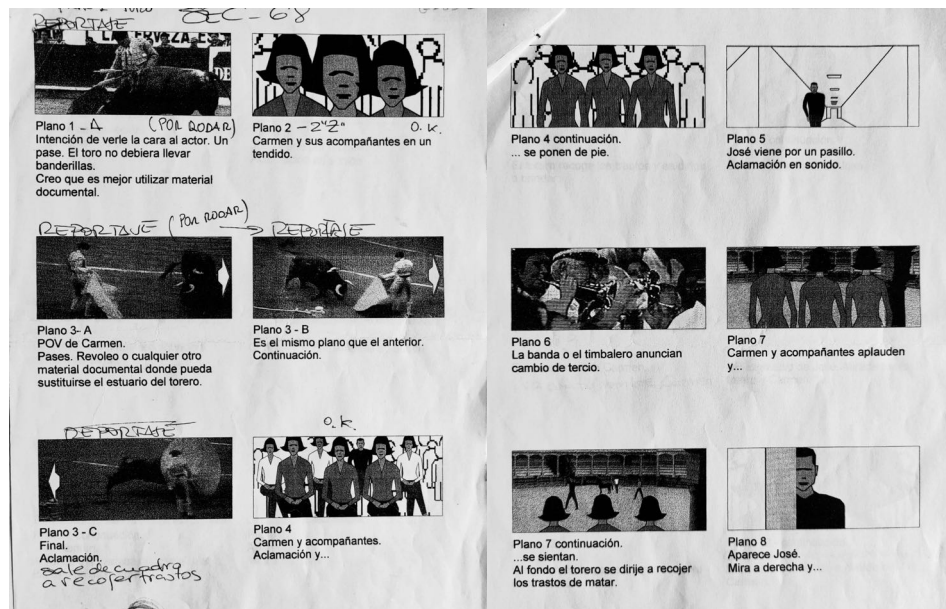
CAPITULO 1

En las siguientes imágenes observamos algunas ilustraciones de los diferentes *storyboard* de las películas que analizaremos en el Capítulo 3.

- *Storyboard Los otros*



- *Storyboard Carmen*



CAPITULO 1

- *Storyboard Alatriste*

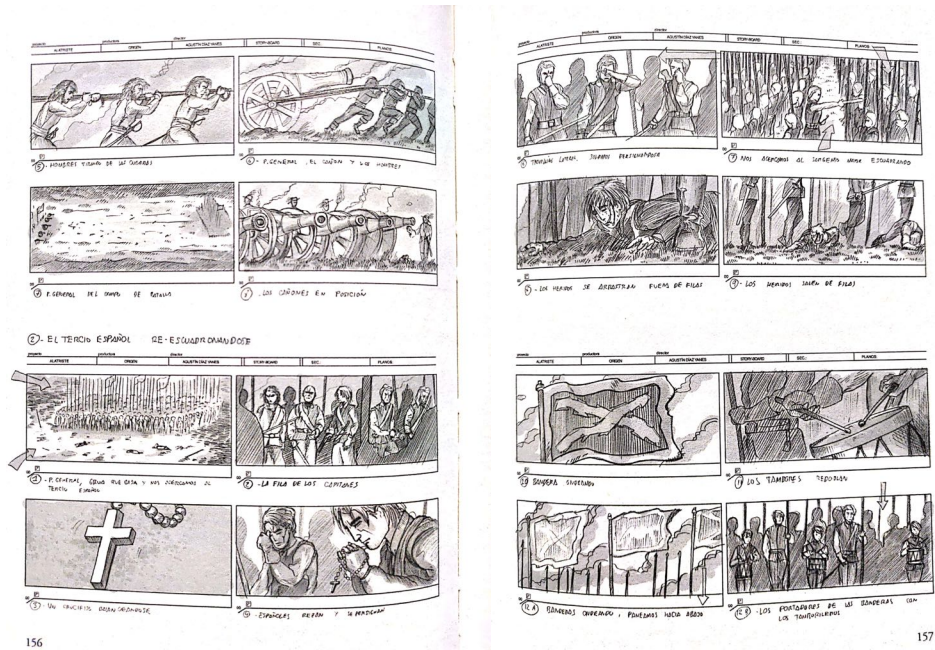


Imagen 12. *Storyboard* de las películas *Los otros*, *Carmen* y *Alatriste*.
Fuente: Libro guion *Los otros*, 2001. Libro guion *Alatriste*, 2006. Guion *Carmen*, Filmoteca Española de Madrid.

1.3.3. El trabajo del coordinador de arte (*art coordinator*)

El coordinador de arte es un puesto que solo existe en las grandes producciones. Se encarga de la logística, es el enlace entre el Departamento de producción y el Departamento de arte, además de ser el vínculo con los demás departamentos. Su responsabilidad consiste en dar apoyo administrativo, ayudando a ejecutar el proyecto de manera eficiente. Sus tareas van desde la coordinación de aspectos logísticos y operativos, la aplicación de seguridad industrial, hasta la supervisión de términos legales y de derechos de autor en todas las marcas que aparecen en los *sets*.

Antía León, coordinadora de arte del equipo de Benjamín Fernández en la película de *Altamira*, define su trabajo:

CAPITULO 1

La clave de una buena coordinación en arte, para mí, reside en ser el vínculo entre el departamento de arte y el resto de departamentos. Para ello hay que conocer muy bien las necesidades de arte y saber comunicarlas, pedir las y coordinarlas de manera que se cumpla una doble función: que el equipo de arte tenga todo lo que necesita para alcanzar sus metas, y que el resto de departamentos implicados tengan una información actualizada y completa para poder coordinar y hacer realidad dichas necesidades.

Lo más importante para una coordinadora es hacer un calendario y saber adelantarse a las necesidades de su equipo. Una coordinadora nunca vive sólo en el presente; piensa en varias semanas por delante para que cuando llegue el momento todo esté listo y tener previsto cambios, finalizaciones y recogidas.

En base a esta premisa, los documentos clave a interpretar y “traducir” son: el guion (para poder valorar desde un punto de vista artístico y logístico el proyecto: número de localizaciones, intervenciones a realizar, traslados, transporte, etc.), el presupuesto asignado para el departamento (equipo técnico planteado por producción, tarifas y dinero disponible para gastar en decorados, materiales, alquileres, etc.), y el plan de rodaje (fechas de rodaje de cada decorado, para poder prevenir tiempos de montaje y desmontaje en cada uno de ellos). (León, 2021)

1.3.4. El trabajo del decorador (*set decorator*)

Es uno de los puestos de más valor dentro del Departamento, de hecho, en Estados Unidos reciben el Oscar al *set decorator* junto al *product designer*. Se encarga de un gran equipo compuesto por ayudantes, regidores, diseñadores gráficos, atrecistas, carpinteros, pintores, etc.

El decorador es responsable de la ambientación en los espacios de la escenografía. La decoración incluye, entre otras cosas: alfombras, accesorios prácticos, iluminación, muebles, cortinas, papeles pintados y todos los detalles de la decoración interior del espacio. La decoración debe reflejar el período histórico, los personajes, y la intención de la historia.

Los decoradores de set diseñan y proporcionan todos los elementos que se encuentran en un set de filmación, con excepción de los elementos estructurales. Aunque la última palabra siempre la tiene el diseñador de producción, tienen autoridad para opinar sobre la pertinencia de los elementos de ambientación y de utilería, así como sobre el *look* de los vehículos o animales, concentrando siempre su atención en los detalles. Los detalles del atrezzo y ambientación en los *sets* nos darán las claves para entender el contexto de la historia y sus personajes.

CAPITULO 1

Pilar Revuelta, que ha colaborado junto a Benjamín Fernández en dos superproducciones como *set decorator* en *Exodus* y *The promise*, nos explica en que consiste su trabajo:

Dentro de una película, nuestro trabajo se divide en dos bloques. Por una parte, está el diseño de producción, que es la idea global o la estructura, y por otra, está la decoración. Tiene bastante que ver con la idea de la arquitectura. Por una parte, está el edificio, lo que contiene, el caparazón que da forma a la película y por otra parte, hay que “*vestir*”¹³ todo ese caparazón por dentro y por fuera, dotarlo de vida que tenga que ver con la historia que se quiere contar, que tenga que ver con los personajes. Yo lo que hago, es intentar que la historia o los personajes puedan transitar por un espacio que tenga elementos que añadan algo más que la propia estructura. Se trata de revestir de alguna manera ese espacio. (Revuelta, 2021)

Clara Notari, *set decorator*, en la película de *Altamira* nos describe cómo fue la metodología de trabajo junto a Benjamín Fernández y nos comenta la importancia de poder expresar la idea estética en dibujos, diseños y maquetas antes de que comience el proceso de construcción:

Benjamín es un gran dibujante, aunque siga siendo analógico y dibuje con su tablero, es una persona que claramente te explica o te presenta como son los decorados y cuál es su intención o cuál es su propósito a la hora de querer contar el cuento que tenga que contar en la película, y supongo que ese procedimiento lo tiene en todas, el dibuja prácticamente todo. En *Altamira* no hubo mucha construcción, pero si se hicieron cosas como el exterior de la cueva de Altamira, y esa parte, la llevaba Benjamín junto a su hijo, Alejandro Fernández. El Departamento de decoración, intervenimos en las localizaciones reales, y por supuesto, le consultaba como le gustaría y qué cosas serían interesantes y, la verdad, fue un trabajo muy lindo, poder trabajar en Cantabria, y al ser finales del siglo XIX, trajimos enseres y atrezo de las casas de atrezo de Londres, recorrimos anticuarios de Santander, casas de atrezo de Madrid y Barcelona, el Rastro de Madrid, etc. Al ser una película de época, fue muy interesante el proceso del trabajo. Toda la investigación que hicimos averiguando la historia de Marcelino Sanz de Sautuola en archivos de Santander, periódicos de la época, fotografías, etc. descubriendo cosas muy interesantes de su vida. (Notari, 2021)

Emilio Ardura, *set decorator*, que ha trabajado junto a Benjamín Fernández en las películas que tenemos como objeto de estudio de esta investigación define así su trabajo:

¹³ “Vestir”. Argot de cine, se refiere a ambientar y atrezar el decorado del *set*.

CAPITULO 1

Mi trabajo consiste en trasladar el diseño conceptual creado por Benjamín Fernández a los decorados. Con Benjamín tengo cierta libertad creativa para realizar y ofrecer mis propuestas. El decorador tiene su propio Departamento. El equipo está formado por: dibujantes, ayudantes, regidor, pintores, carpinteros, cerrajeros, jefe de atrezo, atrecitas de avance y rodaje, etc. El equipo de avance y rodaje empiezan a la vez. El equipo de rodaje se encarga de todo el atrezo que juega en rodaje y que manipulan los actores. Yo me encargo, junto al regidor, de entregarles todo el atrezo de mano que llevarán los actores. Un mes antes, los atrecitas preparan y manipulan ese atrezo, si es necesario, lo empaquetan y guardan en cajas individuales con el nombre del actor como: una pistola, un reloj, una cartera, unas fotos, etc., y lo colocan en estanterías dentro del camión de atrezo. El equipo de avance va ambientando y montando los *sets* de rodaje. (Ardura, 2020)

1.3.5. El trabajo del ayudante de decoración (*assistant set decorator*)

Dependiendo del tipo de producción, pueden ser varios ayudantes. Su labor consiste en ayudar al decorador a buscar y colocar en set todos los elementos de atrezo y ambientación, así como a organizar al equipo de ambientación (pintores, carpinteros, atrecistas, etc.) en los tiempos y tareas que se les encomienden según el plan de rodaje.

María Rodríguez, ayudante de decoración, junto a Pilar Revuelta y Benjamín Fernández en *Exodus* y *The promise* nos explica en que consiste su trabajo:

En primer lugar, el *assistant set decorator* es la mano derecha del *set decorator*, debe saber sus gustos, su forma de trabajar, sus tiempos. Desde mi experiencia voy a explicar en qué consiste mi trabajo. Me encargo de hacer un buen desglose de guion, en el que contemplo todas las necesidades detalladas del mismo y lo que creo que pueden necesitar los decorados en los que se basa la historia. Parto de ahí para poder ejecutar un trabajo de búsqueda sobre la ambientación de la película. Es importante una lectura conjunta del guion en la que intervienen todos los jefes de los distintos Departamentos, se comenta y se definen decorados, atrezo, vehículos, etc.

Seguidamente, llevo a cabo una labor de investigación y documentación, así como conversaciones con el decorador, para averiguar la estética que debe tener el proyecto dependiendo de la época en la que se basa la película. Y, a partir de ahí, poder seguir sus indicaciones para que sus ideas se plasmen en los espacios y ambientes de la historia que vamos a contar con todo tipo de detalles. También, hay momentos en los que te tienes que guiar por tu criterio, bien sea para elegir o bien para tomar decisiones.

Además, me encargo del presupuesto y es muy importante trabajar mano a mano, en todo momento, con los regidores y jefes de compras. Normalmente, en grandes proyectos suele hacerlo un coordinador de arte. También ayudo al decorador a hacer un seguimiento del trabajo requerido al equipo de avance de carpinteros, atrecistas, pintores...que se encargan de elaborar las tareas previas al rodaje, así como cualquier trabajo externo de gráfica, textil, ficticios, etc.

CAPITULO 1

Por tanto, el *assistant set decorator* es la persona que está junto al decorador ayudando a ambientar los espacios y apoyando en todo momento sus decisiones. Planifica y coordina el Departamento, los montajes y desmontajes, día a día, de los decorados en las localizaciones elegidas, según las necesidades del guion. Las localizaciones se habrán elegido en coordinación con el Departamento de producción o con el Departamento de localizaciones.

Es la persona que, junto con los atrecistas de rodaje, día a día, visualiza y organiza todo el atrezo necesario para cada secuencia y cada decorado que marca el guion, para que todo este tal y como se requiere. También, si es necesario, tiene que estar asistiendo el rodaje si este lo demanda por complicación o complejidad del mismo, para mantener la estética del decorado según indicaciones del decorador.

Así mismo, trabaja al lado del ayudante de dirección para poder cumplir el plan de trabajo, horarios, posibles cambios de última hora, necesidades del director, etc.

En definitiva, el trabajo del ayudante de decoración no es fácil de definir en un solo sentido porque abarca un amplio abanico de cometidos y conlleva una dedicación casi exclusiva durante el tiempo que dura el proyecto, disponible casi las 24h del día para cualquier imprevisto que pueda suceder y estar siempre ahí para solucionarlo. (Rodríguez Porron, 2021)

Mara Matey, ayudante de decoración junto a Pilar Revuelta y Benjamín Fernández en *Exodus* y *The promise* se encargó de la parte de textiles (cortinajes, carpas, tiendas, campamentos, tapicerías etc.), dirigiendo un pequeño equipo. Generalmente, la relación con el diseñador de producción, es a través del decorador. Mara nos comenta que la cordialidad de Benjamín Fernández le acercaba a comunicarse con todo el mundo, creando una relación profesional muy cercana y magnífica. Su generosidad, estando cerca de él, hacía que estuvieses continuamente aprendiendo nuevas cosas, además de ser una persona divertida, con gran amor por su profesión y al que le encantaba transmitir anécdotas, curiosidades e interesantes recuerdos. Así nos explica en que consiste su trabajo:

La persona que decide trabajar como ayudante de otra persona, se dispone a entregar su tiempo, sabiduría, energía y lealtad a su jefe/a, ayudándole en todas y cada una de las partes de que consta el trabajo propio de decorador o art director, según sea el caso. Esto supone además de las propias instrucciones que se le dan, estar atento y asumir todas las posibles decisiones que aparezcan como necesarias para llevar a cabo los decorados. Este trabajo es enormemente amplio y cada película es un mundo, por lo que, partiendo de las necesidades claras de organizar un equipo, preseleccionar los elementos necesarios para los decorados, analizar los guiones con sus localizaciones para saber las posibles necesidades de producción, maquinas, herramientas, personal...prever posibles imprevistos etc. Debe también aportar su buen criterio, gusto, sensibilidad y un poquito de

CAPITULO 1

arte. Poniendo el puntual aterrizaje en el día de rodaje, como fin principal en su trabajo, ya que un enorme equipo depende de que todos y cada uno cumplan su parte. (Matey, 2021)

Mara Matey nos comenta la visión de Benjamín Fernández a la hora de montar decorados, sus indicaciones y consejos en la película de *Exodus*:

Puedo resaltar, entre muchos momentos emocionantes, el primer campamento de toldos de esclavos de *Exodus*, su visión desde lejos, posición en la que me comunicaba el cuadro casi abstracto de un mar con oleaje en medio de un calmado desierto, un mar de telas a diferentes alturas movidas por el viento del desierto de Almería.

Pude entender su visión en bloques abstractos de lo figurativo, lo que añadía belleza y arte a unos decorados exteriores realistas. Recuerdo también su interés y búsqueda de técnicas nuevas junto con su equipo de construcción, investigando formas de construir más orgánicas, que aportaran la imperfección de las construcciones con adobe y técnicas de la antigüedad.

Sus opiniones y consejos, sus peticiones, sus felicitaciones... en conjunto su entusiasmo en todo momento, es tal, que carga a los demás de energía y ganas de ser como él, con su capacidad de amar un trabajo, tan bonito y duro a la vez. (ibid, 2021)

1.3.6. El trabajo del regidor (*prop buyer*)

Realiza las compras de todos los elementos que “*juegan*” en el guion. Localiza, busca objetos, muebles y atrezzo de mano de actores. Elementos como: coches, animales, comida, maletas, etc.

Tino Torrecusa, regidor de películas junto a Benjamín Fernández como *Carmen*, *Alatriste*, *Mar adentro*, *Altamira*, *Exodus* y *The promise* nos explica qué es un regidor de cine:

Para mí, un regidor es la persona, dentro de un proyecto cinematográfico, cuyo trabajo consiste en conseguir todo el atrezzo (utilería y elementos de decoración) que exige el guion, tanto los elementos estáticos como los que vemos en escena. No somos simples compradores. Es un trabajo al que hay que dedicarle mucho tiempo durante toda la producción, estar en consonancia con otros Departamentos: producción, dirección, fotografía, vestuario y contabilidad.

Tiene que gustarte lo que haces pues es un trabajo muy constante, a veces, desagradecido, pero en la gran mayoría se te valora muchísimo, te llenas de historia, de cultura, siempre estás aprendiendo. Ningún proyecto es igual a otro, hoy puedes estar en el siglo XVIII, en la guerra civil española o en los años 70, y quien sabe, mañana en el año 2055. En el fondo es muy divertido, cuando estoy en un proyecto me traslado a esa época y prácticamente vivo unos meses en ella. Doy gracias por haberme dedicado a ello,

CAPITULO 1

compartirlo con otros compañeros y aumentar mis conocimientos históricos y culturales. (Torrescusa, 2021)

Un ejemplo para explicar en qué consiste el trabajo del regidor nos lo cuenta Tino Torrescusa en la preparación de la película *The promise*:

En la preparación de *The promise*, lo primero que me pidió Benjamín fue unas barcas similares a las de la película “*Titanic*”, año 1912, algo bastante complicado en nuestros tiempos. Entonces, me puse a ello y me recorrí la costa desde Almería hasta Cádiz. No encontraba nada que se le pareciera. Fue una búsqueda de dos semanas, visité puertos, astilleros, almacenes, etc. En una de mis últimas indagaciones encontré una barca de similares medidas y características, pero realmente, estudiándola bien, no tenía nada que ver. Benjamín y yo llegamos a la conclusión de que la mejor opción era reproducir las antiguas partiendo de la barca encontrada como patrón para fabricar las otras cuatro en poliéster.

Contacté con el único astillero que se comprometía a hacerlo y en un tiempo record. Lo peor vino después cuando el director y el director de fotografía exigieron que tenían que llevar un motor fueraborda, pero en el interior de la barca, es decir, intraborda, algo que no existe en ese tipo de embarcación ni mucho menos en esa época. Todo se complicó muchísimo, tuvieron que intervenir ingenieros navales, permisos... Un diseño de arriba a abajo de las barcas, pero con el aspecto de 1912. Cumplimos y, al final, se rodó con cinco barcas iguales similares a las de la época y tal como quería el director. Fue uno de los trabajos más raros y complicados para mí. Te podría contar muchos más, pero me quedo con este. (ibid, 2021)

1.3.7. El trabajo del atrecista (*props/ set dresser*)

El atrecista es el encargado de la utilería o atrezzo. Existen atrecistas de rodaje y de avance. Los atrecistas de rodaje asisten el rodaje, controlan los elementos del set y atrezzo de mano de los actores. Mueven y colocan muebles y elementos por cámara según necesidades de rodaje. Deben ser muy cuidadosos y observadores, estar muy pendientes del director, de la posición de cámara y de los planos que se ruedan para controlar junto a la script el *racord*.¹⁴

14. Racord. Del fr. *Raccord*. 1.m. Cinem. Y TV. Relación de continuidad entre los diferentes planos de una filmación a fin de que no rompan la ilusión de secuencia ni la verosimilitud. <https://dle.rae.es/racord>

CAPITULO 1

Los atrecistas de montaje van de avance, montando y desmontando decorados. Normalmente son: pintores ambientadores, carpinteros, constructores y gente llamada “manitas”, que han aprendido el oficio poco a poco, empezando como aprendices en esta profesión. Existen también los auxiliares o asistentes de los atrecistas que su cometido consiste en ayudar a los atrecistas y al Departamento de arte en general. Y como último escalafón se encuentran los meritorios, que su tarea es hacer méritos, son aprendices del departamento. También, si es necesario, se llama a refuerzos de peones o mozos. Se contratan puntualmente para cargar y descargar camiones y para montaje y desmontaje de decorados. Y por último, están los conductores de camiones del Departamento de arte. Conducen y pueden ayudar a cargar y descargar tanto la carga de los camiones de rodaje como de avance.

Existen tres tiempos distintos en el trabajo de atrecista:

- Equipo en el set: atrecistas de rodaje, persona encargada de manejar y mover la decoración durante las distintas tomas; utilero, que controla el atrezzo a fin de que esté siempre disponible; pintor de cámara, que se mantiene junto al rodaje para retocar cualquier acabado tanto de la escenografía como de la decoración.
- Vanguardia: atrecistas de avance, se encargan de preparar y montar los sets en los que se filmará más adelante. Están dirigidos por el decorador y avanzan según el plan de rodaje. Este equipo de avance del Departamento de arte deja los *sets* listos para el rodaje y se mueve a realizar los siguientes.
- Retaguardia: atrecistas de avance, desmontan los sets, devolviendo a la localización a su estado original y recogen toda la decoración y el atrezzo utilizados. Dependiendo del presupuesto será el mismo equipo de avance el que monte y desmonte los decorados. Además de encargarse de hacer devoluciones del atrezzo alquilado o cedido a cambio de títulos de crédito.

CAPITULO 1

Juan Ignacio Viñuales, atrecista de rodaje y montaje en películas como *Los otros*, *Alatriste*, *Carmen*, *La carta esférica*, *Altamira*, *Exodus*... nos explica en que consiste su trabajo y su experiencia junto a Benjamín:

Si tuviera que definir el trabajo del atrecista de rodaje haría dos distinciones: una, en qué consistía el trabajo de atrecista, cuando empecé, en los años ochenta y, otra, en que consiste dicho trabajo en la actualidad. En los ochenta, consistía en ser una especie de “*mayordomo*” con una relación muy personal con el actor o la acción que se produjera. Sin embargo, desde la perspectiva de hoy en día, el trabajo consiste en mantener una relación más técnica y, por lo tanto, más fría con los actores, o incluso con la propia acción que surja en el momento.

Desde que se ha introducido el mundo de lo digital, se ha perdido el valor que se daba al trabajo manual. Hoy en día, hay mucha improvisación en rodaje y el trabajo del atrecista consiste en solucionar cualquier problema que surja en rodaje. Parece ser que tenemos que saber de todo (...). Benjamín Fernández se preocupa por cada miembro del equipo: se acerca para ver cómo vas, habla contigo estés donde estés, está pendiente de lo que estás haciendo. Siempre te habla de manera relajada y educada, hace que te impliqués en la historia y te hace ver que cada miembro del equipo tiene importancia ocupe el puesto que ocupe. Sabe valorar y fomentar ese tipo de relación con su equipo.

Es una persona muy cercana y con mucha empatía y, al mismo tiempo, nos sentimos muy protegidos, fomenta mucho el trabajo en equipo. Es un director artístico que sabe transmitir la importancia que tiene la decoración. (Viñuales, 2021)

Gonzalo Ansó, atrecista de rodaje y montaje de películas como *Los otros*, *Mar adentro*, *Alatriste*, *La carta esférica*, *Exodus*, ... nos expone como ha cambiado el oficio del atrecista y su relación con Benjamín:

Antes, el atrecista no se involucraba tanto en el rodaje, su trabajo consistía, sobre todo en el montaje y nada más. Sin embargo, hoy en día el atrecista de rodaje tiene que saber de todo porque durante el rodaje surgen muchos problemas. En definitiva, tiene que ser como *MacGyver*: saber de todo y solucionar cualquier problema. Ocurre lo mismo con los atrecistas de montaje, antes, el trabajo de un atrecista de montaje consistía en arreglar y colocar el mobiliario en el set, y ahora, se encarga de todo: fontanería, electricidad, soldar, etc. El cine ha cambiado mucho en los últimos años (...) en *Los otros* estuve de atrecista de rodaje y fue un trabajo muy agradable, empezando por los actores. Benjamín es muy cercano al equipo. También trabajé en *Alatriste* como atrecista de montaje. Fue una película complicada y creo que no se sacó partido al trabajo que realizó Benjamín Fernández en el que participamos un gran equipo. Hizo un trabajo impresionante y no se aprecia (...). Antes de empezar a rodar diseña y realiza maquetas para que el director visualice el espacio y pueda decidir qué paredes quiere móviles y donde se van a poner las cámaras. Facilita el trabajo a todo el mundo (...). Es un visionario con el director. Tiene una capacidad de intuición increíble. Tiene facilidad para escuchar al director y averiguar

CAPITULO 1

lo que quiere transmitir. Tiene la capacidad de adaptarse a todos los directores. (Ansó, 2021)

1.3.8. El trabajo de pintor-ambientador (*painter*)

En el Departamento de arte, Benjamín Fernández considera que el trabajo del pintor-ambientador es primordial para conseguir las calidades y texturas adecuadas para los decorados.

El pintor-ambientador es un especialista que pertenece unas veces al equipo de construcción y otras, al equipo de ambientación. Un asiduo colaborador de las películas de Benjamín Fernández ha sido José García Donado (Pepe), que ha colaborado en proyectos como: *Nicolás y Alejandra*, *Los tres mosqueteros*, *Delirios de Grandeza*, *Carmen*, *Los otros*, *1492, la conquista del paraíso* y *Gladiator*. De esta última película, nos comenta Pepe que se siente especialmente satisfecho:

Donde más hemos disfrutado y colaborado fue en *Gladiator*. Rodamos en Marruecos, al sur del Atlas, la empresa encargada de la construcción fue Moya, donde yo trabajaba. Benjamín junto al constructor Ramón Moya formó un equipo de unas 17 personas de escayolistas, pintores, carpinteros y cerrajeros. Fui el encargado del Departamento de pintura. Benjamín era el *supervising art director*, encargado del diseño y la construcción del anfiteatro. Tenía dos ayudantes: Carlos Bodelón y José Luis del Barco y un *assistant art director* que era su hijo Alejandro Fernández. Teníamos un equipo de gente local haciendo adobes, se construyeron miles de adobes. Estuve 6 meses trabando allá, disfrutamos mucho y se hicieron decorados con una gran sensibilidad. (García Donado, 2021)

Pepe nos describe en qué consiste su trabajo, según él, lo más importante es observar, saber ver y ser curioso:

Definir mi trabajo es algo complejo, pero al mismo tiempo es sencillo, me he basado principalmente en observar y copiar las cosas. Siempre he dicho que mi escuela es la calle, es la vida. Por ejemplo, me fijo en una columna y veo que ha hecho pis un perro y reflejo el óxido y las cualidades adecuadas para cada momento. Los objetos pueden tener un acabado limpio, recién hecho o pueden tener un acabado con una calidad determinada. Hay que tener los ojos muy abiertos y evidentemente fijarte en todos los detalles existentes (...). Empecé muy joven y he sido muy observador, he aprendido de profesionales de este mundo, me fijaba mucho en los trabajos de pintura, carpintería, escayola, efectos especiales..., y he sido como una esponja que absorbe todo, he sido muy curioso y creo tener sensibilidad (...). Benjamín es un gran observador y conocedor de

CAPITULO 1

todo. A veces, aparte de enseñarte imágenes de referencia, te llevaba a un sitio determinado y te enseñaba diferentes elementos de la naturaleza, por ejemplo, una rama concreta o una roca con diferentes texturas, calidades y colores, y te decía, “*quiero que imites esto*”. (García Donado, 2021)

Tania Wahlbeck, pintora-ambientadora de *Exodus*, *Altamira* y *The promise* define su profesión y nos habla sobre su experiencia junto a Benjamín:

Se trata de conseguir un halo, unir lo que es el decorado con la historia, crear un aura que da ese último toque de realidad o de magia que une la construcción con la ambientación. Es el punto intermedio que da el toque mágico a los decorados. Y, además, consiste en unir la idea del *production designer* con el *set decorator*. Es un eslabón intermedio en la cadena para dar vida a esos espacios antes de introducir los muebles y objetos (...). La primera colaboración fue en *Exodus*, aunque estaba bajo el mando del *set decorator* Pilar Revuelta, tuve relación con él. En Almería surgieron imprevistos para rodaje. Había que hacer el sarcófago de Moisés, de un día para otro, y Benjamín, siempre de buen humor, propuso soluciones que simplificaban el trabajo. Es muy resolutivo y contundente. Pude trabajar con él mano a mano, siempre animando y dando fuerzas (...).

En *The promise*, hice ciertas cosas que me gustaron mucho. Hicimos un mercadillo en Barcelona como si fuera Turquía. Hice pintura-ambientación de detalles, muebles, bancos, vasijas y, además, lo disfruté porque tenía tiempo de hacer las cosas bien. Se mimaron mucho todos los detalles, incluso imité la miel que caía de las vasijas.

En *Altamira*, al ser un proyecto mucho más pequeño y personal, fue cuando realmente conocí a nivel personal a Benjamín. Realice un trabajo artístico copiando y reproduciendo las pinturas de las cuevas de Altamira, un fresco en la Colegiata de Santillana de mar, etc. Me sentía muy orgullosa de estar con él, de tener ese lujo. Con Benjamín lo que siento es que todo se vuelve sencillo, nada es un problema. Lo hace fácil tanto con su actitud como con sus soluciones. (Wahlbeck, 2021)

1.3.9. El trabajo del constructor (*construction manager*)

Es el grupo de personas que construyen los decorados. Normalmente existen empresas de construcción especializadas en cine. El responsable de la construcción es el “*jefe de construcción*” que está en conexión directa con el director artístico y se encarga de coordinar la construcción, interpretar los planos técnicos, los bocetos artísticos, los 3D, la ubicación de cada decorado en el estudio o en la localización y se encarga de resolver cualquier inconveniente que surja del propio diseño.

Su equipo lo forman: carpinteros, herreros, pintores, yeseros, escultores y un sin fin de artesanos experimentados en diferentes técnicas.

CAPITULO 1

Una vez que el diseñador de producción decide qué elementos va a construir, proporciona los planos a las empresas de construcción que considere oportunas y dependiendo del presupuesto y de su confianza con la empresa, decidirá a quien elegir para la realización del proyecto.

Alberto Feito, constructor y dueño de la empresa Crazy Producciones. Ha trabajado junto a Benjamín Fernández en proyectos como: *Exodus*, *Altamira* y *The promise*. Así define en qué consiste su trabajo y su relación con él:

El trabajo del constructor consiste en llevar a cabo las ideas que propone el Departamento de arte. Para ello es muy importante poder entender el concepto del diseñador, documentarse y rodearse de un gran equipo para conseguir unos buenos acabados sabiendo optimizar todos los recursos del proyecto sea grande o pequeño (...). Quizás uno de los primeros proyectos en los que tuve oportunidad de poder trabajar a su lado tendría 23 años, pero fue en *1492 En busca del Paraíso* en el año 1991, donde me di cuenta de la gran oportunidad que estaba teniendo de aprender de alguien que le daba muchísima importancia a cada detalle por pequeño que fuese (...). Cuando hablamos del decorado que tenemos que llevar a cabo generalmente hablamos de la idea, me cuenta proyectos similares en los que ha trabajado, me cuenta anécdotas, etc. Hace que sin darte cuenta te involucres, y le pongas el mismo cariño en la construcción que el que él ha ido desarrollando al realizar los planos. Después normalmente hablamos de la ubicación que tendrá el decorado, los contratiempos a los que nos podemos enfrentar, como los tiempos de preparación, un presupuesto que casi siempre es ajustado y buscamos la manera de hacerlo optimizando todos y cada uno de los recursos que tenemos a nuestra disposición (...) todos los proyectos presentados por Benjamín cobran una gran importancia y acaban siendo producciones muy llamativas tanto a nivel constructivo como luego para los espectadores, lo que hace que quieras emplear todos los medios que sean necesarios para que los decorados impresionen. Pero si tuviera que quedarme con un proyecto me quedaría con *Exodus: Dioses y Reyes* (...). En cuanto a diseñar el espacio te diré que no solo lo diseña, sino que lo optimiza de tal manera que aprovecha cada elemento, y hace que todo lo que se construye tenga importancia. Es un gran maestro de la arquitectura y hace que la veas tal como él la ve de manera que es fácil disfrutar trabajando a su lado. (Feito, 2021)

Leopoldo Báez, constructor y carpintero, se encargó de la construcción del interior de la casa de *Mar Adentro*:

El decorado del que me siento más satisfecho es el del interior de la casa de *Mar Adentro* construido íntegramente en un plató. Benjamín es un gran diseñador y pocos lo hacen como él. Los métodos de Benjamín son una maravilla pues tienes clarísimo lo que tienes que hacer. Sus planos detallados, maquetas y bocetos explican perfectamente lo que debemos construir y ambientar. Siempre pendiente de la evolución y de los acabados de la construcción. Para mí, es uno de los mejores diseñadores con los que he trabajado por la claridad con la que diseña y lo fácil que es construir con él. (Báez, 2021)

CAPITULO 1

Por regla general, el material más utilizado para la construcción de decorados es la madera. También se usa la fibra de vidrio, el porexpan¹⁵, los poliestirenos, el hierro, etc.

Últimamente, se utilizan nuevos materiales como el mortero tixotópico proyectable (TXT).¹⁶ A base de cemento y otros materiales se utiliza para conseguir formas orgánicas e irregulares, al ser un material moldeable.

Benjamín Fernández nos cuenta que usaron TXT cuando construyeron el poblado del *Ghetto* en la película *Exodus: Dioses y Reyes* (Imagen 13):

El *Ghetto* está basado en la arquitectura marroquí, más bien bereber, es la arquitectura del barro. Basado en eso, usamos el sistema de proyectar el mortero y luego incrustamos piedras de una en una para producir sombras y una estética decorativa en la fachada. (...) mezclando el barro con la paja, la piedra, la enea y aprovechando el barro y el color de la tierra, echando tierra del lugar para que se integre con el entorno, palos que emergen de los techos para dar sombras buscando los efectos de luz y sombra. Todo esto, más la ambientación consigue que el decorado sea creíble. (Fernández B. , 2013)

¹⁵ Porexpan o poliestireno expandido (EPS) es un material plástico espumado, derivado del poliestireno

¹⁶ TXT. Mortero tixotrópico es un mortero proyectado a máquina a base de cemento, cal aérea, áridos calcáreos y silíceos, como componentes principales, además de otros componentes como hidrófugos, pigmentos, retenedor de agua y aditivos tixotropantes. Este mortero moldeable, cuenta con diferentes cualidades, y trabajado por buenos artistas consigue recrear piedras, troncos, cascadas e infinidad de elementos de la naturaleza con un impactante realismo.

CAPITULO 1



Imagen 13. Decorado del *Ghetto*. *Construido con TXT*. *Exodus: Dioses y Reyes*. 2014.
Fuente: Puerto Collado.

En una escenografía son primordiales los acabados de los diferentes materiales como: envejecidos, desconchones, texturas, imitación de bronce, mármol, etc. Este trabajo lo realiza el pintor-ambientador y en el cine éste puesto es de suma importancia para acabar de definir el *look* del decorado.

1.4. Equipos vinculados con el Departamento de arte

El Departamento de arte, al ser el guardián del concepto visual, está enlazado al resto de Departamentos. Así lo explica Rizzo en su *Manual de dirección artística cinematográfica*:

A continuación, explicaremos algunas de esas relaciones e influencias entre los Departamentos que consideramos más importantes.

CAPITULO 1

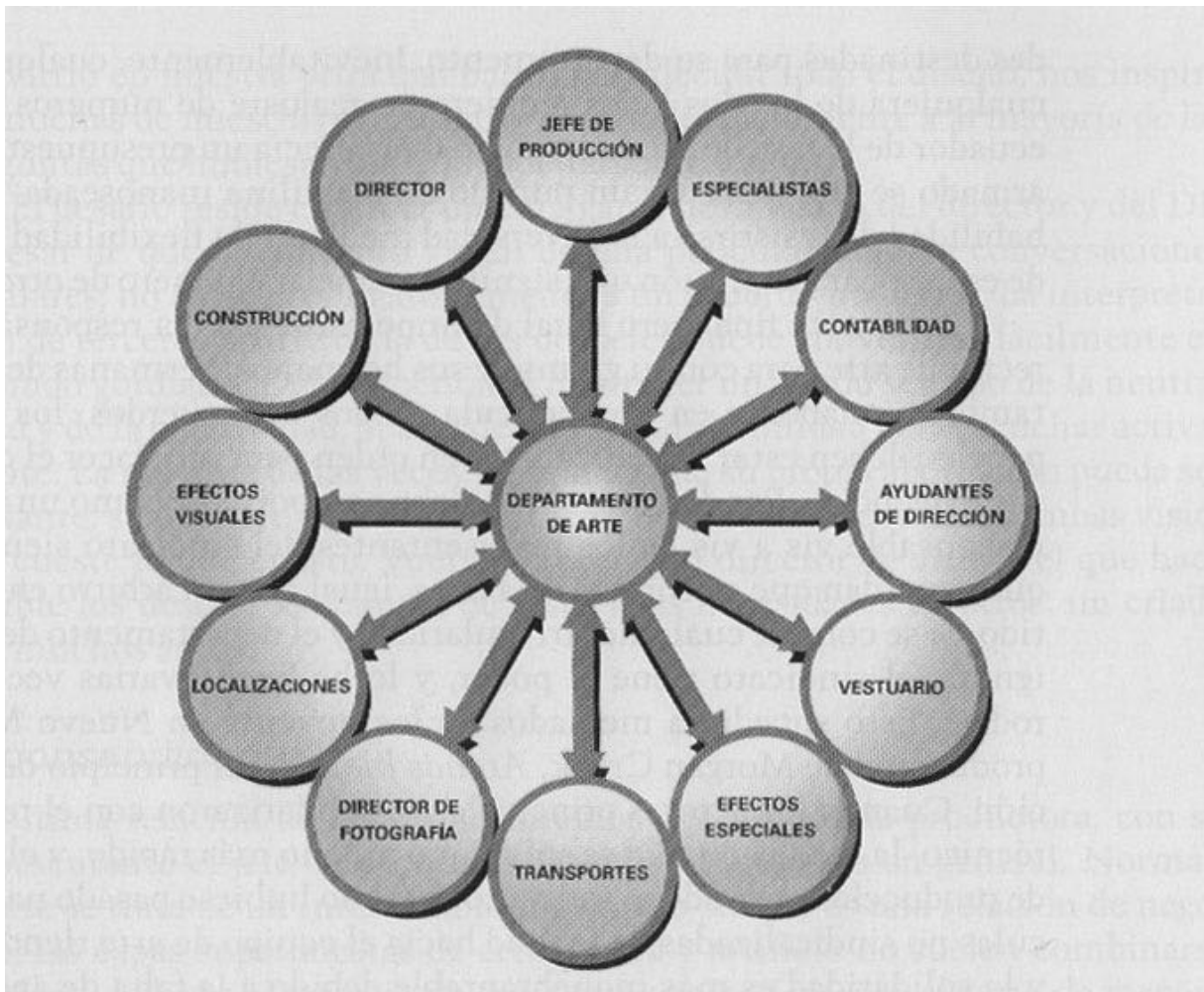


Imagen 14. Esquema. Sistema de influencias del Departamento de arte.
Fuente: Libro Manual de dirección artística cinematográfica. Michael Rizzo, 2007, pág.145.

1.4.1. Departamento de producción

El eje central de una producción audiovisual se centra en el Departamento de producción. Todas las decisiones finales las toma el director de producción. Tareas como:

- Cerrar cantidad de personal que formará el equipo de arte, sueldos y tiempos de contrato.

CAPITULO 1

- Cerrar presupuestos con el Departamento de arte previamente supervisado con el diseñador de producción y director artístico
- Reuniones entre el director, director de producción y diseñador de producción para consensuar y cerrar las diferentes tareas como qué localizaciones serán las definitivas o qué se puede construir y qué no, dependiendo del presupuesto.

El Departamento de producción se compone de un equipo que se encarga de diferentes labores relacionadas con el Departamento de arte: organizar la logística de movilidad del equipo, coordinar con el localizador visitas, pedir permisos para rodar, alquiler de localizaciones, ir a localizar y marcar planos y cambios en decorados, cerrar y abrir las localizaciones, etc.

Cristina Zumárraga ha sido directora de producción de películas como: *Alatriste*, *La carta esférica* y *Altamira*, coincidiendo con Benjamín Fernández. Así define el oficio del director de producción:

Es la persona que recibe del productor un guion y una cifra aproximada que ya tiene financiada para la película en concreto y su trabajo consiste en adecuar ese dinero a ese guion, haciendo un presupuesto y repartiendo el dinero entre todos los Departamentos y todas las necesidades. Debe formar el equipo técnico y artístico teniendo en cuenta no solo la capacidad técnica adecuada para el proyecto sino, a nivel personal, el talante, la personalidad y la psicología de la persona para entenderse mejor o peor con un director determinado.

Pienso que el director de producción tiene que tener un cursillo de psicología, porque, además de lo obvio de manejar números y presupuestos, al final, se trata de mover equipos, de tratar personas, tienes que manejar equipos y los egos de mucha gente que están en juego y mediar entre diferentes criterios, diferentes puntos de vista. Cómo un director puede ver un proyecto y como él también el director de arte, el director de foto, la diseñadora de vestuario... Tener en cuenta la visión de todo el equipo para intentar lograr tanto lo que el director como el productor creen que debe ser esa película.

Nunca es suficiente el presupuesto y es un quebradero de cabeza el ajustar según qué Departamento, y el Departamento de arte es el más complejo. (Zumárraga, 2021)

1.4.2. Departamento de dirección

CAPITULO 1

La relación entre el director y el diseñador de producción debe ser muy estrecha desde el arranque del proyecto. Es imprescindible la comunicación entre ambos y, aunque es una labor de equipo, el director es el capitán del barco.

Con el Departamento de dirección se debe coordinar las siguientes tareas:

- Reuniones entre el director y diseñador de producción
- Reuniones entre el director, diseñador de producción y director de fotografía
- Presentación de decorados y del atrezo al director
- Revisar listas de atrezo con 1er ayudante de dirección
- Revisar el plan de rodaje con el 1er ayudante de dirección
- Lectura del guion con todos los jefes de equipos para ver necesidades de cada Departamento.

Coordinar con producción y dirección día y hora para ir a visitar las localizaciones. El localizador¹⁷ se encarga de buscar las localizaciones donde se van a montar los decorados, mostrando al director artístico diferentes opciones. El director artístico selecciona los espacios que cree más adecuados para concretar con al director. Una vez definidos los decorados se hacen varias visitas con los diferentes jefes de Departamento, con el director, el jefe de producción, el director de fotografía, el diseñador de efectos visuales, ... Y finalmente, la

¹⁷ Localizador. Persona que pertenece al Departamento de producción y su cometido es buscar, según las indicaciones del director y del director artístico, las posibles localizaciones de la película. Hace fotos para enseñar al director y al director artístico y se encarga de los permisos necesarios y el alquiler para poder rodar en los espacios elegidos.

CAPITULO 1

última visita, llamada “*localizaciones técnicas*” se lleva a cabo con los jefes de equipo, para concretar y definir los planos y cambios en decorados.

En rodaje, el director y el diseñador de producción deben estar en constante comunicación para poder resolver cualquier imprevisto que pueda surgir con los decorados.

Benjamín Fernández nos comenta su relación con Alejandro Amenábar:

Otro director con el que he disfrutado mucho es con Alejandro Amenábar: con él hice *Los otros* (2001) y *Mar adentro* (2004). Creo que es el director más sensible e inteligente con el que he trabajado, verdaderamente me impresionó. En *Los otros* reconoció su falta de preparación técnica en muchas cosas y dejaba que le diéramos consejos. Pero la verdad es que absorbía todo de una manera increíble (...) Y lo asombroso es que ese guion fue el mismo hasta terminar la película, no añadió cosas; además, era tan visual que yo estaba viendo la película en el papel y me estaba imaginando todas las estancias, todo el decorado. Así da gusto trabajar. (García-Rayó, 2009, pág. 40)

1.4.3. Departamento de fotografía

El diseñador de producción y el director de fotografía deben definir el estilo, es decir, el clima general de la película. No son iguales las necesidades de una película de cine negro que las de una comedia.

El director de fotografía debe negociar con el diseñador de producción, así lo explica el director de fotografía Tote Trenas (AEC) en el artículo “*Director de fotografía versus director artístico*”, el proceso cinematográfico es un proyecto abierto donde se debe tener en cuenta diversos aspectos:

- Estilo. Reuniones del director/director de foto y diseñador de producción (*La trinidad*) unidos para crear la estética visual.
- Formato. Definir el formato. No es lo mismo construir un decorado para ser retratado en formato de televisión (4/3 o 1,33) que hacerlo para el formato panorámico 1,85 o el *scope* 2,35.

CAPITULO 1

- Gama cromática. Deben definir la gama cromática de la película. Los tonos del vestuario, decorados e iluminación deben conjugarse para conseguir una imagen armónica.
- Localizaciones y decorados. Comprobar que los espacios elegidos se ajusten a las necesidades del rodaje en cuanto a planificación e iluminación. Tanto si son decorados naturales como si son contruidos. El director de fotografía debe plantear al diseñador sus necesidades de iluminación: ventanas y otras fuentes de luz natural; lámparas y fuentes de luz artificial; espacio necesario para movimientos de cámara; distancias de colocación de forillos; alturas de decorados; techos falsos, etc.
- Rodaje. Comunicación y colaboración constante en el rodaje entre los dos Departamentos. Ayudándose y solucionando cualquier problema que pueda surgir como oscurecer un fondo con la luz o con la pintura, dependiendo del efecto deseado. El resultado final que veremos en pantalla es la cooperación del trabajo de ambos. (Garcí & Cobos, 2002, pág. 153)

El director de fotografía Javier Aguirresarobe, que ha trabajado junto a Benjamín Fernández en *Los otros*, *Mar adentro* y *The promise*, describe así su trabajo:

El director de fotografía es responsable del "look" de una película. De su imagen, de su resultado visual. Para ello tiene que acordar con el director, a través de referentes o conversaciones, la línea fotográfica a seguir: formato, color, texturas, contrastes, tipo de iluminación, encuadres, planificación de las secuencias, movimientos de cámara... El director de fotografía está implicado en todos los elementos que influyen en el resultado visual de una película. Como consecuencia, debe trabajar en sincronía con el *production designer* y definir la "paleta" de color, los espacios, el carácter de las localizaciones, sus formas, la construcción de decorados para adaptarse a las posiciones de la cámara. También, con el vestuario: los colores de las telas, sus texturas... Y, en más ocasiones de las que uno supone, con maquillaje y peluquería. (Aguirresarobe, 2021)

Es fundamental la relación con el Departamento de fotografía y como nos comenta Aguirresarobe, es una pena que el director de fotografía se incorpore tan tarde a los proyectos:

En las películas con Benjamín Fernández siempre llegué al final de un proceso en el que tanto él como su equipo ya habían diseñado la construcción de la mayoría de los decorados. Por lo tanto, mi colaboración se centró en llegar a un acuerdo sobre tonos, texturas y elementos decorativos. Suele ser normal que la presencia del director de

CAPITULO 1

fotografía llegue casi al final, a pocas semanas del comienzo de rodaje, cuando ya se han tomado decisiones fundamentales sobre espacios y lugares de localización. Entonces, el director de fotografía puede discrepar de algunas decisiones, que terminan siendo corregidas o no, y su trabajo se centra en coordinar la paleta de colores tanto de la decoración como del vestuario. (Ibíd. 2021)

1.4.4. Departamento de vestuario

El Departamento de vestuario está dirigido por el diseñador del vestuario (*costume designer*) o figurinista. Debe conocer la estética que marca el diseñador de producción para adecuarse a la paleta de color y estilo estético del proyecto. El diseñador de producción debe supervisar con el Departamento del vestuario, con el Departamento de caracterización - que agrupa peluquería, maquillaje y efectos especiales de maquillaje - los estilos, los colores y las texturas, es decir, controlar la estética global.

César Taibo, diseñador de vestuario explica qué aporta el vestuario en una producción audiovisual y la importancia y relación que tiene el vestuario con el diseño de producción:

Ya sea en cine, teatro, o cualquier otra disciplina, el vestuario ayuda a crear personajes, a delinear cuerpos, actitudes corporales, posturas, contribuyendo a la narración de una historia, de un relato, reforzando y animando el lenguaje visual del espectáculo (...) Como todo trabajo “artístico” interpersonal, los resultados son obra de múltiples factores. Así como el diseñador aporta un material visual de referencia, una silueta determinada, una idea de color, textura, movimiento, peso, es el realizador de vestuario el que trabaja con los materiales concretos, con sus características particulares, sus comportamientos, sus resistencias y en última instancia es el actor el que usa ese vestuario para dar vida a un personaje, aportándole un cuerpo, una voz. En ese intercambio entre los participantes es donde se reconoce el trabajo y se enriquece la labor. (Suárez, 2017, pág. 233)

La diseñadora de vestuario, Sonia Grande, que ha trabajado junto a Benjamín Fernández en *Los otros*, *Mar adentro* y *Libertador* nos define su profesión:

Consiste en lograr definir al personaje y ayudar a la narración de la historia para que el espectador comprenda con mayor fluidez la ficción relatada (antes de que un actor hable, su vestuario ya está hablando por él). El vestuario es una forma plástica con volumen, color, formas y textura que cumple un rol dentro del encuadre, no sólo la función de cubrir el cuerpo del personaje, sino también un oficio informativo que produce emociones, sugiere ideas sobre los personajes estableciendo sus principales rasgos y contribuye al estilo general del film. Sacar a la luz la personalidad escrita en un papel, no solo creando un vestido sino una nueva persona, reforzando el vocabulario visual de la película y provocando emociones. (Grande, 2021)

CAPITULO 1

1.4.5. Departamento de efectos especiales (FX)/ efectos visuales (VFX)

Los efectos especiales (FX)/ efectos visuales (VFX) son los llamados trucos cinematográficos. Agrupa técnicas de muy diversa índole y cada día hay más interacción y relación con efectos visuales. Los efectos especiales se realizan durante el rodaje físicamente. Su misión es coordinar qué se realiza en el rodaje: lluvia, nieve, viento, inundaciones, etc. Mientras que los efectos visuales se encargan de coordinar qué elementos van a ser visuales-en pos-producción.

Hoy en día, la mayoría de los efectos especiales se apoyan y se retocan con los efectos visuales. Así, lo explica Paula Taratuto en su artículo “*El rol de la Dirección de Arte: creación de mundos, digital-analógico (físico manual)*”:

En el cine es materia del diseño de producción y de la dirección de arte definir la combinatoria de la construcción física y los gráficos computarizados según el proyecto a realizar. Las decisiones que toma el diseñador no sólo afectan a la estética de la película, sino a todo el proceso y diseño de producción. Para Robert Stromberg (2010), no se puede pensar ya el cine hoy sin la incorporación de ambos mundos. Se plantea un trabajo conjunto entre el Diseñador de Producción que trabajará el mundo físico y un supervisor visual que aportará las herramientas del mundo digital. Por eso él ha creado este nuevo rol que llama diseñador de efectos visuales. Entonces los diseñadores de producción no tienen que sentirse amenazados por los efectos visuales porque ya están involucrados en la producción física de una película desde el comienzo del proceso creativo. En la mayoría de los proyectos cinematográficos, el diseñador de producción deja de diseñar después de haber realizado toda la producción física y entonces comienza la fase de diseño que corresponde al diseñador de efectos visuales, al supervisor de efectos visuales y al director, creando lo que pasa en los fondos en los que se incrustará la imagen digital y así sucesivamente todo el mundo digital. (Taratuto, 2015)

Félix Bergés, director de efectos visuales y especiales, que ha trabajado junto a Benjamín Fernández en *Los otros*, *Mar adentro*, *Carmen*, *Alatriste* y *La carta esférica* define su profesión así:

Nosotros lo que hacemos es diseñar la post-producción. Ahora mismo los efectos visuales se encargan de muchísimas cosas, desde extender decorados a apoyar maquillaje, apoyar efectos especiales... Los efectos especiales y digitales trabajan en paralelo, nos apoyamos mucho. Por ejemplo, podemos realizar una explosión de un coche y luego lo mejoramos digitalmente metiendo más piezas y fuego en 3D. Apoyamos a todos los Departamentos, hacemos todo tipo de efectos. Al Departamento de arte le apoyamos muchísimo. Actualmente los decorados se construyen a una cierta altura, unos cuatro metros, y el resto se hace digitalmente. Apoyamos las heridas, los tiros, ... Todo se hace mezclando

CAPITULO 1

herramientas reales y digitales. Antes se hacía el cien por cien real, sin embargo, hoy en día la proporción puede variar entre el cincuenta por ciento real y 50% digitalizado o 30-70 o 70-30. El diseñador de producción y el director de foto deciden la estética visual de la película y nosotros realizamos lo que nos piden. Los efectos visuales son una herramienta que ha existido siempre. Personalmente me gusta mucho como lo llaman en América: *Visual effects*. Han existido desde los inicios del cine, lo que ocurre es que antes se utilizaban pantallas, retroproyecciones, cristales tintados, miniaturas y maquetas. En ocasiones mezclamos los trucos de antes con los digitales. Pero cada vez se recurre menos a ellos porque la digitalización ha mejorado muchísimo. Cada vez estamos más conectados con el diseño de producción. (Bergés, 2021)

El director de efectos visuales y especiales, Rafael Solórzano, socio junto a Félix Bergés de la empresa de efectos visuales *El Ranchito*, una de las empresas más importantes de España a nivel internacional que trabaja desde el año 2004, ha trabajado con Benjamín Fernández en películas como *Carmen*, *Los otros*, *Mar adentro*, *Alatriste* y *la fría luz del día*, y nos comenta la diferencia entre efectos especiales y visuales y su relación con Benjamín Fernández:

Aunque los efectos especiales y digitales están englobados en la Academia de Cine en el mismo epígrafe “Mejores efectos especiales”, son trabajos muy diferentes porque los efectos especiales son prácticos, se realizan en el rodaje, conlleva una mecánica de generar humo, fuego, acompañar a *props* a que las cosas funcionen, por ejemplo, algo que se tiene que romper o los disparos de un cañón ..., y después, vienen los efectos digitales que van en paralelo y se acoplan a lo que ya se ha rodado (...). Creo que el mundo digital y el diseño de producción siempre se van a combinar, de hecho, el diseñador de producción junto al director y producción eligen las localizaciones. Ellos empiezan la película y después, nos vamos agregando el resto. Nos complementamos, empezamos a ser asequibles de precio y nuestro trabajo comienza a ser visibles en la película porque te lo crees sin cuestionarlo. No obstante, necesitamos apoyarnos en elementos reales para que nuestro trabajo sea más creíble nuestro trabajo. Además, dependemos de los diseños que nos entrega el diseñador de producción, somos una herramienta al servicio del diseño (...). Para nuestra empresa, que ha sido pionera de los efectos visuales, era un honor trabajar con Benjamín Fernández porque había trabajado con los americanos y eso nos fascinaba, había trabajado en superproducciones (...). Todos los Departamentos se entrecruzan y hay veces que se crean tensiones. Benjamín es una persona muy calmada y nunca entra en polémica. Escucharlo y comprobar como saca rendimiento a las cosas, es increíble, hay que tener mucha visión para lograrlo. (Solórzano, 2021)

Observamos después de analizar la relación del Departamento de arte con el resto de departamentos, la importancia que tiene la conexión de unos con otros. Es imprescindible trabajar en equipo para llegar a buen puerto. Todos los puestos y especialidades están conectados, es una maquina con un gran engranaje que una vez se pone en marcha ya no puede parar hasta crear la obra cinematográfica. No obstante, quien tiene la última palabra y

CAPITULO 1

decide el resultado final del trabajo realizado por todos los departamentos es el director del film y siempre bajo la supervisión del productor.

CAPITULO 2. EL CASO BENJAMÍN FERNÁNDEZ

2.1. Biofilmografía y trayectoria profesional de Benjamín Fernández

Benjamín Fernández Cantador nace en Madrid el 11 de enero de 1944. Y aunque ya tiene 78 años, no ha dejado de trabajar. Su último proyecto como diseñador de producción se acaba de estrenar en Amazon Prime, la serie *El Cid*. Da la casualidad que también participó como dibujante en la primera versión de *El Cid* en 1961 dirigida por Anthony Mann.

Sus últimos proyectos como diseñador de producción son todos internacionales: *The Man Who Killed Don Quixote (El hombre que mató a Don Quijote*, Terry Gilliam, 2018), nominada como mejor dirección artística en los Premios Goya 2019; *The promise (La promesa*, Terry George, 2016); *Altamira (Altamira*, Hugh Hudson, 2016) y como *supervising art director Exodus: Gods and Kings (Exodus: Dioses y Reyes*, Ridley Scott, 2014), rodada en Inglaterra, Almería y Canarias.

Según confiesa a Carlos Tejada en el catálogo editado por la Filmoteca Española, a raíz de una exposición de sus bocetos, dibujos y maquetas en mayo de 2009, “*Tan solo soy un hombre al que le apasiona su trabajo*” (Cervera & Tejada, 2009).

Su padre era el encargado de carpintería de la empresa de construcción de Francisco Prósper, en los estudios Sevilla Films. Siempre le veía trabajar en casa y desglosar dibujos de diferentes decorados: castillos, iglesias, torres medievales, calles..., que le transportaba a otros mundos. Eso influyó en su deseo de estudiar arquitectura, sin embargo, al no poder acceder a esta carrera, se decidió por delineación en construcción y mecánica. Mientras cursaba sus estudios, su padre le brindó la oportunidad de entrar como meritorio del Departamento de arte en los estudios Sevilla Films, donde fue a parar al equipo de Enrique Alarcón. Se fue formando profesionalmente en las diversas películas producidas por Samuel Bronston, productor estadounidense de origen ruso, que en el año 1959 se instala en España y levanta todo un imperio, caracterizado por una prolífica actividad en la industria cinematográfica, y le facilitó un brillante pasaporte para iniciar su carrera internacional.

CAPITULO 2

La primera película en la que trabajó como dibujante fue *The three worlds of Gulliver* (*Los viajes de Gulliver*, Jack Sher, 1960), cuyo director artístico fue Gil Parrondo, uno de sus maestros reconocido fuera y dentro de nuestro país, que no dejó de trabajar hasta su muerte en el año 2016. Junto a él, como ayudante de decoración, consiguió dos Oscar por *Patton* (*Patton*, Franklin J. Schaffner, 1970) y *Nicholas and Alexandra* (*Nicolás y Alejandra*, Franklin J. Schaffner, 1971). Así lo recuerda Gil Parrondo:

“Cuando me llamaron a las seis de la mañana desde Los Ángeles para decirme que me habían dado el Oscar, estaba yo en la Costa Brava en ese momento rodando “Nicolás y Alejandra”, y aquello fue un impacto importante, era como si ya terminara mi carrera gloriosamente (...) Así que, la primera vez, el Oscar de “Patton”, por estar rodando “Nicolás y Alejandra” no fui a recogerlo; el segundo Oscar, que precisamente me lo dieron por “Nicolás y Alejandra”, tampoco; nunca acudí a la ceremonia de los Oscar. (Matallano, 2008)

En calidad de dibujante de decoración, firmó las películas *King of Kings* (*Rey de Reyes*, Nicholas Ray, 1961), *El Cid* (*El Cid*, Anthony Mann, 1961) y *Lawrence Of Arabia* (*Lawrence de Arabia*, David Lean, 1962); en esta última película tuvo la oportunidad de trabajar con profesionales (todos bajo la batuta del diseñador de producción John Box) que más tarde serían grandes *production designers* como: John Stoll, Anthony Masters o, Terence Mars, con los que volvió a colaborar en otras películas. *Lawrence Of Arabia* fue una superproducción cuyo rodaje se prolongó durante dos años por tierras de Jordania, Marruecos y España; rodaron en Sevilla y Almería. En esta película como dibujante se dedicó, sobre todo, a los detalles a escala y tamaño natural de los decorados para entregar al equipo de construcción. También dibujó los vagones de pasajeros del tren para la escena del descarrilamiento de éste. Posteriormente volvió a colaborar con John Box en la que será su primera película como ayudante de decoración: *Doctor Zhivago* (*Doctor Zhivago*, David Lean, 1965) película que se rodó en Finlandia y Canadá, pero, sobre todo, en Madrid y Soria. Trabajó dos años y un mes, hasta que le llamaron para hacer el Servicio Militar. Se realizaron más de 2.000 dibujos; se construyeron las calles de Moscú y numerosos interiores; aquí aprendió y pudo poner en práctica la metodología de trabajo de los ingleses.

CAPITULO 2

Continúa sus trabajos de dibujante en las producciones como: *The Fall of the Roman Empire* (*La caída del Imperio Romano*, Anthony Mann, 1964) y *Circus World* (*El fabuloso mundo del circo*, Henry Hathaway, 1964).

Como ayudante de decoración (*assistant art director*) trabaja en algunas películas españolas: *Los guardamarinas* (Pedro Lazaga, 1966), *¿Qué hacemos con los hijos?* (Pedro Lazaga, 1967), *Un millón en la basura* (José María Forqué, 1967). Pero pronto vuelven a llamar a su puerta producciones extranjeras: *Hard contract* (*Antes amar...después matar*, S. Lee Pogostin, 1969), *Cannons for Cordoba* (*Cañones para Córdoba*, Paul Wendkos, 1970), *Valdez is coming!* (*¡Que viene Valdez!* (Edwin L.Sherin, 1971) y *The Horsemen* (*Orgullo de estirpe*, John Frankenheimer, 1971) cuyo diseñador de producción era el francés Pierre-Louis Thevenet, instalado en nuestro país, y Gil Parrondo el director artístico (Imagen 15).

Continua su trayectoria profesional con producciones americanas como ayudante de decoración en: *Travels with my Aunt* (*Viajes con mi tía*, George Cukos, 1972), *Shaft in Africa* (*Shaft en Africa*, John Guillermin,1973), *The Golden Voyage of Sinbad* (*El viaje fantástico de Sinbad*, Gordon Hessler,1974), *The Prince and the Pauper /Crossed Swords* (*El príncipe y el mendigo*, Richard Fleischer,1977) fue la primera vez que sale fuera de España, la película se rodó en Hungría. Siguen: *The Three Musketeers* (*Los Tres Mosqueteros: Los diamantes de la reina*, Richard Lester,1973), *The four Musketeers: The Revenge of Milady* (*Los cuatro mosqueteros: La venganza de Milady*, Richard Lester,1974). Es, precisamente, en esta última película donde conoce a Garth Thomas, director de producción, quien le ofrece la posibilidad de ir a Gran Bretaña para trabajar en la película de ciencia-ficción *Alien* (*Alien, el 8º pasajero*, Ridley Scott, 1979). Es la primera vez que trabaja en Londres, allí se instalará durante siete meses y a partir de entonces comienza su fructífera colaboración con Ridley Scott primero y, más tarde, con su hermano Tony Scott. Benjamín Fernández guarda un grato recuerdo de esta experiencia inicial con Ridley. En *Alien* trabaja como ayudante director artístico (*assistant art director*) responsable del diseño del comedor-cocina y de las salas colindantes: sala de lectura-música y sala de criogenización.

CAPITULO 2

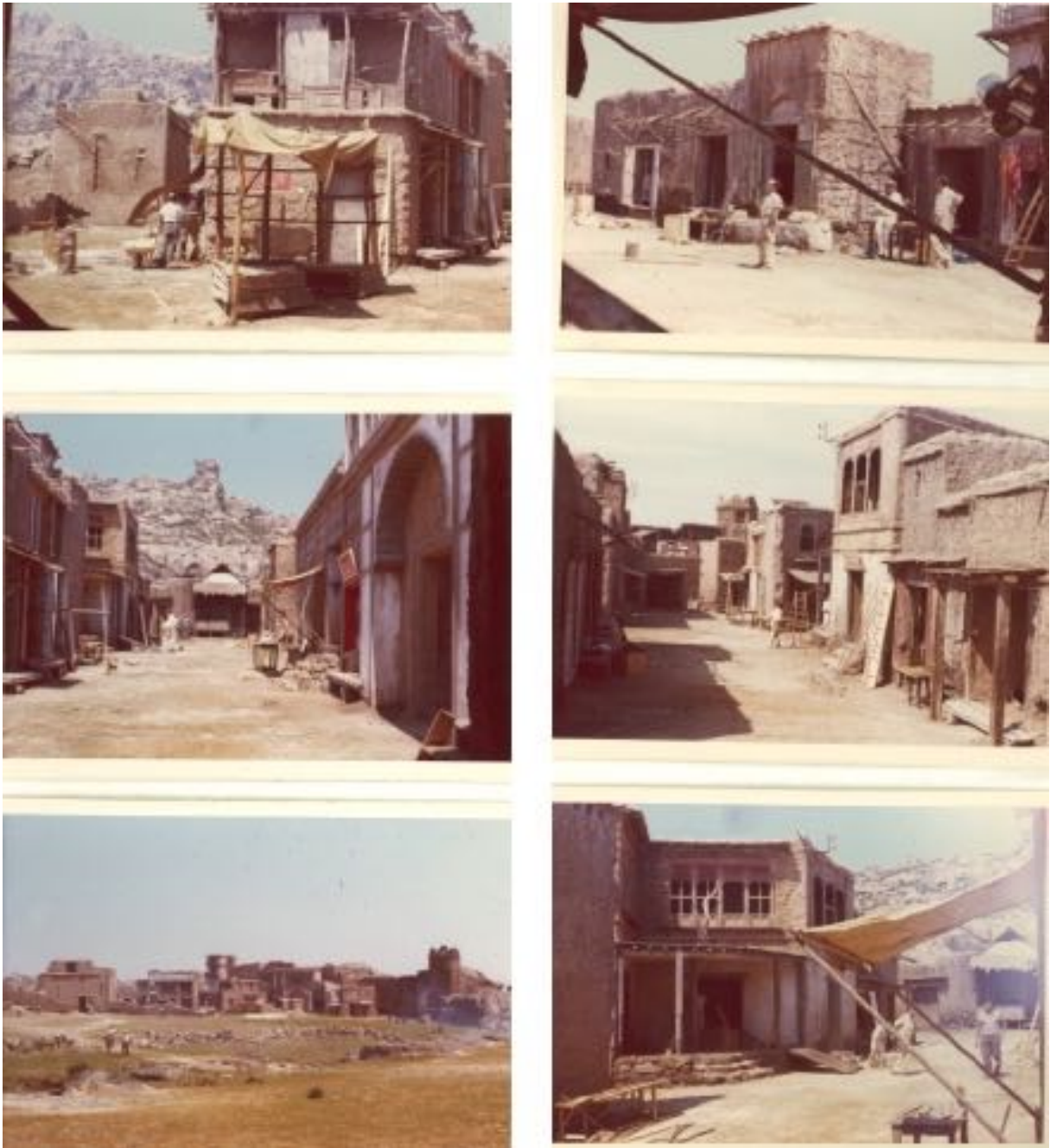


Imagen 15. Decorados *The Horsemen* (*Orgullo de estirpe*, John Frankenheimer, 1971).

Fuente: Benjamín Fernández.

El diseñador de producción de *Alien* fue Roger Christian (Londres, 1944), que fue nominado, junto a Michael Seymour, al Oscar por su trabajo como diseñadores de producción y también

CAPITULO 2

Siguen: *The Revenge of the Pink Panther* (*La venganza de la pantera rosa*, Blake Edwards, 1978); como ayudante del director artístico (*assistant art director*) y *Conan the Barbarian* (*Conan, el Bárbaro*, John Milius, 1982) junto a Pier Luigi Basile, como directores artísticos (*arts directors*) junto el diseñador de producción Ron Cobb, excelente ilustrador y dibujante de comics, que también había trabajado en *Alien*, como *concept art*.

Conan the Barbarian es producida por Raffaella de Laurentiis, con quien, a partir de este momento, colaborará de forma habitual.

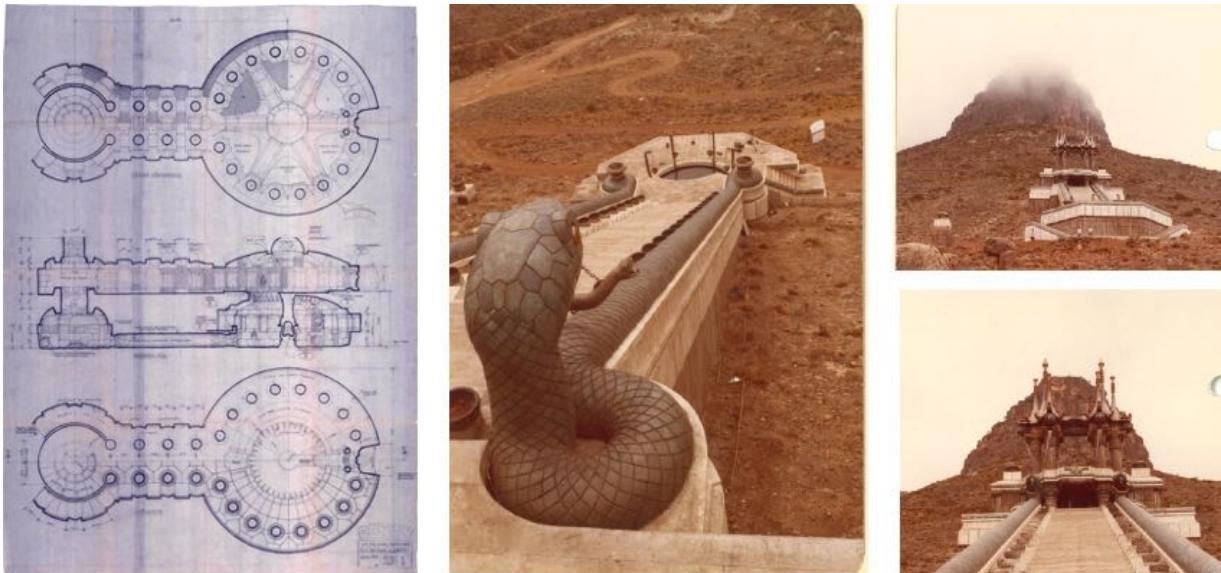


Imagen 17. Planos y construcción. *Conan the Barbarian* (*Conan, el Bárbaro*, John Milius, 1982).
Fuente: Benjamín Fernández.

Como director artístico (*art director*), su primera película fue *The Last Remake of Beau Geste* (*Mi bello legionario*, Marty Feldman, 1977) en la que compartirá dirección artística con Leslie Dilley y con Garth Thomas como ayudante de producción, con los que se embarcará en una larga aventura internacional.

En el año 1983, el diseñador de producción Anthony Masters le llama para trabajar como director artístico en *Dune* (David Lynch, 1984) producida por Raffaella de Laurentiis. Considerada como una película de culto de ciencia ficción, Benjamín Fernández realiza los dibujos de las naves espaciales a partir de los diseños de Anthony, estos planos técnicos se

CAPITULO 2

enviaban a construcción para realizar las maquetas que se colocaban delante de la cámara empalmándolas con la realidad que estaba detrás. El gran maquetista y pintor Emilio Ruiz del Río creó los efectos especiales.

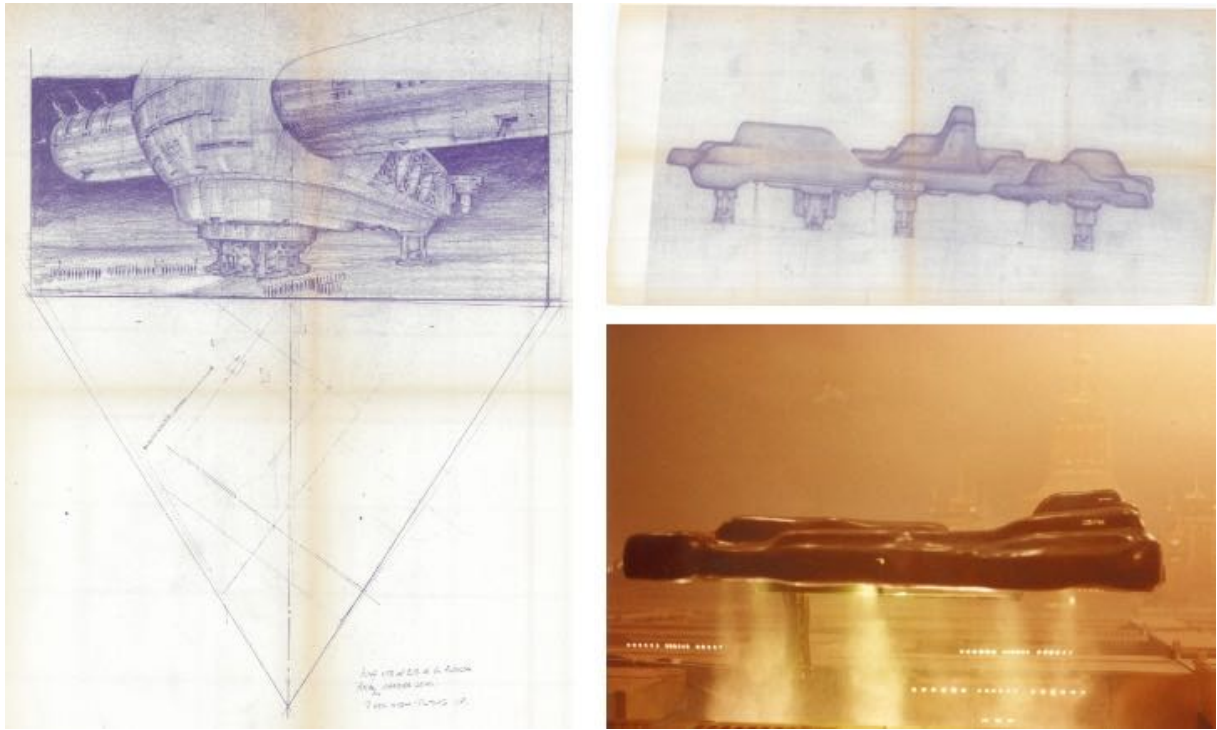


Imagen 18. Planos, dibujos y maqueta *Dune* (*Dune*, David Lynch, 1984),
Fuente: Benjamín Fernández.

También como director artístico realiza *Tai-Pan* (*Tai-Pan*, Daryl Duke, 1986), película de aventuras marinas que se desarrolla en la China del siglo XIX. Según cuenta a Jorge Gorostiza fue en el Museo Naval de Greenwich donde obtuvo los planos del Cutty Sark¹⁸ y del *Thermophilae* y los redujo de escala, modificando también el casco. Diseñó también, para esta

¹⁸ El Cutty Sark es un buque de vela, llamado clíper, conservado todavía en Greenwich, el más rápido de su tiempo en la travesía entre China y Londres que batió al buque *Thermophilae* en lo que se conoció como carrera del té.

CAPITULO 2

producción, los *clippers*¹⁹ *Morning Cloud* y *China Cloud*, con cerca de 60 metros de eslora y unos ocho de manga...Pero estas embarcaciones a la postre no se llegaron a construir, sino que se transformó una goleta que ya existía (Gorostiza, 2001, pág. 224).



Imagen 19. Boceto. *Tai-Pan* (Darly Duke, 1986). Óleo. Clípers *Morning Cloud* y *White Wich*.
20 x 40 cm.

Fuente: Benjamín Fernández.

Tras participar en *Rambo III* (Peter Mc Donald, 1988) rodada en Israel, y donde junto a Pier Luigi Basile diseña varios decorados, entre ellos, el villorrio que destroza el helicóptero ruso, se enfrasca en su siguiente proyecto que supondrá su colaboración, como director artístico, nada menos que con Steven Spielberg para la película *Indiana Jones and the Last Crusade* (*Indiana Jones y la última cruzada*, Steven Spielberg, 1988). En ella se encargará de toda la parte que se rodará en España. Diseña la estación de Iskenderun, el palacio, las secuencias de trenes, persecuciones, la secuencia de la avioneta que se estrella en el túnel, la batalla con el tanque, etc.

¹⁹ Clíper 1.m. Buque de vela, fino, ligero y muy resistente. <https://dle.rae.es/cl%C3%ADper?m=form>

CAPITULO 2

Como supervisor director artístico (*supervising art director*) vuelve a llamar a su puerta Ridley Scott, quien rueda por primera vez en España una película de género histórico: *1492: Conquest Of Paradise* (*1492: La conquista del paraíso*, Ridley Scott, 1992). El rodaje se lleva a cabo en diferentes lugares como Sevilla y alrededores, Cáceres, Salamanca, escenarios urbanos y naturales adaptados a los hechos y la época en que transcurre la película.



Imagen 20. Boceto. *1492: Conquest Of Paradise* (*1492: La conquista del paraíso*, Ridley Scott, 1992).

Óleo. 20 x 40 cm.

Fuente: Benjamín Fernández.

En el año 2000 repite con *Gladiator* (*El Gladiador*, Ridley Scott, 2000). En esta ocasión será *supervising art director* del diseñador de producción Arthur Max. Se encarga del rodaje en Marruecos, construyendo la primera ciudad donde lucha el protagonista. La película fue nominada a los Oscar en la categoría de Mejor Diseño de Producción.

Arthur Max vuelve a llamarle como *supervising art director* para la superproducción *Exodus: Gods and Kings* (*Éxodos: Dioses y Reyes*, Ridley Scott, 2014). Película para la que diseña y construye, en Almería, toda la parte de exteriores recreando antiguas ciudades como: Menfis, Pi-Ramsés, Ghetto judío, etc.

CAPITULO 2



ALTO ENTRADA CUERPO

ENTRADA PUERTA A ZONA
GLADIADORES

ZONA SUBIDA TÁBULUM ARENAS,
ESCALERAS Y ANEXO PIRAM

ENTRADA A SUPLENDA



Imagen 21. Boceto y construcción... *Gladiator* (*El Gladiador*, Ridley Scott, 2000). Óleo. 20 x 40 cm.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 2

Como diseñador de producción (*production designer*), que representa el escalafón más alto dentro de su profesión, trabaja en *Cabo de Vara* (Raúl Artigot, 1978), producción española con José María Alarcón; y en *La hija rebelde* (*Mir reicht's – ich steig aus; Josephs Tochter – ich hau' ab*, Gustav Ehmck, 1983).

A través de Ridley Scott, Benjamín Fernández conoce al hermano de éste, Tony Scott. Así da comienzo una colaboración habitual en calidad de diseñador de producción. Esta cooperación se materializa en películas de ambientes actuales y tinte comercial, como: *Days of Thunder* (*Días de Trueno*, 1990), *Revenge* (*Venganza*, 1990), *True Romance* (*Amor a quemarropa*, 1993), *Enemy of the State* (*Enemigo Público*, 1998) y *Man of Fire* (*El fuego de la venganza*, 2004). La prolífica colaboración en todas las películas de Tony repentinamente se trunca, debido al desafortunado suicidio de éste el 19 de agosto de 2012.



Imagen 22. Boceto. *Enemy of the State* (*Enemigo Público*, 1998). Óleo. 20 x 40 cm.
Fuente: Benjamín .

De su trabajo con Tony, nos comenta Benjamín que construía prácticamente todos los decorados que utilizaba, puesto que “...*hay muchas cosas que por el hecho de ser actuales no siempre funcionan con la historia*” (ibid, pág.230).

CAPITULO 2

La película *Revenge* está rodada en México. Destaca la casa de Mauro, construida en adobe de barro y revestida con cal, totalmente integrada en el paisaje al que añadió un molino de viento.

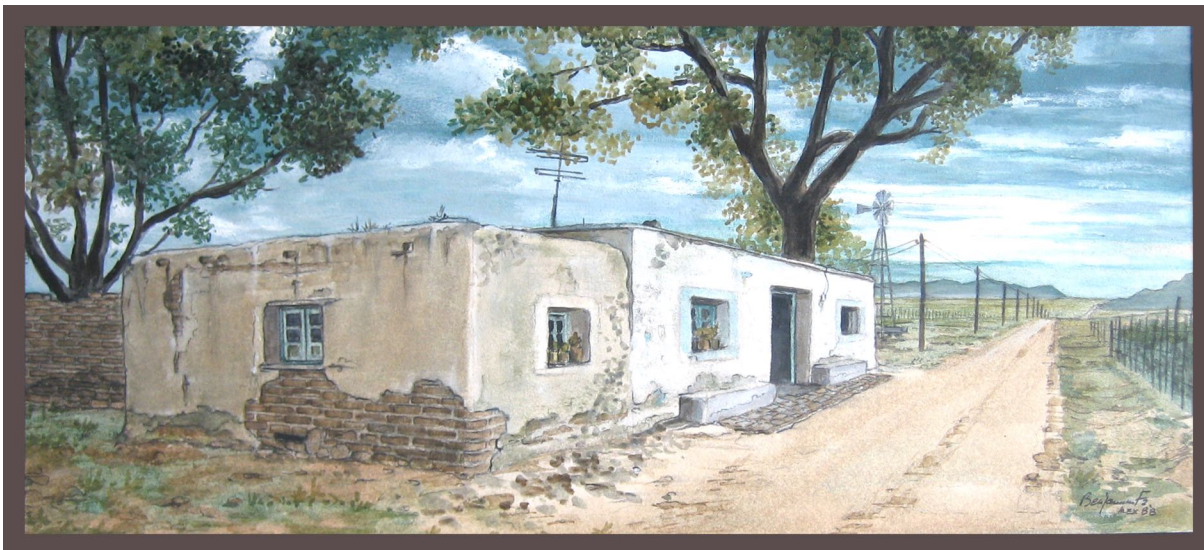


Imagen 23. Boceto. *Revenge* (*Venganza*, Tony Scott, 1990). Óleo. 17,5 x 40,5 cm.
Fuente: Benjamín .



Imagen 24. Boceto. *True Romance* (*Amor a quemarropa*, Tony Scott, 1993). Óleo. 20 x 40 cm.
Fuente: Benjamín .

CAPITULO 2

En *True Romance* la secuencia en la que Patricia Arquette lucha con el gánster, transcurre en un motel. No se construyó el interior por problemas de coste y de tiempo, por lo que el motel de la película se hizo a base de murales africanos. Así lo describe Benjamín:

El motel se llamaba Safari, porque realmente había un motel que se llamaba así. Utilizamos el exterior y para el interior pensé en hacer algo que tuviera que ver con los safaris. En realidad, la luz salía de unas columnas de palmeras que estaban iluminadas y pinté un mural con gacelas, todas mirando sorprendidas, porque lo que estaba pasando allí era espantoso... (ibid, pág.231)

En 1991 le llaman para preparar una película junto a Jonh Box como co-diseñador llamada *Nostramo* del director David Lean. Benjamín nos cuenta cómo se truncó el proyecto:

Jonh Box, ha sido mi maestro, porque con él he hecho bastante película y muchos años después, en *Nostramo*, me ofreció ser el *codesigner*, co-diseñar con él la película de David Lean, que seguro que iba a ser la última que dirigiera. Desgraciadamente ya estábamos montando decorados, iba la cosa muy bien, pero el director enfermó gravemente, murió y entonces se suspendió. (Gorostiza, 2001, pág. 215)

Benjamín Fernández nos cuenta su experiencia con John Box:

El diseñador de producción con el que he aprendido en realidad más, por su forma de trabajar es John Box, he hecho varias películas con él donde le dieron el Oscar como: *Lawrence de Arabia*, *Doctor Zhivago*, *Nicolás y Alejandra*, *Viajes con mi tía*.(...) He aprendido mucho con él porque eran películas muy largas, y claro, cuando se está casi un año en una película pues tienes muchas oportunidades de ver formas de trabajar, formas de enfocar las cosas y para mí ha sido el mejor *production designer* que he conocido. (Fernández B. , 2013)

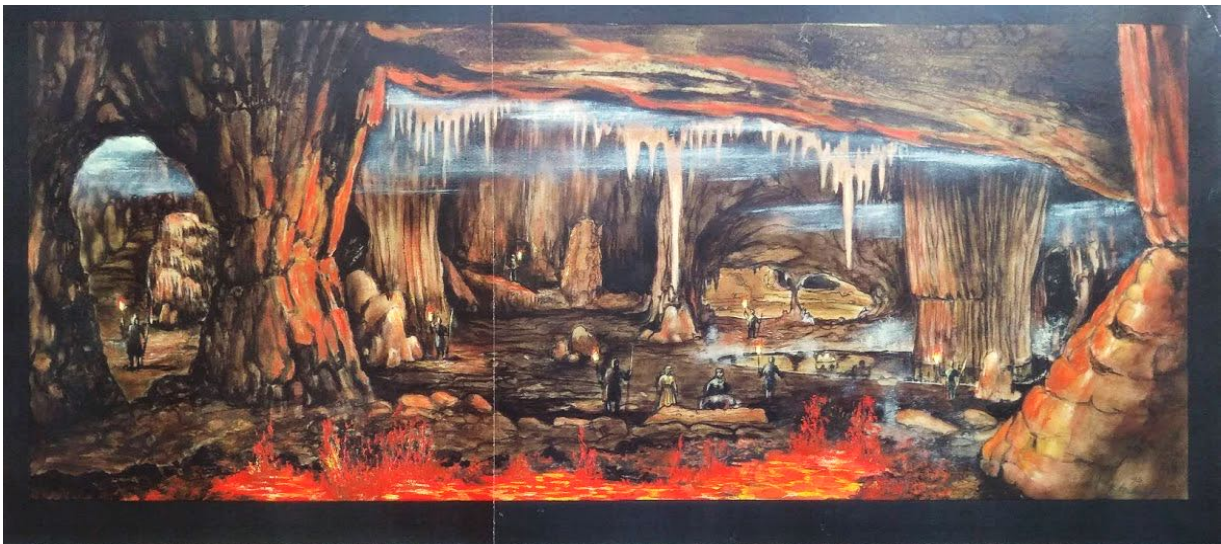
CAPITULO 2



Imagen 25. Boceto. *Nostromo* (David Lean, 1991). Óleo. 81 x 60 cm.
Fuente: Benjamín Fernández.

Regresa al género histórico y fantástico con *Dragonheart (Corazón de Dragón)*, Rob Cohen, 1996), película ambientada en la Edad Media. Se rodó en Eslovaquia, utilizando los exteriores del castillo en Spis pero, a la vez, se recrearon paisajes con decorados artificiales como, por ejemplo el bosque y la cascada, donde interactúan los decorados con efectos visuales.

CAPITULO 2



DRAGONHEART. — CUEVA DEL DRAGON



Imagen 26. Boceto y construcción cueva. *Dragonheart* (*Corazón de Dragón*, Rob Cohen, 1996).
Óleo. 20 x 40 cm.

Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 2

Vuelve a colaborar con Rob Cohen en *Daylight* (*Pánico en el túnel*, 1996). Se trata de una de las películas de las que más orgulloso se siente. Se rodó en los estudios Cinecittá en Italia. Dada la complejidad de los decorados, era necesaria la continua interacción con el Departamento de efectos especiales: los suelos se hundían, o se inundaban, efectos de fuego, accidentes, etc., todo dentro del túnel. El túnel fue construido íntegramente en los estudios.

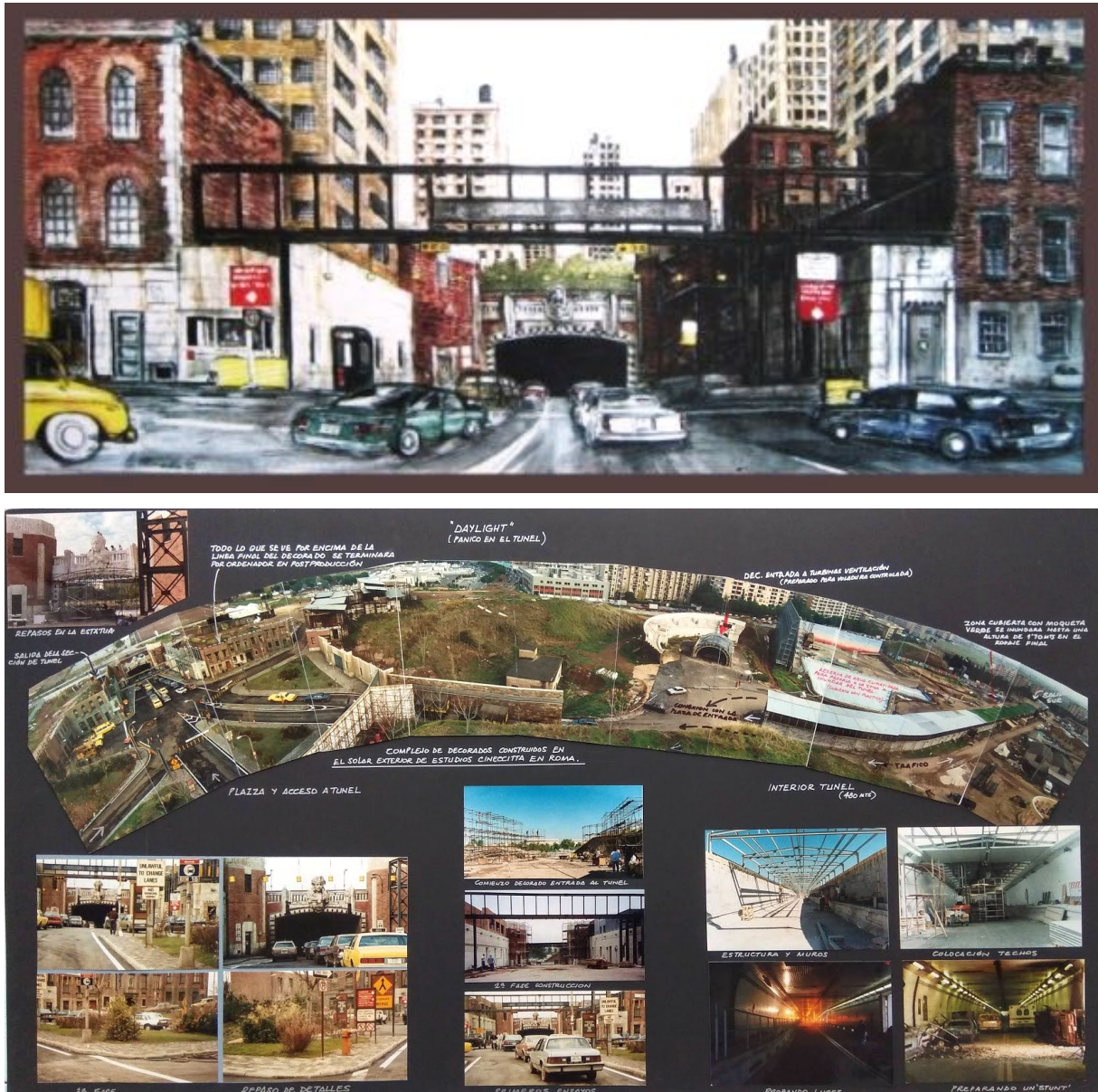


Imagen 27. Boceto y construcción set. *Daylight* (*Pánico en el túnel*, Rob Cohen, 1996). Óleo.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 2

Seguidamente rueda *Kull The Conqueror* (*Kull, el conquistador*, John Nicolella, 1997), película de género fantástico con una línea visual parecida a Conan, pero más sofisticada. Fue rodada en auténticos castillos medievales de Eslovaquia, templos con ornamentos medievales y grecolatinos. Reutiliza la misma cueva en la que vivía el dragón de *Dragonheart*, convirtiéndola en la cueva de hielo.

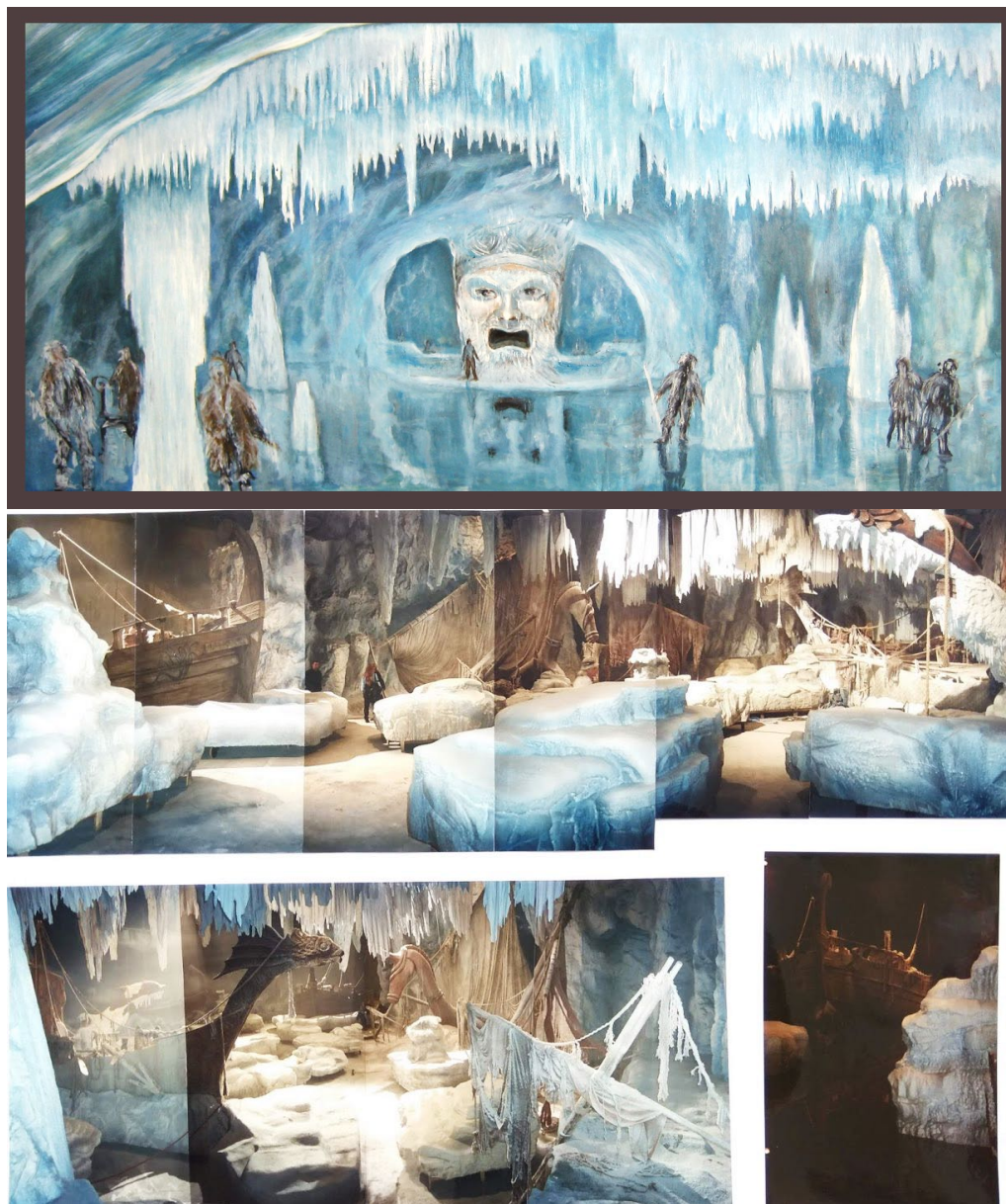


Imagen 28. Boceto y construcción cueva. *Kull The Conqueror* (*Kull, el conquistador*, John Nicolella, 1997). Óleo.

Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 2

Tras pasar un largo periodo trabajando en producciones internacionales, vuelve a España para colaborar con el director novel Agustín Díaz-Yanes en *Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto* (Agustín Díaz Yanes, 1995). Drama, dentro del género del cine negro que obtuvo ocho Premios Goya. Se rodó en Madrid con una cuidada escenografía urbana y marginal, sin embargo, nos presenta un México sombrío y sórdido donde habitan los gánsteres mexicanos. Repetirá con Agustín años más tarde en una superproducción española: *Alatriste* (Agustín Díaz Yanes, 2006) por la que obtuvo el Goya a la mejor dirección artística. En este trabajo destacan la calidad y minuciosidad con que se diseñó el ambiente del siglo XVII, en las escenografías pueden apreciarse influencias de la pintura tenebrista del siglo XVI y de pintores barrocos como Velázquez, Vermeer, etc.

Después de un fallido proyecto, *El hombre que mató a Don Quijote* (*The man who killed Don Quixote*, Terry Gilliam, 2000), se encargará del diseño de producción de *Los otros* (*The others*, Alejandro Amenábar, 2001). Proyecta los interiores de la mansión al estilo de las mansiones británicas de principios del siglo XX. Estos diseños se construyen en los estudios El Álamo de Madrid y los exteriores se ruedan en un caserón de Cantabria. Consigue su primer Goya a la mejor dirección artística.

Vuelve a trabajar con Amenábar en *Mar adentro* (*The Sea Inside*, 2004), construye todos los interiores de la casa de Ramón Sampedro con una atmósfera realista y humilde, que se impregna del ambiente rural de la Galicia costera. Fue nominada a los Premios Goya como mejor dirección artística.

Regresa al género histórico con *Carmen* (Vicente Aranda, 2003), ambientada en la Andalucía del siglo XIX. Está vez se inspira en las pinturas negras de Goya para recrear esa época. También fue nominada a los Goya como mejor dirección artística.

Como diseñador de producción realiza producciones tanto españolas como internacionales: *La carta esférica* (Imanol Uribe, 2007), *The Cold Light of Day* (*La fría luz del día*, Mabrouk el Mechri, 2012), *Altamira* (Huhg Hudson, 2016) y *The promise* (*La promesa*, Terry George, 2016).

CAPITULO 2



Imagen 29. *Mar adentro* (Alejandro Amenábar, 2004). Óleo.
Fuente: Benjamín Fernández.

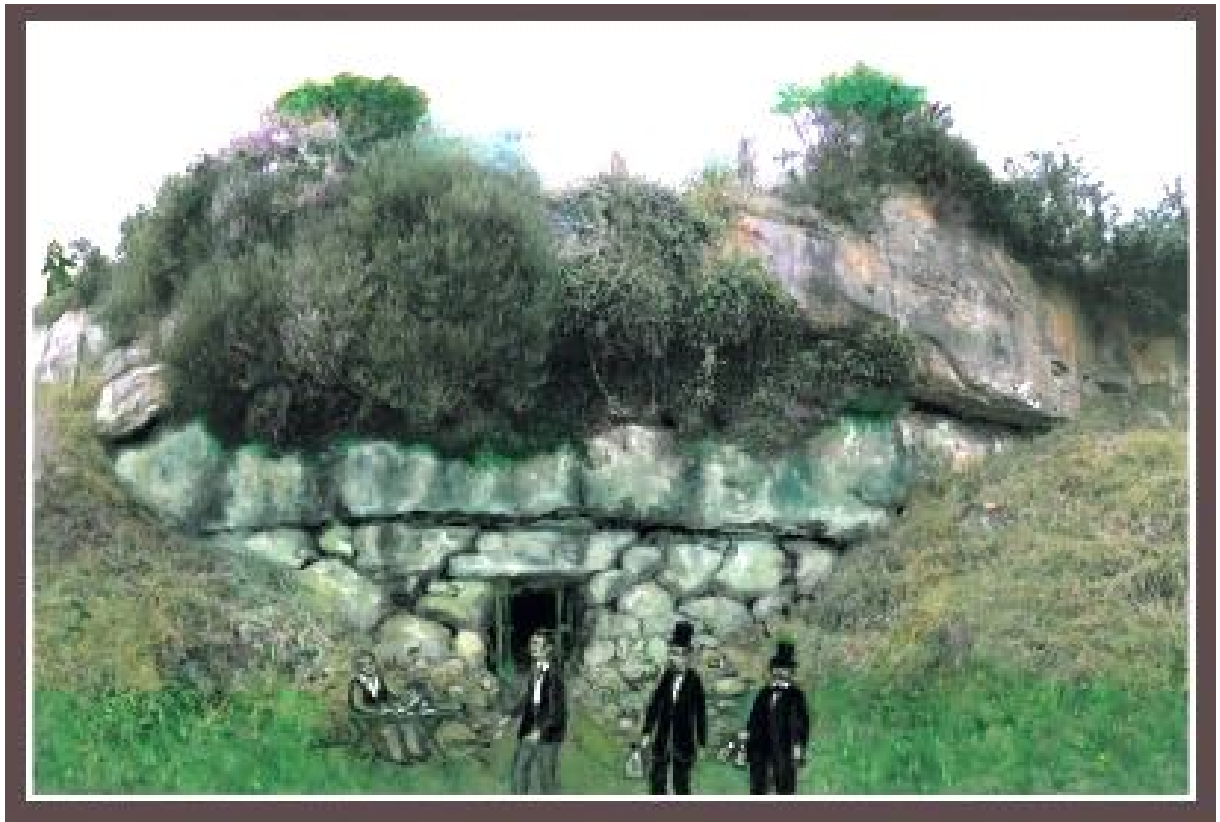


Imagen 30. *Altamira* (Huhg Hudson, 2016). Fotografía retocada al óleo.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 2



Imagen 31. *The promise (La promesa)*, Terry George, 2016). Óleo.
Fuente: Benjamín Fernández.

En el año 2018 realiza como diseñador de producción *El hombre que mató a Don Quijote* que consigue por fin dirigir Terry Gilliam y es nominada a los Goya como mejor dirección artística. Entre medias también realiza algunas series para televisión: *Ben Hur*, (2010) y *La fuga* (2012), donde tuve la suerte de formar parte de su equipo como decoradora.



Imagen 32. *El hombre que mató a Don Quijote* (Terry Gilliam, 2018). Óleo.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 2

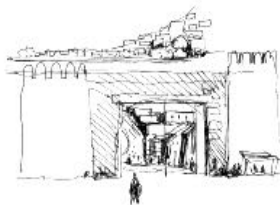
Observamos, viendo su filmografía, que lo que más ha hecho es cine histórico o cine de época, género cinematográfico caracterizado por la ambientación de una época histórica determinada, tanto si los hechos y personajes son reales como imaginarios, pero siempre verosímiles. También se puede utilizar la Historia como marco de ambientación para el desarrollo de cualquier argumento o bien centrarse en la narración de un acontecimiento de gran importancia histórica.



SC 19 PT 2 - CONCEPT ART OF ESTABLISHER OF PITHOM/PI-RAMSES - MOSES CONTINUES



SC 19 PT 3 - ESTABLISHER OF PI-RAMSES CITY ENTRANCE



SC 19 - GATES OF PITHOM GHETTO - MOSES GOES THROUGH THE GATES

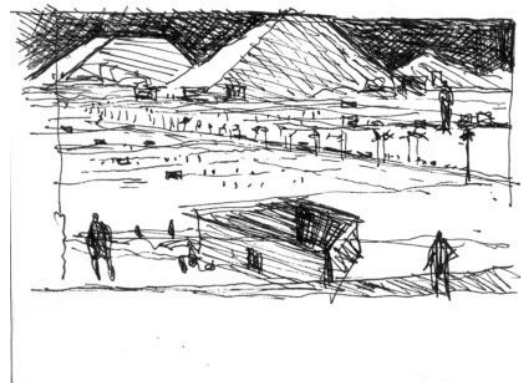


Imagen 33. Bocetos realizados por Ridley Scott y el Departamento de arte para *Exodus: Gods and Kings*.
Fuente: Puerto Collado. Ayudante de decoración en *Exodus*.

CAPITULO 2

Y aunque el diseñador de producción sea el responsable de la estética de las películas, Ridley Scott, a través de toda su filmografía, dentro de la gran variedad de géneros que abarca, ha conseguido mantener una línea y estética visual únicas.

“Ese esculpir en la luz es lo que, para bien o para mal y guste o no, ha definido y define la obra de un realizador que cree en el poder de las imágenes como elemento configurador de la narración cinematográfica” (Pedrero Santos, 2012).

Y añadimos que, en su forma de rodar, con su gran elegancia estética, con ambientes brumosos, con personales movimientos de cámara va creando un estilo propio y un sello personal. Consiguiendo convertir y recrear el paisaje, la ciudad y los decorados de manera que se entiendan como un personaje más de la película.

Benjamín Fernández comenta: “Hay directores como es el caso de Ridley Scott, Tony Scott... que antes fueron directores artísticos que se preocupan por la imagen y vienen del mundo de las Bellas Artes” (Fernández B. , 2013). También Santiago Sánchez González hace referencia a la importancia de la escenografía en su cine:

Scott ha sido, por lo tanto, lo que venimos diciendo, uno de los autores que más importancia han conferido a la escenografía en su cine. Y es éste un detalle que tiene especial importancia, porque nos habla no solo de su ya comentada capacidad visual, estética pura, sino de la inteligencia para potenciar, para aumentar el contenido intelectual de sus obras. (Sánchez González, 1996, pág. 18)

En el caso concreto de Ridley Scott, la escenografía es tan importante como el actor “algunas veces, en el diseño está lo que se quiere decir (...) en una película hay momentos donde el escenario en que se desarrolla la acción puede ser tan importante como el actor. El diseño de una película viene dado por el guion” (Sammon, 2005).

Uno de los diseñadores de producción que más ha trabajado con Ridley Scott, y que actualmente es su colaborador habitual, es Arthur Max con quien Benjamín Fernández ha colaborado en dos ocasiones como *supervising art director: Gladiator y Exodus: Gods and Kings*.

CAPITULO 2

Pero, sin duda, con quien ha trabajado en más ocasiones Benjamín Fernández es con Tony Scott.

Según nos comenta él mismo:

Tony era un perfeccionista, aunque a mí me llamaba perfeccionista también, teníamos una lucha de perfeccionistas, pero ha sido para mí con el que más he intimado porque he hecho seis películas con él.

Tony, tenía un estilo y una forma de rodar y de ver las cosas, yo con él me adaptaba y seguía la estética suya. Rodaba con cámaras paralelas, lentes telescópicas, le gustaba la profundidad.

La forma de contar las localizaciones de este-oeste, o sea, este por la mañana, oeste por la tarde, para aprovechar la luz y la imagen, es una constante que tienen muchos directores, pero él podía llegar a rechazar una localización porque no tuviera esa dirección, esa situación geográfica. (Fernández B. , 2013)

Para finalizar y a modo de conclusión destacamos algunas opiniones extraídas de las entrevistas, sobre Benjamín Fernández, llevadas a cabo. Todas ellas nos revelan la visión holística que posee cuando aborda un nuevo proyecto, y es precisamente, esa visión unida a su calidad humana, lo que hacen de él un maestro:

Antía León: “Creo que esas dos cosas son las que lo definen: humildad y universalidad, a partes iguales”.

Juan Ignacio Viñales: “Benjamín es un profesional que se adapta a cualquier proyecto sea grande o pequeño. Destacaría, que es una persona que sabe aprovechar los espacios. Es capaz de convertir un mismo espacio en otros diferentes. La visión que tiene Benjamín no la tienen otros”.

Gonzalo Ansó: “Creo que tiene un estilo en su forma de trabajar. Es un visionario con el director, con una capacidad de intuición increíble para escucharlo y averiguar lo que quiere transmitir. Tiene la capacidad de adaptarse a todos los directores”.

Tania Wahlbeck: “Considero que es muy contundente y resolutivo, él sabe lo que se va a ver, no se pierde en detalles por si acaso. Tiene muy claro lo que va a

CAPITULO 2

funcionar, por ello facilita mucho el trabajo al resto del equipo. Sabe qué es lo importante”.

José García Donado: “Es un gran arquitecto y constructor de cine y, además, es muy sensible. También es muy ahorrador y sabe aprovechar los espacios, es un visionario. Es capaz de montar en el mismo espacio 4 decorados diferentes”.

María Rodríguez: “Si, creo que su estilo lo define en todos sus proyectos, viendo sus bocetos a mano alzada ves cómo van a ser sus decorados”.

Pilar Revuelta: “Benjamín es muy culto, un libro abierto. Tiene una visión global muy buena. Sabe mirar y tiene una enorme capacidad de adaptar los espacios a la historia”.

Alejandro Fernández: “Su estilo es realista, siempre intenta plasmar las cosas lo más parecido al periodo histórico tanto si es una película de época o, si es una película de ficción, deja sacar la imaginación para inventar cosas”.

Alberto Feito: “En cuanto a diseñar el espacio te diré que no sólo lo diseña, sino que lo optimiza de tal manera que aprovecha cada elemento, y hace que todo lo que se construye tenga importancia. Es un gran maestro de la arquitectura y hace que la veas tal como él la ve de manera que es fácil disfrutar trabajando a su lado”.

Leo Báez: “Para mí, es uno de los mejores diseñadores con los que he trabajado por la claridad con la que diseña y lo fácil que es construir con él. La visión que tiene Benjamín dista mucho de los demás diseñadores”.

Tino Torrescusa: “Es muy minucioso y es una persona preparadísima, cultísima, documentada. Es un artista y tiene una creatividad tremenda. Sus trabajos son geniales”.

CAPITULO 2

Florián Müller: “Es un gran profesional como jefe de departamento ya que al mismo tiempo que no transmite al equipo el estrés, es muy estricto y exigente. Y siempre habla con mucho respeto al equipo”.

Todas estas opiniones unidas a su excelente, a la par que extensa, filmografía inciden en su notoriedad como director artístico.

2.2. Metodología de trabajo de Benjamín Fernández en el proceso del diseño: del guion al decorado

Vamos a explicar la metodología del proceso del trabajo que normalmente utiliza Benjamín Fernández y que en el Capítulo 3 utilizaremos para el análisis de las tres películas que tenemos como caso de estudio.

Benjamín Fernández nos explica su metodología de trabajo que, cómo vamos a ir viendo, varía en algunos aspectos dependiendo del proyecto que ha de abordar:

En realidad, puede haber muchas formas de aproximarse a la realización de una historia. Hay varios factores que van a condicionar lo que debes hacer; depende de la envergadura, de quién es el director o el productor, del dinero que hay para realizarlo y de qué localizaciones son las que tienes que conjuntar.

En una película normal te dan un guion, antes incluso de conocer al director; esto ocurre a menudo, porque el guion te lo puede dar un productor o una empresa. Inicialmente hago una primera lectura para familiarizarme con los personajes y ver el entorno dónde se mueven; después una segunda lectura un poco menos ligera, en la que incluyo un *breakdown* o desglose, con localizaciones, posibles exteriores, interiores y demás, de forma que se va configurando poco a poco. Muchas veces, por razones económicas, no se puede construir todo lo que el guion demanda. Dependiendo de la época, de las condiciones, de los lugares donde se podrían buscar estas localizaciones... vas dándole forma. Confeccionas una lista de posibles localizaciones, decorados, diferentes alternativas y ya tienes un esbozo de lo que puedes presentar en un encuentro con el director. Puedes proponerle localizaciones, decorados a construir, etc... luego te pedirán enseguida que hagas un presupuesto, cuando todavía no has dibujado nada, y tendrás que decir que no lo sabes, que es lo que suele pasar -¿Cómo quieren que les dé un presupuesto si no he hecho ningún dibujo y aún no sé qué es lo que vamos a construir ni dónde lo vamos a hacer; si nos van a dejar rodar en tal sitio, o qué debemos hacer si en el guion se requiere una explosión en tal otro, si el director no ha aprobado nada todavía?...- Es complicadísimo. Lo que manda es el guion y luego los lugares. Hay que llegar a un entendimiento con el director, para que se haga lo que le gusta, lo que la película

CAPITULO 2

verdaderamente requiere y muchas otras cuestiones. También hay que tener en cuenta la interacción con otros Departamentos, como el de ambientación, efectos especiales, atrezzo, etc...Y, por supuesto, la iluminación, las fuentes de luz que son una de las constantes a considerar. Hay que llegar a un entendimiento también con el director de fotografía, porque él tiene que iluminar unos espacios en los que se desarrolla una acción y unos personajes que dinamizan en ella. Esto es muy importante, ya que la infraestructura que desarrollan puede ser muy grande.

Realmente, aunque siempre sigo una metodología general, esta viene determinada por las circunstancias que concurren en cada historia. (Fernández B. , 2013)

Como producto de la presente investigación he elaborado un esquema acerca de las metodologías de trabajo que aplica Benjamin Fernández como director artístico, y que es el que utilizaremos en el análisis de sus películas (Imagen 34).



Imagen 34. Esquema. Metodología de trabajo según las conversaciones tenidas con Benjamín Fernández.
Fuente: Elaboración propia, 2021.

2.2.1. Preproducción

La preproducción es el periodo comprendido desde el momento de la contratación, para preparar la película, hasta justo el comienzo del primer día de rodaje.

CAPITULO 2

Una vez que el productor llama al diseñador de producción para proponerle un proyecto y éste acepta, lo primero que hace es leer el guion. Benjamín Fernández suele realizar dos lecturas. Una primera lectura general para conocer la historia y una segunda lectura donde analiza el texto imaginando la acción dramática y marcando en el guion los elementos que dependen del Departamento de arte y poder cotejar con producción de qué presupuesto dispone para acometer el proyecto.

Una vez leído el guion, analiza de qué trata la historia, se documenta sobre el periodo en el que se desarrolla la acción y estudia el guion para determinar todos los elementos que intervienen y así poder organizar posteriormente el trabajo.

Después se reúne con el director para tener una puesta en común y ver como se imaginan la historia. El director, muchas veces, puede dar claves muy claras sobre la línea a seguir, otras veces, es Benjamín Fernández quien propone y encuentra la estética adecuada, pero siempre, aunque haya unas pautas marcadas, es el diseñador quien consigue mejorar y enriquecer esas primeras ideas.

Es fundamental que el diseñador se reúna con el productor para hablar del presupuesto, pues dependiendo de con qué dinero cuente, podrán realizarse diseños de mayor o menor envergadura. Y una vez aceptadas las propuestas desde el punto de vista del director y el productor, se pone en marcha el proyecto.

Más adelante, según avanza el proyecto se reúne con el director y director de fotografía para marcar y definir la estética a seguir. Es fundamental el trabajo en equipo de las tres cabezas pensantes para conseguir un buen resultado final. Deberán estar conectados en todo momento para dar forma a la historia.

Además, Benjamín Fernández se reúne con el resto de departamentos implicados: vestuario, maquillaje y peluquería y efectos visuales y especiales para poder acometer la estética adecuada y coordinar la puesta en escena del proyecto.

CAPITULO 2

2.2.2. Proceso del diseño

El proceso del diseño comienza una vez leído el guion. Benjamín Fernández, empieza a documentarse e investigar sobre la historia y la época a tratar. Normalmente, la búsqueda es a través de libros, documentales, películas, bibliotecas, museos, libros de arte, internet, etc. Benjamín Fernández nos comenta que su mayor fuente de información, si la película es de época, son los libros de historia y los museos, así como películas de ese periodo. Al mismo tiempo, será de suma importancia, realizar desgloses y listas, despiezando el guion. Benjamín, junto al decorador y a sus ayudantes realizan diferentes desgloses, fundamentales para ver cuantos decorados tiene la historia, cuáles pueden ser naturales o cuáles habrá que construir, así como, listas de construcción, desgloses de atrezzo según el guion, listas de ambientación con muebles y enseres, etc., que luego servirán para organizar la logística del Departamento de arte y poder distribuir las tareas del trabajo.

En la Imagen 35, apreciamos una plantilla realizada por la decoradora Clara Notari para la película *Altamira* (Huhg Hudson, 2016).

A la vez que va documentándose y desglosando, va teniendo claro qué decorados pueden ser naturales y cuales es necesario construir, dependiendo del presupuesto del que disponga. Además, en esta fase del proceso, comienza a buscar junto al localizador del Departamento de producción, qué lugares son los más idóneos para rodar: naturales o contruidos. Y junto al director y productor irán decidiendo que sets de rodaje serán los más adecuados, teniendo en cuenta el presupuesto. Las localizaciones pueden ser: localizaciones naturales, adaptación de espacios existentes y construcción de decorados en plató.

Al trabajar como el sistema americano y dividir en dos bloques del Departamento de arte. El decorador Emilio Ardura nos explica en que consiste la parte del *set decorator*:

Una vez visto el set, lo primero que hago es desglosar el guion y realizar listas de ambientación que corresponden a todo lo que *viste* cada decorado, con todo tipo de detalles donde se especifica el atrezzo y mobiliario: lámparas, cortinas, alfombras, cuadros, muebles, elementos decorativos, diseño gráfico, armas, carruajes, barcos, etc. Y organizados los desgloses, se distribuyen las tareas al equipo. (Ardura, 2020)

CAPITULO 2

Guión V1	EXT. PUENTE DE SAN MIGUEL GARDEN PAG 1		00/00/00
ALTAMIRA			SEC 3 Y 12 DAY/SEC 16 NOCHE
			1878
SEC 3D-12D- 16N-	SEC 3 MARCELINO AND HIS DAUGHTER IN THE GARDEN, SEC 12 MARC. MERO Y MARÍA PLANTAN		
	RETOÑOS CONCHITA Y SIRVIENTES DECORAN C/ GUIRNALDAS SEC 16 MARÍA HUYE AL MAGN.		
LOCALIZACIÓN	MONTAJE	RODANDO	DESMONTAJE
COMILLAS	00/00/00	00/00/00	00/00/00
ATREZZO		ATREZZO PROPIO PERSONAJE	
SEC 3. BANCOS/ ESTATUAS SEC 12. RETOÑOS, HERRAMIENTAS DE JARDINERÍA GUIRNALDAS DE LUCES SEC 16. MAGNOLIO GIGANTE		SEC 3. EQUIPAJE MARCELINO DE PARIS SEC16. PASTEL DE HOJALDRE DE LOS RÍOS SEC 0A. CARRO PLANTAS	
AMBIENTACIÓN /MOBILIARIO		GRAFISMO	
GUIRNALDAS ILUMINADAS		ETIQUETAS RETOÑOS	
PERECEDEROS		TEXTIL / CONFECCIÓN	
COMIDA INT. COMEDOR			
EFECTOS ESPECIALES		EFECTOS DIGITALES	
CONSTRUCCIÓN			
JARDINERÍA		VEHÍCULOS DE ESCENA	
RETOÑOS DE ÁRBOLES HOJAS SECUOYA MAGNOLIO		SEC 3 BAROUCHE	
OBSERVACIONES			

Imagen 35. Plantilla desglose atrezzo de guion. *Altamira* (Hugh Hudson, 2016)
Fuente: Puerto Collado.

CAPITULO 2

Alejandro Fernández, hijo de Benjamín Fernández y director artístico, ha trabajado junto a su padre desde *Gladiator*, así nos lo describe:

Benjamín tiene una forma muy particular de trabajar y es porque tiene asociado el sistema americano, el sistema anglosajón y el sistema español. Además, tiene una perspectiva muy clara del periodo en que se relaciona el guion con el rodaje, se empapa de todos los conocimientos que necesita para llevar el proyecto al aspecto visual que él quiere, además de todo su bagaje, porque es una persona que tiene una mente y una cantidad de conocimientos infinitos. Su forma de acometer los proyectos, siempre va en su línea, no se sale del horizonte que tiene dibujado para materializar todos los decorados y, además, sabe extraer muy bien todo el conocimiento de los técnicos que tiene a su mando. (...) Se le da muy bien extraer lo mejor de cada técnico que tiene bajo su mando y al final sale “una tortilla perfectamente gordita con todos sus ingredientes”. (Fernández A. , 2021)

2.2.3. Propuesta plástica y estética /*Concept art*

¿Qué es la Propuesta plástica y estética? Cuando se diseña un proyecto para una película, el creativo diseñador, en su proceso, debe elaborar un dossier sobre la puesta en escena que proyecte las cualidades plásticas y estéticas de la película de manera que reflejen el aspecto visual, es decir, que proyecte las cualidades estético- formales que la hacen particular y única, con el sello personal del diseñador de producción. Debe elegir la paleta de color y de texturas, la ambientación y la atmósfera lumínica. La propuesta debe ser aceptada por el director y debe reflejar la atmósfera adecuada a la historia que queremos contar para adentrarnos en el clima emocional del espacio y tiempo del universo representado en la historia que se cuenta.

Una propuesta estética en la que participan los demás departamentos en diferentes momentos del proceso (dirección, producción, fotografía, vestuario, maquillaje y peluquería, efectos visuales y especiales, sonido y montaje) y que debe adecuarse al presupuesto. El diseño de producción es el departamento que materializará el imaginario expresivo del director.

Los diseñadores recopilan su investigación en lo que se denomina *la Biblia*, que contiene todos los detalles del diseño: colores, fotos, texturas, tejidos, pinturas, referencias arquitectónicas, elementos varios, etc. Esta práctica ya se usaba en los estudios de Hollywood donde cada producción tenía una biblia que mostraba el mundo visual de la película.

CAPITULO 2

Una vez decidido donde se va a rodar y que propuesta estética se quiere, Benjamín Fernández comienza a materializar sobre el papel sus ideas plásticas.

En la siguiente imagen observamos una página del dossier del Departamento de arte para la película *The promise* con la información para entender la propuesta artística planteada por Benjamín Fernández y su equipo.

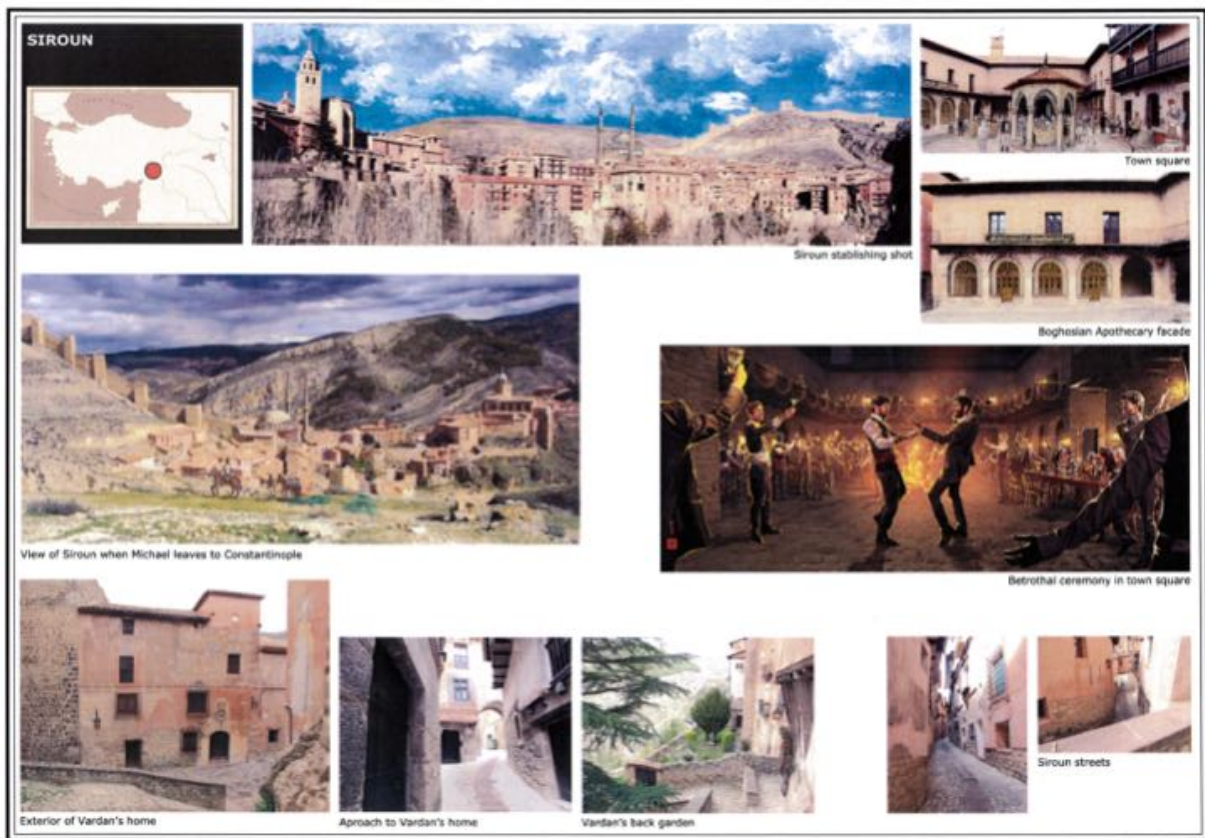


Imagen 36. Dossier "Biblia". *The promise* (Terry George, 2016)
Fuente: Benjamín Fernández.

Primero realiza el dibujo artístico, como se llama en Estados Unidos: *concept art*. Es la herramienta más importante del diseñador pues es la pieza clave que muestra el potencial del proyecto visualizando el mundo que queremos crear. Normalmente, Benjamín Fernández utiliza la técnica de pintura al óleo sobre papel o cartón, en un formato aproximado de DIN A3

CAPITULO 2

(297 x 420 mm). También, algunas veces, pinta con la técnica del óleo sobre la fotografía de la propia localización borrando o añadiendo elementos del diseño.

Una vez diseñados los bocetos artísticos y chequeados con el director, tanto Benjamín Fernández como sus ayudantes, dibujan los planos técnicos con plantas, alzados, secciones y diseños en 3D. En algunas ocasiones, construyen maquetas donde poder apreciar los detalles, las texturas y los materiales, y así, con la mayor información posible, se envían al constructor que realiza un presupuesto que se coteja con producción para ver si es factible o hay que ajustar o variar determinados elementos. Una vez aceptado el presupuesto se comienza a construir.

Queda claro que el diseñador recrea los escenarios y da su visión particular del clima dramático del espacio cinematográfico creando una atmósfera adecuada a través de la expresión plástica (dibujo, composición, color, forma, iluminación, texturas, etc.), lo que permite contextualizar el film antes de verlo plasmado en la pantalla.

El director artístico Juan Pedro de Gaspar, nos comenta que cada diseñador tiene un estilo propio en su forma de trabajar, de disponer el espacio y de ambientar:

Trabajar en esto es como la letra al escribir, todo el mundo tiene su propio estilo lo quiera o no. En el caso de Benjamín, aprendí a aproximarme a la película como espectador. En una ocasión me dijo que, en realidad, independientemente de lo que luego fuese a hacer el director, él planifica las secuencias en el decorado, aunque sea desde el punto de vista teórico, para ofrecer algo versátil y rico y, con suerte, abrir opciones al director en las que igual, no había pensado. (De Gaspar, 2021)

La relación que existe entre la pintura y el cine nos la explica el director artístico Félix Murcia en el discurso que pronunció cuando le entregaron el Premio Nacional de Cinematografía en 1999:

Averigüé trabajando y estudiando, que el cincuenta por ciento del lenguaje cinematográfico se sustenta en su expresividad plástica, y que el aspecto visual de las películas se concibe como las obras pictóricas por medio de la forma y el color. El carácter pictórico del cine ha sido desde sus comienzos, motivo de especial atención por parte de muchos de sus maestros. Méliès coloreaba manualmente, fotograma a fotograma, los escenarios que había creado después de haberlos filmado. Joseph Urban exigía la

CAPITULO 2

autoría intelectual de las películas en las que intervenía como Director Artístico, al considerar que el cine mudo era más arte plástico que dramático. Cameron Menzies, Director de Arte también, ganó un Oscar honorífico exclusivamente por el tratamiento pictórico del color en la película *Gone With the Wind* (Lo que el viento se llevó. Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood, 1939). Estos y otros muchos creadores han contribuido con su talento a elevar aún más el cine, por medio de la plástica, a la categoría de Arte. (Palazón Campillo, 2015, pág. 56)

Queda clara la estrecha relación que existe entre la pintura y el cine. La forma, el color, la composición, las texturas, la ambientación y la atmósfera quedan reflejados en los *concept art*. Y en el caso de Benjamín Fernández, comprobaremos en el Capítulo 3, la gran similitud que existe entre el boceto artístico y el decorado que veremos en la pantalla. Benjamín Fernández es un creador de atmósferas, en el catálogo de su exposición en la Filmoteca Española de Madrid en el año 2009, en el artículo de Carlos Tejada “*la mirada del escenógrafo*” se plasma la importancia del boceto y las pautas a seguir para diseñar los espacios:

En los dibujos del escenógrafo madrileño converge la mirada del arquitecto, en cuanto al dominio de la perspectiva y la organización y estructuración de los espacios, con la del pintor, en el manejo de las diversas estrategias estéticas (...) Para Benjamín Fernández la creatividad del escenógrafo viene marcada por dos pautas. Por un lado, ha de tener en cuenta la concepción visual del propio director: “Hay ocasiones en que las ideas del decorador no coinciden con las del director. Si éste último es un hombre que tiene muy claro lo que quiere, se hará su idea, y uno, a partir de esas directrices deberá plasmarlo con la mayor exactitud. Aunque siempre hay un margen para la creatividad. Sin embargo, hay otros realizadores que le dan menos importancia a la escenografía dejando una mayor libertad al escenógrafo, pues están más concentrados en otras tareas, como la dirección de actores, por ejemplo”. Y, en segundo lugar, el hecho de que la estética de los decorados irá en función de la época y el lugar en el que se sitúe la acción de la película. Para ello, una certeza irrevocable: la pintura es la fuente principal de documentación para aquellas películas cuya acción transcurre en el pasado, desde la información del vestuario o el maquillaje a los espacios que habitaban, incluso la iluminación o las gamas cromáticas que conformaban aquellas atmósferas. (Cervera & Tejada, 2009, pág. 23)

Benjamín, además nos comenta la importancia que tiene para él la luz y la profundidad de campo a la hora de diseñar:

Me guio más por el factor de la luz y la profundidad, me gusta que haya siempre profundidad de campo, que la acción no esté contra una pared, es como en la pintura holandesa que detrás está pasando algo y además yo en mis cuadros lo repito mucho, es ver que hay un horizonte detrás pero también pasa en el paisaje, o sea, un paisaje maravilloso detrás de un personaje está en cierto modo acentuando la bondad de esta imagen o, al contrario, el dramatismo. Tiene un valor muy bueno como valor añadido. Eso en los

CAPITULO 2

interiores siempre me preocupa, porque luego está la mecánica del rodaje, tienes que pensar que hay un equipo detrás que necesita un espacio vital que muchas veces no se lo puedes dar. (Fernández B. , 2013)

2.2.4. Presupuesto

El Departamento de arte, por norma general, es el departamento que más presupuesto tiene en relación al resto de departamentos.

El diseñador de producción colabora con el productor en la confección del presupuesto. El coste puede variar según lo que en un principio el productor había calculado y habrá que ajustar los presupuestos según las necesidades. Una vez aceptados los diseños y el presupuesto por parte de dirección y de producción. Las ideas sobre papel se ponen en práctica. No pasarse del presupuesto es una de las tareas más importantes que debe tener en cuenta el diseñador de producción.

En las películas que trabaja Benjamín Fernández, los presupuestos se dividen en dos bloques, según el sistema americano:

- Presupuesto de construcción.
 - Presupuesto de los materiales. Elementos que dependen de la construcción de decorados, tanto en el plató como la adaptación en espacios naturales: materiales de construcción (maderas, hierros, escayola, cerámica, forja, etc.) y, de pinturas (envejecidos, patinas, texturas, etc.), imitación elementos (árboles, rocas, piedra, etc.).
 - Presupuesto del salario del equipo de construcción
- Presupuesto de decoración.
 - Presupuesto de todo lo que concierne a la ambientación como: alquiler y compra de mobiliario, enseres, ornamentación, atrezo de mano, animales,

CAPITULO 2

vehículos, etc. así como, la construcción de mobiliario y elementos de atrezzo.

- Presupuesto del salario del equipo de ambientación.
- En las superproducciones existen subdepartamentos como: carros y vehículos, jardinería, animales, armas, etc., con sus presupuestos independientes.

María Rodríguez, ayudante de decoración de la decoradora Pilar Revuelta, en películas como *Exodus* y *The promise* nos explica la importancia del presupuesto:

El presupuesto a mi entender es fundamental para el desarrollo, para tomar decisiones y gestionar el proyecto. Desde el momento que aceptas hacerlo y desglosas el guion, haces el presupuesto valorando que puede costar cada decorado en todas sus partidas atrezzo y mobiliario adquirido, atrezzo y mobiliario alquilado, textil..., y, además, en muchos casos, ficticios, armas, animales, vehículos, jardinería, etc. a lo que el productor te dará el visto bueno. Comienzas por coordinar las incorporaciones y contrataciones del equipo; sabes cómo mover ese presupuesto según las necesidades de los decorados y del departamento; tienes que hacer un seguimiento contable casi a diario, para que no se descontrolen en ningún momento y, también, para que el decorador sepa, en todo momento el estado económico, saber cuánto más podemos gastar o no en cada uno de los decorados sin que se genere perjuicio o se vea descuidada la estética. Y, en definitiva, finalizar el proyecto dentro de los números acordados con el productor y el decorador y que el resultado haya sido el requerido. (Rodríguez Porrón, 2021)

En la Imagen 37 observamos un presupuesto de la película *Altamira* del Departamento de arte correspondiente a la partida de decoración (*art decoration*), con la relación de proveedores.

La directora de producción Cristina Zumárraga nos explica el compromiso de Benjamín Fernández con el presupuesto:

La manera de trabajar de Benjamín Fernández es a la americana, dividiendo el Departamento en dos bloques, construcción y ambientación, con partidas de presupuesto separadas. Benjamín tiene ese rigor que no lo tienen todos los directores de arte, que es responsabilizarse de su presupuesto. Se comprometía con un presupuesto X y lo cumplía a muerte. (Zumárraga, 2021)

Emilio Ardura nos cuenta cómo planifica su trabajo junto a Benjamín Fernández que puede llevar hasta un mes de elaboración:

CAPITULO 2

En el proceso del inicio de la película, lógicamente, el primero que se incorpora es Benjamín con el director y con la producción. Si él se incorpora un primero de mes, como mucho al mes siguiente me incorporo yo y normalmente suele estar un ayudante o dibujante con él trabajando.

Una vez que me contratan para la película, lo primero que hacemos es ir los dos a visitar las localizaciones, para saber el trabajo que debo realizar y hacerme una idea de las necesidades. Con la visualización de las localizaciones, el desglose de guion y la visión del personaje que habita ese espacio, empiezas a trabajar para después poder realizar un presupuesto.

Hacemos dos presupuestos por separado. Él hace el presupuesto de dirección de arte (*designer*), de la construcción y yo hago el presupuesto de ambientación. (Ardura, 2020)

RESUMEN DE GASTO SET DEC "ALTAMIRA" (16-12-2014)											
PROVEEDOR (PAGOS POR TRANSFERENCIA BANCARIA)	PREV. Nº	IMPORTE	TOTAL								
VICTORIA & RICHARD PROFESSIONAL STUNTS	12	24.898,40	24.898,40								
ECENTRIC TRADING COMPANY LTD	8	20.236,45	20.236,45								
FARLEY CLASSICAL & CONTEMPORARY ART HIRE LTD	4	17.457,25	17.457,25								
FILM MEDICAL SERVICES LTD (CURIOUS SCIENCE)	4	16.459,40	16.459,40								
ARDURA TAPICERÍA	1	14.838,24	14.838,24								
HEIOS DE JESÚS MATEOS	12	12.855,40	12.855,40								
PLANO SECUENCIA	7	13.708,42	13.708,42								
VÁZQUEZ MUEBLES Y ATREZZO	12	9.391,57	9.391,57								
EPOCAUTO SL	6	3.886,84	3.886,84								
LEWIS & KAYE HIRE LTD	14	3.817,81	3.817,81								
ZOOKO PRODUCCIONES	9	5.795,90	5.795,90								
TAPICERÍAS GANECDO	4	4.976,51	4.976,51								
CENTRO DE JARDINERÍA LA ENCINA	15	4.458,17	4.458,17								
PEPO FUENTES	4	3.485,15	3.485,15								
RAMÓN LLAMAS	4	3.267,85	3.267,85								
RUIZ SOTO INVERSIONES	9	2.437,84	2.437,84								
MUSICAL PRINCESA	13	3.025,95	3.025,95								
PROPS GALORE HIRE LTD	14	2.864,24	2.864,24								
FLORISTERÍA REBOLLEDO	15	2.838,41	2.838,41								
ÁLIX SERNA	13	2.718,48	2.718,48								
CONSTRUCCIONES LA UNIÓN RUBIA	9	2.543,95	2.543,95								
IMPRESA JESÚS CORTÉS	5	2.488,55	2.488,55								
ANTICUARIO EMILIANO VELARDE	4	2.415,95	2.415,95								
TRANSPORTE DE INSTRUMENTOS MUSICALES	13	1.938,95	1.938,95								
EL DESVÁN DE MADRID	13	1.812,34	1.812,34								
LIVING RETRO	14	1.812,84	1.812,84								
GASTÓN Y DANIELA	2	1.243,37	1.243,37								
BEHIND THE MOVIES	2	1.228,84	1.228,84								
MINERALES NATURALES	4	1.211,48	1.211,48								
ANTONIO CABRERO	10	1.210,90	1.210,90								
EL LABERINTO	12	1.208,84	1.208,84								
ANTIGÜEDADES MAESTRE	14	1.207,85	1.207,85								
SPILLER HIRE LTD	4	1.137,31	1.137,31								
ALBARELO ANTIGÜEDADES	9	1.089,80	1.089,80								
SANTIAGO TAGLE	9	1.000,80	1.000,80								
MARÍA PILAR IGLESIAS	9	995,80	995,80								
FOTOCASIÓN	6	907,50	907,50								
ESPARTERÍA JUAN SÁNCHEZ	9	857,25	857,25								
MARTIN SOGA	7	808,84	808,84								
LIBRERÍA DE LA ESCALINATA	3	536,40	536,40								
CLONOFILA DIGITAL	5	507,75	507,75								
BARATARIA	14	494,74	494,74								
EL ÁLAMO PRODUCCIONES	15	242,80	242,80								
ELECTRICIDAD SITO	4	188,84	188,84								
MARÍA VIOLA	12	183,80	183,80								
SAMANTHA MCNAMARA	4	47,40	47,40								
TOTAL TRANSFERENCIAS BANCARIAS POR PREVISIÓN DE GASTOS SET DEC											207.571,08

Imagen 37. Presupuesto del Departamento de decoración. Altamira (2016)
Fuente: Puerto Collado.

2.2.5. Set: proceso de construcción y ambientación

A la vez que se construye, tanto en plató como en el taller de construcción, el decorador -ambientador bajo la supervisión de Benjamín Fernández, irá localizando junto a su equipo, todos los elementos de ambientación: mobiliario, atrezzo, ornamentación, textil, enseres, etc.

CAPITULO 2

Normalmente los muebles y el atrezzo se alquilan en casas de atrezzo, otras se compran en anticuarios o tiendas especializadas. Si no se localizan, se construye el mobiliario y atrezzo que sea necesario. Por tanto, el departamento se divide en dos bloques para una mayor organización: diseño de producción y decoración. Por una parte, está el diseño de producción, que es la idea global o la estructura, y por otra, está la decoración, que consiste en dotar de vida a ese espacio con la historia que queremos contar.

El constructor guiado por los planos diseñados por Benjamín Fernández y su equipo construirá los diseños propuestos con los materiales adecuados, muchas veces, no son materiales nobles sino imitación de diferentes texturas: mármol, piedra, ladrillo, hierro, etc. Y una vez, construido el espacio, entrará en el *set* el equipo de decoración para “*vestir*” el decorado, su misión será ambientar con los muebles y enseres necesarios creando la atmósfera adecuada para alcanzar el clima dramático de la historia.

Benjamín Fernández y el decorador Emilio Ardura han colaborado mano a mano en muchos proyectos y su complicidad es primordial para conseguir un buen diseño. Son expertos en la historia del mueble y en el diseño de interiores e investigan qué elementos específicos de la época a tratar pueden ayudar a evocar y a dar respuestas precisas dependiendo de la película. Elementos tales como: camas, mesas, lámparas, cuadros, suelos, cortinas, telas, ornamentación y atrezzo proporcionan información sobre cómo son los personajes y nos ubican en el tiempo y espacio de la historia.

En la Imagen 38 observamos el proceso del diseño desde la construcción hasta la ambientación del decorado del *set* de *Pi- Ramsés II* de la película *Exodus: Dioses y Reyes* (Ridley Scott, 2014).

Podemos comprobar, la importancia del trabajo en equipo tanto de construcción como de ambientación. Además de la conexión con los departamentos vinculados. El vestuario, la peluquería, el maquillaje, los colores, las texturas, los diseños, la luz, los efectos especiales y digitales se integran creando el *look* adecuado a la historia.

CAPITULO 2

En definitiva, Benjamín Fernández debe estar en constante conexión y comunicación tanto con su equipo como con el resto de departamentos vinculados. Así expresa la ayudante de decoración, Mara Matey, la diferencia que existe entre Benjamín Fernández y los demás diseñadores de producción con los que ha colaborado:

Destacaría su flexibilidad, capacidad que él domina y que en una profesión con tantas caras, tanto trato con otros, tantos subequipos que dirigir, tantos condicionantes... él es un virtuoso de la flexibilidad. Además de que su gran sabiduría, energía y experiencia, le permite no tener incertidumbres y temores, lo que se traduce en pasos seguros, arrastrando a todo el equipo tras de sí de una manera organizada, relajada y feliz a pesar de las dificultades. (Matey, 2021)



Imagen 38. Construcción y ambientación. Set decorado *Pi- Ramsés II. Exodus: Dioses y Reyes* (Ridley Scot, 2014).

Fuente: Puerto Collado.

Los efectos visuales, hoy en día, están cada vez más presentes en las producciones cinematográficas. Dependiendo del tipo de proyecto y del presupuesto se decide con

CAPITULO 2

producción y dirección si se construye o si se diseña digitalmente. Cada vez hay más colaboración con el Departamento de efectos visuales, siendo una herramienta para el diseño de producción hoy en día primordial, abaratando los costes. Lo que antes se hacía corpóreo con miniaturas, maquetas, pintura sobre cristal, etc. se ha sustituido por los efectos visuales creados por el ordenador.

Un ejemplo de ello es, en *Exodus*, en la que Benjamín Fernández fue el *supervising art director* decidieron, para abaratar costes, construir los decorados hasta una altura de aproximadamente seis metros y por encima de ésta, realizarlo en posproducción, con efectos visuales.

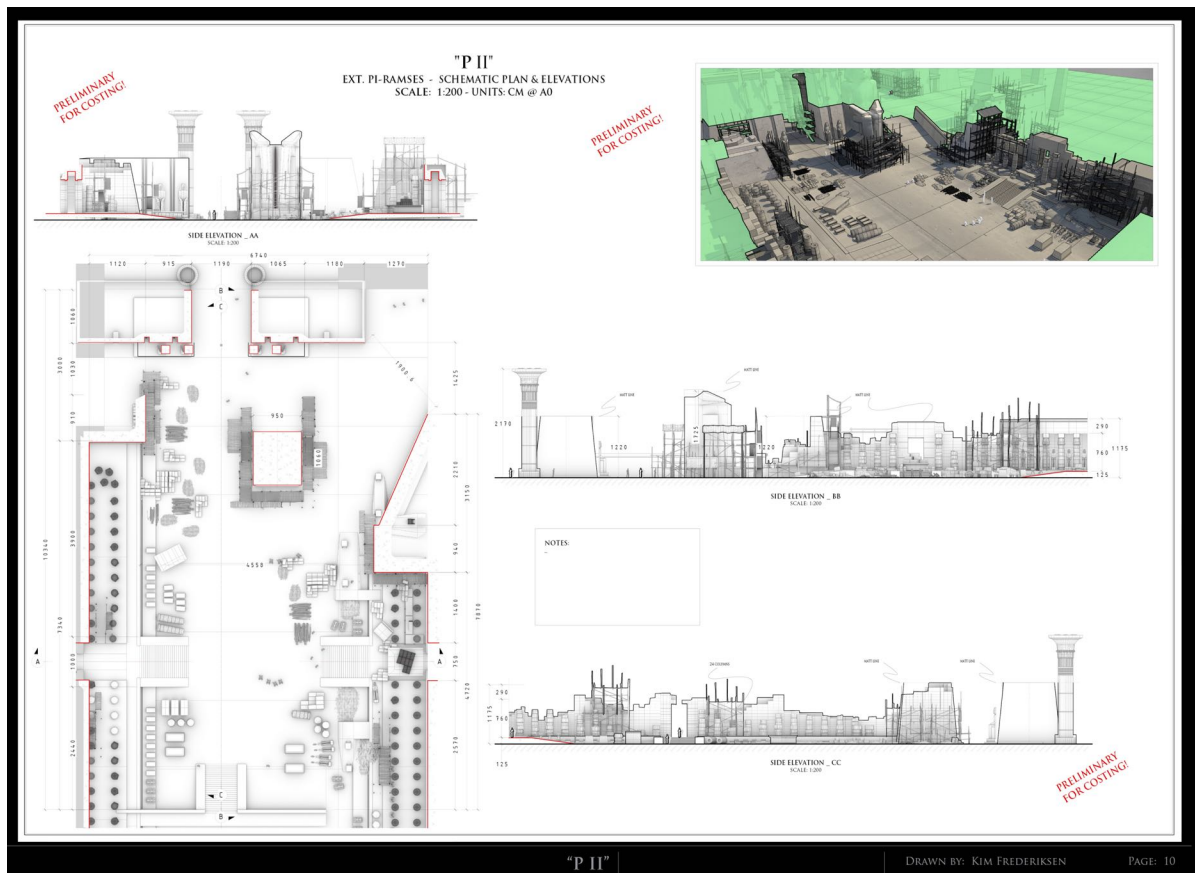


Imagen 39. Planos y croma para efectos visuales. *Exodus: Dioses y Reyes* (Ridley Scot, 2014). Fuente: Extras DVD *Exodus*.

CAPITULO 2

Un trabajo fundamental es la organización del equipo del Departamento de arte una vez que dirección le entrega el plan de rodaje²⁰. El equipo debe organizarse con un calendario diseñado por los ayudantes del plan de actuación de montajes y desmontajes de decorados. En la Imagen siguiente mostramos un calendario de la película de *Altamira*.

ALTAMIRA		SEPTIEMBRE 2014				
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DO
1	2	3	4 VIAJE CANTABRIA DESCARGA NAVE ORDENAR ATREZZO CONSTRUCCION- P. SAN MIGUEL DORMITORIO CONCHITA DORMITORIO MARIA	5 CONSTRUCCION- PUENTE SAN MIGUEL CONSTRUCCION -CABAÑA MERO ORDENAR ATREZZO NAVE	6	7
8 PUENTE SAN MIGUEL CONSTRUCCION- SALON PUENTE SAN MIGUEL	9 PUENTE SAN MIGUEL CONSTRUCCION- SALON PUENTE SAN MIGUEL	10 PUENTE SAN MIGUEL CONSTRUCCION- SALON PUENTE SAN MIGUEL	11 PUENTE SAN MIGUEL CONSTRUCCION- PUENTE SAN MIGUEL	12 PUENTE SAN MIGUEL CONSTRUCCION- PUENTE SAN MIGUEL	13	14
15 PUENTE SAN MIGUEL 1. MONTAJE- CABAÑA MERO P. SAN MIGUEL A1. MONTAJE- BUHSMAN CAMP TALLER	16 PUENTE SAN MIGUEL 2. MONTAJE- CABAÑA MERO P. SAN MIGUEL A2. MONTAJE- BUHSMAN CAMP TALLER	17 PUENTE SAN MIGUEL 3. MONTAJE- CABAÑA MERO P. SAN MIGUEL A3. MONTAJE- BUHSMAN CAMP TALLER	18 PUENTE SAN MIGUEL A4. MONTAJE- BUHSMAN CAMP TALLER	19 PUENTE SAN MIGUEL RECOGER JARDINERIA	20	21
22 A. MONTAJE -LLEVAR MUEBLES PUENTE SAN MIGUEL B. TALLER MONTAJE.- QUIOSCO REVISAR LAMPARAS...	23 A. MONTAJE -PUENTE SAN MIGUEL B. TALLER MONTAJE.- QUIOSCO RECOGER MAESTRE, PUENTE ARCE Y LOS INFANTES	24 A. MONTAJE -PUENTE SAN MIGUEL B. TALLER MONTAJE.- QUIOSCO	25 A. MONTAJE -PUENTE SAN MIGUEL B. TALLER MONTAJE.- QUIOSCO RECOGER JARDINERIA (CAPRICHOS)	26 A. MONTAJE -PUENTE SAN MIGUEL B. MONTAJE UNIVERSAL EXHIBITION- BUHSMAN CAMP (CAPRICHOS)- Descarga 8:30 A 10 MONTAJE CHURCHYARD	27	28
29 INICIO RODAJE	30					

²⁰ Plan de rodaje. Listado principal sobre la organización del rodaje de una producción, elaborado por el jefe de producción y el primer ayudante de dirección. Transforma el guion en unidades diarias laborables con el total de secuencias por rodar, tiene en cuenta los requisitos técnicos de cada departamento según el día y aporta notificaciones generales para cualquiera que esté conectado con el equipo técnico. Definición *Manual de dirección artística cinematográfica*. Michael Rizzo, pag., 309.

CAPITULO 2

ALTAMIRA						OCTUBRE 2014	
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	D	
29 SEP. INICIO RODAJE COMILLAS 2A-UNIVERSAL EXHIBITION BUSHMAN CAMP (CAPRICH0) 28/106- CHURCHYARD A.MONTAJE: PUENTE SAN MIGUEL. SEC 12. Ramas tumbadas de laurel para cortar camino. B.MONTAJE: CAPRICH0-CEMENTERIO B.DESMONTAJE:CAPRICH0	30 SEP. P. SAN MIGUEL 4/12- PUENTE SAN MIGUEL-GARDEN- EXT 106 A.1.MONTAJE:Retoños,CABAÑ A MERO,BUSHMAN B.TALLER. PREPARAR PILAS DE HENO	1 P. SAN MIGUEL 22- PUENTE SAN MIGUEL-GARDEN.86 – CABAÑA MERO 50A/85A- P.SAN MIGUEL-GARDEN. 73-PUENTE SAN MIGUEL-GRADEN A.MONTAJE: BUSHMAN B.MONTAJE: SEC 53. Cubrir sendero hiedras, varas avellano y quitar alambre. Arena y hojas.	2 P. SAN MIGUEL 53-PUENTE SAN MIGUEL-WALLED ROAD. Lluvia FX.34- PUENTE SAN MIGUEL-HOUSE-Terraza. 54- PUENTE SAN MIGUEL-HOUSE. Lluvia FX A.1.MONTAJE: ALTAMIRA CAVE (CERRAZO). 1 FASE B.MONTAJE: (San Vicente de la Barquera) B.TALLER. PREPARAR PILAS DE HENO	3 P. SAN MIGUEL 2 BUSHMAN CAMP 75-PUENTE SAN MIGUEL-HOUSE- 70-PUENTE SAN MIGUEL-GARDEN 86 GARDEN A.2.MONTAJE: ALTAMIRA CAVE (CERRAZO). 1 FASE B.TALLER. EL LINAR LA BUSTA RECOGER JARDINERIA CUEVA	4	5	
6 COBRECES-LA BUSTA 103 CANTABRIA-COUNTRY LANE (GARDEN) Coche 1901 bueyes, suelo mojado, pilas heno 21. HALLWAY. El linar (La BUSTA) 101A-HALLWAY A.MONTAJE: DESMONTAJE-COBRECES-pilas heno/tapar señales. HALLWAY. El linar (La BUSTA) B.1.MONTAJE: OUTSIDE EDITOR'S OFFICE	7 CERRAZO 20/20A-29 ALTAMIRA CAVE-MEADOW A.DESMONTAJE-ALTAMIRA CAVE-HALLWAY. La BUSTA B.2.MONTAJE: OUTSIDE EDITOR'S OFFICE.RECOGER IMPRENTA SANTORA Y PERIDOCOS PEONES	8 CERRAZO 45-ALTAMIRA CAVE-ENTRACE. Llega el Rey A.1.MONTAJE SANTANDER-STREETS B.3.MONTAJE: OUTSIDE EDITOR'S STREETS INT/ EXT	9 SOLVAY 92 -OUTSIDE EDITOR'S OFFICE 91A/93 -SANTANDER STREETS A.2.MONTAJE SANTANDER-STREETS.CAMION ARENA. 8MITS CUBICOS B.MONTAJE.SANTANDER-CHURCH A.1.DESMONTAJE- SANTANDER STREETS	10 SAN VICENTE 94/95-SANTANDER-CHURCH (San Vicente de la Barquera) A.2.DESMONTAJE- SANTANDER-STREETS B.DESMONTAJE:OUTSIDE EDITOR'S OFFICE PEONES	11 P. SAN MIGUEL EXT.79 -GARDEN 103 A-WALLED ROAD 104 -GARDEN 105- HOUSE A.DESMONTAJE: SANTANDER-CHURCH (San Vicente de la Barquera) B.DESMONTAJE:OUTSIDE EDITOR'S OFFICE	12	
13 P.SAN MIGUEL 25/26/27/13 -MARIA'S BEDROOM. INTNIGHT A.MONTAJE:ALTAMIRA CAVE-ENTRANCE. Cambio de vegetación. Reja montada RECOGER JARDINERIA CUEVA VUELVE ARDURA	14 CERRAZO 60/101/107-ALTAMIRA CAVE-ENTRANCE 2 UNIDAD.83-ALTAMIRA CAVE-ENTRANCE A.MONTAJE.sec.107 laurel de 1,50 cm. 1.MONTAJE-LA PORTILLA PEONES	15 P.SAN MIGUEL 47-MARIA'S BEDROOM. 49-CONCHITA'S BEDROOM.INTNIGHT A.1.DESMONTAJE. ALTAMIRA CAVE 2.MONTAJE-LA PORTILLA	16 P.SAN MIGUEL 11/54/67/68/69-MARIA'S BEDROOM.INTNIGHT B.1.MONTAJE-TOWN HALL 3.MONTAJE-LA PORTILLA	17 P.SAN MIGUEL 72/74-MARIA'S BEDROOM A.1.MONTAJE.SANTILLANA STREET B.2.MONTAJE-TOWN HALL.	18 P.SAN MIGUEL 44. PUENTE SAN MIGUEL-HOUSE (Arco Iris). 1.P.SAN MIGUEL -CUERDA FX56. SANTILLANA STREET (vacas cobijas en prado) A.2.MONTAJE: DESMONTAJE SANTILLANA STREETS B.2.MONTAJE: TOWN HALL	19	
20 SANTILLANA-TOWN HALL 31-TORRE DON BORJA A.MONTAJE: PLAZA MAYOR.EXT B.1.MONTAJE: COLLEGIATE 4.MONTAJE-LA PORTILLA PEONES	21 SANTILLANA- TOWN HALL 33-PLAZA MAYOR.EXT 32 TOW HALL A.2.MONTAJE:CHURCH PLAZA SANTILLANA B.2.MONTAJE: COLLEGIATE PEONES(SACAR BANCOS) C. MONTAJE: LA PORTILLA	22 SANTILLANA-COLLAGIATE 17-CHURCH PLAZA SANTILLANA. 19-COLLEGIATECLOISIE 18-COLLEGIATE CHURCH A.DESMONTAJE: PLAZA MAYOR.EXT B.DESMONTAJE:TOWN HALL PEONES	23 SANTILLANA -COLLAGIATE 35-COLLEGIATE CHURCH. 36-COLLEGIATE CLOISER 37-COLLEGIATE CLOISER A/B.6.MONTAJE-LA PORTILLA	24 SANTILLANA- COLLAGIATE 48-COLLEGIATE CHURCH. 58-COLLEGIATE CHURCH A/B.7.MONTAJE-LA PORTILLA RECOGER JARDINERIA PORTILLA DEFINIR LOS CAR BANCOS	25 SANTILLANA- COLLAGIATE 40/48A-COLLEGIATE CHURCH-CHAPEL 56A COLLEGIATE CLOISER. 89 COLLEGIATE CHURCH(quesada y dibujos quemados) B.1.DESMONTAJE:COLLEGIATE CHURCH.(1º poner cableado) A.8.MONTAJE-LA PORTILLA PEONES COLOCAR BANCOS		
27 COMILLAS-LA PORTILLA 50/59- DINING ROOM 82- HALLWAY. 83- DINING ROOM. 55- HALLWAY 41- DINING ROOM B1.DESMONTAJE COLLEGIATE CHURCH.	28 COMILLAS -LA PORTILLA 65. STAIRS FX. TIESTO SE ROMPE	29 COMILLAS-LA PORTILLA 84- ANTERROOM 84A- MARCELINO STUDY 85 – GARDEN.88- GARDEN.88A- MARCELINO STUDY	30 COMILLAS-LA PORTILLA 43/46 -MARCELINO STUDY	31 COMILLAS-LA PORTILLA 539 MARCELINO STUDY 96/98/71 KITCHEN			

Imagen 40. Calendario según plan de rodaje. *Altamira* (Hugh Hudson, 2016)

Fuente: Elaboración propia.

En fin, cuando el diseño de producción nos traslada a esos estados del alma, cuando todos los componentes de la puesta en escena se fusionan el cine se convierte en arte. Para Jean Cocteau “un film es una escritura en imágenes”. Esas imágenes nos muestran los decorados como estados del alma y como cita Marcel Martín en *La estética de la expresión cinematográfica*: “El cine es un instrumento prodigioso que nos permite penetrar en los seres, ver el más allá de las cosas: (...) “No son las imágenes quienes hacen un film, sino el alma de las imágenes”, escribe Abel Gance, y Epstein añade: “El cine es el más poderoso medio de poesía, el medio más real de lo irreal, de lo “*surréal*”, como diría Apollinaire” (Martín, 1962, pág. 33).

CAPÍTULO 3. ANALISIS DEL TRABAJO DEL DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN Y DIRECTOR ARTÍSTICO

En este apartado procederemos a analizar el trabajo realizado por Benjamín Fernández como diseñador de producción y director artístico siguiendo el criterio de selección de películas que han sido nominadas y/o premiadas en los Premios Goya que otorga la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España en la categoría de mejor Dirección artística, con la finalidad de demostrar la importancia de esta especialidad en el resultado final de una película.

El análisis será cronológico. En primer lugar, analizaremos la película *Los otros*, situada en Nueva Jersey, en el año 1945. Ganadora del Premio Goya a la mejor dirección artística 2002. En segundo lugar, *Carmen*, ambientada en la Andalucía de mediados del siglo XIX. Nominada al Premio Goya a la mejor dirección artística 2004. Y, por último, *Alatriste*, enmarcada en la España Imperial de la primera mitad del siglo XVII. Ganadora del Premio Goya a la mejor dirección artística 2007.

CAPITULO 3

3.1. Los otros

Director: Alejandro Amenábar (2001). Género: drama, misterio, terror, thriller. Coproducción: España/ Estados Unidos. Premio Goya a la mejor dirección artística 2002.

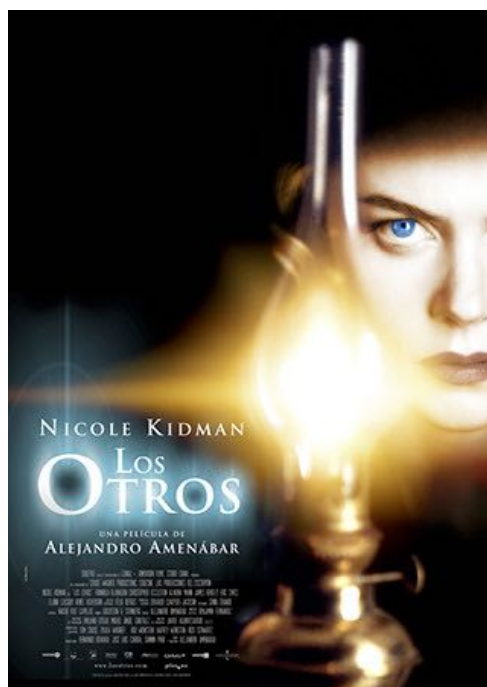


Imagen 41. Carteles Los otros.
Fuente: Filmaffinity

3.1.1. Preproducción

3.1.1.1. Director. Amenábar y su cine versátil

Alejandro Amenábar (Santiago de Chile, 1972). Director de cine, guionista y compositor chileno-español nació en Chile, pero a la edad de 1 año su familia se trasladó a Madrid. No llegó a terminar la carrera de Ciencias de la Información en la Universidad Complutense de Madrid, sin embargo, estudiar allí le sirvió de plataforma para comenzar a rodar los primeros cortos junto a algunos de sus compañeros, entre ellos el director de cine Mateo Gil. En 1991

CAPITULO 3

rodó su primer cortometraje *La cabeza* que obtuvo el primer premio de la Asociación Independiente de Cineastas Amateurs (AICA) y en 1992 realizó el medimetraje *Himenóptero*, influyendo este último en su primer largometraje *Tesis* (1996). *Tesis* obtuvo siete Goyas marcando el inicio de una exitosa carrera cinematográfica gracias a la colaboración del director y productor José Luis Cuerda, quien ha sido su mentor y productor en la gran mayoría de sus películas.

Amenábar, siendo estudiante en la Universidad, ganó el Premio Berlanga al mejor guion por el cortometraje *Luna*. El premio consistía en rodarlo con la productora madrileña Central de Producciones Audiovisuales (en adelante CPA). Precisamente, en aquellos momentos, yo tuve la oportunidad de trabajar como directora artística en dicho cortometraje y pude descubrir el extraordinario potencial de este joven de 22 años. En la productora CPA conoció a José Luis Cuerda, quien al ver el cortometraje *Luna* (1994), y los anteriores trabajos, decide producirle su primer largometraje, así se configuró el inicio de una gran amistad y colaboración profesional. Después vendrían *Abre los ojos* (1997) y *Los otros* (2001), por los que consiguió un gran éxito de crítica y público a nivel nacional e internacional.

Los otros obtuvieron ocho Premios Goya (producción, película, dirección, guion, dirección artística, fotografía, vestuario y música). Amenábar obtuvo el Goya al mejor guion, Goya a la mejor dirección y Goya a la mejor música original. La película también fue candidata en los premios europeos del año y en los Golden Satellite; obtuvo el Premio Ondas, los de las revistas Cinemanía y Nickel Odeon, tres premios del Círculo de Escritores Cinematográficos, el Fipresci del Festival de Flandes, etc. (Amenábar, 2021).

César Naragueda, crítico cinematográfico, nos comenta:

La sutileza y el buen pulso con el que Amenábar va construyendo el relato fantástico, pieza a pieza, hipnotizándonos con su sabia elección de planos y movimientos de cámara, hasta sacudirnos con un final demoledor y escalofriante de doble fuga no tiene precio, y hace del todo inolvidable a este filme ganador de ocho Premios Goya. (Naragueda, 2015)

En 2004 presentó *Mar Adentro* un relato sobre la vida real del tetrapléjico Ramón Sampedro. Por *Mar adentro* obtuvo catorce Premios Goya, así como el Oscar y el Globo de Oro a mejor

CAPITULO 3

película de lengua no inglesa. Benjamín Fernández estuvo nominado en la categoría de dirección artística. Las siguientes películas de Alejandro Amenábar han sido *Ágora* (2009), *Regresión* (2015) y *Mientras dure la guerra* (2019). Su último rodaje es la miniserie de televisión de seis capítulos, *La Fortuna*. Se trata de una adaptación del cómic *El tesoro del Cisne Negro*. Este proyecto va a significar la entrada del director en la realización de series para televisión (Amenábar, 2021).

Es difícil definir el estilo de Amenábar, ya que es un director versátil que ha tocado diversos géneros; desde el *thriller* a la ciencia ficción, pasando por el cine de terror, histórico, drama, suspense, intriga, romance, etc. El cine de terror siempre ha sido uno de sus puntos fuertes. Además, es un director que a la vez es autor, por eso cuenta los temas que le preocupan e interesan desde su particular visión, pero siempre son historias sobrecogedoras que inquietan e intrigan al espectador. En ellas expresa una mirada desde la perspectiva sombría de la existencia y de las complejas relaciones personales. Su interés por la naturaleza humana y cuestiones universales como la muerte, la religión y los conflictos está siempre presente, y hace que el espectador se plantee constantemente preguntas y no quede impasible ante su filmografía.

César Naragueda, crítico cinematográfico, nos explica la trayectoria y los intereses de Amenábar:

Si en su primera etapa escogía sus proyectos como narrador puro, sus últimas tres películas revelan un interés vigoroso por las causas y los dramas humanistas, por presentar conflictos en los que personajes racionales se enfrentan a los desbarros del mundo: en *Mar adentro*, por el derecho a una muerte digna y contra los liberticidas morales; en *Ágora*, por la libertad y la tolerancia y contra el fanatismo religioso; y ahora, en *Regression*, por la sensatez comunitaria y contra la histeria colectiva. Esa es la visión particular del mundo que Amenábar nos quiere trasladar en los últimos tiempos, el hilo conductor que recorre su obra cinematográfica como autor maduro. (Naragueda, 2015)

3.1.1.2. *El encargo. Relación profesional entre el director y Benjamín Fernández.*

Los otros se rodaron íntegramente en inglés con actores anglosajones durante los meses de julio, agosto y septiembre del año 2000. Se trataba de un proyecto pequeño de la productora

CAPITULO 3

Sogecine que fue creciendo al entrar Canal + Francia y Miramax. Así Alejandro Amenábar viajó a Nueva York para conocer a Tom Cruise, que meses atrás había adquirido los derechos de *Abre los Ojos* para rodar en el 2001 un remake titulado *Vanilla Sky*. En ese viaje también conoció a Nicole Kidman, que confesó estar interesada en el proyecto y Tom Cruise se involucró como productor ejecutivo del mismo. (Robles, 2001)

El primer contacto que tuvo Benjamín Fernández fue con uno de los productores Fernando Bovaira, quien le hizo llegar el guion puesto que Alejandro Amenábar tenía interés en conocerle y que se encargara de la dirección artística.

Así nos comenta como le llegó el encargo de realizar la película:

El encargo me llegó cuando estaba haciendo en Florida *Días de trueno* de Tony Scott protagonizada por Nicole Kidman. Allí me enviaron el guion y en mis ratos libres lo leía. Según lo iba leyendo me fui forjando la idea general. En Florida ya hice el primer boceto de como imaginaba la casa situada en la Isla de Jersey. El boceto que realicé fue la primera versión del salón de una casa victoriana en tonos oscuros y mucha madera. Para mi significaba una estética de película de terror pero cuando conocí a Amenábar descubrí que él quería un terror en blanco, no quería el típico dramatismo y fue cuando realicé la segunda versión del salón en tonos grises y tonalidades frías con arreglo a la localización que ya tenían en el Palacio de los Hornillos.

Al volver a España me entrevisté con los productores Fernando Bovaira y José Luis Cuerda. En aquellos días Alejandro se encontraba en Londres y fijamos una fecha para conocernos en la propia localización que se encontraba en Cantabria. Cuando fuimos a localizar el Palacio de los Hornillos conocí a Amenábar.

Tom Cruise sería uno de los productores y Nicole Kidman, la protagonista. Como anécdota, dio la casualidad que mientras se rodaba en Madrid, vivieron en una casa situada en Puerta de Hierro que les alquiló la productora sin saber, ellos, que la había diseñado yo años antes. (Fernández B. , 2019-2021)

Allí decidieron que los interiores se rodarían en plató y que tenían que tener *racord* en el estudio los elementos arquitectónicos como las ventanas, la orientación de entradas y salidas... Todos los elementos conectados con el exterior debían tener la misma carpintería que, en este caso, era de hierro fundido y forjado. El diseño de la casa en plató fue una réplica de ventanas y puertas del Palacio y el resto era una configuración que funcionaba con la acción definida en el guion.

CAPITULO 3

Alejandro Amenábar nos habla de su relación con Benjamín Fernández:

Se contrató como director artístico a Benjamín Fernández, un señor que trabaja mucho en Hollywood, pero que aquí es prácticamente desconocido. Hasta ahora en España solo había hecho *Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto* con Agustín Díaz Yanes. Nuestra mayor preocupación era crear un ambiente lo suficientemente inquietante, y a la vez construir un espacio realista. Él siempre tiró hacia el lado realista, y yo intentaba llevármelo hacia un lado más onírico. Pero la acción transcurre en Jersey, y eso obligaba a que los espacios fueran pequeños. Estoy muy contento de cómo se han diseñado los decorados. El coordinó también el *atrezo*, que se trajo en gran parte de Londres. Hablamos sobre todo de colores. Nos pusimos de acuerdo sobre el cromatismo los cuatro (Benjamín, Javier Aguirresarobe, el director de Fotografía, Sonia Grande, la diseñadora de Vestuario, y yo). Pronto tuvimos claro que todos los fondos, incluidos decorados y vestuario, tenían que ser tonos grises y muertos, para que sobresalieran las caras de los actores. (Amenábar, 2002, pág. 180)

3.1.1.3. Lectura de guion

El proceso del diseño comienza con la lectura del guion. La génesis de todo guion cinematográfico arranca con una idea, un concepto, y una historia. El único propósito es que ese texto acabe en la pantalla. El diseñador de producción y director artístico debe interpretar el guion, ya que cada película tiene un diseño, una estética apropiada que contribuye a potenciar la narrativa de la misma.

La idea de escribir *Los otros* le surge a Alejandro Amenábar al leer en la prensa una noticia sobre unos niños a los que no podía darles el sol, debido a una enfermedad, la fotosensibilidad. Esa noticia le inspiró para recuperar sus miedos infantiles, intentando volver al espíritu de los clásicos de terror, creando una película gótica de terror que incluyera todos los miedos que le habían aterrorizado de niño (Galán, 2004).

Así cuenta Alejandro Amenábar en la entrevista realizada por Isabel Andrade cómo surgió la idea de escribir el guion:

Comencé a escribir la historia por diversión hace tres años. La verdad es que no la encontraba ningún aliciente comercial. Tenía en la cabeza otro proyecto, que pareció no entusiasmar a mis productores. Así que ese verano me puse a escribir ese guion y lo hice muy deprisa. Primero lo leyeron mis amigos, como siempre, y les gustó mucho. Yo tenía claro que quería hacer una historia de terror gótico que incluyera todos los miedos que a mí me habían aterrorizado de niño; hay mucho de mi niñez en las situaciones de la

CAPITULO 3

película. Por supuesto, son mis miedos, pero seguro que coinciden con los miedos de mucha gente. Me apasionaba la historia de una mujer que vivía sola en un caserón, lo encontraba muy estimulante. También me gustaba la idea de la enfermedad de los niños, la foto-sensibilidad, porque me parecía una metáfora y una denuncia de ciertos sistemas de educación represiva. Para mí la película es un viaje de Grace y sus hijos hacia la luz. Es una historia oscura que termina siendo luminosa. (Amenábar, 2002, págs. 166-167)

En el año 2001 Alejandro Amenábar estrena *Los otros*, así arranca el libro del guion cinematográfico editado por Ocho y Medio en el año 2002:

Escribí *Los otros* en el verano de 1998, con un espíritu muy semejante al que me dominaba cuando escribí *Tesis*. Tan solo me dejé llevar por las ganas de divertirme, o sea, de asustarme. Nunca pensé que aquello acabaría siendo mi siguiente película, ni que ese pequeño barco, que es un proyecto cuando nace, atravesaría nada menos que el Atlántico y nos pondría en contacto con <<los otros>>, los norteamericanos, en un viaje completamente nuevo, yo diría que insólito para el cine español. El esfuerzo por llegar a buen puerto fue intenso y el aprendizaje, permanente. Y creo que puede resultar interesante mirar hacia atrás en las páginas de este libro y comprobar cómo todos tuvimos que aportar soluciones, plantear, improvisar y, por supuesto, modificar, para lograr la mejor película posible. Alejandro Amenábar. (ibid, pág.5)

Los otros es una película gótica de terror ambientada en la isla de Jersey en el año 1945. Narra la historia de una mujer llamada Grace que vive en un caserón victoriano junto a sus dos hijos. La II Guerra Mundial ha terminado, espera que su marido regrese del campo de batalla.

La película arranca con un encadenado de ilustraciones que representan escenas significantes del filme (Imagen 42) y la voz de Grace que se solapa con los títulos de crédito. Así comienza el guion:

Sobre una ilustración en B/N en la que aparece un cielo lleno de estrellas, un sol radiante, un lago, palmeras, un cervatillo y dos niños cogidos de la mano, se oye una voz de mujer, dulce y persuasiva:

VOZ DE GRACE (leyendo)

Muy bien, niños, ¿estáis cómodos? Entonces empezaré.

Esta historia comenzó hace miles y miles de años, pero terminó tan solo en siete días. Por aquel entonces ninguna de las cosas que podemos ver ahora...el Sol, la Luna; las estrellas, la Tierra, los animales y las plantas, ninguna de estas cosas existía. Sólo existía Dios y sólo Él pudo hacerlas. Y las hizo. (Amenábar, 2002, pág. 7)

CAPITULO 3

Los bocetos sugieren el tono de la historia sin desvelar los datos clave de la trama. Después de los títulos presenta un plano general del exterior de la casa y un rótulo donde leemos: “*Isla de Jersey. Canal de la Mancha.1945*”



Imagen 42. Fotogramas. Títulos de crédito de *Los otros*.

Fuente: DVD *Los otros*.

Los niños sufren una extraña enfermedad, la foto-sensibilidad, por la que no pueden recibir la luz solar. Grace educa a Nicholas y Anne dentro de precisas normas religiosas. El estricto orden que Grace ha impuesto será desafiado cuando llegan a la casa tres nuevos sirvientes, Mills, Charles y Lydia que deben adaptándose a las normas de la casa, que ha de estar siempre en penumbra con las cortinas corridas y nunca se abrirá una puerta si no se ha cerrado la anterior. Grace se lo explica así a los sirvientes:

¿Se han fijado en lo que estoy haciendo? (Cierra la puerta con llave). En esta casa no se abre una puerta sin cerrar antes la otra (...) Se llama Xeroderma Pigmentosum. Básicamente es una fuerte alergia a la luz. Los niños padecen una fuerte alergia a la luz. Son fotosensibles y jamás deben ser expuestos a una claridad superior a ésta. Les

CAPITULO 3

produciría erupciones, llagas y falta de aire en cuestión de minutos. A largo plazo podría ser fatal. (Amenábar, 2002, págs. 15-21)

Anne, comienza a oír ruidos extraños y a ver gente en la casa, pero al principio su madre no la cree, hasta que Grace comienza a oír ruidos y empieza a creer que hay alguien más en la casa. Anne describe a su madre los seres que ve y que dibuja en un manual:

Las veces que los he visto. La niña no existe, por eso está tachada. Al papá lo vi dos veces en el vestíbulo, a la mamá también dos, en el vestíbulo y en la cocina, a Víctor cinco, en muchos sitios...y ...a ella...cada vez la veo más. Junto a la anciana está escrito el número 14. (Amenábar, 2002, pág. 68)

Grace asustada coge el rifle de caza y registra la casa, en el trastero encuentra el libro de difuntos²¹, con fotografías del siglo pasado donde aparecen retratados familiares difuntos, sentados o tumbados, con los ojos cerrados. Sigue escuchando ruidos extraños y decide ir en busca de ayuda al cura del pueblo, pero debido a la espesa niebla, se pierde por el camino y sorprendentemente encuentra a su esposo Charles, con quien regresa a casa. Al cabo de unos días el esposo huye por miedo pues Anne le cuenta a su padre lo que sucedió y acusa a su madre de volverse loca. Vuelven a quedarse solos y con *los intrusos*.

Desaparecen las cortinas de la casa y Grace culpa a los sirvientes. Decide despedirles y encierra a sus hijos en una habitación para protegerles de la luz. Los niños se escapan por la ventana mientras Grace descubre por una foto que encuentra en la habitación de los sirvientes, que estos están muertos. Los niños a la vez, encuentran junto al lago unas lápidas que pertenecían a los sirvientes.

El clímax donde descubrimos lo que ocurre de verdad se muestra al final del guion, en la secuencia 137 en la habitación de los niños, cuando Anne les cuenta a los intrusos el incidente

²¹ Libro de difuntos. Fotografiar a los muertos era una parte más del rito funerario. Este tipo de imágenes fueron de lo más habitual desde mediados del siglo XIX hasta los años 80 del siglo XX. <https://www.abc.es/sociedad/20131101/abci-antepasados-fotos-muertos-201310291241.html>

CAPITULO 3

que tuvieron con su madre y descubrimos que los vivos son lo muertos y *Los otros* son los vivos...Los intrusos se van de la casa y se quedan solos de nuevo. Y una vez descubierto que les ocurre, la última frase que pronuncia Grace es: “Nadie nos echará de esta casa...mientras estemos muertos”.

Benjamín Fernández nos explica cómo fue su proceso de trabajo cuando iba leyendo el guion, e imaginaba como sería la geografía de la casa para facilitar la coreografía de los personajes por las diferentes estancias:

Cuando leí el guion iba formándome una idea de la geografía del interior de la casa y deseaba primeramente que me eligieran para hacer la película y después poder diseñar un decorado como un complejo de interiores que a su vez me permitiera construir en un estudio de plató apropiado, como se debería hacerse con más frecuencia, teniendo además el confort necesario para que todos los diferentes Departamentos que intervienen en un rodaje se encontraran a gusto. Afortunadamente así fue.

Los hechos que iban a suceder en la casa me daban la posibilidad de diseñar un conjunto de ambientes conectados entre sí por pasillos y escaleras, y además, tenían que encajar visualmente con el exterior de la casa que previamente se había localizado en Cantabria. A su vez, tendría que dividirlos en 2 o 3 núcleos para poder construirlos en un solo nivel en el plató, a excepción del hall de arriba y el ático. El resto del decorado descansaba en un practicable a un metro del suelo del plató, ya que todas las ventanas se abrían a los paisajes exteriores en los que se había incorporado la niebla pintada en los forillos que constantemente envolvía la casa. (Los otros. DVD/extras)

3.1.1.4. Secuencias del guion

Para entender la metodología de trabajo desarrollada por el equipo de arte bajo la dirección de Benjamín Fernández, seleccionamos del guion las seis primeras secuencias como muestra de decorados de interiores y exteriores que corresponden al arranque de la película, marcando en color todos los elementos que conciernen al Departamento de arte y nos servirá para realizar las listas y el desglose del atrezzo de las secuencias.

El proceso de trabajo es el siguiente: una vez leído el guion, el director artístico desglosa en diferentes colores lo que concierne al Departamento de arte para poder distribuir y organizar las diferentes tareas: construcción, atrezzo, grafica, ambientación, mobiliario, etc.

Sobre una ilustración en B/N en la que aparece un cielo lleno de estrellas, un sol naciente, un lago, palmeras, un cervatillo y dos niños cogidos de la mano, se oye una voz de mujer, dulce y persuasiva.

VOZ DE GRACE

(leyendo)

Muy bien, niños, ¿estáis cómodos? Entonces empezaré.

Esta historia comenzó hace miles y miles de años, pero terminó en tan sólo siete días. Por aquel entonces, ninguna de las cosas que podemos ver ahora... el Sol, la Luna, las estrellas, la Tierra, los animales y las plantas, ninguna de estas cosas existía. Sólo existía Dios y sólo Él pudo hacerlas. Y las hizo.

El dibujo encadena con otros similares mientras se introducen los títulos de crédito. Las ilustraciones representan escenas de la película, suficientemente matizadas para sugerir el tono de la historia sin desvelar datos clave de la trama.

I. LA CASA. FACHADA. EXT./DÍA.

Amanece.

Plano general de una casa enorme, de estilo victoriano. Un bosque bastante tupido se extiende a su alrededor. La tierra está cubierta por una fina capa de niebla.

Tan sólo se oye el murmullo del aire y quizá, el graznido de una gaviota lejana.

En sobreimpresión leemos:

Isla de Jersey, Canal de la Mancha, 1945.

2. **LA CASA. DORMITORIO DE GRACE. INT./DÍA.**

Primer plano frontal de GRACE lanzando un chillido desgarrador. Luego se queda en silencio, con los ojos enrojecidos muy abiertos, respirando profundamente, mientras la cámara se va alejando y descubrimos que está acostada.

Gotas de sudor sobre su frente.

GRACE es una mujer de unos treinta años, hermosa, de aspecto algo frágil a la vez que severo. Se incorpora y se frota la cabeza. Luego consulta el reloj de su velador y se levanta de la cama.

Encadena a

3. **LA CASA. FACHADA. EXT./DÍA.**

La luz que se proyecta sobre la casa es ahora más definida.

Tres figuras caminan lentamente hacia la puerta de entrada. Son la SEÑORA MILLS, una mujer de unos sesenta años de edad, gruesa y de expresión afable; el SEÑOR TUTTLE, un anciano de unos setenta años, enjuto y con un vistoso mostacho blanco; y LYDIA, una joven de rostro melancólico y mirada perdida. Los tres van vestidos de modo bastante anticuado, incluso para el año 1945.

La SEÑORA MILLS y TUTTLE se ríen.

SEÑORA MILLS

Ah, el bueno del señor Simpson, ¡menudo personaje!

¿Qué sería de él?

CAPITULO 3

TUTTLE

Oh, ya estará muerto, como todos.

SEÑORA MILLS

(suspirando)

¡Aquellos sí que era buenos tiempos!

El grupo se detiene frente a la **puerta**. La SEÑORA MILLS, que parece la mejor vestida de los tres, llama al **timbre** y luego echa un vistazo a sus dos acompañantes, como si los examinara.

SEÑORA MILLS

Señor Tuttle, su pelo.

TUTTLE se lleva una mano a la cabeza, al tiempo que asiente.

TUTTLE

Oh, el pelo, sí, claro, el pelo.

La puerta se entreabre y aparece GRACE.

SEÑORA MILLS

(sonriendo)

Buenos días, venimos por lo de...

GRACE

Sí, sí, claro. Pasen. *(Abre la puerta del todo.)* Es una grata sorpresa. No los esperaba tan pronto.

La SEÑORA MILLS, TUTTLE y LYDIA intercambian miradas de desconcierto.

GRACE

Vamos, pasen.

4. **LA CASA. VESTÍBULO. INT./DÍA.**

El grupo entra en la casa. El vestíbulo muestra un aspecto desangelado; apenas hay muebles y el conjunto tiene un color grisáceo. Sin embargo, la distribución del amplio espacio y el diseño de la arquitectura resultan bastante espectaculares.

GRACE

(cerrando la puerta y mirando a la SEÑORA MILLS)
¿Su nombre?

SEÑORA MILLS

Bertha Mills, señora. Y él es Edmund Tuttle.

TUTTLE

(estrechando prudentemente la mano de GRACE)
Encantado, señora.

GRACE

El jardinero, supongo.

TUTTLE

Sí, claro, el jardinero..., aunque se me dan bien toda clase de arreglos, si hace falta.

GRACE

Aquí no le faltará trabajo.

SEÑORA MILLS

Y esta muchacha se llama Lydia.

GRACE examina a la joven de arriba abajo. Ésta se encoge un poco, avergonzada.

GRACE

Mmm, esperaba a alguien con más experiencia.

CAPITULO 3

SEÑORA MILLS

Oh, no deje que su cara de niña la confunda, señora. Es mayor de lo que aparenta.

GRACE

(a LYDIA)

¿Tienes suficiente experiencia en el servicio?

LYDIA asiente con la cabeza.

GRACE

¿Sabes planchar?

De nuevo, asentimiento.

GRACE

¿Qué pasa? ¿Se te ha comido la lengua el gato?

La muchacha mira a la SEÑORA MILLS, como si pidiera ayuda.

SEÑORA MILLS

No puede hablar, señora. La pobre es muda.

GRACE

¡¿Muda?!

SEÑORA MILLS

Pero trabaja muy bien, señora, se lo aseguro.

GRACE

Está bien, está bien. Después de todo, la anterior hablaba demasiado. Síganme.

Cruzan el **vestíbulo**. A su derecha se alza una escalera de madera, amplia y algo desgastada.

GRACE

(a las mujeres)

Señora Mills, usted y la chica dormirán en la buhardilla, al final de la escalera. *(A TUTTLE)*
Y usted, señor...

TUTTLE

Tuttle, señora.

GRACE

...Tuttle... puede usar la cabaña de atrás.

Mientras GRACE se dirige a TUTTLE, la SEÑORA MILLS pasa el dedo disimuladamente por una **capa de polvo**. GRACE se da cuenta y la mira fijamente. Avergonzada, la SEÑORA MILLS vuelve a dirigir su atención a GRACE.

GRACE

(rotunda)

Como verán, las tareas domésticas se han descuidado desde que los criados desaparecieron, hace casi una semana.

Llegan a una **puerta lateral**. GRACE extrae un **grueso manojito de llaves**.

SEÑORA MILLS

¿Desaparecieron, así por las buenas?

GRACE

Se esfumaron. Sin previo aviso. Ni siquiera cobraron sus salarios ni se llevaron sus pertenencias.

SEÑORA MILLS

¡Qué cosa más extraña!

GRACE

Algunos días esta casa no es el mejor sitio para vivir, pronto se darán cuenta. Por eso escribí al periódico solicitando gente seria y trabajadora.

SEÑORA MILLS

Oh, nosotros somos muy serios y trabajadores, ¿no es cierto, señor Tuttle?

TUTTLE

(distráidamente)

Oh, sí, muy serios.

GRACE abre una puerta y entran...

5. LA CASA. COCINA. INT./DÍA.

...en la cocina. Grande y algo más acogedora que el resto.

TUTTLE

...Y muy... trabajadores.

GRACE dirige al anciano una mirada de recelo, mientras cierra con llave tras ella.

GRACE

La cocina. El desayuno es a las ocho para mí y a las nueve para los niños. El almuerzo a la una y la cena a las siete y media.

SEÑORA MILLS

¿Y para el señor?

Silencio. Por un segundo, GRACE parece sentirse afectada por la pregunta, pero se rehace al instante.

GRACE

El señor murió en la guerra hace año y medio.
¿Quién de las dos sabe cocinar?

SEÑORA MILLS

Señora, cuánto lo siento.

GRACE

¿Quién de las dos sabe cocinar?

SEÑORA MILLS

Las dos, señora.

GRACE

(a *LYDIA*)

Bueno, tú limpiarás los dormitorios y los baños todos los días, y por lo menos tres habitaciones más, según viene indicado en la lista diaria de faenas, ¿comprendes?

LYDIA asiente con vehemencia.

GRACE

Todas las estancias son muy grandes, pero apenas tienen muebles, así que no dan mucho trabajo. Eso te dejará tiempo suficiente para preparar la comida también.

SEÑORA MILLS

¿Y yo, señora?

GRACE

¿Cuántos años tiene usted?

Las miradas de la **SEÑORA MILLS** y el **SEÑOR TUTTLE** se cruzan con cierto aire de complicidad.

SEÑORA MILLS

Sesenta y seis.

GRACE

(buscando en el manajo la llave apropiada para abrir)
Supongo que alguna vez habrá cuidado niños.

SEÑORA MILLS

En realidad, son mi especialidad, señora. Me encantan los chiquillos.

GRACE abre la puerta y pasan...

6. **LA CASA. SALA DE MÚSICA. INT./DÍA.**

...a la sala de música. Absolutamente vacía, salvo por un piano de cola en un rincón.

GRACE

Quizá tenga motivo para cambiar de parecer una vez que conozca a los míos. No son como los demás. ¿Se han fijado en lo que estoy haciendo? *(Cierra la puerta con llave.)* En esta casa no se abre una puerta sin cerrar antes la otra. Es vital que lo recuerden. No es tan fácil como parece, hay quince llaves distintas para las cincuenta puertas, dependiendo de la zona en la que se encuentren. Señora Mills, a partir de mañana dejaré otro juego de llaves a su cargo.

SEÑORA MILLS

Sí, señora.

GRACE

La sala de música. Este viejo piano ya estaba aquí cuando nos instalamos. No dejen que los

CAPITULO 3

3.1.2. Proceso del diseño

Benjamín Fernández una vez leído el guion comienza a investigar, buscando documentación sobre la época, el vestuario, las costumbres y cualquier objeto que vaya a aparecer, anotando referencias de cualidades plásticas y dando forma al estilo de película que quiere crear teniendo en cuenta las ideas de la estética que marca el director.

En este apartado analizaremos el proceso del diseño dividiéndolo en tres apartados:

- Investigación, Documentación y referencias. Búsqueda de información sobre documentación y referencias de la época a tratar.
- Desgloses del Departamento de arte. Desgloses y listas del Departamento de arte para poder organizar el trabajo.
- *Sets* de rodaje. Búsqueda tanto de localizaciones naturales, adaptaciones de espacios existentes o construcción de los decorados en plató.

3.1.2.1. Investigación, documentación y referencias

Para recrear una época con rigor histórico y minuciosidad el diseñador de producción y director artístico debe documentarse. Es un trabajo de reconstrucción laborioso y complejo donde hay que estar atentos a cualquier imprevisto o problemas que surjan en el rodaje. Benjamín Fernández estudia el entorno donde sucede la acción y busca información de la situación histórica, social, política y cultural de la época a través de libros, películas, cuadros, grabados, artículos, internet, etc.

La documentación para diseñar *Los otros* fue a través de las películas de terror en las que se inspiró Alejandro Amenábar para escribir el guion. Las cualidades de la atmosfera, la ambientación y el entorno son esenciales para el entendimiento del estado de ánimo de los personajes y del sentimiento emocional que rodea la historia. El diseñador debe tener una idea firme de cómo traducir el guion con claras claves estéticas.

CAPITULO 3

La mayor influencia que tuvo Alejandro Amenábar para escribir esta historia de terror fue la novela gótica *Otra vuelta de tuerca* (1898), de Henry James. Está considerada la historia de fantasmas por antonomasia y un hito en la narrativa de terror del siglo XIX. Protagonizada por una joven institutriz al cuidado de dos niños en una mansión victoriana, a lo largo de la narración intervienen presencias y personajes sobrenaturales. Pronto empieza a sospechar que los antiguos criados, muertos hace tiempo en extrañas circunstancias, se han apoderado de la vida de los niños.

Amparo Arrospide en su artículo *Reflexión sobre la película de Alejandro Amenábar* repasa la influencia de la novela *Otra vuelta de tuerca* y cómo los espectadores son cómplices y participes de ese viaje entre la vida y la muerte:

Tenemos cerca en el recuerdo la película *Más allá de los sueños* y también la unamuniana *El arte de morir*: internándonos en la "realidad" de algún personaje, penetraremos en un sueño, hasta que descubramos, junto con él, que somos soñados por otro, tal vez por un muerto. Y en *Los Otros*, somos convocados, junto con los demás, somos títeres movidos también por la mano de la Espiritista ciega... De aquí la sensación de pavor. Pero también la reflexión: también nosotros, como los protagonistas, nos movemos entre tinieblas (¿qué conocemos?) y nos alimentamos de sombras... Y, como Grace, nos aferramos desesperadamente a este lado de la realidad, que hemos de defender a toda costa.

En los minutos finales del vertiginoso desenlace, se confirman nuestras últimas hipótesis, las últimas que quedan en pie, después de que a lo largo del argumento se nos hayan ido destruyendo todas las anteriores: que estamos viviendo dentro de *Otra Vuelta de Tuerca*, la novela de Henry James, o que los personajes malvados (los tres sirvientes) intentan enloquecer a una mujer frágil de los nervios para llevarla a la destrucción o a la muerte y así lograr sus objetivos (quedar como amos y señores de la mansión, donde sirvieron una vez, hace medio siglo). (Arróspide, 2001)

Se han realizado muchas versiones cinematográficas para cine y TV de la novela *Otra vuelta de tuerca*. Nombraremos algunas de las adaptaciones, siendo la primera el capítulo de Matinee Theatre con el título *The Others* (1957); siguiendo el capítulo de Startime con la película *The turn of the screw*, dirigida por John Frankenheimer (1959). Destacaremos la exitosa película inglesa *Suspense* (1961) de Jack Clayton. Filme que nos recuerda en muchos aspectos a *Los otros*. Otra adaptación para la televisión ABC fue *The turn of the screw* (1974) de Dan Curtis. En 1985 Eloy de la Iglesia estrena una adaptación de la novela de Henry James, situándola en

CAPITULO 3

Euskadi y cambiando el sexo al personaje principal. Otras adaptaciones en los años 90 fueron *The turn of the screw* (1992) de Rusty Lemorande y *The Turn of the Screw (TV)* (1999) de Ben Bolt (Imagen 44).

En 1997, el programa de radioteatro *Historias de Radio Nacional de España*, debutó con una adaptación en seis episodios de *Otra vuelta de tuerca*. Hoy en día, siguen haciendo adaptaciones de esta novela como la serie de Netflix *The Haunting of Hill House* (2020).

En el género cinematográfico del cine de terror encontramos diferentes subgéneros: películas de monstruos, de zombis, de vampiros y hombres lobo, de ciencia ficción y extraterrestres, catastrófico, de terror paranormal, etc. Es precisamente este último subgénero, donde encaja *Los otros*. El cine de terror paranormal trata de entes, fantasmas, demonios o hechos paranormales, a veces, contado desde el realismo para poder jugar con el escepticismo de los personajes. Suele alejarse de la violencia y el horror visual para dirigirnos al terror de lo desconocido. También llamado terror psicológico.

Entre algunas de las películas que han influenciado e inspirado a Amenábar a la hora de escribir *Los otros*, podemos destacar: *Rebeca* (1940) de Alfred Hitchcock, *La noche del cazador* (1955) de Charles Laughton, *Suspense* (1961) de Jack Clayton, *Psicosis* (1961) de Alfred Hitchcock, *La casa encantada* (1963) de Robert Wise, *El exorcista* (1973) de William Friedkin, *La profecía* (1976) de Richard Donner, *Al final de la escalera* (1980) de Peter Medak, *El resplandor* (1980) de Stanley Kubrick, *Poltergeist* (1982) de Steven Spielberg, etc., y todas las películas de casas encantadas de los años cuarenta, cincuenta o sesenta (Galán, 2004).

CAPITULO 3



Imagen 44. Primera edición de la novela *The turn of the screw* y carteles de cine de adaptaciones de la novela. *Los otros*.

Fuente: <https://archive.org/details/twomagicsturnofs00jameiala/page/n5/mode/2up/> <https://www.imdb.com/> <https://www.filmaffinity.com/>

La crítica francesa reprochó a Amenábar las influencias de la película *El sexto sentido* (1999) de M. Nigh.t Shyamalan. En una entrevista para *Vanity Fair* comenta que fue muy duro encontrarse durante la preproducción de *Los otros*, la noticia de que *El sexto sentido* iba a estrenarse poco antes de la suya, con el mismo giro final y que Amenábar ya había escrito tres

CAPITULO 3

años atrás. Ambas películas beben del terror clásico, del estilo de Spielberg y de la influencia del cine de Hitchcock (Trivi, 2015).

Amenábar fue tajante: “*Los otros* no está influida por *El sexto sentido*, ya que la escribí hace tres años (...) Precisamente, *La casa* era el título que originalmente iba a tener la película: “*La casa es un personaje*”, precisó el director, “una prisión para la protagonista” (Galán, 2004).



Imagen 45. Carteles de cine. Películas que han influenciado a Amenábar. *Los otros*.

Fuente: <https://www.filmaffinity.com/>

Las influencias que llevaron a escribir esta historia a Alejandro Amenábar nacen de las películas de terror que él veía de niño. Se trata de historias de terror gótico que escondían todos los miedos que le habían aterrorizado, entre todas ellas destaca claramente la novela de Henry James, y muchas otras películas (Imagen 45) que le marcaron en su infancia y adolescencia. Así, nos lo cuenta Alejandro:

Es obvia la similitud entre las historias góticas de casa encantada, y en especial con *Otra vuelta de tuerca*, de Henry James. También hay un par de homenajes a *La noche del cazador*. Y hay otra película que me entusiasmó mucho de niño, *Al final de la escalera*; a veces pienso que *Los otros* es una vuelta de tuerca sobre esa historia en concreto, la

CAPITULO 3

misma historia vista al revés. Esa idea me gusta mucho: ver la misma historia desde la perspectiva contraria. Una cosa que tuve cada vez más clara a medida que escribía, era que necesitaba un final diferente a lo que esperamos de un relato gótico de fantasmas, donde se suele terminar con un enfrentamiento entre el bien y el mal, y con una moraleja. El golpe final aquí es todo lo contrario, buscaba una nueva vuelta de tuerca. (Amenábar, 2002, págs. 174-175)

Los otros está llena de claves y guiños al cine que Amenábar admiraba de pequeño. Haremos a continuación un recorrido por orden cronológico de las películas donde observamos existen similitudes.

Encontramos guiños al cine del maestro Albert Hitchcock. Nicole Kidman, nos recuerda a su musa, la actriz Grace Kelly, además el personaje también se llama Grace. La película *Rebeca* (1940) está presente en el estilo de película: thriller clasicista con caserón de cuento fantástico envuelto en neblina británica, donde las protagonistas incluso tienen un cierto parecido, el ama de llaves resulta amenazante y misteriosa y la muerte siempre está presente (Imagen 46).



Imagen 46. Fotogramas. Películas *Rebeca* y *Los otros*.
Fuente: DVD *Los otros*.

En la película *La mansión de los horrores* (1959) de William Castle descubrimos planos muy similares en el tiro de cámara, composición y lenguaje dramático. La subida de la escalera que conduce al misterio por resolver; el piano como señal amenazante pues las teclas tocan solas sin pianista; el plano cenital con un primer plano de la lámpara de araña que se mueve y alerta que algo extraño ocurre (Imagen 47).

CAPITULO 3



Imagen 47. Fotogramas. Películas *La mansión de los horrores* y *Los otros*.
Fuente: DVD *Los otros*

En la película *Suspense* (1961) de Jack Clayton, también encontramos algunas semejanzas con *Los otros*: las protagonistas viven en una casa solitaria y apartada de estilo victoriano al cuidado de dos niños, tienen un parecido físico similar y creen volverse locas porque tienen visiones y oyen ruidos extraños. En la Imagen 48 comprobamos algunas de estas similitudes: las protagonistas asustadas portan una luz en la oscuridad; planos de pasillos alargados con luces contrastadas; las protagonistas en su lecho se despiertan sobresaltadas; la protagonista dando lecciones a los niños y por último; conversando con el ama de llaves.

Otra película donde encontramos coincidencias es *Al final de la escalera* (1980) de Peter Medak. Ambas se desarrollan en una casa aislada en la que comienzan a ocurrir extraños

CAPITULO 3

sucesos. Uno de los guiños lo encontramos en el personaje del jardinero, ambos tienen el mismo nombre: Señor Tuttle y podemos observar un plano muy similar en el que los dos personajes barren las hojas del jardín. Otra similitud que observamos se encuentra en las escenas donde la médium, en una sesión de espiritismo, revela el clímax de lo sucedido, que será esencial para descubrir el misterio que envuelve a ambas películas, un caso de parricidio (Medianoche, 2018) (Imagen 49).

Además de investigar las películas de terror citadas, la documentación utilizada por Benjamín Fernández y el decorador-ambientador Emilio Ardura, se centró en la búsqueda de referencias de las películas de casas encantadas de estilo victoriano de finales del siglo XIX. Se dieron cuenta que al hablar de muertos del pasado y viendo películas de la década de los cuarenta, tenían un mobiliario bastante anticuado, de estilo victoriano y tomaron ese camino.

El movimiento victoriano se impulsó a finales del XIX por la Reina Victoria. Es un movimiento de arquitectura, moda, literatura y artes decorativas. Lo que más le caracteriza a este estilo es su carácter romántico y gótico. El cine ha adaptado muchas obras literarias de este género. Los primeros relatos góticos datan del siglo XVIII, desde *El Castillo de Otranto* de Horace Walpole, pasando por Edgar Allan Poe con *La caída de la casa Usher*, hasta escritores como Shirley Jackson *La maldición de Hill House* o Stephen King con *El Resplandor*. Todos estos relatos abarcan elementos diferentes (espíritus, crímenes, fenómenos paranormales, espiritismo, etc.). Pero todos los guiones contienen un nexo en común: “*la casa*”, representada en diferentes formatos (hotel, manicomio, casa abandonada o mansión gótica) y siempre alejada de la civilización.

CAPITULO 3



Imagen 48. Fotogramas. Películas *Suspense* y *Los otros*.
Fuente: DVD *Los otros*

CAPITULO 3



Imagen 49. Fotogramas de las películas *Al final de la escalera* y *Los otros*.
Fuente: DVD *Los otros*

La casa se convierte en un personaje que se revela y nos presenta las fobias y los miedos de sus protagonistas, expresando los conflictos que sirven para ordenar el caos afectivo y emocional de los propios espectadores, de los miedos universales de la memoria colectiva. ¿Cuántas casonas victorianas, aisladas, cubiertas por la niebla, iluminación tenebrosa, pueden despertar nuestros temores más profundos? (Soto Roland, 2012).

Algunas de las casonas que permanecerán en nuestra memoria para siempre como auténticas protagonistas son las que aparecen en películas como: *Rebeca*, *Los intrusos*, *La mansión de los horrores*, *Psicosis*, *La casa encantada* o *Al final de la escalera*. (Imagen 50).

Alejandro Amenábar decidió situar la casa en la isla de Jersey ubicada en el Canal de la Mancha, al oeste de la costa de Normandía, Francia. Esta isla depende de la Corona Británica desde el año 1066 pero no forma parte del Reino Unido. El territorio ocupa 116 kilómetros cuadrados y es la mayor y más meridional de las islas del Canal. Durante la Segunda Guerra Mundial, las Islas del Canal (Jersey, Guernsey, Alderney, Sark y Herm) fueron la única

CAPITULO 3

porción de suelo británico ocupada por Alemania. Las fuerzas armadas nazis, las invadieron en 1940 hasta la desocupación en 1945.



Imagen 50. Casas encantadas de películas. *Rebeca* (1940) de Alfred Hitchcock; *Los intrusos* (1944) de Lewis Allen; *La mansión de los horrores* (1959) de Willian Castle; *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock; *La Casa Encantada* (1963) de Robert Wise; *Al Final de la Escalera* (1980) de Peter Medak.

Fuente: DVD películas / http://anguloarquitectura.com/es/psycho-house_-psicosis-1960
<http://arquitecturaornamentoyobsesion.blogspot.com/2014/01/manderley-la-casa-que-nunca-existio.html/>

En un principio la historia iba a rodarse en castellano y trascurriría en Latinoamérica, pues en un viaje que hizo Amenábar al sur de Chile descubrió construcciones típicamente anglosajonas debido a la cantidad de emigrantes europeos que levantaron sus hogares en lugares perdidos del cono sur. Pero los productores le convencieron para que la rodara en inglés. En un principio se barajó la posibilidad de rodar en Irlanda debido a la fuerte presencia de la religión católica en la película, sin embargo, se decidió cambiar el escenario a las islas del Canal de la Mancha que fueron medio francesas y luego inglesas y donde conviven los dos idiomas y las dos regiones: católica y anglicana Así, trasladaron toda la historia a Jersey (Amenábar, 2002, págs. 169-170).

Benjamín Fernández nos comenta las referencias que le sugirió Alejandro:

Alejandro me sugirió ver algunos clásicos de terror. Siendo un director risueño, tenía muchas ideas, muy fuertes y definidas. Una de las referencias importantes fue la película *Al final de la escalera*, en cuanto al acceso al ático, que es donde duermen los sirvientes y descubre que son los muertos.

CAPITULO 3

El resto lo daba la geografía del diseño del espacio según necesidades del guion. Por ejemplo, donde dormían los niños, tenía que ser una habitación que estuviera en un segundo piso para la salida de los niños al exterior. Para la construcción de la casa, me documenté en libros de arquitectura inglesa de las Islas. La construcción está inspirada en el estilo georgiano más que victoriano, con paredes de madera lacadas en tonos grises. También busqué imágenes de la isla de Jersey para diseñar los frescos con diferentes vistas y paisajes de la isla que decoran la sala de música, representando un horizonte donde siempre se veía el mar. (Fernández B. , 2019-2021)

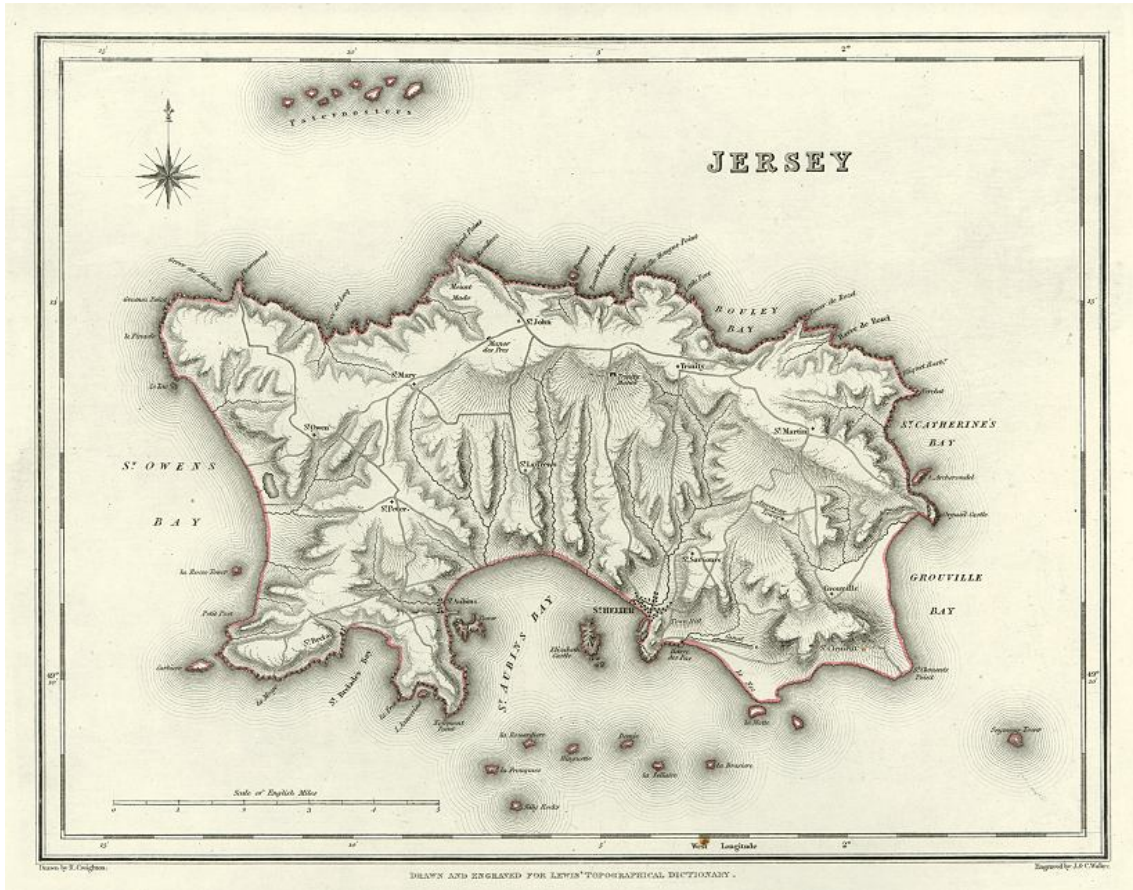


Imagen 51. Mapa de la Isla de Jersey.
Fuente: <http://lasislasmundo.blogspot.com/2016/09/jersey.html>

3.1.2.2. Desgloses del Departamento de arte

El Departamento de arte, para poder planificar, realiza diferentes desgloses que veremos a continuación. En primer lugar, se subraya en el guion secuencia por secuencia todos los elementos que conciernen al Departamento de arte y se hacen las anotaciones oportunas

CAPITULO 3

- Desglose de decorados/localizaciones: despiece de decorados para saber cuántos en número y cuales tenemos en total y aquéllos que debemos localizar o construir.
- Desglose de atrezzo: listado cronológico de cada secuencia del guion con los objetos, enseres y mobiliario que aparecen en la escena.
- Desgloses de ambientación: listados exhaustivos de todos los elementos necesarios para ambientar cada decorado. Esto es muy necesario para poder preparar el presupuesto y el calendario de trabajo.

3.1.2.2.1. Desglose de decorados/localizaciones

En este caso, Benjamín Fernández tenía claro que la localización de la mansión se debía construir y así lo había hablado con el director. Solo había que localizar el exterior de la casa.

Para nuestro objetivo de estudio hemos realizado un gráfico dividiendo decorados, localizaciones y secuencias. Un listado de decorados de exteriores e interiores de la mansión, separando las secuencias de día y noche. Seleccionando las estancias de los interiores en el plató y de los exteriores en localización natural. (Imagen 52).

MANSIÓN ISLA DE JERSEY/PLATÓ MADRID/INTERIORES		
DECORADOS	SECUENCIAS	LOCALIZACIONES
Dormitorio de Grace. Inti/Día	2,13,73,78,83,88,90,92,98,100	Estudios El Álamo
Dormitorio de Grace. Inti/Noche	35A,55	
Vestíbulo. Inti/Día	4,7,10,16,21,23,25,29,31,48,64,71,75,111.	Estudios El Álamo
Vestíbulo. Inti/Noche	34	
Cocina. Inti/Día	5,9,11,14,40,77,82,95.	Estudios El Álamo
Cocina. Inti/Amanecer	63	
Sala de música. Inti/Día	6,18,20,30.	Estudios El Álamo
Sala de música. Inti/Noche	58,62	
Descansillo. 2ªplanta. Inti/Día	8	Estudios El Álamo
Sala de estudio. Inti/Día	15,15B,17,19,27,84,112.	Estudios El Álamo
Sala Juegos-Salón. Inti/Día	15	Estudios El Álamo
Sala Juegos. Inti/Día	26,28,52	Estudios El Álamo
Comedor. Inti/Noche	32	Estudios El Álamo
Comedor. Inti/Día	76	
Dormitorio niños. Inti/Noche	34,37,54B,72,85,87,89,91, 94,97,115,128,133,135,137.104,107, 115.	Estudios El Álamo

CAPITULO 3

Dormitorio niños. Inti/Día	34,37,54B,72,85,87,89,91, 94,97,115,128,133,135,137.104,107, 115.	
Pasillo. Inti/Noche	36.	Estudios El Álamo
Pasillo. Inti/Día	86,93,96,108,139.	
Sala de estar. Inti/Día	38	Estudios El Álamo
Vestíbulo-Rellano superior. Inti/Día	41,44,46.	Estudios El Álamo
Trastero. Inti/Día	45	Estudios El Álamo
Trastero 2. Inti/Día	51,53	Estudios El Álamo
Salón. Inti/Noche	54	Estudios El Álamo
Salón. Inti/Día	74	
Escalera Buhardilla. Int/Noche	54A,121	Estudios El Álamo
Pasillo. Escaleras. Inti/Noche	5	Estudios El Álamo
Vestíbulo. Pasillo. Inti/Noche	57,59,61,132	Estudios El Álamo
Vestíbulo. Escaleras. Inti/Noche	60,106,119,131,134,136.	Estudios El Álamo
Vestíbulo. Escaleras. Inti/Día	101	
Cabaña. Inti/Noche	80	Estudios El Álamo
Sala vacía 1. Inti/Día	109	Estudios El Álamo
Sala vacía 2. Inti/Día	110	Estudios El Álamo
Despacho. Inti/Día	113	Estudios El Álamo
Salas. Inti/Día	114, 138	Estudios El Álamo
Sala pequeña. Inti/Noche	117	Estudios El Álamo
Escalera superior. Inti/Noche	118	Estudios El Álamo
Buhardilla. Inti/Noche	122,124	Estudios El Álamo
FACHADA MANSIÓN NUEVA JERSEY/LAS FRAGUAS (CANTABRIA) EXTERIORES		
DECORADOS	SECUENCIAS	LOCALIZACION
La casa. Fachada. Ext/Día	1, 3, 12,39,50, 99, 140	Palacio de los Hornillos
La casa. Fachada. Ext/Noche	33	
La casa. Jardín. Ext/Día	22, 24,43,65,70,102	Palacio de los Hornillos
La casa. Jardín. Lago Ext/Día	66,68.	Palacio de los Hornillos
La casa. Jardín. Lago Ext/Noche	123,125,127,129	
La casa. Portón. Carretera. Ext/Día	67,69,103, 105,141	Palacio de los Hornillos
La casa. Jardín-Fachada. Ext/Día	81	Palacio de los Hornillos
La casa. Jardín-Fachada. Ext/Noche	130	
La casa. Jardín-Cabaña. Ext/Noche	79	Palacio de los Hornillos
La casa. Muro. Ventana. Ext/Noche	116	Palacio de los Hornillos
La casa. Jardín-Árboles. Ext/ Noche	120	Palacio de los Hornillos

Imagen 52. Esquema de Decorados, Localizaciones y secuencias.
Fuente: Elaboración propia a partir del guion.

3.1.2.2.2. Desglose de atrezzo

Para desglosar un guion no existe un modelo estándar determinado. Cada diseñador de producción y director artístico utiliza el suyo particular. Hay muchas plantillas y formas de hacerlo. En este caso, utilizaremos una de las más frecuentes, se marcan con códigos de color las diferentes categorías y se hace un desglose para entender dentro del Departamento de arte

CAPITULO 3

la sección a que corresponde: **amarillo** - atrezzo; **rosa** - gráfica; **verde** - vegetación; **rojo** - carros y animales; **marrón** - construcción; **azul** - efectos especiales, **azul** - efectos visuales, etc., y así poder repartir tareas al equipo de arte.

Aunque no hay una normativa estricta para desglosar el guion, en la lista de atrezzo deben figurar todos los elementos que aparecen en él y cotejar con el Departamento de dirección para concretar cantidades de elementos, dependiendo de la figuración.

Como muestra seleccionamos del guion las primeras secuencias de exterior e interior que corresponden al arranque de la película:

1. LA CASA. FACHADA. EXT./DÍA.
Amanece. Plano general de la casa enorme estilo victoriano, cubierta por una fina capa de niebla.
Niebla
Niebla
2. LA CASA. DORMITORIO DE GRACE. INT./DÍA.
Primer plano frontal de Grace lanzando un chillido, está acostada en la cama.
Cama vestida (ropa de cama, almohadas, colcha,...)
Muebles dormitorio
Cortinas
Velador
Reloj
Cama
3. LA CASA. FACHADA. EXT./DÍA.
Llegan a la casa la señora Mills, el señor Tuttle y Lydia.
Timbre puerta entrada
Puerta entrada
4. LA CASA. VESTÍBULO. INT. /DÍA.
El grupo entra a la casa. El vestíbulo está desangelado; apenas hay muebles y el conjunto tiene un color grisáceo. La distribución y arquitectura son espectaculares.
Pocos muebles
Escalera de madera amplia y desgastada
Capa de polvo
Grueso Manojos de llaves
5. LA CASA. COCINA. INT./DÍA.
La cocina es grande y algo acogedora. Grace explica a los sirvientes las normas de la casa.
Atrezzo de cocina (cazuelas, vajillas, cestos, platos, etc.)
Manojos de llaves
6. LA CASA. SALA DE MÚSICA. INT./DÍA.
La sala de música está absolutamente vacía, salvo y un piano de cola
Piano de cola
Manojos de llaves
Cortinas

CAPITULO 3

3.1.2.2.3. Desgloses de ambientación

Emilio Ardura fue el decorador de esta película y su primer trabajo junto a Benjamín Fernández:

Fue mi primer trabajo junto a Benjamín Fernández, repitiendo en *Carmen* (2003) y en *Alatriste* (2006). En un principio Benjamín quería traer a una decoradora inglesa pero el productor Emiliano Otegui le sugirió que trabajara conmigo. Ya nos conocíamos, pero sería la primera vez que íbamos a trabajar juntos. (Ardura, 2020)

El decorador es una figura fundamental en el Departamento de arte. La elección de los muebles, la tapicería, el atrezzo, los adornos, es decir, todo lo que vemos en el *set*, y la manera de cómo están dispuestos en el espacio, son esenciales para establecer y entender el concepto visual. Benjamín Fernández y Emilio Ardura trabajan estrechamente para garantizar que el diseño conceptual se traslade a los decorados. Ardura tiene cierta libertad creativa para realizar y ofrecer sus propuestas. Una vez organizados los desgloses, se distribuyen las tareas al equipo. Su equipo está formado por: ayudantes, regidor, pintores, carpinteros, jefe de atrezzo, atrecistas de avance y rodaje. Emilio Ardura nos explica como organiza a su equipo:

Mi trabajo principal consistió en “vestir” la casona que construyeron íntegramente en los estudios *El Álamo* en Navalcanero. Lo primero que hago es desglosar el guion y realizar listas de ambientación con todo tipo de detalles donde se especifica el atrezzo y mobiliario: lámparas, cortinas, alfombras, cuadros, muebles, elementos gráficos, elementos decorativos, etc. Además debo elegir y buscar elementos como apliques, enchufes, picaportes, manillas, timbres, etc. Mi equipo se encarga de recoger el mobiliario y atrezzo de las casas de alquiler, anticuarios o de comprar todos los elementos y materiales necesarios para ir transformando y construyendo el atrezzo y mobiliario que se necesite. Además preparan el atrezzo que “*juega*” por guion y, una vez construidos los decorados, montan y ambientan el set. (Ardura, 2020)

En *Los otros*, el adorno del escenario implica la elección de la decoración y mobiliario, fundamentales para la acción que se desarrolla en el set y que emocionalmente estará en sintonía con los personajes que habitan la casa. La elección del mobiliario, los adornos, las telas, las texturas, el estampado y la paleta del color tienen gran relevancia, creando significados metafóricos. Así lo confirman Baldo Bandini y Glauco Viazzi en el libro la escenografía cinematográfica:

CAPITULO 3

El ambiente no es sólo el conjunto de aquellas personas que actúan, hablan, se visten de determinada manera, actuando de un modo particular en torno a la historia de los protagonistas, sino que quiere decir también esa habitación, esos muebles, esas cortinas y esa luz en un ángulo. Y quiere decir aquel tintero de bronce, aquel cuadro colgado de la pared, aquella alfombra, todas esas cosas que los demás no advierten, pero que dan en cambio verdad y color a la historia, precisan las situaciones, determinan los caracteres. (Bandini y Viazzi, 1959, pág. 154)

3.1.2.3. *Sets de rodaje*

Una vez leído y analizado el guion, Benjamín Fernández y Alejandro Amenábar tuvieron sucesivas reuniones para aunar pareceres y dar forma al aspecto estético de la película. Tenían claro que el interior se construiría en plató y debían buscar el exterior de la casa, un caserón aislado y de estilo victoriano. Alejandro fue a localizar a la isla de Jersey donde se sitúa la casa en el guion, también vieron muchos catálogos de casas inglesas, hasta que finalmente dieron con la localización idónea en el norte de España, concretamente en Cantabria. La magia del cine o la gran mentira, según se mire, situó la casa encantada en un caserón situado en Arenas de Iguña. Exactamente en el Palacio de los Hornillos, donde se rodaron todos los exteriores. Cuando Benjamín Fernández se incorporó a la película ya tenían localizado el caserón en Cantabria.

La casa la localizaron los productores Fernando Bovaira y Emiliano Otegui en helicóptero. Amenábar explica como descubrieron la casa de Cantabria y de qué manera surgió el estilo y tipo de casa:

Encontrar la casa se convirtió en el primer problema. Yo quería una casa que mí me diera miedo. En la isla de Jersey vimos una que no estaba nada mal, pero era de un millonario que no tenía ningún interés por el cine y pasó de alquilarla. Sin embargo, nos dio una referencia de por dónde había que ir. En Londres vimos un catálogo de cientos de casas; todas dentro del estereotipo de Hollywood. Mi idea estaba entre una casa de Spielberg y una de Billie August, una casa encantada, pero a la vez una casa realista europea. Mientras localizábamos, ninguno imaginábamos que la casa estaba en Santander, y que era el lugar adecuado para reproducir los iconos que había visto en películas como *Psicosis*. (Amenábar, 2002, pág. 195)

El Palacio de los Hornillos o Palacio de Las Fraguas está situado en la localidad cántabra de Las Fraguas, en Cantabria. Es una gran finca en la que se sitúan dos palacios: la Casona de las

CAPITULO 3

Fraguas y el Palacio de los Hornillos. La finca tiene 60 hectáreas, con la mitad destinada a jardines y bosques. Dentro de la finca y en el bosque hay una torre vigía almenada de tres alturas; muy cerca está la iglesia de San Jorge, réplica de un templo romano construida en 1890 y un pequeño edificio medieval de caballerizas.

La Casona de las Fraguas es un palacete de finales del siglo XVIII, en piedra de mampostería y sillería y entrevigado de madera, construido por Rafaela Ortiz Mioño, duquesa de Cilleruelo. Ha sido rehabilitado por Álvaro Fernández Villaverde Silva, Duque de San Carlos, propietario del inmueble y descendiente del mismo linaje. Actualmente es un negocio de hostelería que organiza banquetes y celebraciones.

El Palacio de los Hornillos es de finales del siglo XIX, es más grande y decidieron que este último fuera el elegido para crear el ambiente de terror psicológico. Es de estilo victoriano, (basado en la arquitectura rústica medieval inglesa), obra del arquitecto británico Ralph Selden Wornum. Fue edificado por el Duque de Santo Mauro y su estilo inspiró al posterior Palacio de la Magdalena. Los dos palacios de arquitectura similar fueron residencia de Alfonso XIII, que solía disfrutar de temporadas en el Palacio de los Hornillos antes de terminar el Palacio de la Magdalena de Santander.

El Palacio de los Hornillos se encuentra en la zona más alta de una finca vallada junto a uno de los estanques artificiales. Se compone de varios cuerpos con tejados de grandes pendientes, con diferentes tipos de materiales en fachada: fábrica de mampostería y sillería en la vivienda principal y fábrica de ladrillo y entramados de madera en las cocinas y los establos. Ambas zonas se diferencian por descomponerse en cuerpos separados. Posee una torre y una arcada de cinco vanos. Alberga dos esculturas de principios del s. XVII, obra de Gabriel de Pinedo, que representan a los hermanos Juan Bautista y Fernando de Acevedo. La casa tenía todos los ingredientes que buscaban: entrada con verja, caserón aislado de estilo victoriano y un lago (Imagen 53).



Imagen 53. Palacio de los Hornillos. Las Fraguas. Cantabria. *Los otros*.
Fuente: Alexandra Echebarría/ADT-Campo-Los Valles. (<https://www.tourcantabria.com>, 2011)

3.1.3. Propuesta plástica y estética (*Concept Art*)

La propuesta plástica de Benjamín Fernández se materializa con los planos técnicos y bocetos artísticos, donde traslada la historia del guion en imágenes. Los bocetos de Benjamín, muestran con gran realismo el concepto visual y estético que veremos en la pantalla. En este apartado mostraremos la propuesta plástica y estética dividiéndolo en tres apartados:

- Planos técnicos. Plantas, alzados y secciones a escala de los espacios y elementos que son necesarios construir.
- Bocetos artísticos. Propuesta plástica de los espacios y decorados.
- Decoración y ambientación. Propuesta estética con documentación fotográfica del atrezzo, mobiliario, gráfica, enseres y ornamentación.

CAPITULO 3

3.1.3.1. Planos técnicos

En *Los otros* Benjamín Fernández intentó crear un ambiente realista, a veces onírico, pero siempre sobre una base realista. Tuvo que diseñar el interior de la casa completa para que Alejandro Amenábar tuviera la libertad de poner la cámara donde quisiera y pudiera hacer planos complejos donde en una casa normal no hubiera podido hacer. Así se lo cuenta a Jorge Gorostiza en su libro *La arquitectura de los sueños*:

Esta película es casi un decorado clásico, pseudovictoriano, porque toda la acción transcurre dentro de una mansión en la Isla de Jersey, y está hecho el decorado en estudio, que es como se debían hacer todos. De hecho, yo creo que Amenábar tiene una visión bastante certera de cómo se debe hacer una película, y dijo que esto, naturalmente, tenía que hacerlo en estudio. Está hecho para que se pueda rodar, las paredes se pueden mover, puedes meter la cámara donde en un edificio normal no la podrías meter y haces tu decorado, tu interior, con arreglo a los movimientos y la acción que transcurre en la película. Yo creo que eso, al final, a lo mejor no se percibe, pero sí se nota desde el momento en que no ha tenido ningún problema para encontrar y mover a sus personajes por el interior, y poner la cámara y el micrófono donde fuera. (Gorostiza, 2001, págs. 240-241)

El decorado completo del interior de la mansión se construyó en los Estudios *El Álamo* en base a los exteriores del Palacio de los Hornillos. Se hicieron dos maquetas del interior de la casa para que el director y el equipo en general pudieran planificar y visualizar los espacios (Imagen 54). Así nos lo cuenta Benjamín Fernández:

Preparamos, antes de comenzar la construcción en el plató, dos maquetas a escala 1/25 que terminaron en casa de Amenábar, de forma que contribuyó a que conociera mejor que nadie la distribución. Más tarde, ya durante la construcción en el plató, él mismo añadiría algunos móviles más para hacer movimientos de cámara determinados. (Robles, 2001)

La casa se convierte en otro personaje de la historia:

Si, la casa es un personaje. Tenía protagonismo ya en el guion. Hay un texto que se ha eliminado por doblaje, que hacía referencia directa a la casa. Lo que había significado para Grace, que es una prisión. Y por eso no es lo mismo la casa de noche, que la casa de día con las cortinas abiertas o con las cortinas cerradas. Por eso Aguirresarobe se tomó muchas molestias para diferenciar la luz. La premisa que le di fue: “En esta casa, la luz mata. Se

CAPITULO 3

intenta filtrar por las cortinas y persigue a los personajes”. Queríamos que se viera cómo la casa ha vuelto loca a Grace, empujándola a hacer algo terrible (Amenábar, 2002, pág. 191).

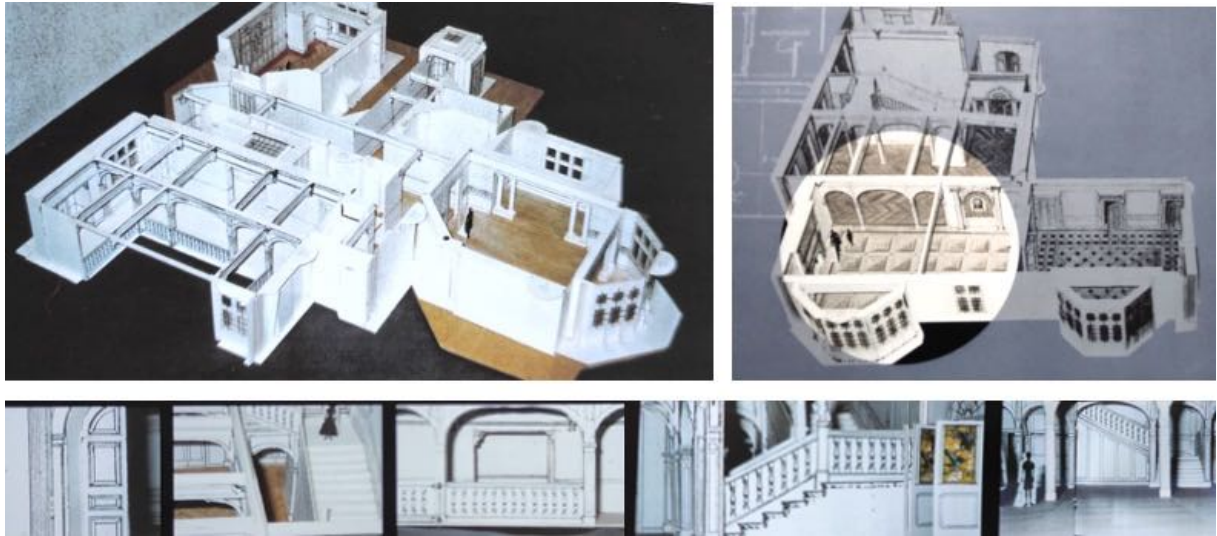


Imagen 54. Maquetas de planta principal y primer piso. *Los otros*.
Fuente: (Robles, 2001, pág. 188)

Benjamín Fernández nos explica cómo diseñó la casa que demandaba el guion, la funcionalidad geográfica y la interacción de los aposentos:

La distribución de la casa exigía una conexión entre diferentes estancias muy directa. Así, el vestíbulo de entrada conectaba con una vidriera con el *hall* principal y éste se abría al salón, de forma que la escalera principal que comunicaba con el hall del 1er piso estaba visualmente comunicada con los dos ambientes. La división de éstos realizaba con unos arcos, reflejo de la galería exterior (...) El salón se comunicaba, a su vez, con la sala de música por un lado y por otro, a través de los arcos y el vestíbulo, con el cuarto de juego de los niños y el estudio. Esta sala de música era una habitación completamente vacía y, además de la comunicación con el salón, otras tres puertas la conducían a otras salas, una de ellas a un pasillo y la otra, a la cocina-office donde desayunaban los niños, por lo que esta sala podía haber sido con anterioridad comedor de gala. (Robles, 2001, págs. 190-192)

Además del interior de la casa construida en plató, en la casona de las Fraguas también hubo que construir y montar:

En un bosque que había cerca del Palacio se montó el exterior de la cabaña y el interior se hizo en el plató. También se construyó la verja de entrada, el portón, una rotonda con una fuente entre el portón y la fachada, el árbol y las tumbas. El árbol llevaba unas ruedas y se

CAPITULO 3

iba moviendo dependiendo del plano. Había planos que desde el árbol se veía la casa y otros donde veíamos el árbol al lado de las tumbas. En el interior de la casona se habilitaron y ambientaron algunas estancias como el trastero, la habitación de los ruidos, el comedor principal y el despacho. (Fernández B. , 2019-2021)

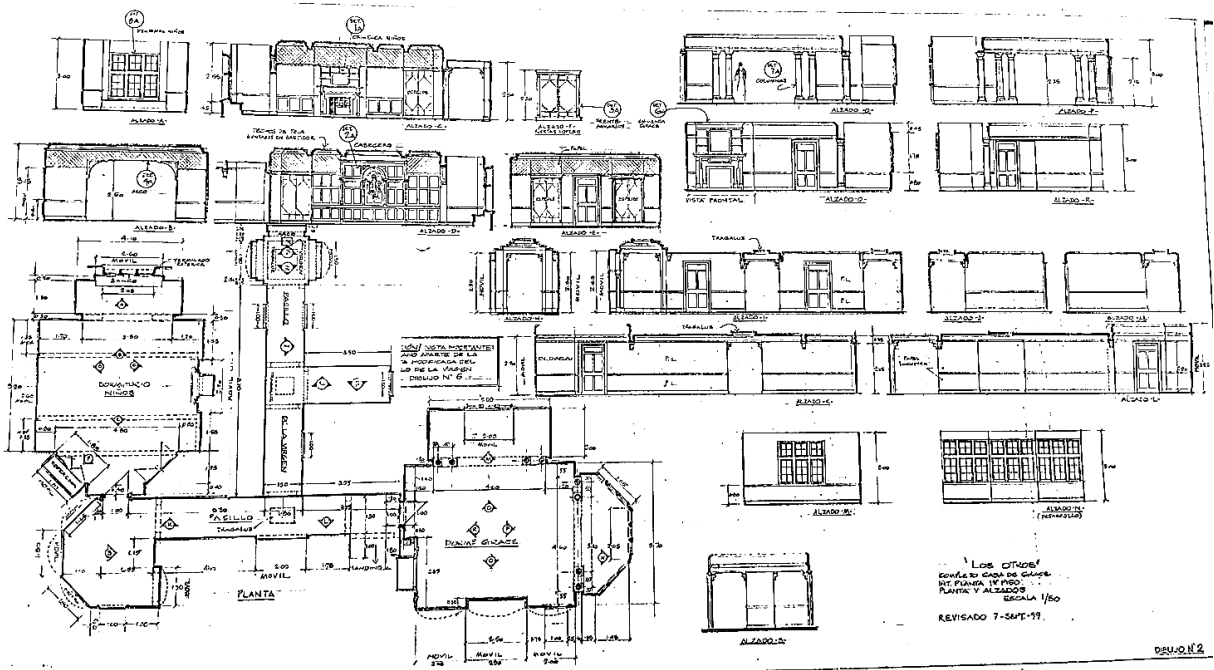


Imagen 55. Planos. Planta y alzados del complejo casa de Grace. Interior piso 1°. Los otros Fuente: Benjamín Fernández.

En las Imágenes 55 y 56 vemos el interior del primer piso del complejo de la casa con planta y alzados de pasillo de la Virgen, dormitorio niños, pasillo dirección dormitorio Grace y dormitorio Grace. Estos decorados se construyeron y montaron aparte del complejo principal, ya que este sólo tenía arriba el hall superior al que daban dos corredores y diferentes puertas falsas.

Comprobamos la cantidad de paredes móviles que construyeron que son de gran ayuda a la hora de poder planificar y situar la cámara en lugares que sería imposible poder realizar en un decorado natural.

CAPITULO 3

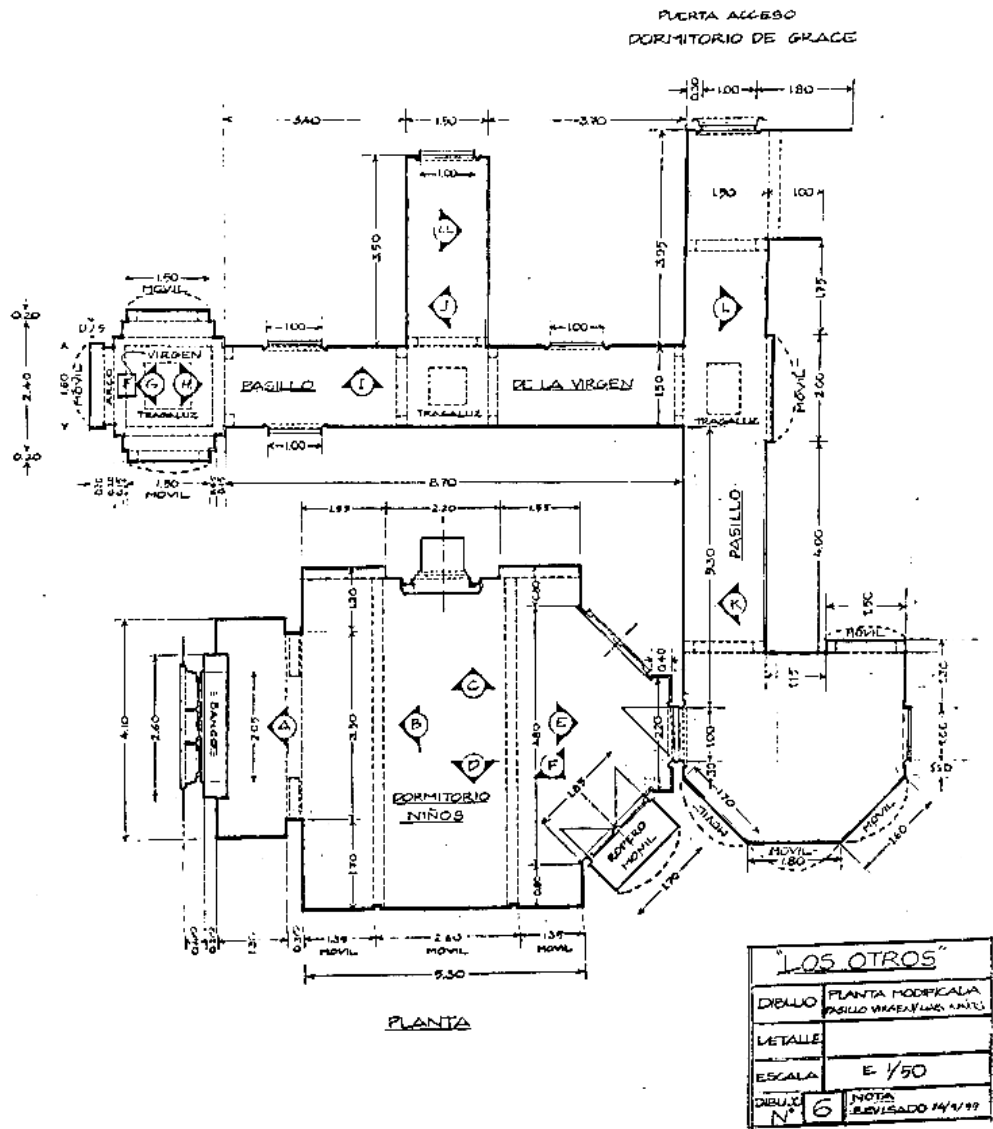


Imagen 56. Planos. Planta del pasillo de la Virgen y la habitación de los niños. *Los otros*
Fuente: Benjamín Fernández.

En las Imágenes 57 y 58 observamos los planos, alzados y secciones de la escalera y las vigas. En los planos de la escalera vemos los balaustres que se construyeron en madera y se pintaron y ambientaron. Para las vigas y médulas del vestíbulo, se utilizaron materiales como madera y escayola con diferentes acabados. El estilo arquitectónico es victoriano y georgiano.

CAPITULO 3

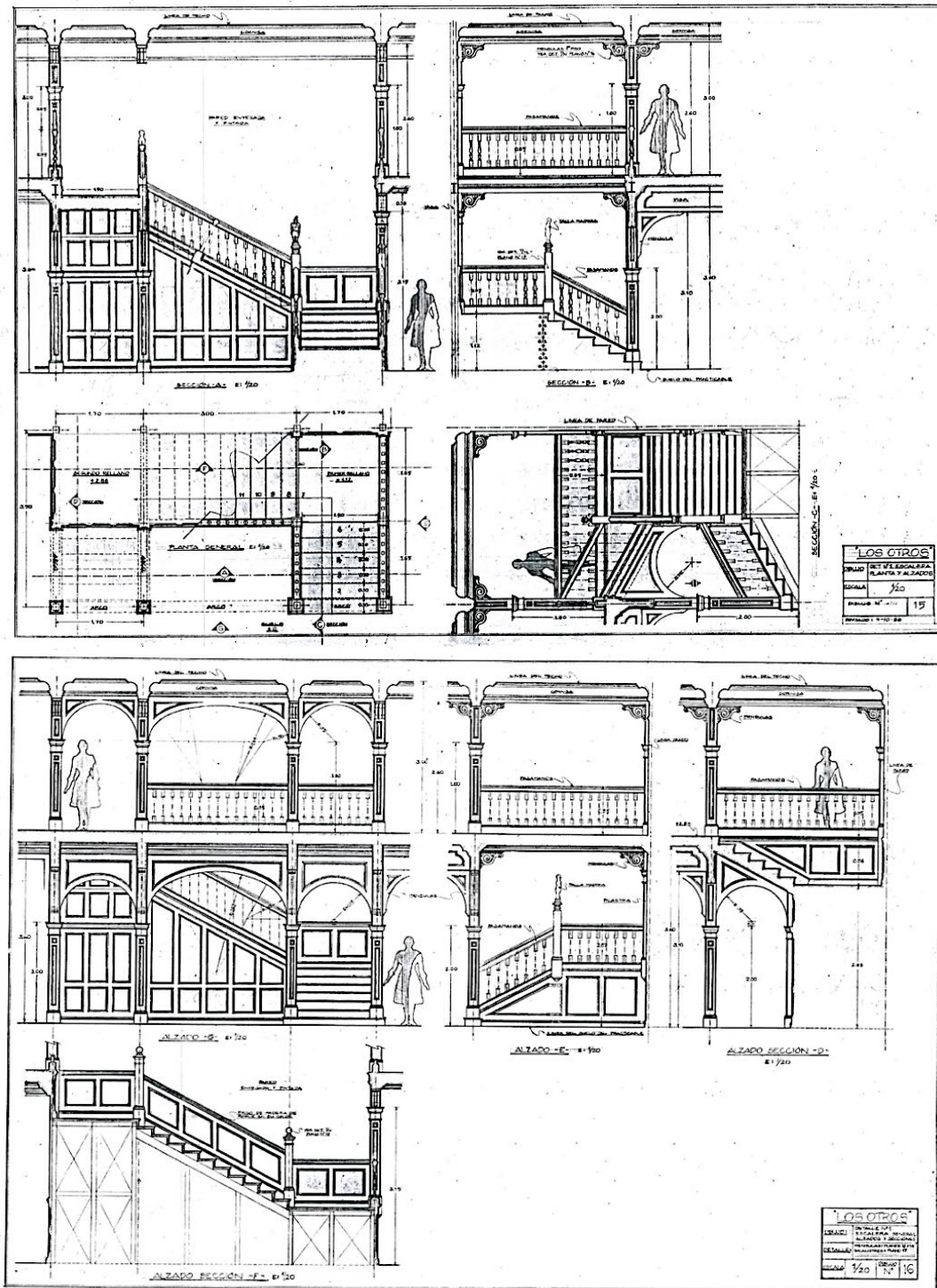


Imagen 57. Planos. Planta, alzados y secciones de la escalera. *Los otros*.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

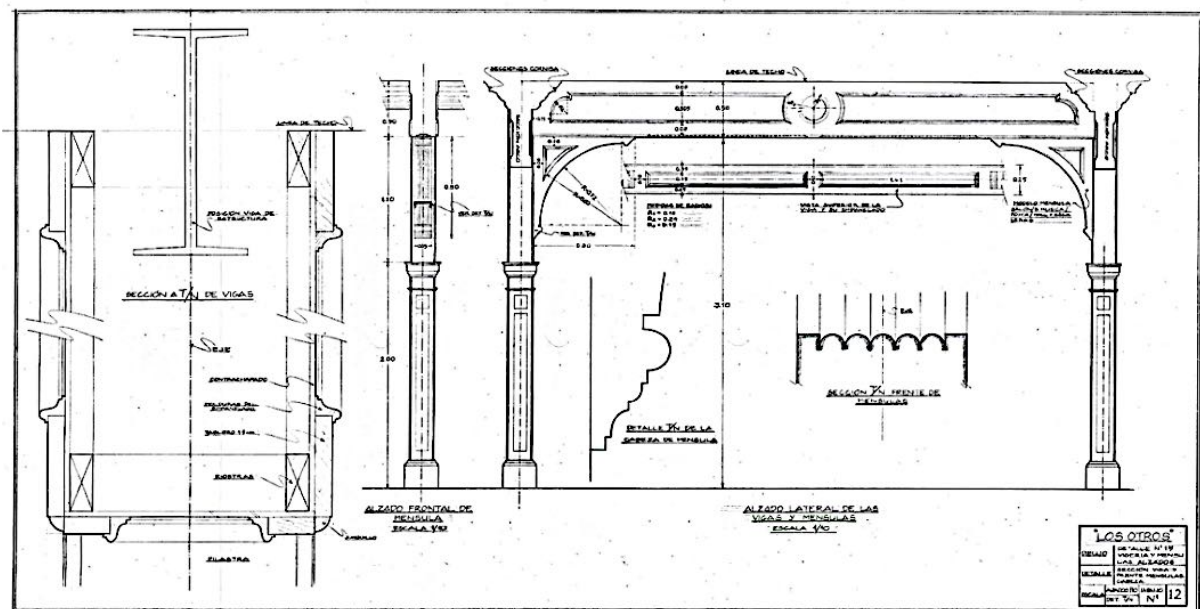


Imagen 58. Planos. Alzado lateral de las vigas y ménsulas. Vestíbulo. *Los otros*.
Fuente: Benjamín Fernández.

3.1.3.2. Bocetos artísticos

Después de documentarse, de localizar y de decidir qué se va a recrear y después de levantar los planos técnicos correspondientes, Benjamín Fernández comienza a dibujar e imaginar las secuencias del guion y el espacio donde se van a mover los personajes. Benjamín Fernández explica a Jorge Gorostiza su forma de trabajar:

Antes de hacer el boceto, hago un dibujo a escala 1:50 de lo que quiero exactamente y de lo que se puede hacer. Y luego, con arreglo a ese dibujo, hago el boceto (...) Yo puedo enseñar dibujos míos y dirás:” Esto lo has hecho una vez construido”. Pues no: se ha construido con arreglo a ese boceto, que está sacado de unos dibujos, no hay engaño. Cuando enseñé algo al director eso lo que va a tener, incluso el color. Todo es exacto. Luego, sobre la marcha, puedes cambiar algunas cosas, pero en realidad es como una perspectiva arquitectónica de un edificio en el cual se ha establecido ya todo, no solamente el aspecto, sino también los colores, los materiales, etc. (Gorostiza, 2001, pág. 220)

Realizó para *Los otros* doce ilustraciones al óleo del interior de la mansión. A diferencia de otros directores artísticos que se limitan a dibujar el escenario, Benjamín Fernández, además, incluye los personajes y la luz para poder recrear con la máxima verosimilitud la atmósfera del

CAPITULO 3

momento y la esencia del decorado. Todo ello siendo riguroso tanto con la época como con la historia, así como con las costumbres y la forma de vestir de los personajes.

Benjamín Fernández antes de dibujar lleva a cabo una enorme labor de investigación sobre el tema y la época concreta para poder reproducir dichos ambientes.

Así lo explica Elena Cervera en el catálogo de la exposición que tuvo lugar en la sala de exposiciones de la Filmoteca Española en el año 2009:

Algo que cabe destacar en la obra de Benjamín Fernández es el cuidado y el cariño que pone en sus dibujos. Los entiende no sólo como un elemento ilustrativo en la concepción de un decorado sino que los siente como cuadros, como obras de arte: no hay más que ver cómo, en la ambientación de sus diseños, no sólo dibuja el escenario sino que juega con las luces. A diferencia de otros diseñadores artísticos que generalmente realizan sus bocetos con ténpera, que es de secado rápido, Benjamín habitualmente utiliza óleo, utilizando laca como secante, porque le ofrece un acabado con más matices, más acorde a sus gustos. (Cervera & Tejada, 2009, pág. 19)

En la Imagen 59 observamos los dos bocetos del salón. El primero, lo diseñó después de leer el guion, antes de ver la localización, imaginando como sería ese caserón. El segundo diseño corresponde a la idea hablada con Amenábar después de localizar el Palacio de los Hornillos.

Los primeros diseños se idearon en madera de tonos oscuros, sin embargo, a Amenábar no le acababan de gustar porque consideraba que la madera era cálida y no ayudaba a crear una atmósfera de miedo, por el contrario, sí podía conseguir ese efecto jugando con blancos y grises y, eso es lo que se intentó también desde la fotografía. La paleta de color del vestuario se diseñó en tonos muy apagados, de esa manera se conseguía que el blanco de los rostros resaltara más. Llegaron a la conclusión que la gama de colores debería ser en tonos fríos; blancos y grises, pues consideraron que dicha gama ayudaría a provocar en el espectador mayores sensaciones de miedo y terror.

CAPITULO 3



Imagen 59. Bocetos. Salón casa. *Los otros*.
Fuente: Benjamín Fernández.

Mostramos algunos de los bocetos como ejemplo de la metodología de trabajo de Benjamín Fernández, que completaremos, en el apartado 3.1.6., con el análisis completo de los once bocetos junto a sus respectivos fotogramas.



Imagen 60. Bocetos. Sala de música y sala de juegos. *Los otros*.
Fuente: Benjamín Fernández.

Observamos en la Imagen 60 dos de los decorados: la sala de música y la sala de juegos. Sus diseños son minuciosos y precisos, están realizados con la técnica del óleo. En ellos descubrimos todo tipo de detalles en cuanto a texturas, colores, ornamentación y mobiliario: suelos de madera, frisos, molduras, techos artesonados, adornos, enseres, etc.

CAPITULO 3

Los bocetos de Benjamín Fernández tienen un estilo propio, pocos diseñadores de producción dibujan con tanto detalle no solo el espacio y la ambientación, sino también la paleta de color, la luz, los personajes e incluso la acción que ocurre en el guion.

3.1.3.3. Decoración y ambientación (Documentación fotográfica del atrezo, mobiliario, gráfica, enseres y ornamentación.)

Una vez decidida la estética, Emilio Ar dura como responsable de la ambientación se encarga de buscar y elegir tanto el mobiliario como el atrezo, ayudado por el regidor Enrique Vázquez y su equipo. En este caso, además de alquilar en las casas de atrezo de España: Hermanos Vázquez y Mateos, también alquilaron y compraron en Inglaterra, ya que la acción transcurre en la Isla de Jersey en 1945, con una ambientación estilo victoriano y georgiano. Para darle un aire británico al atrezo y vestuario tuvieron que viajar de Londres. Así nos lo cuenta Amenábar:

Los mayores problemas de verosimilitud los tuvimos con el atrezo porque, aunque la casa era antigua, quería que la atmósfera fuera de posguerra mundial, entre los cuarenta y los cincuenta. En esos interiores, colocar muebles de los cincuenta resultaba muy difícil de casar, en especial en la secuencia de la señora Mills con Grace delante de la chimenea, donde el traje de la criada hubiera cantado mucho, demasiado siglo pasado al lado de unos muebles años cincuenta. Dándole vueltas al tema nos dimos cuenta de que muchas de las películas de la década de los cuarenta tienen un mobiliario bastante anticuado, bastante victoriano, y tomamos ese camino. La mayor parte del atrezo se trajo de fuera, excepto un par de detalles. Mis padres querían que colara un reloj antiguo inglés que era de mi abuela. La sorpresa fue que cuando me acerqué a mirarlo, todas las palabras impresas en la esfera estaban en español. Pero aparece por ahí. Y también salen mis dos abuelas, a los lados de la cama, en las mesillas. (Amenábar, 2002, págs. 195-196)

Amenábar explica que sucedió lo mismo con el vestuario: “*Sonia Grande fabricó en Londres todos los vestidos excepto el vestido de la comunión, porque allí no estaban muy puestos sobre lo que significa ese tipo de ritual. Creo que Sonia entendió muy bien todo el concepto monacal-glamouroso*” (Amenábar, 2002, págs. 196-197).

En la Imagen 61 observamos algunos de los diseños de vestuario creados por Sonia Grande. Grace viste con un estilo clásico y elegante, marcando la cintura y hombreras, en tonos oscuros tirando a púrpura; Anne con camión blanco y generalmente los niños visten en tonos

CAPITULO 3

claros y neutros; los sirvientes con atuendo campesino en tonos oscuros, con un estilo más anticuado y humilde que contrasta con la elegancia de Grace.



Imagen 61. Diseño de vestuario de Sonia Grande. *Los otros*.
Fuente: Libro de *Los otros* (Robles, 2001)

Sonia Grande nos cuenta cómo preparó esta película:

Cuando se plantea el diseño de vestuario de una película, tras la lectura del guion, se suceden una serie de conversaciones previas con el director y con el resto de los jefes de los diferentes departamentos. (...) Mi idea era ser lo más fiel posible al estilo de los años 40 en Inglaterra, sin olvidar que estos personajes, dentro de la realidad, también viven en una hiperrealidad (...) Entonces le sugerí a Alejandro Amenábar la posibilidad de que el diseño de vestuario tuviera un “perfume”, un aire característico de las sacristías y de los ropajes utilizados en la liturgia de la Iglesia católica. Los colores, tejidos, el acabado de los cuellos, ciertos bordados religiosos...Motivos que se encuentran en el subconsciente del espectador y que se irían reconociendo en nuestro vestuario de forma sutil y tranquila, pero un tanto enigmática. (Robles, 2001)

Emilio Ardura nos comenta cómo localizó la ambientación de la película:

CAPITULO 3

Fue la primera película donde fui a buscar el atrezo a Londres. Cosas muy concretas, solo atrezo: vajillas inglesas, menaje de cocina, atrezo con nombres en inglés, mundo quinqués, etc. El mobiliario se alquiló en casas de atrezo de Madrid y en la casa de atrezo de Almirall²² de Barcelona.

La isla de Jersey había sido colonia inglesa y francesa y decidimos hacer una mezcla de mobiliario: art deco, art nouveau y mueble inglés. Como anécdota contar que el quinqué que lleva Nicole Kidman lo tengo en mi empresa de atrezo Plano Secuencia. (Ardura, 2020)

La gráfica es parte muy importante del atrezo, generalmente hay que diseñar cualquier elemento que aparezca como: etiquetas de botellas y enseres, carteles, periódicos, notas, fotografías, cuadros, etc. En *Los otros* hubo de realizarse el álbum de los difuntos y las fotografías de los muertos. Se prepararon antes de empezar el rodaje (Imagen 62).

Amenábar nos cuenta que la idea de incluir en el filme fotografías de los difuntos vino a raíz de un documental que vio sobre el singular tipo de fotos que se hacían a los muertos del siglo XIX. Le llamó la atención que sobretodo, se hacían fotos de niños, ya que morían muchos de tuberculosis y existía la creencia, o la esperanza, de que su alma perviviera en la fotografía.

En un principio solo se iba a ver una foto de Mills y Lydia en medio de la muchedumbre, posando delante de la casa, una imagen decimonónica, muy tétrica y morbosa. El libro de difuntos fue idea del productor asociado Eduardo Chaperó y tomaron las fotografías antes de comenzar el rodaje. En ellas se distingue un vecino de Amenábar que aparece en todas sus películas y a Eduardo Noriega. También vemos otra fotografía en la que se distingue a Amenábar junto a sus dos mejores amigos, Mateo y Carlos. Un cameo, que intenta hacer en todas sus películas, como hacía Hitchcock (Amenábar, 2002, pág. 196).

²² Almirall. Casa de atrezo. <https://www.almirall.online/>

CAPITULO 3



Imagen 62. Álbum de los difuntos y fotografías muertas. *Los otros*.
Fuente: Extras DVD *Los otros*.

También, se realizaron cuadros, vidrieras, murales en las paredes, dibujos, ilustraciones, un calendario, etc. Las vidrieras fueron diseñadas por Benjamín Fernández y ejecutadas por el pintor Julián Martín, "*Julianín*". También pintó todos los forillos de los exteriores que vemos a través de las ventanas. Estos diseños, dibujos y pinturas ayudan a dar credibilidad al ambiente y a la historia. Todos esos detalles expresan la manera de vivir y cómo son los personajes de la película (Imagen 63).

En cuanto a los elementos de atrezzo destacaremos el atrezzo de mano: bastidor de bordar, escopeta, quinqué, vajilla, llaves, juego té, marioneta, libro estudio, bote medicina, etc. (Imagen 64).

Las llaves están presentes durante todo el filme, recordando al espectador constantemente el significado simbólico de cárcel y encierro:

Al principio las llaves tenían más presencia. Pero había un conflicto con las puertas y las llaves al traducir el guion al inglés, porque ellos diferencian entre *closed* y *locked* (cerrado

CAPITULO 3

y cerrado con llave). Y desde el punto de vista del ritmo de la película, tener que cerrar con llave todas y cada una de las puertas era muy complicado y peligroso, creaba muchos trastornos. Las llaves me gustaban porque potenciaba la idea de que la casa era una cárcel. (Amenábar, 2002, pág. 200)

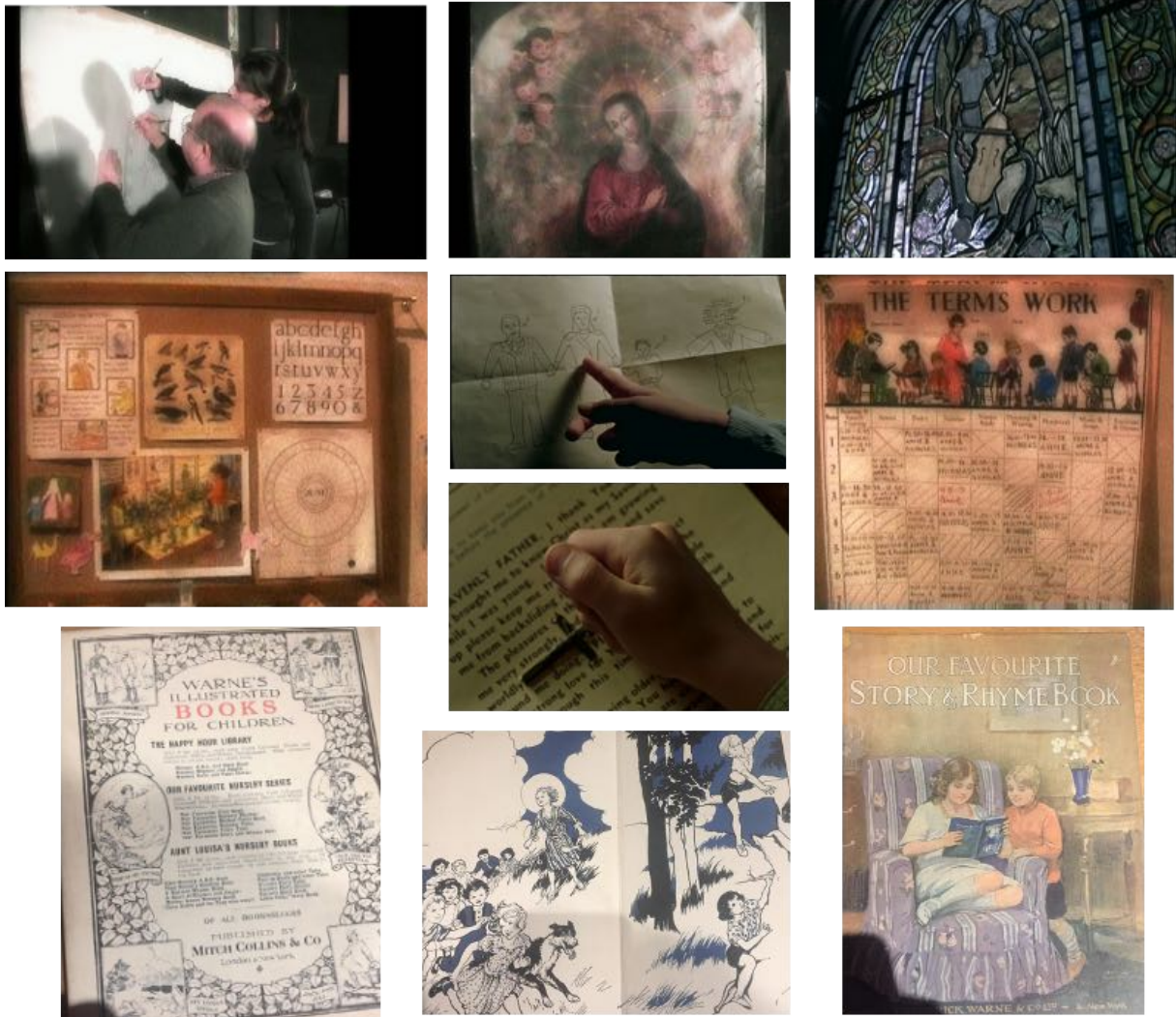


Imagen 63. Cuadros, vidrieras, dibujos, calendario, ilustraciones. *Los otros*.
Fuente: Extras DVD *Los otros*.

En relación a la ambientación, nos detenemos en las cortinas por tratarse de un componente muy destacado, puesto que, no solo son un elemento decorativo, sino también, una referencia constante y presente en todo el film que pone de relieve el contexto y la narrativa dramática.

CAPITULO 3

Ofrecen una lectura simbólica sobre la oscuridad y el ambiente claustrofóbico en el que viven, convirtiendo la casa en una prisión:

No sólo la niebla o el árbol sirven como elementos significantes dentro del film *Los otros*, también lo son las grandes ventanas siempre cubiertas por pesadas cortinas. Éstas son un refuerzo visual hacia el espectador del cuidado que Grace da a sus hijos con respecto a su foto-sensibilidad, su perseverancia en mantenerlos lo más alejados de los peligros de la luminosidad. A su vez, existe una relación entre la niebla y las cortinas, pues ambos impiden que los habitantes de la casa observen el mundo exterior, encapsulándolos en una realidad aparente. (Vergara Olguín, 2012, págs. 107-108)



Imagen 64. Fotogramas del atrezzo de mano. *Los otros*.
Fuente: Extras DVD *Los otros*.

En las películas de época, suele encargarse del mundo textil un equipo especializado, normalmente, tapiceros acostumbrados a trabajar en cine, encargados de confeccionar, tapizar y colocar todas las telas tanto de cortinas como de muebles, sábanas, manteles, etc. Emilio Ardura descende de una saga de tapiceros de cine que nació en los años 60: Tapicería Emilio

CAPITULO 3

Ardura. Comenzó a trabajar junto a su padre y hermanos, y más adelante, decidió formarse como decorador-ambientador y director artístico.

Todas las cortinas fueron confeccionadas por la empresa de atrezo Plano Secuencia que dirige Emilio Ardura:

Las telas, se compraron en tiendas como Tapicería Gancedo, Gastón y Daniela y Pepe Peñalver, ubicadas en Madrid. Una vez confeccionadas, se colgaron de unas barras en el patio de los estudios El Álamo y se mojaron para quitar el apresto. (Ardura, 2020)

En la Imagen 65 mostramos diferentes cortinas de alguna de las estancias del caserón en diferentes tonalidades y texturas, todas ellas mantienen una gama apagada de colores: grises, verdes y tostados. La única habitación con gama de colores más vivos en tonos cálidos fue la habitación de Grace, en una escala de diferentes tonalidades rosas. Además, podemos apreciar a través de las ventanas los forillos pintados simulando la niebla.

Observamos en la Imagen 66 las diferentes texturas y tonalidades que se utilizaron: sábanas blancas con encajes y colchas con estampados florales o estilo damasco.

En cuanto al exterior de la casa, Emilio Ardura nos explica lo que hicieron:

Se colocó césped, plantamos árboles, decoramos con plantas y enredaderas ficticias la fachada. El estanque se tuvo que impermeabilizar porque perdía agua. Rodaron escenas en algunas estancias de la casa de Cantabria como, por ejemplo: el comedor, que fue decorado con muebles de la casa de atrezo catalana Almirall; el despacho; la entrada, que tuvo que reproducirse también en el plató; el trastero donde encuentra el álbum de los muertos y donde observamos de fondo un cuadro inquietante del retrato del actor Eduardo Noriega, que pintó Salvador Comas. Se construyó la cabaña de los sirvientes y la habitación del desván que, en un principio, se montó en plató, pero por planificación del rodaje, hubo que trasladar el decorado a la casa de Cantabria. Decidieron montarlo en el granero, recuperando la escalera que construyeron en el plató. (Ardura, 2020)

CAPITULO 3



Imagen 65. Fotogramas. Diferentes tipos de cortinas. *Los otros*.
Fuente: Extras DVD *Los otros*.



Imagen 66. Fotogramas .Diferentes tipos de telas. *Los otros*.
Fuente: Extras DVD *Los otros*.

3.1.4. Presupuesto

Los otros es el tercer largometraje que, tras los éxitos de *Tesis* (1996) y de *Abre los ojos* (1997), se lanza a nivel internacional en una coproducción española- americana muy ambiciosa para el cine español. Rodada en inglés, con una súper estrella como Nicole Kidman

CAPITULO 3

y un presupuesto de diecisiete millones de dólares acabó convirtiéndose en la película más taquillera de toda la historia del cine español. Recaudó doscientos diez millones de dólares en todo el mundo además de ocho Premios Goya (incluyendo Mejor Película, Dirección y Guion).

Cuando mis productores leyeron el guion, les pareció que era el proyecto ideal para ser producido desde España, pero con espíritu internacional y actores anglosajones. Se trata de un proyecto muy pequeñito, aparentemente fácil de controlar: todo dentro de una casa, con un rodaje sencillo. Tras diversos contactos entraron Canal + Francia y Miramax, y entonces viajé a Nueva York para conocer a Tom Cruise, que meses atrás había adquirido los derechos de la versión americana de *Abre los ojos* (*Vainilla Sky*). Allí también conocí a Nicole, que confesó estar muy interesada en protagonizar el proyecto. En ese momento, Tom Cruise también se involucró como productor ejecutivo. (Amenábar, 2002)

Emilio Ardura nos comenta que el presupuesto de arte estaba abierto, hicieron una estimación de lo que podría suponer:

Una vez confirmado y aceptado el presupuesto de construcción de los decorados por parte de producción y aceptada la localización del exterior de la mansión, la construcción, y a continuación, la decoración y ambientación de los sets, tanto Benjamín como yo nos pusimos a ello. Los gastos para la construcción ascendieron alrededor de 1.000.000 euros y los de ambientación unos 250.000 euros. En total, 1.250.000 euros. La empresa Moya fue la encargada de levantar el interior de la casa. Tardaron unos seis meses en construir y levantar los decorados en el plató y tuvimos tres meses de preparación para la ambientación. El rodaje duró entre catorce y dieciséis semanas.

El coste final aumentó bastante sobre el presupuesto inicial ya que el rodaje de la película se retrasó un mes debido a que Nicole Kidman se puso enferma. Sobrepasar los tiempos de la planificación del rodaje sale muy caro cada día. Si te pasas del tiempo planificado, los costes suben. Cada día de retraso de rodaje, les supuso más gastos de alquiler y no poder cerrar el presupuesto de Inglaterra. (Ardura, 2020)

3.1.5. Set: proceso de construcción y ambientación

El Palacio de los Hornillos fue el lugar ideal donde contar esta historia, convirtiéndose en el protagonista principal que proyecta las fobias, aspiraciones, miedos y sueños de sus habitantes. El set de construcción de interiores de la mansión se realizó íntegramente en los Estudios *El Álamo* de Navalcarnero en Madrid (Imagen 67).

CAPITULO 3



Imagen 67. Construcción interior de la casa. Estudios El Álamo. Madrid. *Los otros*.
Fuente: Extras DVD *Los otros*.

Percibimos en la siguiente imagen fotogramas de los exteriores rodados en el Palacio, donde apreciamos el caserón con la niebla siempre presente, el árbol retorcido junto a las tumbas y la verja de entrada (Imagen 68).

Vergara Olgúin en el artículo *La puesta en escena del film Los otros*, explica el significado semántico que toman los elementos como la niebla, el árbol, las cortinas o las lápidas. Los escenarios pueden asumir un papel dramático o narrativo:

El escenario “funciona generalmente como una especie de contenedor de lo que ocurre en el film, pero puede, en ocasiones, situarse en primer plano y formar parte de lo que se cuenta”. (Carmona, 1998:130). En el caso específico de *Los otros*, la casa en la que se desenvuelven los personajes forma parte de la trama (...) En las tomas en exterior, también se aprecian los espacios claustrofóbicos. El jardín, proporcional en magnitud con la casa, está invadido por una densa niebla, este elemento escenográfico, no precisamente físico, le da el aspecto lúgubre y desolado al lugar y produce la sensación de encierro. Como decorado, podemos apreciar un gran árbol seco, deshojado, tétrico, que cuida las tumbas de los sirvientes muertos. Este detalle sirve como conector de la realidad en la que viven los personajes. Un elemento que siempre estuvo ahí, pero que adquiere su significado hasta el descubrimiento de las lápidas (...) No sólo la niebla o el árbol sirven como elementos significantes dentro del film *Los otros*, también lo son las grandes ventanas siempre cubiertas por pesadas cortinas. Éstas son un refuerzo visual hacia el espectador del cuidado que Grace da a sus hijos con respecto a su fotosensibilidad, su perseverancia en mantenerlos lo más alejados de los peligros de la luminosidad. A su vez, existe una relación entre la niebla y las cortinas, pues ambos impiden que los habitantes de la casa observen el mundo exterior, encapsulándolos en una realidad aparente. (Vergara Olgúin, 2012, págs. 107-108)

CAPITULO 3



Imagen 68. Fotogramas. Exterior casa. Isla de Jersey. Palacio de Hornillos. Cantabria. *Los otros*.
Fuente: DVD *Los otros*.

La niebla está presente en toda la película, es un personaje más. La generación de niebla fue la tarea principal de efectos visuales como comenta su supervisor Félix Bergés. Amenábar

CAPITULO 3

quería grandes espacios naturales cubiertos de niebla y para conseguir un efecto realista, la forma tradicional de crear niebla es utilizar humo en la localización natural, que luego, en montaje, deben reforzar recurriendo a la ayuda de técnicas de efectos visuales. Una de las herramientas que más utilizaron fue rodar con croma, para, de ese modo, poder añadir la niebla sobre el fondo azul y separar al personaje del fondo. Utilizaron diferentes capas y densidades de humo por separado y posteriormente añadieron a los fondos de rodaje en posproducción. Así pudieron conseguir desde una niebla sutil e inmóvil a otras en movimiento controlado, ese fue el gran reto del Departamento de efectos especiales y visuales (Amenábar, 2001).



Imagen 69. Fotogramas. Estancias de la casa con forillo en fondo de ventanas. *Los otros*.
Fuente: DVD *Los otros*.

Benjamín Fernández nos describe: “en el plató detrás de las ventanas colocamos forillos pintados con árboles envueltos en niebla realizados por el pintor-ambientador Julián Martín, “Julianín” (Imagen 69).

CAPITULO 3

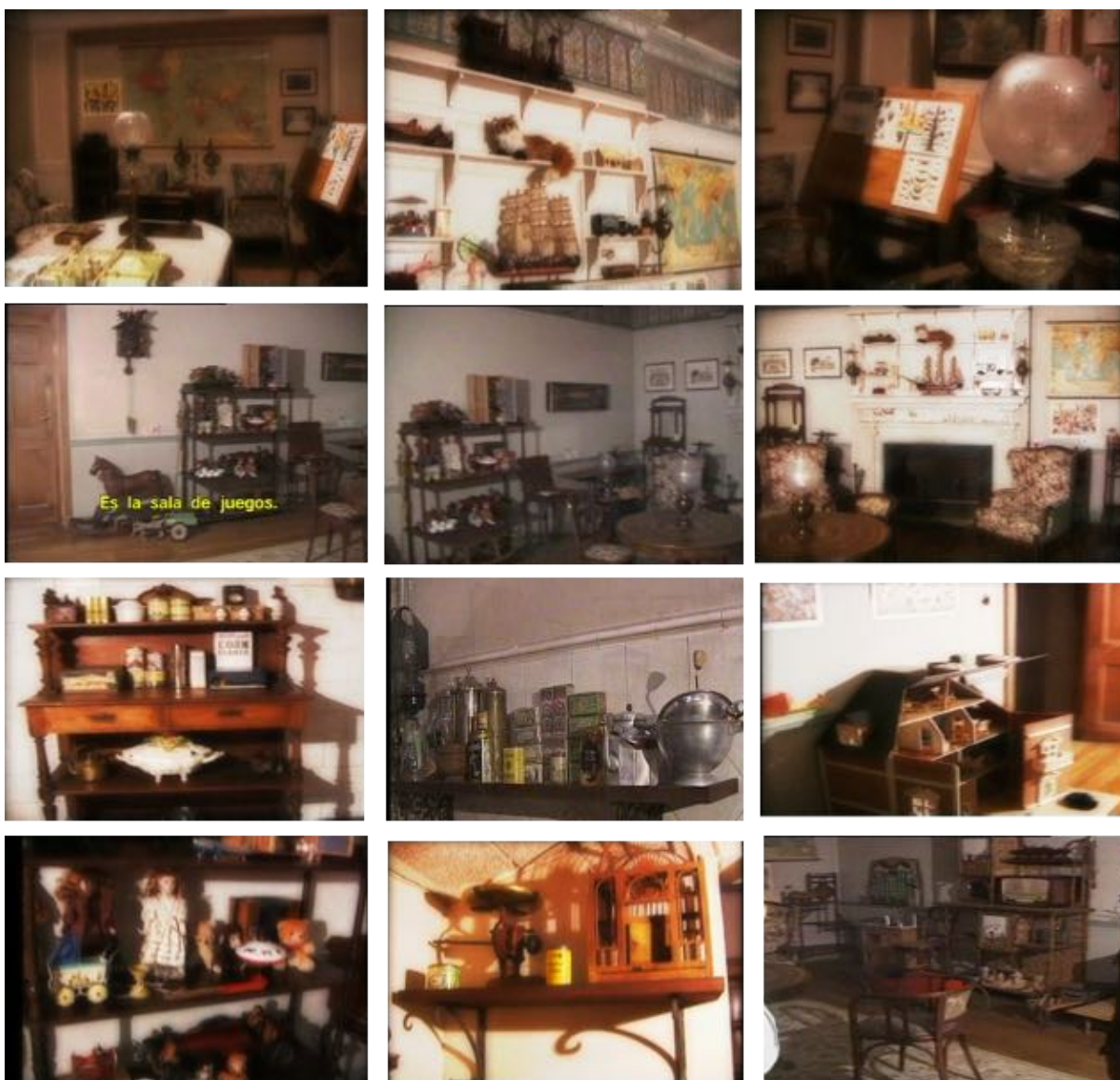


Imagen 70. Imágenes. Mobiliario y atrezzo de diferentes decorados de la casa. *Los otros*.
Fuente: extras DVD *Los otros*.

Ya se trate de rodaje en estudio o en localizaciones, el decorado se adorna y ornamenta, lo que incluye: pintura, mobiliario, cortinas y atrezzo. En la Imagen 70 mostramos la ambientación de algunas de las estancias con el mobiliario y atrezzo elegido y colocado. Todos estos elementos se alquilan en casas de atrezzo, se compran en anticuarios o, se construyen o, confeccionan. De todos estos elementos se encarga el *set decorator* Emilio Ardura y su equipo. Cada detalle está

CAPITULO 3

elegido a conciencia, dando vida a cada escena y a sus personajes, puesto que todo cuenta y ayuda a entender la narrativa del film.

3.1.6. Comparativa del diseño conceptual a la realidad fílmica: del boceto al fotograma.

Los bocetos de Benjamín Fernández se caracterizan por ser muy minuciosos y realistas, lo que aporta mucha información y fidelidad histórica. En ellos, se refleja con suma maestría el ambiente.

Realizados con una técnica muy compleja y lenta como es el óleo, sirven a Benjamín Fernández como proceso de pensamiento, y acaban reflejando perfectamente, en imágenes, lo que el director y guionista han expresado previamente con palabras. A partir de dichos bocetos, tanto el equipo de arte como el resto de equipos (fotografía, vestuario, maquillaje, peluquería, efectos especiales y digitales), tienen la información suficiente para poder materializar el diseño de producción.

Los otros es una película de pocos elementos, pero con mucho significado. La mansión, la iluminación y la música recobran vida y se convierten en extraños personajes asumiendo un papel dramático o narrativo. La casa en la que se desenvuelven los personajes forma parte de la trama. En los exteriores la niebla tiene un significado igual que las cortinas, claustrofóbico, produciendo sensación de encierro.

En las siguientes imágenes vamos a analizar los once bocetos junto a sus respectivos fotogramas donde se estudiará la similitud que existe entre el boceto y el fotograma. Se ha escogido el fotograma que más se asemeja al boceto y ordenado cronológicamente según el guion. En general, podemos valorar el gran parecido de los bocetos y los fotogramas, aunque en algunos casos los puntos de vista son diferentes y la iluminación en el fotograma es más oscura y contrastada. Gracias a estas ilustraciones tan minuciosas, Alejandro Amenábar puede planificar y hacerse una clara idea del lugar donde se desarrolla la acción. Y además sirven al equipo de arte y a los demás Departamentos para visualizar la película. Así describe Vergara Olguín los escenarios:

CAPITULO 3

En *Los otros* predominan los escenarios en interiores cerrados, con habitaciones que dan la sensación de ser estrechas debido a su carencia de luz. Muebles de madera, lámparas de cristal y adornos de cerámica, decoran la casa para darle el estilo de la Inglaterra de 1945. La mansión en la que vive la familia parece ser un lugar muy amplio para la pequeña familia y los sirvientes. (Vergara Olgúin, 2012, pág. 108)

En la Imagen 71 observamos el boceto realizado por Benjamín Fernández donde nos muestra un plano general del vestíbulo de la casa: amplio y escasamente mobiliario; suelo de madera y paredes en tonos grises, unos arcos separan el salón de la escalera, una chimenea de imitación piedra a la izquierda, vidriera a la derecha y una escalera de madera al fondo.

Así se describe en el guion el vestíbulo: *“El grupo entra a la casa. El vestíbulo muestra un aspecto desangelado; apenas hay muebles y el conjunto tiene un color grisáceo. Sin embargo, la distribución del amplio espacio y el diseño de la arquitectura resultan bastante espectaculares”* (Amenábar, 2002, pág. 10).

El fotograma revela el mismo espacio, sin embargo, el plano que acoge es mucho más cerrado. Así y todo, se aprecia el gran parecido existente en cuanto al espacio, ambiente, iluminación y paleta de color que va de tonalidades grises a marrones.

Los fotogramas corresponden a diferentes momentos: la llegada de los sirvientes al inicio de la película; conversación de Grace y Señora Mills sobre la mudez de Lydia y; cuando Grace pide a los sirvientes que entreguen las llaves de la casa.

El hecho de que la casa, en general, esté ambientada casi sin mobiliario lo explica Grace a la señora Mills en la secuencia 21: *“Por eso compramos este caserón y lo vaciamos de muebles. Para que jueguen y corran en las habitaciones sin tropiezos, sin tropiezos, para que no sientan que viven en cerrados en una especie de cárcel...”* (Amenábar, 2002, pág. 40).

CAPITULO 3



Imagen 71. Boceto y fotogramas. Vestíbulo. *Los otros*
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

CAPITULO 3

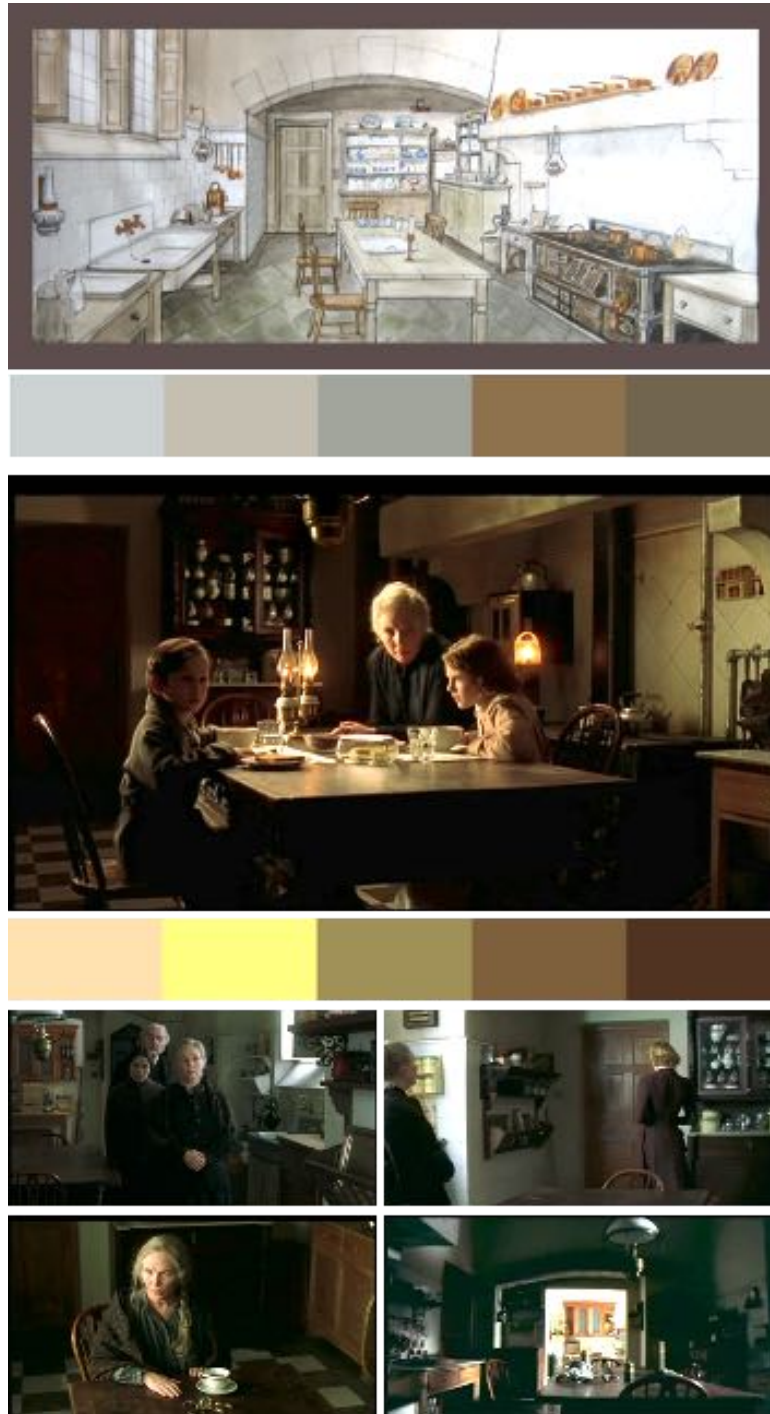


Imagen 72. Boceto y fotogramas. Cocina. *Los otros*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y *DVD Los otros*.

CAPITULO 3



Imagen 73. Boceto y fotogramas. Sala de música. *Los otros*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

Grace muestra a los sirvientes, la señora Mills, el señor Tuttle y Lydia, las estancias de la casa. Después de cruzar el vestíbulo, llegan a una puerta lateral donde se encuentra la cocina que Grace abre con un grueso manojó de llaves. Así se describe en el guion: “...en la cocina. Grande y algo más acogedora que el resto” (Amenábar, 2002, pág. 13).

CAPITULO 3

En la Imagen 72 observamos con todo detalle una cocina de principios del siglo xx, en tonalidades de blancos, grises y ocre. Las paredes son de azulejos blancos y el suelo de cerámica; tiene unos grandes ventanales a cierta altura. El fregadero es una pila de piedra y la cocina de fogones de carbón. En el centro hay una gran mesa de madera y al fondo una alacena ambientada con diversos enseres: botes, cuencos de cerámica y vasijas.

Comprobamos el gran parecido en cuanto a la construcción, mobiliario, ambientación y distribución de los elementos. La única diferencia es el tipo de luz de la secuencia donde vemos a los niños desayunando bajo la luz cálida de los quinqués, pues debido a su enfermedad deben estar en penumbra con las contraventanas cerradas, iluminada solamente por los candiles, creando un ambiente de tonalidades cálidas y de claroscuros.

La luz es junto al decorado, otro personaje más en esta película, trabajo que realizó Javier Aguirresarobe con gran maestría. La mitad de la película se desarrolla a espaldas de la luz y el mayor reto fue retratar ese ambiente y a los personajes con la mayor naturalidad y con un corte clásico, como las películas de los años cuarenta en blanco y negro, de una manera elegante, efectiva e hipnótica.

La sala de música de la Imagen 73 es una sala diáfana donde solo hay un piano que veremos en la siguiente ilustración. Las paredes están decoradas con pinturas al fresco de paisajes de la isla de Jersey donde siempre se enlaza el paisaje con fondo de mar de la isla. Los frisos, paredes y ornamentación de techos y puertas son de tonalidades blancas y colores muy apagados y el suelo es de madera con un diseño de espiga de distintos tablonos entrelazados en diferentes tonalidades creando una sensación de vacío. Así, explica Benjamín Fernández como diseñó la sala de música:

Esta sala me daba la oportunidad de representar mediante ocho grandes frisos en las paredes la situación de la casa en la Isla de Jersey. Así, y con la ayuda de *Julianín*, estos frescos (en realidad eran óleos) representaban los diferentes fuertes en el mar alrededor de la Isla que le dan su personalidad. Unidos por un horizonte común, abren la habitación al mar. (Recuerdo que Alejandro mencionó que quería poner sonidos de gaviotas en off en algunas ocasiones) (Robles, 2001, pág. 195).

CAPITULO 3

En los fotogramas no podemos apreciar un plano más amplio, solamente la parte lateral de la derecha donde está la gran chimenea. Intuimos que el espacio es prácticamente igual al boceto. Tanto en el boceto como en los fotogramas el personaje de Grace viste con ropa oscura de corte elegante y clásico.

La gama de colores y estilo del vestuario da cuenta de cómo son nuestros personajes. Grace suele vestir de colores púrpura; una mezcla entre rojo y azul, que expresan la fuerza de la pasión del rojo y de la melancolía y tristeza del azul. La señora Mills y los sirvientes siempre visten en tonos oscuros y diseños anticuados, que revelan su estatus humilde en contraste con la elegancia y exquisitez del vestuario de Grace, creando en el espectador cierta inquietud y desconfianza en los personajes. Como contrapunto, los niños siempre visten en tonos claros que, unido a sus pálidos rostros, ayuda a interiorizar en el subconsciente del espectador la idea de inocencia, pero a la vez, de frialdad y lejanía. El conjunto de colores, texturas y formas expresan un lenguaje metafórico, que ayuda a entender quiénes y cómo son los personajes.

La Imagen 74 corresponde al contraplano del boceto anterior de la sala de música, donde encontramos el piano, único elemento de ambientación en la sala totalmente vacía y la puerta abierta a la derecha viendo el salón al fondo.

En esta estancia transcurren diferentes secuencias con cambios de luz: luz natural, luz del fuego de la chimenea y luz de los quinqués. Observamos que la luz de día es azulada y fría mientras que la luz con las cortinas cerradas echadas es cálida debido a la luz proveniente del fuego y los quinqués. La enfermedad de los niños, los obliga a vivir en espacios cerrados e iluminados únicamente por velas, lo que produce un efecto de calidez en el rostro de los niños, pero a la vez, conserva ese aire tenebroso que da la constante y sensación que, en cualquier momento, pueden surgir de entre las sombras, los intrusos.

El piano también adquiere protagonismo en la película, pues en un momento determinado, cuando Grace oye música y se acerca a la sala de música, con su escopeta, y comprueba que nadie está tocando el piano y sin embargo las teclas se mueven y el piano suena. Grace, atemorizada puede sentir la presencia del intruso que está tocando.

CAPITULO 3

Hay una escena en esta sala donde la niña está estudiando, por lo que el diseño del dibujo del suelo toma gran relevancia. Benjamín Fernández diseñó un suelo de madera con marquetería en forma de trama alternando el roble y el ébano originando un efecto óptico natural y atractivo.

En la secuencia 75 percibimos la sala de estudio donde Grace enseña a los niños y leen pasajes de la Biblia. No hemos encontrado un fotograma amplio donde apreciemos el espacio desde ese punto de vista, aunque si comprobamos en otros fotogramas que el lugar es el mismo que en el boceto. La sala de estudios está más ambientada que otras estancias: mesa grande y sillas, una gran pizarra, mapas y paneles con artículos y lecciones, estantería con libros, etc.

El espacio y el mobiliario tienen la misma estructura y distribución; solo subrayamos un par de diferencias: la ausencia de cortinas en el boceto y el cambio de iluminación de luz a oscuridad, resaltando los rostros blancos de los niños iluminados por el quinqué.

La luz y las sombras son una metáfora con la que Amenábar quería representar lo contrario a lo que se suele transmitir en las películas de terror, donde la oscuridad da miedo mientras en *Los otros* la luz mata. Cuando Anne dice a su madre: “Mamá estas dejando entrar la luz”.

Esto quiere decir que las cortinas estaban echadas, la luz se vislumbraba a través de los tejidos y las hendiduras, y los personajes quedan retratados por una luz cálida que nace de un quinqué situado en el decorado.

La puesta en escena de la película presenta una constante, la luz es un peligro, es el conector de tiempo y espacio, jugando un papel importante en el sentido narrativo de la historia.

CAPITULO 3



Imagen 74. Boceto y fotogramas. Sala de música. *Los otros*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

CAPITULO 3



Imagen 75. Boceto y fotogramas. Sala de estudio. *Los otros*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

CAPITULO 3

La n 76 nos muestra la secuencia donde Anne está castigada en la escalera y su madre oye ruidos extraños en una de las habitaciones. Aunque los puntos de vista son diferentes en el boceto y el fotograma observamos el diseño de la escalera y la gama de colores prácticamente iguales.

La presencia de las penumbras y la luz que asoma de los candiles crea un ambiente misterioso. Así nos lo cuenta Javier Aguirresarobe:

Hablamos de luces camufladas, luces móviles, luces que palpitan cerca de nuestros personajes, luces que crecen en intensidad o se desvanecen... Hablamos del color de luz (Donde nuestros personajes caminan con su brillo en los ojos, con la expresión del miedo o de la sorpresa.) Hablamos también del color de esa luz. De ambientes cálidos, cuando los quinqués arden; fríos cuando el aire de la noche se cuela por las ventanas. (Robles, 2001)

Las Imágenes 77 y 78 corresponden a la sala de juegos. La estancia es alegre y acogedora llena de elementos infantiles: casa de muñecas, caballo de madera, triciclo, juguetes varios, etc. La gama de colores es en tonos cálidos, suelo de madera y techo artesonado. Descubrimos un gran parecido entre el boceto y el fotograma en cuanto a ornamentación, distribución y diseño del espacio. La diferencia es el cambio de gama de colores con tendencia a los verdes y una luz fría de día nublado que viene del exterior. Esta diferencia de tonalidades puede ser debido al etalonaje²³.

Aguirresarobe, explica cómo consiguió ese tipo de iluminación:

Las ventanas estaban en el encuadre, el exterior de esas ventanas simulaba un día de niebla, en el que los árboles y vegetación quedaban inmersos en un halo blanco algo indefinido. Debo aclarar que este exterior, que se ve a través de las ventanas, consiste en una tela inmensa en la que se dibujan los elementos naturales que nos vamos a encontrar en el decorado real de esta película, cuando vayamos a rodar los exteriores...Por todo esto

²³ Etalonaje: trabajo de laboratorio donde se hacen correcciones de luz y color a una película después de su montaje y antes de la copia definitiva. <https://dle.rae.es/etalonaje>

CAPITULO 3

que cuento, queda claro que mi trabajo es la luz, la iluminación, la creación de los ambientes y de la atmosfera fotográfica. (Aguirresarobe, 2000)



Imagen 76. Boceto y fotogramas. Sala de estudio. *Los otros*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

CAPITULO 3

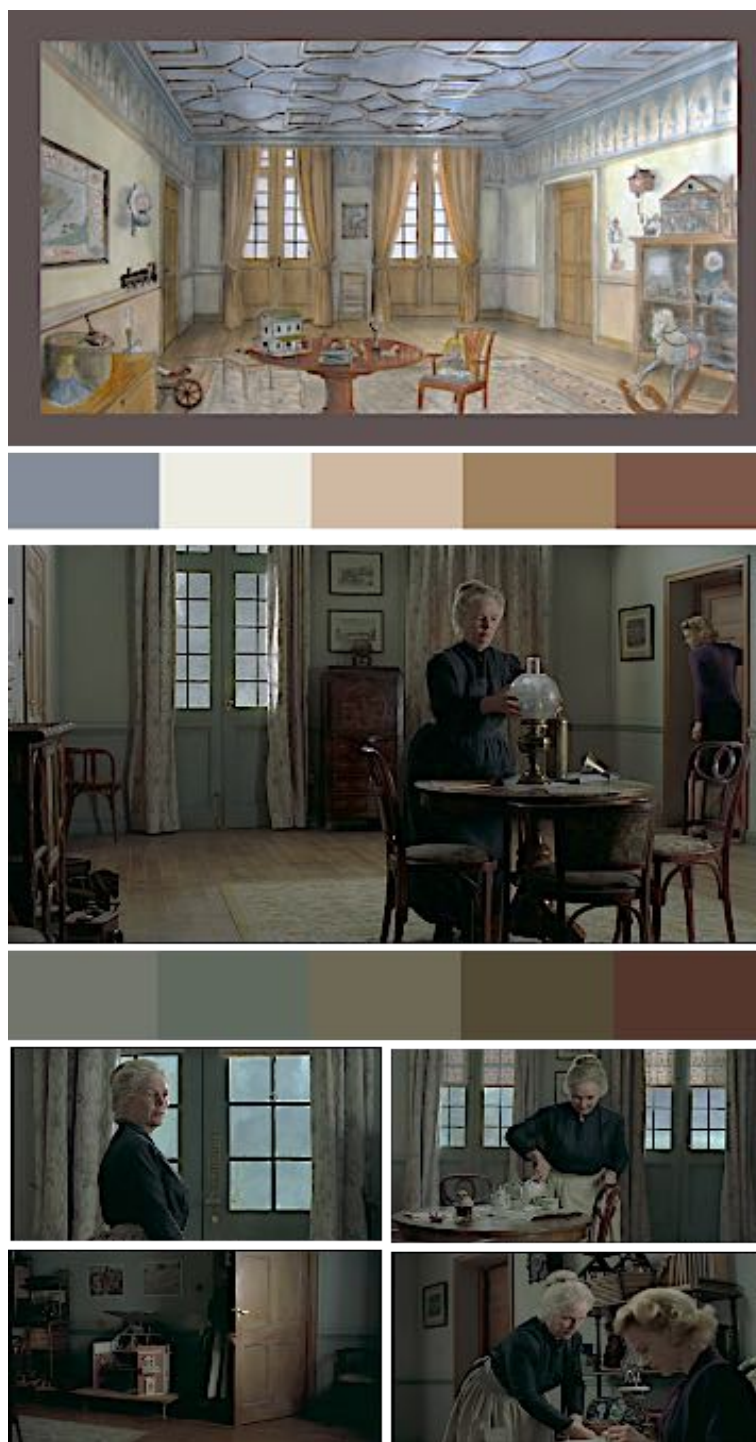


Imagen 77. Boceto y fotogramas. Sala de juegos. *Los otros...*
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

CAPITULO 3

En la Imagen 78 observamos el contra-plano de la sala de juegos de la Imagen 77. Plano general con chimenea al fondo donde en la parte izquierda Grace tiene su zona de costura. El boceto muestra la secuencia 42 donde Grace está bordando, rodeada de juguetes y de repente oye un ruido sobre su cabeza que le obliga a mirar hacia el techo...Subrayamos el gran parecido entre el boceto y el fotograma.

Así describe Benjamín Fernández la importancia del techo en la sala juegos:

La sala de juegos de los niños también tenía un techo decorativo con motivos geométricos, moldurados para acentuar el recorrido del punto de vista de la madre cuando sigue con la mirada los pasos que se escuchan en la habitación de arriba. (Robles, 2001)

Alejandro Amenábar puntualiza ciertos momentos de la película como ocurre en esta secuencia:

Me resulta excitante y más terrorífico, el silencio, la penumbra, los susurros. En algún momento el público va a tener que estar pendiente, igual que el protagonista, si ha oído o no ha oído algo. Básicamente jugar con la sugerencia que es donde creo se logra el auténtico suspense. (Amenábar, 2001)

En la Imagen 79 el boceto muestra la secuencia 80 en el interior de la cabaña desde un plano abierto y general, donde descubrimos una estancia austera con los sirvientes reunidos junto al fuego de la chimenea, una cama a la izquierda, una pequeña mesa y algunas herramientas. Sin embargo, en el filme solo encontramos un plano medio de los rostros preocupados de los tres personajes, revelando un momento delicado de la película. La luz cálida ilumina solo sus rostros por el reflejo del fuego mientras el exterior contrasta con una iluminación fría y azulada.

Lo más destacado de este fotograma es la iluminación creada por el director de fotografía Aguirresarobe quien intentó crear una luz lo más natural posible, que fuera creíble. Así lo explica:

La primera idea que tuve fue acercarme a los ambientes que de forma natural se crean en esos espacios tan secretos y enigmáticos, observando la presencia de penumbras, la luz que proporcionan las rendijas de las ventanas durante el día o la leve luminosidad de una luna que se expande en una habitación durante la noche (...) Hablamos de luces

CAPITULO 3

camufladas, luces móviles, luces que palpitan cerca de nuestros personajes, luces que crecen en intensidad o se desvanecen... (Robles, 2001, pág. 214)

En la Imagen 80 vemos la habitación de los niños, en el momento donde Anne vestida con el traje de la comunión se encuentra con su peor pesadilla: es poseída por la anciana.

Los espejos, el reflejo en los cristales, el velo, las gasas, el vestido blanco en contraste con la oscuridad crean el clímax fundamental para el desenlace final de la película.

En el boceto al fondo, frente a la luz de un quinqué, se perfila la figura blanca de la niña, de espaldas en un plano amplio en tonos ámbar y verdosos. Los fotogramas son planos cerrados y con luz muy contrastada, la figura se recorta a contraluz relatando las transparencias del vestido.

El último boceto nos lleva a la buhardilla de la secuencia 122, en el momento que Grace entra a una pequeña estancia con el techo bajo e inclinado. Hay dos camas, dos cómodas y poco más. La gama de color en grises y ocre. Grace registra la habitación, hasta que descubre debajo del colchón la foto de los sirvientes muertos. El fotograma muestra el contra-plano del boceto, no encontramos ningún plano hacia la puerta. La paleta de color es algo más variado incorporando verdes y marrones y la iluminación es solamente la del candil que lleva Grace en la mano (Imagen 81).

CAPITULO 3

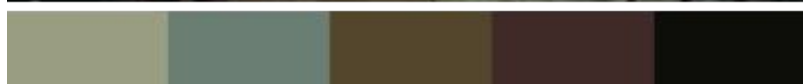
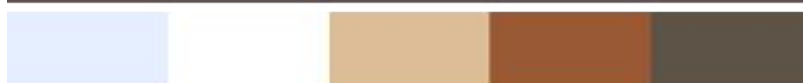
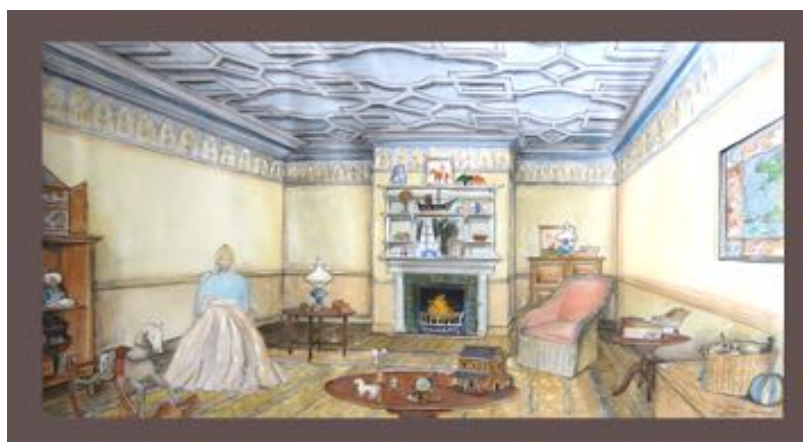


Imagen 78. Boceto y fotogramas. Sala de juegos. *Los otros*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

CAPITULO 3



Imagen 79. Boceto y fotogramas. Cabaña. *Los otros*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

CAPITULO 3

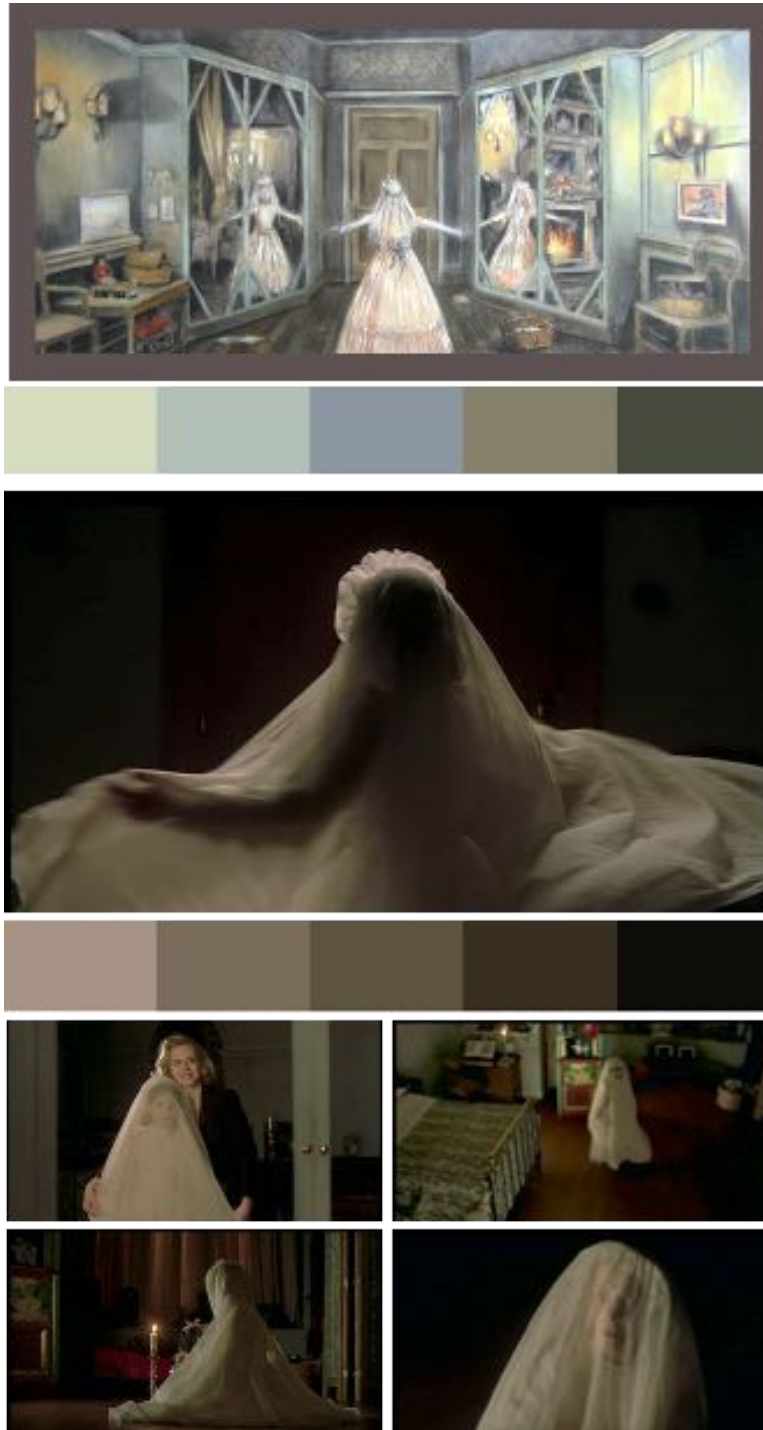


Imagen 80. Boceto y fotogramas. Habitación niños. *Los otros*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

CAPITULO 3



Imagen 81. Boceto y fotogramas. Buhardilla. *Los otros*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Los otros*.

CAPITULO 3

Como conclusión, después de analizar los bocetos realizados por Benjamín Fernández y los fotogramas correspondientes a dichas ilustraciones, comprobamos la importancia que tienen para conseguir el concepto visual de la película, donde ha creado un ambiente realista, a veces, onírico, pero siempre sobre una base realista.

El director artístico Florian Müller, colaborador de Benjamín Fernández nos lo confirma:

Su mejor herramienta son sus bocetos. Siempre me resultó fácil entender sus diseños, creo que es porque él mismo hace los dibujos. Sus diseños son muy fáciles de ver e interpretar, ves uno de sus bocetos y ya trasmite toda la información que necesitas, no queda duda. Son muy claros y realistas, y a la vez, muy bonitos. (Müller, 2021)

Además del valor documental de los diseños que se muestran, y que forman parte del trabajo de preparación de los decorados, escenografía y ambientación de una película, destacamos su importante valor artístico, gracias a un minucioso trabajo de pintura al óleo, poco habitual en este tipo de diseños, con pincelada precisa y expresiva, donde refleja la situación que se describe en el guion presentando además en muchos de ellos a los personajes que habitan dichas estancias con sus atuendos y estilo. También se aprecia un especial cuidado en los juegos de luces y colores creando una auténtica historia de soledad y terror.

Hay elementos en esta historia de terror que toman protagonismo además de la propia casa, como son: el árbol, el bosque, las lápidas, elementos de atrezo como las llaves o las cortinas. Tanto la escenografía y decorados como el vestuario y el maquillaje cumplen un papel de contextualización dentro de la película, ayudando al espectador a introducirse en una época determinada como son los años 40 en la isla de Jersey, creando la atmosfera adecuada para sumergirnos en ese universo tan particular haciéndonos partícipes de esta historia de terror.

El vestuario creado por Sonia Grande, permite visualizar una época y ayuda a realzar características particulares de los personajes como ocurre con Grace, delgada, rubia y pálida, cuyo vestuario acentúa a una mujer elegante y marca su jerarquía como dueña de la casa.

CAPITULO 3

El maquillaje al igual que el vestuario, es fundamental para crear los rasgos del personaje, indispensable para lograr transmitir la carga emotiva adecuada de las facciones, para indicar actitudes y estados de ánimo de los personajes, en este caso, destacamos la palidez.

La iluminación se convierte en un personaje, define objetos, lugares y personajes mediante el juego de luces y sombras, cumpliendo una función dramática y de composición. La luz guía a los personajes, cuya fuente de luz principal es el fuego y la luz de quinqués. La luz blanquecina y azulada domina en los exteriores y en los interiores cuando las cortinas están abiertas, debido a la luz que provoca la niebla. En contraposición, la iluminación se vuelve más cálida cuando las cortinas están cerradas debido a la luz de las velas y quinqués.

La música diseñada por el propio Amenábar, jugando con instrumentos solistas como el chelo o la flauta, es una prolongación del mismo proceso, convirtiéndose en un personaje más en esta historia.

El trabajo previo del proceso del diseño y la propuesta estética y plástica del concepto visual a través de sus dibujos, bocetos y planos técnicos, documentación, referencias de decoración y ambientación son necesarios y de gran ayuda, como acabamos de comprobar, para todos los departamentos (iluminación, vestuario, maquillaje y peluquería, efectos especiales y efectos especiales).

Para transmitir el concepto visual, Benjamín Fernández utiliza herramientas como el espacio, el color, la textura, la línea y la forma, el contraste, las luces y sombras, el decorado y el movimiento para poder construir su propuesta de universo visual y así enriquecer la composición total de la imagen. Debe observar, analizar y elegir muy bien cuáles de estas herramientas va a utilizar, y estar en constante diálogo con el director de fotografía, conocer su propuesta y noción estética para juntos poder componer la parte visual de una película, siempre bajo la supervisión del director.

Además, hemos podido comprobar que es imprescindible el trabajo en equipo para poder realizar una película. En *Los otros* participaron para poder conseguir esta excelente puesta en

CAPITULO 3

escena grandes profesionales. Junto al diseño de producción de Benjamín Fernández, tenemos la decoración de Emilio Ardura, la fotografía de Javier Aguirresarobe, el vestuario de Sonia Grande, la peluquería de Belén López Puigcerver, el maquillaje de Ana López Puigcerver y los efectos especiales y digitales de Félix Bergés y Rafael Solórzano. Además de la música de Alejandro Amenábar, del sonido de Ricardo Steninberg y del montaje de Nacho Ruiz Capillas que, con sus respectivos trabajos y la conexión entre los diferentes departamentos, consiguen, con su trabajo impecable, crear una verdadera atmósfera que nos trasporta y envuelve en ese mundo onírico y de cine de terror.

Hemos podido comprobar, analizando *Los otros*, el exquisito trabajo realizado por Benjamín Fernández y su equipo con un estilo realista a la par que naturalista. Todo ello queda plasmado en el resultado final de la película premiada con el Goya a la mejor dirección artística.

CAPITULO 3

3.2. Carmen

Director: Vicente Aranda (2003). Género: drama, romántico. Coproducción: España/ Reino Unido/Italia. Nominada al Premio Goya a la Mejor dirección artística 2004.



Imagen 82. Cartel *Carmen*.
Fuente: IMDB

3.2.1. Preproducción

3.2.1.1. Director. Aranda y su cine pasional

Vicente Aranda Ezquerro (Barcelona 1926 Madrid 2015). Escritor y director de cine, miembro fundador de la escuela de cine de Barcelona, conocido por películas como *Cambio de sexo* (1978), *La muchacha de las bragas de oro* (1979), *El Lute, camina o revienta* (1987), *Amantes* (1991) o *Tirante el Blanco* (2006). Su cine se caracterizó por tener connotaciones eróticas y sexuales. El sexo se convirtió en uno de los ejes de su filmografía donde las pasiones

CAPITULO 3

desbocadas y trágicas eran el motor de su cine. Román Gubern, amigo del cineasta y junto al que rodó su ópera prima, *Brillante porvenir* (1965) explica cómo era el cine de Vicente:

Como él era ateo, pero de los de verdad, el sentido de su vida venía dado por el sexo. Tenía una gran importancia en su vida, para él su motor inspirador era la liberación sexual...Era cine radical y de vanguardia en plena España de Franco". (Zurro, 2015)

Recibió premios como el Nacional de Cinematografía de 1988 o el Goya al mejor director y película por *Amantes* (1991). Victoria Abril fue galardonada con el Oso de Plata a la mejor actriz en el Festival de Berlín por su interpretación en *Amantes*, y junto a Imanol Arias, protagonizó muchas de sus películas. La actriz Pilar López de Ayala recibió el Goya a la mejor interpretación femenina por *Juana la Loca* (2001) y la Concha de Plata en el Festival de Cine de San Sebastián. En cuanto a *Carmen* obtuvo siete nominaciones en los Premios Goya 2004 (dirección de producción, dirección de fotografía, montaje, maquillaje y peluquería, canción original, diseño de vestuario y dirección artística), recibiendo el premio al mejor diseño de vestuario. Además, en los Premios del Cine Europeo Paz Vega fue nominada al premio del público como mejor actriz. (Premios Goya , 2004)

También realizó series para televisión, como *Los jinetes del alba* y *el crimen del capitán Sánchez*, mostrando una visión de nuestro país, irónica y realista. Su última película la dirigió a los 82 años *Luna caliente* (2006). Su esposa Teresa Font fue montadora de todas sus películas.

Así lo describe Diego Galán en un artículo de *El País*:

Muere Vicente Aranda, cineasta del amor, el sexo y la literatura.

Fue Vicente Aranda un hombre que no se mordía la lengua y que saltaba al ruedo a pecho descubierto. Pero sobre todo fue un cineasta de talento al que se deben películas muy notables y, desde luego, personales...esforzándose siempre en mostrar a personajes infelices que con frecuencia encontraban una liberación a través del sexo: "La no felicidad puede ser más creativa que la felicidad, más enriquecedora", opinaba. (Galán, 2015)

Es uno de los grandes cineastas españoles, de gran talento y muy personal, se le considera provocador y trasgresor, con personajes siempre turbulentos, insatisfechos y complejos, características que vamos a comprobar en el análisis de la película de *Carmen*.

CAPITULO 3

3.2.1.2. *El encargo. Relación profesional entre el director y Benjamín Fernández.*

El productor ejecutivo Luis García Arrojo de la productora *Star Line Productions* fue la primera persona que se puso en contacto con Benjamín Fernández para ver si estaba interesado en trabajar en la película de *Carmen*. La productora decidió era la persona adecuada para llevar a cabo un proyecto de época y de gran envergadura. Así nos cuenta Benjamín Fernández su relación con Vicente Aranda y su visión al leer el guion:

Con Vicente Aranda tuve una relación muy fluida desde el principio y coincidimos en muchos de los detalles importantes concernientes al estilo, época, escenarios, localizaciones y decorados posibles de la historia que tenía que dirigir. A partir de estos primeros contactos su confianza fue creciendo a medida que fui mostrándole bocetos e ideas, de forma que delegó totalmente en mi labor a cargo del Departamento de arte. Cuando leí el guion por vez primera, lo que vi muy claro y es que la película tenía que filmarse en Andalucía, no solamente porque la historia ocurre allí sino porque los grandes escenarios siguen allá con facilidades de utilización y con diferentes alternativas de suplir aquellos no asequibles. Sevilla, Córdoba, Osuna, Ronda, Écija y Carmona reúnen tal cantidad de elementos arquitectónicos y paisajísticos descritos en el guion que simplificó grandemente la labor, siempre difícil, de encontrar las localizaciones de una película de época como esta. (Fernández B. , 2019-2021)

3.2.1.3. *Lectura del guion*

El guion de *Carmen* está basado en la novela del escritor francés Prosper Mérimée, (París 1803- Cannes 1870). Se trata de una de las versiones más fieles a la novela. Este escritor francés, cuya obra se sitúa en el tránsito del romanticismo al realismo, refleja una mirada extranjera sobre la realidad hispana y la fascinación del extranjero que viaja por el país. La acción se desarrolla en España. Un país de contrastes, en una zona geográfica anclada en una experiencia histórica convulsa - la invasión napoleónica-, en la que la injusticia es atacada echándose al monte con un trabuco. En este contexto aparece la figura del bandolero que gozaba del favor popular, porque salteaba a los transeúntes y repartía el botín entre sus hombres y los campesinos.

La película es un auténtico drama romántico, transcurre en la Andalucía de 1830. Durante un viaje por el sur de España, el narrador, un escritor, arqueólogo y viajero francés llamado Prosper (Jay Benedict) conoce al sargento José (Leonardo Sbaraglia) encarcelado y condenado

CAPITULO 3

al garrote vil, quien le relata cómo perdió los galones y la cabeza por Carmen (Paz Vega) desde el momento en que la conoció en la fábrica de tabacos donde trabajaba. En una pelea, Carmen raja la cara de una compañera (María Botto) y, seducido por ella, el sargento, en lugar de arrestarla, la deja escapar. Carmen le apartará del Ejército y consigue que se una a la banda de su marido, un bandolero llamado *El Tuerto* (Antonio Dechent), con el que colabora en emboscadas y crímenes hasta que, por celos, lo desafía y mata en una pelea de cuchillos. Carmen se hará amante de un torero llamado Lucas (José Linuesa) despertando en José celos por los que acabará matando a Lucas y finalmente a su amada Carmen.

El filme arranca con un plano general en el que se aprecia el toque de campana de la entrada de las cigarreras a la fábrica de tabacos de Sevilla, y se presenta a los personajes principales, Carmen y el sargento José, *el navarro*, con su voz en off: “*Dicen que las mujeres y los gatos nunca vienen cuando se les llama y acuden sin falta en cuanto no les haces caso. Carmen, descarada y sensual, se acerca para decirle: Mi alma, ¿por qué no me regalas tu cadenita?, ¿sabes cuantos lunares tengo en el cuerpo?*”; y le tira un clavel rojo que él oculta y guarda a lo largo de la película. Aquí comienza la seducción que volverá loco al sargento José.

Las primeras secuencias se desarrollan en la fábrica de tabacos representando uno de los momentos más atractivos de la película. En ellas se muestra con fidelidad el ambiente y vida de las mujeres trabajadoras de la sociedad española del sur de los años 30 del siglo XIX. Las imágenes de la fábrica nos trasladan a un harén inmenso y sofocante donde miles de mujeres trabajan en la elaboración de cigarros, sueltan sus lenguas sin pudor y exhiben su desnudez por el calor sofocante de Sevilla. La Carmen que interpreta Paz Vega representa a una de esas mujeres trabajadoras que ha aprendido a subsistir en las calles y así lo demuestra cuando surge una pelea con una de las cigarreras, a quien le raja la cara sin dudar.

La siguiente secuencia después de los títulos de crédito comienza con la voz en off de Mérimée que viaja al sur de España:

“Mi nombre es Prosper, Próspero para los españoles, no tengo nacionalidad definida, mitad inglés, mitad francés, soy escritor, viajero, humanista, arqueólogo y me gusta especialmente bucear en los misterios del corazón humano. En el otoño de 1830 me

CAPITULO 3

aventuré por los caminos de España, en busca de información sobre las dinastías nazarí y omeya, que es tanto como decir en busca de datos sobre dos capitales históricas del islam: Córdoba y Granada”. (Carmen, 2004)

Estas primeras escenas en las que se desarrolla la película, sitúan al espectador en la Andalucía del año 1830, subrayando las huellas de un pasado esplendoroso, en el que conviven diferentes culturas, que se ven reflejadas a lo largo de la película tanto en los personajes como en los decorados. Un ejemplo de ello es la secuencia del hallazgo de una pieza en una excavación arqueológica o la secuencia ambientada en la Mezquita de Córdoba, joya de la arquitectura religiosa, que representa el pasado árabe y el presente católico de España. En este templo, José conoce a Carmen, y cuando le pregunta si es gitana o si es bruja, ella le contesta: *Me carteo con Satanás*. Seguido le lleva a su casa y le *lee las cartas*. Esta escena refleja un contexto socio cultural en el que abundan las supersticiones y las lecturas folklóricas de lo religioso, donde coexisten todo tipo de cultos misteriosos, y donde conviven lo árabe, lo pagano y lo cristiano en un trasfondo romántico. Esto queda patente en las diferentes creencias de los personajes, mientras que José es católico ferviente Carmen dice ser *sierva de Satanás* y practica ritos de adivinación.

Continúa la historia cuando citan a Prosper como testigo al juicio de José Lizarrabengoa, condenado a garrote vil por bandidaje, autor confeso y convicto de los delitos de asesinato y asalto a mano armada. Prosper le visita a la cárcel y aquí comienza José a contarle su historia narrándole cómo se vuelve loco de celos y mata al teniente de su batallón “el Tuerto”, marido de Carmen y al torero Lucas, su amante y, por último, en un callejón sin salida, acaba con la vida de su amada Carmen. Escena que nos recuerda a la secuencia final de la película *Drácula* (1992) de Francis Ford Coppola, donde la única salida que le queda a Mina Murray para que descansa el alma de Drácula es matar a su amado. En el caso de Carmen es su amado quien pondrá fin a esa locura de pasiones de auténticos héroes románticos.

Carmen es un personaje complejo y sin escrúpulos, además de su trabajo como cigarrera, la vemos como bandolera, bailarina, echadora de cartas, prostituta y contrabandista. Pero, ante todo, es una mujer seductora y sensual, que atrapa a José y lo dirige hacia el camino del mal. Ella es una mujer que lucha por su libertad e independencia, erigiéndose como símbolo de la

CAPITULO 3

mujer libre, pero a la vez, es un personaje romántico lo que se refleja en la película cuando entona una rima que evoca al escritor romántico Gustavo Adolfo Bécquer: “*Por una mirada, un mundo*”. Así se resalta la parte orientalista de lo castizo, claves de la literatura romántica. Lo mismo ocurre con el personaje de Mérimée cuando oímos la música de su reloj *Para Elisa* de Beethoven, cumbre del romanticismo musical (Vera Balanza & Meléndez Malavé, 2008, págs. 343-354).

La historia de *Carmen* se sustenta de tres temas universales: la pasión, ataviada de sexo y amor, la libertad como salvación y el destino fatal que lleva a sus protagonistas hacia la muerte. Estos son los tres pilares sobre los que se asienta *Carmen*.

Benjamín Fernández nos cuenta cómo fue su forma de trabajar cuando leyó el guion:

Cuando leí el guion por vez primera, lo que vi muy claro y es que la película tenía que filmarse en Andalucía, no solamente porque la historia ocurre allí sino porque los grandes escenarios siguen allá con facilidades de utilización y con diferentes alternativas de suplir aquellos no asequibles. Sevilla, Córdoba, Osuna, Ronda, Écija y Carmona reúnen tal cantidad de elementos arquitectónicos y paisajísticos descritos en el guion que simplificó grandemente la labor, siempre difícil, de encontrar las localizaciones de una película de época como esta. Primero, hago un desglose de los decorados y al mismo tiempo investigo sobre posibles localizaciones. Este guion trata de una historia que sucede íntegramente en Andalucía a principios del siglo XIX, al ser paisajes, sitios y monumentos de Sevilla, Córdoba y Granada, ya tienes un punto de partida donde podrías imaginarte la acción. Así vas interpretando y situando la escena según la vas leyendo. De hecho, en la película de *Carmen*, la base principal fue Córdoba. Una vez decididas las localizaciones, realizo los dibujos técnicos: plantas, alzados y secciones, para visualizar el espacio y, por último, dibujo el conceptual. (Fernández B. , 2019-2021)

3.2.1.4. *Secuencias de guion*

Seleccionamos del guion las primeras secuencias que corresponden al exterior e interior de la fábrica de tabacos, marcando en color todos los elementos que conciernen al Departamento de arte y nos servirá para realizar las listas y el desglose del atrezzo de las secuencias.

CAPITULO 3

WHITE Revisión - 29-7-02

pg.1

"CARMEN"

TÍTULOS DE CRÉDITO

Títulos de crédito en cabecera.

Todas las secuencias que tienen un asterisco significa que han sufrido alguna modificación con respecto a la última versión.

1 **EXT. FÁBRICA DE TABACOS -- DÍA**

Loc: Sevilla. Fábrica Tabacos Universidad.

El encuadre muestra en plano general la fábrica de tabacos. Mediante corte por varios planos, o travelling, o quizás una combinación de ambos procedimientos, nos vamos acercando al edificio.

Movimiento de **carros** y soldados. Entran y salen. Un individuo sale por la puerta principal y se acerca a una de las **casetas de color** donde hay colocado un **dispositivo** con una **campana**, que hace sonar insistentemente.

Mientras tanto suena una voz en off:

JOSE

Usted es francés, pero conoce bien España... Si ha estado en Sevilla, recordará un edificio enorme, situado junto a la muralla y cerca del Guadalquivir. Aun creo estar viendo el portalón de entrada, y junto a él la garita del cuerpo de guardia.

Suena la campana.

José está **limpiando su fusil**. El sonar de la campana hace que se organice cierto revuelo entre los soldados. Aparecen de todas partes. El propio JOSÉ deja su labor y se acerca a la reja. Salen del cuerpo de guardia o vienen de no se sabe dónde, su atención y su mirada puesta en una misma dirección.

SOLDADOS

Ahí vienen... Las cigarreras...

El hombre de la campana sigue haciéndola sonar. Efectivamente, ahí vienen las obreras de la fábrica. Acuden tanto por la derecha como por el frente. Son muchas y se acompañan las unas a las otras en pequeños grupos.

Los soldados las requiebran en cuanto pasan a su altura, antes de que se introduzcan en el edificio.

SOLDADOS (CONTINUA)

¡Olé, las niñas! ¡Sólo por verte me reengancho! ¡Cómo avanzan las ciencias que hasta las flores caminan!

CAPITULO 3

ITE Revisión - 29-7-02

pg.2

1 CONT.

1

SOLDADOS (CONTINUA)

¡Si cocinas como caminas me como hasta el pegao!...

JOSÉ, de frente, tras la **reja**, mira por donde vienen las cigarreras. Es un soldado con galones de sargento de unos 26 años con bigotes y patillas muy castrenses que le dan unos años de más.

El tropel de muchachas ya ha entrado en la fábrica. Cuando ya han desaparecido las cigarreras, los soldados se vuelven hacia la entrada, avanzan con evidente expectativa. Mirada a derecha. Mirada a izquierda. Miradas siguiendo a ...

Se trata de CARMEN. En contraste con sus compañeras de trabajo camina a solas hacia la entrada.

Exclamaciones de los soldados al paso de CARMEN. Progresivamente los piropos y expresiones de los soldados son más atrevidos, hasta groseros.

SOLDADOS (CONTINUA)

(Ad libitum) ¡Vaya con la última, Carmen, eres la primera! ¡Requetechula! ¡Y olé! ¡Quien fuera bizco para verte dos veces! ¡Te comía hasta con ropa aunque luego cagase trapos! ¡Con ese culo has de cagar bombones! ¡Tan dulces son tus tetas que provocan caries! ¡Búscate la sombra que el chocolate al sol se derrite!

A quien ve es a CARMEN. Lleva una falda roja muy corta, que deja a la vista unas medias de seda blanca con más de un tomate, y lindos zapatos de charol rojo atados con cintas color fuego. Baja coquetamente su mantilla para dejar ver sus hombros, y hasta más que sus hombros. Entre los pechos le asoma un **ramillete de claveles**, e incluso lleva uno cruzado en la boca. Avanza balanceando sus caderas como una potranca de fina raza.

Las mujeres y los gatos nunca vienen cuando se les llama, y acuden sin falta en cuanto no les haces caso. CARMEN viene hacia él. Se para delante de JOSÉ y le dirige la palabra:

CARMEN

Mi alma... ¿por qué no me regalas tu cadenita, para colgar la llave de mis secretos?

Responde JOSÉ sin apenas mirarla:

JOSÉ

Es para colgar mi baqueta.

CARMEN se ríe al tiempo que replica:

CAPITULO 3

WHITE Revisión - 29-7-02

pg.3

1 CONT. (2)

1-3-1- **CARMEN** / 2-2-
¡Vaya por Dios, la baqueta! ¿y dónde
cuelgas la baqueta por las noches? /
¿Detrás de la puerta?
1-2-

CARMEN apoya la pronunciación de la palabra "baqueta", de tal forma que ésta adquiere otro sentido.

Los soldados compañeros de JOSÉ ríen a la vez, celebrando el humor de CARMEN, quien ahora se acerca a JOSÉ.

CARMEN (CONTINUA)

Anda, corazón mío, hazme unas cuantas cadenas para mi colección de baquetas...

Nuevas risas de los presentes.

CARMEN se ha acercado apenas a unos centímetros de la cara de JOSÉ y lleva todavía un clavel en la boca. Con intención, la deja caer a los pies de JOSÉ permitiendo que su aliento alcance el rostro de él.

CARMEN (CONTINUA)

¿Sabes cuántos lunares tengo en el cuerpo?

Luego se aleja hacia la fábrica entre las exclamaciones de los soldados.

Aparentemente JOSÉ no se inmuta. Se separa de la reja y regresa a la mesa donde por unos momentos sigue con la limpieza de su fusil. Ni siquiera contempla a CARMEN alejándose.

Cuando ya ha entrado ella en la fábrica y los otros soldados han regresado a sus obligaciones, JOSÉ detiene su quehacer y se queda por unos instantes contemplando el clavel caído junto a la reja. Entra música. JOSÉ se levanta y va en busca de la flor, cuidando de que no lo vean sus compañeros, y la guarda en la guerrera como si fuese un objeto precioso.

2 **INT. FÁBRICA DE TABACOS -- DÍA**

2

Loc: Córdoba, Caballerizas Reales

Descripción de una nave de la fábrica de tabacos donde trabajan multitud de chicas. Una gran nave con ramas de tabaco amontonadas sobre las mesas. El calor aumenta por momentos y las cigarrerías, libres de cualquier mirada indiscreta, se van despojando de sus ropas hasta quedarse en lo mínimo.

Abundancia de abanicos pobres.

Planos de detalle de la elaboración de puros. Las chicas, con gran habilidad, enrollan las tripas del puro y luego

CAPITULO 3

ITE Revisión - 29-7-02

pg.4

2 CONT.

2

las envuelven en una capa de calidad que acaban engomando usando su propia saliva. Cantan mientras trabajan.

Hace mucho calor. De vez en cuando, las chicas utilizan las **hojas del tabaco** para abanicarse. Se abanican tan pronto la cara como el cuerpo, e incluso por debajo de las faldas separando las piernas.

Un par de ellas recorren las **hileras** con unos **enormes botijos** que el resto de las cigarreras levantan para beber a chorro mientras el agua se derrama sobre sus ropas y las refresca.

CARMEN avanza entre las **mesas** dirigiéndose a su sitio de trabajo. Va tarareando una canción de la que de vez en cuando es posible entender algo.

Una de las chicas -FERNANDA- comenta:

FERNANDA

Ahí viene ésa **moviendo** el culo.

CARMEN se sienta en su lugar de trabajo.

Ahora FERNANDA dice de manera que pueda ser oída por CARMEN:

FERNANDA (CONTINUA)

¿Qué tal **pinta** el Navarro, Carmen?

CARMEN

No me interesa.

FERNANDA

Están verdes. Ya sabes quién lo dijo.

OTRA CHICA

Lo dijo la zorra.

Se ríe con franqueza FERNANDA.

FERNANDA

Más vale puta que cigarrera, ¿verdad, Carmen?

CARMEN no se inmuta. Parece acostumbrada a semejantes ataques. Sólo interrumpe su tarareo para decir con toda tranquilidad:

CARMEN

¿Lo dices por tí, o por tu madre?

FERNANDA aprieta los dientes ante la mención a la madre. Escupe en las hojas que está envolviendo y pregunta con descaro:

FERNANDA

¿Fuma el navarro?

CAPITULO 3

WHITE Revisión - 29-7-02

pg.5

2 CONT. (2)

2

CARMEN

Se lo preguntas tú.

Le echa el cigarro que está envolviendo.

FERNANDA

Regálale un buen puro.

CARMEN, por toda respuesta, le devuelve el cigarro con ánimo de darle con él en la cara.

FERNANDA lo recoge, se levanta las faldas y se lo pasa entre las piernas. Luego, debidamente engomado, se lo arroja de vuelta a Carmen.

FERNANDA (CONTINUA)

Anda... Hazle llegar este a ver si se anima.

CARMEN

Guarra, que te huele a bacalao podrido.

Arroja el puro lejos de sí después de acercarlo a su nariz con gesto de asco.

FERNANDA

Las tetas de colores tienes tú..., de no lavarte...
Que hueles a mondongo de gitano.

CARMEN

Como me llames gitana te lo meto por el ojo del culo.

Muestra un puro de regular tamaño.

FERNANDA

Gitana.

CARMEN no espera a más. Se acerca a ella por detrás, la agarra por el escote del vestido y tira hasta desgarrarlo.

CARMEN

¿Qué tienes ahí? ¿Dós huevos fritos?

CARMEN, brazos en jarra, espera alerta las consecuencias de su acción.

FERNANDA echa fuego por los ojos. Absolutamente despreocupada por su desnudez, en un acto reflejo, airada hasta el frenesí, toma con su mano derecha el **cuchillo** de desmochar cigarros.

En respuesta, decidida a defenderse y atacar, **CARMEN** se apodera a su vez de un **cuchillo**.

CAPITULO 3

WHITE Revisión - 29-7-02 pg.6

2 CONT. (3) 2

Las dos mujeres se observan **cuchillo en mano**, como lo harían dos hombres dispuestos a matarse.

El resto de chicas se arremolina alrededor de las contendientes, que siguen cuchillo en ristre y no tardan en entrar en un cuerpo a cuerpo que provoca los aspavientos y los chillidos de las demás.

La ENCARGADA viene desde el otro lado de la nave reclamando orden.

2A EXT. FÁBRICA DE TABACOS -- DÍA 2A

Loc. Sevilla. Fábrica Tabacos Universidad.

JOSÉ sigue dedicado a su fusil. *

Suenan los gritos de la ENCARGADA. JOSÉ se levanta y va a la ventana. A través de las rejas de la ventana, y entre las columnas vemos aparecer a la ENCARGADA. Desaparece por la derecha. JOSÉ se traslada hacia la reja. Reaparece la ENCARGADA e inmediatamente el TENIENTE. *

La ENCARGADA que hace poco reclamaba silencio en el interior. Alterada, con el rostro convulso, grita incoherencias señalando insistentemente hacia el interior. *

El TENIENTE se esfuerza en calmarla y por fin es posible entender algo:

ENCARGADA
¡La ha matado! ¡Está muerta! ¡Ahí,
en la sala de los puros!

El TENIENTE pone orden en la situación, que sin duda juzga poco clara:

TENIENTE
Cabo... Lleve a esta mujer al puesto de guardia a ver si se tranquiliza... Y usted, sargento, coja dos hombres y vaya a ver qué pasa ahí dentro.

JOSÉ se cuadra y, seguido por dos soldados, se introduce en la fábrica.

3 EXT. PAISAJE ANDALUZ -- DÍA 3

Loc: Llanos de Libar. Cortijo.

ANTONIO enjaeza unos **caballos** en la cuadra.

PRÓSPERO, antes de salir, recibe de la dueña unas **botellas de vino, pan y jamón** para que puedan comer antes de llegar a su destino.

Imagen 83. Guion Carmen.
Fuente: Filmoteca española de Madrid.

CAPITULO 3

3.2.2. Proceso del diseño

3.2.2.1. *Investigación, documentación y referencias*

Son varios los pasos a seguir para entender el guion y poder plasmarlo en la pantalla. En primer lugar, buscar información sobre el contexto histórico de la época en que se desarrolla la historia. Se debe obtener información exhaustiva sobre la época de la España de Fernando VII (El Escorial, 1784 –1833). Rey de España entre 1813 y 1833. Quien nombró como heredera al trono a su hija Isabel II con solo 3 años. Al morir su padre fue proclamada reina a los 13 años de edad. Como consecuencia de ello se inicia la Primera Guerra Carlista puesto que el infante Carlos V, hermano del Rey, no la reconocía como heredera al trono.

A principios del siglo XVIII Sevilla ostentaba el monopolio del comercio con América por lo que era necesario construir una gran fábrica que centralizara el comercio del tabaco. En el siglo XVI ya existían varias manufacturas de tabaco distribuidas por la ciudad por lo que el gobierno decide unificarlas y construir una gran fábrica. Fue en el año 1770 el traslado de las instalaciones y la totalidad de la producción desde San Pedro a San Diego, nombre de la nueva fábrica (JM, 2011).

Las secuencias de la Fábrica de Tabacos muestran la sociedad sevillana de mediados del siglo XIX. La entrada de la mujer en la fábrica sevillana se dio a partir de finales del siglo XVIII, cuando la demanda cambia a favor de los cigarros elaborados y en detrimento del tabaco en polvo. La destreza de la mano de obra femenina en el liado del tabaco junto a la reducción de costes en el salario al ser mano de obra más barata, fueron los puntos clave para que la producción tabacalera en 1813 contrate por primera vez en Sevilla a mujeres para la labor de fabricación de cigarrillos, llegando en 1868 a tener una plantilla de 6. 300 mujeres y 350 varones (Imagen 84). Al igual que en la película, en las fábricas existía la figura de la lectora que amenizaba la tarea de sus compañeras leyendo en voz alta obras literarias de distinto carácter o la actualidad publicada en prensa.

CAPITULO 3

El personaje de Carmen está inspirado en estas operarias con escasos sueldos y trabajando a destajo cobrando menos que los hombres y compitiendo con sus propias compañeras supervisadas por una capataza. La empresa proporcionaba cunas que se situaban junto a las mesas de trabajo. Estas trabajadoras conciliaban la vida doméstica con la vida laboral, como muestra el hecho de que las madres lactantes acudían a su puesto de trabajo en compañía de sus bebés (Castañeda López, 2017, págs. 160-162).



Imagen 84. Imágenes de las cigarreras. *Carmen*.

Fuente: Colección del Archivo Histórico de la Fábrica de Tabacos de Sevilla finales del S. XIX.

El escritor Armando Palacio Valdés en su novela “*la hermana San Sulpicio*” (1889), a través del personaje Ceferino cuenta cómo eran esas cigarreras, el ambiente que se respiraba y lo incomodo que resultaba a un hombre acercarse a él:

Al llegar a la puerta diome en el rostro un vaho caliente, y percibí un fuerte olor acre y penetrante, que no era solo de tabaco, pues este se siente apenas se pone el pie en la fábrica, sino los sudores y alientos acumulados, la infección que resulta siempre de un gran número de personas en el verano... Cuando entramos aún pude notar que algunas se abotonaban apresuradamente las chambras o se ponían algún alfiler en el pañuelo que llevaban en la garganta... El cuadro que se desplegó ante mi vista, me impresionó y me produjo temor, tres mil mujeres se hallaban sentadas en un vasto recinto abovedado, tres mil mujeres que clavaron sus ojos sobre mí, quedé avergonzado, confuso, pero supe aparentar cierto desembarazo y me puse a charlar con Nieto haciéndole preguntas tontas, mientras me guiaba por los pasillos del taller. Apenas se respiraba en aquel lugar. El ambiente podía cortarse con un cuchillo. Filas interminables de mujeres, jóvenes en su mayoría, vestidas ligeramente con trajes de percal de mil colores, todas con flores en el pelo, liaban cigarrillos delante de unas mesas toscas y relucientes por el largo manoseo. Al lado de muchas de ellas, había cunas de madera con tiernos infantes durmiendo... No podía mirar a cualquier parte sin que me llamasen con la mano o con los labios, haciéndome algunas muecas groseras y obscenas... Si me fijaba en alguna más linda que

CAPITULO 3

las otra, al instante me clavaba sus grandes ojos fieros y burlones diciéndome en voz baja: “Atención niñas, que ese señó viene por mí” o bien: ¡Una miraita más y me pierdo!. (JM, 2011)

Tras las guerras napoleónicas, los viajeros y escritores románticos volvieron a descubrir España, ofreciendo una visión misteriosa, exótica y primitiva del país, sobre todo de Andalucía. Uno de estos escritores viajeros fue Prosper Mérimée que, en uno de esos viajes por España en 1830, entabló amistad con los Condes de Montijo, padres de la futura emperatriz de los franceses Eugenia de Montijo por su unión con Napoleón III. Y gracias a esa amistad Mérimée se convierte en senador y cortesano de por vida. Manuela de Montijo le cuenta la leyenda de Carmen, la historia del soldado que pierde profesión, fortuna y honra por una ardiente gitana. Historia de celos, pasión y muerte. Años más tarde, en 1845 escribiría *Carmen*, un cuento corto que consta de cuatro capítulos y se articula alrededor de tres personajes principales: José, Carmen y el narrador. Además, el cuento se compone de dos géneros principales: el realismo y el fantástico. Los registros realistas y fantásticos se mezclan para crear un sentimiento de ambigüedad en el lector, que no sabe con exactitud si el cuento es ficticio o real. *Carmen* es una obra profunda donde el autor plasma sus lecturas, su correspondencia con Manuela de Montijo y sus estudios sobre el país a lo largo de sus viajes por España. Es la historia de una relación triangular imposibilitada por obstáculos de clase, de raza y de sexo; Carmen, cigarrera y gitana andaluza, representa la transgresión y el deseo sexual, el soldado navarro José el orden institucional y el torero Lucas el folklore. Mérimée, era escritor, dramaturgo, historiador y arqueólogo. Estudió derecho y hablaba varios idiomas: inglés, ruso, español, griego y árabe. También pintaba y dibujaba. Como funcionario público fue nombrado Inspector General de Monumentos Históricos lo que le permitió realizar numerosos viajes y en 1844 fue nombrado miembro de la Academia Francesa. Como autor pertenece a la transición del romanticismo al realismo y estaba interesado por el misticismo, la historia y lo oculto.

Fue contemporáneo de Víctor Hugo, Alexandre Dumas, Honoré de Balzac, Stendhal... Los autores franceses ven España como un país exótico, pintoresco y poético, símbolo de la cultura morisca y, por tanto, afinidad con Oriente. País de contrastes culturales, donde

CAPITULO 3

conviven costumbres nobles y generosas con otras más salvajes y violentas. A destacar las descripciones de la fábrica hispalense a través de autores como Richard Ford, Théophile Gautier, Edmundo de Amicis, Jules Claretie, Armando Palacio Valdés, Pierre Louÿs y René Bazin, o Emilia Pardo Bazán, gran defensora del trabajo y la educación de la mujer que, en *La Tribuna* (1883), aporta a la literatura castellana la vida y ambiente de las cigarreras de la fábrica de Coruña (D'Ornellas Martínez, 2016, págs. 9-27).

Carmen se publicó en 1845 en la *Revue des deux mondes*, y tuvieron que pasar 30 años, hasta 1875, para inmortalizarla con el estreno en París de la famosa Ópera de Georges Bizet con libreto de Ludovic Halevy y Henri Meilhac (Imagen 85).

La novela ha inspirado a autores, pintores, bailarines, músicos y cineastas. Encontramos más de cincuenta adaptaciones al cine y a la televisión, representaciones operísticas y ballets. Empezando por el cine mudo, existen más de 18 adaptaciones de la novela. La primera, una producción italiana de 1909 dirigida por Gerolamo Lo Savio, y la última una película alemana de animación –mediante sombras chinescas– dirigida por Lotte Reininger en 1933. Entretanto, *Carmen* (1915) de Cecil B. De Mille, *Burlesque on Carmen* (1915) de Raoul Walsh, protagonizada por Charles Chaplin, *Carmen* (1918) de Ersnt Lubitsch. La producción española más antigua es *Carmen o la hija del contrabandista* (1911) de Ricardo de Baños y Alberto Marro y una producción italo-española *Carmen* (1913) dirigida por Giovanni Doria y Augusto Turqui. La lista continúa con el cine sonoro con versiones de Venezuela, Checoslovaquia, Inglaterra, Estados Unidos, Francia, México o Rusia. Por señalar algunas, de ellas, en Alemania se rueda la doble versión protagonizada por Imperio Argentina y recreada en el film *La niña de tus ojos* de Fernando Trueba; *Carmen, la de Triana* (1938) de Florián Rey y *Andalusische Nächte* (1938) de Herbert Maisch doblada al inglés (*Nights in Andalusia*, 1938) para el mercado estadounidense; *Los amores de Carmen* de Charles Vidor (1948); la particular versión *Carmen Jones* (1954) de Otto Preminger, con adaptación de la partitura de Bizet donde la acción se desarrolla en una base militar norteamericana con cantantes de color; *Carmen, la de Ronda* de Tulio Demicheli (1959) ya en color e interpretada por Sara Montiel; *Carmen, Baby* de Radley Metzger (1967); *Carmen* de Julio Diamante (1976); *Carmen* de

CAPITULO 3

Carlos Saura (1983) *Prénom Carmen* de Jean-Luc Godard (1983), etc. (Vera Balanza & Meléndez Malavé, 2008, págs. 343-354) (Imagen 86).



Imagen 85. Portada libro *Carmen* y acuarela de Merimée.

Fuente: Louis_Leray_Poster_for_the_premiere_of_Georges_Bizet's_Carmen.jpg.
<http://dinora-lu.blogspot.com/2014/10/prosper-merimee-carmen.html>



Imagen 86. Carteles diferentes versiones de películas de *Carmen*.

Fuente: IMDB.

Otra gran fuente de documentación son las fotografías de la época y las postales, que sirven de referencia a los diferentes Departamentos de arte, fotografía, vestuario, peluquería y maquillaje. Uno de los fotógrafos más destacados fue el francés Jean Laurent que se estableció en Madrid en 1844. A través de sus fotografías descubrimos las ciudades y sus gentes. Su

CAPITULO 3

actividad como retratista dio lugar a un gran archivo de la sociedad de su tiempo, fotografiando la España de mediados del siglo XIX: desde los tipos populares como las cigarreras hasta la aristocracia del país, incluyendo a la misma familia real (Imagen 87).



Imagen 87. Fotografías y Postales de finales del S. XIX y principios del S. XX. *Carmen*.
Fuente: <http://postalesyfotosantiguasdesevilla.blogspot.com/2013/12/las-cigarreras.html>

Como ocurre en literatura, en cine y fotografía, la pintura es una excelente fuente de información. Hay infinidad de testimonios pictóricos de la época como: Gustavo Doré, Mariano Fortuny, Giovanni Boldini, Francisco Masrera, Rogelio de Egusquiza, Román Rivera, Raimundo de Madrazo, etc.

Benjamín Fernández nos cuenta cuales fueron sus fuentes principales de inspiración:

Mis fuentes de inspiración fueron los cuadros de Gonzalo Bilbao, los grabados de Gustavo Doré y muchos libros sobre fábricas de tabaco de toda España. Documentación fantástica para la época y precisamente para el personaje de Carmen que era una de las cigarreras que trabajaba en la fábrica de tabacos que es hoy la Universidad de Sevilla. Para los interiores vimos en las caballerizas de Córdoba un tipo de arquitectura muy semejante a los bajos del edificio de dicha Universidad y ahí montamos el interior de la fábrica de tabacos. (Fernández B. , 2019-2021)

CAPITULO 3

Los cuadros de Gonzalo Bilbao sobre cigarreras fueron la mayor fuente de documentación de Benjamín Fernández para poder recrear el ambiente de la fábrica. Gonzalo Bilbao (Sevilla 1860-Madrid 1938). Fue pintor y catedrático de la Escuela de Bellas Artes de Sevilla y ateneísta. En 1893 fue elegido académico de Bellas Artes de Sevilla y logró la medalla única en la Exposición Universal de Chicago.



Imagen 88. Pintura 1. *Las cigarreras*. John Bagnold Burgess (1878). Pintura 2. *The Cigarette Makers*. John Bagnold Burgess (1887). Pintura 3. *Manufacture de tabac à Séville*. Constantin Meunier (1883). Pintura 4. *Las cigarreras de Sevilla*. Walter Gay (1893).

Fuente: <http://romanticpainters.com/john-bagnold-burgess-2/>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_Bagnold_Burgess_The_Cigarette_Makers_1887.jpg

<http://victorespunyrodriuez.blogspot.com/2017/11/constantin-meunier-seville-obra.html>

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Cigar_Makers_at_Seville_by_Walter_Gay.jpg

Destacaremos algunos artistas que viajan a España y que inspiran al pintor Gonzalo Bilbao. El belga Constantin Emile Meunier, pintor y escultor, artista polifacético de estilo realista, se

CAPITULO 3

formó en academias oficiales y estudios particulares en Bruselas, y se dedicó a la pintura religiosa e histórica. En los años 80 del siglo XIX fue conocido por obras en las que pone de manifiesto la explotación laboral en las cuencas mineras y centros industriales de Bélgica. Recibe un encargo que le lleva a Sevilla (1882-1883), donde pinta peleas de gallos, tauromaquia, cigarreras...con una paleta de color luminosa y colorista. Otro artista es el británico John Bagnold Burgess que, atraído por España, viaja en 1858 junto al pintor Edwing Long, y retrata personajes de la calle: toreros, manolas, bandoleros, mendigos, cigarreras, etc... Expone su obra “Bravo toro” en 1865 en la Royal Academy, donde recibe muy buena acogida. También Walter Gay, pintor estadounidense de la corriente del realismo pictórico que recoge en sus obras la vida de mediados del XIX. En 1893 pinta *Las cigarreras de Sevilla* (Imagen 88).

Estos cuadros serán de gran influencia para la pintura y estilo de Gonzalo Bilbao, que llega a alcanzar gran popularidad como pintor costumbrista. Su serie dedicada a las cigarreras es un éxito, en ella realiza un simbólico homenaje a la mujer trabajadora de clase humilde, convirtiéndose en heroínas de su tiempo.

En diciembre de 1912, en la primera exposición personal que el artista realiza en el Salón Vilches de Madrid, presenta seis estudios del interior de la fábrica sevillana, pintados al óleo y de unas similares dimensiones, en torno a los 84 x 62 cm, hechos con gran maestría y pincelada impresionista, en los que refleja la luz, el color y el ambiente de la Andalucía de su tiempo (Imagen 89). Benjamín Fernández nos comenta como estos cuadros fueron fundamentales para crear la atmósfera que requería *Carmen* y crear el diseño de producción en cuanto a paleta de color, iluminación, vestuario, peluquería, maquillaje y ambientación: “*El reto de esta película en cuanto a la búsqueda de localizaciones era retratar la Andalucía de mediados del siglo XIX*” (Fernández B. , 2019-2021).

CAPITULO 3



Imagen 89. Pinturas de Gonzalo Bilbao. Una sala de la fábrica de tabacos de Sevilla. Interior de la fábrica de tabacos de Sevilla y salida de la fábrica de tabacos.

Fuente: <http://www1.museo.depo.gal/pdfarticulos/Cigarreras.pdf>

<http://miespacioflamenco.blogspot.com/2010/04/las-cigarreras-de-gonzalo-bilbao.html>

En 1915 presenta en la Exposición Nacional de Madrid su cuadro *Las cigarreras* (Óleo sobre lienzo. 1915) de grandes dimensiones, 305 x 402 cm., junto a once estudios preliminares de formato más pequeños. Al no conseguir el premio, las cigarreras participan en el homenaje

CAPITULO 3

que la ciudad de Sevilla le rinde el 16 de junio de 1915, admiraban al pintor y prueba de ello fue cuando sesenta cigarreras en coches de caballo se presentaron en la estación de Plaza de Armas para recibir y aclamar al pintor y a su mujer (Imagen 90).



Imagen 90. Cigarreras recibiendo al pintor Gonzalo Bilbao.

Fuente: <https://www.eldiariodetriana.es/blog/las-cigarreras-las-de-verdad-las-obreras-de-la-real-fabrica-de-tabacos/>

El propio artista afirmará, en 1935, en el discurso leído en su recepción como académico de número de la Academia de San Fernando:

Toda mi obra como artista ha sido sentida y emocionada en el culto a los trabajos de la obrera sevillana, tan dignos de glorificación, y que constituyen la grandeza de los pueblos... Creo firmemente que impulsó mi pincel la providencia en holocausto de la obrera sevillana, de la grandeza de su abnegación, de la santificación de su pobreza. (Tilve Jar)

CAPITULO 3



Imagen 91. Pintura. Gonzalo Bilbao. *Las cigarreras*. 1915. Pintura al óleo. 305 x 402 cm. Museo de Bellas Artes de Sevilla. Pintura Diego Velázquez. *Las hilanderas*. 1657. Pintura al óleo. 222,5 x 293 cm. Museo del Prado.

Fuente: http://www.españaescultura.es/es/obras_de_excelencia/museo_de_bellas_arte_de_sevilla/las_cigarreras.html. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/las-hilanderas-o-la-fabula-de-aracne/3d8e510d-2acf-4efb-af0c-8ffd665acd8d?searchMeta=las%20hilanderas>

Las cigarreras es el cuadro que inspira a Benjamín Fernández para recrear las escenas de las primeras secuencias de la fábrica de tabacos. Con un estilo realista naturalista de pincelada suelta y paleta elegante refleja con exactitud el ambiente, incorporando todo tipo de detalles y creando una atmósfera sofocante. Influenciado por la herencia de Velázquez, nos recuerda y evoca a *las hilanderas* constituyendo un perfecto estudio de composición del escenario arquitectónico, de perspectivas, del efecto pictórico de la luz y de su incidencia en el espacio y la materia. La paleta de color en los dos cuadros es semejante, colores cálidos, tierras, dorados, azules y algún toque de rojos. En el cuadro se ve en un primer plano a una de las operarias dando de mamar a su hijo ante la mirada de sus compañeras representando la vida cotidiana de estas mujeres madres y trabajadoras. En los dos cuadros los pintores representan un plano general de una estancia amplia con un dibujo exhaustivo de perspectiva central y un primer plano de estas mujeres trabajadoras: cigarreras e hilanderas. La mirada nos guía del exterior hacia adentro, haciéndonos partícipes de esa atmósfera envolvente que consigue a través del juego de luces (Imagen 91).

CAPITULO 3

3.2.2.2. Desgloses del Departamento de arte

3.2.2.2.1. Desglose de decorados/localizaciones

En el siguiente gráfico vemos a la izquierda un desglose escrito a mano por Benjamín Fernández de los decorados que aparecen en el guion y en qué ciudad están localizados. En total son cuarenta y tres localizaciones entre exteriores e interiores. Una de las tareas para abaratar costes es unificar y aprovechar localizaciones donde poder rodar diferentes decorados.

En la Imagen 92 observamos de izquierda a derecha el desglose de los decorados y la lista según el plan de rodaje que entrega el Departamento de dirección al equipo, en ella se indica día de rodaje, secuencias, decorados y localizaciones.

Esta lista es una guía fundamental para poder planificar el trabajo de la Dirección artística, saber de cuánto tiempo disponen para poder montar y desmontar los decorados, donde se rueda cada día, horarios de rodaje, etc. *Carmen* se rodó a lo largo de diez semanas, comenzando un lunes dieciséis de septiembre y acabando un sábado veintitrés de noviembre del año 2002, en total cincuenta y siete días de rodaje.

Se grabó en las siguientes localizaciones que ordenamos por orden cronológico de rodaje:

- Sevilla: calles de Sevilla, plaza Banderas, calle Judería, calle Agua, plaza Cárdenas, calle Vida, iglesia de San Luis de los franceses, universidad de Sevilla,
- Ronda: Llanos de Libar, Tajo del Abanico, Sierra de las Nieves, Ronda Estudio, plaza de toros.
- Córdoba: Caballerizas Reales, Alcázar, puente romano sobre río Guadalquivir, Jara, Bejarano, cortijo Maratalla, Mezquita, calle Cabezas.
- Écija: palacio Peñaflor, palacio Benamejí,
- Osuna: Colegiata Nuestra Señora de la Asunción
- Carmona: palacio Marqués San Martín, calles y Parador.

CAPITULO 3

MES	
DECORADOS	SEVILLA
EXT. CALLES DE SEVILLA INT. IGLESIA EXT. FABRICA DE TABACOS INT. CUERPO DE GUARDIA	SEVILLA
EXT. SERRANIA RONDA (FUENTE) EXT. CAMINO REAL (DILIGENCIA) EXT. PAYSAGE ANDALUZ (CORTRIO) EXT. TAJO ABANICO EXT. SERRANIA RONDA (NIEVES) EXT. ALEDAÑOS RONDA EXT. " GAUCIN EXT. EMBOSCADA (TAJO) INT. CUEVA EXT. PLAZA DE TOROS. EXT. SITIO ARQUEOLOGICO	RONDA
INT. SALA DE JUICIOS INTERPENAL DE CORDOBA EXT. PUENTE ROMANO EXT.-INT. CALLE-CALIBOZO INT. FABRICA DE TABACOS EXT. PAYSAGE ANDALUZ EXT. RIACHUELO EXT. ALQUERIA LUCAS INT. MEZQUITA DE CORDOBA EXT. PLAZA DE ARMAS INT. SALA DORMITO CUARTEL INT. PENAL DE CORDOBA CELDA INT.-EXT.-TIENDA COMESTIBLES EXT. CALLE CANDILEJO EXT. CASA DE CARMEN EXT. TABERNA EXT. CASA DE COMPLICIDAD	CORDOBA
INT. TABERNA LILAC PASTIA INT. CASA COMPLICIDAD EXT. CASA SEÑORIAL SEVILLA	ECUJA
EXT.-INT. CONVENTO	ARMONA
INT. CASA DE CARMEN EXT. PUERTA DE SEVILLA EXT. CIUDAD DE CORDOBA EXT. CALLES DE JEREZ INT. TABERNA DE JEREZ INT. ALQUERIA DE LUCAS INT. HABITACION DE LUCAS	CARMONA

CARMEN		STAR LINE					
Dirección: Vicente Aranda Productora: Star Line		ePRINCIPAL DE VERGARA, 39 28001 MADRID 914263400/910293 - FAX 915751181 Estudio Alcobendas: 916548528 Versión: 2 Fecha: May 2002					
Productor Ejecutivo: J. García Arrijo Dir. de Producción: Ana Vila Director Asistente: Benjamín Fernández Jefe de Producción: Maita Muñoz 1º Ayte de Dirección: Richard Walker		Móviles Dirección: Móviles Producción:					
NR	MOD	FE	EF	SECUCIAS	DECORADOS		
1	L	16	E	D	F26	CALLES SEVILLA	SEVILLA. PL. BANDERAS-CUERPO Y AGUA
2	M	17	E	D	F26-28	CALLES SEVILLA	SEVILLA. PL. CADENAS-C/VIDA
3	X	18	I	N	40A-45	IGLESIA EN CORDOBA	SEVILLA. SAN LUIS DE LOS FRANCESES
4	J	19	I	D	75	IGLESIA EN SEVILLA	SEVILLA. SAN LUIS DE LOS FRANCESES
5	V	20	I	D	75A	IGLESIA EN SEVILLA	SEVILLA. SAN LUIS DE LOS FRANCESES
6	S	21	I	D	76-76A	IGLESIA EN SEVILLA	SEVILLA. SAN LUIS DE LOS FRANCESES
FIN SEMANA 1							
7	L	23	E	D	P1	FABRICA DE TABACOS	UNIVERSIDAD DE SEVILLA
8	M	24	E	D	F1-2A	FABRICA DE TABACOS	UNIVERSIDAD DE SEVILLA
9	X	25	E	D	21-29	FABRICA DE TABACOS	UNIVERSIDAD DE SEVILLA
10	J	26	E	D	33	YAJE RONDA + SERRANIA DE RONDA	RONDA. LLANOS DE LIBAR (PUERTO)
11	V	27	E	D	49	CAMINO REAL EN LA SIERRA	RONDA. LLANOS DE LIBAR (CORRALITO)
12	S	28	E	D	52-3	ALEDAÑOS DE RONDA - PAYSAGE ANDALUZ	RONDA. LLANOS DE LIBAR (ALMENDROS-CORTIJO)
FIN SEMANA 2							
13	L	30	E	DIATA	50-50-65A	TAJO DEL ABANICO	RONDA - TAJO DEL ABANICO
14	M	31	E	D	55-59-61	TAJO DEL ABANICO	RONDA - TAJO DEL ABANICO
15	X	2	E	AMA	P82	TAJO DEL ABANICO	RONDA - TAJO DEL ABANICO
16	J	3	E	DIAMA	50-55A-F62-59A	SERRANIA DE RONDA-LUGAR EN EL MONTE	RONDA. SIERRA DE LAS NIEVES
17	V	4	E	ATA	P83	ALEDAÑOS DE GAUCIN	RONDA. LLANOS DE LIBAR (ALMENDROS)
18	S	5	E	ATA	P83	ALEDAÑOS DE GAUCIN	RONDA. LLANOS DE LIBAR (ALMENDROS)
FIN SEMANA 3							
19	L	7	I	N	51-54	TAJO DEL ABANICOGRUTA	RONDA ESTUDIO
20	M	8	I	N	56-P64	TAJO DEL ABANICOGRUTA	RONDA ESTUDIO
21	X	9	I	N	F64-65	TAJO DEL ABANICOGRUTA	RONDA ESTUDIO
22	J	10	E	D	68	PLAZA DE TOROS CORDOBA	CORDOBA. PLAZA TOROS RONDA
23	V	11	E	D	16	YAJE CORDOBA + SALA JUICIOS	CORDOBA. CABALLERIZAS REALES
24	S	12	E	D	17-18-19	PENAL DE CORDOBA	ALCAZAR CORDOBA
FIN SEMANA 4							
FESTIVO POR CAMBIO 12/10/02							
25	M	15	E	DIATA	13B-13B-17A-7A-10-10A-10B	CORDOBA PUENTE RIO	CORDOBA. PUENTE Y RIO GUADALQUIVR
26	X	16	E	D	30-30A-30B-30C-13D	TAJO DEL ABANICO	CORDOBA. CABALLERIZAS REALES-NUEVO
27	J	17	E	D	F59	SERRANIA DE RONDA	CORDOBA. JARA (PRASO DE LA MALA NOCHE)
28	V	18	E	D	F59	SERRANIA DE RONDA	CORDOBA. JARA (PRASO DE LA MALA NOCHE)
29	S	19	E	D	RESTO 09-4	SERRANIA RONDA-PAYSAGES ANDALUCES	CORDOBA. JARA (PRASO DE LA MALA NOCHE)
FIN SEMANA 5							
30	L	21	I	D	P2	FABRICA DE TABACOS	CORDOBA. CABALLERIZAS REALES
31	M	22	I	D	F2-F24	FABRICA DE TABACOS	CORDOBA. CABALLERIZAS REALES
32	X	23	I	D	F24	FABRICA DE TABACOS	CORDOBA. CABALLERIZAS REALES
33	J	24	E	D	5	MEZQUITA DE CORDOBA	CORDOBA. BEJARANO
34	V	25	E	D	6	PEQUEÑO PRADO OCULTO ENTRE PEÑAS	CORDOBA. BEJARANO
35	S	26	E	D	57-70-74-74	PAYSAGE CON OLIVOS - ALQUERIA DE LUCAS	CORDOBA. CORTIJO MORATALLA
FIN SEMANA 6							
36	L	28	E	D	8A-9	MEZQUITA DE CORDOBA	MEZQUITA DE CORDOBA
37	M	29	E	DIAMA	29-30	PLAZA DE ARMAS CUARTEL - SALA DORMITORIO	CORDOBA. CABALLERIZAS REALES
38	X	30	I	D	20-27-46-66-77	PENAL DE CORDOBA/CELDA	CORDOBA. CABALLERIZAS REALES
39	J	31	E	N	33-3A-35	CALLE CANDILEJO-TIENDA COMESTIBLES	CORDOBA. C/ CABEZAS 3
40	V	1	E	N	40-90C-12	CALLE CANDILEJO-CALLES CORDOBA CASA CARMEN	CORDOBA. CALLE CABEZAS, 3 Y 9
41	S	2	E	N		DESCANSO POR RODAJE NOCHE	
FIN SEMANA 7							
FESTIVO POR CAMBIO 12/10/02							
41	M	5	I	N	33-39	TABERNA LILAC PASTIA	ECUJA.PALACIO PEÑAFLOR
42	X	6	I	N	36-P37	CASA COMPLICIDAD	ECUJA.PALACIO PEÑAFLOR
43	V	7	I	D	F37-42	CASA COMPLICIDAD	ECUJA.PALACIO PEÑAFLOR
44	V	8	I	N	43-P44	CASA COMPLICIDAD	ECUJA.PALACIO PEÑAFLOR
45	S	9	I	N	F44	CASA COMPLICIDAD	ECUJA.PALACIO PEÑAFLOR
FIN SEMANA 8							
46	L	11	E	N	31	CASA SEÑORIAL EN SEVILLA	ECUJA.PALACIO BENAMEJ
47	M	12	E	D	13E-13A-13F	PALACIO EN GRANADA-CONVENTO EN CORDOBA	ECUJA.PAL. PEÑAFLOR-OSUNA
48	X	13	E	D	7A-8	CONVENTO EN CORDOBA	OSUNA.COLEGIATA
49	J	14	I	D	14-70B	CONVENTO EN CORDOBA-IGLESIA/CLAUSTRO	OSUNA.COLEGIATA
50	V	15	I	N	P11	CASA DE CARMEN EN CORDOBA	CARMONA.PAL. MARQUÉS SAN MARTÍN
51	S	16	I	N	F11-67	CASA DE CARMEN EN CORDOBA	CARMONA.PAL. MARQUÉS SAN MARTÍN
FIN SEMANA 9							
52	L	18	E	DIATA	7-47-41	CIUDAD DE CORDOBA-JEREZ-PUERTA DE SEVILLA	CARMONA-CALLES Y PARADOR
53	M	19	I	D	48	TABERNA EN JEREZ	CARMONA.PAL. MARQUÉS SAN MARTÍN
54	X	20	I	D	58	ALQUERIA DE LUCAS	CARMONA.PAL. MARQUÉS SAN MARTÍN
55	J	21	I	D	69-71-P73	ALQUERIA DE LUCAS/HABITACION	CARMONA.PAL. MARQUÉS SAN MARTÍN
56	V	22	I	D	F73-P73A	ALQUERIA DE LUCAS/HABITACION	CARMONA.PAL. MARQUÉS SAN MARTÍN
57	S	23	I	D	F73A-72	ALQUERIA DE LUCAS/HABITACION Y SALÓN	CARMONA.PAL. MARQUÉS SAN MARTÍN
FIN SEMANA 10							
TOTAL MINUTOS						00:00	00:00
NOTAS: La letra P y la letra F antes del número de secuencia significa preproducción y final.						SESIONES: 15 / 15	
						Nº PERSONAJE: 1 / 2	

Imagen 92. Lista de decorados según plan de rodaje con horarios de días, secuencias, decorados y localizaciones. *Carmen*.
Fuente: Benjamín Fernández.

Para nuestro objetivo de estudio hemos seleccionado las secuencias que transcurren en el exterior e interior de la fábrica de tabacos, porque creemos representa uno de los momentos más atractivos de la película a nivel estético:

CAPITULO 3

FABRICA DE TABACOS DE SEVILLA		
DECORADO	SECUENCIAS	LOCALIZACIÓN
Fábrica de tabacos de Sevilla	Exterior 1, 2, 21, 25	Universidad de Sevilla
Fábrica de tabacos de Sevilla	Interior 2, 24	Caballerizas Reales de Córdoba

Imagen 93. Tabla de secuencias, decorados y localizaciones de la Fábrica de Tabacos de Sevilla. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia.

Por logística se utilizaron diversas estancias de las Caballerizas de Córdoba para rodar aparte del interior de la tabacalera, los siguientes decorados:

- Sala de juicios en Córdoba. Sec.16. Int.
- Plaza frente penal de Córdoba. Cadalso. Sec. 17,19. Ext.
- Penal de Córdoba/ celda. Sec. 18, 20, 27, 30, 30A, 30C 46, 66,77. Int./ Ext.
- Plaza de armas del cuartel. Sec.29. Ext.
- Calles de Córdoba y calle tienda comestibles. Sec. 30B, 34. Ext.
- Cuartel/ sala dormitorio tropas. Sec. 38. Int.

La elección de convertir estancias de las caballerizas en diferentes decorados con sus respectivos ambientes ayuda a todos los Departamentos implicados a la hora de acometer el trabajo con mayor facilidad y ahorro a nivel de producción.

3.2.2.2.2. *Desglose de atrezo*

Marcaremos con códigos de color las diferentes categorías y haremos un desglose para entender dentro del Departamento de arte la sección a que corresponde: amarillo-atrezo; rosa-gráfica; verde-carros y animales; naranja-construcción; azul- efectos especiales, azul efectos visuales,etc...y, de este modo, poder repartir tareas al equipo de arte.

A continuación, desglosamos las dos primeras secuencias, de exterior e interior, que corresponden al arranque de la película y donde faltan las cantidades concretas que se completan una vez revisado con el Departamento de dirección:

CAPITULO 3

1. EXT. FÁBRICA DE TABACOS. DÍA

Las mujeres van entrando a la fábrica, suena la campana...

Varios carros

Caballos/mulas carros

Atrezo mujeres (cestos, bolsas tela, fardos, abanicos)

Atrezo carros (sacos, cerámica, fardos, cestos, botijos, bidones,...)

Campana caseta

Kit guardias

Fusil José

Utensilios limpieza fusil

Mesa, sillas y atrezo zona guardas

Ramillete claveles Carmen

Caseta guardas

Poste campana

Rejas

2. INT. FÁBRICA DE TABACOS. DÍA

Se desata una pelea entre Carmen y Fernanda.

Mesas

Bancadas

Sillas

Ramas tabacos

Hojas de tabaco

Utensilios para fabricar cigarrillos y puros

Abanicos

Cunas bebes

Enormes botijos

Puros

Agua

Atrezo mesas (candiles, tijeras, trapos, vajilla, cerámica, etc...)

Puros

Mobiliario (bancos, mesas,...)

Cuchillos desafilados Carmen y Fernanda

3.2.2.2.3. Desglose de ambientación

Las listas de ambientación corresponden a todo lo que “viste” cada decorado, en las que se detalla el atrezo y mobiliario específico de cada set, ya sea de interior o exterior.

Esta lista la prepara y localiza el decorador junto a su equipo que, en este caso, fue Emilio Ardura, con quien Benjamín Fernández ya había trabajado dos años antes en *Los otros*. Normalmente los equipos suelen repetir si hay una buena conexión y colaboración en el Departamento de arte, y así fue en esta película, volviéndose a reencontrar en *Alatriste*.

CAPITULO 3

Emilio Ardura nos comenta que, una vez decidida la localización, lo primero que hacen, tanto Benjamín Fernández como él, es ir juntos a visitar los sets para ver *in situ* el trabajo que van a realizar analizando el guion para, posteriormente, realizar los presupuestos:

Una vez que me contratan para la película, lo primero que hacemos es ir los dos a visitar las localizaciones, para saber el trabajo que debo realizar y hacerme una idea de las necesidades. Con la visualización de las localizaciones, el desglose de guion y la visión del personaje que habita ese espacio, empiezas a trabajar y para después poder realizar un presupuesto. (Ardura, 2020)

3.2.2.3. Sets de rodaje

El reto de esta película en cuanto a la búsqueda de localizaciones era retratar la Andalucía de mediados del siglo XIX. Benjamín Fernández nos cuenta como localizó los decorados principales:

Normalmente marco al localizador, pero en el caso de *Carmen*, estuve localizando solo. Antiguamente, el *art director* localizaba solo, no existía la figura del localizador, aunque sí existía alguien de producción que gestionaba los permisos para poder visitar determinados lugares.

De hecho, en esta película, fue maravilloso porque encontré una localización en Córdoba donde montamos el interior de la fábrica de tabacos en la sala principal de las Caballerizas Reales de Córdoba que están conectadas con un patio de armas y con el Alcázar. Fue nuestra localización principal. Y aprovechando los espacios, utilizamos el patio interior como patio de armas. En el Alcázar hay una subida a las almenas y en esa subida monté el cadalso para el decorado del garrote vil, desde el cual se veía la ventana de la celda donde está encerrado José. Y el interior de la celda fue un decorado que montamos en el picadero de las caballerizas. Construimos la celda con su ventana desde donde se veía el Alcázar para el plano exterior de la cárcel. Dentro de las caballerizas, encima de la estancia principal montamos el dormitorio general del ejército del sargento y, en ese mismo espacio, hicimos una transformación montando unos arcos trasversales para crear un centro donde se situó el tribunal y donde lo sentencian a muerte.

También había dos recovecos en los que montamos dos calles y en el primer piso instalamos nuestras oficinas del Departamento de arte.

En Sevilla rodamos en el exterior de la Antigua Fábrica de Tabacos y en los patios. Y en una de las escalinatas montamos en un ángulo las rejas donde están los protagonistas hablando. Construimos un muro en el exterior para la fuga pues era una calle muy transitada de coches y era necesario cubrirlo para no interrumpir el tráfico.

Rodamos también en la Mezquita de Córdoba. Cambiamos una reja que pesaba toneladas y la colocamos en un sitio donde se veía al fondo el coro de la Catedral de Córdoba, que

CAPITULO 3

se encuentra en el centro de la Mezquita, de estilo gótico con elementos renacentistas y barrocos, es increíble cómo se unen una y otra, la simbiosis de estilos romano, gótico, renacentista, barroco y árabe. (Fernández B. , 2019-2021)

El magnífico edificio de la Universidad de Sevilla fue en su origen la Real Fábrica de Tabacos, en cuyas trabajadoras se inspiró Vicente Aranda para representar el personaje de Carmen. Así que, a la hora de recrear esta fábrica en la gran pantalla, el director y Benjamín Fernández decidieron recurrir al edificio original para rodar los exteriores. El interior tuvo que localizarse en las Caballerizas Reales de Córdoba, por su semejanza a nivel constructivo. Allí se rodó el interior de la fábrica, una de las escenas más importantes de la película donde se relata la riña entre Carmen y otra cigarrera.

La Real Fábrica de Tabacos es un edificio de importantes dimensiones construido sobre los terrenos conocidos como “*las calaveras*” por haber sido un antiguo enterramiento romano. Las obras duraron casi 40 años, desde 1728 hasta 1770. Sin embargo, empezó a funcionar como fábrica en 1758. Es el edificio más grande de España después del Escorial (Imagen 94).

Se inicia su construcción en 1728 por el ingeniero militar Ignacio Salas, al que sucedió en 1731 el coronel Diego Bordick, y finalmente se encargó del proyecto, en 1750, Sebastián Van der Borch; en esta etapa se construyó la fachada principal, los patios, las galerías, gran parte del foso y los dos pequeños edificios que constituyen la capilla y la cárcel. Los cuatro grandes remates de las esquinas los talló Cayetano da Costa en 1758; la portada principal, la torre del reloj y el patio primero se debe a Lucas Cintoras y los fosos no fueron terminados hasta el año 1770. Hay un recorrido secuencial desde el acceso de la fábrica hasta la fachada posterior, pasando por patios y estancias cubiertas-. -el zaguán de acceso, el “*Patio del Reloj*”, el “*Patio de la Fuente*” y el patio cubierto con montera-. De esta forma, hay numerosas referencias urbanas en el recorrido secuencial: el patio a modo de plaza, la calle interior, la escala doméstica frente a la escala monumental, etc.

CAPITULO 3

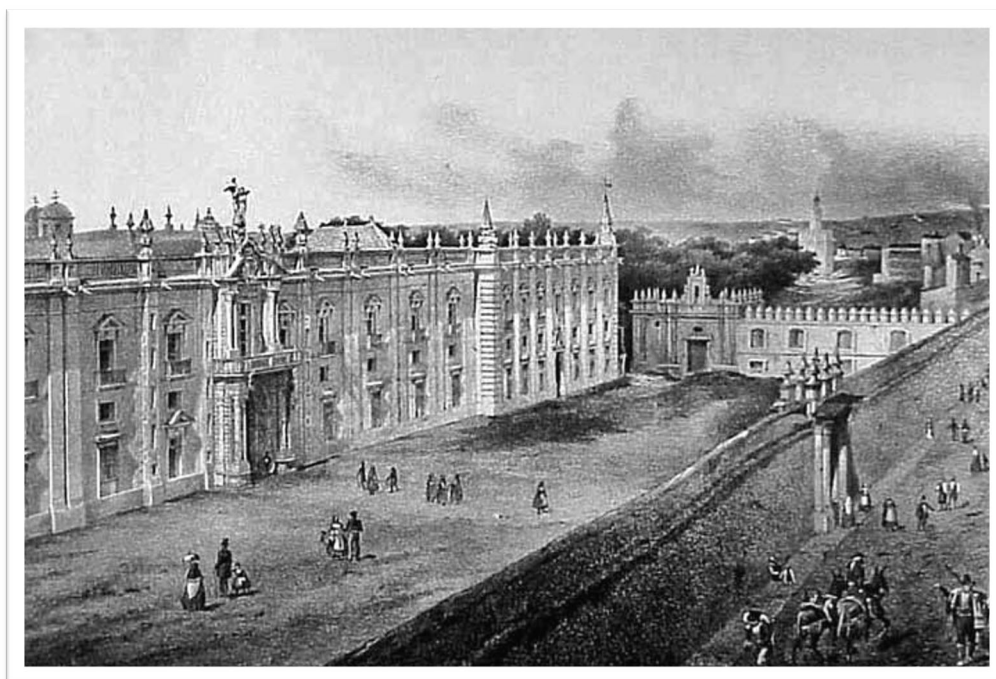


Imagen 94. Real Fábrica de Tabacos de Sevilla, Grabado S XVIII y litografía Fábrica de Tabacos 1856.
Fuente:https://www.asociacionalbariza.com/web/app/webroot/files/las_cigarreras_y_el_mito_de_carmen.pdf
f. <http://www.canaldelmisterio.com/wp-content/uploads/2015/12/Fa-1.jpg>

CAPITULO 3

Fue Fábrica Oficial de Tabacos desde 1758 hasta la cesión del monopolio en 1945 a Tabacalera, se decide cerrar la Real Fábrica de Tabacos trasladando sus dependencias a un complejo de nueva construcción en el barrio de Los Remedios. Tiene rasgos de construcción militar y en general, influencia renacentista, barroca y neoclásica, con aires herrerianos en la planta, patios y detalles en fachada (Imagen 95).

El solar elegido se enclavaba cerca del río Guadalquivir y el arroyo Tagarete, bordeando la muralla de la ciudad, próximo a la puerta de Jerez y a la huerta del Alcázar Real.

Debido a la gran cantidad de trabajadores fue necesaria la creación de su propia guardia para mantener el orden pues a causa de la precariedad de las condiciones de trabajo era frecuente la detención y encarcelamiento de las trabajadoras por intentar sacar tabaco para venderlo fuera de la fábrica. Hoy en día esta pequeña cárcel se encuentra intacta y en esta zona se encuentran los despachos de los profesores del actual rectorado de la Universidad de Sevilla. El edificio sufrió una gran transformación en su distribución para adaptarse como sede de la Universidad de Sevilla (Castañeda López, 2017, págs. 132-159).

En la Imagen 96 podemos observar la localización elegida y los fotogramas de las secuencias del arranque de la película con la llegada de las cigarreras a la fábrica. Se rodó en la fachada, en los patios interiores y en una de las escalinatas de la Antigua Fábrica de Tabacos de Sevilla... Por logística de producción había que localizar un lugar para rodar los interiores de la fábrica y fue un gran acierto hacerlo en las Caballerizas Reales de Córdoba que fueron erigidas en el año 1570 por Felipe II, en un solar ubicado entre las murallas defensivas de la ciudad y el Alcázar de los Reyes Católicos, estando construidas a su vez en las antiguas caballerizas de la época califal. Alhaken II llegó a tener 2.000 caballos en el interior del Alcázar Omeya. Desde 1568 hasta 1578 se construyeron los establos, utilizando sillares de la ciudad histórica Medina Azahara. El interior disponía de cincuenta y siete bóvedas de ladrillo sobre columnas de mármol. Las pesebreras eran de madera, pero forradas de metal por los bordes para evitar las mordeduras de los caballos. En 1929 fueron declaradas Monumento

CAPITULO 3

Histórico Artístico Nacional, dentro del recinto declarado Patrimonio de la Humanidad (Imagen 97).

Hoy en día, pertenece al Ayuntamiento de Córdoba, están abiertas al público y es sede de diferentes organismos municipales como el Consorcio de Turismo y la Asociación Córdoba Ecuestre que realizan espectáculos ecuestres. El complejo, de estilo renacentista, posee planta rectangular, con amplias salas abovedadas que servían de cuadras. El rodaje se llevó a cabo en la cuadra principal (Imagen 98) cuya cubierta de bóveda de arista es soportada por columnas de piedra de arenisca (Las Caballerizas Reales de Córdoba, 2016).

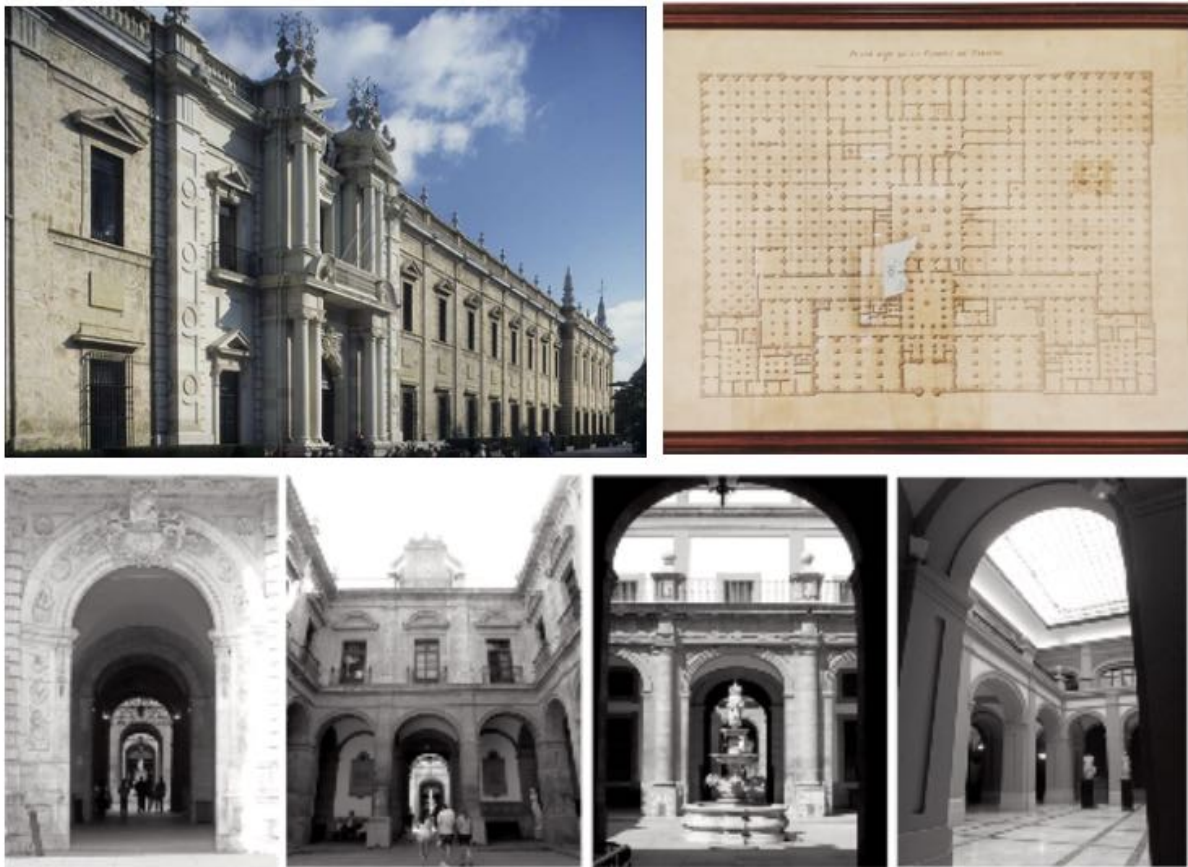


Imagen 95. Antigua Fábrica de Tabacos de Sevilla y plano.

Fuente: Francisco Javier Romero Gracia, Universidad de Sevilla y fotos B/N de Carolina Castañeda.

CAPITULO 3



Imagen 96. Exterior Antigua Fábrica de Tabacos y fotogramas. Sevilla.
Fuente: Benjamín Fernández.



Imagen 97. Reales Caballerizas de Córdoba.
Fuente: <https://www.artencordoba.com/blog/las-caballerizas-reales-cordoba/>

CAPITULO 3



Imagen 98. Fotograma. Cuadra principal Caballerizas Reales de Córdoba. *Carmen*.
Fuente: DVD /extras imágenes de película *Carmen*.

Aprovechando esta localización, se pudieron adaptar otras estancias para rodar varias secuencias. El patio principal se convirtió en el patio de armas donde se rodó la secuencia 29 en el cual un magistrado lee la sentencia de la degradación del sargento José a soldado raso y condenado a un mes de prisión (Imagen 99).



Imagen 99. Caballerizas Reales de Córdoba. Patio de armas. Sec.29. *Carmen*.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

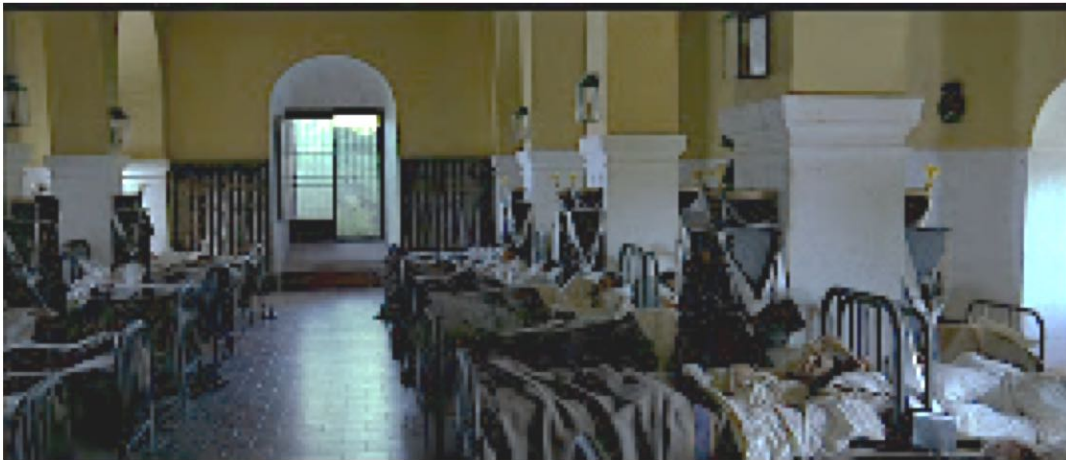


Imagen 100. Sala Caballerizas Reales de Córdoba y fotogramas:
Sala dormitorio, sec. 38 y sala juicio, sec. 16. *Carmen*.
Fuente: Benjamín Fernández y fotogramas DVD *Carmen*

CAPITULO 3

En el picadero cubierto, se levantaron los decorados del calabozo, que ahora son los almacenes de material del Consorcio de Turismo y la Concejalía de Turismo y además de Patrimonio de la Humanidad. En la parte alta que da al jardín de entrada al Alcázar, montaron los dormitorios de la tropa y, ese mismo espacio alzando unos arcos transversales, se transformó en el salón donde se celebró el juicio del sargento José (Imagen 100).

José García Donado “Pepe” comenta la capacidad que tiene Benjamín Fernández de visionar los espacios:

Es un gran arquitecto y constructor de cine y es muy sensible. Además, es muy ahorrador y sabe aprovechar los espacios, es un visionario. Es capaz de montar en el mismo espacio 4 decorados diferentes. Se conoce todos los rincones de España y además, es un gran localizador sabiendo sacarles partido a esos espacios. (García Donado, 2021)

3.2.3. Propuesta plástica y estética (*Concept art*)

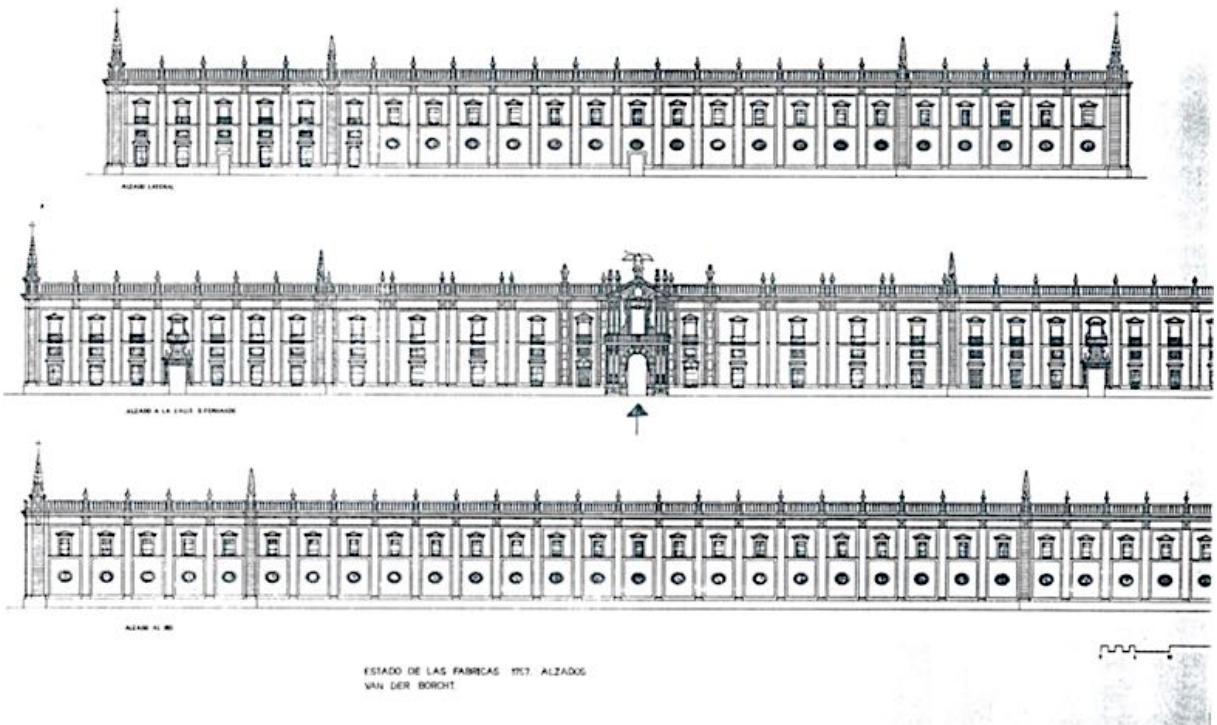
3. 2.3.1. Planos técnicos

Una vez aceptada la localización por parte de producción, Benjamín Fernández comienza a realizar los planos de las localizaciones que lo requieran. En el caso de la Fábrica de Tabacos de Sevilla se consiguieron planos reales y en cuanto a las Caballerizas Reales de Córdoba, hubo que levantar el plano de la planta y el alzado de la sala principal (Imagen 101).

Una vez dibujados los planos técnicos y aceptados los presupuestos, el equipo de construcción comienza a levantar los decorados, construyendo y pintando según exigencias.

En *Carmen* la mayoría de los decorados fueron localizaciones reales en las que hubo que llevar a cabo pequeñas construcciones para adaptarlas a la acción dramática y estética diseñada por Benjamín. Uno de los decorados que hubo que construir en su totalidad fue el interior de la gruta donde se reúnen los bandoleros. Para ello se localizó una nave situada cerca de Ronda donde se rodaron los exteriores de la cueva. En la Imagen 102 vemos la planta, alzados y secciones de la estructura exterior e interior.

CAPITULO 3



CAPITULO 3

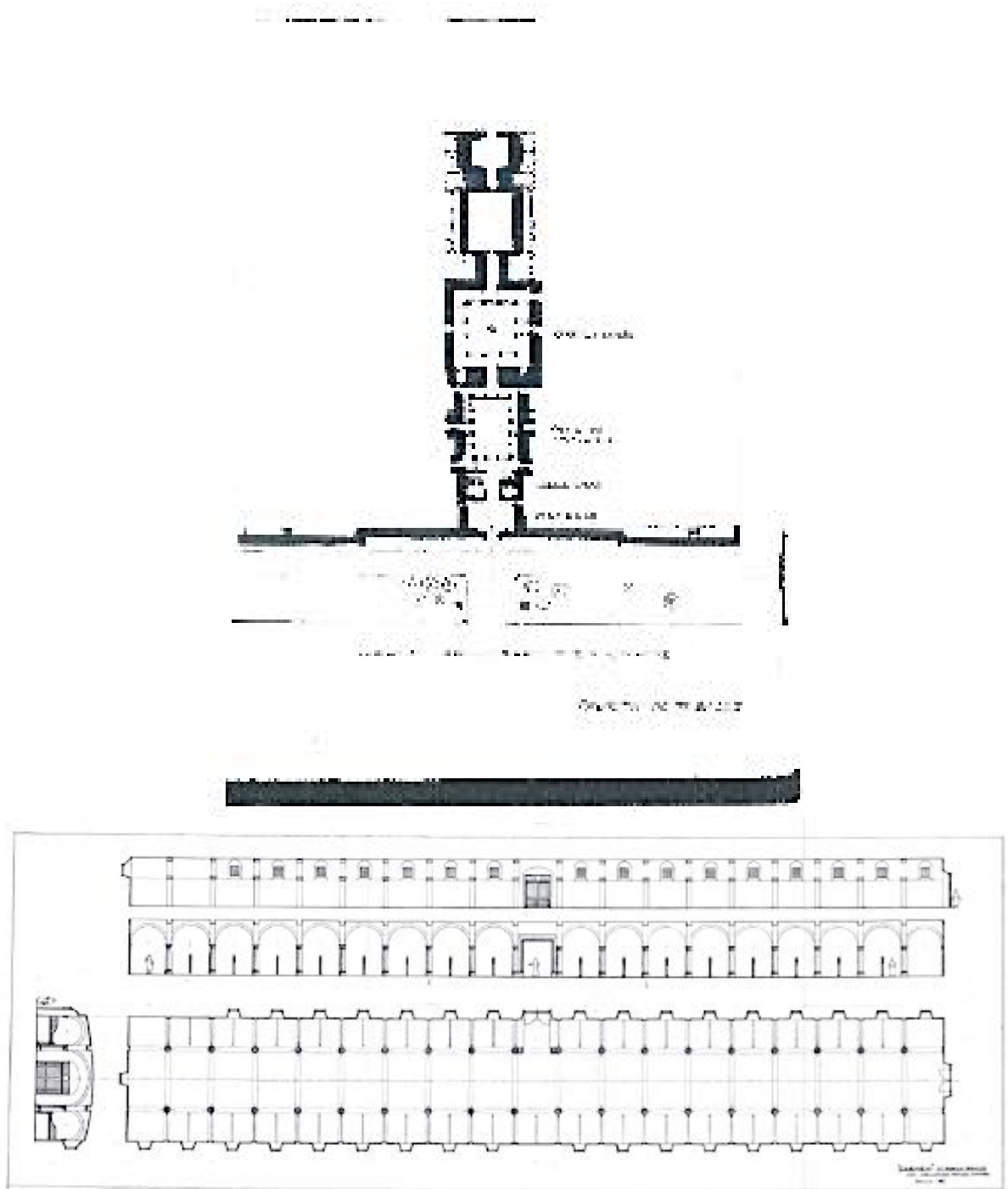


Imagen 101. Plano de Sevilla, Olavide 1771 y plano de Van der Borch de 1762.
Alzados de Van der Borch de la Antigua Fábrica de tabacos de Sevilla. 1757 y planta patio.
Planta y alzados de las Caballerizas Reales de Córdoba.

Fuente: documentación facilitada por Benjamín Fernández.

<https://personal.us.es/alporu/fabricatabaco/vanderborcht.htm>

CAPITULO 3

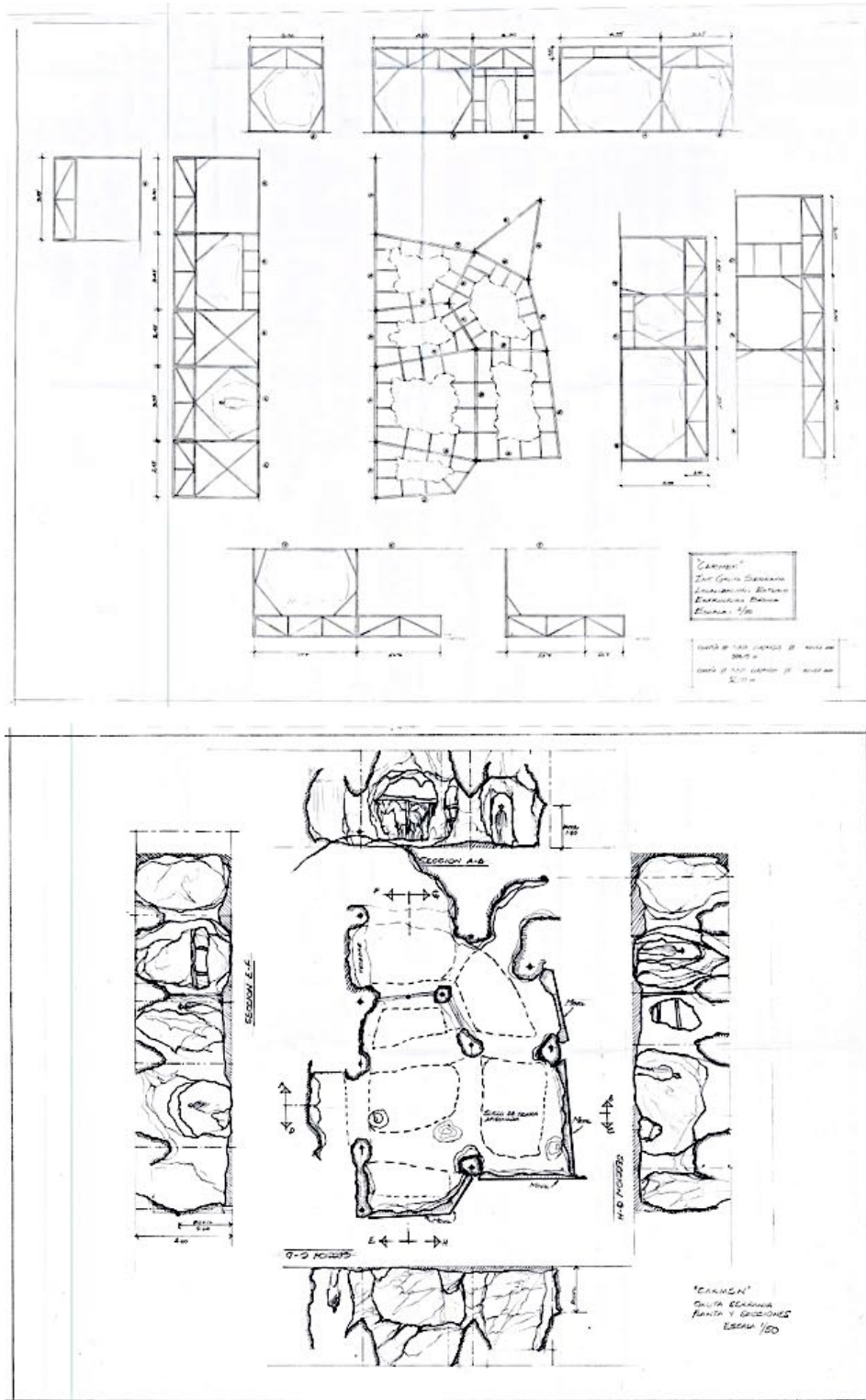


Imagen 102. Plano. Planta y alzados de la gruta. *Carmen*.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

3.2.3.2. Bocetos artísticos

Realizó para *Carmen* 9 bocetos a lápiz y 30 bocetos al óleo. En la Imagen 103 observamos los dibujos a lápiz. Son los primeros esbozos donde encaja los personajes en el espacio.

Primero hace dibujos a lápiz para visualizar el espacio y después elabora otros bocetos a color con todo tipo de detalles, con técnica al óleo sobre papel y cartón, generalmente medida DIN A3, donde cada imagen presenta la acción que está ocurriendo en determinada secuencia.



Imagen 103. Bocetos. 9 bocetos realizados a lápiz. *Carmen*.
Fuente: Benjamín Fernández.

Vicente Aranda nos cuenta que: “*Es la primera película que hago que se lo que voy a ver cuando entro a un decorado porque ya lo he visto en los bocetos*”. Y así lo entiende Benjamín: “*Es lo que yo he tratado toda mi vida de hacer. Por eso hago los bocetos sobre lo*

CAPITULO 3

existente porque sé que es lo que se puede hacer, que es lo que va a costar y si va a funcionar, porque se lo puedo enseñar al director y me va a decir ok” (Aranda, Carmen, 2003).

El decorador Emilio Ardua nos explica la importancia de tener bocetos y plantas de todos los decorados: *“Los bocetos de Benjamín Fernández son muy detallados y precisos, su peculiaridad es que dibuja tanto el decorado como los personajes después de haber hablado con vestuario. De este modo el director ya sabe lo que va a rodar” (Ardura, 2020).*

En la Imagen 104 percibimos cómo Benjamín Fernández ha pintado, inspirado por Gonzalo Bilbao, el boceto del interior de la Fábrica de Tabacos, realizada al óleo sobre papel, técnica que lleva usando desde sus inicios en esta profesión. Observamos la influencia que ejerce el cuadro de Gonzalo Bilbao sobre el boceto de Benjamín Fernández y cómo ha acometido prolijamente, sin perder un solo detalle, una de las secuencias más importantes del film que es la presentación del personaje Carmen al inicio de la película. El boceto, no solo reconocemos el espacio arquitectónico sino también el ambiente, los personajes, el vestuario, la peluquería y maquillaje, la hora de luz, las texturas, los colores, etc., hasta se puede sentir la atmósfera y el ambiente sofocante que dificulta respirar. Esto nos lleva a resaltar que Benjamín Fernández es el diseñador de producción, en definitiva, el que marca el estilo deseado para la puesta en escena.



Imagen 104. Boceto sala fábrica de tabacos. Benjamín Fernández. Óleo sobre papel. 28 x 40 cm.
Las cigarreras. Gonzalo Bilbao. 1915. *Carmen*.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

En primer plano a la derecha aparece un grupo de mujeres trabajando y una de ellas toca la mano de su bebé. Estas mujeres llevaban su comida a la fábrica y la empresa facilitaba cunas que colocaban junto a su puesto de trabajo. En las enormes salas compartían largas jornadas de trabajo, en su territorio se sentían fuertes y no podían acceder hombres sin aviso previo, ya que, para combatir el calor, muchas de ellas aligeraban sus ropas. Vestían con colores alegres y flores en la cabeza, que al igual que en la pintura de Gonzalo Bilbao nos muestra la cara amable de las cigarreras. Pero también veremos, a esas mujeres de “*rompe y rasga*” a las que se refiere el escritor francés y que Vicente Aranda nos enseña en la pantalla con maestría.

Más adelante, en el apartado 3.2.6., completaremos el análisis de las 30 ilustraciones que realizó Benjamín Fernández junto a sus respectivos fotogramas y procederemos a analizarlas.

3.2.3.3. Decoración y ambientación. Propuesta estética con documentación fotográfica del atrezo, mobiliario, gráfica, enseres y ornamentación.

Al inicio de las conversaciones cuando empiezan a preparar la película, Emilio Ardura y Benjamín Fernández deciden sobre la paleta de colores con la que van a trabajar:

Al transcurrir en Sevilla, decidimos utilizar el color rojo almagro; el amarillo albero, típico de las plazas de toros y; el azul añil, muy utilizados en algunas fachadas de Sevilla. Siempre en una gama de colores en tonos cálidos. Una vez que Benjamín decide qué colores tienen las paredes y los espacios, mi cometido es elegir la ambientación más adecuada para que todos los colores combinen. (Ardura, 2020)

Emilio Ardura, como responsable de la ambientación se encarga de diseñar y buscar, junto al regidor y al jefe de atrezo, tanto el mobiliario como el atrezo: muebles, utensilios, cerámica, cestos, vajilla, comida, tabaco, candiles, lámparas, carros, animales, plantas, alfombras, tapicería, etc. Nos cuenta que elementos diseñaron y construyeron:

En *Carmen* se construyó mucho atrezo y mobiliario para la película. En cuanto a la ambientación, una de las bases de mi trabajo es visionar el material de atrezo en las casas de atrezo. Se alquiló la mayoría del material en: Vázquez, Mateos y Megibar. Lo que no consigues en alquiler lo debes fabricar. Construimos las cunas, las mesas, los puros, construimos los cabeceros de las camas del cuartel, las taquillas, confeccionamos banderas, etc.

CAPITULO 3

En la cuadra del Palacio Peñafior donde se montó la Taberna de Lillac Pastia, se construyeron unas lámparas específicas de velas, para iluminar el decorado, que se colgaron de las columnas. También hubo que diseñar una décima parte de unos barriles de vino para simular que iban empotrados en las paredes.

En el decorado de la tabacalera, una de las cosas que hicimos fue los puros en escayola. Para ello, sacaron un molde de puros originales y luego reprodujeron y ambientaron unos mil puros de escayola que van distribuidos por todas las estanterías. Todo el decorado olía a tabaco natural porque el regidor y yo fuimos a Cáceres a comprar hojas naturales de tabaco y, a pesar de estar prohibida su venta por el Estado, conseguimos un par de fardos de tabaco.

Mi equipo se encargó de construir las mesas para que fueran todas iguales, preparar unos soportes, que nos hizo un herrero donde colgar los faroles, preparar todas las cuchillas falsas para cortar el tabaco, fabricar los moldes de los puros hechos por un tornero, construir las cunas y los carros, etc. (Ardura, 2020)

Una vez contruidos, pintados y ambientados los espacios, el decorador en este caso, Emilio Ardura junto al regidor Tino Torrescusa, el jefe de atrezo Enrique Vázquez y su equipo de arte van “*vistiendo*” los decorados. El equipo de ambientación en esta película estaba compuesto por un jefe de atrezo, un regidor y un dibujante de ambientación; en el equipo de avance: un escayolista, un herrero/cerrajero, dos carpinteros, dos pintores y seis atrecistas; y en el equipo de rodaje: un jefe de atrezo, tres atrecistas y un carpintero.

En *Carmen* hubo un trabajo importante en los semovientes, con la guarnición de los animales: los caballos y los mulos. Se fabricó un 70% de la guarnición: monturas, pechopetrales, cabezadas, etc. El equipaje de Mérimée, especial para cargar en los animales y en los carruajes tuvieron que ambientarlo y adecuarlo porque no todo lo que se encuentra en las casas de atrezo vale. Emilio Ardura nos cuenta una anécdota que les ocurrió rodando en el Puente Romano de Córdoba:

Se prepararon en general unas cincuenta monturas para el mundo bandolero, para el mundo militar y para el mundo de los actores, como el caballo de Carmen. Y cuando fuimos a rodar a Córdoba en el puente romano, en la secuencia, salían carruajes, había caballos, y el primer caballo que aparece en el puente venía sin vestir, con la montura moderna. Llamamos al responsable de semovientes a ver qué había pasado porque cada caballo tenía, en bolsas etiquetadas, el nombre con su montura y todo lo que tenía que llevar. Habían olvidado la bolsa y estuvo parado el rodaje hora y media.(Ardura, 2020)

CAPITULO 3

En la Imagen 105 hemos seleccionado algunos de los elementos de atrezzo y ambientación de los que se encarga el equipo de Emilio Ardura. El atrezzo construido: la cuna y los puros; los objetos alquilados en casas de atrezzo o anticuarios: carros, cestos, cajas, aperos, botellas, jaulas, balanzas, cuchillas; los elementos diseñados ex profeso: las cartas, carteles, papeles caligrafiados; material fungible: comida, bebida, etc.



Imagen 105. Fotogramas. Elementos de atrezzo y ambientación. *Carmen*.
Fuente: elaboración propia del DVD.

CAPITULO 3

La mayoría del atrezzo y mobiliario fue alquilado en las casas de atrezzo: Mateos²⁴, Vázquez²⁵ y Mejibar²⁶, ubicadas en Madrid. Son empresas dedicadas al alquiler de mobiliario y atrezzo para cine, teatro y T.V.

Benjamín Fernández nos comenta sobre los decorados y el trabajo de Emilio Ardura en la película:

Los escenarios más o menos están ahí, lo que ocurre es que hay que modificarlos para que adquieran la visión de la época...Es imposible retratar en la Mezquita de Córdoba todo lo que es retratable allí. Eso pasa con los decorados, normalmente están en función de una apariencia y una maniobrabilidad técnica de la cámara y el equipo que se mueve en todo ello para que puedan desarrollar la acción. De eso, podemos dar fe en muchos decorados. Por ejemplo, el interior de la fábrica de tabacos, que ahí la ambientación está fantásticamente recreada por el decorador Emilio Ardura con su equipo, era un decorado que verdaderamente se podía mover en todas las direcciones, pero por duración de la secuencia era imposible mostrar todo. Bien está con que proporcione la atmósfera que se necesita para esa secuencia". (Fernández B. , 2019-2021)

3.2.4. Presupuesto.

Los escenarios de la película se rodaron a lo largo de diez semanas en distintas localidades andaluzas, situadas en Sevilla, Ronda, Córdoba, Écija, Osuna y Carmona con un presupuesto aproximado de siete millones de euros.

En esta película gastaron más presupuesto en ambientación que en construcción porque hubo mucho que ambientar y que reconstruir en decorados o localizaciones naturales que había que adaptar a la película. Emilio Ardura nos habla del presupuesto:

²⁴ Mateos. Casa de alquiler de atrezzo y mobiliario. <http://atrezzomateos.com/http://atrezzomateos.com/>

²⁵ Vázquez hermanos. Casa de alquiler de atrezzo y mobiliario. <http://www.atrezzovazquez.com/>

²⁶ Mejibar. Casa de alquiler de atrezzo y mobiliario Ya no existe.

CAPITULO 3

No fue una película cara. En cuanto a la ambientación nos gastamos unos 100.000 euros y en construcción unos 50.000 euros. En total, serían 150.000 euros, sin contar el gasto del personal. Una vez que producción acepta el presupuesto, nosotros manejamos ese presupuesto con un coordinador de arte para llevar el control o, en este caso, con el jefe de atrezzo. (Ardura, 2020)

Emilio Ardura nos cuenta la importancia de hacer un buen presupuesto:

No puedes valorar el trabajo de una película si no has hecho un desglose y lo has presupuestado; cuánta gente necesitas, cuanto mobiliario, cuantos decorados tienes en la película (no es lo mismo hacer una película con 20 decorados que con 60). Una vez que producción acepta el presupuesto, nosotros manejamos ese presupuesto con un coordinador de arte para llevar el control, o en este caso, el jefe de atrezzo.

Para mí es indispensable el regidor y el jefe de atrezzo. El jefe de atrezzo es muy importante porque es al primero que le pido las cosas y lleva las cuentas de la ambientación; distribuye el atrezzo donde va. Cuando marco el mobiliario y el atrezzo él se encarga de sus recogidas, es el encargado de montar y desmontar los decorados, devolver el atrezzo alquilado, etc. El regidor lleva las cuentas de regiduría según necesidades del guion y el jefe de atrezzo lleva las cuentas de ambientación. Yo superviso todas las semanas los gastos de la película y hacemos la previsión semanal de compras y alquileres. En todas las películas que he hecho nunca me he pasado del presupuesto. (Ardura, 2020)

En la siguiente imagen observamos un presupuesto hecho a mano por Benjamín Fernández sobre la estimación del personal necesario para el Departamento de construcción por semanas.

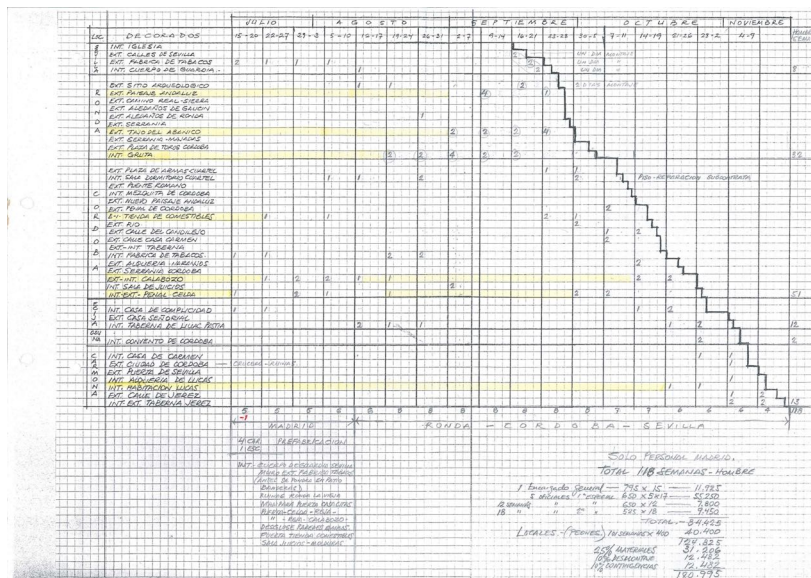


Imagen 106. Esquema presupuesto del personal necesario para el Departamento de construcción. Carmen Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

3.2.5. *Set*: proceso de construcción y ambientación

Dependiendo del tipo de película y presupuesto, unas veces se construyen los decorados en plató y otras veces se recrean las localizaciones adecuadas al proyecto. En este caso se eligieron estancias existentes, donde el trabajo consistía en adecuar los espacios a las necesidades del guion, mediante la transformación del espacio, pintura de ambientación, pequeñas construcciones, mobiliario adecuado de la época, atrezzo y elementos que “*juegan*” en el guion y así, poder crear el ambiente que requiere la época, que, en este caso, son los años treinta del S.XIX.

En esta película se construyeron los siguientes elementos de atrezzo y decorados: delante de la fachada de la fábrica de tabacos levantaron un muro exterior para cubrir la calle y los coches y en uno de los lados se montó una garita para la guardia. Al otro lado se colocó el poste con la campana donde arranca la primera secuencia de la película, la llamada para la entrada de las mujeres a la fábrica (Imagen 107).



Imagen 107. Fotograma. Exterior fachada fábrica de tabacos. *Carmen*.
Fuente: DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

En una de las escalinatas de los patios interiores se construyeron y montaron unas verjas tras las que se instaló el puesto de guardia. El espacio se ambientó con elementos de oficina y las armas para la guardia (Imagen 108).



Imagen 108. Fotograma. Sala de la Guardia la escalinata de la fábrica de tabacos. Sec.1, 25. *Carmen*.
Fuente: DVD *Carmen*.

En la primera planta de las Caballerizas de Córdoba se aprovechó el mismo espacio para dos decorados diferentes: el dormitorio de tropas y la sala de juicios. En la Imagen 109 apreciamos cómo esa misma estancia se transformó mediante unos arcos transversales para instalar el tribunal de la sala de juicios, colocando al fondo el escudo de España sobre fondo granate y el atrezo.

CAPITULO 3



Imagen 109. Boceto y fotograma. Sala de juicios. *Carmen*.

Fuente: elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

Aprovechando el mismo espacio donde se rodó la sala de juicios y para crear el decorado del dormitorio de la tropa, el equipo de arte pintó y ambientó el espacio cambiando el mobiliario, llenándolo de camas y elementos de atrezzo. También se construyó una maqueta de concepto muy útil no solo para trabajar con ella el Departamento de arte, ya que sirvió además para

CAPITULO 3

poder planificar, junto a los Departamentos de dirección y fotografía, los tiros de cámara y los planos (Imagen 110).

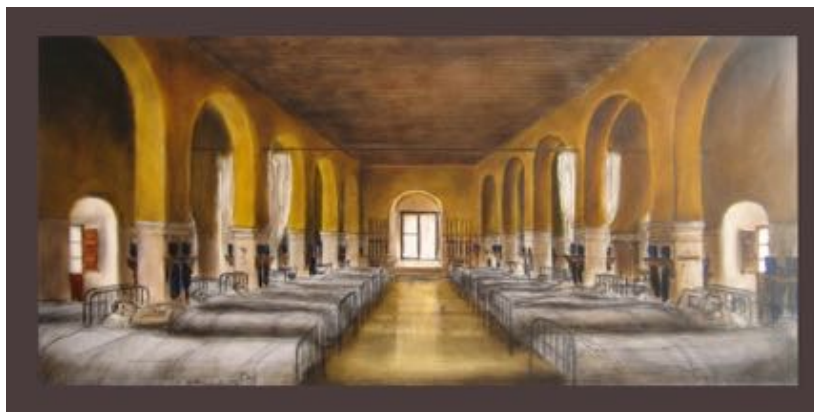


Imagen 110. Boceto, maqueta y decorado del dormitorio de la tropa. *Carmen*.
Fuente: elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

En el Picadero se construyó el interior de la celda cuya ventana coincidía arquitectónicamente con una ventana de la torre del Alcázar, para tener *racord*. También se hizo una maqueta de trabajo para poder visualizar el espacio diseñado (Imagen 111).



Imagen 111. Boceto, maqueta y fotograma de la cárcel. *Carmen*.
Fuente: elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

En la Imagen 112 vemos el plano y el contraplano de la ventana del calabozo y la secuencia donde, a través de los ojos de José, observamos la preparación del patíbulo y el funcionamiento del garrote vil.

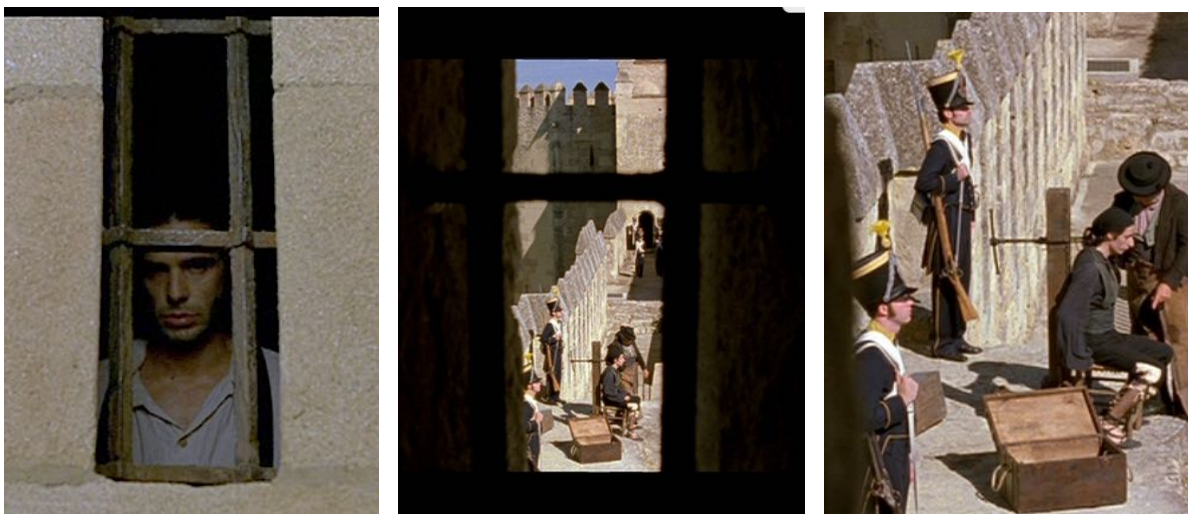


Imagen 112. Fotogramas plano y contra-plano del garrote vil. Sec.17, 18,19 y 20. *Carmen*.
Fuente: elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

En los pasadizos del patio de armas se construyó la tienda de ultramarinos y se transformó en calle camuflando los elementos actuales como los cables. Se construyó la fachada de la tienda con un cartel pintado a mano y un escaparete. En su interior se montó el mostrador y mobiliario construido y ambientado por el equipo de decoración y posteriormente, se atrezó con gastronomía de todo tipo de alimentos típicos de la época: yemas, dulces, turrone, frutas escarchadas, arropo, dulce de calabaza, frutas, embutidos, vinos, huevos, etc.

Podemos apreciar los materiales que utilizaron para la construcción del decorado: madera como base y luego pátinas de color para crear diferentes acabados. Esta secuencia no se verá en la película pues fue eliminada en el montaje (Imagen 113).

CAPITULO 3



Imagen 113. Boceto, construcción, montaje decorado y fotograma de la tienda de ultramarinos en los arcos del Patio de Armas de las Caballerizas de Córdoba. Sec. 34. *Carmen*.

Fuente: elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

Se realizaron maquetas de algunos decorados como es la sala principal de las caballerizas y el patio de armas. Las maquetas sirven para poder facilitar el trabajo tanto al equipo de arte como al de dirección, son elementos muy importantes a la hora de planificar y ayudan a hacerse una idea de todos los requerimientos que conlleva el espacio y a facilitar su distribución (Imágenes 114, 115 y 116).

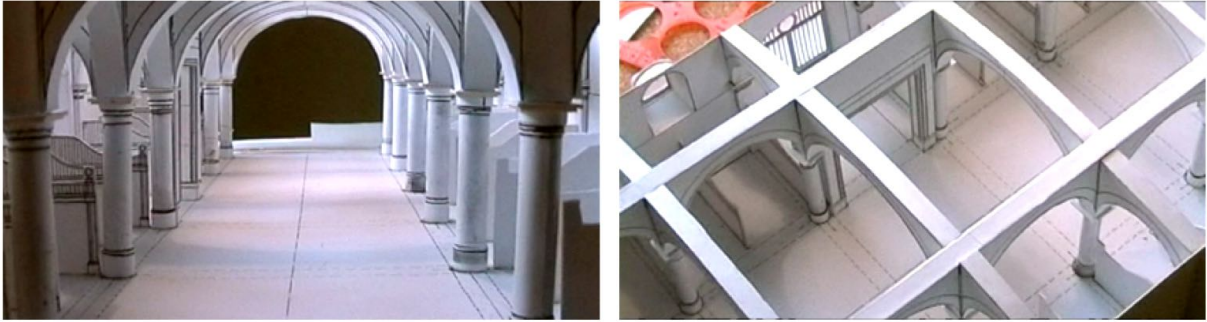


Imagen 114. Maqueta fábrica de tabacos. Caballerizas de Córdoba. Sec. 2/24. *Carmen*.
Fuente: DVD extras *Carmen*.



Imagen 115. Montaje decorado fábrica de tabaco. Caballerizas de Córdoba. *Carmen*.
Fuente: DVD extras *Carmen*.

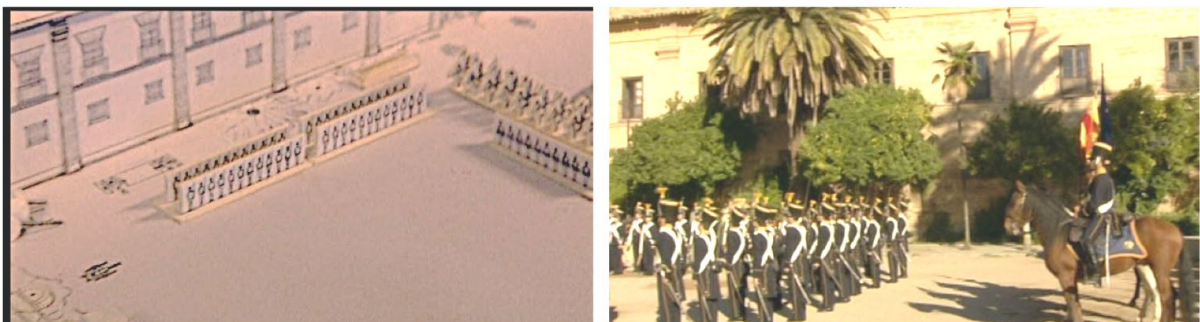


Imagen 116. Maqueta patio de armas. Caballerizas de Córdoba y rodaje. Sec. 29. *Carmen*.
Fuente: DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

Otros decorados que hubo que construir en los alrededores de Ronda fueron las ruinas árabes donde Próspero y su equipo buscan y encuentran objetos arqueológicos. En la Imagen 117 observamos el proceso de trabajo desde el diseño conceptual realizado por Benjamín Fernández, pasando por la construcción del decorado de las ruinas hasta el fotograma.



Imagen 117. Boceto, construcción de las ruinas y fotograma. *Carmen*. Sec. 62
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

También nos cuenta Benjamín Fernández que tuvieron que construir la fachada de la Alquería de Lucas para adecuarla a la época. En la foto apreciamos los materiales que usaron: ladrillo y madera acabados con enfoscado y pintura respectivamente (Imagen 118).



Imagen 118. Montaje y construcción fachada. *Carmen*.
Fuente: DVD extras *Carmen*.

Los exteriores de la gruta se rodaron en Tajo del Abanico y por temas de logística se buscó una nave cerca de Ronda donde rodar el interior. En la foto vemos el decorado construido, donde podemos apreciar los materiales que utilizaron: estructura madera, espuma de poliuretano, moldes de silicona, ambientación de color, etc. (Imagen 119).



Imagen 119. Construcción cueva y rodaje. Tajo de Abanico. Ronda. Sec. 51, 54, 56, 64, 65. *Carmen*.
Fuente: DVD extras *Carmen*.

En cuanto a la ambientación de decorados destacaremos algunos interiores que se localizaron en el palacio de Peñafior de Écija en los que se rodaron las secuencias de la casa complicidad: pasillo, habitación de Carmen y cocina. Se aprovechó uno de los patios para montar la Taberna de Lillac Pastia (Imagen 120).

CAPITULO 3



CAPITULO 3



Imagen 120. Localizaciones palacio de Peñaflor (Écija): Taberna Lillac Pastia Sec. 32,39 y casa complicidad. Sec. 36,37,42,43,44. *Carmen*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

El decorador Emilio Ardura hizo un trabajo impecable en cuanto a la ambientación con todo tipo de elementos y detalles de la época y una paleta de color en tonos tierras, marrones, dorados y con toques de color, entre los que destaca el color rojo en determinados elementos para, de este modo, conducir al espectador a lo largo de la película hasta el desenlace pasional de sangre y celos.

En la Imagen 121 observamos 3 decorados que se localizaron en Carmona en el Palacio Marqués de San Martín: La Alquería de Lucas, para la secuencia en la que el torero Lucas y Carmen están en la cama y aparece José que, loco de celos, acaba con la vida del torero. Emilio Ardura y su equipo trasformaron uno de los salones del palacio con chimenea en el dormitorio de Lucas; montaron la Taberna de Jerez en uno de los patios que usan actualmente como aparcamiento y ambientaron la cocina del palacio como la casa de Carmen donde echa las cartas a Mérimée.



CAPITULO 3



Imagen 121. Palacio Marqués de San Martín (Carmona): Alquería de Lucas. Sec. 58,69,71,72,73
Taberna de Jerez. Sec. 48 y casa Carmen. Sec. 11,67. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Carmen.

CAPITULO 3

3.2.6. Comparativa del diseño conceptual a la realidad fílmica: del boceto al fotograma

En las siguientes imágenes podemos analizar los treinta bocetos junto a sus respectivos fotogramas, a partir de las cuales, se estudiará la similitud que existe entre el boceto y el fotograma.

Se ha escogido el fotograma que más se asemeja al boceto y ordenado cronológicamente según el guion. En general, podemos valorar el extraordinario parecido entre los bocetos y los fotogramas, aunque en algunos casos no podemos cotejar con detalle la similitud porque los planos son muy cerrados no pudiendo apreciar el espacio en su totalidad. Gracias a estos bocetos tan minuciosos, Vicente Aranda puede planificar y hacerse una clara idea del lugar donde se desarrolla la acción. Y además es una gran herramienta para el resto de Departamentos pudiendo visualizar la película.

Benjamín Fernández nos explica que cuando le mostraba los decorados a Vicente Aranda, este le decía que lo terrible de su impresionante trabajo en cuanto a la decoración y ambientación es que se sentía tentado a hacer un reportaje y él le respondía:

Yo no lo hago para que tú hagas un reportaje, lo hago simplemente para que puedas tener una libertad con la cámara, que no tengas miedo de que se vaya para la izquierda o para la derecha, ni miedo a que lo del fondo es pobre y no debe salir. Yo trato de enriquecerlo todo para que tú estés cómodo. El director debe prestar atención a sus personajes y despreocuparse del decorado. Si se puede despreocupar del decorado, no le causa trastorno y se mueve con libertad, es una tarea acometida. (Aranda, Carmen, 2003)

En la Imagen 122 comprobamos que, de toda la película, es en este decorado donde más se asemejan el boceto y el fotograma. Nos presenta un plano general con una arquitectura abovedada y punto de vista frontal en una paleta de color prácticamente igual en tonos cálidos, colores tierras y dorados, una iluminación natural y potente, con una luz de primera hora de la mañana que entra por los ventanales, un atrezzo con todo tipo de detalles, vestuario con texturas en colores cálidos con algún toque de color y una atmósfera envolvente y sofocante. Así se transporta al espectador a la fábrica de tabaco de Sevilla de los años 30 del S. XIX. Estas secuencias se rodaron en las Caballerizas de Córdoba.

CAPITULO 3



Imagen 122. Boceto y fotograma. Fábrica de tabaco de Sevilla. Caballerizas de Córdoba. Sec. 2, 24.
Carmen.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Carmen.

CAPITULO 3

En la Imagen 123, que es como arranca la película después de los títulos de crédito, observamos el gran parecido que hay entre el boceto y el fotograma, aunque el plano en el fotograma no es tan abierto como en el boceto. La gama de color es de tonos tierra y dorados. La diferencia entre ambos es la hora de luz. En el boceto, la luz natural refleja un sol alto de primera hora de la mañana mientras que, en el fotograma, se comprueba que está rodado al atardecer. La luz depende siempre del plan de rodaje y de la climatología. Esta secuencia se rodó en un cortijo de Llanos de Libar en Ronda (Málaga).

En la Imagen 124, en el interior de la casa de Carmen rodada en el Palacio Marqués de San Martín de Carmona, vemos el gran parecido existente entre el boceto y decorado en cuanto a espacio, gama de colores, atrezzo y composición de plano, etc. La diferencia aquí también está en el tipo de iluminación tiñendo el fotograma en tonalidades rojizas creando más contrastadas mientras que en el boceto las tonalidades son más suaves con la luz natural que proporcionan las velas. Esta secuencia se rodó ambientando una de las estancias del Palacio Marqués San Martín en Carmona.

En la Imagen 125 evidenciamos el gran parecido entre los bocetos y los fotogramas en cuanto a composición, punto de vista, tipo de plano, colores, texturas y luz. Las secuencias se rodaron en el Puente Romano de Córdoba con el Castillo Calahorra de fondo y el río Guadalquivir.

En la Imagen 126 rodada en las ruinas de Ronda La Vieja, ocurre lo mismo que en los anteriores fotogramas, hay un gran parecido entre las dos imágenes. El carro a la izquierda del plano, las ruinas romanas al fondo construidas para el rodaje. La puesta en escena es igual, la única diferencia es la iluminación. En el boceto la luz es de un día luminoso mientras que en el fotograma el día está muy oscuro, con nubes de tormenta. Claramente el rodaje depende de las condiciones climatológicas del momento, es algo que no se puede controlar, y el equipo tiene que adaptarse a la climatología.

CAPITULO 3

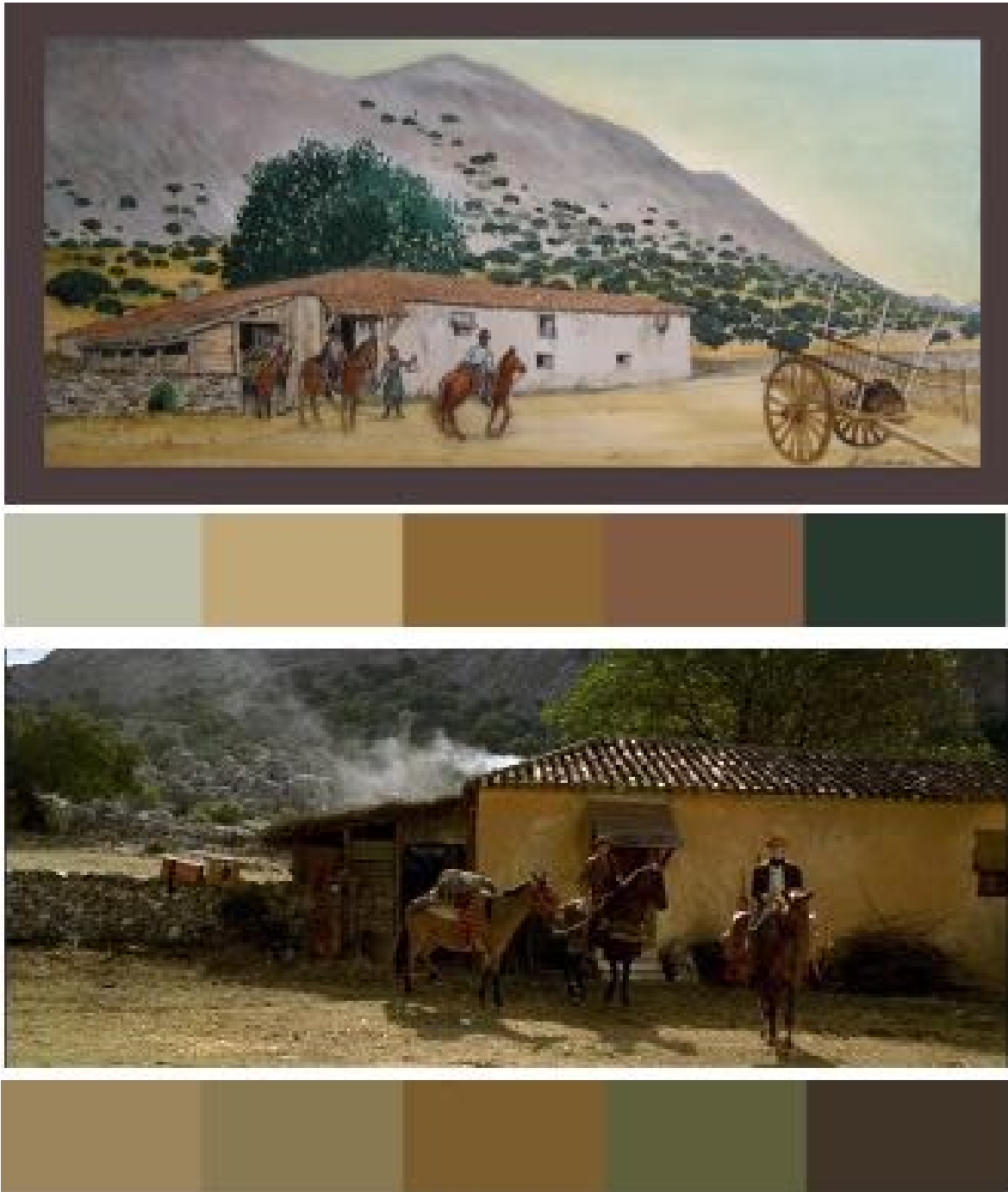


Imagen 123. Boceto y fotograma. Llanos de Libar . Cortijo. Ronda. Sec. 3, 52. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

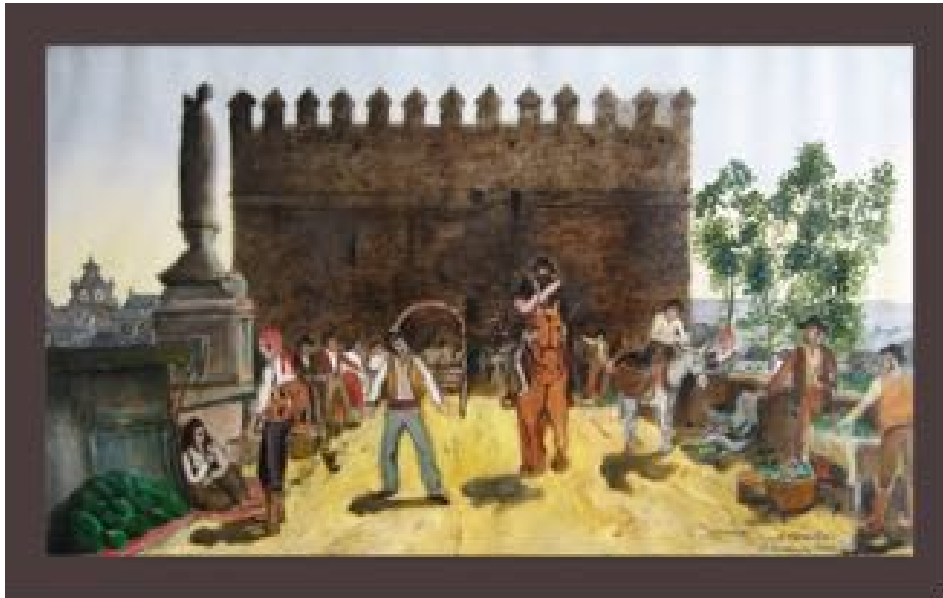
CAPITULO 3



Imagen 124. Boceto y fotograma. Casa Carmen. Palacio Marqués San Martín. Carmona. Sec. 11 y 67.
Carmen.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Carmen.

CAPITULO 3



CAPITULO 3



Imagen 125. Bocetos y Fotogramas. Puente Romano y río Guadalquivir. Córdoba Sec. 10, 13 y 74. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3



Imagen 126. Bocetos y fotogramas. Aledaños de Ronda La Vieja. Llanos de Libar. Ronda. Sec.3, 52.
Carmen.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Carmen.

CAPITULO 3

En la Imagen 127 distinguimos dos versiones de bocetos del decorado de la sala de juicios. Se adaptó y ambientó una sala de las Caballerizas de Córdoba. Observamos en el fotograma que se mezcla el diseño de los dos bocetos. Del primero, se mantiene el fondo con telón granate, escudo de España, tribunal al fondo e incluso dos figurantes guardas al lado izquierdo del plano. Del segundo, se conservan los colores; el tono ocre de los arcos y el tono azul grisáceo de las columnas y paredes. No hemos encontrado un plano general del decorado, pero intuimos que es prácticamente igual al boceto.

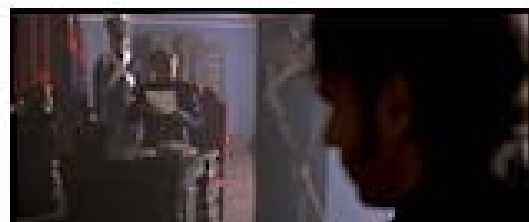
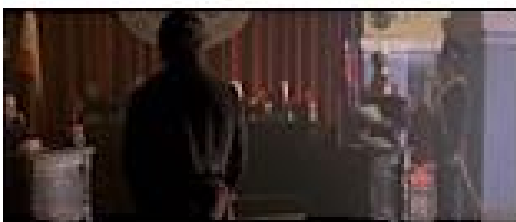
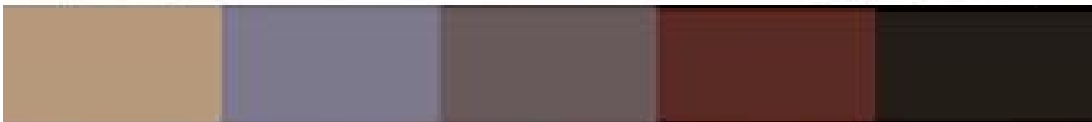
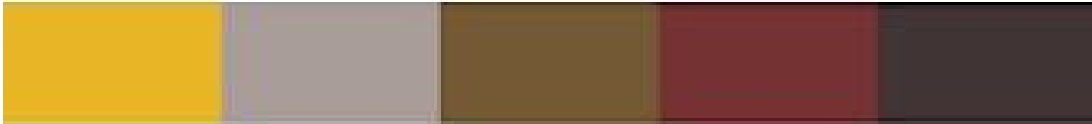
En la Imagen 128 podemos percibir en el boceto el decorado que construyeron para el rodaje, el patíbulo para el garrote vil montado en el Alcázar de Córdoba. En la película solo existe el plano subjetivo desde la ventana de la torre del Alcázar, donde se supone está ubicada la celda de José. La celda se construye en las Caballerizas de Córdoba.

La Imagen 129 corresponde al decorado de la celda. Comprobamos el gran parecido entre boceto y fotograma con el mismo punto de vista y posición de personajes. Sin embargo, la iluminación es diferente, puesto que en el fotograma percibimos los planos más cerrados y con una iluminación en penumbra y contraluz. Este decorado se construyó en las Caballerizas de Córdoba.

En el barrio de Santa Cruz en la Plaza Banderas y callejón de la Judería se rodó la secuencia 26 cuando José se lleva a Carmen atada y la deja escapar. Hay gran parecido entre el boceto y el fotograma, con la misma paleta de colores y punto de vista con la Giralda al fondo, los guardas custodiando a Carmen y el bullicio de la vida sevillana (Imagen 130).

Continúa su huida por el barrio Santa Cruz en la Imagen 131. En la película, los planos son más cortos que el plano general del boceto, pero coinciden en cuanto a la gama de colores. Estos son en tonos ocre con toques más intensos en los puestos callejeros de comida: frutas, verduras, bidones, cestos, etc., con ambiente de gente de un lado para otro. Todo envuelto con una luz cálida natural tamizada con las propias telas y toldos en colores ocre.

CAPITULO 3



CAPITULO 3

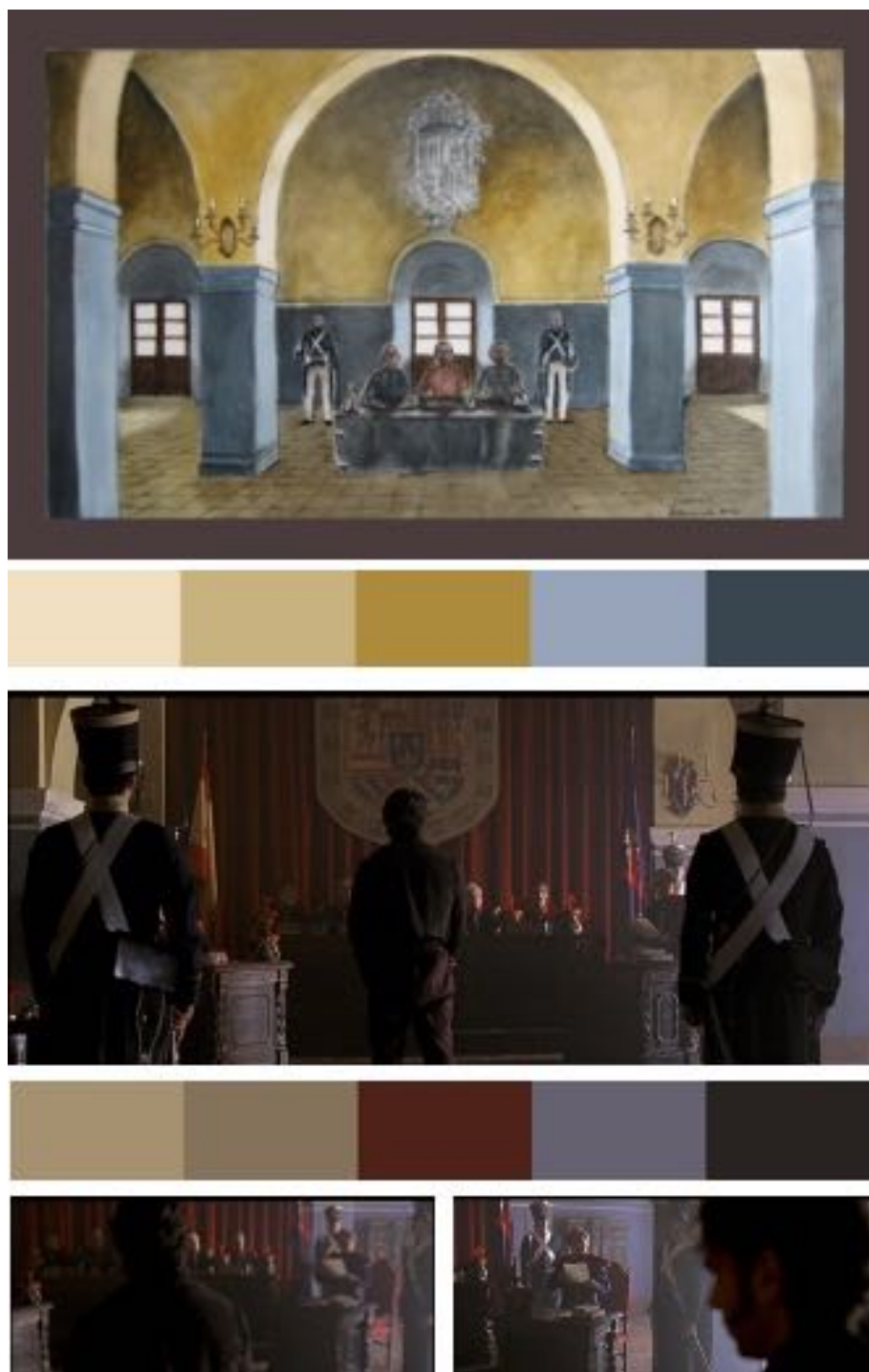


Imagen 127. Bocetos y Fotogramas. Sala de juicios. Caballerizas Reales.Sec.16. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3



Imagen 128. Boceto y fotogramas. Penal de Córdoba. Alcázar de Córdoba. Sec. 17,18,19. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3



Imagen 129. Boceto y fotogramas. Celda. Caballerizas Reales de Córdoba. Sec. 20,27, 46,66,77. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3



Imagen 130. Boceto y fotogramas. Plaza Banderas/Calle Judería y Vida. Sec. 26. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

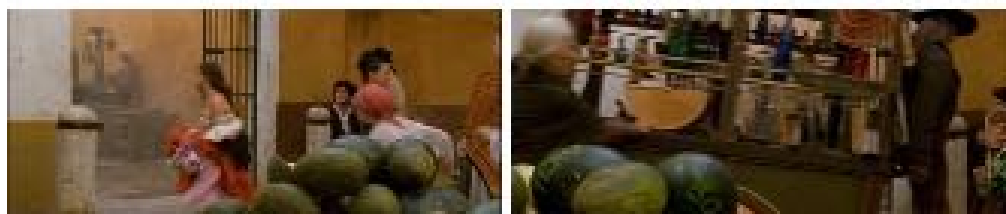


Imagen 131. Boceto y fotogramas. Barrio Santa Cruz. Plaza Cadenas y calle Vida. Sec. 26. 28. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

Ocurre lo mismo en la Imagen 132 en la Taberna Lillac Pastia rodada en el establo del Palacio Peñaflor de Córdoba. El boceto es un plano general mientras las secuencias rodadas son planos medios y cortos. Acreditamos que la ambientación y los elementos de atrezzo coinciden con el boceto.

También se rodó en el Palacio Peñaflor de Écija el decorado del pasillo y habitación de la casa complicidad donde Carmen y José intiman. En la Imagen 133 divisamos el pasillo de entrada de la casa donde observamos el gran parecido en cuanto a la puesta en escena y el punto de vista de la cámara. La diferencia es el color de las paredes, que se decidió fuera en tonos cálidos y gama de ocre.

En la Imagen 134 Carmen y José llegan a la habitación de la casa complicidad y se acuestan. Este decorado se rodó de día y de noche en una de las estancias del Palacio de Peñaflor en Écija. Apreciamos en el boceto un plano general de la estancia mientras que en los fotogramas vislumbramos planos cortos del espacio. Imaginamos la similitud del boceto y el decorado. La diferencia se encuentra en la iluminación puesto que las secuencias de noche están bañadas de luz roja y naranja creando un ambiente cálido y erótico debido a la iluminación de las velas mientras que la luz del boceto es mucho más fría y azulada.

En las secuencias de día comprobamos la gran semejanza entre ambas imágenes, aunque el encuadre de los fotogramas es de planos medios. Se respira un ambiente de calidez, a través de la luz natural que entra por la ventana y baña la estancia, la paleta de colores es gris azulada con pinceladas de toques verdes y rojo, este último presente en la falda de Carmen simbolizando la pasión. Las texturas de las paredes envejecidas, el mobiliario y los elementos de atrezzo de la época crean nos transportan a la Andalucía que describe Mérimée en su novela (Imagen 135).

En la Imagen 136 ocurre lo mismo. Evidenciamos el gran parecido entre boceto y decorado, el mismo punto de vista, espacio, atrezzo y mobiliario, colores ocre de las paredes, etc. Solo observamos la diferencia de la hora de luz. Muchas veces no se puede controlar el tema de la luz pues en los rodajes dependemos del plan de rodaje y hora de grabación.

CAPITULO 3



Imagen 132. Boceto y fotogramas. Taberna Lillac Pastia. Palacio Peñaflo. Écija. Sec. 32,39. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

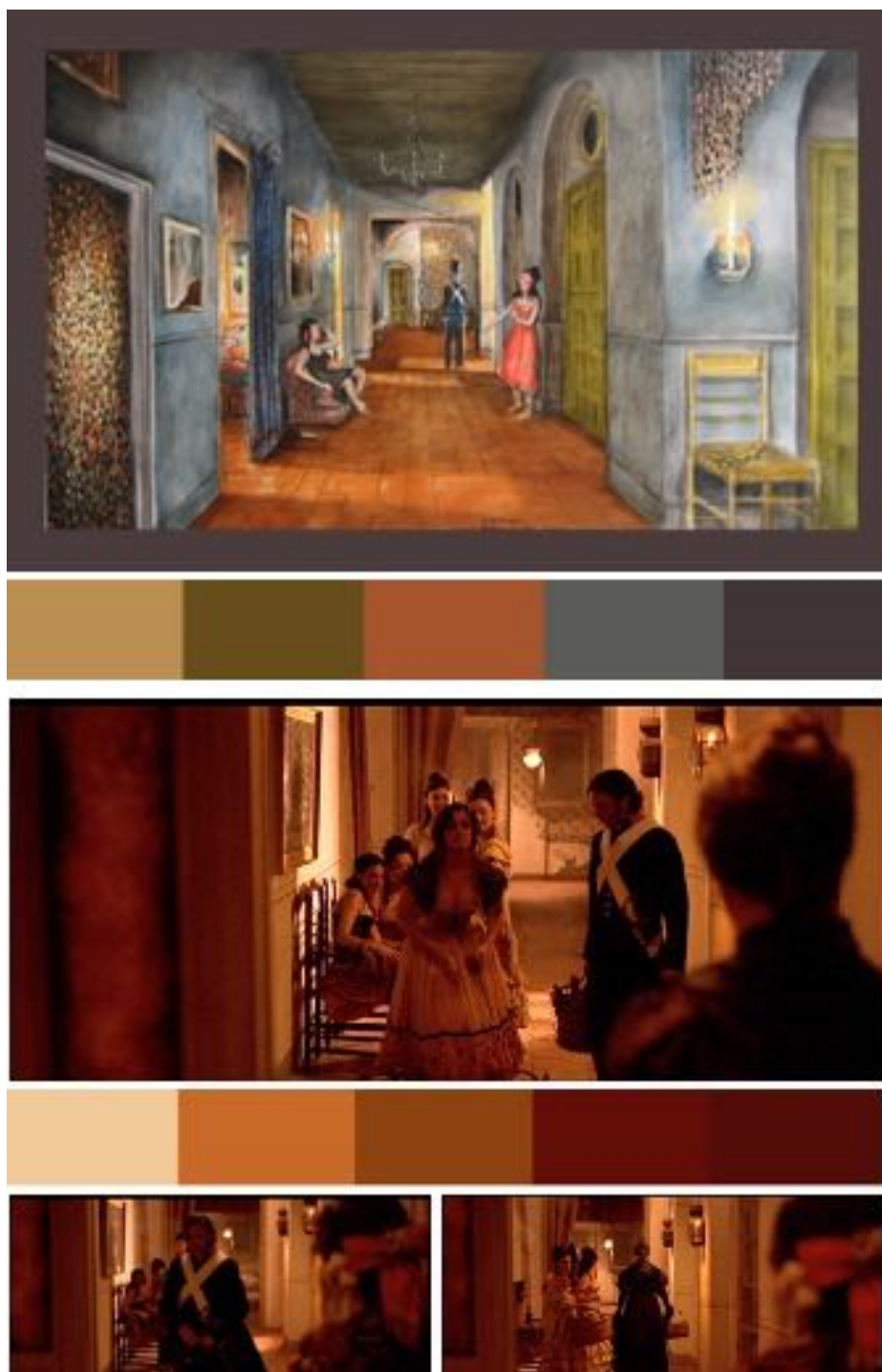


Imagen 133. Boceto y fotogramas. Casa complicidad. Palacio Peñaflor. Écija. Sec. 36,37,42,43, 44.
Carmen.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Carmen.

CAPITULO 3

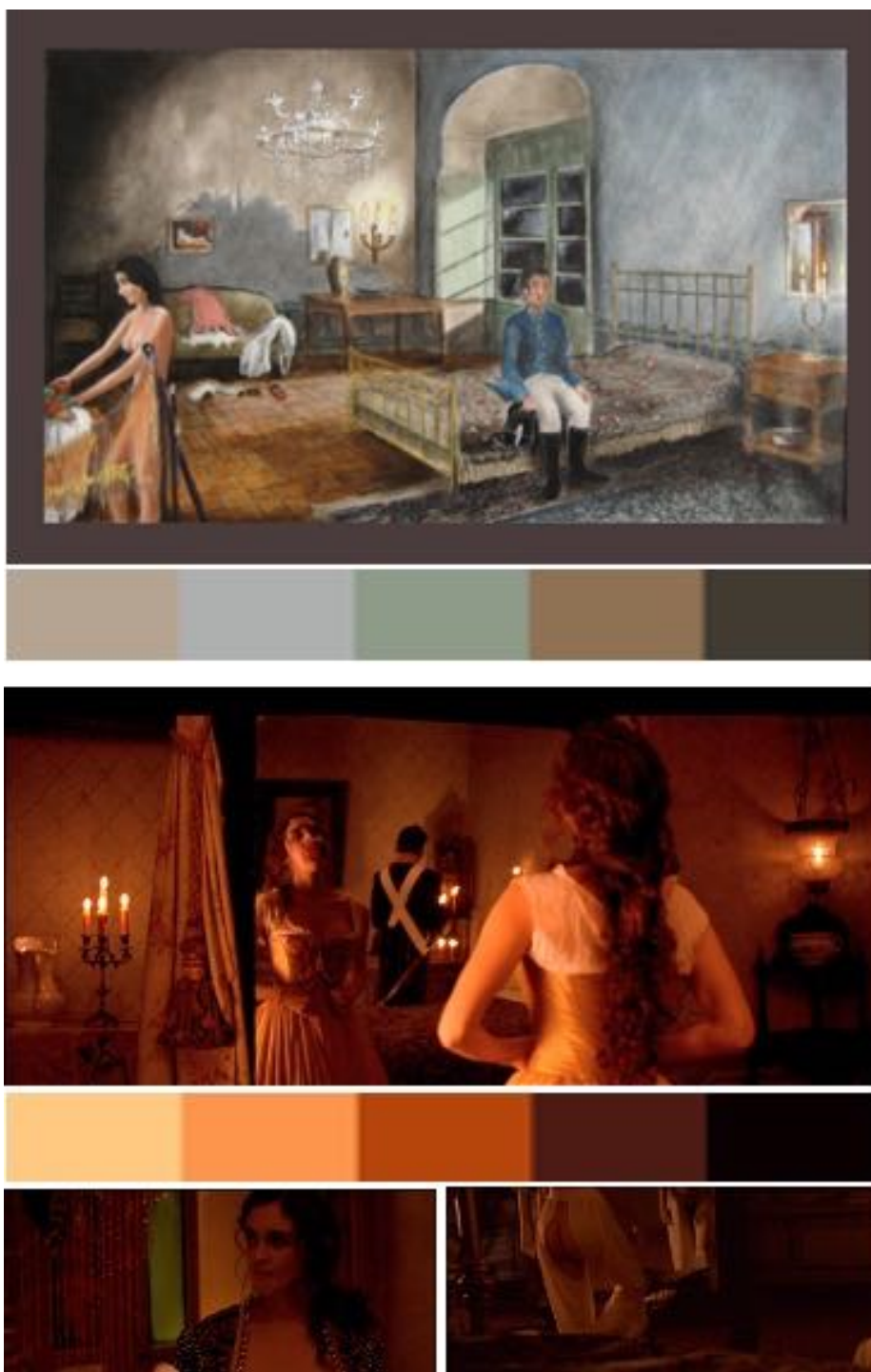


Imagen 134. Boceto y fotogramas. Casa complicidad. Palacio Peñaflor. Écija. Sec. 36,37,42,43, 44.
Carmen.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Carmen.

CAPITULO 3

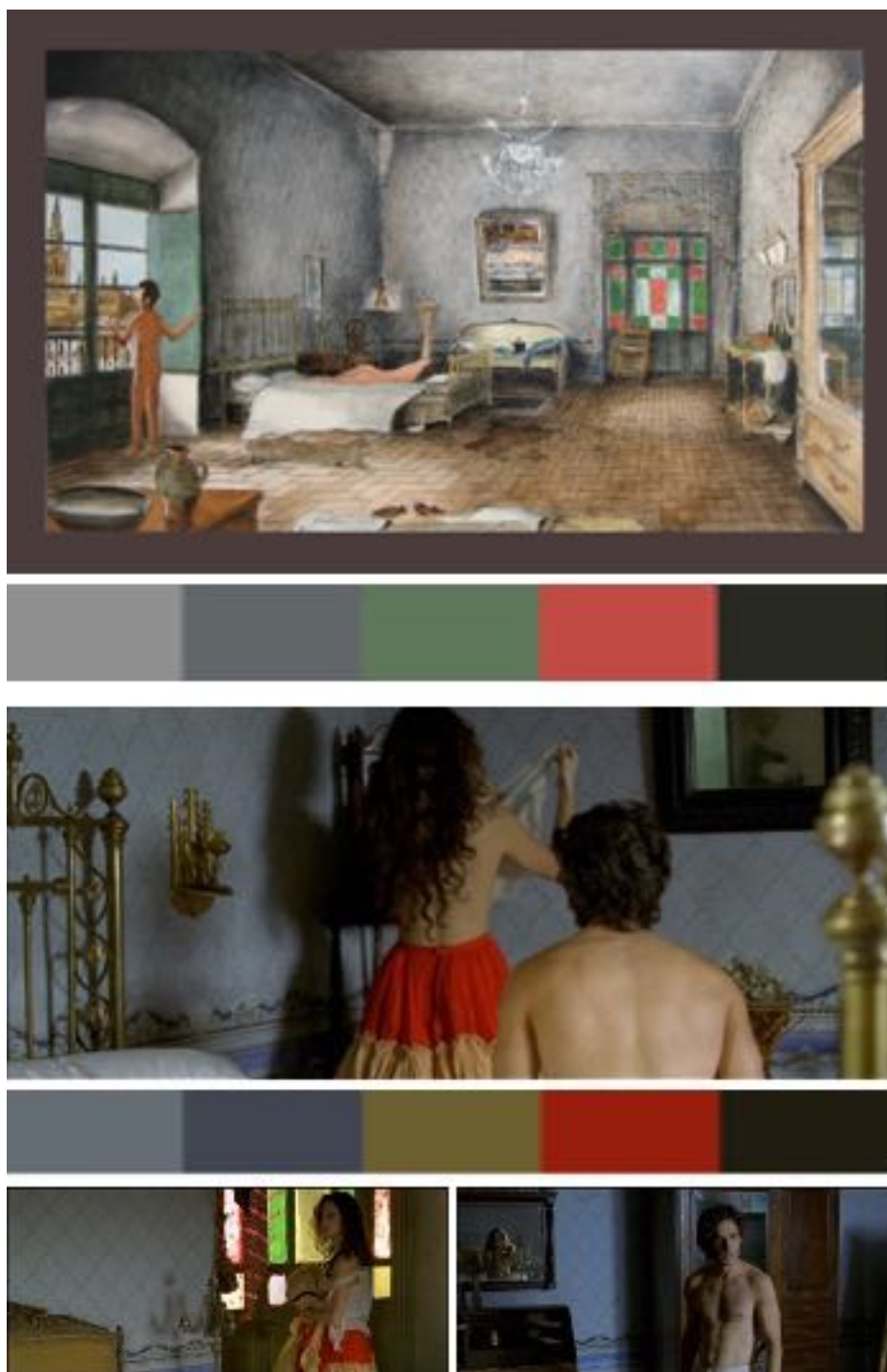


Imagen 135. Boceto y fotogramas. Casa complicidad. Palacio Peñaflor. Écija.Sec. 36,37,42,43, 44. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

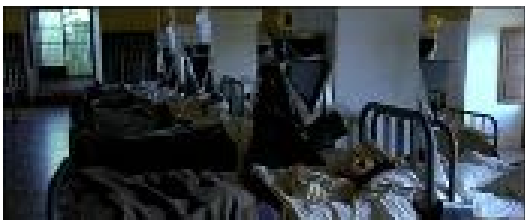
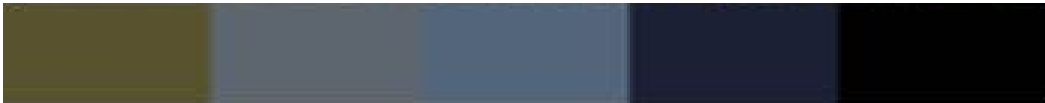


Imagen 136. Boceto y fotogramas. Habitación Tropa. Caballerizas de Córdoba. Sec.29, 38. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

En el Palacio Marqués de San Martín en Carmona se rodó la secuencia 58, la cocina de la casa complicidad donde José mata al teniente, porque está muy celoso. En este decorado indicamos como los fotogramas están bañados con luz roja contrastada y planos muy cortos donde no podemos apreciar el espacio del boceto (Imagen 137).

En la Imagen 138 descubrimos la Taberna de Jerez montada en el patio del Palacio Marqués de San Martín en Carmona, donde José conoce a los bandoleros. Reparamos de nuevo en el gran parecido: el mismo escenario, la paleta de colores en tierras y marrones con algún toque rojo, la distribución y estilo rústico del mobiliario, el vestuario de los personajes con toques rojos y texturas desgastadas y raídas, la luz natural de día, etc.

En la Imagen 139, observamos las secuencias de la gruta, decorado que construyeron en una nave convertida en estudio, en los alrededores del Tajo del Abanico en Ronda, cerca de las localizaciones de los exteriores de la cueva en la serranía de Ronda. Podemos apreciar la misma colocación de personajes y ambiente en las dos imágenes, a excepción de la iluminación que es mucha más contrastada en el fotograma.

La alquería de Lucas se rodó en el Palacio Marqués de San Martín en Carmona. En la Imagen 140, los bocetos y fotogramas nos muestran el plano y contraplano del decorado de la habitación, coincidiendo en ambos la ambientación, el atrezo, los tapices de las paredes, los adornos, la paleta de colores en tonos anaranjados y pardos, y la disposición de los personajes. La película alcanza su clímax, en el momento que José irrumpe en la habitación. La iluminación de nuevo es mucho más oscura y contrastada en el fotograma.

CAPITULO 3



Imagen 137. Boceto y fotogramas. Palacio Marqués de San Martín/ cocina. Sec. 58. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Carmen.

CAPITULO 3



Imagen 138. Boceto y fotogramas. Patio del Palacio Marqués de San Martín . Carmona. Taberna de Jerez.
Sec. 48. *Carmen*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Carmen.

CAPITULO 3



Imagen 139. Boceto y fotogramas. Ronda estudio y exteriores serranía de Ronda . Sec.51,54,56,64,65.
Carmen.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Carmen.

CAPITULO 3



CAPITULO 3

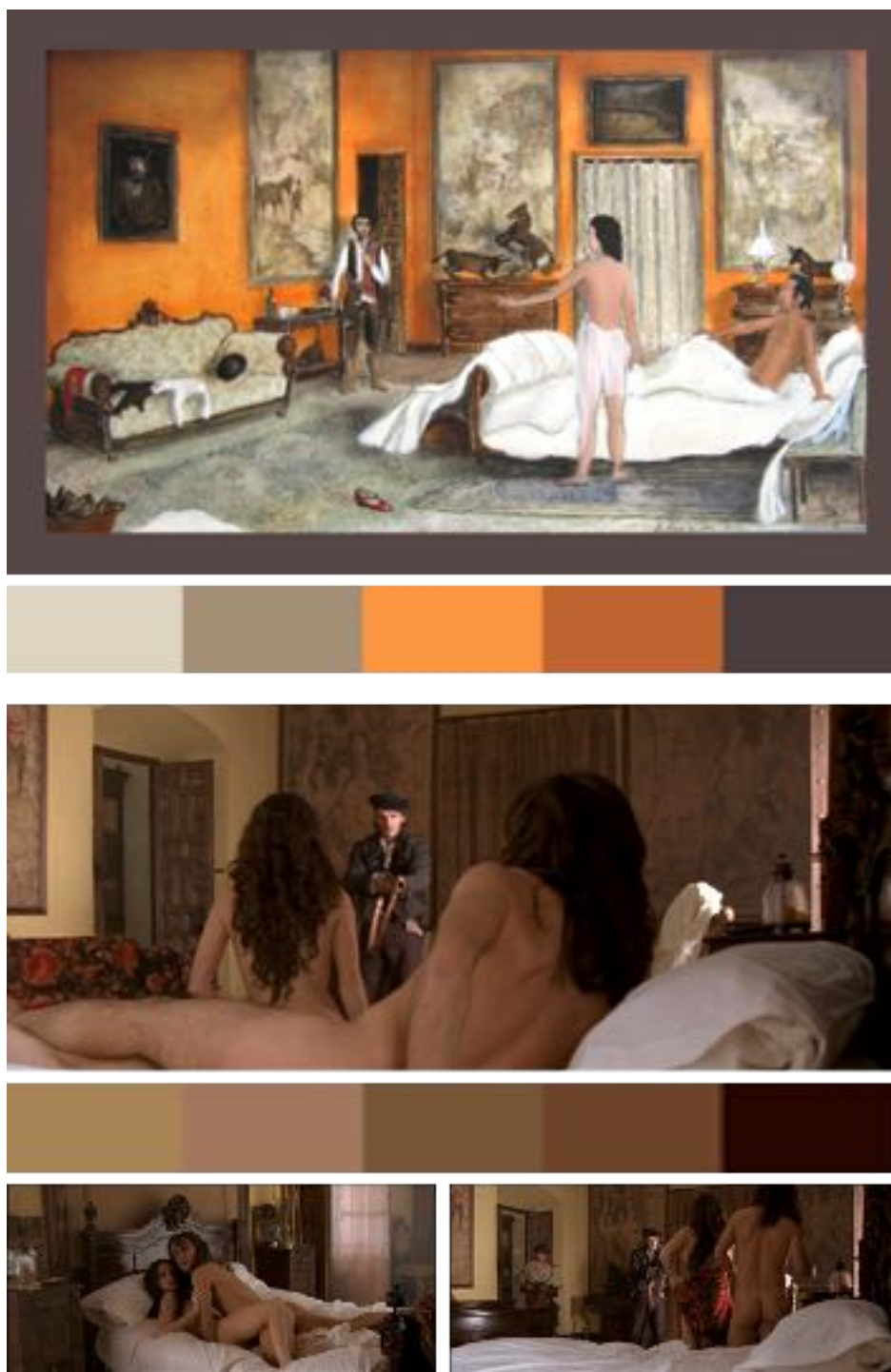


Imagen 140. Boceto y fotogramas. Habitación Alquilería de Lucas. Palacio Marqués de San Martín. Carmona . Sec. 69,71,72,73. *Carmen*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD. *Carmen*.

CAPITULO 3

La Imagen 141 muestra diferentes bocetos de localizaciones y secuencias que en la planificación o en el montaje desaparecen por diferentes motivos: económicos, tiempo de duración de la película, cambios del plan de rodaje, etc. Un ejemplo es la calle y tienda de ultramarinos que, por diferentes razones, aunque se rodó desaparece en la película. En muchas ocasiones, el motivo es simplemente porque hay que reducir el tiempo de metraje de la película.

Emilio Ardura nos comenta la importancia de los bocetos:

Benjamín Fernández es un gran localizador y visionario de los espacios, de cómo quedarán una vez ambientados. Cuando localizó las Caballerizas de Córdoba como espacio para recrear la fábrica, el director Vicente Aranda, en un principio no lo veía, sin embargo, se sorprendió y se quedó maravillado cuando le presentó el boceto con la propuesta. (...) Vicente cuando recibía los bocetos de Benjamín, los estudiaba por la tarde o por la noche y al día siguiente sabía lo que quería rodar. Se sorprendía cuando llegaba a un decorado, comentaba que era igual a lo que estaba dibujado. Fíjate si es importante el boceto que sólo tuvimos problemas en el único decorado que no hizo un boceto, la casa del bandolero que rodamos en Carmona. (Ardura, 2020)

Como conclusión, después de analizar los bocetos realizados por Benjamín Fernández y los fotogramas correspondientes a dichos bocetos, comprobamos la importancia que éstos tienen para el Departamento de arte, ya que el equipo de Benjamín Fernández puede hacerse una idea exacta de cómo deben acometer su trabajo, recreando la atmósfera adecuada que luego veremos en la pantalla y que, como hemos podido comprobar, tienen un parecido excepcional con sus bocetos.

Benjamín Fernández en estos extraordinarios bocetos, además de dibujar los espacios y la paleta de color, dibuja los personajes con su vestuario, peinados y accesorios, incluso expresa una iluminación determinada creando, con todo ello, un completo diseño de producción que servirá a los demás departamentos como base para poder recrear el ambiente diseñado y conseguir con maestría el resultado final de la imagen. Comprobamos, como ocurre en *Los otros*, la importancia que tienen los bocetos para conseguir el concepto visual de la película, donde recrea la realidad de forma fiel y objetiva y además crea un ambiente onírico interpretando esa realidad.

CAPITULO 3



Imagen 141. Bocetos de secuencias eliminadas. *Carmen*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Carmen*.

CAPITULO 3

En *Carmen*, Benjamín Fernández demuestra su estilo a la hora de trabajar, siendo muy realista, detallista y riguroso en cuanto a la época que se refleja, dando importancia a la plástica y paleta de color, creando verosimilitud y autenticidad.

Para poder conseguir esta excelente puesta en escena como coautor en *Carmen* es necesario aunar el excelente trabajo de los diferentes departamentos. Junto al diseño de producción de Benjamín Fernández, tenemos la decoración de Emilio Ardura, la fotografía de Paco Femenía , el vestuario de Yvonne Blake, la peluquería Mercedes Guillot, el maquillaje de Miguel Sesé y los efectos especiales y digitales de Félix Bergés y Rafa Solórzano. Además de la música de José Nieto, el sonido de Alastair Widgery y del montaje Teresa Font, que con sus respectivos trabajos y la conexión entre los diferentes departamentos, consiguen, con su trabajo impecable, crear una verdadera atmósfera que nos transporta a la Andalucía de los años 30 del siglo XVIII.

CAPITULO 3

3.3. Alatriste

Director: Agustín Díaz Yanes (2006). Género: épico, aventuras, drama, acción y novela histórica. Coproducción: España, Francia y Estados Unidos. Premio Goya a la mejor dirección artística 2007.

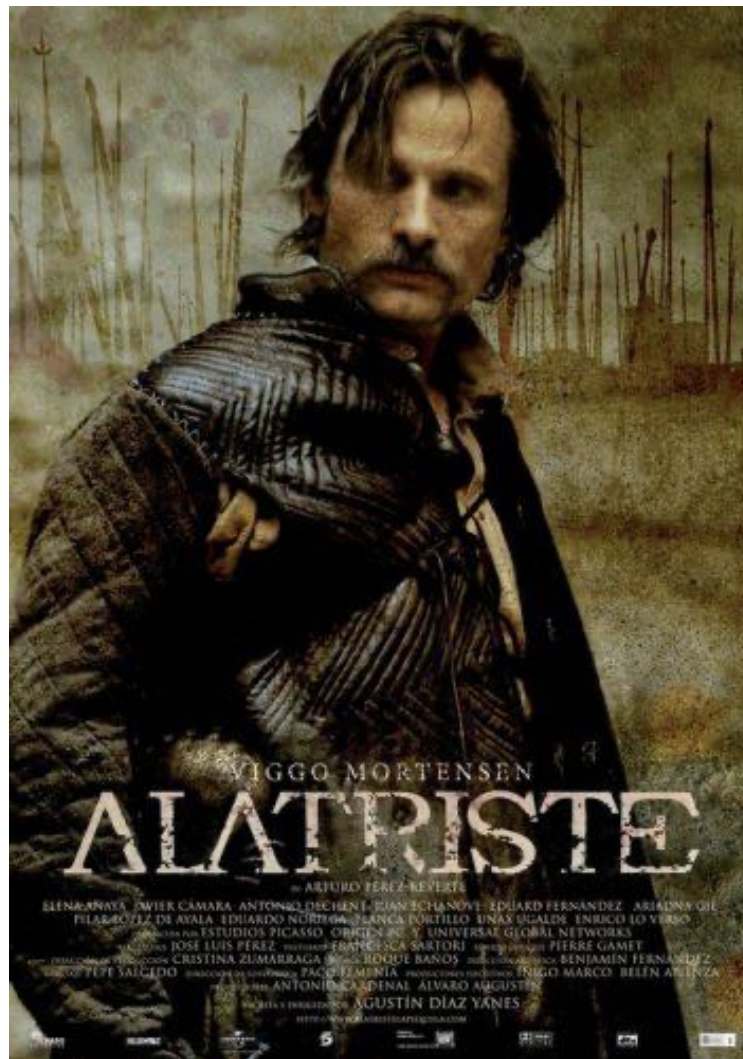


Imagen 142. Cartel *Alatriste*.
Fuente: IMDB

CAPITULO 3

3.3.1. Preproducción

3.3.1.1. Director. Díaz Yanes y su cine aventurero.

Agustín Díaz Yanes (Madrid, 1950), licenciado en historia, crítico literario y guionista. Ha sido vocal de la Junta de la Academia de Cine en la categoría de guion y miembro de la Junta Directiva del Sindicato de guionistas *ALMA*²⁷ y la Entidad de gestión de derechos de autores de obras audiovisuales *DAMA*²⁸. En sus inicios como profesor y traductor de inglés, compaginados con trabajos como crítico literario, comenzó a escribir guiones, que posteriormente fueron llevados a la gran pantalla. En estos inicios escribió los guiones de *Barrios Altos* (1987), *Baton Rouge* (1988), *A solas contigo* (1990), *Demasiado Corazón* (1992), *Belmonte* (1994) y *Al límite* (1997). *Baton Rouge* y *A solas contigo* fueron nominados por los Premios Goya, como mejor guion original. En 1990, trabajó como asistente de dirección para la película de Pedro Almodóvar, *Átame*, protagonizada por Antonio Banderas y Victoria Abril.

Su reputación como guionista le permitió rodar su primera película: *Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto* (1995), protagonizada por Victoria Abril y por la que obtuvo ocho en la X edición de los Premios Goya (entre ellos al mejor guion y mejor dirección), aportándole notable celebridad.

Así nos cuenta Agustín Díaz-Yanes cómo con cuarenta y cinco años comenzó su carrera como director:

²⁷ ALMA. Es el sindicato de guionistas de España fundado en 1989 por autores de reconocido prestigio, entre otros Rafael Azcona, Agustín Díaz Yanes, Manolo Matji, Lola Salvador, José María González-Sinde, Carmen Rico Godoy o Joaquín Oristrell. <https://www.sindicatoalma.es/que-es-alma/>

²⁸ DAMA Entidad española especializada en la gestión de derechos de autor de obras audiovisuales. <https://www.damautor.es/>

CAPITULO 3

Jamás pensé en ser director. Empecé como guionista y estaba convencido de que así iba a seguir, pero me di cuenta que era casi imposible vivir en España siendo guionista. En ese tiempo conocí a Rafael Azcona, el gran maestro, que sí vivía de ello, pero yo no era él. Ocurrió que le pasé el guion de "Nadie hablará..." a Victoria Abril y me dijo que lo hacía si yo dirigía la película. Fue casualidad y que me fueron empujando unos y otros. (J.L.Argüelles, 2012)

Su segunda película: *Sin noticias de Dios* (2001), con Penélope Cruz y Victoria Abril como actrices protagonistas, fue nominada a tres Premios Goya (mejor película, mejor dirección y mejor guion original).

En 2006 lleva al cine *Las aventuras del capitán Alatriste* basadas en la serie de novelas del escritor Arturo Pérez Reverte. El quince de septiembre de ese mismo año, la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España selecciona *Alatriste* (junto con otras dos películas) como candidata para competir por el puesto de representante española en los Oscar, pero fue *Volver*, del realizador Pedro Almodóvar, la que consiguió tal representación llevándose el ansiado Oscar.

Finalmente, en 2007 consigue con *Alatriste* quince nominaciones y gana tres Premios Goya: mejor dirección de producción, mejor vestuario y, mejor dirección artística. También consigue nominaciones a mejor película en los Premios Forqué y Premio del Público y excelencia en los Premios de Cine Europeo.

En un artículo de *El País* nos lo cuenta Rocío García:

Después de dos filmes íntimos, Díaz Yanes se ha enfrentado a la gran aventura de la superproducción, con 10.000 extras y grandes batallas. *"Antes de empezar a rodar dije que esta película iba ser mi gran aventura, y así ha sido. Me acordé mucho mientras rodaba. El cine siempre es una aventura, independientemente del presupuesto y de que te salga bien o mal; pero en este caso ha sido una aventura muy agradable, en la que me lo he pasado francamente bien, en el sentido de que me he sentido director de cine, de que las cosas han salido como yo pensaba"*. No ha notado Díaz Yanes una enorme diferencia entre sus dos películas anteriores y ésta de *Alatriste*. *"Por una razón"*, aclara, *"que se dice poco en el cine. En este tipo de películas es muy importante el director, no lo dudo, pero es también fundamental el equipo. He tenido la suerte de que la preparación que hizo mi ayudante de dirección [Charlie Lázaro] fue extraordinaria porque está muy acostumbrado. Todos los jefes de equipo, menos Paco Femenía, director de fotografía, y yo, habían hecho este tipo de películas. Eso te quita todos los problemas. Los reduce a que el actor logre conseguir la emoción que tú quieres, que logres terminar los planos"*

CAPITULO 3

que hayas pensado. Cuando tienes un equipo tan sólido como el de Alatriste no encuentras grandes dificultades". (García, 2006)

En 2012 da un giro en su trayectoria y publica su primera novela: *Simpatía por el diablo*. La novela contiene referencias al escritor Javier Marías y homenajea a los Rolling Stones.

Sus últimas películas han sido *Solo quiero caminar* (2008) y *Oro* (2017), otra adaptación de un libro del escritor Arturo Pérez Reverte, ambientada en el siglo XVI (Victor Moreno, 2018).

3.3.1.2. *El encargo. Relación profesional entre el director y Benjamín Fernández.*

El primer contacto con Agustín Díaz Yanes fue a través del director de producción José Luis Escolar, quien llamó a Benjamín Fernández para trabajar como diseñador de producción en la película *Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto* (1995) dirigida por Agustín Díaz Yanes, donde conectaron haciendo un buen equipo. Así nos lo cuenta Benjamín Fernández:

Mi primer contacto con Agustín Díaz Yanes fue en la película *Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto*. Una película española- mexicana de género negro y drama, rodada en 1994 y donde conectamos muy bien a nivel profesional. Fue ganadora con ocho Premios Goya. Cuando el productor Antonio Cardenal, propuso a Díaz Yanes rodar *Alatriste*, este sugirió que yo fuera el diseñador de producción. Al ser un proyecto de gran envergadura y alto presupuesto, creyeron que yo era la persona adecuada. Debía diseñar y localizar gran cantidad de localizaciones condensando las novelas en una película. (Fernández B. , 2019-2021)

Lo primero que hicieron fue reunirse y hablar sobre qué tipo de película querían hacer. Agustín Díaz Yanes hizo ver a los jefes de equipo varias películas que él tenía como inspiración. Así lo relata Rocío García en el reportaje *La corte de Alatriste*:

El cine siempre mira al cine. Así lo cree Díaz Yanes, que nunca ha negado que, a la hora de enfrentarse a una nueva producción, sea cual sea, ve muchas películas. Para *Alatriste*, el director realizó una selección en tres aspectos: el técnico ("Femenía y yo nos vimos todas las grandes batallas del cine más o menos modernas, desde Barry Lindon hasta Braveheart o El último samurái"), el personal ("he visto muchas veces El cazador, de Cimino, para empaparme de las emociones; mucho cine de época bueno, como La edad de la inocencia, de Scorsese; hice ver a todo el mundo El gatopardo, de Visconti, y como siempre volví a El padrino") y el más concreto de la pobreza para retratar la miseria del pueblo español ("regresé al neorrealismo italiano; volví a ver mucho Rossellini, Giulano, mucho blanco y negro de pobres". (García, 2006)

CAPITULO 3

Además de estas películas, Benjamín Fernández nos comenta que, aunque su máxima inspiración fue la pintura a nivel estético, también le inspiró la película *Cromwell* (1970), dirigida por Ken Hughes, sobretodo, en la coreografía y estética de las batallas. La película está ambientada a mediados del siglo XVII, basada en la vida y hechos de Oliver Cromwell que lideró las fuerzas del Parlamento de Inglaterra durante la Guerra Civil Inglesa (Fernández B. , 2019-2021).

Todo el filme destila un carácter sombrío muy alejado del cine de aventuras:

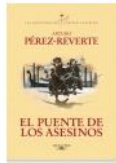
Lo que te voy a decir es un poco cursi: lo que quise fue hacer “un western crepuscular”. El triangulo Arturo, Viggo y yo funcionó muy bien para hacer lo que buscaba. Era algo que mantenía en secreto, porque sabía que la película me iba a quedar sombría. Se lo ocultaba a todos menos a Arturo, que es más listo que todo el mundo: sabía que yo no iba a hacer una película de unos espadachines al uso. (Romero Santos, 2014, pág. 69)

3.2.1.3. *Lectura de guion*

En el año 2006 Agustín Díaz Yanes estrena *Alatriste*, con guion basado en cinco de las siete novelas de la serie *Las aventuras del capitán Alatriste* del escritor Arturo Pérez-Reverte. Las novelas son: *El capitán Alatriste* (1996), *Limpieza de sangre* (1997), *El sol de Breda* (1998), *El oro del Rey* (2000), *El caballero del jubón amarillo* (2003), *Corsarios de Levante* (2006) y *El puente de los Asesinos* (2011). En ellas, el autor donde relata las historias de un veterano de los Tercios Viejos de la Infantería Española, más conocido, como los Tercios de Flandes (Imagen 143).

La película se enmarca en la España Imperial de la primera mitad del siglo XVII. *Alatriste*, cuenta las historias de un soldado de los Tercios de Flandes al servicio de su majestad, el rey Felipe IV que malvive como espadachín a sueldo en Madrid. Sus peligrosos y apasionantes lances nos sumergen en las intrigas de la Corte de una España corrupta y en decadencia (Premios Goya , 2007).

CAPITULO 3



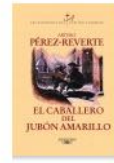
El puente de los Asesinos (2011)

Cruza el puente de los Asesinos con Arturo Pérez-Reverte y vive la trepidante conspiración para asesinar al dogo de Venecia.



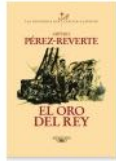
Corsarios de Levante (2006)

«Durante casi dos años serví con el capitán Alatraste en las galeras de Nápoles. Por eso hablaré ahora de escaramuzas, corsarios, abordajes, matanzas y saqueos»



El caballero del jubón amarillo (2003)

Lances, estocadas, intrigas palaciegas y aventuras amorosas salpican un relato de acción trepidante



El oro del rey (2000)

Sevilla, 1626. A su regreso de Flandes, el capitán Alatraste recibe el encargo de reclutar a un pintoresco grupo de bravos espadachines para una peligrosa misión



El sol de Breda (1998)

Íñigo de Balboa empuña por primera vez las armas en el combate mientras es mochilero del tercio viejo de Cartagena, donde sirve de ayudante a su amo el capitán Alatraste



Limpieza de sangre (1997)

Diego Alatraste se ve envuelto por mediación de su amigo Quevedo en una peligrosa aventura



El capitán Alatraste (1996)

La primera aventura de Diego Alatraste e Íñigo Balboa que nos sumerge en el Madrid del XVII

Imagen 143. Colección *Las aventuras del capitán Alatraste*.

Fuente: <http://www.perezreverte.com/capitan-alatraste/>

A génesis de la colección de novelas comienza cuando Arturo Pérez Reverte descubre que los libros de texto de bachillerato de su hija Carlota, tenían muy poca información sobre los siglos XVI y XVII por lo que anima a su hija a investigar y juntos firman la primera entrega de las aventuras de Diego Alatraste y Tenorio (Mora, 1996).

Tal y como nos explica Pérez Reverte en el artículo de *El mundo*, escribió *Alatraste* para contar lo que los libros no nos cuentan:

Si no se estudia la España del XVI y del XVII, la del Concilio, la gobernada por la Inquisición y los curas, la que nos apartó de Europa durante siglos, no se puede entender el problema vasco ni el problema sociológico, ni la corrupción, ni el papel de la Iglesia ahora. (EFE, elmundolibro.com, 2002)

La película *Alatraste* transcurre durante un periodo de 21 años, desde 1622 hasta 1643, bajo el reinado de Felipe IV y bajo los escenarios de la Guerra de los Treinta Años (1618-1648)

CAPITULO 3

contra Francia y la Guerra de los Ochenta Años o Guerra de Flandes (1568-1648), en donde las provincias de los Países Bajos, que luchaban contra España por su independencia.

En el guion del propio Agustín Díaz Yanes, construido a partir de las cinco primeras novelas de Arturo Pérez-Reverte, da comienzo la película en Flandes: Invierno de 1622 y finaliza en Rocroi: mayo de 1643. Nos muestra a un Alatríste (interpretado por Viggo Mortensen) que esconde a un hombre de mirada dura y tierna a la vez. Soldado valiente de corazón oscuro y asesino a sueldo del Siglo de Oro español. *La imagen rigurosa de un héroe cansado*, como le ha descrito Pérez-Reverte (Web oficial de Arturo Pérez- Reverte, s.f.).

La película arranca con un primer plano de un mapamundi y una voz en off que relata en qué momento histórico ocurre la acción:

En el siglo XVII, cercada de enemigos, España aún dominaba el mundo. Reinaba Felipe IV, el “Rey Planeta”, y sus territorios los gobernaba con puño de hierro su privado, el Conde Duque de Olivares. A Flandes, América, Filipinas, parte de Italia y el norte de África, se habían unido Portugal y sus colonias, pero era en Flandes, en una guerra larga y cruel, donde se jugaba la supervivencia del imperio. Un imperio que se sostenía gracias a ejércitos profesionales cuyo núcleo principal eran soldados veteranos de los temibles Tercios Viejos de Infantería española. Ésta es la historia de uno de aquellos hombres... (Díaz Yanes, Alatríste, 2006)

La primera secuencia nos traslada a Flandes bajo una atmósfera desafiante y peligrosa donde nuestros protagonistas están envueltos en una espesa niebla y apenas ven lo que está ocurriendo. Así arranca el guion y la película con una cartela a pie de pantalla:

ROTULO: FLANDES: INVIERNO DE 1622.

0. EXT.-CANAL-NOCHE

La pantalla cubierta por una densa niebla. Lentamente, vemos que de la niebla emergen, a ras del agua, unos brazos que portan un mosquetón. Al poco emerge la cabeza. Es ALATRISTE.

CORTAMOS A:

1. EXT. –CANAL-NOCHE

P.V. ALATRISTE.

CAPITULO 3

La cámara va recorriendo uno por uno a un grupo de soldados españoles que, con el agua a la altura del pecho, ateridos por el frío, esperan en el más absoluto silencio. En el grupo, varios de los protagonistas de nuestra historia:

LOPE BALBOA, SALDAÑA, PEREIRA, GARROTE, COPONS, GANZÚA y el joven CONDE DE GUADALMEDINA... Todos se cubren con camisas blancas. Algunos portan en alto las armas de fuego (pistolas) para que no se les moje la pólvora. Alatraste, la camisa manchada de sangre, se incorpora al grupo... (Díaz Yanes, 2006, pág. 13)

En estas primeras escenas nos situamos en el Canal de la Mancha donde los Tercios luchan contra los holandeses en una guerra fría y fallida en tierras de Flandes. En una emboscada, Lope Balboa, amigo y compañero de armas de Alatraste, cae herido de muerte y le hace una petición que Alatraste promete cumplir: cuidar de su hijo Íñigo y alejarlo del oficio de las armas. A su llegada a Madrid Alatraste cumple su promesa, se encarga de Íñigo y mientras sobrevive como espadachín a sueldo en una ciudad corrupta con calles estrechas abarrotadas de gente, moribunda y decadente. Posteriormente, Alatraste, es contratado junto a otro sicario y espadachín, el italiano Gualterio Malatesta, para matar a dos misteriosos hombres ingleses de parte del presidente del Santo Tribunal de la Inquisición, fray Emilio Bocanegra. Alatraste a punto de matarlos decide no hacerlo, al gritar uno de ellos: “¡Cuartel a mi compañero!”. Los misteriosos hombres resultan ser el Duque de Buckingham y el Príncipe de Gales, que habían viajado a Madrid para negociar sobre un eventual matrimonio entre el Príncipe de Gales y la hermana del rey Felipe IV.

La película nos muestra a través de cartelas a pie de pantalla los diferentes escenarios en los que tiene lugar la acción desde el año 1622 hasta el 1643:

- Flandes, 1622
- Madrid, un año después
- Breda, 1625, después de un año de asedio
- Madrid, 10 años después
- Puerto de la Caleta, Cádiz. Desembarco de veteranos de Flandes
- Rocroi, mayo de 1643
- El Tercio Viejo de Cartagena después de ocho horas de batalla

CAPITULO 3

Así vamos viendo los diferentes momentos de la historia; la amistad de Alatraste con Quevedo; el encuentro de Alatraste con la actriz María de Castro (su amante), la relación de Íñigo con Angélica, sobrina de Luis de Alquézar, secretario real y cómplice de Emilio Bocanegra.

El Conde Duque de Olivares, valido del Rey Felipe IV, le sugiere al Capitán que regrese a Flandes donde, tras un largo asedio, consiguen la anhelada rendición de Breda. Estamos en 1625 en la entrega de llaves de la ciudad en la que está presente Alatraste y que enlaza con la secuencia 36, de nuevo en Madrid, diez años después. En estos momentos, el pintor más prestigioso de la Corte, Diego Velázquez, ha terminado por fin el cuadro que inmortaliza el extraordinario acontecimiento: La Rendición de Breda:

36. INT- PALACIO REAL/ZAGUÁN/ESCALERAS-DIA

ROTULO: MADRID. DIEZ AÑOS DESPUÉS

Las Lanzas de Velázquez. Durante unos instantes, la cámara se recrea en el lienzo. Al poco, el plano se amplía. Unos mozos de cuerda transportan el cuadro dirigido por un funcionario de palacio. El cuadro atraviesa un zaguán lleno de gente... (Díaz Yanes, 2006, pág. 64)

Alatraste y sus hombres desembarcan en el Puerto de Cádiz, regresan de luchar en Flandes. Quevedo, Íñigo y Alatraste se encuentran en Sevilla en el Corral de Comedias de Doña Elvira donde María de Castro representa la obra de Lope de Vega, *El perro del hortelano*.

En Sevilla el Conde de Guadalmedina, por orden del Rey Felipe IV, le pide a Alatraste que asalte un barco flamenco, el *Niklaasbergen*, que contiene un cargo de oro no declarado. Durante el asalto les tienden una emboscada, pero así todo, consiguen el fin. En compensación del asalto exitoso, Alatraste recibe de Felipe IV una cadena de oro. Mientras María de Castro se convierte en la amante del Rey, Alatraste recibe una carta de María en la que le cita para darle una explicación. Sin embargo, cuando acude a la cita resulta ser una trampa, que converge en una lucha entre el Capitán, Saldaña y Malatesta, quien este último, será más tarde será asesinado por parte de Íñigo.

Quevedo en la secuencia 61 comenta la situación de nuestro país a Alatraste, mientras pasean por las calles de Madrid evitando como pueden a los mendigos:

CAPITULO 3

Mirad en lo que nos hemos convertido capitán. En un país de mendigos; nosotros que éramos el ombligo del mundo... Hace una pausa. Eleva la voz: Maldigo la hora en que puse mi pluma al servicio de Olivares que Dios confunda. Ese tirano descendiente de judíos y protector de marranos que esquilman a España. (Díaz Yanes, 2006, pág. 107)

Íñigo de Balboa está acusado de espiar al servicio de Francia y obligado a remar en las galeras. Para rescatarlo, el capitán va a pedir ayuda a Angélica y a Olivares, y después de un año, consigue por fin liberarlo.

La película finaliza en la secuencia 101 con la batalla de Rocroi, mayo de 1643, entre las tropas españolas y el ejército francés. Esta batalla es considerada el punto de inflexión del poder militar de España en Europa porque por primera vez en doscientos años los Tercios españoles eran derrotados en batalla a campo abierto.

Y así se refleja en la película cuando los enemigos dan muerte a Alatríste y a su compañero Copons, quien antes de morir le dice a Íñigo Balboa: "*Cuenta lo que fuimos*". Agustín Díaz Yanes nos explica el sentido de esta frase:

Es una frase de Arturo. Ese guerrero le tenía que decir algo a Íñigo, y le pedí a Arturo que me ayudara en esa fase del guion. Me dijo: "¿Qué te parece si él dice 'Cuenta lo que fuimos' y así lo enganchas con el final?". Y ahí está un poco lo que cuenta la película, lo que la define. Esa frase une las cinco novelas. (Cruz, 2006)

El último plano nos muestra a Alatríste en una imagen congelada alzando su espada y herido de gravedad, con la voz en off de Íñigo, relatando el inicio de esta historia, con las mismas palabras que da comienzo la novela de Arturo Pérez Reverte:

OFF IÑIGO

No era el hombre más honesto ni el más piadoso, pero era un hombre valiente. Se llamaba Diego Alatríste y había luchado como soldado en los tercios viejos en las guerras de Flandes. Cuando lo conocí, malvivía en Madrid alquilándose por cuatro maravedíes en trabajos de poco lustre, a menudo en calidad de espadachín por cuenta de otros que no tenían la destreza o los arrestos para solventar sus propias querellas... FIN. (Díaz Yanes, 2006, pág. 152)

Una España bajo la corrupción del reinado de Felipe IV, con una corte dominada por intrigas y manejada por el Conde-Duque de Olivares apoyado por la Santa Inquisición. Periodo llamado

CAPITULO 3

Siglo de Oro porque coincidió con el auge político y militar del Imperio español y de la Dinastía española de los Austrias. Así definen ese periodo:

Una visión "hiperrealista", "cruda" y "desnuda" del Siglo de Oro español. En estos tres calificativos coincidieron tanto el padre del personaje, Pérez-Reverte, como el director y guionista de la película, Díaz Yanes. (EFE, 2005)

Benjamín Fernández nos cuenta cómo es su forma de trabajar cuando lee el guion:

El proceso es más o menos igual en todos los guiones, te lo vas figurando en imágenes, pero, sobre todo, dónde podrías localizar los sitios, teniendo en cuenta que siempre hay una idea general amplia de donde estarían las localizaciones. Así vas interpretando y situando la escena según la vas leyendo.

Hago primero una lectura general, y después otra más lenta porque es la que utilizo para el desglose y, al mismo tiempo que escribo el desglose, voy escribiendo las posibles localizaciones, dónde buscarlas para aunar bases. Alatriste sucede en muchos lugares: Madrid, Cuenca, Jaén, Ciudad Real, Sevilla y Cádiz y al ser paisajes y localizaciones muy dispares debes centralizar las estancias y aprovechar los espacios elegidos. La mayor parte de los decorados se montaron en Madrid en los Estudios El Álamo y en la Cartuja de Talamanca del Jarama. Como teníamos que rodar en Sevilla y Cádiz, buscamos localizaciones que estaban de camino al sur, rodando en Cuenca, Ciudad Real y Jaén. (Fernández B. , 2019-2021)

Alatriste es una película que nos sumerge en un periodo de nuestra historia, llena de personajes reales y ficticios, que nos hacen viajar a través del tiempo y nos hace partícipes de este periodo tan interesante e increíble del Siglo de Oro Español.

3.3.1.4. Secuencias del guion

Seleccionamos del guion las seis primeras secuencias como muestra de decorados de interiores y exteriores que corresponden al arranque de la película, marcando en color todos los elementos que conciernen al Departamento de arte y nos servirá para realizar las listas y el desglose del atrezzo de las secuencias.

0. EXT. - CANAL - NOCHE

La pantalla cubierta por una densa **niebla**. Lentamente, vemos que de la niebla emergen, a ras de agua, unos brazos que portan un **mosquetón**. Al poco emerge la cabeza. Es ALATRISTE.

CORTAMOS A:

1. EXT. - CANAL - NOCHE

P. V. ALATRISTE.

La cámara va recorriendo uno por uno a un grupo de soldados españoles que, con el agua a la altura del pecho, ateridos por el frío, esperan en el más absoluto silencio. En el grupo, varios de los protagonistas de nuestra historia:

LOPE BALBOA, SALDAÑA, PEREIRA, GARROTE, COPONS, GANZÚA y el joven CONDE DE GUADALMEDINA. Todos se cubren con camisas blancas. Algunos portan en alto las **armas de fuego (pistolas)** para que no se les moje la pólvora. Alatraste, la camisa blanca manchada de **sangre**, se incorpora al grupo. Con un gesto indica que ha degollado al centinela. Lentamente, procurando hacer el mínimo ruido, los españoles se dirigen a la orilla del canal. Una voz que surge de la **niebla**, a pocos metros de la orilla, les hace pararse en seco.

OFF CENTINELA HOLANDÉS 1

¡Wilhem! ¡Wilhem! ¿Dónde estará este idiota?

OFF CENTINELA HOLANDÉS 2

Se habrá dormido, como siempre. Calla. He oído algo.

De repente, al Conde de Guadalmedina le empiezan a castañetear los dientes (quizá por el miedo, quizá por el frío). Antes de que el ruido los delate, Alatraste se desanuda el **pañuelo** que lleva en la cabeza y se lo mete en la boca a Guadalmedina, obligándole a morderlo. Una **pica**, perteneciente a uno de los centinelas, cae sobre el grupo que forman Guadalmedina, Alatraste y Balboa. Hierde levemente en un hombro a Balboa, que no emite quejido alguno.

OFF CENTINELA HOLANDÉS

Vámonos.

CORTAMOS A:

2. EXT. - CAMPAMENTO HOLANDÉS - NOCHE

Plano general del **campamento holandés** (entre la **niebla**). **Tiendas difusas, cañones, vacas y caballos.** A lo mejor, alguna **casa.**

A. Los animales se mueven inquietos. El centinela da unos pasos hacia el aprisco. No le da tiempo a más. Una mano le tapa la boca y otra le degüella. Detrás de su cabeza aparece Copons. Relinchos de caballos.

B. Soldados holandeses durmiendo. Una **vela** ilumina débilmente el interior de la tienda. Un holandés se despierta bruscamente, como si hubiera oído algo. Se levanta de la **silla** en la que dormitaba, se acerca a uno de los laterales de la tienda. Aguza el oído. Bosteza. De repente, desde fuera alguien rasga la **tienda**, es Garrote. Al holandés no le da tiempo a reaccionar, Garrote le clava su daga. Da un grito, el resto de holandeses intentan incorporarse pero no les da tiempo. Entran en la tienda Ganzúa y varios españoles más. Caen sobre los holandeses.

B. Soldados holandeses a medio vestir salen de una tienda gritando.

VOCES (en holandés)

¡Españoles! ¡Españoles!

Se topan con unas **vacas** que salen de la **niebla**. Y de entre las **vacas** surgen Saldaña, Copons, Pereira y otros. Cogidos a medio vestir y a medio armar, los holandeses no tienen escapatoria. Saldaña se agarra con un holandés. Caen junto a una **vaca**. En el suelo lo **acuchilla** una y otra vez, con ferocidad. La vaca se aparta lentamente. Mientras, Copons la emprende a **hachazos** con un adversario y Pereira dispara a bocajarro a otro. De fondo, **tiendas incendiadas** y gritos de terror.

C. Un holandés gigantesco con una **trompeta** en la boca. Está rodeado de españoles (Saldaña, Pereira y otros). Le **acuchillan**, le golpean y se cuelgan de él para impedir que toque la **trompeta** y dé la señal de alarma. Pero el holandés logra soplar unas notas antes de caer abatido.

CAPITULO 3

D. En un extremo del campamento holandés, Guadalmedina, Balboa y Alariste se afanan en inutilizar los cañones. A los pies de los cañones dos holandeses muertos.

A lo lejos suena una trompeta y ruido de caballos.

Balboa, mientras Alariste y Guadalmedina terminan de inutilizar el último cañón...

BALBOA

¡Vámonos, vienen los herejes!

Y echan a correr. Otros españoles los siguen. Por un extremo del campamento surgen arcabuceros holandeses que disparan sus armas contra los españoles que escapan. Algunos mueren.

CORTAMOS A:

3. EXT. - CANAL - NOCHE

El grupo de españoles vadea el canal intentando llegar a la orilla opuesta. La niebla es tan espesa que el grupo se fragmenta. Los refuerzos holandeses ya muy cerca. Fogonazos de disparos de arcabuz rompen la niebla. Gritos en holandés. Blasfemias en español. El siniestro ruido de las balas silbando y chocando contra las plácidas aguas del canal. La cámara se centra en el grupo que componen Balboa, Alariste y Guadalmedina. Alariste en voz baja para no delatar su posición.

ALATRISTE (a Guadalmedina)

No se separe de mí, Sr. Conde... Agárrese a mi camisa.

Siguen avanzando en fila india. Primero Balboa, después Alariste con una mano en el hombro de Balboa, cerrando Guadalmedina agarrado a la camisa de Alariste. Las balas silban sobre sus cabezas. Se paran, oyen ruidos y palabras holandesas pronunciadas en voz muy baja. La niebla es tan densa como una muralla. Alariste, Guadalmedina y Balboa preparan sus armas. Los holandeses se paran muy cerca de ellos. Durante un instante todos están en silencio. De repente, el fogonazo de un cañonazo recorta las siluetas en la niebla. La acción es muy rápida.

CAPITULO 3

1. Una **bala** impacta a Balboa. Cae hacia atrás. El holandés que ha disparado se tira sobre él y empieza a apuñalarlo. A pesar de la herida, Balboa se defiende.

2. Guadalmedina salta contra la **niebla** y cae encima de un holandés, le apuñala en un costado. Su **daga** choca contra una costilla del holandés y Guadalmedina tiene que girar su daga para encontrar órganos vitales (el sonido del **cuchillo** dando en hueso y los alaridos del holandés).

3. Un holandés golpea a Alariste en la frente con la culata de su **pistola**. Brota la **sangre**. Alariste le agarra el cuello con las dos manos. El holandés sigue golpeándole hasta que Alariste logra meterle la cabeza bajo el agua. Lo ahoga.

4. Balboa acaba con su adversario de una puñalada en el cuello. (Sale un **chorro de sangre**).

5. Alariste mira a Balboa. Este, todavía de pie, se mira por primera vez la herida. Una gran mancha de sangre se extiende por su abdomen. Se desploma.

Alariste le agarra del cinturón para impedir que se hunda. Le quita la daga todavía llena de **sangre**. El **agua gris del canal se tiñe de rojo con la sangre** de Balboa. Mira a Alariste. Este le mira la herida y con un gesto le indica que no hay nada que hacer. Balboa asiente. Se aferra al brazo de Alariste y con voz ronca de moribundo le dice:

BALBOA

Mi hijo, Diego... Mi hijo...

Y muere. Alariste, tras unos instantes, suelta el cuerpo de Balboa, que lentamente se pierde en la **niebla**. Desde la pared de **niebla** sale la voz en *off* de Balboa.

OFF BALBOA

Mi hijo, Diego... Mi hijo...

ENCADENAMOS A:

4. EXT. - MADRID/CALLES - DÍA

El rostro de un niño mirando a cámara. Una mirada sobrecogida y emocionada. De fondo el ruido de aceros chocando. La cámara se mete en los ojos del niño y nos lleva a...

CAPITULO 3

Un hombre joven, guapo, vestido con estudiada elegancia que se defiende como puede de los espadaños de alguien que no vemos porque está fuera de cuadro. Una **espada** cruza la pantalla y hiere al joven en un hombro. Da un grito de dolor y cae de rodillas. Pierde la espada. Ahora vemos quién le ha herido: es Alatraste.

El joven, herido y sin espada, levanta un brazo para protegerse: está seguro de que Alatraste va a rematarlo pero, Alatraste, baja su **espada** y le dirige una mirada cansina.

ALATRISTE

Deja en paz a la mujer del carnicero, o la próxima vez te mataré. ¿Me has entendido?

El joven, aterrado, asiente. Alatraste **envaina su espada**.

ALATRISTE

Al final de la calle encontrarás la barbería del Cardenal. Ahí te curarán la herida.

JOVEN (con voz trémula)

Gracias... ¿Vuestro nombre?

ALATRISTE

Mi nombre es cosa mía.

Y sin más, recoge su sombrero del suelo, se lo cala y se aleja del joven. Dobla una esquina. Un hombre corpulento, basto, vestido de forma llamativa, le está esperando.

Es el carnicero.

CARNICERO (agrio)

No lo habéis matado.

Alatraste, sin inmutarse.

ALATRISTE

Ya.

El carnicero va a replicarle, pero la mirada de Alatraste le para en seco. Apresuradamente saca unas **monedas de la bolsa** y se las da a Alatraste. Este las coge sin mirarlas. El carnicero se marcha a toda prisa. Alatraste abre la

CAPITULO 3

mano y mira las monedas con melancolía. Alza la vista. El niño que vimos al principio de la secuencia le está mirando.

ALATRISTE (desabrido)

¿Y tú qué miras?

NIÑO (tímido)

Soy Íñigo... El hijo de Lope Balboa. Traigo una carta de mi madre.

Un sentimiento de vergüenza invade a Alatraste, cierra apresuradamente la mano intentando ocultar las monedas. Después, se acerca a Íñigo y le pone una mano en el hombro.

ALATRISTE

Anda, vamos a casa.

5. EXT. - MADRID/CALLES - DÍA

Alatraste e Íñigo se abren paso por una calle llena de gente. Íñigo va al lado de un silencioso Alatraste que, cada dos por tres, se lleva la mano al ala del sombrero saludando a conocidos. Por fin, Alatraste rompe el silencio.

ALATRISTE

Toma, era de tu padre. Me hizo prometer que si le pasaba algo la guardaría para ti.

Y le pasa una daga. Íñigo la coge orgulloso, la mira y la remira.

ALATRISTE

También me dijo que sabes leer y que te gusta.

ÍÑIGO (animado)

Sí.

ALATRISTE

Me alegro. Tu padre quería que estudiaras. Que fueras bachiller.

ÍÑIGO (firme)

Yo quiero ser soldado.

CAPITULO 3

ALATRISTE (cariñoso)

Íñigo, en España sólo los idiotas o los locos quieren ser soldados.

En ese momento, un coche descubierto, tirado por una mula, se abre camino entre la multitud. Pasa al lado de Alatraste e Íñigo. En el coche va una jovencita de aproximadamente la misma edad que Íñigo (desde ahora ANGÉLICA DE ALQUÉZAR) y de deslumbrante belleza. La niña mira con interés a Alatraste como queriendo retener su cara y, después, clava sus ojos en Íñigo. Este queda paralizado. La niña le dedica una sonrisa enigmática, sensual, impropia de su edad. Íñigo se estremece. El coche sigue su curso. Íñigo no puede apartar su mirada de la nuca de Angélica. Cuando se vuelve, se encuentra con la mirada burlona de Alatraste.

6. INT. - MADRID/TABERNA DEL TURCO - DÍA

El rostro del poeta Quevedo. Parece malhumorado. Bebe un trago largo de vino.

Estamos en la Taberna del Turco. Atestada de parroquianos. En la mesa del fondo, Quevedo, Alatraste, Copons (Copons mirando con gran atención y admiración las prácticas de escritura de Íñigo), Garrote e Íñigo, haciendo prácticas de caligrafía. Copons sentado a su lado le mira con admiración. En la mesa de al lado, tres pisaverdes que cuchichean entre ellos sin quitar ojo a Quevedo.

ALATRISTE

Os noto muy oscuro, D. Francisco. Por cierto, ¿cómo va lo del memorial?

QUEVEDO

Creo que Filipo el Grande y su privado, Olivares, se limpian el culo con él.

ALATRISTE (irónico)

No deía de ser un honor.

CAPITULO 3

QUEVEDO

En todo caso será un honor para su real culo. El papel era bueno, de a medio ducado la resma, y con mi mejor letra.

ALATRISTE

Pues corre el rumor que el Conde de Olivares empieza a teneros aprecio.

QUEVEDO (irónico)

Sí, ya hasta me deja vivir en Madrid.

ALATRISTE

Necesita vuestros versos.

QUEVEDO

No jodáis, Capitán.

ALATRISTE

Sois bueno como amigo, pero nadie os quiere como enemigo.

QUEVEDO (satisfecho)

Eso dicen...

En ese momento uno de los pisaverdes de la mesa de al lado, se levanta y se acerca a Quevedo con un papel en la mano.

JOVEN

Perdón por la interrupción, Sr. de Quevedo. Pero, mis amigos y yo discutíamos sobre si estas rimas que circulan por Madrid son vuestras.

Quevedo, halagado, coge el papel, acerca sus ojos miopes a la hoja. Recita en voz alta.

QUEVEDO

Este, que en negra tumba rodeado de luces, yace muerto y condenado, vendió el alma y el cuerpo por dinero, y aún muerto es garitero.

Displicente, le devuelve la hoja al pisaverde.

CAPITULO 3

QUEVEDO (zumbón)

No están mal, pero ese que en negra tumba rodeado
podría mejorarse si fuera mío. ¿No crees, Íñigo?

ÍÑIGO

Claro, D. Francisco.

Quevedo se vuelve al pisaverde.

QUEVEDO

En todo caso, ¿tan quebrantado anda Góngora que ya
le hacen epitafios?

El joven, igual de zumbón.

JOVEN

No que yo sepa. Según mis noticias, D. Luis de
Góngora sigue gozando de buena salud. Tan buena,
que todavía escribe las mejores rimas de España.

La pulla irrita a Quevedo. Echa mano a la **espada**. Alatraste le contiene.
Dice con voz clara y alta mirando al joven provocador a los ojos.

ALATRISTE

Mucho acero es para derrocharlo tan de mañana,
D. Francisco.

Los otros dos pisaverdes se levantan de la mesa. Copons rompe su
mutismo.

COPONS (mirando a los pisaverdes)

Y con tan poca cosa.

Y se abre la capa descubriendo sus **armas**.

En ese momento se abre la puerta de la taberna y entra Saldaña, con su
vara de Teniente de Alguaciles, rodeado de su tropa. En la taberna se hace
un silencio espeso.

QUEVEDO

Se acabó la diversión.

Saldaña echa una mirada, ve a Alatraste y le hace una seña para que salga.

Imagen 144. Guion *Alatraste*.
Fuente: Libro *Alatraste*. Editorial ocho y medio.

CAPITULO 3

3.3.2. Proceso del diseño

3.3.2.1. *Investigación, documentación y referencias.*

Para recrear *Alatriste*, Benjamín Fernández habla con el director para entender cuál es la estética visual que se busca y en coordinación con los distintos departamentos encargados de los aspectos visuales: dirección artística, fotografía, vestuario, maquillaje, efectos especiales y visuales, se va dando forma al estilo de película para acercarnos a la época de Felipe IV.

La recopilación de información comienza con el estudio de la situación de ese periodo histórico en decadencia que según Cánovas del Castillo surgió cuando Felipe III ocupaba el trono. Aunque ya estaba presente durante los reinos de Carlos V y Felipe II.

Véronique Victor en su máster *Un estudio comparativo entre las novelas y la adaptación cinematográfica de Agustín Díaz Yanes* nos describe las múltiples causas de la decadencia de ese periodo. Una de ellas es el fanatismo religioso, debido a que España llevaba luchando durante ochocientos años contra la población de diferentes religiones. Así, expulsó a los judíos, moriscos y luteranos y constituyó la Inquisición, que estuvo instaurada hasta 1834; otra de las causas son las sucesivas derrotas militares. El país estaba en guerra contra Francia, Inglaterra y las Provincias Unidas. Con la derrota de Rocroi en 1643, Felipe IV se vio forzado a resignarse y firmar en 1658 la paz de los Pirineos, tratado que puso fin a la guerra entre España y Francia. Además de las guerras exteriores, España tenía conflictos internos de sublevación de Cataluña y Portugal. Y en la guerra con Portugal, en 1668 firmó el tratado de Lisboa, dando la independencia a su país vecino, Portugal; por último, otra causa de la decadencia fue el descenso demográfico debido a la expulsión de judíos y moriscos, a las epidemias como la peste, a la emigración a América, a las bajas de soldados muertos, a la despoblación del campo, etc. Añadir a todas estas causas, la corrupción del estado y mal gobierno (Victor, 2008, págs. 25-28).

Así se describe este período en la novela:

CAPITULO 3

A ese tiempo infame lo llaman Siglo de Oro. Mas lo cierto es que, quienes lo vivimos y sufrimos, de oro vimos poco; y de plata, la justa. Sacrificio estéril, gloriosas derrotas, corrupción, picaresca, miseria y poca vergüenza, de eso sí que tuvimos a espuertas. (Pérez-Reverte, 2019, pág. 104)

En definitiva, España estaba en decadencia perdiendo poder, pero a la vez contaba con los más destacados artistas representantes de las letras y las artes. Escritores como Calderón de la Barca, Francisco de Quevedo, Luis de Góngora, Cervantes o Lope de Vega; pintores como Murillo, Velázquez, Zurbarán, Ribera, Valdés Leal; escultores como Gregorio Fernández, Martínez Montañés o Alonso Cano. Un periodo en que la sociedad empieza a vivir su declive, producto de la progresiva ruina a la que se ve sometido el Estado español para mantener todas sus colonias. La misma España en la que Quevedo y Góngora escriben sus versos, Velázquez pinta sus cuadros y Lope de Vega estrena sus comedias.

El XVII es el gran siglo cultural español, la única vez en la que España fue la gran potencia mundial. Es el siglo del barroco. Un siglo de guerras y enfrentamientos. Un pueblo, el español, religioso y loco, con muchos contrastes de pensamiento, con genios que hacían cosas que no se hacían en ninguna parte del mundo, pero al mismo tiempo aislado. "Es un siglo conmovedor", dice Agustín Díaz Yanes. "Desde el punto de vista cinematográfico es fantástico; sólo tiene un defecto, que creo que hemos solventado, y es que es muy feo. No es el XVIII francés ni el XIX italiano. El XVII en España era oscuro y pobre", añade el director. (García, 2006)

Los personajes que aparecen en el film son parte de las referencias y documentación donde se mezclan tanto personajes ficticios: Diego Alatríste, Íñigo Balboa, María Castro, El conde de Guadalmedina, Emilio Bocanegra...como personajes históricos: Francisco de Quevedo, Conde-Duque de Olivares, Felipe IV, el príncipe de Gales y el Duque de Buckingham. Así lo describe en su máster Véronique Víctor:

Pero las novelas de Alatríste no sólo son historias sobre un espadachín que vive en el Madrid del Siglo de Oro, es sobre todo el juego entre historia y ficción que llama la atención: Reverte disecciona en las novelas de Alatríste algo más que el Siglo de Oro español ya que ficción y realidad se funden y confunden en el marco de una España imperial a la que el escritor trata de manera tan crítica como inmisericorde. El constante cruce de personajes inventados o históricos simplifican las intenciones del creador en una tesis turbadora, constante a lo largo de las novelas: las creaciones directas de Reverte bien podrían haber sido personajes reales, a la par que los reales alcanzan niveles que no hubieran sido imaginados por el más perspicaz fabulador. (Victor, 2008, pág. 12)

CAPITULO 3

Los guiños a la Historia se hacen presentes con la figura de Francisco de Quevedo y su mala relación con Luis de Góngora, que en la película se revelan en una conversación con un hombre en la Taberna del Turco. También están presentes, aunque no físicamente, Lope de Vega, con la representación de su obra *El perro del hortelano* y Miguel de Cervantes, cuando le encarga Olivares a Quevedo una comedia y comenta: “*Pero si hasta el pobre Cervantes lo intentó, bien puedo atreverme yo*”. (Díaz Yanes, 2006, pág. 34)

Benjamín Fernández nos cuenta que después del estudio de la época, su principal fuente de documentación fue la pintura y en el filme la recreación ambiental se lleva a cabo a través de los cuadros de la época. Además, muchas de las secuencias se articulan como auténticos cuadros de dicho periodo. La puesta en escena de Alatríste, su iluminación, composición y disposición de elementos están inspirados en lo pictórico:

La ficción histórica recurre a la inspiración pictórica especialmente en épocas prefotográficas, de las cuales sólo hay testimonio gráfico a través de la pintura (Monterde, 2009, p. 64). El director artístico de Alatríste, Benjamín Fernández, apuntala todos los argumentos al señalar que la pintura es "la principal fuente de documentación para aquellas películas cuya acción transcurre en el pasado, desde la información del vestuario o el maquillaje a los espacios que habitaban, incluso la iluminación o las gamas cromáticas que conformaban aquellas atmósferas" (Tejeda, 2009, p. 24). (Barrientos-Bueno, 2017, págs. 403-422)

En el caso de *Alatríste* es evidente que la estética visual es deudora de la paleta de los pintores del Barroco Español y en especial de Velázquez. Así nos lo comenta Benjamín:

A nivel de estética, mi mayor inspiración fue la pintura del Barroco Español, sobretodo, Velázquez. Y para la ambientación, los pintores holandeses como Johannes Vermeer Van Delft y David Teniers. (Fernández B. , 2019-2021)

Esta estética visual se ve reflejada en la fotografía de Paco Femenía que recrea las atmósferas con ambiente polvoriento en tonalidades amarillentas y pardas, de contrastes y texturas, con las luces y atmósferas de Velázquez y que, además, nos trasladan a los cuadros tenebristas y de claroscuros de Caravaggio, Rembrandt, Ribera, Murillo, etc.

En el Palacio del conde de Guadalmedina, el conde muestra a Alatríste su última adquisición, un cuadro de un pintor sevillano Diego Velázquez *El aguador de Sevilla*, que luego veremos

CAPITULO 3

colgado en uno de los salones junto a otras pinturas de la época como *La dama de armiño* del Greco), el Dios *Marte* de Velázquez y *La bacanal de los andrios* de Tiziano (Imagen 145).

Alatriste se postrará ante el cuadro y tocará una imperfección de la superficie de arcilla del búcaro de agua, llamado por su extremo realismo e impresionado por el conjunto de la obra, a la que Díaz Yanes dedica una breve panorámica de detalle. La segunda escena a la que hacemos mención es más bien un conjunto de ellas que comparten ubicación: el despacho del conde de Guadalmedina, (Barrientos-Bueno, 2017, págs. 403-422)

En el patio del Palacio Real aparecen unos operarios llevando el cuadro de *Las lanzas o La rendición de Breda*, supuestamente al Salón de Reinos del recinto del Buen Retiro de Madrid, estancia donde Felipe IV recibía a embajadores y autoridades extranjeras. El Conde -Duque de Olivares decidió decorar este gran salón con obras de los éxitos militares de España. Este cuadro destaca un momento histórico excepcional, la victoria de los españoles en tierras holandesas. El 5 de junio de 1625, Justino de Nassau, gobernador holandés de Breda entregó las llaves de la ciudad a Ambrosio Spínola, general al mando de los tercios de Flandes. Retrata con dignidad la rendición de los holandeses, los dos protagonistas están en el centro de la escena. Justino de Nassau, porta las llaves de Breda y hace ademán de arrodillarse, lo cual es impedido por su contrincante, el general Spínola, que pone una mano sobre su hombro y le impide humillarse (Imagen 146).

CAPITULO 3

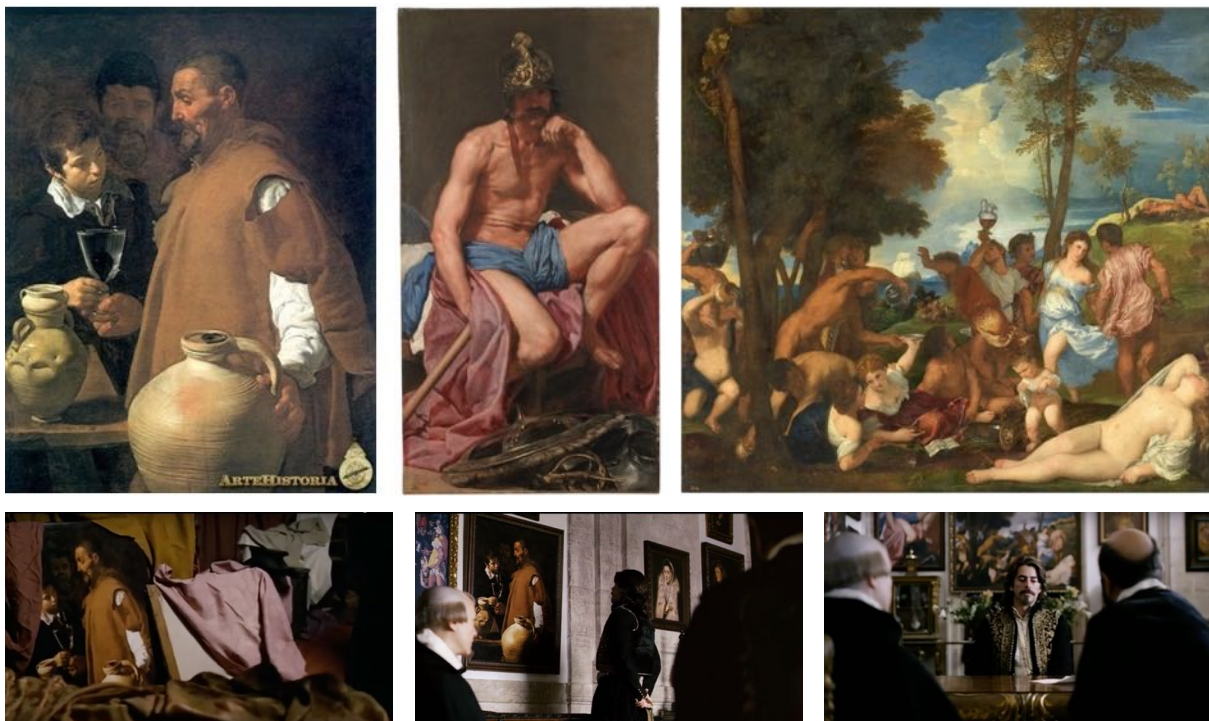


Imagen 145. Pinturas de Diego Velázquez y fotogramas. *El aguador de Sevilla*. Hacia 1622. Óleo sobre lienzo. 106,7 x 81 cm. Apsley House (Londres). *Marte*. Hacia 1638. Óleo sobre lienzo, 179 x 95 cm... Sala 015A. Tiziano. *La bacanal de los andrios*. 1523 - 1526. Óleo sobre lienzo, 175 x 193 cm.
Fuente: <https://www.museodelprado.es/coleccion/> Fotogramas DVD *Alatriste*.



Imagen 146. Pintura y fotograma. *La rendición de Breda*. Diego Velázquez. 1635. Óleo sobre lienzo, 307,3 x 371,5 cm.
Fuente: <https://www.museodelprado.es/coleccion/> y fotograma DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

Este momento queda reflejado en la película no solo con el cuadro sino con la escena que aparece como *tableau vivant*,²⁹ pero les faltan las lanzas dejando la primera versión de Velázquez, con distintas banderas, resaltando la bandera de los Tercios de Espínola, en damero blanquiazul. Así lo resalta Íñigo Balboa cuando va a recoger a Alatríste al puerto de Cádiz: *Sí. Ha cambiado las banderas por lanzas y ha suavizado las actitudes. Pero es un gran cuadro, os gustará* (Díaz Yanes, 2006, pág. 66).

La caracterización de los personajes está inspirada en pintores flamencos como Anton Van Dyck o Vermeer y en los cuadros del Barroco Español y en especial en Velázquez. El trabajo extraordinario del diseño de vestuario de Francesca Sartori y el maquillaje y la peluquería de José Luis Pérez se ve reflejado en los personajes del filme. Zurbarán está presente en el personaje del inquisidor Bocanegra (Blanca Portillo).

Ocurre lo mismo con el personaje de Francisco de Quevedo (Juan Echanove), Felipe IV (Simón Cohen) o el Conde-Duque de Olivares (Javier Cámara) inspirados en los propios retratos que hizo Velázquez. Así lo expresa Mónica Barrientos-Bueno en el V Congreso Internacional de Historia y Cine:

El empleo de Velázquez y la estética “velazqueña” se convierte en recurso para dotar a ambos filmes de verosimilitud visual, no tanto histórica, por cuando apela a un imaginario que está instalado consciente e inconscientemente en la concepción cultural y colectiva del reinado de Felipe IV. Imágenes que no sólo sirven al plano estético, también al expresivo y narrativo. (Barrientos-Bueno, 2017, págs. 403-422)

Mostramos la similitud entre los retratos que pintó Velázquez y los personajes principales: Gaspar de Guzmán y Pimentel, conocido como el Conde-Duque de Olivares; Felipe IV; Francisco de Quevedo; el parecido de Diego de Barberana y el secretario Luis de Alquézar; *la*

²⁹ *Tableau vivant*. Significa "cuadro viviente". El término, tomado de la lengua francesa, describe un grupo de actores o modelos de artista adecuadamente enmascarados en un teatro para representar una escena como en un cuadro vivo. <https://educalingo.com/es/dic-it/tableau-vivant>

CAPITULO 3

dama del abanico y Angélica de Alquézar. El personaje de Fray Bocanegra y los frailes dominicos del cuadro *Apoteosis Sto. Tomás* de Zurbarán (Imagen 147).



Imagen 147. Pinturas y fotogramas. Retratos de Velázquez. El Conde-Duque de Olivares, Felipe IV, Diego de Barberana y la dama del abanico. Fragmento del cuadro *Apoteosis Sto. Tomás* de Zurbarán. *Alatriste*.

Fuente: Elaboración propia con imágenes de internet y DVD *Alatriste*.

<http://www.museosdeandalucia.es>/<https://www.artehistoria.com>/<https://www.museodelprado.es/>

Existen numerosas escenas donde el espectador está contemplando un cuadro costumbrista de la época. Se observa claramente la influencia de los cuadros de Velázquez en la

CAPITULO 3

caracterización y el vestuario de los personajes en la escena donde aparecen los personajes de la Corte del Rey Felipe IV trasladándonos a *Las Meninas*; lo mismo ocurre con la escena de Angélica e Iñigo en el lecho, donde el director hace un guiño a la *Venus del espejo* (Imagen 148).



Imagen 148. Pinturas y fotogramas. *Las Meninas* y *Venus del espejo*. Velázquez. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia de cuadros y fotogramas del DVD *Alatriste*. <https://www.museodelprado.es/>

La atmósfera y la luz de *Alatriste* nos recuerdan al tenebrismo, técnica utilizada por Caravaggio. La película está llena de escenas naturalistas y costumbristas marcadas por una iluminación muy teatral teñida en tonos amarillentos, con luces puntuales iluminando objetos y elementos, dejando en penumbra lo secundario, consiguiendo que nos adentremos en el cuadro y que éste vaya retomando vida. Así lo describe Mónica Barrientos-Bueno:

En este uso de lo pictórico, que reproduce atmósferas e iluminaciones inspiradas en lienzos, lo “velazqueño” se hace más presente si cabe, inundando de una forma especial *Alatriste*; es el caso de la luz de bodega, procedente de una única fuente (habitualmente

CAPITULO 3

atraviesa una ventana) que inunda toda una estancia con una luz cálida. El resultado son auténticos estudios de la luz, en clave de claroscuro “velazqueño”, como puede verse en los planos en *time lapse* de Alatraste durmiendo sobre un jergón en el suelo de su estancia, cuando visita al maltrecho Malatesta (Enrico Lo Verso) para darle muerte o cuando conversa con María de Castro (Ariadna Gil) mientras se viste tras haber estado juntos en el lecho. (Barrientos-Bueno, 2017, págs. 403-422)(ibíd., pág. 403-422)

Muchos de los planos se articulan como auténticos cuadros de dicho periodo y la pintura se convierte en la mayor fuente de documentación para crear el diseño de producción: vestuario, maquillaje y peluquería, espacios, iluminaciones y atmósferas (Imagen 149).



Imagen 149. Fotogramas *Alatraste*.
Fuente: Elaboración propia de fotogramas del DVD *Alatraste*.

Este efecto de *tableau vivant* de las pinturas del Barroco Español da verosimilitud y credibilidad al filme acercando al espectador al momento histórico concreto. Premeditadamente el director quiere dar la impresión, al comenzar ciertas escenas, de que el espectador está contemplando un cuadro costumbrista de la época que gracias a la magia del cine poco a poco comienza a tomar movimiento y vida.

Otro de los elementos de documentación es la cantidad de adaptaciones que se han hecho de la saga de *Alatraste*, como la versión infantil de las novelas, comics, juego de rol con

CAPITULO 3

ilustraciones de Joan Mundet en 2002, que Benjamín Fernández utilizó como documentación gráfica (Imagen 150). También dio origen a algunos juegos de casa y a una serie de TVE. Todavía hoy en día, existe un recorrido turístico a través de Madrid, *El Madrid de Alatraste*” que sigue los pasos de Alatraste.



Imagen 150. Ilustraciones del libro *Juego de Rol del Capitán Alatraste*. Ricard Ibañez. Ilustraciones de Joan Mundet.

Fuente: Libro Juego de rol del capitán *Alatraste*. Editorial. 2002. Devir Iberia, SL.

3.3.2.2. Desgloses del Departamento de arte

3.3.2.2.1. Desglose de decorados/localizaciones

Según la metodología de trabajo de Benjamín Fernández después de una primera lectura general del guion, hace una segunda lectura donde desglosa los decorados. Y una vez confirmadas y chequeadas por producción las localizaciones, elabora la lista definitiva de los decorados y sus correspondientes localizaciones. Así podrá saber cuántos escenarios tenemos, cuáles se pueden localizar y cuáles construir, lo que variará dependiendo del presupuesto.

En el siguiente gráfico vemos un desglose de los decorados que aparecen en el guion y en qué ciudad están localizados. Una de las tareas para abaratar costes es unificar y aprovechar localizaciones donde poder rodar diferentes decorados.

CAPITULO 3

MADRID		
DECORADO	SECUENCIAS	LOCALIZACION
Holanda/canal	0, 1, 3	Exterior Estudios El Álamo
Campamento holandés	2	Exterior Estudios El Álamo
Madrid/casa de María	21,25	Estudios El Álamo
Flandes/Breda/trincheras	32, 33a,	Exterior Estudios El Álamo
Flandes/Breda/caponeras	33, 34,	
Flandes/Breda/prado	35	
Galeón bodega	56	Estudios El Álamo
Madrid/habitación Angélica	70, 72, 74	Estudios El Álamo
Madrid/Taberna del Turco	6, 24, 81	Talamanca del Jarama
Madrid/callejón	7,9	Talamanca del Jarama
Madrid/casa Alatríste	15A, 89, 63, 64	Talamanca del Jarama
Patio/escaleras/habitación		
Madrid/ Desván Palacio de Guadalmedina	27	Talamanca del Jarama
Sevilla/ habitación con bañera María	47	Talamanca del Jarama
Sevilla/ cárcel/ pasillos/	48	Talamanca del Jarama
Cádiz/ enfermería	49	
Sevilla/carruaje Angélica	53	Talamanca del Jarama
Sevilla/habitación Iñigo	57	Talamanca del Jarama
Madrid/garito	62	Talamanca del Jarama
Madrid/ joyería	65	Talamanca del Jarama
Madrid/corral de comedias/corredor/ camerino María	66,67	Talamanca del Jarama
Madrid/habitación Copons	71,73	Talamanca del Jarama
Madrid/ calles	79	Talamanca del Jarama
Madrid/garito clandestino	80	Talamanca del Jarama
Madrid/ hospital de sifilíticas	91	Talamanca del Jarama
Madrid/calles casa Alatríste	92	Talamanca del Jarama
Madrid/Palacio Real/estancias	13	El Escorial
Coto de Caza Real	60a	El Escorial

CAPITULO 3

CASTILLA Y LA MANCHA		
DECORADO	SECUENCIAS	LOCALIZACION
Madrid/Palacio de Guadalupe/ gabinete de pintura.	12,88	Monasterio de Santiago de Uclés. Cuenca
Madrid/Palacio Real/patio cuadro Las Lanzas	36	Patio Monasterio de Santiago de Uclés. Cuenca
Francia/Rocroi	101	Explanada Monasterio de Uclés. Cuenca
Sevilla/corral Dña. Elvira/ escaleras/escenario/público/palco	40, 41 ^a , 41B, 42, 45, 43, 44	Plaza de toros de Las Virtudes. Ciudad Real
Alatriste palco real /palco Angélica		
Madrid/zaguán Palacio Guadalupe	78	Palacio del Viso del Marqués. Ciudad Real
Madrid/patio/escaleras	94	Palacio del Viso del Marqués. Ciudad Real
Palacio Guadalupe		
ANDALUCIA		
DECORADO	SECUENCIAS	LOCALIZACION
Madrid /Palacio Real/escaleras.	14	Palacio Úbeda, Jaén
Madrid/calles casa Angélica	16	Úbeda, Jaén
Madrid/ despacho de Olivares/salón de mapas	24C, 29, 98	Biblioteca de Úbeda, Jaén
Madrid/calles carruaje negro Alquézar	26	Úbeda, Jaén
Sevilla/taberna	50a	Úbeda, Jaén
Madrid/calles casa María	69	Úbeda, Jaén
Madrid/ exterior Palacio Angélica	75,77	Úbeda, Jaén
Madrid/claustro	85	Úbeda, Jaén
Madrid/calles	87	Úbeda, Jaén
Madrid/mentidero de los artistas	20	Baeza, Jaén
Calles Madrid/casa Alatriste	24B	Baeza, Jaén
Calles Madrid/ tienda espadas	25a	Baeza, Jaén
Sevilla/calle solitaria	60	Baeza, Jaén
Palacio Angélica/escaleras	68,76	Palacio de Jabalquinto, Baeza, Jaén
Madrid /calles	90	Baeza, Jaén
Madrid/habitación Bocanegra	8,10	Monasterio de San Isidoro. Sevilla
Madrid/plaza	10 ^a , 10B	Sevilla
Sevilla/calles/corral Dña. Elvira	39	Sevilla
Sevilla/casa Angélica	47a	Monasterio de San Isidoro, Sevilla
Sevilla/habitación Malatesta	59,89	San Isidoro, Sevilla
Sevilla/calle solitaria	60	La Moneda. Sevilla
Puerto de Cádiz	38	Playa La Caleta. Cádiz
Cádiz/playas/dunas	50, 50B, 53A, 100	Playa Valdevaqueros Punta Paloma/Tarifa Cádiz
Sevilla/casa Jaraffa	46	Cádiz
Galeón/cubierta	54,55	Playa Valdevaqueros. Tarifa, Cádiz
Madrid /pasadizo	84	Cádiz
Campo	96	Conil, Cádiz
Playa	100	Santi Petri, Cádiz

Imagen 151. Tabla. Lista de decorados, localizaciones y secuencias. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

Podemos comprobar que los decorados son los mismos espacios que figuran en las novelas: Flandes, Madrid, Sevilla, la cárcel Real, varias tabernas, el teatro, el galeón, las galeras,

CAPITULO 3

Rocroi, etc. y gracias a la magia del cine esos escenarios se acondicionan en otros lugares más adecuados a las necesidades de producción y comodidad de filmación, debido a las dificultades que supone rodar en Madrid.

3.3.2.2.2. Desglose de atrezzo

Para desglosar el guion usaremos el modelo de códigos de color con las diferentes categorías: **amarillo** - atrezzo; **rosa** - gráfica; **verde** - vegetación; **rojo** - carros y animales; **marrón** - construcción; **azul** - efectos especiales, **azul** - efectos visuales, etc., y así poder repartir tareas al equipo de arte.

A continuación, como muestra desglosamos del guion las primeras secuencias, de exterior e interior, que corresponden al arranque de la película donde faltan las cantidades concretas que se completan una vez revisado con el Departamento de dirección:

0. EXT.- CANAL - NOCHE

Alatriste emerge del agua en una densa niebla.

Niebla

Mosquetón Alatriste

1. EXT. -CANAL-NOCHE

Los Tercios avanzan sobre el agua.

Niebla

Armas de fuego (pistolas) x 7

Sangre

Mosquetón Alatriste (*racord*)

Pica

Pañuelo Alatriste

2. EXT. - CAMPAMENTO HOLANDÉS - NOCHE

Plano general campamento holandés. Los Tercios junto a Alatriste, Lope Balboa, Saldaña, Pereira, Garrote, Copons, Ganzúa y el joven Conde de Guadalmedina atacan el campamento holandés...

Campamento holandés

Casa

Animales (vacas, caballos)

Carros

Tiendas

Atrezzo exterior tiendas (sacos, cajas, sillas, faroles, carros, etc.,)

Silla holandesa

Cañones

Armas centinelas

Trompeta holandés

Niebla

Tiendas campamento incendiadas

CAPITULO 3

Armas Tercios (Mosquetones, hachas, pistolas, cuchillos/navajas)

Armas Alatríste

Daga Garrote

Cuchillo Saldaña

Hacha Copons

Pistola Pereira

Armas arcabuceros holandeses

3. EXT. - CANAL – NOCHE

Los tercios siguen avanzando por el canal...

Niebla

Balas

Fogonazo balas

Bala impacta a Balboa

Daga Gualdamedina

Pistola holandés

Sangre Alatríste

Daga Balboa

Se tiñe de sangre el agua del canal

Sangre Balboa

4. EXT. – MADRID/ CALLES (SUPRIMIDA)

5. EXT. - MADRID/CALLES – DÍA

Iñigo y Alatríste pasean por las calles de Madrid. Alatríste le da la daga de su padre. El coche de caballos de Angélica de Alquézar pasa a su lado...

Atrezzo figuración (carros, cestos, paquetes, etc.,)

Coche Angélica

Burra coche Angélica

Animales

6. INT. - MADRID/TABERNA DEL TURCO- DÍA

Alatríste, Quevedo, Iñigo y sus amigos están de tertulia. Iñigo está escribiendo...

Jarras

Vasos

Escritorio

Vaso vino Quevedo

Garrafa vino

Mesas y sillas taberna

Apliques velas

Atrezzo taberna (vasos, garrafas de vino, vino, embutidos colgados, panes, etc...)

Plumín y tintero

Papel Iñigo

Naipes

Libro

Panfleto poema joven pisaverde

Espada Quevedo

Armas Copons

Arma Garrote

Arma Alatríste

Daga de Misericordia

Vara Saldaña

CAPITULO 3

3.3.2.2.3. *Desglose de ambientación*

Emilio Ardura fue el decorador de esta película, quien ya había colaborado con Benjamín Fernández en los otros filmes que hemos analizado en la presente tesis: *Los otros* (2001) y *Carmen* (2003).

Emilio Ardura nos comenta sobre su trabajo:

Al tener tantas localizaciones tuvimos que hacer interminables listas de ambientación desglosando decorado por decorado todos los elementos: mobiliario, textiles, utensilios, ornamentación, elementos de atrezzo, etc. Muchos de esos elementos se tuvieron que construir como, por ejemplo: diez cañones, tres barcas, cuatro cañones de barco más los atacadores, seiscientos picas con madera de samba para que no pesaran, barriles, fardos, espalderas, etc. (Ardura, 2020)

3.3.2.3 *Sets de rodaje*

Benjamín Fernández y Agustín Díaz Yanes, junto al jefe de producción volverán a visitar las localizaciones para concretar y decidir cuáles son las más adecuadas a la historia para, así, poder reproducir con la mayor fidelidad posible la fisonomía de la España del siglo XVII.

Benjamín Fernández nos cuenta como fue eligiendo y buscando las localizaciones para posteriormente convertirlas en *sets* de rodaje:

Parte de La historia transcurre en Madrid, pero como es muy complicado rodar allí, la idea de ir a Úbeda y Baeza fue mía. Entonces fui a localizar las calles e incluso algunos interiores y sacamos muchísimos pasajes. Mucha gente me decía si habíamos rodado en estudio porque las calles que yo buscaba con profundidad y con fondos, como la calle con la torre de la catedral de Baeza al fondo, son localizaciones auténticas del Renacimiento español.

La ruta de localizaciones fue elegida desde Madrid hacia Andalucía. Y así opté por sitios, como el Viso y las Virtudes, porque están en la carretera de Andalucía, a izquierda y derecha cuando pasas por la provincia de Ciudad Real y como ese viaje lo hacíamos camino a Sevilla y Cádiz, por logística y estética nos vino muy bien. (Fernández B. , 2019-2021)

La grandiosidad de esta producción se ve en el número de localizaciones donde fue rodada. Una buena parte se grabó en exteriores naturales e interiores reales recreando dichos espacios.

CAPITULO 3

También se construyeron parte de los decorados en estudio y se filmaron en las siguientes provincias:

- Madrid: Plató El Álamo (Navalcarnero), Cartuja de Talamanca del Jarama, San Lorenzo del Escorial.
- Castilla- La Mancha: Santa Cruz de Múdela. Viso del Marqués, (Ciudad Real), Uclés, (Cuenca)
- Andalucía: Baeza, Úbeda, Sevilla y Cádiz.

En Madrid en los Estudios El Álamo y en los exteriores se construyeron los siguientes decorados: Canal Flandes/Campamento Holandés/Trincheras Breda/Maqueta ciudad de Breda/Las galeras/ La bodega/ Casa María/ Habitación Angélica. En la Cartuja de Talamanca del Jarama, formado por un conjunto de dependencias de carácter eminentemente agrario, cuya construcción data del siglo XVII, se rodaron algunas calles de Madrid y se construyeron diferentes decorados como la Taberna del Turco, la casa de Alatríste, la habitación de Íñigo, el garito clandestino, la joyería, la habitación de María con bañera, la cocina de Malatesta, el camerino de María, el pasillo del Corral de la Comedia, el desván del Palacio del Conde de Guadalmedina. En San Lorenzo del Escorial se rodó el coto de caza y estancias del Palacio Real.

En Castilla y la Mancha, el Monasterio de Uclés de Cuenca se convirtió en el Palacio de Guadalmedina y el patio del Palacio sirvió de set como Palacio Real donde unos operarios transportan el cuadro de *Las Lanzas* de Velázquez. En la planicie del exterior del monasterio se grabó la Batalla de Rocroi. La plaza de toros de Las Virtudes de Ciudad Real se transformó en el interior del Corral de Doña Elvira, añadiendo una parte construida. En el Palacio del Marqués de Santa Cruz, en el Viso del Marqués, en Ciudad Real se rodó en el zaguán, patio y escaleras como Palacio de Guadalmedina (Imagen 152).

En Andalucía, fueron las calles de Úbeda y Baeza, ciudades declaradas Patrimonio de la Humanidad por la Unesco, el escenario para recrear las calles de Madrid. El casco histórico con sus plazuelas, callejones, recovecos y construcciones palaciegas se convirtieron en el Madrid de la primera mitad del siglo XVII (Imagen 153).

CAPITULO 3

La Plaza Santo Domingo de Úbeda fue el escenario elegido para el duelo final donde Íñigo Balboa da muerte a Malatesta. Por otra parte, el Archivo Histórico Municipal de Úbeda sirvió de escenario para montar el despacho del Conde-Duque de Olivares y el Salón de Mapas (Imagen 154).

CAPITULO 3



Imagen 152. Localizaciones y fotogramas. Monasterio Uclés. Cuenca/ Palacio de Guadalmedina/Gabinete de pinturas y patio Palacio Real. Explanada Monasterio Uclés/ Batalla Rocroi. Plaza de toros Las Virtudes. Ciudad Real/Corral de Dñ^a Elvira. Viso del Marqués. Ciudad Real. Zaguán/patio/escaleras Palacio de Gualdamedina. *Alatriste*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

CAPITULO 3



Imagen 153. Localizaciones y fotogramas. Calles de Baeza y Úbeda. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

CAPITULO 3



Imagen 154. Localizaciones y fotogramas. Plaza Santo Domingo y Biblioteca de Úbeda/ Sal3n de Mapas y despacho de Olivares. *Alatriste*.

Fuente: Elaboraci3n propia a partir de la documentaci3n facilitada por Benjam3n Fern3ndez.

La Casa de la Moneda de Sevilla fue el escenario del exterior del Corral de Comedias de Doña Elvira, donde tiene lugar la representaci3n de *El Perro del Hortelano* y el Monasterio de San Isidoro del Campo de Santiponce se convirti3 en la casa de Ang3lica y all3 se montaron, adem3s, los decorados de la habitaci3n de Malatesta y del espacio ocupado por el inquisidor Bocanegra (Imagen 155).

En C3diz la playa de la Caleta, se transform3 en el Puerto de C3diz y fue el escenario del desembarco cuando llegan de Flandes. As3 nos lo cuenta Benjam3n Fern3ndez:

Ten3mos que buscar un sitio donde se pudiera hacer el desembarco. Ten3a que ser una playa y elegimos la Caleta por la ubicaci3n. Ten3mos como fondo, a la derecha, un castillo y, a la izquierda, otro castillo, un faro y un torre3n. Y entonces en la playa aprovechamos el balneario como apoyo para nuestro decorado, el puerto de C3diz. (Fern3ndez B. , 2019-2021)

CAPITULO 3



Imagen 155. Localizaciones y fotogramas. Casa de la Moneda. Sevilla/Exterior corral de comedias de Doña Elvira. Monasterio San Isidoro. Sevilla/ Casa Angélica/Habitación Malatesta/ Habitación Bocanegra.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

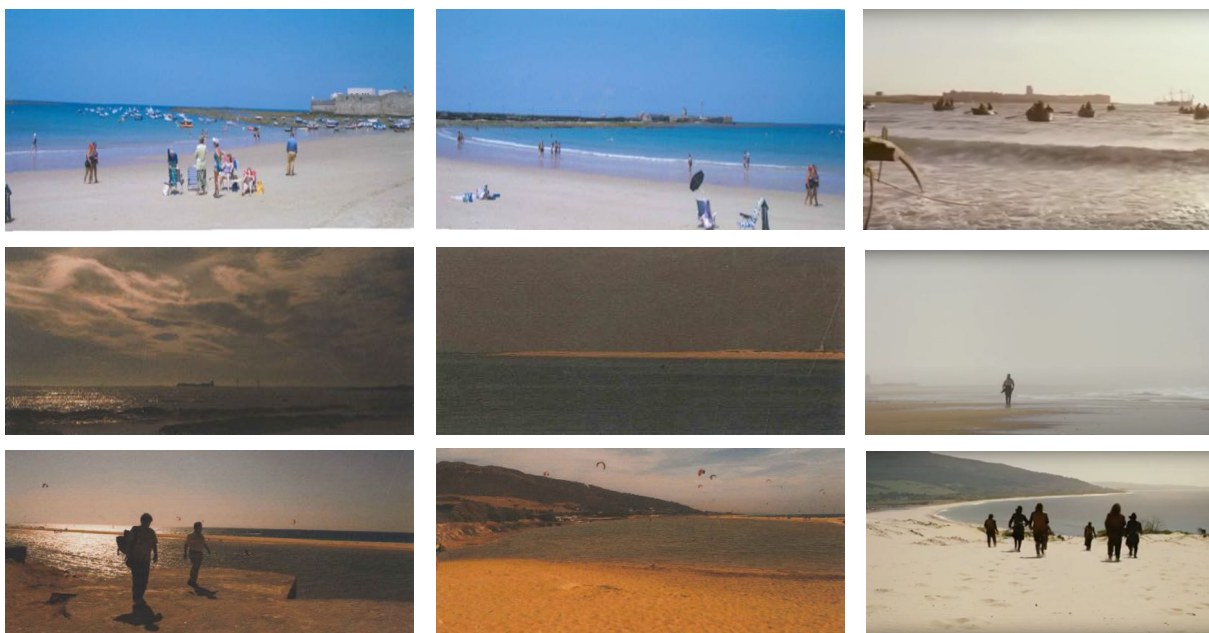


Imagen 156. Playa de la Caleta, playa Sancti Petri, playa de Valdevaqueros. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

También, en el castillo de San Sebastián situado en la Caleta se rodó la cárcel donde va Alatríste a reclutar soldados para el asalto del galeón.

En la playa Sancti Petri se rodaron las escenas donde Alatríste recoge a Iñigo cuando vuelve de las galeras. La playa de Valdevaqueros, en Tarifa, fue el *set* donde montaron el decorado construido del exterior del Galeón (Imagen 156).

3.3.3. Propuesta plástica y estética (*Concept art*)

3.3.3.1. Planos técnicos

En *Alatríste* se construyeron diversos decorados en los Estudios *El Álamo* situado Navalcarnero (Madrid) y también se adaptaron localizaciones naturales construyendo las partes que fueron requeridas.

Como muestra exponemos algunos planos diseñados y dibujados por Benjamín Fernández y su equipo. En la Imagen 159 apreciamos la planta de la plaza de toros de Las Virtudes en Santa Cruz de Mudela en la provincia de Ciudad Real, convertida en el Corral de Comedias de Dña. Elvira donde se representa la obra *El perro del hortelano* de Lope de Vega. Es la plaza más antigua de España, data del año 1645, de coso cuadrado, fue utilizada como corral de comedias y las columnas que soportan la galería norte son de época visigótica. Destaca su cerramiento porticado, sobre zapatas de madera que descansan en pies derechos de columnas de piedra o madera, con cierta semejanza al estilo de patio de comedias de Almagro.

Se adaptó el espacio, aprovecharon dos laterales de las galerías para convertirlos en palcos y el equipo de construcción añadió el escenario y un lateral de palco principal, ubicado a la izquierda del plano (Imagen 157).

CAPITULO 3

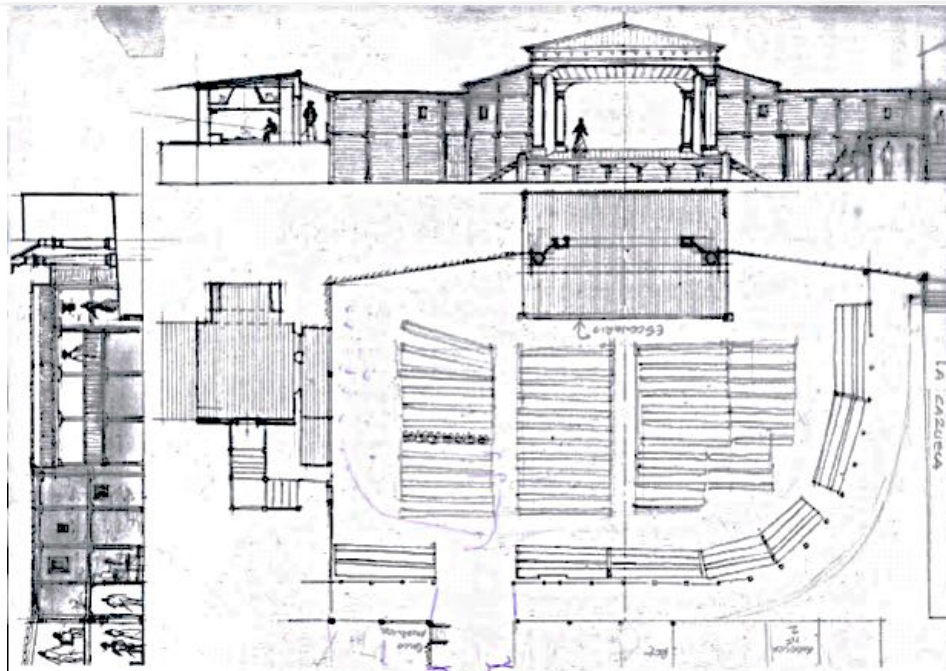
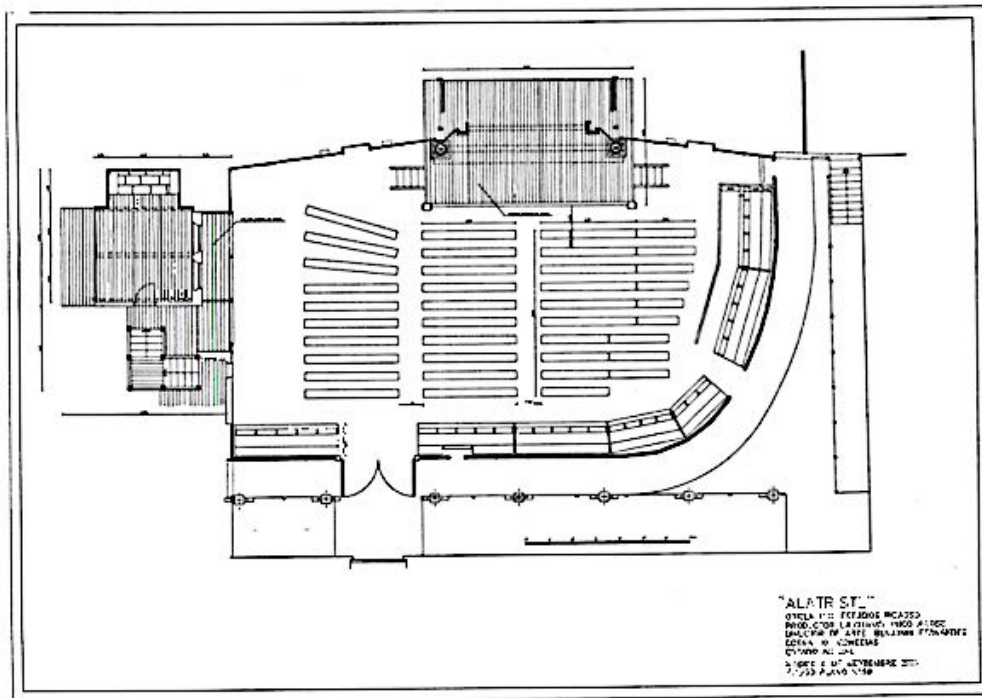


Imagen 157. Planos. Planta y alzado del corral de comedias. Adaptado en plaza de toros de Las Virtudes en Ciudad Real. *Alatríste*
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

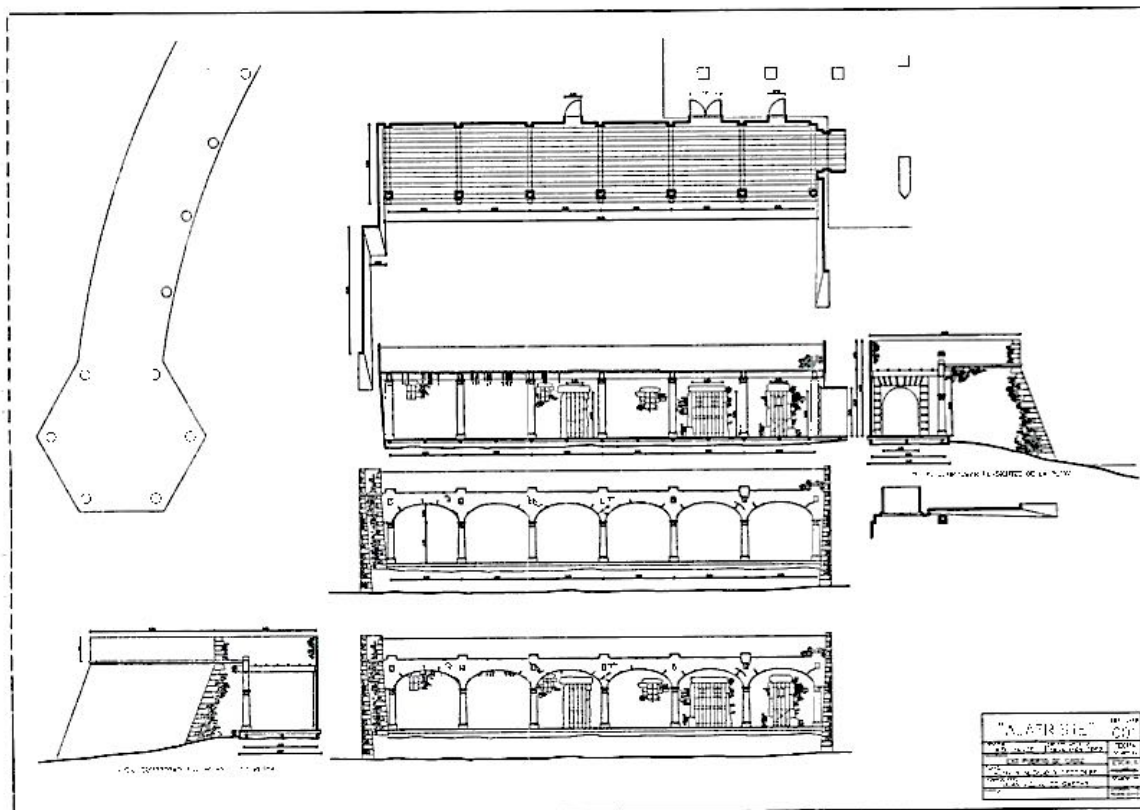


Imagen 158. Plano. Planta del puerto de Cádiz. Playa la Caleta. Cádiz. *Alatriste*.
Fuente: Benjamín Fernández.

En la playa de La Caleta, en Cádiz, se construyó el muelle del puerto de Cádiz aprovechando el paisaje natural. Se colocó en un punto estratégico de la playa, apoyando la construcción del porche del puerto en los laterales del muro del Balneario de Nuestra Señora de la Palma y del Real y poder recrear las secuencias en las que vemos desembarcar a los Tercios. Mostramos uno de los planos diseñado por Juan Pedro de Gaspar, uno de los ayudantes del Departamento de arte bajo las pautas de Benjamín Fernández (Imagen 158).

Uno de los decorados más grandes y complicados de este rodaje fue el galeón construyendo la cubierta en un plató y luego se montó en la playa de Valdevaqueros de Tarifa para poder rodar con luz natural y fondo de mar. Se construyó un galeón español del siglo XVII de 28 metros de largo por 8,5 de ancho. También se diseñaron y construyeron carros de arrastre y cureñas

CAPITULO 3

de cañones, falconetes, aparatos de carga y limpieza, caltas para balas de cañón y cabestrante. Los planos fueron dibujados por los ayudantes Alejandro Fernández y Juan Pedro de Gaspar bajo la supervisión de Benjamín Fernández. (imágenes 159, 160, 161, 162 y 163)

La bodega del galeón se montó y rodó en el plató de El Álamo. Se construyó aparte del galeón porque para rodar, por comodidad, se suelen dividir las estancias. En la Imagen 164 observamos los planos técnicos de la bodega: planta, alzados y secciones.

Para la batalla de Rocroi se construyeron los cañones con cureñas y carros de arrastre (Imagen 165). Se utilizaron materiales para su construcción como el hierro, la madera y la fibra de vidrio. Y luego, se ambientaron con pintura y pigmentos creando acabados con óxidos y envejecimiento.

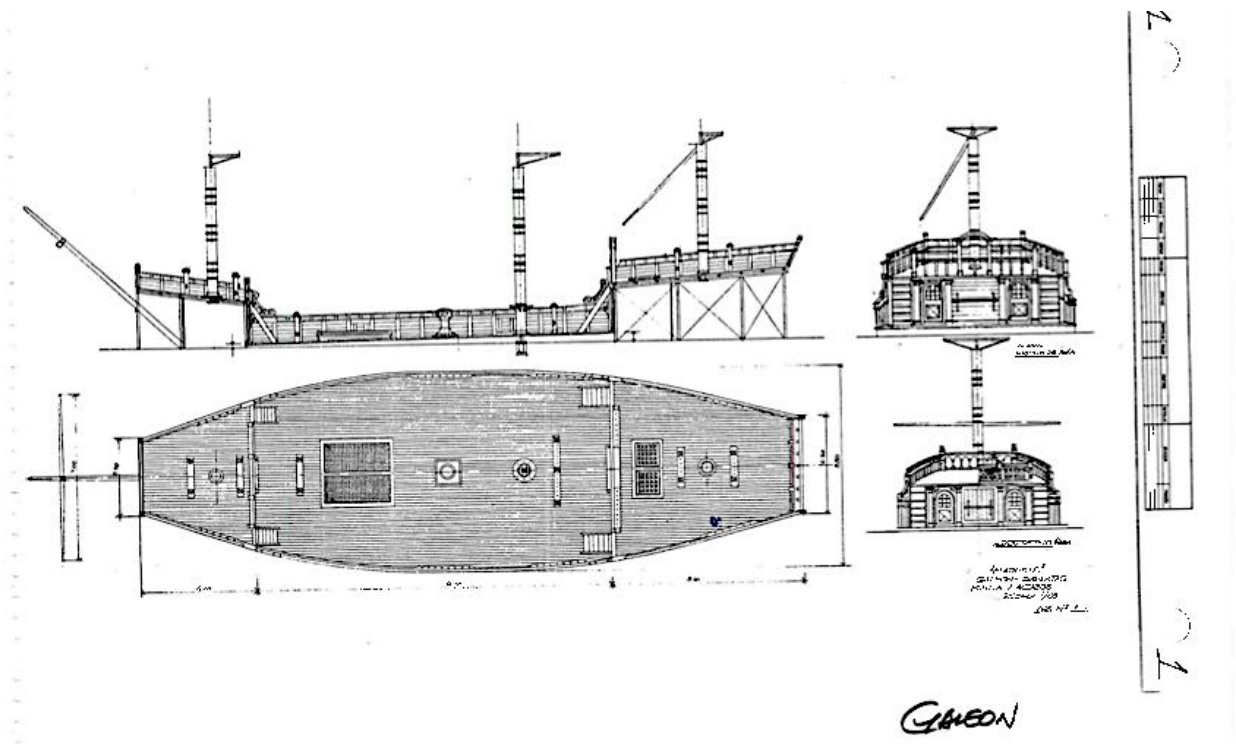


Imagen 159. Plano. Planta y alzados. Galeón cubierta. *Alatriste*.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

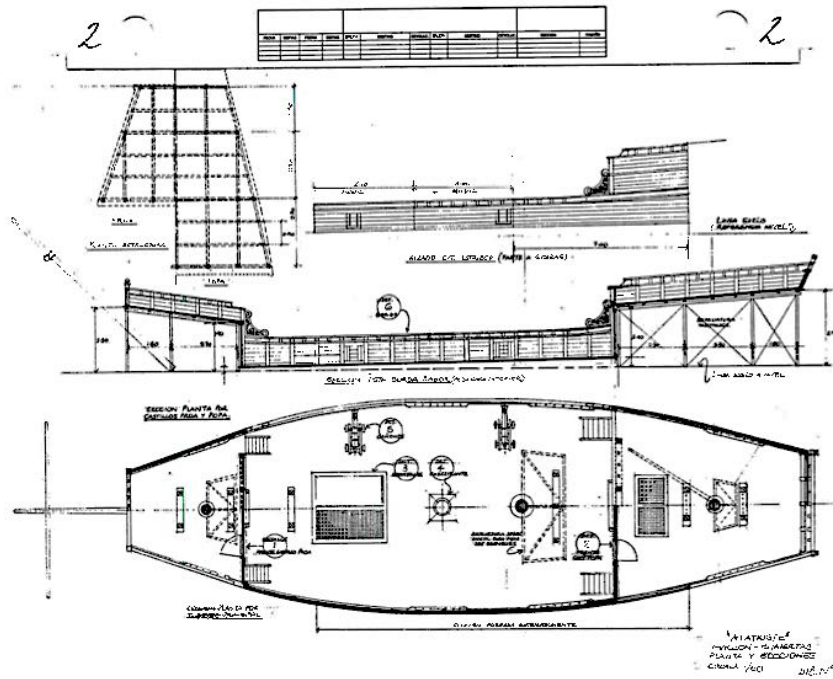


Imagen 160. Plano. Galeón cubierta. Planta y secciones. *Alatraste*.
Fuente: Benjamín Fernández.

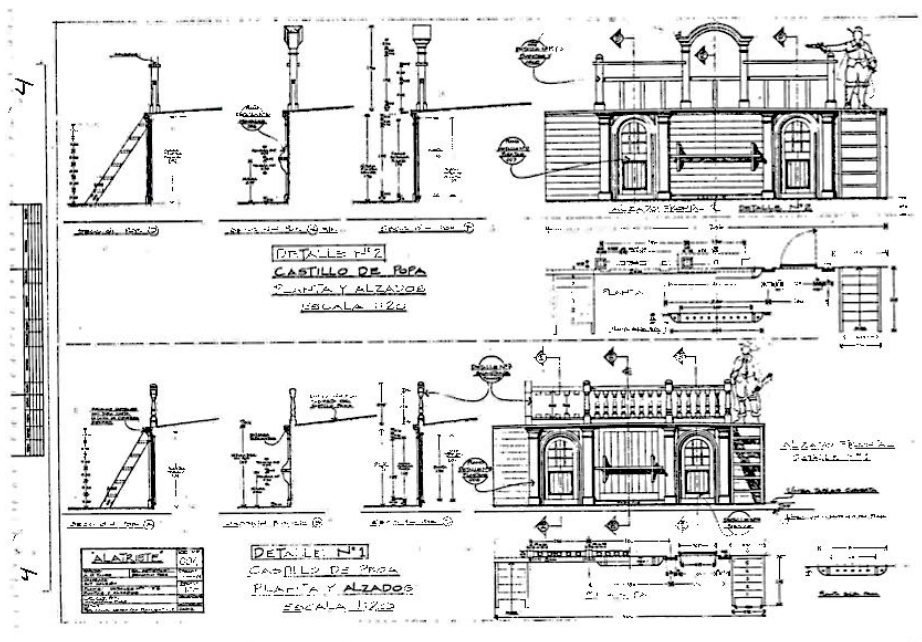


Imagen 161. Plano. Galeón. Planta y alzados. Castillo de proa. *Alatraste*.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

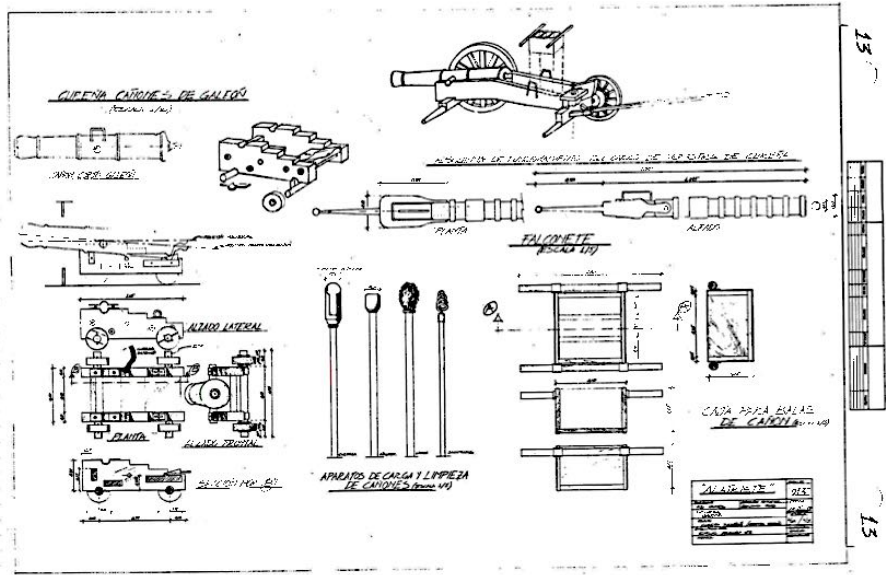


Imagen 162. Plano. Cureña cañones. Esquema funcionamiento de carro de arrastre de cureña. Falconete. Aparatos de carga y limpieza. Calta para balas de cañón. Alatríste. Fuente: Benjamín Fernández

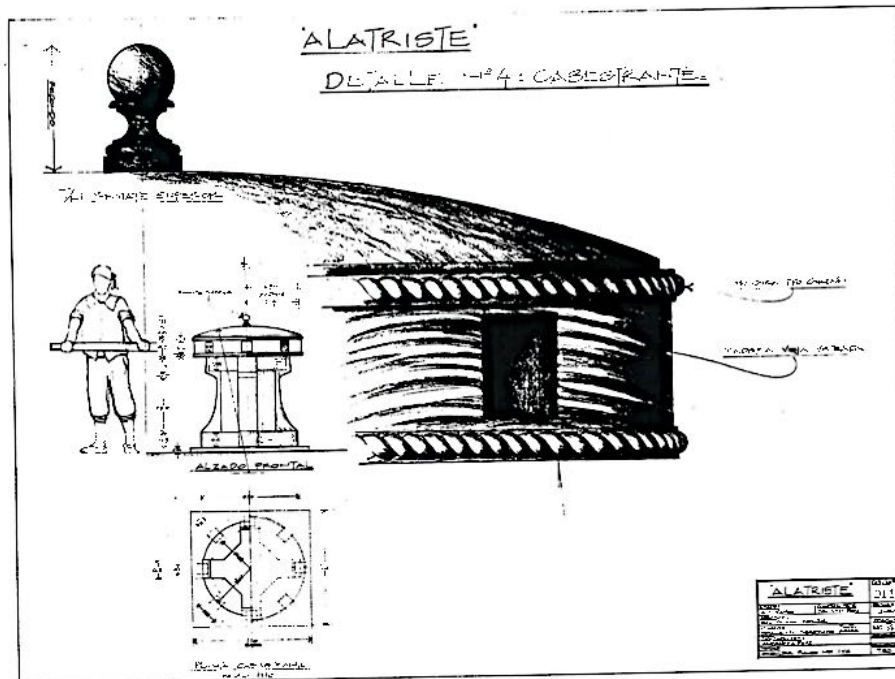


Imagen 163. Plano. Galeón. Detalle cabestrante. Alatríste. Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

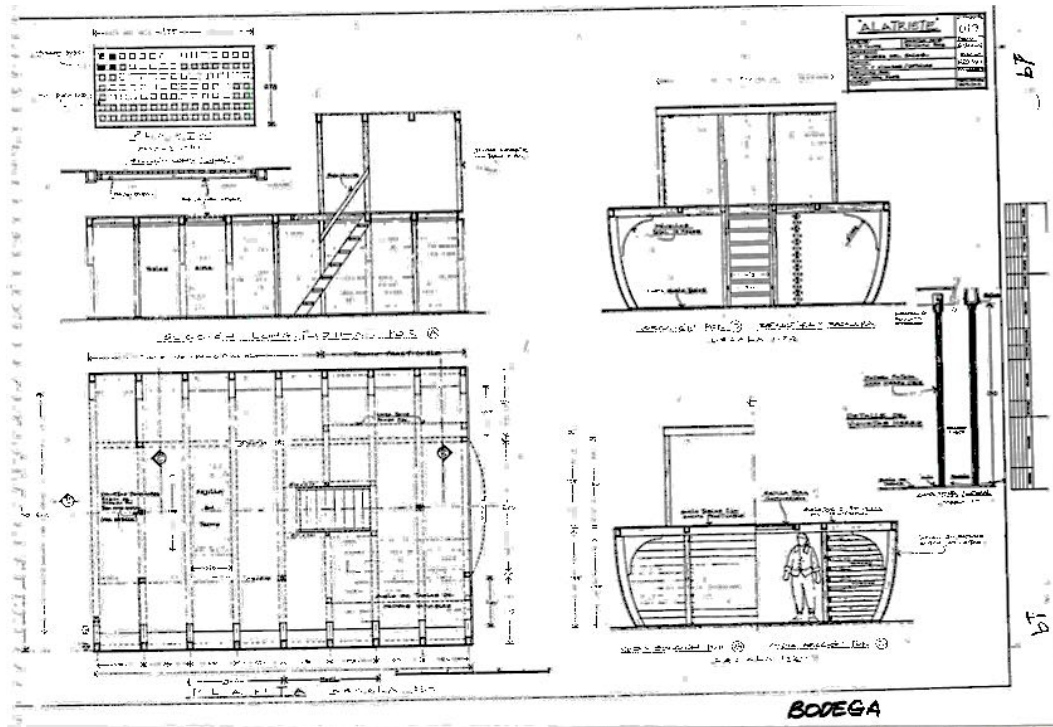


Imagen 164. Plano. Bodega del galeón. Planta y alzados. *Alatrisme*.
Fuente: Benjamín Fernández.

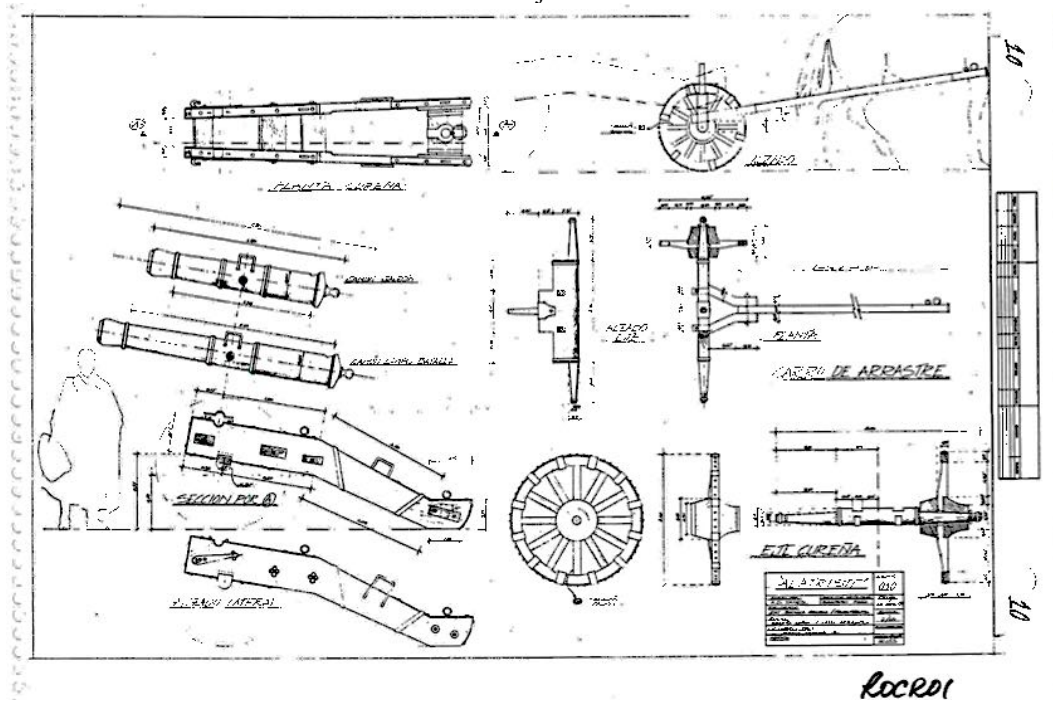


Imagen 165. Plano. Planta y alzado cureña y carro de arrastre de cañones. *Alatrisme*.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

3.3.3.2. Bocetos artísticos

Realizó para *Alatriste* cuarenta y cinco bocetos al óleo. A continuación, observamos algunos de los bocetos como ejemplo de la metodología de trabajo de Benjamín Fernández. En el apartado 3.3.6. completaremos el análisis de los cuarenta y cinco bocetos junto a sus respectivos fotogramas.

Los bocetos del arranque de la película nos sitúan en el Canal de la Mancha en Flandes. Estas secuencias fueron rodadas en los exteriores de los estudios *El Álamo de Madrid*. Apreciamos con todo tipo de detalles el ambiente que luego veremos en la pantalla; el campamento holandés, los carros de arrastre, los cadáveres del ejército holandés, el fuego y la niebla (Imagen 166).



Imagen 166. Bocetos. Sec. 1, 2 y 3. Canal de la Mancha. *Alatriste*.

Fuente: Benjamín Fernández.

Las siguientes ilustraciones nos sitúan en las calles de Madrid de la secuencia 5 y en la Taberna del Turco de la secuencia 6. Reflejan con gran maestría, la acción dramática que describe el guion. En el boceto de calles de Madrid rodadas en Úbeda de la secuencia 5 vemos

CAPITULO 3

retratada una calle bulliciosa, con puestos callejeros, toldos colgados de las fachadas y un coche, descubierto, tirado por caballos donde la joven Angélica de Alquézar mira hacia Iñigo y le sonríe de manera sensual, dándose cuenta de ello Alatraste que les está observando. El guion queda perfectamente reflejado en el boceto que recrea la acción. Por su parte, en el boceto de la Taberna del Turco de la secuencia 6 rodada en la Cartuja de Talamanca del Jarama, distinguimos una taberna atestada de parroquianos en la que Alatraste y sus compañeros charlan y toman un trago de vino junto a Quevedo; al fondo vislumbramos la figura de Saldaña en busca de Alatraste. La paleta de color en tonos ocre, tierras y marrones será la gama cromática más recurrente de todo el filme (Imagen 167).



Imagen 167. Bocetos. Sec. 5 y 6. Calles de Madrid y Taberna del Turco. *Alatraste*.
Fuente: Benjamín Fernández.

En los bocetos del puerto de Cádiz, apreciamos la arquitectura portuaria y el ambiente que se respira en los puertos. Benjamín Fernández aprovecha los muros existentes del balneario de la playa de la Caleta en Cádiz para añadir el soportal. En la Imagen 168 observamos cuatro ilustraciones de dos versiones de soportales pintados al óleo con gran destreza y detalle. Finalmente, se eligió para su posterior construcción los dos primeros bocetos. Los arcos ovalados y columnas imitando piedra se apoyan en los laterales de los propios muros reales del balneario. Observamos con que destreza pinta el ambiente de la época con personajes como soldados, marineros, mujeres de mal vivir y detalles de atrezzo. La paleta de color, la luz y el ambiente nos traslada a la época y al momento que se cuenta en esta secuencia.

CAPITULO 3

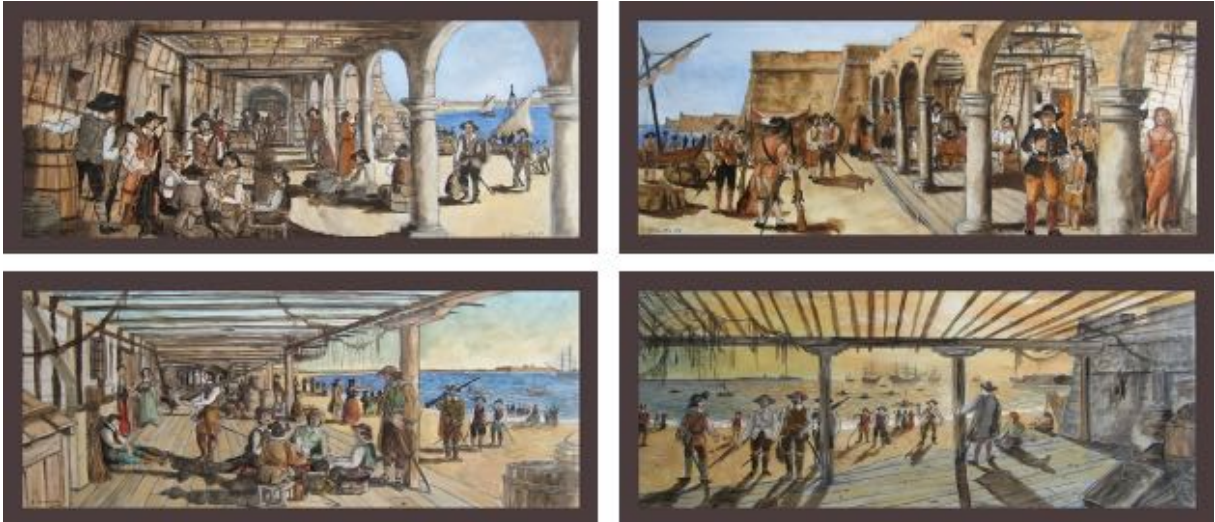


Imagen 168. Bocetos. Puerto de Cádiz, desembarco de Flandes. *Alatriste*.
Fuente: Benjamín Fernández.

Los bocetos de la Imagen 169 corresponden a la Palma del rio de Sevilla donde cogen la barca para ir al galeón. Benjamín Fernández diseñó un embarcadero de madera a orillas del rio Guadalquivir en Palma del rio con vistas a la torre de Loro y la Giralda de Sevilla. Una vez localizado el lugar donde se decide rodar esta secuencia, se proyecta lo necesario para adecuarlo a la época.



Imagen 169. Bocetos. Muelle en rio Guadalquivir / Palma del rio. Sevilla. *Alatriste*.
Fuente: Benjamín Fernández.

Las escenas de los bocetos del Corral de la Comedia de Dña. Elvira con paleta de color predominante en rojos, fueron rodadas en dos localizaciones. Los exteriores se rodaron en los exteriores de la Casa de la Moneda, en Sevilla, mientras que el interior se rodó en la plaza de toros de Las Virtudes en Santa Cruz de Mudela, en Ciudad Real, construida en 1641 que,

CAPITULO 3

como hemos dicho anteriormente, se caracteriza por tener un coso cuadrado, lo que permitió aprovechar la arquitectura de la plaza y añadir la construcción del escenario y palco principal. Los bocetos muestran el ambiente con luces de vela y candiles puesto que las secuencias se rodaron de noche. Una de las peculiaridades de Benjamín Fernández es dibujar no solo la arquitectura y espacios sino también los personajes que aquí nos presenta, reflejando extraordinariamente lo que veremos en la pantalla (Imagen 170).

Las secuencias del galeón se rodaron en la playa de Valdevaqueros de Tarifa. Se colocó la cubierta del galeón en las dunas para poder tener el punto de vista de cielo y mar. Los bocetos nos muestran con gran realismo y detalle la cubierta del barco con sus aparejos, cuerdas, velas y calidades de tipos de madera (Imagen 171).



Imagen 170. Dibujos y bocetos. Corral de la Comedia. *Alatriste*.
Fuente: Benjamín Fernández.

CAPITULO 3



Imagen 171. Bocetos. Galeón. *Alatriste*.
Fuente: Benjamín Fernández...

En la Imagen 172 observamos dos ilustraciones de diferentes cocinas. La primera, de la casa de Malatesta Este decorado se montó en una de las estancias del Monasterio de San Isidoro en Sevilla. La segunda ilustración muestra una cocina de Flandes, donde está Copons con una holandesa. Esta secuencia se eliminó y no la vemos en la pantalla. En estos bocetos Benjamín Fernández recrea el ambiente de la época acercándonos a la pintura holandesa del siglo XVII de artistas como Johannes Vermeer Van Delft y David Teniers



Imagen 172. Bocetos. Casa de Malatesta. Cartuja de Talamanca del Jarama. *Alatriste*.
Fuente: Benjamín Fernández.

3.3.3.3. *Decoración y ambientación. Propuesta estética con documentación fotográfica del atrezzo, mobiliario, gráfica, enseres y ornamentación.*

La documentación principal que utilizó Emilio Ardura para ambientar *Alatriste* fue la pintura y el cine. En la Imagen 173 apreciamos fotos de cuadros de Ribera y Tiziano, además de una imagen de uno de los decorados de la película *La edad de la inocencia* (1993), de Martín

CAPITULO 3

Scorsese, que le sirvió como referencia para decorar la casa de María de Castro. Elementos de atrezo como: un costurero, un reloj de mesa o un espejo pintados por Tiziano; telas con texturas que sugieren colchas tomadas de cuadros de Ribera; mantel de mesa del cuadro *El retrato del mercader Gisze* (1532) del pintor alemán Hans Holdein el Joven; muebles y objetos de despensa del cuadro *El proveedor* (1739) de Jean-Baptiste Siméon Chardin, son detalles imprescindibles para dar credibilidad a la ambientación de la película.



Imagen 173. Documentación de Emilio Ardura sacada de diferentes libros de arte y películas. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

Lo mismo ocurre con el personaje y el decorado de Angélica de Alquézar. En la Imagen 174 comprobamos las fuentes de documentación que tomó Emilio Ardura como: las telas y los colores del vestuario de Michelle Pfeiffer en la película *La edad de la inocencia*; el cuadro de *la dama del armiño* de El Greco; o los cuadros de espacios de interiores de habitaciones del pintor Laurens Alma-Tadema en cuanto a color, composición, elementos de atrezo y textura.

CAPITULO 3

Para ambientar el palacio del Conde de Guadalmedina también tomó como referencia los elementos de atrezzo que aparecen en los cuadros de pintores como Ribera, Murillo y Velázquez, así como objetos de mesa que aparecen en el cuadro *Retrato de caballero joven* (1532) del pintor veneciano Lorenzo Lotto o en los bodegones de flores de Caravaggio (Imagen 175).

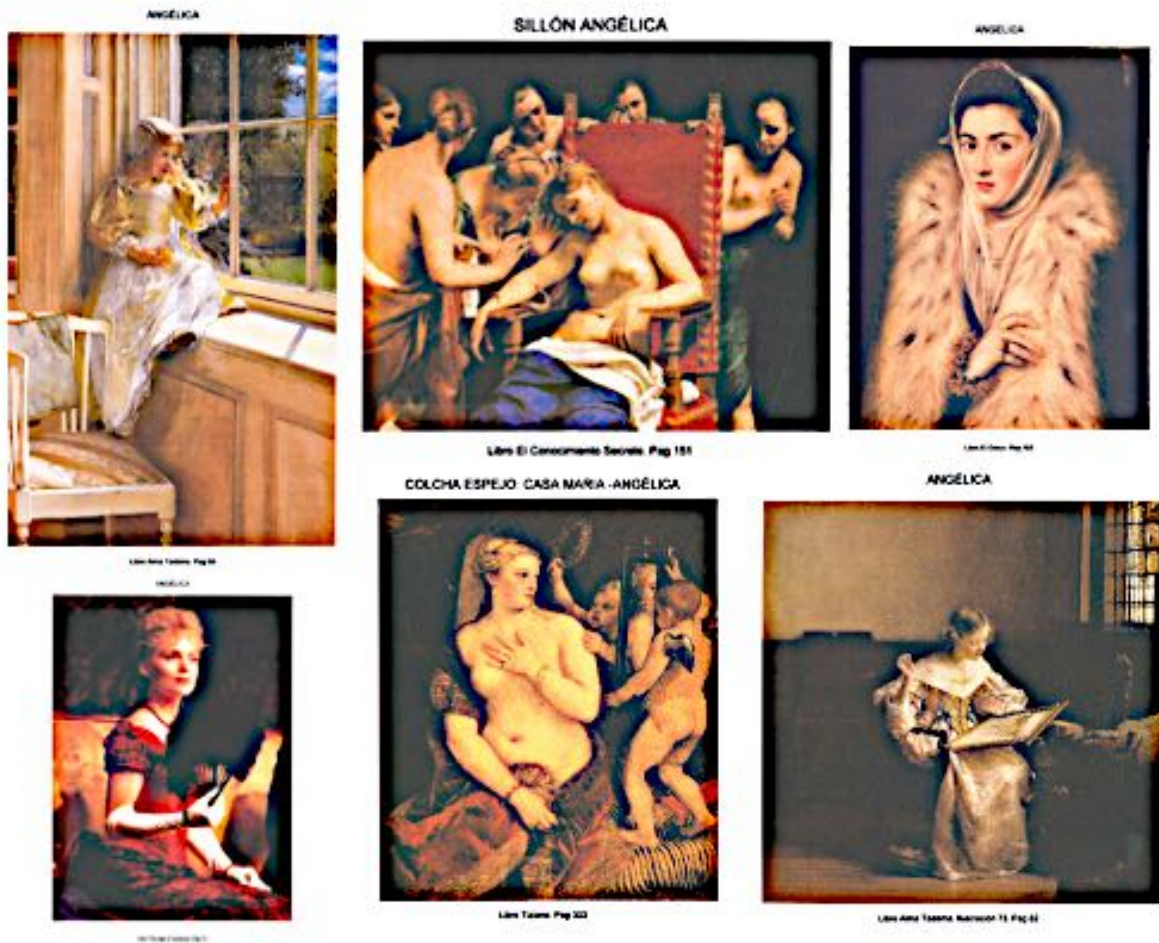


Imagen 174. Documentación de Emilio Ardura sacada de diferentes libros de arte y películas. *Alatriste*. Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

Para esta película alquilaron en las casas de atrezzo de Madrid: Mateos, Vázquez hermanos y Mejibar. Los objetos que no pudieron conseguir los tuvieron que diseñar y construir como, por ejemplo: mesas, sillas, lingotes de oro, billetes, etc. También prepararon papeles de época, confeccionaron manteles, sábanas y cortinas, tapizaron muebles y, recrearon atrezzo específico

CAPITULO 3

como el abanico de Angélica que lleva incorporado un cuchillo con el que hiere a Iñigo. Su trabajo minucioso y detallista ayuda a describir cómo son esos personajes, sus gustos, de qué manera y cómo viven, dando las claves al espectador para entender, mediante los elementos que les rodean, lo que sienten y piensan los personajes, atrapando así al espectador y añadiendo autenticidad a la trama (Imagen 176).

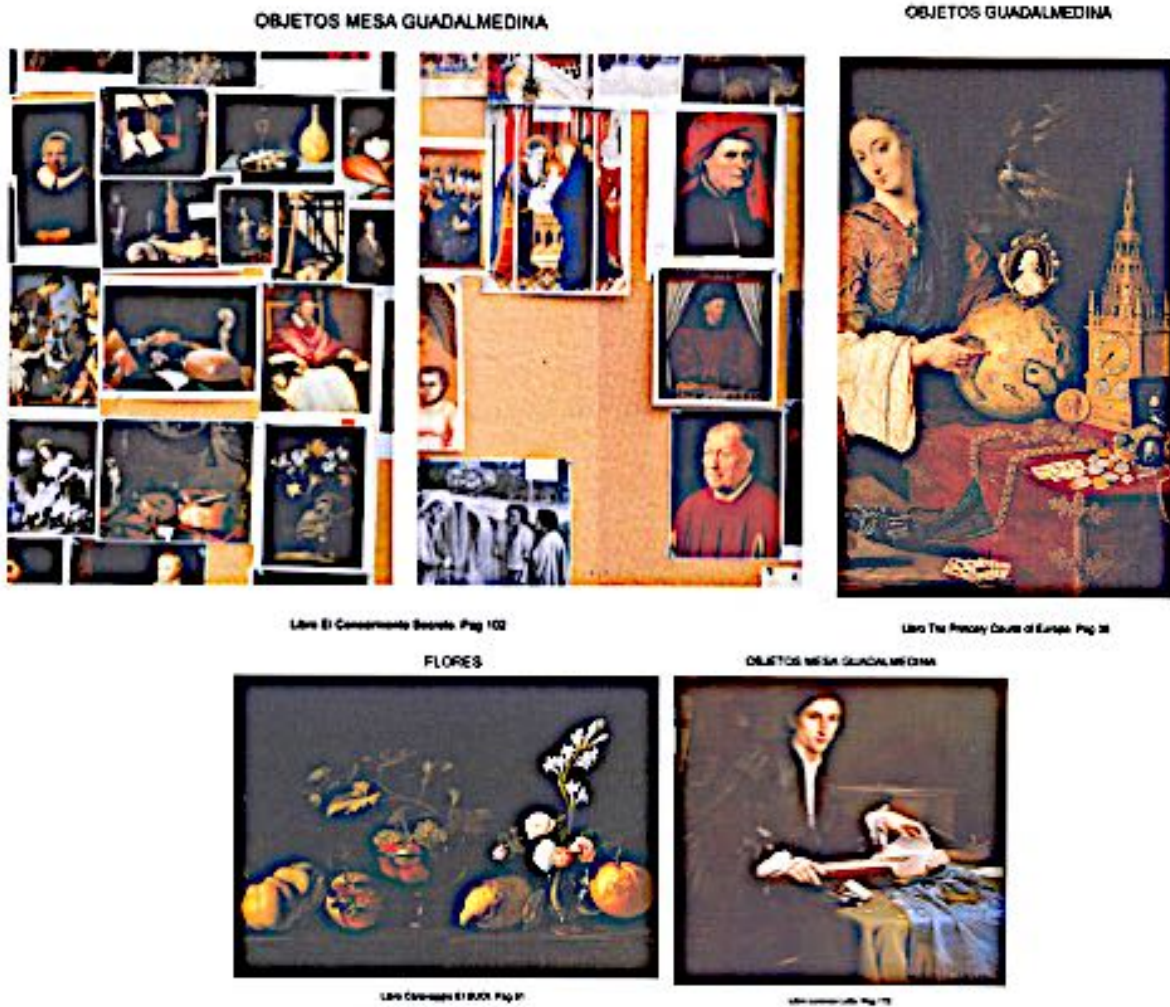


Imagen 175. Documentación de Emilio Ardura sacada de diferentes libros de arte y películas. *Alatriste*..
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

Todas estas referencias son necesarias para presentárselas al director y que éste vaya visualizando su película. Así, se va dando forma, poco a poco, a la ambientación de cada

CAPITULO 3

espacio y de cada personaje. Emilio nos cuenta como ambientaron el set del Gabinete de pintura (Imagen 177):

En el decorado del Gabinete de pintura del Palacio del Conde de Guadalmedina, rodado en el Monasterio de Uclés, colocamos cien reproducciones de cuadros realizados por los pintores Rudy Mercado y Salvador Comes. Reprodujimos cuarenta cuadros de aproximadamente de 4 x 5 metros. El corredor de unos sesenta metros, además de los cien cuadros, se ambientó con objetos valiosos como vajillas, esculturas, relojes, alfombras, sillería barroca, etc. Recuperamos unos veinte cuadros de otra película de la misma época *El rey pasmado* (1991) de Imanol Uribe, en la que trabajé como decorador. El pintor Rudy Mercado estuvo retocándolos durante dos meses.

La técnica para reproducir los cuadros de la época consistió en imprimir en tela las reproducciones de las obras, posteriormente los pintores retocaron las impresiones con los colores adecuados creando texturas y finalmente dieron una capa de barniz. Además, se cosieron retales de tela para darle más verosimilitud pues en aquella época es lo se hacía ya que no existían telas tan grandes. (Ardura, 2020)



Imagen 176. Fotogramas de elementos de mobiliario y atrezzo. Fuente: DVD Alatraste.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

CAPITULO 3



Imagen 177. Localizaciones. Gabinete de pintura del palacio del Conde de Guadalmedina, Monasterio de Uclés. *Alariste*.

Fuente: Emilio Ardura.

Para el decorado del Corral de la Comedia:” *se diseñaron y montaron todas las luces, se construyeron los pebeteros en cobre y las candilejas. Además, se pintó el fondo del escenario y se fabricaron cuarenta bancos corridos para el coso*” (ibid, 2020) (Imagen 178).

CAPITULO 3



Imagen 178. Localizaciones. Corral de la Comedia. Atrezo y mobiliario construido. *Alatriste*.
Fuente: Emilio Ardura.

En las imágenes 179, 180 y 181 observamos diferentes elementos de atrezo. Emilio Ardura nos comenta como acometieron su trabajo:

Para el decorado del Puerto de Cádiz en la playa de la Caleta, los barcos se construyeron en Portugal. Viagé hasta allí, y encargué tres barcos de doce metros, llamados *rabelos*. Se trata de barcos que eran utilizados tradicionalmente para llevar barricas de vino en Oporto. Para ambientar la playa como puerto utilizaron cuatro trailers llenos de material. Se montaron secaderos de pescado, almacenamientos de material portuario, cubas, fardos, carruajes, etc.

CAPITULO 3

Para las batallas, tuvimos que construir muchos objetos de armería, que parte de ellos se construyeron en Toledo y, además, tuvimos que confeccionar tiendas de campaña, banderas, estandartes, etc. (ibid, 2020)



Imagen 179. Atrezo. Aparejos para el decorado del galeón. *Alatriste*
Fuente: Emilio Ardura.

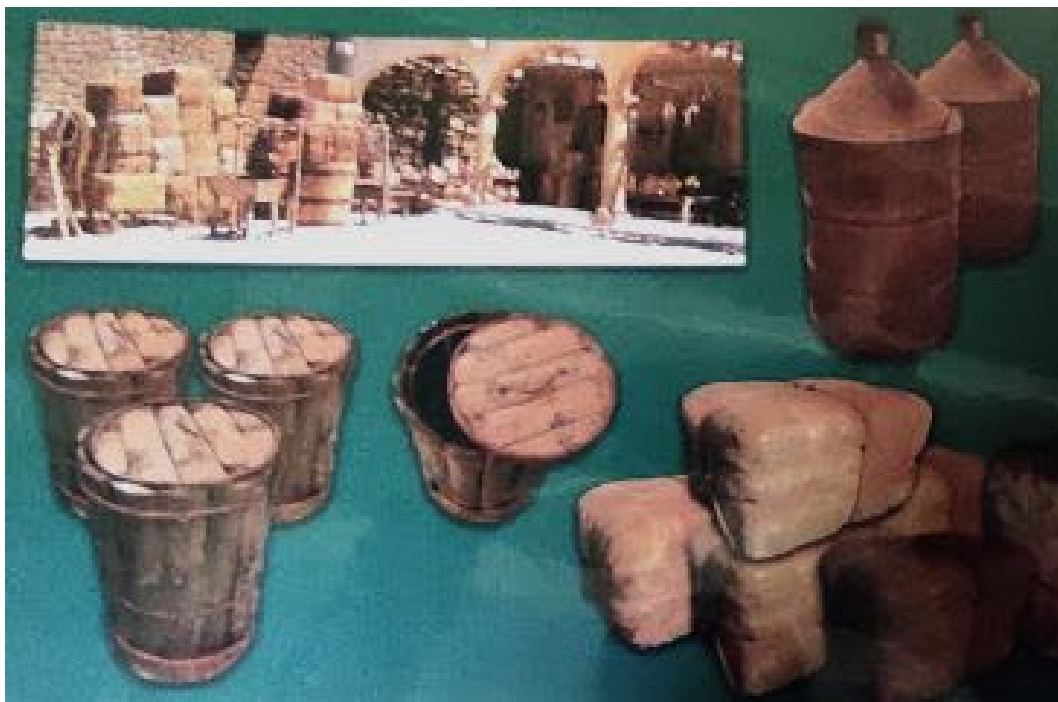


Imagen 180. Atrezo portuario. *Alatriste*.
Fuente: Emilio Ardura.

CAPITULO 3



Imagen 181. Atrezo para las batallas. *Alatriste*.
Fuente: Emilio Ardura.

3.3.4. Presupuesto

Alatriste comenzó a rodarse en septiembre del 2004, una coproducción de España (Origen S.L.), Francia y Estados Unidos. En su día, fue la producción más cara de España, con un presupuesto alrededor de unos veinte millones de euros.

CAPITULO 3

La preparación de la película tuvo lugar durante seis meses y el rodaje duró entre catorce y dieciséis semanas. Se paró un mes en verano. Empezamos en primavera y estuvimos hasta finales del año.

El presupuesto para el Departamento de arte fue de alrededor un millón quinientos mil euros. Dividido en este caso en dos partidas iguales entre construcción y ambientación. (Ardura, 2020)

La película se rodó en una gran cantidad de lugares diferentes, con caballos, barcas, carruajes, un galeón, explosiones y grandes batallas. Para llevar el rodaje de las grandes batallas a buen término se necesitaron unos doce actores y seiscientos extras. La diseñadora de vestuario Francesca Sartori y su equipo confeccionaron todos los trajes. Para asesorar a Viggo Mortensen con la esgrima contrataron al americano Bob Anderson, conocido entrenador y coreógrafo de lucha con espadas y además doble de personajes en películas como Barry Lindón o El señor de los anillos. Jordi Cruz fue el encargado de la coreografía de las batallas y de los semovientes. Según Emilio Ardura *“De lo construido y hecho se ve en la película un cuarenta por ciento. Se pierde mucho el vestuario y toda la estética en general”*. (Ardura, 2020)

3.3.5. Set: Proceso de construcción y ambientación

Uno de los aspectos más importantes de la película es la escenografía. Se utilizaron para recrear esta historia con gran rigor histórico diferentes modelos escenográficos: escenarios exteriores naturales, interiores reales, recreaciones de ambos, construcciones en estudio y en espacios naturales y referentes históricos para contextualizar la acción.

Dependiendo del tipo de película y presupuesto, unas veces se construyen los decorados en plató y otras veces se recrean las localizaciones adecuadas al proyecto. En este caso se utilizaron todos los modelos escenográficos. Se eligieron estancias existentes, donde el trabajo fue adecuar los espacios a las necesidades del guion, mediante la transformación del espacio, pintura de ambientación, pequeñas construcciones, mobiliario adecuado de la época, atrezzo, etc. También se construyeron en plató diferentes estancias y se montaron arquitecturas y elementos en diferentes exteriores.

CAPITULO 3

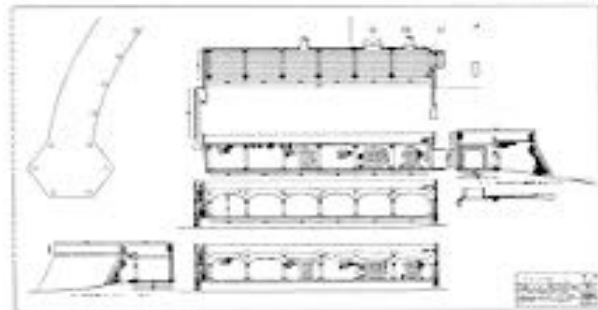
En las siguientes imágenes reproduciremos diferentes momentos de la película para poder entender el trabajo tan laborioso que realiza el Departamento de arte. Vemos el proceso de trabajo desde la localización, los planos técnicos y bocetos artísticos, la maqueta del decorado, construcción en plató o montaje en la localización y finalmente, el set ambientado preparado para rodar.

En la playa de La Caleta de Cádiz, el equipo de construcción del Departamento de arte construyó el puerto de Cádiz. El decorado se hizo en los talleres de construcción para luego montarlo en la playa. Los materiales que se utilizaron como base fueron madera, escayola, hierro y *poroexpand*, tratándolos con diferentes acabados de pinturas y texturas, imitando el material que fuera necesario. En este caso, vemos que el acabado final fue imitación de piedra caliza y maderas ambientadas con diferentes tonalidades de oxidados y desgastados por el paso del tiempo y el salitre. En las imágenes 41 observamos el proceso de trabajo desde que se localizó, pasando por los bocetos realizados por Benjamín Fernández, dos ilustraciones de diferentes puntos de vista; seguidamente se dibujaron los planos técnicos, se construyó la maqueta a escala para poder visualizar el espacio y finalmente, el equipo de construcción levantó el decorado en la playa de La Caleta y el equipo de ambientación atrezó y *vistió* el decorado (Imagen 182).

Así nos lo explica Benjamín Fernández:

En Cádiz, en la playa de la Caleta montamos el porche del puerto construyendo una serie de arcos sobre columnas apoyándonos en el balneario. Y cubrimos todo lo que no queríamos ver. Construimos dos pestañas con forma de muro que tapan la ciudad. Una de las pestañas coincide con la vista del castillo de Santa Catalina, que nos servía de fondo; la otra pestaña cubría el balneario donde nos apoyamos. Al fondo veíamos el Castillo de San Sebastián. De esta forma, aprovechamos todo lo que podíamos ver de acuerdo a la época. (Fernández B. , 2019-2021)

CAPITULO 3



CAPITULO 3

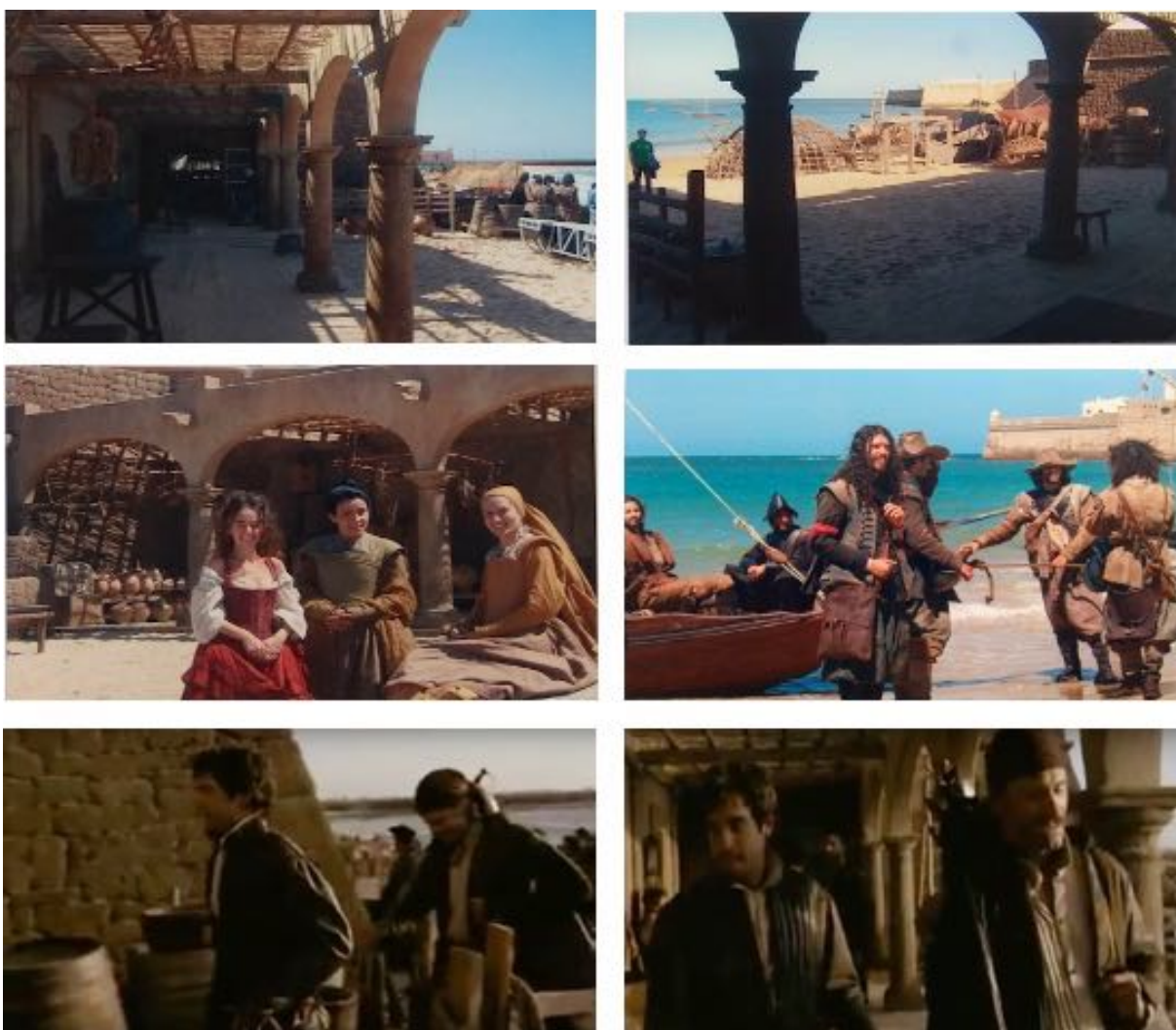


Imagen 182. Proceso de trabajo desde la localización hasta el rodaje.
Playa de la Caleta. Cádiz. Desembarco de los Tercios de Flandes. Sec. 38. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

La playa de Valdevaqueros de Tarifa fue el escenario donde se instaló el galeón español del siglo XVII. En la Imagen 183 apreciamos el proceso del diseño de producción: los bocetos, los planos de la cubierta, la maqueta y finalmente, el galeón construido en el taller de construcción de Arganda en Madrid. Una vez construido, se desmontó por partes y se trasladó e instaló en la playa.

CAPITULO 3

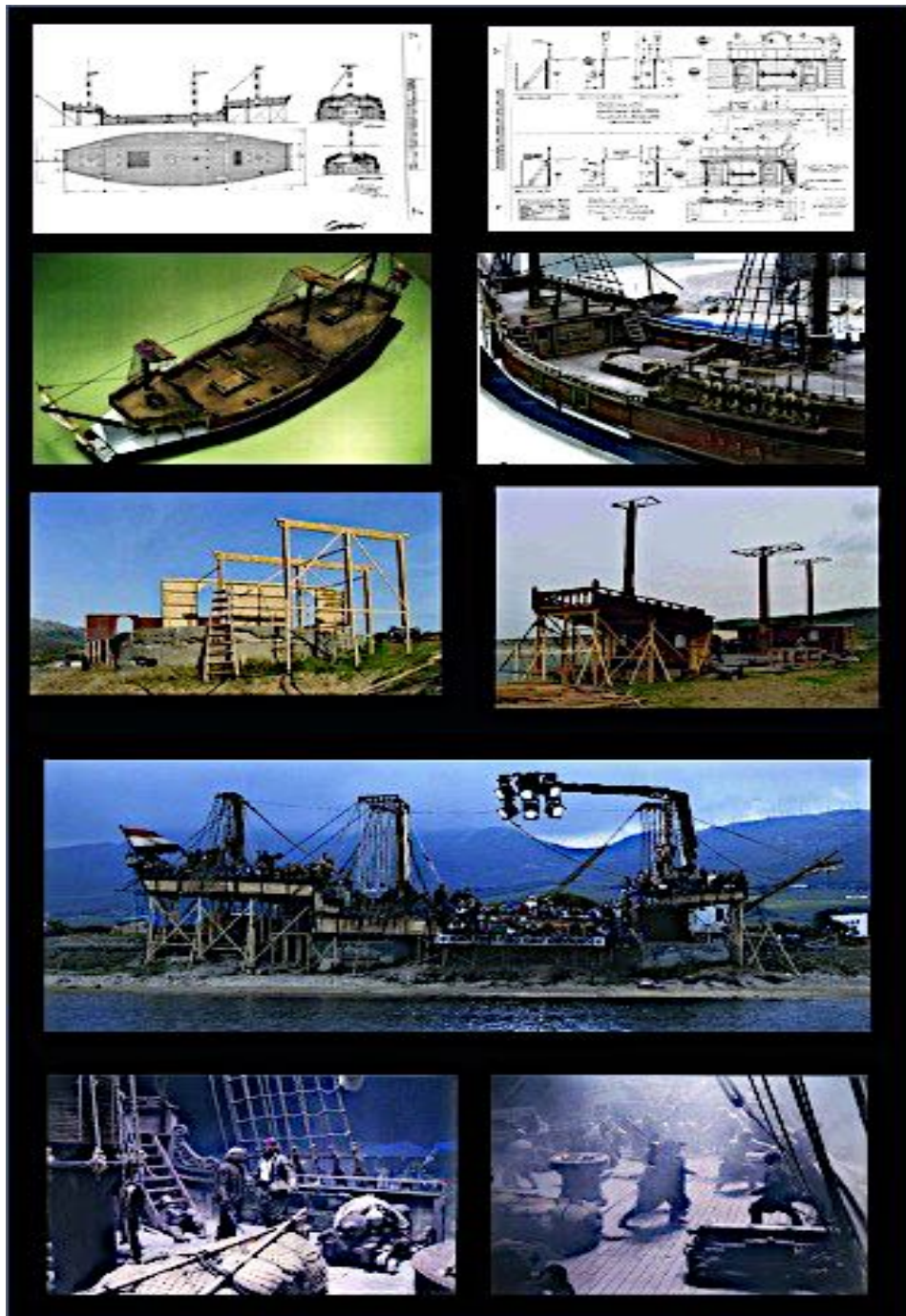


Imagen 183. Maqueta y construcción. Galeón. *Alatríste*.

Fuente. Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

Es fundamental para dar credibilidad al decorado, además de la construcción del galeón, llenarlo de todo tipo de elementos de ambientación como: cuerdas, aparejos, cañones y atrezo.

CAPITULO 3

En la Imagen 184 observamos la cubierta del galeón, de noche, instalada en el set de la playa de Valdevaqueros con los actores durante los ensayos previos al rodaje. Para documentarse en el diseño del galeón, Emilio Ardura visitó el Museo Naval de Madrid. Además tuvo que construir todo el atrezzo y *vestir* el decorado con todo tipo de objetos: cuerdas, cañones, redes, aparejos, fardos, faroles, etc.



Imagen 184. Bocetos Galeón/Ambientación/Ensayos y rodaje de las sec. 54 y 55. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

CAPITULO 3

Decidieron construir el set de la bodega del galeón en los estudios El Álamo, para poder rodar la secuencia en la que Alatraste tiene que matar a su compañero porque este quiere robar los lingotes de oro que han ido a confiscar por encargo del Rey (Imagen 185).

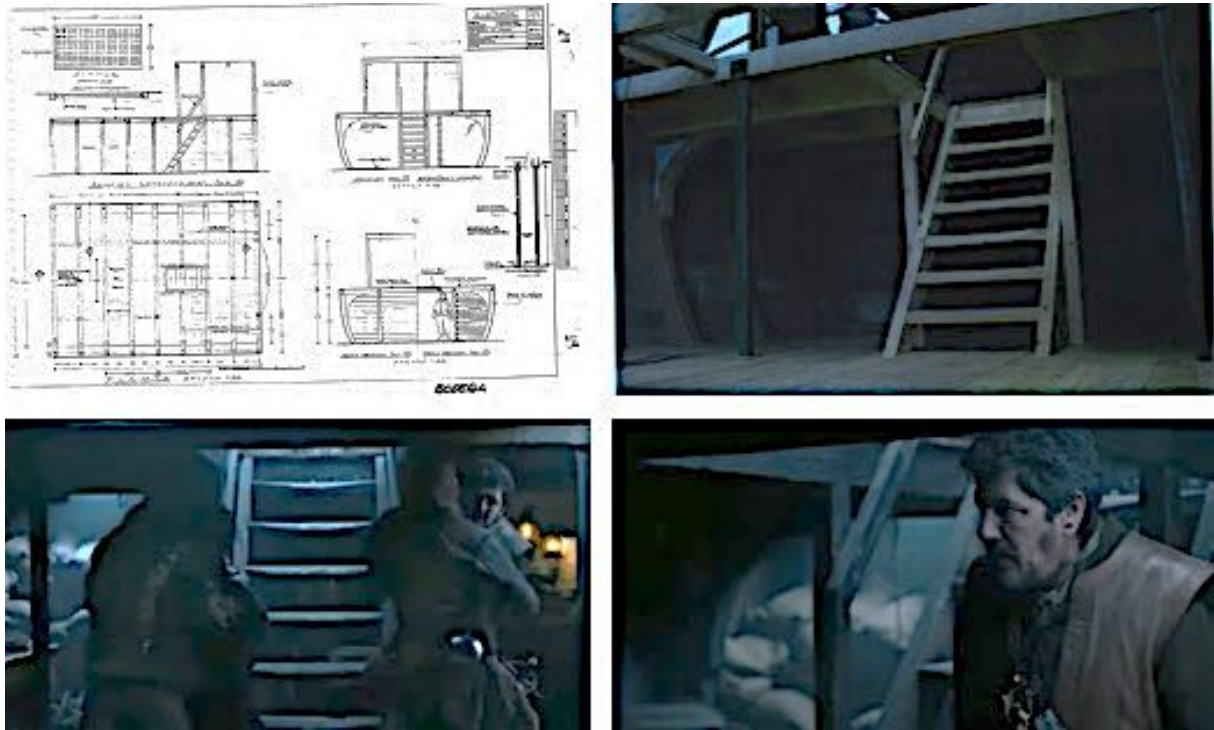


Imagen 185. Plano, decorado y fotogramas. Bodega galeón. *Alatraste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández.

La plaza de toros La Virtudes, en Santa Cruz de Mudela, en la provincia de Ciudad Real fue el set de rodaje convertido en el Corral de Comedias de Doña Elvira en Sevilla. Fue elegido por tratarse de un bello conjunto arquitectónico constituido por la plaza de toros y la ermita adyacente. La ermita, del siglo XV, cuenta con una techumbre mudéjar y la plaza de toros de planta cuadrada fechada en 1645, fue concebida como plaza urbana convertible en coso taurino. El conjunto combina la sillería clásica con la madera de las galerías altas y las barreras de color rojo almagra, el blanco de los muros y la piedra de las columnas de la fachada de la ermita.

CAPITULO 3

Se aprovechó parte de las galerías para palcos y se construyó el escenario y el palco principal. El ruedo se transformó en platea llenándolo de bancos y sillas para los espectadores. El Departamento de arte elaboró los planos y una maqueta antes de comenzar a construir (Imagen 186).

La batalla de Breda se montó en los exteriores de los estudios *El Álamo* donde se construyeron las trincheras y de fondo se pintó un forillo con la ciudad de Breda. En la Imagen 187 observamos el forillo diseñado por Benjamín Fernández, y la maqueta de las trincheras que resulta muy útil, tanto para el Departamento de arte, como para otros Departamentos. Así, el Departamento de efectos especiales la utiliza para hacerse una idea del espacio, de cara a diseñar sus coreografías de efectos especiales como explosiones, incendios, disparos, peleas y movimientos de actores. Lo mismo ocurre con el Departamento de dirección que, a través de la maqueta, puede planificar la puesta en escena. La creación de un modelo tridimensional a escala del escenario ayuda a visualizar el espacio en términos de tamaño, escala y acción. La última fotografía de la Imagen 187 muestra a Benjamín Fernández en el set de las trincheras.

La galera donde están los esclavos remando se construyó en un plató de *El Álamo*. Para poder visualizar el espacio también se construyó una maqueta. En la Imagen 188 observamos la maqueta, el decorado en fase de construcción y el fotograma donde se ve el resultado final de todo el proceso.

En la Imagen 189 observamos el boceto y la maqueta del decorado de la habitación en Flandes, donde están reunidos Alatríste y los soldados. Siempre que haya tiempo, y dependiendo del tipo de espacio y de la acción que se vaya a rodar, se realiza una maqueta para poder planificar y visualizarlo. Esta secuencia se montó en la Cartuja de Talamanca del Jarama pero fue eliminada y no aparece en la película.

CAPITULO 3

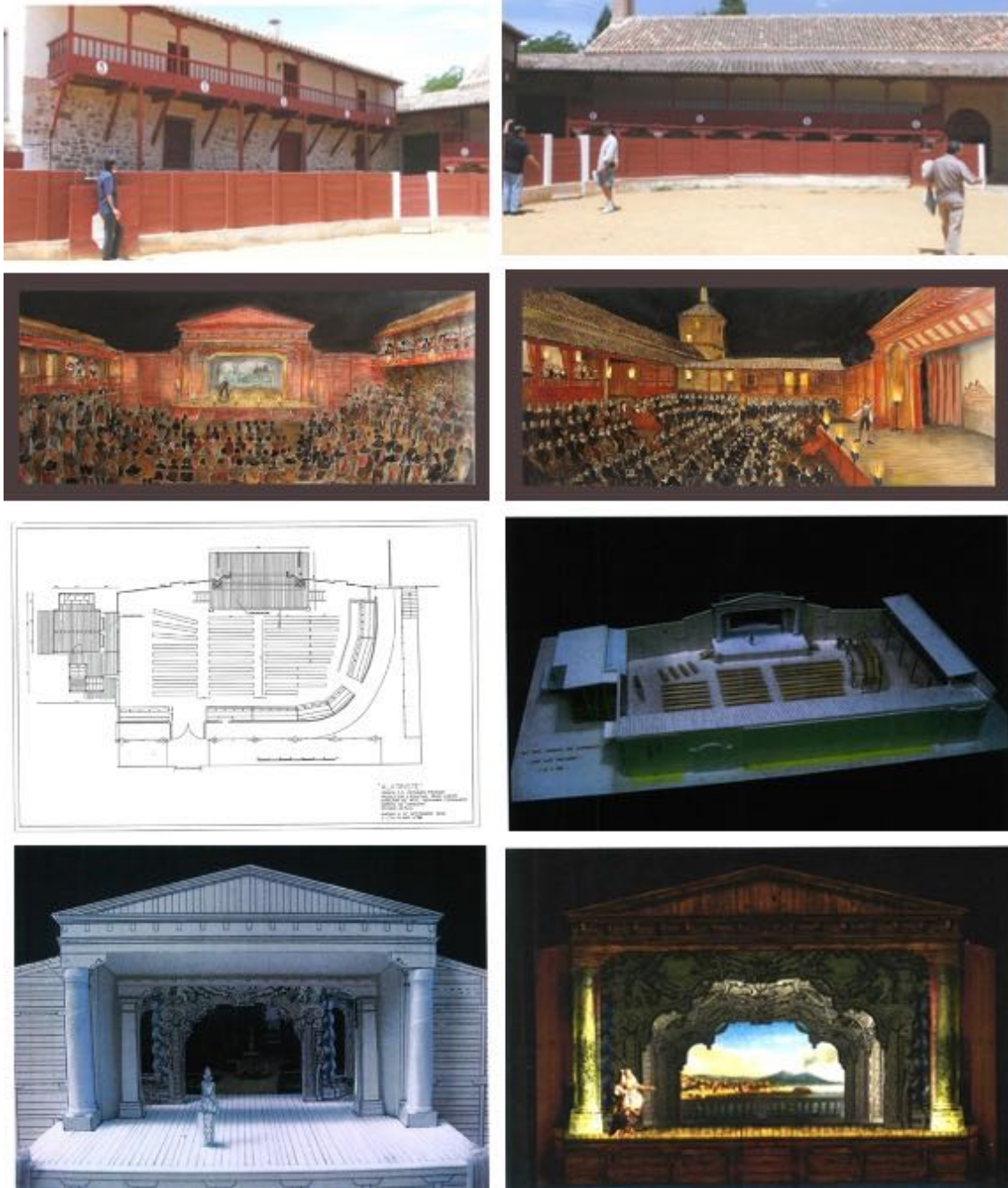


Imagen 186. Localización, bocetos, plano y maquetas. Plaza de toros Las Virtudes. Ciudad Real.
Decorado corral de comedias Doña Elvira. Sevilla. *Alatríste*.

Fuente. Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández

CAPITULO 3

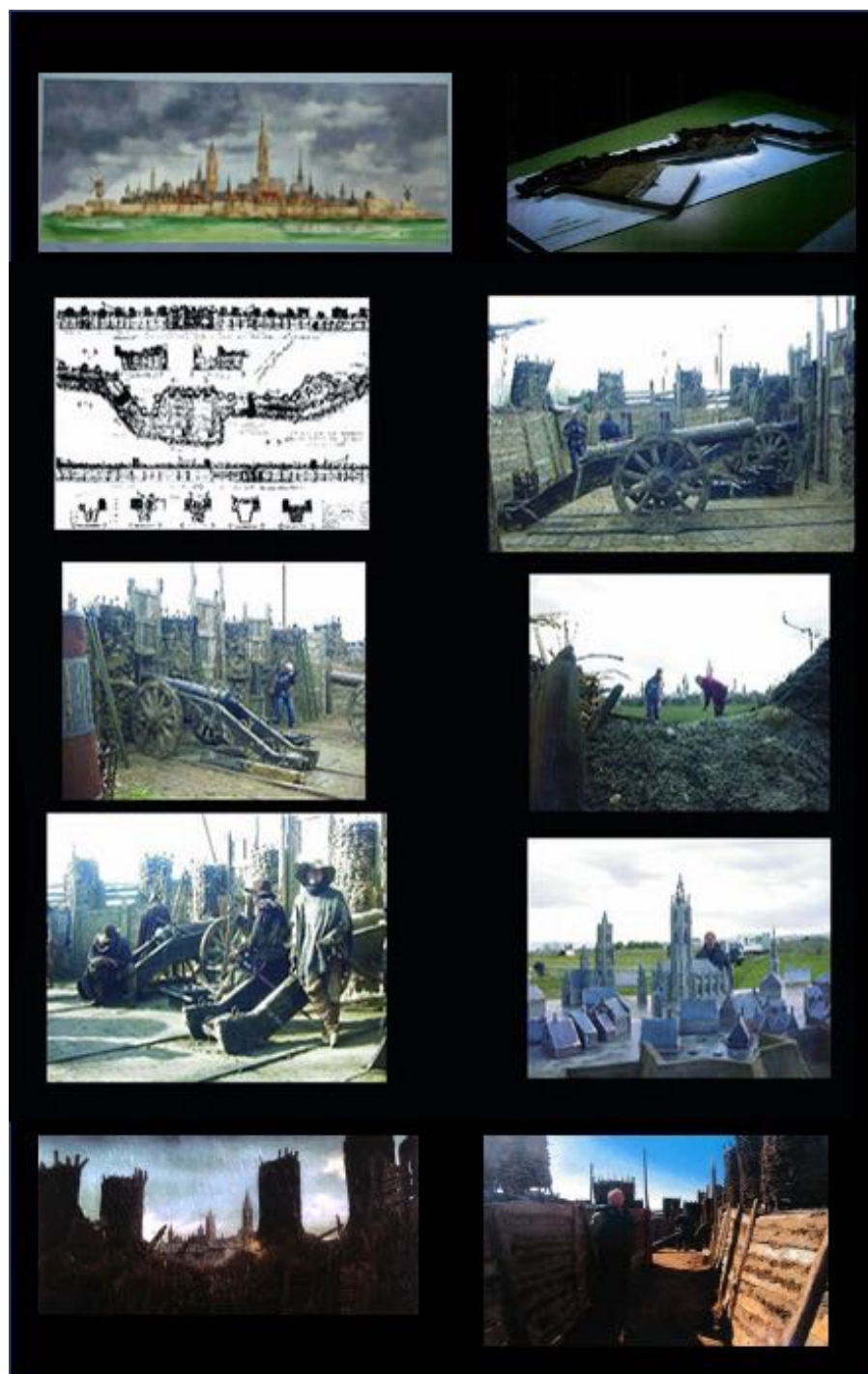


Imagen 187. Boceto, maqueta, plano, set trincheras, miniatura, forllo-pintura de ciudad de Breda, fotograma. Batalla de Breda. *Alatriste*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

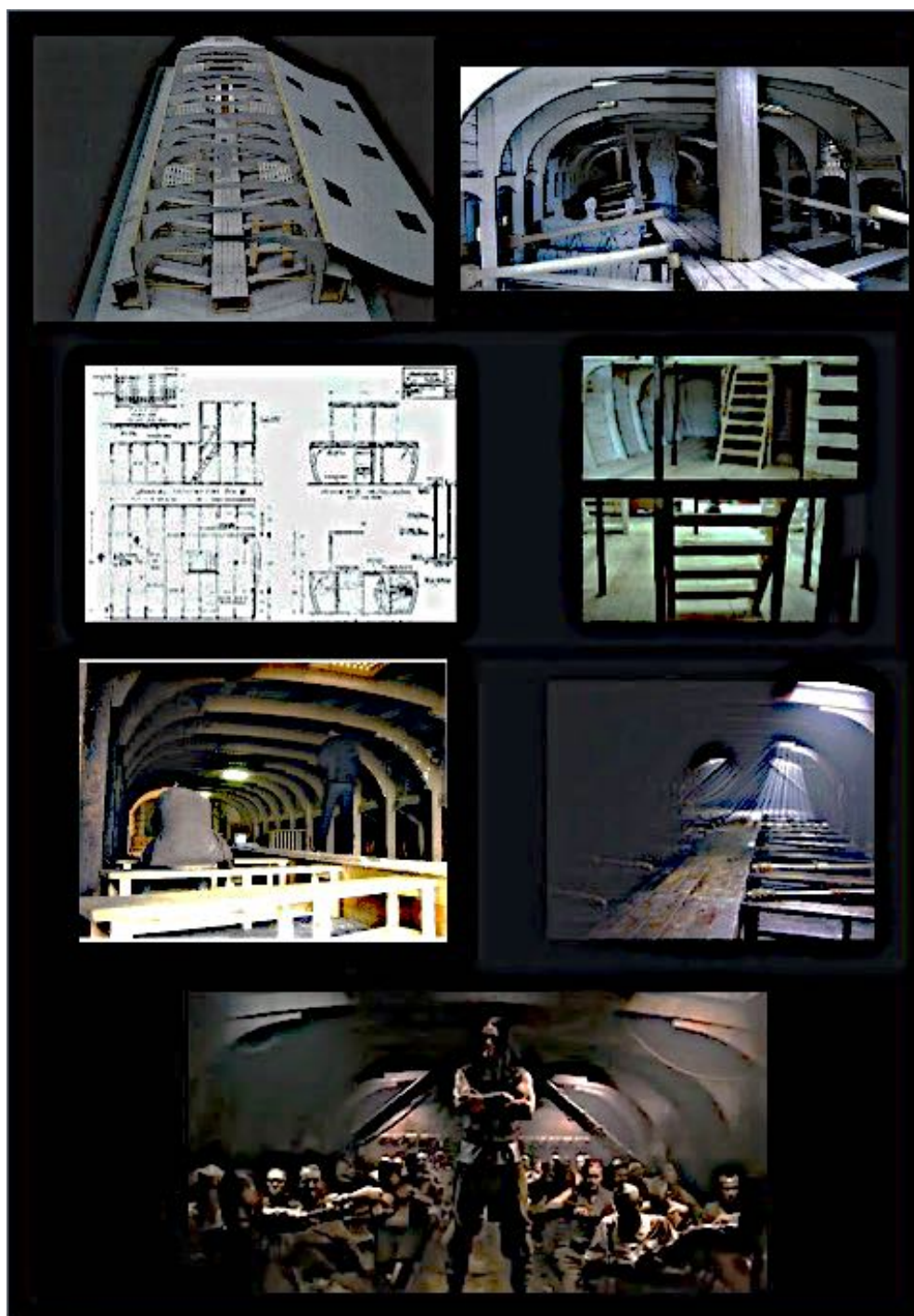


Imagen 188. Maqueta, plano, set y fotograma. Galera. *Alatrieste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández. y DVD *Alatrieste*.

CAPITULO 3



Imagen 189. Habitación Flandes. Bocetos y maqueta.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD Alatríste

Es un momento mágico cuando se reúnen todos los elementos en el *set* y se crea la atmósfera y el diálogo adecuado: la construcción y ambientación del *set*, la iluminación, los actores, el color y la relación espacial entre todos esos elementos.

3.3.6. Comparativa del diseño conceptual a la realidad fílmica: del boceto al fotograma.

Los bocetos de Benjamín Fernández se caracterizan por ser muy minuciosos y realistas, lo que aporta mucha información y fidelidad histórica. En ellos, se refleja con suma maestría el

CAPITULO 3

ambiente. Realizados con una técnica muy compleja y lenta como es el óleo, sirven a Benjamín Fernández como proceso de pensamiento, y acaban reflejando perfectamente, en imágenes, lo que el director y guionista han expresado previamente con palabras. A partir de dichos bocetos, tanto el equipo de arte como el resto de equipos (fotografía, vestuario, maquillaje, peluquería, efectos especiales y digitales), tienen la información suficiente para poder materializar el diseño de producción.

En las siguientes imágenes podemos analizar los cuarenta y cinco bocetos junto a sus respectivos fotogramas, a partir de las cuales, se estudiará la similitud que existe entre el boceto y el fotograma. La metodología seguida para explicar el proceso, es la siguiente:

Se ha escogido el fotograma que más se asemeja al boceto y ordenado cronológicamente según el guion. En general, podemos valorar el extraordinario parecido entre los bocetos y los fotogramas, aunque en algunos casos no podemos cotejar la similitud porque los decorados están en penumbra y los planos son muy cerrados no pudiendo apreciar con detalle el espacio. Gracias a estos bocetos tan minuciosos, Agustín Díaz Yanes puede planificar y hacerse una clara idea del lugar donde se desarrolla la acción. Y además sirven al equipo de arte y a los demás Departamentos para visualizar la película.

En los bocetos observamos los espacios en planos generales y amplios apreciando todo tipo de detalles mientras que en la película los planos son más cerrados, por lo general, planos medios y cortos. Además, al ser una película que se desarrolla en el siglo XVII, la iluminación está marcada al estilo de la pintura barroca por una luz tenebrista, contrastada y oscura. Así nos lo cuenta el director:

Una película del siglo XVII en España ha de tener su propio color, un color distinto. Eso lo sabía el director de fotografía, Paco Femenía. Fuimos al Prado, a ver Velázquez, Caravaggio, la pintura del XVII... Teníamos el color, la luz; lo difícil era hacerlo, pero ahí estaba Paco Femenía. (Cruz, 2006)

Las primeras secuencias nos sitúan en el Canal de la Mancha en tierras de Flandes. La magia del cine hace verosímiles situaciones del pasado adentrándonos en el Canal de la Mancha, en las húmedas y grises tierras holandesas. Benjamín Fernández refleja en estos tres primeros

CAPITULO 3

bocetos el ambiente que respiraban: la niebla, el frío, la humedad, el fuego, los disparos, las muertes y la oscuridad, a través de la paleta de colores y texturas de los bocetos. Estos decorados se construyeron íntegramente en los exteriores de los estudios *El Álamo*. En los fotogramas comprobamos que los planos son muy cerrados, hay excesiva niebla y al estar rodado de noche, apenas se distinguen las siluetas. La paleta de color es en gama de azules y grises con algún punto de rojos y amarillos del fuego (Imagen 190).

Las primeras imágenes donde aparece reflejado el Madrid de mediados del siglo XVII corresponden a la secuencia 5. Estas escenas se rodaron en calles de Baeza pero la magia del cine nos hace creer que estamos en Madrid. El boceto refleja con gran detalle lo que describe el guion.

En ese momento, un coche descubierto, tirado por una mula, se abre camino entre la multitud. Pasa al lado de Alatríste e Íñigo. En el coche va una jovencita de aproximadamente la misma edad que Íñigo (desde ahora Angélica de Alquézar) y se deslumbra por su belleza. La niña mira con interés a Alatríste como queriendo retener su cara y, después, clava sus ojos en Íñigo. Este queda paralizado. La niña le dedica una sonrisa enigmática, sensual, impropia de su edad. (Díaz Yanes, 2006, pág. 19)

En el boceto vemos una calle de Madrid (rodado en la Cartuja de Talamanca del Jarama) abarrotada de gente, con puestos callejeros, toldos colgados de las fachadas para cubrirse del calor sofocante y entre la multitud, se distingue un carruaje con Angélica de Alquézar mirando hacia atrás con cara pícara a Íñigo de Balboa. Alatríste les observa. La paleta de color es en tonos ocres, marrones y tostados. Esta gama de colores la veremos con frecuencia a lo largo del filme. Observamos en los fotogramas la misma escena que vemos en el boceto y similar paleta de color, aunque los planos son más cerrados (Imagen 191).

CAPITULO 3



Imagen 190. Bocetos y fotogramas. Canal/campamento holandés. El Álamo. Sec. 0,1,2,3. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3



Imagen 191. Boceto y fotogramas. Calles de Madrid/. Sec. 5. *Alatriste*. Cartuja de Talamanca del Jarama.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

La Imagen 192 corresponde a la Taberna del Turco. Este decorado se montó en la Cartuja de Talamanca del Jarama adecuando espacios allí existentes. Las tabernas eran edificios que contaban con una segunda planta en la que vivía el tabernero y ofrecía alojamiento, por eso apreciamos a la izquierda una escalera. Por las ventanas entra luz natural, acompañada en el interior por candelabros de velas y lámparas de aceite, creando una iluminación de contraluz. La paleta de color es en tonos ocres, marrones y tostados. Apreciamos la gran similitud entre el boceto y el decorado respectivamente al espacio, el ambiente, los personajes en sus mesas y la paleta de color. En cuanto a la iluminación percibimos que en el fotograma la luz es contrastada con los personajes a contraluz y el plano es algo más cerrado.

La acción de la secuencia se desarrolla en las calles de Madrid, cuando Malatesta y Alatríste salen de la Taberna del Turco (ambientada en Talamanca del Jarama). Mientras el boceto presenta un plano general de las calles de Madrid, en el fotograma de esta secuencia encontramos un plano medio de Malatesta que le ofrece un trabajo a Alatríste. En otro plano vemos a Alatríste meando sobre una pared cubierta de estampas de vírgenes y santos. El punto de vista es diferente en el boceto y en el fotograma (Imagen 193).

El boceto de la Imagen 194 nos muestra un plano general donde vislumbramos al fondo a Malatesta y Alatríste, de pie, frente a la mesa en la cual está sentado Luis de Alquézar, quien les propone un encargo: matar al príncipe de Gales y Buckingham. El boceto muestra la estancia, con una luz cálida que entra por las vidrieras marcando el lugar y donde vemos, en primer plano, a Bocanegra observando lo que ocurre. En el fotograma percibimos que el punto de vista es diferente, los planos son cortos y lo más amplio y parecido al boceto es el fotograma donde vemos en primer plano a Malatesta y Alatríste y de fondo detrás de ellos, está sentado en un sillón el fraile dominico, quien se presenta como el padre Emilio Bocanegra, presidente del Santo Tribunal de la Inquisición. La paleta de color es más apagada y la iluminación muy contrastada, aunque se mantiene la misma gama de colores en ocres y marrones. La estancia fue rodada en el Monasterio de San Isidoro de Sevilla, donde indicamos lo que ocurre en la secuencia 10 del guion:

CAPITULO 3

El plano se amplía. El enmascarado está sentado tras una mesa. En el dedo índice de su mano izquierda luce un sello de oro.

Alatriste y Malatesta de pie frente a la mesa. Detrás de ellos, bajo una gran cruz, sentado en un sillón frailer, un dominico. (Díaz Yanes, Alatriste. Guión cinematográfico, 2006)



Imagen 192. Boceto y fotogramas. Taberna del Turco. Cartuja de Talamanca de Jarama.
Sec. 6, 24 y 81. *Alatriste*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Alatriste.

CAPITULO 3



Imagen 193. Boceto y fotogramas. Calles de Madrid. Cartuja de Talamanca de Jarama.
Sec.24. Alatraste.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Alatraste.

CAPITULO 3

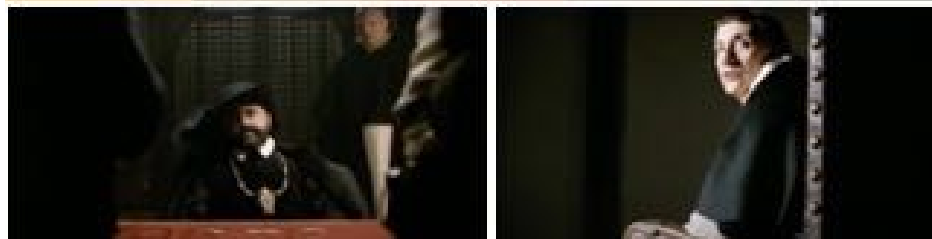
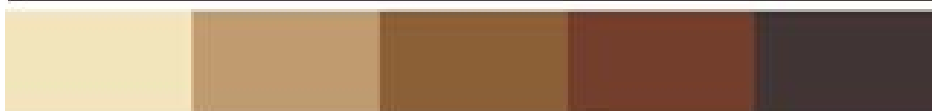


Imagen 194. Boceto y fotogramas. Madrid/Habitación Bocanegra. Monasterio de San Isidoro. Sevilla. Sec. 10.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD Alatríste.

CAPITULO 3

La Imagen 195 nos muestra el boceto del patio de la casa de Alatraste. En un primer plano aparecen Iñigo y Alatraste sentados en un patio típico de las casas de la época tipo corrala, donde observamos: gallinas sueltas, un palomar, tendedero, etc. en gama de tonalidades suaves predominando los colores ocres y marrones y una luz suave y natural. Esta localización se adaptó en la Cartuja de Talamanca del Jarama. La secuencia en la película nos cuenta la llegada de Alatraste a su casa y su encuentro con Iñaki que está dando estocadas con un palo. En los fotogramas apreciamos que es el mismo espacio del boceto, pero la acción ha cambiado. Los planos son más cerrados y la paleta de color es desaturada y monocromática en tonos tierras y grises. Esto ocurre algunas veces, pues la acción del guion puede variar a lo largo del rodaje.

El boceto de la Imagen 196 presenta el encuentro de Alatraste y Bocanegra, quien le perdona la vida de momento. Sus últimas palabras serán: *“La ira de Dios sabrá donde encontraros”*. El boceto muestra un plano general de una estancia del Monasterio de San Isidoro de Sevilla, con una luz natural cálida que entra por el ventanal iluminando el gran crucifijo y dejando a contraluz a los personajes. La gama en tonos ocres y marrones se mantiene en casi toda la película. Sin embargo, los fotogramas revelan, en planos más cerrados, la misma acción con tonos monocromáticos fríos y contrastados.

En la Imagen 197 nos encontramos en el gabinete de pinturas del Palacio de Guadalmedina (rodada en la Cartuja de Talamanca del Jarama). Un desván repleto de muebles, objetos de decoración y cuadros apilados. En la secuencia veremos el cuadro *El aguador de Sevilla* de Velázquez. El Conde de Guadalmedina le pregunta a Alatraste que le parece el cuadro que acaba de adquirir, dándonos a entender que es un buen coleccionista y entendido en arte. En esta secuencia apreciamos el gran parecido entre el boceto y el fotograma, exceptuando que en el fotograma el plano es más cerrado y la iluminación contrastada y fría.

CAPITULO 3



Imagen 195. Boceto y fotogramas. Madrid/ casa Alatraste/patio. Cartuja de Talamanca del Jarama.
Sec. 15A. Alatraste.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Alatraste.

CAPITULO 3

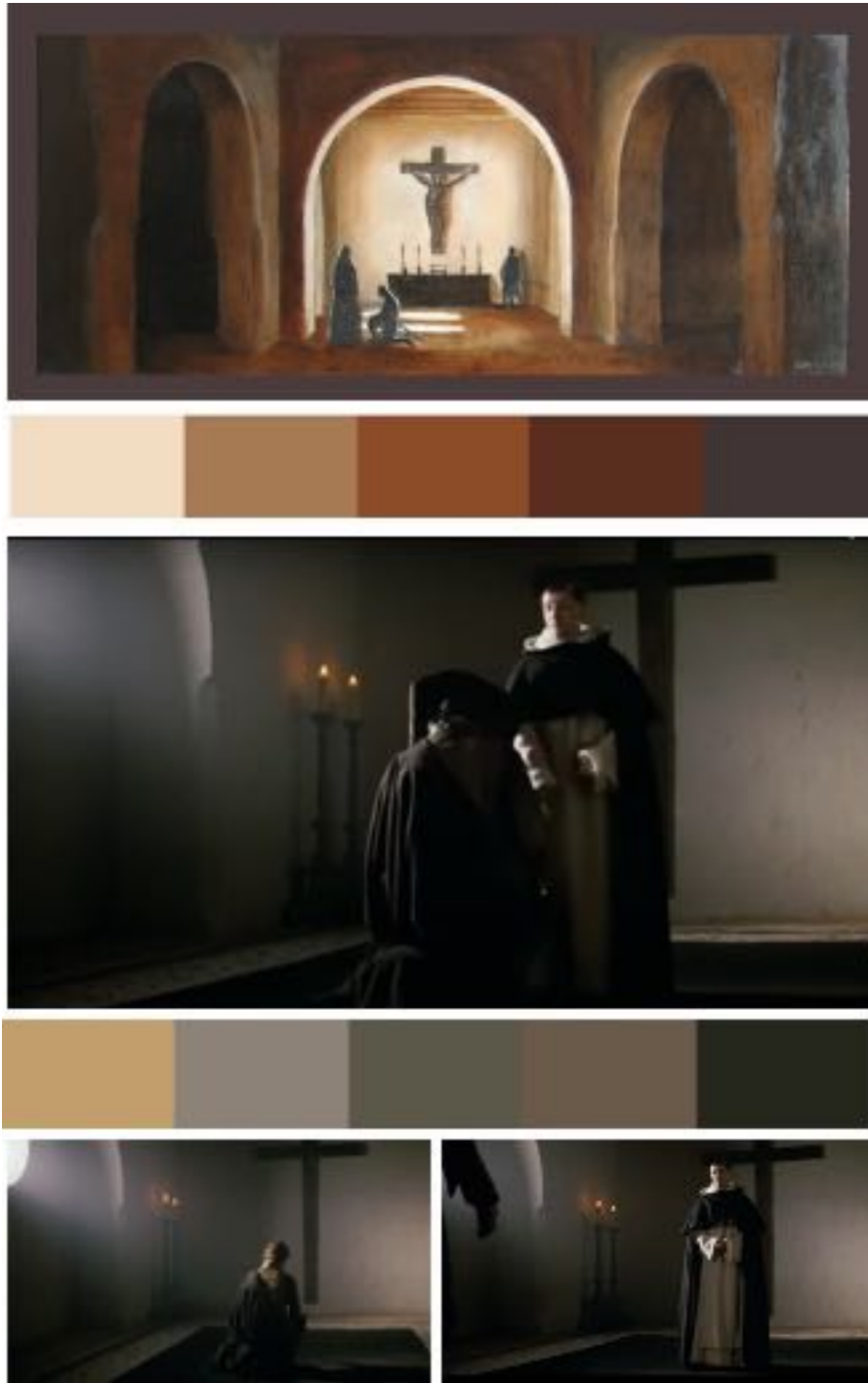


Imagen 196. Boceto y fotogramas. Madrid/habitación Bocanegra. Monasterio de San Isidoro. Sevilla. Sec. 23. *Alatriste*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3



Imagen 197. Boceto y fotogramas. Palacio de Gualdamedina/Desván. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec. 27. Alatríste.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatríste*.

CAPITULO 3

El archivo histórico municipal de Úbeda, situado en el Palacio Vázquez de Molina, con su artesonado mudéjar fue el escenario para recrear el salón de mapas del Palacio Real donde Alatraste visita al Conde-Duque de Olivares. El boceto proyecta un plano general de una sala amplia dibujada con perspectiva central. El espacio está cubierto de estanterías repletas de pergaminos, documentos y mapas. Una mesa al fondo ocupa el centro de la sala donde está sentado el conde- duque de Olivares. El boceto mantiene la paleta de color predominante del filme en tonos ocres, marrones y tostados. El fotograma enseña el espacio en planos más cerrados, pero apreciamos la similitud entre ambos (Imagen 198).

En la Imagen 199 vemos el boceto y los fotogramas donde Los Tercios asedian Breda. Estamos en las trincheras con lluvia y humedad, llenas de fango, con soldados españoles calados hasta los huesos, agotados, sucios y andrajosos. El boceto describe, en primer plano, a nuestros protagonistas; apoyados en las trincheras junto a sus mosquetes. De fondo grandes cestones y en la lejanía divisamos Breda, en tonalidades cálidas de ocres, marrones, tostados y grises. En el fotograma observamos a Copons, Garrote y Pereira agotados, sucios y calados, bajo un cielo encapotado y lluvia torrencial, hay barro por todas partes. La secuencia es muy densa rodada en planos medios y cortos muy cerrados. Prácticamente el color desaparece, convirtiéndose en gama de colores fríos, paleta monocromática de grises azulados. El set se construyó y rodó en los exteriores de los estudios de *El Álamo* en Navalcarnero (Madrid). Para recrear la ciudad de Breda se realizó una gran maqueta que intuimos al fondo. En la secuencia 29 en la sala de mapas Alatraste describe a Olivares como es Flandes:

Es el fin del mundo, Excelencia. Cuando Dios nuestro señor creó Flandes, lo alumbró con un sol negro. Un sol hereje, que ni calienta, ni seca la lluvia que te moja los huesos para siempre. Es una tierra extraña, que nos teme y nos odia, y que jamás nos dará tregua. Flandes es el infierno, Excelencia. (Díaz Yanes, 2006, pág. 55)

CAPITULO 3



Imagen 198. Boceto y fotogramas. Palacio Real/ Salón de mapas. Archivo histórico municipal de Úbeda Sec. 29. Alatríste.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatríste*.

CAPITULO 3



Imagen 199. Boceto y fotogramas. Flandes/Trincheras. Estudios *El Álamo*.
Sec. 32. Alariste.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Alariste.

CAPITULO 3

En la Imagen 200 vemos un plano general de la trinchera, los soldados están preparados con sus mosquetones por si pueden dar caza a un holandés. En segundo plano los cestones les protegen y de fondo en la lejanía se aprecia la ciudad de Breda. La gama de colores de ocres, marrones y tierras del boceto contrastan con la del fotograma. Hemos elegido el fotograma que más se acerca a este momento que plasma el boceto y es cuando vemos a Pereira, el portugués, que se alza, dispara y rápidamente se tira al suelo. El tiro del holandés choca contra el centón por donde asoma la cabeza de Pereira. Es el único instante donde apreciamos, en medio de la neblina, la ciudad de Breda al fondo. La gama de colores es opuesta al boceto, convirtiéndose en paleta monocromática de grises azulados en espacios condensados, consiguiendo esa sensación que describe Alatríste “*Flandes es el infierno*”.

Nos encontramos en el momento histórico que inmortalizó el pintor sevillano Diego Velázquez en su cuadro *Las lanzas o la rendición de Breda*, donde retrata, con dignidad, la rendición de los holandeses. El boceto muestra al bando español, un grupo compuesto por soldados, contemplando la escena de la rendición con la entrega de las llaves de la ciudad. Benjamín Fernández muestra el contraplano del cuadro, dibujando el ambiente (sus gentes y soldados, sus diferentes atuendos, las carpas de campaña, las banderas y estandartes), en un plano frontal, estático y congelado que recoge ese instante (rodada en los estudios de *El Álamo*).

Los fotogramas revelan el plano y contraplano de la rendición de Breda consiguiendo con gran maestría adentrarnos en el acontecimiento que inmortalizó Velázquez y que se ha quedado grabado en nuestras mentes para siempre. La pintura ha tenido en el cine muchas interpretaciones y aquí nos adentramos más allá del cuadro en el contexto histórico creando un concepto visual que incluye niveles poéticos de decoración expresiva (Imagen 201).

CAPITULO 3



Imagen 200. Boceto y fotogramas. Flandes/Trincheras. Estudios *El Álamo*.
Sec. 32. Alatraste.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Alatraste.

CAPITULO 3

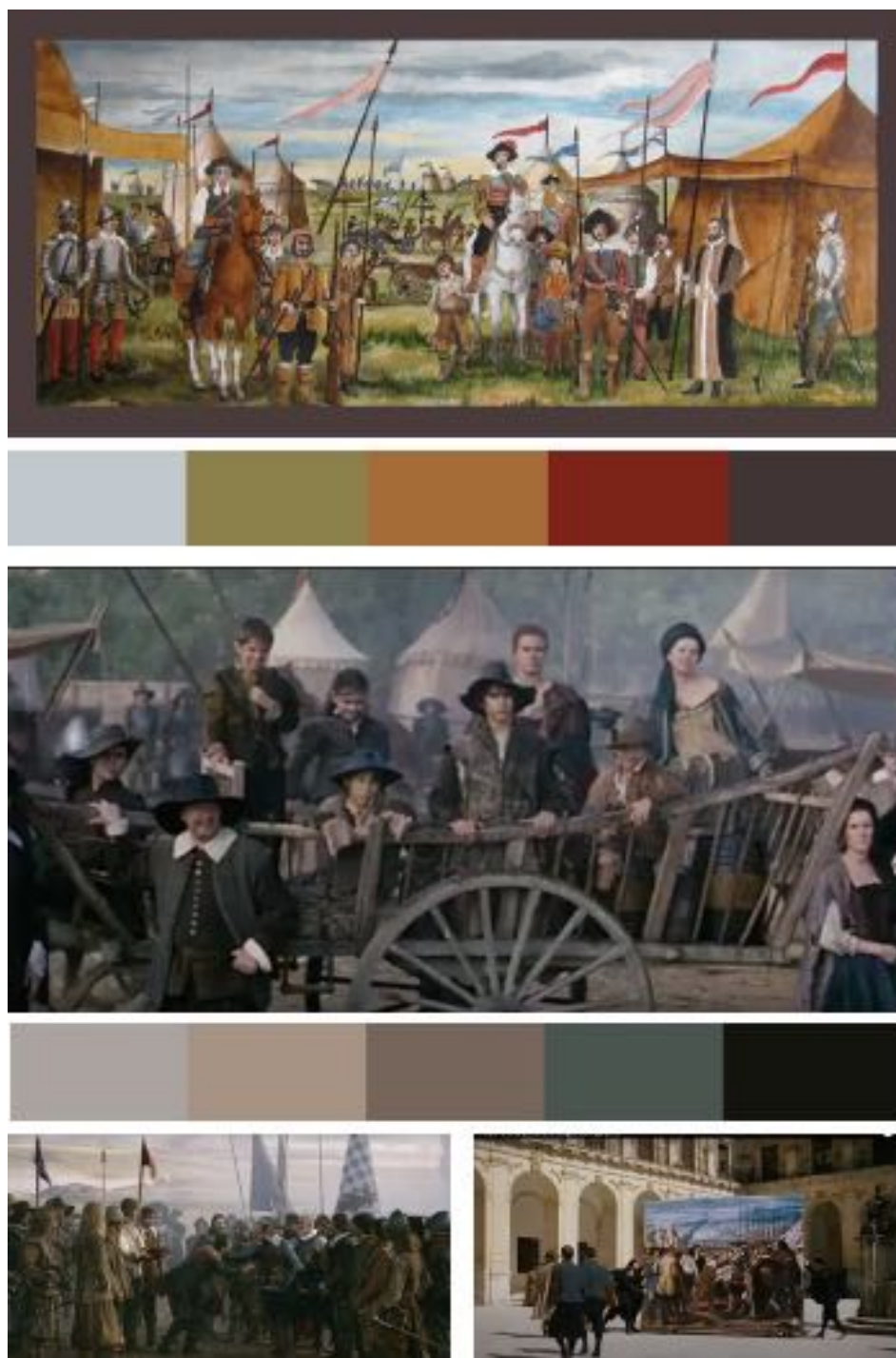


Imagen 201. Boceto y fotogramas. Rendición de Breda. Estudios *El Álamo*.
Sec. 35. Alatraste.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatraste*.

CAPITULO 3

La Imagen 202 recoge los fotogramas del desembarco de los Tercios en el puerto de Cádiz que vienen de Flandes. Hemos seleccionado el boceto que más se asemeja a los fotogramas, en el apreciamos un soportal del puerto dibujado desde un punto de vista en perspectiva central, que nos permite percibir el ambiente portuario. En primer plano, aparecen los soldados y marineros reunidos, rodeados de elementos marineros como bidones, sacos, cajas, etc. Al fondo avistamos la llegada de los Tercios al puerto. En los fotogramas podemos apreciar los planos del desembarco: soldados sucios, harapientos, heridos y mutilados que bajan de la galera contentos de pisar de nuevo suelo español, centrándose en Íñigo que busca a Alatríste. Los planos de esta secuencia son cerrados y la luz es contrastada (esto ocurre con frecuencia a lo largo del filme). Percibimos que el boceto y el fotograma son semejantes, reflejando el ambiente del momento.

La Imagen 203 muestra la secuencia en la que Quevedo, Alatríste e Íñigo van andando por una calle sevillana y se dirigen hacia el corral de comedias de Doña Elvira. El equipo de arte adaptó y ambientó los exteriores de la Casa de la Moneda de Sevilla. Los bocetos revelan, en un plano amplio, el ambiente de una calle repleta de gente y a nuestros personajes en el centro de la escena. La paleta de colores es de tonos cálidos y predominio de tonalidades rojas, marcando una iluminación de luces de velas y antorchas al tratarse de una secuencia nocturna.

El interior del corral de comedias de Sevilla se rodó adaptando la plaza de toros de Las Virtudes de Ciudad Real. El coso taurino es de estructura cuadrada y su galería alta está formada por una balaustrada y zapatas de madera, así como columnas de piedra en la parte que da a la ermita. Aprovechando esa estructura cuadrada, construyeron el escenario y una parte de galería como palco.

El boceto muestra una escena nocturna con una vista lateral del escenario, el patio de butacas (que se corresponde con el ruedo de la plaza de toros) y los palcos, aprovechando las galerías de la plaza. En el boceto predominan las tonalidades rojas. Advertimos el ambiente de la escena repleta de gente observando el escenario donde se representa la obra *El perro del hortelano* de Lope de Vega (Imagen 204).

CAPITULO 3



Imagen 202. Boceto y fotogramas. Playa de la Caleta. Cádiz. Sec. 38. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3



Imagen 203. Boceto y fotogramas. Calles Sevilla. Casa de la Moneda. Sevilla. Sec. 39. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

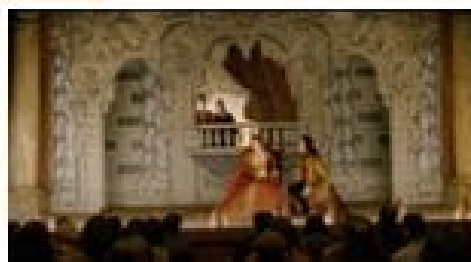
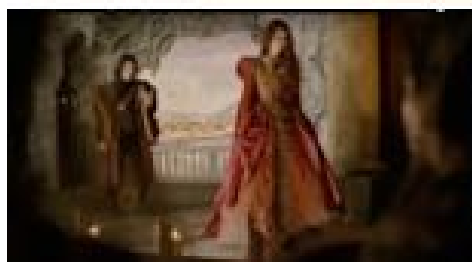


Imagen 204. Boceto y fotogramas. Corral de comedias de Doña Elvira. Sec. 41. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

El boceto siguiente muestra una Imagen frontal del teatro repleto de público mientras en el escenario se representa *El perro del hortelano* con María de Castro interpretando a Diana que recita unos versos a Teodoro. En los fotogramas observamos con detalle el escenario y los palcos: el palco de Alatríste, el palco Real donde se encuentran el Rey, Guadalmedina y Olivares y el palco de Angélica (Imagen 205).

Los fotogramas de la Imagen 206 muestran la secuencia de la alcoba de María en Sevilla (rodada en la Cartuja de Talamanca del Jarama). Alatríste está en la bañera mientras María y él conversan sobre qué le ha parecido la representación de teatro. María le cuenta que el Rey le ha regalado un collar. Los planos de la alcoba semejan escenas de cuadros del renacimiento por el tratamiento de la luz y la composición. Además, la presencia de un espejo, que refleja a la pareja al final de la escena, nos recuerda las pinturas de Velázquez, trasportándonos a este periodo histórico.

El boceto siguiente muestra una Taberna de Sevilla (rodada en la Cartuja de Talamanca del Jarama), en la que están sentados Pereira e Íñigo y por la puerta aparece un alguacil de la Inquisición. La estancia es fría y está vacía, los muebles, vigas y suelo son de madera, y de las vigas cuelgan apliques de luz de vela. Hay pocos elementos de atrezzo y el ambiente presagia que algo malo va a ocurrir. En el fotograma observamos con planos bastante cerrados la misma estancia donde Pereira le cuenta a Íñigo que le busca la Inquisición, en ese momento se abre la puerta del fondo y entran los alguaciles. Uno de ellos se acerca a la mesa de Íñigo y Pereira y le dice: *Luis Pereira, daos por preso en nombre del Santo Tribunal de la Inquisición*. Todo ocurre muy rápido, Pereira saca su daga y de un tajo se corta el cuello, mientras os parroquianos observan la escena sin inmutarse (Imagen 207).

CAPITULO 3

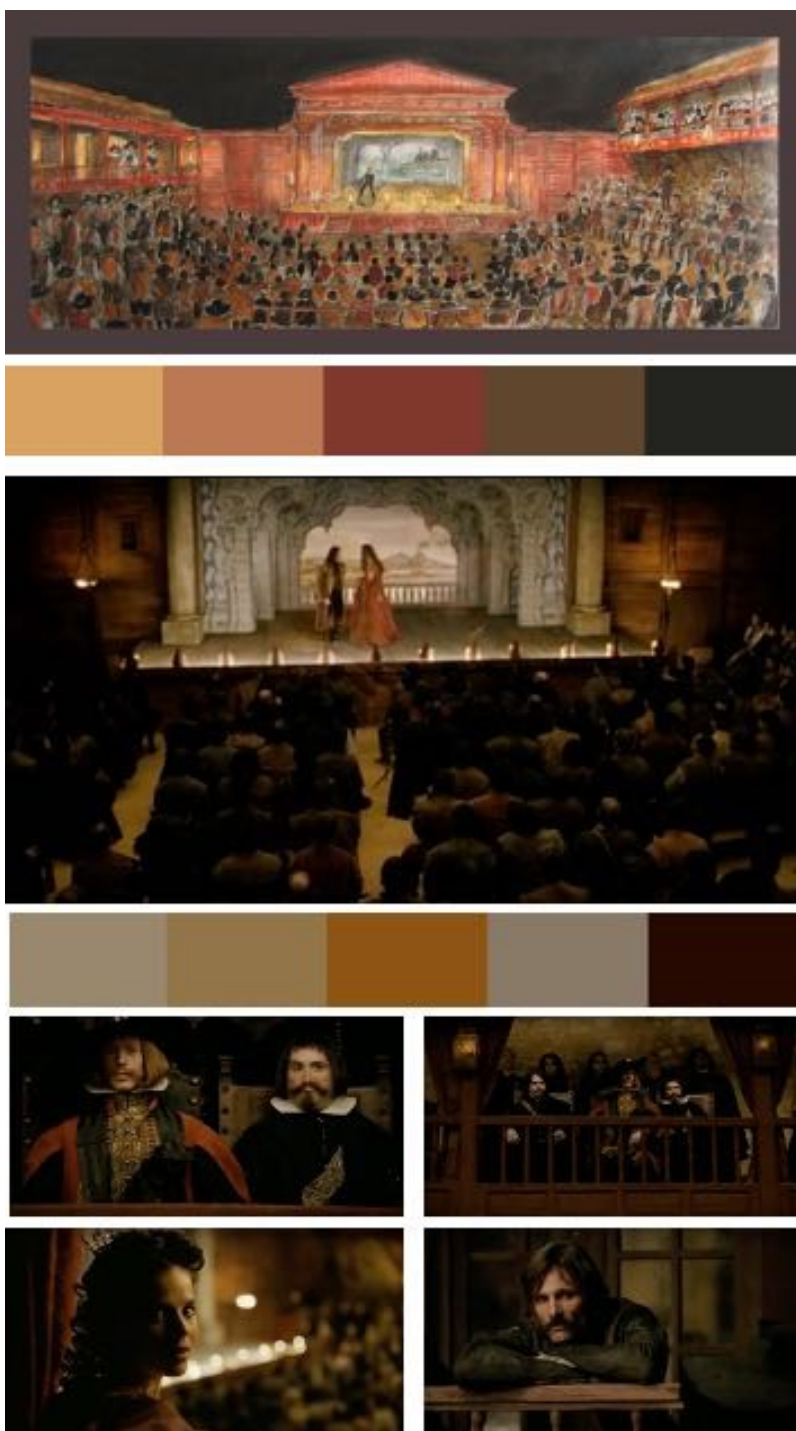


Imagen 205. Boceto y fotogramas. Corral de comedias de Doña Elvira. Sec.43, 44 y 45. *Alatriste*. Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3



Imagen 206. Boceto y fotogramas. Habitación de María con Bañera. Cartuja de Talamanca del Jarama.
Sec.47. *Alatriste*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Alatriste.

CAPITULO 3

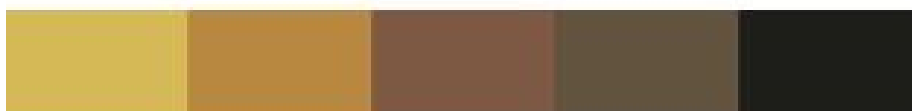


Imagen 207. Boceto y fotogramas. Taberna de Sevilla. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.50A.
Alatriste.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Alatriste.

CAPITULO 3

Gualdamedina, por orden del Rey, encarga a Alatraste atracar el galeón que porta en sus bodegas dos mil barras de oro sin declarar. Los bocetos muestran la orilla del río Guadalquivir, donde se embarcan Alatraste y sus secuaces para ir al galeón. El boceto ilustra un embarcadero a orillas del río Guadalquivir, en Palma del Río, con vistas a la torre del Loro y la Giralda. Sin embargo, el fotograma que cuenta este momento muestra un plano mucho más cerrado (Imagen 208).

En la Imagen 209 observamos los bocetos que muestran el arranque de la secuencia en la que podemos apreciar la cubierta del galeón de noche mirando hacia popa y el castillo dibujado con todo tipo de detalles. A la derecha asoman por la borda Alatraste y sus compañeros preparados para el asedio. Los fotogramas de esta secuencia vislumbran los disparos y cañonazos del asedio rodados con gran cantidad de efecto de niebla y con una iluminación en tonos azules, lo que deja en penumbra la escena. Apreciamos que el decorado es exactamente igual a los bocetos dibujado por Benjamín, aunque cambia la iluminación. Estas escenas se rodaron de noche en la playa Valdevaqueros, donde instalaron la cubierta del galeón.

En el siguiente boceto observamos a Malatesta herido y postrado en la cama. Un vendaje le cubre el pecho, y un apósito el ojo. Alatraste viene a matarle, porta su pistola en la mano. Observamos el gran parecido del boceto y el fotograma excepto por el punto de vista de la escena y por la luz tenebrista. Los fotogramas de esta secuencia recuerdan a estancias de cuadros renacentistas del barroco, recreando atmosferas pictóricas. Se ambientó en una estancia del Monasterio de San Isidoro, Sevilla (Imagen 210).

Percibimos en la siguiente Imagen, una calle de noche donde pasean Alatraste y Quevedo. Nos encontramos en la secuencia 61 en la que Quevedo comenta la situación de nuestro país a Alatraste: *Mirad en lo que nos hemos convertido capitán. En un país de mendigos; nosotros que éramos el ombligo del mundo...* El boceto muestra una calle de Madrid ambientada en la Cartuja de Talamanca del Jarama, donde en principio se iba rodar. Finalmente, se decidió trasladar el rodaje a calles de Baeza. Comprobamos que el boceto y los fotogramas son diferentes en cuanto a paleta de color e iluminación (Imagen 211).

CAPITULO 3



Imagen 208. Boceto y fotograma. Río Guadalquivir. Palma del Río. *Alatriste*. Sec. 50A
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3



CAPITULO 3

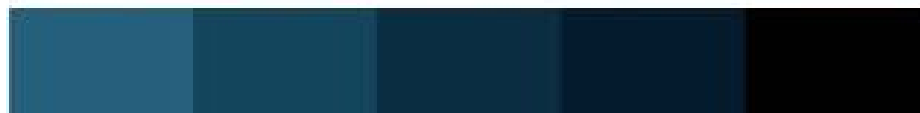
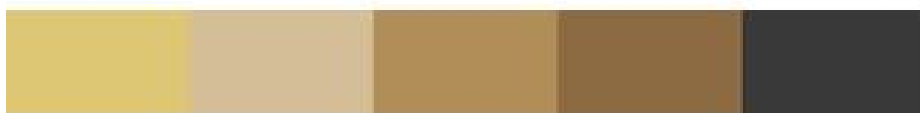


Imagen 209. Bocetos y fotogramas. Galeón /cubierta. Playa de Valdevaqueros. Sec.54. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

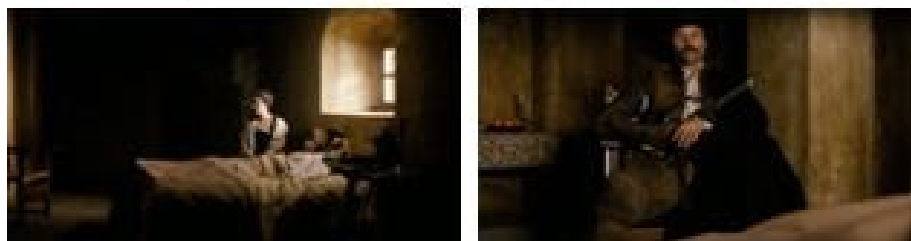
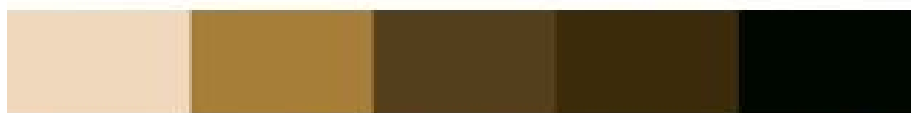


Imagen 210. Boceto y fotogramas. Habitación de Malatesta. San Isidoro. Sevilla. Sec.59. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3



Imagen 211. Boceto y fotogramas. Calles de Madrid. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

En la Imagen 212 observamos a Iñigo observa a Alatraste como duerme en su habitación, tumbado en un camastro. La débil luz de una vela ilumina la estancia, además de un haz de luz que escapa por la puerta. En el filme descubrimos que esta primera parte no se ve, arrancando la secuencia en el fotograma que mostrados donde observamos el cambio de luz del amanecer. Alatraste despierta, se incorpora y va hacia una mesita donde coge la cadena de oro que le regaló el Rey. La estancia dibujada es la misma del fotograma y la paleta de color se mantiene, solo descubrimos que cambia la disposición del poco mobiliario existente (esta secuencia se rodó en la Cartuja de Talamanca del Jarama).

El boceto muestra a Alatraste en un corredor de un corral de comedias, rodeado de trastos, telas pintadas y elementos de utilería que usan para la tramoya (rodada en la Cartuja de Talamanca del Jarama). En los fotogramas no se aprecia la estancia, aunque podemos intuir que es el mismo espacio diseñado por Benjamín Fernández, coincidiendo la paleta de color (Imagen 213).

La secuencia anterior continúa con esta otra ilustración que nos lleva a los camerinos de los actores. Alatraste aparta el cortinón y entra al camerino de María de Castro. Ella no está, en su lugar vemos a Martín Saldaña, el teniente de alguaciles. Los planos son cerrados, por lo que no se pueden apreciar los detalles de la estancia (Imagen 214).

El boceto muestra un plano general del dormitorio de Angélica observando la llegada de Iñigo. El fotograma que más se acerca al boceto es el plano de ella mirando a cámara donde se supone observa a Iñigo. La paleta de colores con predominio de las tonalidades naranjas coincide en el boceto y fotograma.

En un principio se montó la habitación en el Monasterio de San Isidoro, pero por problemas de plan de rodaje tuvieron que trasladar el decorado a una estancia de la Cartuja de Talamanca del Jarama. A veces, ocurre que por tiempos de rodaje si no se puede cumplir el plan de rodaje y si el decorado no es muy complicado de montar se cambia de localización (Imagen 215).

CAPITULO 3



Imagen 212. Boceto y fotogramas. Habitación Alatríste. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.64
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD Alatríste.

CAPITULO 3

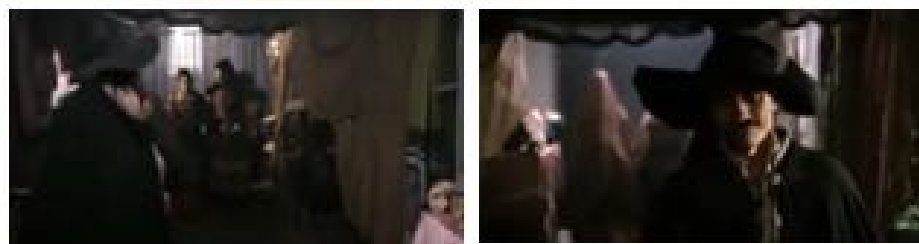
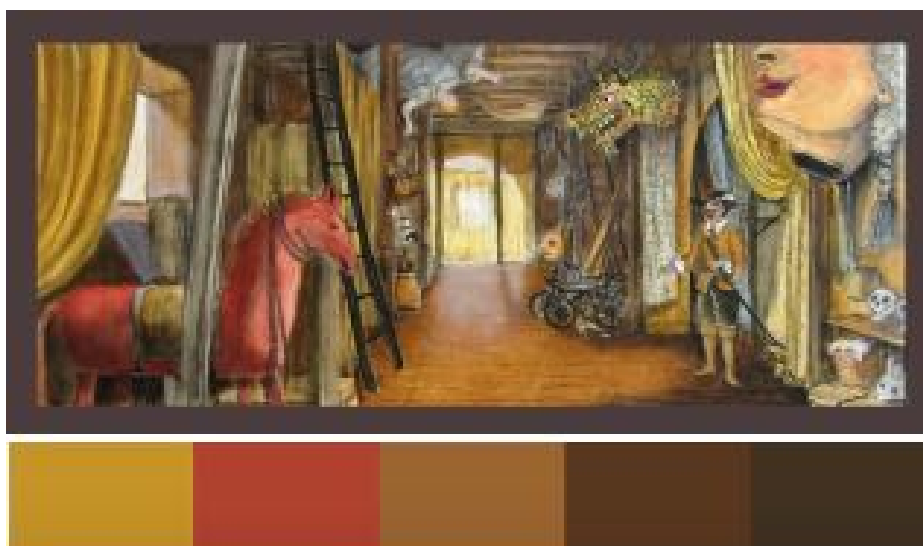


Imagen 213. Boceto y fotogramas. Madrid/Corral de Comedias/Corredor. Cartuja de Talamanca del Jarama.
Sec.66. *Alatriste*.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Alatriste.

CAPITULO 3

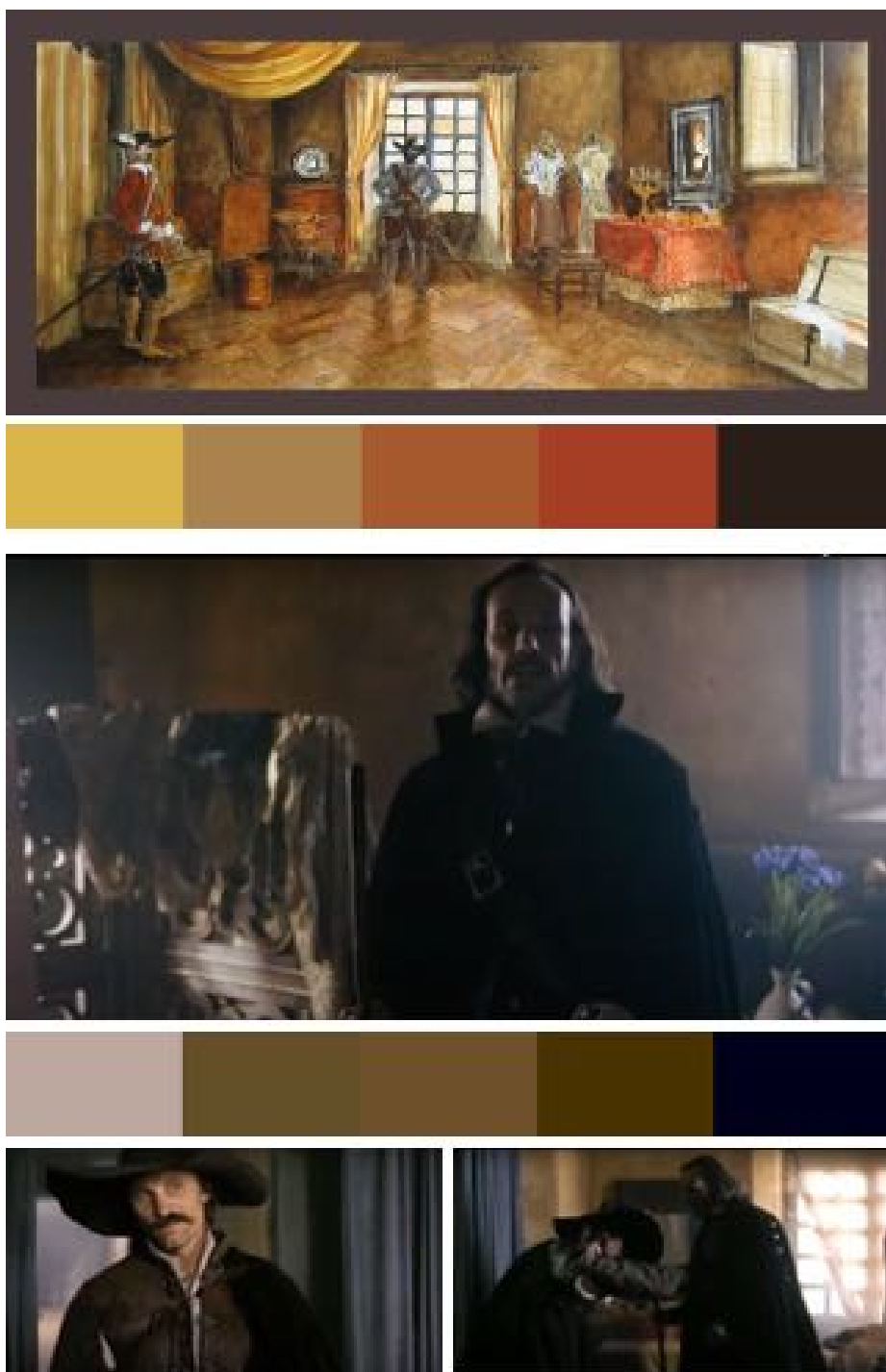


Imagen 214. Boceto y fotogramas. Camerino de María. Sec.67. Cartuja de Talamanca del Jarama. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

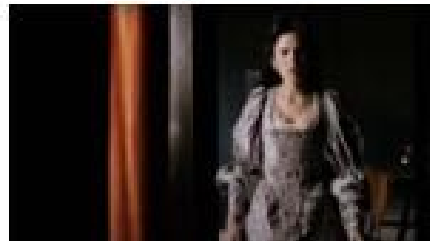


Imagen 215. Boceto y fotogramas. Habitación Angélica. San Isidoro. Sec.72. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

En la secuencia 216 nos encontramos una escena hogareña donde Malatesta afila su espada mientras su mujer cocina. Esta escena nos transporta y recuerda a la obra de Velázquez. Así nos lo cuenta Mónica Barrientos:

Otras obras de Velázquez que incluyen algún detalle de naturaleza muerta también inspiran algunos momentos de Alatraste; es por ejemplo la relación que puede establecerse a este nivel entre los planos del matrimonio Malatesta en la cocina de su hogar, a la luz de las velas, mientras él afila su espada, y *La cena de Emaús* (1620), cuyo escenario principal es también una cocina. (Barrientos-Bueno, 2017, pág. 416)

Además, nos recuerda a las pinturas costumbristas de los pintores holandeses del siglo XVII. Escenas hogareñas con todo tipo de detalles, donde la luz juega un papel fundamental creando una atmósfera cálida e intimista.

Observamos el gran parecido entre el boceto y el fotograma, aunque cambie la posición de los personajes. La paleta de colores se mantiene, sin embargo, como ocurre en toda la película la iluminación es más contrastada y tenebrosa y nos acerca a una iluminación de pinturas barroca. Este decorado se montó en la Cartuja de Talamanca del Jarama.

En el boceto vemos un plano general del exterior de la casa de Alatraste y al fondo un par de alguaciles de espaldas llevándose preso a Íñigo. En los fotogramas descubrimos la escena dentro del patio de la casa de Alatraste. Dos alguaciles llevan preso a Íñigo aturdido y asustado mientras Alatraste está llegando a la casa. El escenario es diferente y tanto la paleta de color, la hora de luz y la puesta en escena cambian totalmente. En un principio la secuencia estaba planteada rodar en los exteriores de la Cartuja de Talamanca del Jarama, pero finalmente, se cambió la ubicación y se rodó en el patio del decorado de la casa de Alatraste montado en Talamanca del Jarama (Imagen 217).

CAPITULO 3



Imagen 216. Boceto y fotogramas. Madrid/Cocina Malatesta. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.86.
Alatriste.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD
Alatriste.

CAPITULO 3

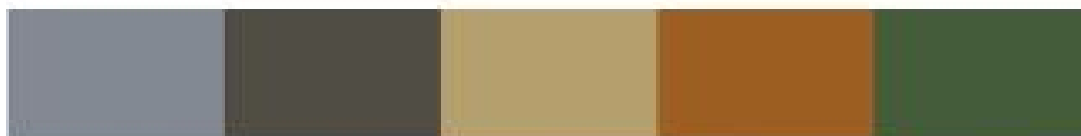


Imagen 217. Boceto y fotogramas. Ext. Casa Alatraste. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.92. Alatraste.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD Alatraste.

CAPITULO 3

Este boceto es diferente al resto, es el único en el que Benjamín Fernández no ha dibujado ningún personaje. Mientras los demás están pintados con la técnica del óleo, aquí observamos una fotografía de una de las salas del Palacio de Guadalmedina (rodada en el Palacio del Viso del Marqués de Ciudad Real) donde Benjamín Fernández ha manipulado la Imagen pintando y dibujando sobre la misma. En la película solo vemos la parte izquierda del gran ventanal con las figuras de Alatríste y Angélica recortadas a contraluz. El plano es cerrado e intimista. Alatríste le pide a Angélica que le ayude a sacar de las galeras a Íñigo (Imagen 218).

Observamos la galera con filas de bancos y hombres remando, algunos con las cabezas rapadas, de espaldas a cámara. Un hombre al fondo dirige el ritmo de los galeotes. El fotograma elegido es análogo al boceto, con luces que atraviesan las claraboyas del techo y similar paleta de color. Para poder rodar esta secuencia tuvieron que construir un decorado en el plató de *El Álamo* (Imagen 219).

La siguiente ilustración muestra la última secuencia de la película, la gran batalla de Rocroi, después de llevar 8 horas de lucha. Observamos al ejército francés en la explanada del Monasterio de Uclés, que sustituye a Rocroi, bien preparado. El punto de vista del boceto y fotograma es el mismo, sólo distinguimos que cambia la paleta de color. La secuencia muestra al ejército francés disciplinado, bien protegido por armaduras, buena artillería y caballos. En el otro frente sus enemigos españoles, Los Tercios, valientes guerreros que a pesar de estar agotados, con una indumentaria en pésimo estado y armados con picas, arcabuces y espadas, no se rinden y lucharan hasta el final (Imagen 220).

Este otro boceto de la batalla de Rocroi muestra un plano general del ejército. El boceto y los fotogramas son semejantes en cuanto al punto de vista mostrando un plano general del campo de batalla. La paleta de color es diferente. Mientras, el boceto nos muestra un paisaje en tonos verdes, en los fotogramas la gama es de ocres y marrones. Hay veces que desde que localizas hasta que ruedas, la imagen y los colores del paisaje cambian dependiendo en que estación del año nos encontremos.

CAPITULO 3

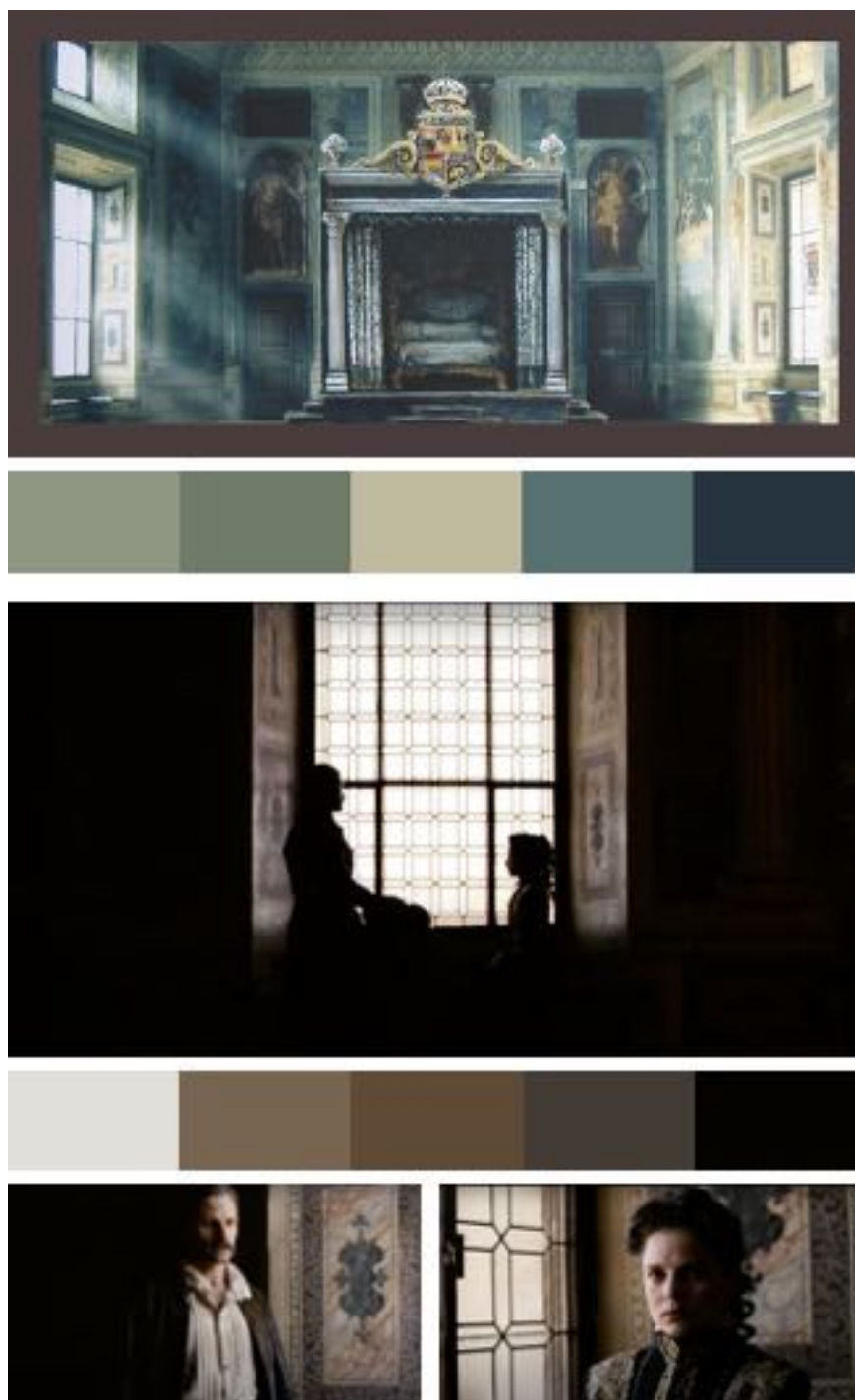


Imagen 218. Boceto y fotogramas. Palacio Guadalmedina. Palacio del Viso. Sec. 94. Alatríste.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD Alatríste.

CAPITULO 3

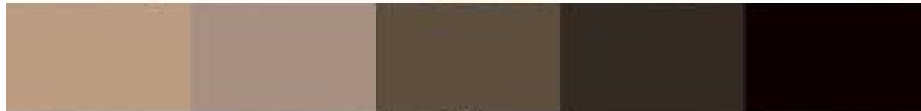
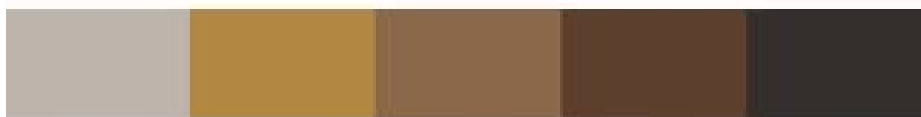
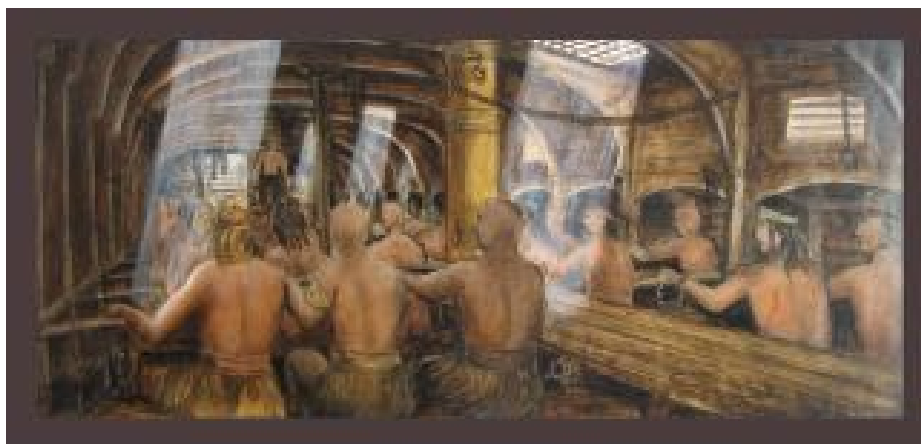


Imagen 219. Boceto y fotogramas. Galera. Plató del Álamo. Sec.99. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3



Imagen 220. Boceto y fotogramas. Batalla de Rocroi. Explanada Monasterio de Uclés. Sec.101. *Alariste*.
Fuente: elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alariste*.

CAPITULO 3

En los fotogramas observamos un ejército cansado, que no quiere rendirse y luchará hasta el final. Vemos como los soldados cargan sus armas, colocan sus picas, se reagrupan en torno a las banderas preparándose para el asalto final. El último plano muestra a Alatríste que alza su espada y la imagen se congela con la voz en off de Íñigo: *No era el hombre más honesto ni el más piadoso, pero era un hombre valiente...FIN* (Imagen 221).

La Imagen 222 representa los bocetos que corresponden a secuencias y planos eliminados o de versiones diferentes del mismo escenario que posteriormente se decidió no utilizar:

- 1 /2. Boceto. Otra versión al puerto de Cádiz, que se desechó.
3. Boceto. Puerto de Cádiz. Punto de vista del puerto que no vemos en pantalla.
4. Boceto. Embarcadero a orillas del Guadalquivir. Plano eliminado.
5. Boceto. Exterior Río Guadalquivir. Plano eliminado.
6. Boceto. Exterior Corral de la Comedia. Plano eliminado.
7. Boceto. Habitación Flandes. Secuencia eliminada.
8. Boceto. Exterior Taberna en Sevilla. Secuencia eliminada.
9. Boceto. Habitación María. Secuencia eliminada.
10. Habitación Flandes. Secuencia eliminada.

CAPITULO 3



Imagen 221. Boceto y fotogramas. Batalla de Rocroi. Explanada Monasterio de Uclés.Sec.99. *Alariste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alariste*.

CAPITULO 3

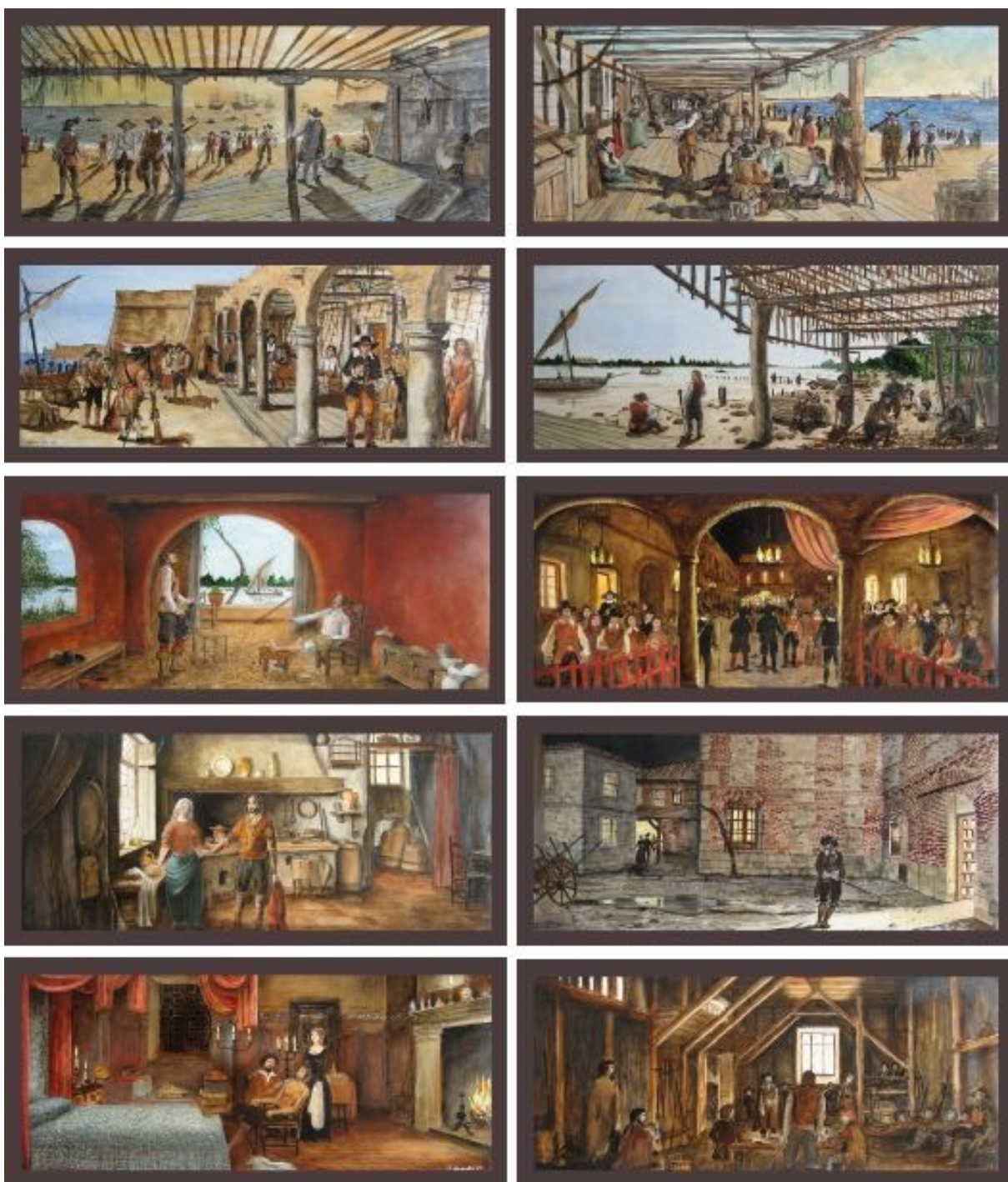


Imagen 222. Bocetos de escenas eliminadas o desechadas. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. *Alatriste*.
Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación facilitada por Benjamín Fernández y DVD *Alatriste*.

CAPITULO 3

Como conclusión, del mismo modo que ocurre en las dos anteriores películas, tras el análisis de los bocetos realizados por Benjamín Fernández y los fotogramas correspondientes, comprobamos que una de las herramientas principales de Benjamín Fernández para acometer su trabajo es el dibujo con el que recrea la atmósfera adecuada que luego veremos en la pantalla y que, como hemos podido constatar en el análisis, el parecido entre ambos resulta asombroso.

Benjamín Fernández en estos extraordinarios bocetos-ilustraciones además de dibujar los espacios y la paleta de color, dibuja los personajes con su vestuario, peinados y accesorios, con una iluminación determinada creando un completo diseño de producción que servirá a los demás departamentos como base para poder crear el ambiente diseñado y conseguir con maestría el resultado final de la imagen. Aunque sea poco creíble que en la realidad se pueda vivir en el mundo claro-oscuro de Velázquez o Caravaggio, podemos trasladarnos a espacios como la Taberna del Turco, el despacho del Conde-Duque de Olivares, el Corral de Comedias de Doña Elvira o la batalla de Rocroi. Los extraordinarios diseños de Benjamín Fernández son de tal calidad y realismo que desearíamos estar ahí dentro.

Sin embargo, la iluminación excesivamente tenebrista y los planos tan cerrados no nos dejan ver con detalle los elementos que sabemos están ahí gracias a los bocetos de Benjamín Fernández, perdiéndose, así, parte de la magia creada. Comprobamos que es fundamental la conexión y buen hacer del trabajo entre departamentos. El excelente trabajo realizado por Benjamín Fernández y su equipo, aún así, queda patente en los fotogramas de la película, comprobando que su trabajo es primordial para poder crear ese mundo de ilusión.

En *Alatriste* participaron, para poder conseguir esta excelente puesta en escena, grandes profesionales. Junto al diseño de producción de Benjamín Fernández tenemos la fotografía de Paco Femenía, el vestuario de Francesca Sartori, la peluquería y el maquillaje de José Luis Pérez, los efectos especiales de Reyes Abades, el coordinador de dobles para la puesta en escena de las batallas y peleas Jordi Casares, los efectos especiales de Reyes Abades y los efectos visuales de Félix Bergés y Rafael Solórzano de la empresa *El Ranchito*. Además de la

CAPITULO 3

música de Roque Baños, el sonido de Pierre Gamet y el montaje José Salcedo, que gracias a sus respectivos trabajos y a la conexión entre los diferentes departamentos, consiguen recrear la atmósfera que nos transporta a la España de mediados del siglo XVII.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

El objeto de esta investigación ha sido describir la metodología de trabajo de Benjamín Fernández a través del análisis exhaustivo de tres de sus películas, desde la lectura del guion hasta llegar a la plasmación en la pantalla, con el fin de fijar cuál es la labor que realiza un diseñador de producción y director artístico y, en definitiva, descubrir su autoría. Esto nos permite abrir una discusión de porqué se reconocen legalmente los derechos de autor del guionista, el músico, el director, el director de fotografía y los actores y, sin embargo, no se reconoce la autoría del director artístico. Para ello nos planteábamos unas preguntas de investigación que suponían estudiar el oficio del diseñador de producción y director artístico desde el método de trabajo (el Departamento de arte), desde su labor estética o artística y, finalmente, desde la marca personal.

Pues bien, consideramos demostradas nuestras hipótesis en el sentido de que, como hemos visto, el trabajo del diseñador de producción y director artístico es fundamental en el proceso de transducción que implica el rodaje de una película, es decir, en el proceso de transmisión con interpretación, de traslación de un relato que está en palabras a otro que lo está en imágenes y sonidos. Este proceso de traslación + interpretación, como planteábamos en nuestras hipótesis, implica que:

1. Gran parte del trabajo de transducción corresponde al Departamento de arte y lo es teniendo en cuenta que el rodaje de una película es una creación colectiva. Por lo tanto, en este proceso, junto a palabras como originalidad, imaginación o percepción artística hemos mostrado que hay otras tan importantes como coordinación, colaboración o diálogo. El concepto de autoría no puede limitarse a teorías reduccionistas de la crítica cinematográfica (la teoría del autor francesa) ni cuestiones legales donde se impone la normativa precedente (por ejemplo, los derechos escénicos de músicos y autores teatrales). La filmación es:

- 1.1. Un trabajo en equipo en el sentido de conexión y unión de diferentes departamentos: producción, dirección, vestuario, iluminación, maquillaje y peluquería, etc. Es fundamental, la

CONCLUSIONES

coordinación y colaboración entre los jefes de equipo de los diferentes departamentos fomentando el diálogo continuo para poder concretar la estética general y la atmósfera artística de la película.

1.2. Al mismo tiempo, y dentro del Departamento de arte, el trabajo del diseño de producción se debe al esfuerzo solidario de un buen equipo de profesionales formado por directores artísticos, ayudantes, decoradores, constructores, atrecistas, pintores, carpinteros, etc., dirigido por el diseñador de producción.

1.3. Finalmente, el diseño de producción es un oficio de oficios: tiene una profunda conexión con las diferentes disciplinas artísticas como pintura, arquitectura, escultura, fotografía, diseño gráfico, programas informáticos de diseño, así como con profesiones artesanales como: forja, cerámica, escayola, carpintería, pintura mural, etc. También está relacionado con muchas manifestaciones estéticas presentes en la vida cotidiana, como: los objetos de uso, la vestimenta, el mobiliario, etc.

2. El encanto de la imagen, es decir, la estética global de la película está determinada por el trabajo del diseño de producción. Su labor artística, su contribución estética al filme implica:

2.1 El punto de partida del trabajo del diseñador de producción y director artístico es el estudio del relato narrativo del guion, a partir del cual se construye el espacio dramático en el que tendrá lugar la acción y donde se trasladarán las emociones, en definitiva, se trata de “*construir*” una atmósfera. Hemos comprobado, en el análisis de las películas de estudio, que es el momento de documentación y reflexión, es el tiempo en el que se marcan las pautas que crearan la estética adecuada. El cometido del diseño escenográfico es el de investigar, interpretar, recrear e imaginar aquello que aparece en el guion.

2.2. Las fuentes de documentación y referencias históricas por medio de grabados, pinturas, fotografías, texturas, colores, etc., son la base para trabajar la imagen de la película. Sobre esta base de referencias se empiezan a concretar lugares, espacios, luces, contrastes y gamas

CONCLUSIONES

cromáticas de manera que se establezca la atmósfera de cada secuencia que se quiere recrear dependiendo a su vez del tiempo dramático. Así Benjamín Fernández, apoyándose en la documentación recopilada sobre el momento histórico concreto que procede de diversas fuentes como la pintura o el cine, consigue crear con verosimilitud los espacios donde se desarrollará la acción que, junto a la iluminación, la música, el vestuario, los personajes, etc., permiten que la historia tenga credibilidad.

2.3. La herramienta más importante del diseñador para plasmar sus ideas es el dibujo. El dibujo artístico es la pieza clave que muestra el potencial del proyecto audiovisual visualizando el guion por medio de imágenes para poder plasmar el concepto visual. Cada diseñador tiene su propio estilo y método, utilizando tanto herramientas manuales como digitales, desde bocetos hechos a mano con diferentes técnicas: acuarela, lápiz, tinta, guache, óleo, collage, etc., hasta diseños creados por ordenador, para poder visualizar en imágenes, lo que el director y guionista han expresado previamente en palabras. A partir de los bocetos, tanto el equipo de arte como el resto de equipos vinculados (fotografía, vestuario, maquillaje, peluquería, efectos especiales y digitales), tienen la información suficiente para poder materializar el diseño de producción, siendo la herramienta principal para acometer físicamente el proyecto propuesto.

2.4. La forma, el color, la composición, las texturas, la ambientación y la atmósfera de la película quedan reflejados en los bocetos o *concept art*. El diseñador recrea los escenarios y da su visión particular del clima dramático del espacio cinematográfico creando una atmósfera adecuada a través de la expresión plástica (dibujo, composición, color, forma, iluminación, texturas, etc.), lo que permite contextualizar el film antes de verlo plasmado en la pantalla. Gracias a estos bocetos o *concept art* el director puede planificar y hacerse una clara idea del lugar donde se desarrolla la acción. Además, sirven al equipo de arte y a los demás departamentos vinculados para acometer sus diferentes tareas y poder conseguir un buen resultado final.

CONCLUSIONES

3. Pero no solo hay un departamento para una traslación específica de signos (Departamento de arte) y una interpretación de las palabras a imágenes (una estética) sino que el resultado final está determinado por la personalidad de un artista (una autoría). Así lo hemos querido demostrar en el caso de Benjamín Fernández, cuya visión holística a la hora de abordar cada proyecto, unida a la calidad humana, hacen de Benjamín Fernández un maestro, un modelo de cómo trabajar y un autor en cuanto que:

3.1. La metodología de trabajo utilizada por Benjamín Fernández verifica que cada creador tiene sus herramientas, estilo y forma de trabajar personal, de adaptarse a cada proyecto.

3.2. En concreto, tiene una técnica muy particular, ya que pinta verdaderos cuadros al óleo. Por eso sus bocetos de diseño de producción son como antiguas ilustraciones con un estilo muy personal. Tiene un sello muy característico que lo diferencia del resto de diseñadores. Tiene la capacidad de sintetizar en sus bocetos: la escena, el concepto espacial y la arquitectura, la luz que baña los lugares y los personajes que habitan esos espacios. Esta visión holística que logra plasmar en sus dibujos hace que en ellos se pueda respirar la película y que apenas haya diferencias entre el proyecto escenográfico y la imagen final de la escenografía. Así, en el capítulo 3, hemos visto la asombrosa similitud que existe entre el boceto artístico y el fotograma que vemos en la pantalla. Esta característica es debida a que la calidad y adecuación filmica es tal en sus bocetos, que ayudan a visualizar el resultado final, tanto al director como a todos los equipos que tienen que intervenir en su realización. Por tanto, sus increíbles bocetos realizados al óleo acaban siendo la herramienta principal para acometer físicamente el proyecto propuesto.

En fin, consideramos que podría ser de gran interés aplicar esta investigación a otros casos similares, a otros diseñadores de producción. De este modo se abriría una línea de investigación sobre el tema aquí expuesto, que podría servir como metodología de estudio en universidades y escuelas de cine. Hay que recordar que, actualmente, existen en nuestro país escuelas privadas de cine, universidades públicas y privadas con Grado en Comunicación

CONCLUSIONES

Audiovisual y Grado en Cine con especialidades como dirección artística y escenografía, por lo tanto, esta investigación podría extrapolarse y ser aprovechada para el estudio del Departamento de arte y de otros diseñadores de producción y directores artísticos.

BIBLIOGRAFÍA

Aguirresarobe, J., (2000) *La fotografía en el cine. El trabajo del director de fotografía.*

<https://www.euskonews.eus/0092zbk/gaia9208es.html>

Amenábar, A. (2001). *Los otros. DVD/extras* [Película].

Amenábar, A. (2002). *Los otros. Guion cinematográfico original.* Madrid: Punto de Lectura S.L.

Amenábar, A. (2021). *Biografías y Vidas.*

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/amenabar.htm>

América 2.1 82015). *Muere Vicente Aranda, cineasta del amor, el sexo y la literatura.*

<https://americanuestra.com/muere-vicente-aranda-cineasta-del-amor-el-sexo-la-literatura/>

Aparicio, J. P. (diciembre de 2003). *Carmen, película de Vicente Aranda.* Revista de libros.

<https://www.revistadelibros.com/carmen-pelicula-de-vicente-aranda/>

Aranda, V. (2004). *Carmen* [Película].

Arnheim, R. (1981). *Arte y percepción visual.* Madrid: Alianza Forma.

Arróspide, A. (2001). *Los Otros. Reflexión sobre la película de Alejandro Amenábar.*

Especulo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid.

<https://webs.ucm.es/info/especulo/numero19/otros.html>

Bandini, B., & Viazzi, G. (1959). *La escenografía cinematográfica.* Madrid: Ediciones Rialp, S.A.

Barnwell, J. (2017). *Diseño de producción para pantalla.* España: Parramon.

Barrientos-Bueno, M. (2017). *Velázquez y lo velazqueño en la puesta en escena. Influencias en El Rey pasmado y Alatriste. V Congreso Internacional de Historia y Cine: Escenarios del*

- Cine Histórico* (págs. 403-422). Madrid: Universidad Carlos III de Madrid. Instituto de Cultura y Tecnología. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6378775>
- Casetti, F. (1994). *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.
- Castañeda López, Carolina (2017). *Las fábricas de tabacos en España (1731-1945)*. Tesis (Doctoral), E.T.S. Arquitectura (UPM). <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.47776>.
- Cervera, E., & Tejada, C. (2009). *Benjamín Fernández. Director artístico. Sala de Exposiciones FilMOTECA Española*. Madrid: FilMOTECA Española, ICAA, Ministerio de Cultura.
- Chion, M. (1996). *El cine y sus oficios*. Madrid: Editorial Cátedra.
- Cruz, J. (2006). *Noticias y entrevistas Noticias sobre Arturo Pérez-Reverte y su obra. Entrevistas*. <https://www.perezreverte.com/articulo/noticias-entrevistas/367/creo-que-el-protagonista-es-un-aristocrata-del-pueblo/>
- D'Ornellas Martínez, C. (2016). Trabajo Fin de Grado. *Carmen de Mérimée. Oda al lenguaje*. Madrid: Universidad Pontificia Comillas. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/15299/TFG000727.pdf?sequence=1>
- De Francisco, I. (2012). *La ciencia ficción según Ridley Scott (1) y (2)*. Miradas de Cine. Revista de actualidad y análisis cinematográfico nº125. <https://miradasdecine.es/2012/08/ciencia-ficcion-ridley-scott-i.html>
- Díaz Yanes, A. (2006). *Alatriste* [Película].
- Díaz Yanes, A. (2006). *Alatriste. Guion cinematográfico*. Madrid: Ocho y Medio.
- Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- EFE. (2002). *Pérez-Reverte escribió Alatriste «para contar lo que libros de Historia no contaron»*. <https://www.elmundo.es/elmundolibro/2002/04/09/anticuario/1018372867.html>

EFE. (2005). *La adaptación al cine del capitán Alatriste se convertirá en la producción española más cara*. <https://www.elmundo.es/elmundo/2005/02/23/cultura/1109173585.html>

Ettedgui, P. (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano.

Galán, D. (2004). *"Los otros", de Alejandro Amenábar*.

https://elpais.com/diario/2004/02/05/espectaculos/1075935606_850215.html

García, R. (2006). *La corte de Alatriste*.

https://elpais.com/diario/2006/08/06/eps/1154845611_850215.html

García-Rayó, A. (2009). AGR Coleccionistas de cine. Año XI- Número 42. Madrid.

Gentile, M., (2007). *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires-Argentina: La Crujía, INCAA.

Gorostiza, J. (2001). *La arquitectura de los sueños. Entrevistas con directores artísticos del cine español*. Madrid: Festival de Alcalá de Henares- Comunidad de Madrid.

Gorostiza, J. (2007). *La profundidad de la pantalla. Arquitectura+ Cine*. Santa Cruz de Tenerife: Colegio Oficial de arquitectos de Canarias. Ocho y Medio.

Gorostiza López, J. (2015). *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. Tesis doctoral. E.T.S. Arquitectura (UPM).

J. L. Argüelles. (2012). *La opinión de Zamora*. Consultado el 21 de marzo de 2019:

<https://ocio.laopiniondezamora.es/cine/noticias/nws-136981-en-espana-hay-mucho-desprecio-trabajo-guionista.html>

JM. (2011). *Asociación Albariza. Cultura y Naturaleza*. Consultado el 3 de febrero de 2020:

https://www.asociacionalbariza.com/web/assets/files/las_cigarreras_y_el_mito_de_carmen.pdf

Las Caballerizas Reales de Córdoba (2016). Consultado el 25 de febrero de 2020: www.artencordoba.com/blog/las-caballerizas-reales-cordoba/

Ley 55/2007 de Cine, (2007), *Boletín Oficial del Estado*, n° 312, 28 de diciembre de 2007, pp. 53686-5370. <https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53686-53701.pdf>

Los otros (2001)-*Filmaffinity*. (s.f.). <https://www.filmaffinity.com/es/film370368.html>

Lotman, Y. M. (1979). *Estética y semiótica del cine*. Barcelona: Gustavo Gili.

López Martín, L. (2016) *Los oficios cinematográficos en España (1895-1936)*. Tesis doctoral. Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). Facultad de Geografía e Historia. Departamento de Historia Contemporánea.

Martín, M. (1962). *La estética de la expresión cinematográfica*. Madrid: Rialp, S.A.

Matallano, V. (2008). *Decorados, Gil Parrondo*. Madrid: T&B Ediciones.

Medianoche, M. (2018). *Sufridores en casa*. Consultado 23 de octubre de 2019: <http://www.sufridoresencasa.com/al-final-de-la-escalera-los-otros-misma-pelicula/>

Mitry, J. (1986). *Estética y Psicología del cine.2. Las formas*. Madrid: Siglo XXI.

Mora, M. (1996). *Arturo Pérez-Reverte bucea en el Siglo de Oro para novelar sobre "la memoria que se nos niega"*. El País. https://elpais.com/diario/1996/12/04/cultura/849654004_850215.html

Moreno Antonino, J. (2020). *Belleza escénica. Teoría y práctica escenográfica*. Sevilla: Ediciones Albores.

Morín, E. (2011). *El cine o el hombre imaginario*. Paidós Ibérica S.A.

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación Autor/ Sociedad General de Autores y Editores.

Naragueda, C. (2015). *La coherencia en el cine de Alejandro Amenábar*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2015/10/coherencia-cine-alejandro-amenabar>

NTX. (2013). <https://www.informador.mx/>. Consultado el 1 de febrero de 2020: <https://www.informador.mx/Entretenimiento/Atmosferas-extraordinarias-con-Eugenio-Caballero-20130701>

Palazón Campillo, M. E. (2015). *Félix Murcia y la dirección artística. Relaciones entre el cine y las artes plásticas*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Pedrero Santos, J. A. (2012). *Ridley Scott. El imperio de la luz*. Madrid: T&B Editores.

Pérez-Reverte, A. (2019). *El capitán Alatriste (serie capitán Alatriste 1)*. Alfaguara. *Premios Premios Goya*. (2007). <https://www.premiosgoya.com/pelicula/alatriste/>

Premios Goya. (2004). <https://www.premiosgoya.com/pelicula/carmen/>

Ramírez, J. A. (1986). *La arquitectura en el cine. Hollywood la Edad de Oro*. Madrid: Hermann Blume.

Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. *Boletín Oficial de Estado*, núm. 97, de 22/04/1996, pp. 14369- 14396. <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/1996/04/12/1/con>

Rizzo, M. (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona: Omega.

Robles, J. (2001). *Los otros. Una película de Alejandro Amenábar*. Madrid: Ocho y Medio /SGAE.

Rogel, V. C. (2006). *El derecho de Autor. Directores de fotografía*. Madrid: Reus.

Romero Santos, R. (2014) *La pistola y el corazón. Conversaciones con Agustín Díaz Yanes*. Getafe: Grupo de Investigación “Televisión-Cine: memoria, representación e industria” (TECMERIN), Universidad Carlos III de Madrid.

Sánchez González, S. (1996). *Ridley Scott*. Barcelona: Cine Selección, Royal Books.

Sanderson, J., & Ruiz Mora, I. (2005). *¿Cine de autor? Revisión del concepto de autoría cinematográfica*. Alicante: Universidad de Alicante.

Sammon, P. M. (2005). *Como se hizo Blade Runner: Futuro en negro*. Madrid: Alberto Santos Editor.

Sonnet, P. (1999). *El mundo de Alexander Traumer*. Valladolid: 44 Semana Internacional de Cine de Valladolid.

Soto Roland, F. J. (2012). *Casas encantadas*. Uruguay: Asociación de Amigos de las Letras.
http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/soto_fernando/casas_encantadas.htm

Suárez, A. (2017). *Autoría conceptual y autoría material en la creación de vestuario*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Año XVII. Vol. 2, pp. 232-235.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/637_libro.pdf

Taratuto, P. (2015). *Reflexión Académica N° XXVI- El Rol de la Dirección de Arte: Creación de mundos, Digital-Analógico*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Año XVI, Vol. 26, pp. 259-262.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/544_libro.pdf

Tatarkiewicz, W. (2015). *Historia de las seis ideas*. Madrid: Tecnos.

Tilve Jar, M. A. (s.f.). *Interior de la Fábrica de Tabacos de Sevilla. Un estudio de Gonzalo Bilbao para Las cigarrerías en el Museo de Pontevedra*. Recuperado el 25 de febrero de 2020, <http://www1.museo.depo.gal/pdfarticulos/Cigarrerías.pdf>

TourCantabria. *El Palacio de los Hornillos, un misterio de cine*. Recuperado el 16 de marzo de 2011. <https://www.tourcantabria.com/noticias/el-palacio-de-los-hornillos-un-misterio-de-cine>

Trivi, M. (2015). *Mismo giro, diferente resultado: "Los otros" vs "El sexto sentido"*. Consultado el 30 de noviembre de 2019: <https://nosubmarines.com/2015/11/30/los-otros-el-sexto-sentido-analisis/>

Universidad de Granada (2009). *Gestión de derechos de autor en plataformas e-learning: Derechos de autor*. www.ugr.es/~derechosdeautor/derechos_autor.html

Vélez Ochoa, C. I. (2019). *Los fundamentos estéticos y artísticos de la dirección de arte en publicidad. El proceso de consolidación de los profesionales de la dirección de arte en Colombia*. Barcelona: Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna. Universitat Ramon Llull.

Vera Balanza, M. T., & Meléndez Malavé, N. (2008). *El mito de Carmen: exotismo, romanticismo e identidad*. Ámbitos. Revista andaluza de comunicación (17), pp. 343-354.

Vergara Olguín, C. (2012). *La puesta en escena del film Los otros*. http://www.ucol.mx/interpretextos/pdfs/23_inpret810.pdf

Víctor Moreno, M. E. (2018). *Agustín Díaz Yanes. Guionista y director español*. <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/9909/Agustin%20Diaz%20Yan%20es>

Victor, V. (2008). *Las aventuras del capitán Alatriste de Arturo Pérez Reverte. Un estudio comparativo entre las novelas y la adaptación cinematográfica de Agustín Díaz Yanes*. TFM, Universiteit Gent. <https://lib.ugent.be/catalog/rug01:001414681>

VV.AA. (2002). *La Dirección Artística*. Nickel Odeon. Revista trimestral de cine. Nº 27, pp. 47-61.

Wilde, O. (2014). *Las artes y el artesano*. Madrid: Gadir Editorial S.L.

Zurro Vigo, B. (2015). *Dirección de arte: La creación de identidad visual como elemento comunicativo*. TFM. Universidad Politécnica de Valencia. <http://hdl.handle.net/10251/63830>

Zurro, J. (2015). *El Confidencial*. Consultado el 26 de mayo de 2020:
https://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2015-05-26/vicente-aranda-franquismo-censura_855347/

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. *Cabiria* (Dirección Artística Camillo Innocenti, 1914).32

Imagen 2. *Intolerance* (Dirección Artística Walter Hall, 1916).33

Imagen 3. Esquema. Metodología del diseño de producción y dirección artística.40

Imagen 4. Esquema. Responsabilidades, funciones y habilidades del director de arte.47

Imagen 5. Esquema. Organigrama del método de trabajo de Félix Murcia.50

Imagen 6. Esquema. División del equipo del Departamento de arte en EEUU.52

Imagen 7. Esquema. Jerarquía del Departamento de arte.53

Imagen 8. Esquema. División del equipo del Departamento de arte en España.54

Imagen 9. Esquema. Equipo Departamento de arte español. *Exodus: Dioses y Reyes. (2014)*
.....55

Imagen 10. Artistas conceptuales (*conceptual artist*). Diseños de la película *Exodus: Dioses y Reyes*.61

Imagen 11. Dibujo técnico del diseño de una silla. Diseño de la película *Exodus: Dioses y Reyes*.61

Imagen 12. *Storyboard* de las películas *Los otros*, *Carmen* y *Alatriste*.63

Imagen 13. Decorado del *Ghetto. Construido con TXT. Exodus: Dioses y Reyes. 2014.* ...76

Imagen 14. Esquema. Sistema de influencias del Departamento de arte.77

Imagen 15. Decorados *The Horsemen (Orgullo de estirpe, John Frankenheimer, 1971).* ...89

Imagen 16. Dibujos. *Narcisus* y *storyboard* dibujado por Benjamín Fernández. *Alien* (Ridley Scott, 1979).90

Imagen 17. Planos y construcción. *Conan the Barbarian (Conan, el Bárbaro, John Milius, 1982).*91

Imagen 18. Planos, dibujos y maqueta <i>Dune</i> (<i>Dune</i> , David Lynch, 1984),.....	92
Imagen 19. Boceto. <i>Tai-Pan</i> (Darly Duke, 1986). Óleo. Clípers Morning Cloud y White Wich.....	93
Imagen 20. Boceto. <i>1492: Conquest Of Paradise</i> (<i>1492: La conquista del paraíso</i> , Ridley Scott, 1992). Óleo. 20 x 40 cm.	94
Imagen 21. Boceto y construcción... <i>Gladiator</i> (<i>El Gladiador</i> , Ridley Scott, 2000). Óleo. 20 x 40 cm.....	95
Imagen 22. Boceto. <i>Enemy of the State</i> (<i>Enemigo Público</i> , 1998). Óleo. 20 x 40 cm.	96
Imagen 23. Boceto. <i>Revenge</i> (<i>Venganza</i> , Tony Scott, 1990). Óleo. 17,5 x 40,5 cm.....	97
Imagen 24. Boceto. <i>True Romance</i> (<i>Amor a quemarropa</i> , Tony Scott, 1993). Óleo. 20 x 40 cm.....	97
Imagen 25. Boceto. <i>Nostramo</i> (David Lean, 1991). Óleo. 81 x 60 cm.	99
Imagen 26. Boceto y construcción cueva. <i>Dragonheart</i> (<i>Corazón de Dragón</i> , Rob Cohen, 1996).	100
Imagen 27. Boceto y construcción set. <i>Daylight</i> (<i>Pánico en el túnel</i> , Rob Cohen, 1996). Óleo.....	101
Imagen 28. Boceto y construcción cueva. <i>Kull The Conqueror</i> (<i>Kull, el conquistador</i> , John Nicolella, 1997). Óleo.....	102
Imagen 29. <i>Mar adentro</i> (Alejandro Amenábar, 2004). Óleo.	104
Imagen 30. <i>Altamira</i> (Huhg Hudson, 2016). Fotografía retocada al óleo.	104
Imagen 31. <i>The promise</i> (<i>La promesa</i> , Terry George, 2016). Óleo.....	105
Imagen 32. <i>El hombre que mató a Don Quijote</i> (Terry Gilliam, 2018). Óleo.....	105
Imagen 33. Bocetos realizados por Ridley Scott y el Departamento de arte para <i>Exodus: Goods and Kings</i>	106

Imagen 34. Esquema. Metodología de trabajo según las conversaciones tenidas con Benjamín Fernández.	111
Imagen 35. Plantilla desglose atrezzo de guion. <i>Altamira</i> (Hugh Hudson, 2016).....	114
Imagen 36. Dossier “ <i>Biblia</i> ”. <i>The promise</i> (Terry George, 2016).....	116
Imagen 37. Presupuesto del Departamento de decoración. <i>Altamira</i> (2016)	121
Imagen 38. Construcción y ambientación. Set decorado <i>Pi- Ramsés II. Exodus: Dioses y Reyes</i> (Ridley Scot, 2014).	123
Imagen 39. Planos y croma para efectos visuales. <i>Exodus: Dioses y Reyes</i> (Ridley Scot, 2014).	124
Imagen 40. Calendario según plan de rodaje. <i>Altamira</i> (Hugh Hudson, 2016).....	126
Imagen 41. Carteles <i>Los otros</i>	128
Imagen 42. Fotogramas. Títulos de crédito de <i>Los otros</i>	134
Imagen 43. Secuencias de guion.	145
Imagen 44. Primera edición de la novela <i>The turn of the screw</i> y carteles de cine de adaptaciones de la novela. <i>Los otros</i>	149
Imagen 45. Carteles de cine. Películas que han influenciado a Amenábar. <i>Los otros</i>	150
Imagen 46. Fotogramas. Películas <i>Rebeca</i> y <i>Los otros</i>	151
Imagen 47. Fotogramas. Películas <i>La mansión de los horrores</i> y <i>Los otros</i>	152
Imagen 48. Fotogramas. Películas <i>Suspense</i> y <i>Los otros</i>	154
Imagen 49. Fotogramas de las películas <i>Al final de la escalera</i> y <i>Los otros</i>	155
Imagen 50. Casas encantadas de películas. <i>Rebeca</i> (1940) de Alfred Hitchcock; <i>Los intrusos</i> (1944) de Lewis Allen; <i>La mansión de los horrores</i> (1959) de Willian Castle; <i>Psicosis</i> (1960) de Alfred Hitchcock; <i>La Casa Encantada</i> (1963) de Robert Wise; <i>Al Final de la Escalera</i> (1980) de Peter Medak.	156

Imagen 51. Mapa de la Isla de Jersey.	157
Imagen 52. Esquema de Decorados, Localizaciones y secuencias.	159
Imagen 53. Palacio de los Hornillos. Las Fraguas. Cantabria. <i>Los otros</i>	164
Imagen 54. Maquetas de planta principal y primer piso. <i>Los otros</i>	166
Imagen 55. Planos. Planta y alzados del complejo casa de Grace. Interior piso 1º. Los otros	167
Imagen 56. Planos. Planta del pasillo de la Virgen y la habitación de los niños. <i>Los otros</i>	168
Imagen 57. Planos. Planta, alzados y secciones de la escalera. <i>Los otros</i>	169
Imagen 58. Planos. Alzado lateral de las vigas y ménsulas. Vestíbulo. <i>Los otros</i>	170
Imagen 59. Bocetos. Salón casa. <i>Los otros</i>	172
Imagen 60. Bocetos. Sala de música y sala de juegos. <i>Los otros</i>	172
Imagen 61. Diseño de vestuario de Sonia Grande. <i>Los otros</i>	174
Imagen 62. Álbum de los difuntos y fotografías muertos. <i>Los otros</i>	176
Imagen 63. Cuadros, vidrieras, dibujos, calendario, ilustraciones. <i>Los otros</i>	177
Imagen 64. Fotogramas del atrezzo de mano. <i>Los otros</i>	178
Imagen 65. Fotogramas. Diferentes tipos de cortinas. <i>Los otros</i>	180
Imagen 66. Fotogramas .Diferentes tipos de telas. <i>Los otros</i>	180
Imagen 67. Construcción interior de la casa. Estudios El Álamo. Madrid. <i>Los otros</i>	182
Imagen 68. Fotogramas. Exterior casa. Isla de Jersey. Palacio de Hornillos. Cantabria. <i>Los otros</i>	183
Imagen 69. Fotogramas. Estancias de la casa con forillo en fondo de ventanas. <i>Los otros</i>	184

Imagen 70. Imágenes. Mobiliario y atrezzo de diferentes decorados de la casa. <i>Los otros</i> .	185
Imagen 71. Boceto y fotogramas. Vestíbulo. <i>Los otros</i>	188
Imagen 72. Boceto y fotogramas. Cocina. <i>Los otros</i>	189
Imagen 73. Boceto y fotogramas. Sala de música. <i>Los otros</i>	190
Imagen 74. Boceto y fotogramas. Sala de música. <i>Los otros</i>	194
Imagen 75. Boceto y fotogramas. Sala de estudio. <i>Los otros</i>	195
Imagen 76. Boceto y fotogramas. Sala de estudio. <i>Los otros</i>	197
Imagen 77. Boceto y fotogramas. Sala de juegos. <i>Los otros</i>	198
Imagen 78. Boceto y fotogramas. Sala de juegos. <i>Los otros</i>	201
Imagen 79. Boceto y fotogramas. Cabaña. <i>Los otros</i>	202
Imagen 80. Boceto y fotogramas. Habitación niños. <i>Los otros</i>	203
Imagen 81. Boceto y fotogramas. Buhardilla. <i>Los otros</i>	204
Imagen 82. Cartel <i>Carmen</i>	208
Imagen 83. Guion <i>Carmen</i>	219
Imagen 84. Imágenes de las cigarreras. <i>Carmen</i>	221
Imagen 85. Portada libro <i>Carmen</i> y acuarela de Merimée.	224
Imagen 86. Carteles diferentes versiones de películas de <i>Carmen</i>	224
Imagen 87. Fotografías y Postales de finales del S. XIX y principios del S. XX. <i>Carmen</i>	225
Imagen 88. Pintura 1. <i>Las cigarreras</i> . John Bagnold Burgess (1878). Pintura 2. <i>The Cigarette Makers</i> . John Bagnold Burgess (1887). Pintura 3. <i>Manufacture de tabac à Séville</i> .. Constantin Meunier (1883). Pintura 4. <i>Las cigarreras de Sevilla</i> . Walter Gay (1893).	226

Imagen 89. Pinturas de Gonzalo Bilbao. Una sala de la fábrica de tabacos de Sevilla. Interior de la fábrica de tabacos de Sevilla y salida de la fábrica de tabacos.	228
Imagen 90. Cigarreras recibiendo al pintor Gonzalo Bilbao.	229
Imagen 91. Pintura. Gonzalo Bilbao. <i>Las cigarreras</i> . 1915. Pintura al óleo. 305 x 402 cm. Museo de Bellas Artes de Sevilla. Pintura Diego Velázquez. <i>Las hilanderas</i> . 1657. Pintura al óleo. 222,5 x 293 cm. Museo del Prado.	230
Imagen 92. Lista de decorados según plan de rodaje con horarios de días, secuencias, decorados y localizaciones. <i>Carmen</i>	232
Imagen 93. Tabla de secuencias, decorados y localizaciones de la Fábrica de Tabacos de Sevilla. <i>Carmen</i>	233
Imagen 94. Real Fábrica de Tabacos de Sevilla, Grabado S XVIII y litografía Fábrica de Tabacos 1856.	237
Imagen 95. Antigua Fábrica de Tabacos de Sevilla y plano.	239
Imagen 96. Exterior Antigua Fábrica de Tabacos y fotogramas. Sevilla.	240
Imagen 97. Reales Caballerizas de Córdoba.	240
Imagen 98. Fotograma. Cuadra principal Caballerizas Reales de Córdoba. <i>Carmen</i>	241
Imagen 99. Caballerizas Reales de Córdoba. Patio de armas. Sec.29. <i>Carmen</i>	241
Imagen 100. Sala Caballerizas Reales de Córdoba y fotogramas:	242
Imagen 101. Plano de Sevilla, Olavide 1771 y plano de Van der Borch de 1762.	245
Imagen 102. Plano. Planta y alzados de la gruta. <i>Carmen</i>	246
Imagen 103. Bocetos. 9 bocetos realizados a lápiz. <i>Carmen</i>	247
Imagen 104. Boceto sala fábrica de tabacos. Benjamín Fernández. Óleo sobre papel. 28 x 40 cm.	248
Imagen 105. Fotogramas. Elementos de atrezzo y ambientación. <i>Carmen</i>	251

Imagen 106. Esquema presupuesto del personal necesario para el Departamento de construcción. <i>Carmen</i>	253
Imagen 107. Fotograma. Exterior fachada fábrica de tabacos. <i>Carmen</i>	254
Imagen 108. Fotograma. Sala de la Guardia la escalinata de la fábrica de tabacos. Sec.1, 25. <i>Carmen</i>	255
Imagen 109. Boceto y fotograma. Sala de juicios. <i>Carmen</i>	256
Imagen 110. Boceto, maqueta y decorado del dormitorio de la tropa. <i>Carmen</i>	257
Imagen 111. Boceto, maqueta y fotograma de la cárcel. <i>Carmen</i>	258
Imagen 112. Fotogramas plano y contra-plano del garrote vil. Sec.17, 18,19 y 20. <i>Carmen</i>	259
Imagen 113. Boceto, construcción, montaje decorado y fotograma de la tienda de ultramarinos en los arcos del Patio de Armas de las Caballerizas de Córdoba. Sec. 34. <i>Carmen</i>	260
Imagen 114. Maqueta fábrica de tabacos. Caballerizas de Córdoba. Sec. 2/24. <i>Carmen</i> ...	261
Imagen 115. Montaje decorado fábrica de tabaco. Caballerizas de Córdoba. <i>Carmen</i>	261
Imagen 116. Maqueta patio de armas. Caballerizas de Córdoba y rodaje. Sec. 29. <i>Carmen</i>	261
Imagen 117. Boceto, construcción de las ruinas y fotograma. <i>Carmen</i> . Sec. 62.....	262
Imagen 118. Montaje y construcción fachada. <i>Carmen</i>	263
Imagen 119. Construcción cueva y rodaje. Tajo de Abanico. Ronda. Sec. 51, 54, 56, 64, 65. <i>Carmen</i>	263
Imagen 120. Localizaciones palacio de Peñaflor (Écija): Taberna Lillac Pastia Sec. 32,39	265
Imagen 121. Palacio Marqués de San Martín (Carmona): Alquería de Lucas. Sec. 58,69,71,72,73.....	267

Imagen 122. Boceto y fotograma. Fábrica de tabaco de Sevilla. Caballerizas de Córdoba. Sec. 2, 24. <i>Carmen</i>	269
Imagen 123. Boceto y fotograma. Llanos de Libar . Cortijo. Ronda. Sec. 3, 52. <i>Carmen</i> .	271
Imagen 124. Boceto y fotograma. Casa Carmen. Palacio Marqués San Martín. Carmona. Sec. 11 y 67. <i>Carmen</i>	272
Imagen 125. Bocetos y Fotogramas. Puente Romano y río Guadalquivir. Córdoba Sec. 10, 13 y 74. <i>Carmen</i>	274
Imagen 126. Bocetos y fotogramas. Aledaños de Ronda La Vieja. Llanos de Libar. Ronda. Sec.3, 52. <i>Carmen</i>	275
Imagen 127. Bocetos y Fotogramas. Sala de juicios. Caballerizas Reales.Sec.16. <i>Carmen</i>	278
Imagen 128. Boceto y fotogramas. Penal de Córdoba. Alcázar de Córdoba. Sec. 17,18,19. <i>Carmen</i>	279
Imagen 129. Boceto y fotogramas. Celda. Caballerizas Reales de Córdoba. Sec. 20,27, 46,66,77. <i>Carmen</i>	280
Imagen 130. Boceto y fotogramas. Plaza Banderas/Calle Judería y Vida. Sec. 26. <i>Carmen</i>	281
Imagen 131. Boceto y fotogramas. Barrio Santa Cruz. Plaza Cadenas y calle Vida. Sec. 26. 28. <i>Carmen</i>	282
Imagen 132. Boceto y fotogramas. Taberna Lillac Pastia. Palacio Peñaflor. Écija. Sec. 32,39. <i>Carmen</i>	284
Imagen 133. Boceto y fotogramas. Casa complicidad. Palacio Peñaflor. Écija. Sec. 36,37,42,43, 44. <i>Carmen</i>	285
Imagen 134. Boceto y fotogramas. Casa complicidad. Palacio Peñaflor. Écija. Sec. 36,37,42,43, 44. <i>Carmen</i>	286
Imagen 135. Boceto y fotogramas. Casa complicidad. Palacio Peñaflor. Écija.Sec. 36,37,42,43, 44. <i>Carmen</i>	287

Imagen 136. Boceto y fotogramas. Habitación Tropa. Caballerizas de Córdoba. Sec.29, 38. <i>Carmen</i>	288
Imagen 137. Boceto y fotogramas. Palacio Marqués de San Martín/ cocina. Sec. 58. <i>Carmen</i>	290
Imagen 138. Boceto y fotogramas. Patio del Palacio Marqués de San Martín . Carmona. Taberna de Jerez. Sec. 48. <i>Carmen</i>	291
Imagen 139. Boceto y fotogramas. Ronda estudio y exteriores serranía de Ronda . Sec.51,54,56,64,65. <i>Carmen</i>	292
Imagen 140. Boceto y fotogramas. Habitación Alquería de Lucas. Palacio Marqués de San Martín. Carmona . Sec. 69,71,72,73. <i>Carmen</i>	294
Imagen 141. Bocetos de secuencias eliminadas. <i>Carmen</i>	296
Imagen 142. Cartel <i>Alatriste</i>	298
Imagen 143. Colección <i>Las aventuras del capitán Alatriste</i>	303
Imagen 144. Guion <i>Alatriste</i>	317
Imagen 145. Pinturas de Diego Velázquez y fotogramas. <i>El aguador de Sevilla</i> . Hacia 1622. Óleo sobre lienzo.106,7 x 81 cm. Apsley House (Londres). <i>Marte</i> . Hacia 1638. Óleo sobre lienzo, 179 x 95 cm... Sala 015A. Tiziano. <i>La bacanal de los andrios</i> . 1523 - 1526. Óleo sobre lienzo, 175 x 193 cm.....	322
Imagen 146. Pintura y fotograma. <i>La rendición de Breda</i> . Diego Velázquez. 1635. Óleo sobre lienzo, 307,3 x 371,5 cm.....	322
Imagen 147. Pinturas y fotogramas. Retratos de Velázquez. El Conde-Duque de Olivares, Felipe IV, Diego de Barberana y la dama del abanico. Fragmento del cuadro Apoteosis Sto. Tomás de Zurbarán. <i>Alatriste</i>	324
Imagen 148. Pinturas y fotogramas. <i>Las Meninas</i> y <i>Venus del espejo</i> . Velázquez. <i>Alatriste</i>	325
Imagen 149. Fotogramas <i>Alatriste</i>	326

Imagen 150. Ilustraciones del libro <i>Juego de Rol del Capitán Alatraste</i> . Ricard Ibañez. Ilustraciones de Joan Mundet.....	327
Imagen 151. Tabla. Lista de decorados, localizaciones y secuencias. <i>Alatraste</i>	329
Imagen 152. Localizaciones y fotogramas. Monasterio Uclés. Cuenca/ Palacio de Guadalmedina/Gabinete de pinturas y patio Palacio Real. Explanada Monasterio Uclés/ Batalla Rocroi. Plaza de toros Las Virtudes. Ciudad Real/Corral de Dña Elvira. Viso del Marqués. Ciudad Real. Zaguán/patio/escaleras Palacio de Gualdamedina. <i>Alatraste</i>	335
Imagen 153. Localizaciones y fotogramas. Calles de Baeza y Úbeda. <i>Alatraste</i>	336
Imagen 154. Localizaciones y fotogramas. Plaza Santo Domingo y Biblioteca de Úbeda/ Salón de Mapas y despacho de Olivares. <i>Alatraste</i>	337
Imagen 155. Localizaciones y fotogramas. Casa de la Moneda. Sevilla/Exterior corral de comedias de Doña Elvira. Monasterio San Isidoro. Sevilla/ Casa Angélica/Habitación Malatesta/ Habitación Bocanegra.	338
Imagen 156. Playa de la Caleta, playa Sancti Petri, playa de Valdevaqueros. <i>Alatraste</i>	338
Imagen 157. Planos. Planta y alzado del corral de comedias. Adaptado en plaza de toros de Las Virtudes en Ciudad Real. <i>Alatraste</i>	340
Imagen 158. Plano. Planta del puerto de Cádiz. Playa la Caleta. Cádiz. <i>Alatraste</i>	341
Imagen 159. Plano. Planta y alzados. Galeón cubierta. <i>Alatraste</i>	342
Imagen 160. Plano. Galeón cubierta. Planta y secciones. <i>Alatraste</i>	343
Imagen 161. Plano. Galeón. Planta y alzados. Castillo de proa. <i>Alatraste</i>	343
Imagen 162. Plano. Cureña cañones. Esquema funcionamiento de carro de arrastre de cureña. Falconete. Aparatos de carga y limpieza. Caltá para balas de cañón. <i>Alatraste</i>	344
Imagen 163. Plano. Galeón. Detalle cabestrante. <i>Alatraste</i>	344
Imagen 164. Plano. Bodega del galeón. Planta y alzados. <i>Alatraste</i>	345

Imagen 165. Plano. Planta y alzado cureña y carro de arrastre de cañones. <i>Alariste</i>	345
Imagen 166. Bocetos. Sec. 1, 2 y 3. Canal de la Mancha. <i>Alariste</i>	346
Imagen 167. Bocetos. Sec. 5 y 6. Calles de Madrid y Taberna del Turco. <i>Alariste</i>	347
Imagen 168. Bocetos. Puerto de Cádiz, desembarco de Flandes. <i>Alariste</i>	348
Imagen 169. Bocetos. Muelle en río Guadalquivir / Palma del río. Sevilla. <i>Alariste</i>	348
Imagen 170. Dibujos y bocetos. Corral de la Comedia. <i>Alariste</i>	349
Imagen 171. Bocetos. Galeón. <i>Alariste</i>	350
Imagen 172. Bocetos. Casa de Malatesta. Cartuja de Talamanca del Jarama. <i>Alariste</i>	350
Imagen 173. Documentación de Emilio Ardura sacada de diferentes libros de arte y películas. <i>Alariste</i>	351
Imagen 174. Documentación de Emilio Ardura sacada de diferentes libros de arte y películas. <i>Alariste</i>	352
Imagen 175. Documentación de Emilio Ardura sacada de diferentes libros de arte y películas. <i>Alariste</i>	353
Imagen 176. Fotogramas de elementos de mobiliario y atrezo. Fuente: DVD Alariste. ...	354
Imagen 177. Localizaciones. Gabinete de pintura del palacio del Conde de Guadalmedina, Monasterio de Uclés. <i>Alariste</i>	355
Imagen 178. Localizaciones. Corral de la Comedia. Atrezo y mobiliario construido. <i>Alariste</i>	356
Imagen 179. Atrezo. Aparejos para el decorado del galeón. <i>Alariste</i>	357
Imagen 180. Atrezo portuario. <i>Alariste</i>	357
Imagen 181. Atrezo para las batallas. <i>Alariste</i>	358
Imagen 182. Proceso de trabajo desde la localización hasta el rodaje.	362

Imagen 183. Maqueta y construcción. Galeón. <i>Alatriste</i>	363
Imagen 184. Bocetos Galeón/Ambientación/Ensayos y rodaje de las sec. 54 y 55. <i>Alatriste</i>	364
Imagen 185. Plano, decorado y fotogramas. Bodega galeón. <i>Alatriste</i>	365
Imagen 186. Localización, bocetos, plano y maquetas. Plaza de toros Las Virtudes. Ciudad Real.	367
Imagen 187. Boceto, maqueta, plano, set trincheras, miniatura, forillo-pintura de ciudad de Breda, fotograma. Batalla de Breda. <i>Alatriste</i>	368
Imagen 188. Maqueta, plano, set y fotograma. Galera. <i>Alatriste</i>	369
Imagen 189. Habitación Flandes. Bocetos y maqueta.	370
Imagen 190. Bocetos y fotogramas. Canal/campamento holandés. El Álamo. Sec. 0,1,2,3. <i>Alatriste</i>	373
Imagen 191. Boceto y fotogramas. Calles de Madrid/. Sec. 5. <i>Alatriste</i> . Cartuja de Talamanca del Jarama.....	374
Imagen 192. Boceto y fotogramas. Taberna del Turco. Cartuja de Talamanca de Jarama.	376
Imagen 193. Boceto y fotogramas. Calles de Madrid. Cartuja de Talamanca de Jarama. .	377
Imagen 194. Boceto y fotogramas. Madrid/Habitación Bocanegra. Monasterio de San Isidoro.	378
Imagen 195. Boceto y fotogramas. Madrid/ casa <i>Alatriste</i> /patio. Cartuja de Talamanca del Jarama.	380
Imagen 196. Boceto y fotogramas. Madrid/habitación Bocanegra. Monasterio de San Isidoro.	381
Imagen 197. Boceto y fotogramas. Palacio de Gualdamedina/Desván. Cartuja de Talamanca del Jarama.....	382
Imagen 198. Boceto y fotogramas. Palacio Real/ Salón de mapas. Archivo histórico municipal de Úbeda	384

Imagen 199. Boceto y fotogramas. Flandes/Trincheras. Estudios <i>El Álamo</i>	385
Imagen 200. Boceto y fotogramas. Flandes/Trincheras. Estudios <i>El Álamo</i>	387
Imagen 201. Boceto y fotogramas. Rendición de Breda. Estudios <i>El Álamo</i>	388
Imagen 202. Boceto y fotogramas. Playa de la Caleta. Cádiz. Sec. 38. <i>Alatriste</i>	390
Imagen 203. Boceto y fotogramas. Calles Sevilla. Casa de la Moneda. Sevilla. Sec. 39. <i>Alatriste</i>	391
Imagen 204. Boceto y fotogramas. Corral de comedias de Doña Elvira. Sec. 41. <i>Alatriste</i>	392
Imagen 205. Boceto y fotogramas. Corral de comedias de Doña Elvira. Sec.43, 44 y 45. <i>Alatriste</i>	394
Imagen 206. Boceto y fotogramas. Habitación de María con Bañera. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.47. <i>Alatriste</i>	395
Imagen 207. Boceto y fotogramas. Taberna de Sevilla. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.50A. <i>Alatriste</i>	396
Imagen 208. Boceto y fotograma. Rio Guadalquivir. Palma del Río. <i>Alatriste</i> . Sec. 50A.	398
Imagen 209. Bocetos y fotogramas. Galeón /cubierta. Playa de Valdevaqueros. Sec.54. <i>Alatriste</i>	400
Imagen 210. Boceto y fotogramas. Habitación de Malatesta. San Isidoro. Sevilla. Sec.59. <i>Alatriste</i>	401
Imagen 211. Boceto y fotogramas. Calles de Madrid. <i>Alatriste</i>	402
Imagen 212. Boceto y fotogramas. Habitación <i>Alatriste</i> . Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.64.....	404
Imagen 213. Boceto y fotogramas. Madrid/Corral de Comedias/Corredor. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.66. <i>Alatriste</i>	405
Imagen 214. Boceto y fotogramas. Camerino de María. Sec.67. Cartuja de Talamanca del Jarama. <i>Alatriste</i>	406

Imagen 215. Boceto y fotogramas. Habitación Angélica. San Isidoro. Sec.72. <i>Alatriste</i> . .407	407
Imagen 216. Boceto y fotogramas. Madrid/Cocina Malatesta. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.86. <i>Alatriste</i> . .409	409
Imagen 217. Boceto y fotogramas. Ext. Casa Alatriste. Cartuja de Talamanca del Jarama. Sec.92. <i>Alatriste</i> . .410	410
Imagen 218. Boceto y fotogramas. Palacio Guadalmedina. Palacio del Viso. Sec. 94. <i>Alatriste</i> . .412	412
Imagen 219. Boceto y fotogramas. Galera. Plató del Álamo. Sec.99. <i>Alatriste</i> . .413	413
Imagen 220. Boceto y fotogramas. Batalla de Rocroi. Explanada Monasterio de Uclés. Sec.101. <i>Alatriste</i> . .414	414
Imagen 221. Boceto y fotogramas. Batalla de Rocroi. Explanada Monasterio de Uclés.Sec.99. <i>Alatriste</i> . .416	416
Imagen 222. Bocetos de escenas eliminadas o desechadas. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. <i>Alatriste</i> . .417	417
Imagen 223. Títulos de crédito del equipo del Departamento de arte. <i>Los otros</i> . Fuente: DVD <i>Los otros</i> . .535	535
Imagen 224. Títulos de crédito del equipo del Departamento de arte. <i>Carmen</i> . Fuente: DVD <i>Carmen</i> . .536	536
Imagen 225. Títulos de crédito del equipo del Departamento de arte. <i>Alatriste</i> . Fuente: DVD <i>Alatriste</i> . .537	537

ANEXOS

ANEXO I

ANEXO I. FILMOGRAFÍA DE BENJAMÍN FERNÁNDEZ

ANEXO I

Diseñador de producción (*production designer*)

- EL CID (serie tv-Amazon Prime. 2020)

Marco A. Castillo/Adolfo Martínez Pérez/Miguel Alcantud/ Arantxa Echevarría
España

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández, Alejandro Fernández

Director Artístico: Alejandro Fernández, Gabriel Liste, David Temprano

Género: Acción, Drama, Historia

IMDB LINK: <https://www.imdb.com/title/tt10689614/>

- EL HOMBRE QUE MATÓ A DON QUIJOTE (*The man who killed Don Quixote. 2018*)

Terry Gilliam

España | Bélgica | Francia | Portugal | Reino Unido

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Alejandro Fernández, Gabriel Liste, David Temprano

Género: Aventura, Comedia, Drama

IMDB LINK: <https://www.imdb.com/title/tt1318517/>

Goya. Nominada al Premio de la Academia Española a la Mejor Dirección Artística

- LA PROMESA (*The promise. 2016*)

Terry George

Estados Unidos/España

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Didac Bono, Alejandro Fernández, Gabriel Liste, Óscar Sempere

Género: Drama, Romance,

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt4776998/?ref_=nv_sr_2

- ALTAMIRA (*finding Altamira. 2016*)

Hugh Hudson

España/Francia/Reino Unido

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Alejandro Fernández

Género: Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt3014910/?ref_=nv_sr_1

ANEXO I

- LA FUGA (*The escape*. 2012 – tv series)

España

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Alejandro Fernández

Género: Ciencia-Ficción, Acción

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt1988853/?ref_=fn_al_tt_9

- LA FRÍA LUZ DEL DÍA (*The cold light of day* . 2012)

Mabrouk el Mechri

Estados Unidos/España

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Alejandro Fernández

Género: Acción, Thriller

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt1366365/?ref_=fn_al_tt_2

- BEN HUR (*tv mini-series*. 2010)

Steve Shill

Estados Unidos/España/Alemania/Canadá

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Alejandro Fernández, Marco Trentini

Genre: Action, Thriller I

MDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt2009776/?ref_=nv_sr_4

- LA CARTA ESFÉRICA (*The nautical chart*. 2007)

Imanol Uribe

España

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director: Artístico: Benjamín Fernández

Género: Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0781332/?ref_=nv_sr_1

ANEXO I

- ALATRISTE (2006)

Agustín Díaz Yanes

España

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Benjamín Fernández

Género: Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0395119/?ref_=nv_sr_1

Goya. Premio de la Academia Española a la Mejor Dirección Artística

- EL FUEGO DE LA VENGANZA (*Man on fire. 2004*)

Tony Scott

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández, Chris Seagers

Director Artístico: Héctor Romero

Género: Acción, Crimen, Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0328107/?ref_=nv_sr_1

- MAR ADENTRO (*The sea inside. 2004*)

Alejandro Amenábar

España/Francia/Italia

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Benjamín Fernández

Género: Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0369702/?ref_=nv_sr_1

Goya. Nominada al Premio de la Academia Española a la Mejor Dirección Artística

- CARMEN (2003)

Vicente Aranda

España/Reino Unido/Italia

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director: Artístico Benjamín Fernández

Género: Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0352230/?ref_=fn_al_tt_9

Goya. Nominada al Premio de la Academia Española a la Mejor Dirección Artística

ANEXO I

- REBELIÓN EN POLONIA (*Uprising tv movie. 2001*)

Jon Avnet

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Benjamín Fernández

Género: Acción, Guerra, Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0250798/?ref_=nv_sr_5

- LOS OTROS (*The Others. 2001*)

Alejandro Amenábar

Estados Unidos/España/Francia/Italia

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director: Artístico Benjamín Fernández

Género: Horror, Fantasía, Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0230600/?ref_=nv_sr_2

Goya. Premio de la Academia Española a la Mejor Dirección Artística

- EL HOMBRE QUE MATÓ A DON QUIJOTE (*The man who killed Don Quixote. 2000*)

Terry Gilliam

España/Alemania/Francia/Reino Unido

Película no realizada

- ENEMIGO PÚBLICO (*Enemy of the state .1998*)

Tony Scott

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Jennifer A.Davis, James J. Murakami, Donald B. Woodruff, Nina Ruscio

Género: Acción, Crimen, Thriller

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0120660/?ref_=nv_sr_1

ANEXO I

- KULL, EL CONQUISTADOR (*Kull the conqueror. 1997*)

John Nicolella

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico María-Teresa Barbasso, Pier Luigi Basile, Marco Trentini, Ján Svoboda

Género: Acción, Fantasía, Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0119484/?ref_=nv_sr_1

- PÁNICO EN EL TÚNEL (*Dayligh . 1996*)

Rob Cohen

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: María-Teresa Barbasso, Pier Luigi Basile, Marco Trentini, Marco Zuelzke

Género: Acción

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0116040/?ref_=fn_al_tt_1

- DRAGONHEART, CORAZÓN DE DRAGÓN (*Dragonheart. 1996*)

Rob Cohen

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: María-Teresa Barbasso, Ján Svoboda

Género: Acción , Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0116136/?ref_=fn_al_tt_1

- NADIE HABLARÁ DE NOSOTRAS CUANDO HAYAMOS MUERTO (*Nobody will speak of us when we're dead. 1995*)

Agustían Díaz Yanes

España

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: Carlos Bodelón

Género: Crimen, Romance

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0113918/?ref_=nv_sr_1

ANEXO I

- PANCHO VILLA AND TOM MIX (1995)

Tony Scott
Película no realizada

- AMOR A QUEMARROPA (*True romance. 1993*)

Tony Scott
Estados Unidos
Diseñador de Producción: Benjamín Fernández
Director Artístico: James J.Murakami
Género: Crimen, Romance
IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0108399/?ref_=nv_sr_1

- NOSTROMO (1991)

David Lean
Película no realizada

- DÍAS DE TRUENO (*Days of thunder. 1990*)

Tony Scott
Estados Unidos
Diseñador de Producción: Benjamín Fernández
Director Artístico: Benjamin Fernández, Thomas E.Sanders
Género: Acción, Romance
IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0099371/?ref_=nv_sr_2

- VENGANZA (*Revenge. 1990*)

Tony Scott
Estados Unidos
Diseñador de Producción: Benjamín Fernández, Michael Seymour
Director Artístico: Jorge Sainz, Thomas E.Sanders
Género: Crimen, Romance
IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0100485/?ref_=fn_al_tt_3

ANEXO I

- LA HIJA REBELDE (*Joseph's daughter*. 1983)

Gustav Ehmck

Diseñador de Producción: Benjamín Fernández

España/Alemania

Género: Drama

IMDB LINK: https://www.imdb.com/title/tt0084073/?ref_=nm_flmg_dr

- CABO DE VARA (1978)

Raúl Artigot

España

Diseño de Producción: Benjamín Fernández

Director Artístico: José María Alarcón

Género: Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0077286/?ref_=fn_al_tt_1

ANEXO I

Director artístico (*Art director*)

- EXODO: DIOSES Y REYES (*Exodus: Gods and Kings*. 2014)

Ridley Scott

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Arthur Max

Director Artístico (*supervising art director*): Benjamín Fernández,

Género: Acción, Aventura

IMDB LINK: <https://www.imdb.com/title/tt1528100/>

- LIBERTADOR (2013)

Alberto Arvelo

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Paul D.Austerberry

Director Artístico (*supervising art director*): Benjamín Fernández,

Género: Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt2387513/?ref_=nv_sr_1

- EL DICTADOR (*The Dictator*. 2012)

Larry Charles

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Victor Kempster

Director Artístico (*supervising art director*): Benjamín Fernández, Greg Berry

Género: Comedia

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt1645170/?ref_=nv_sr_1

- EL GLADIADOR (*Gladiator*. 2000)

Ridley Scott

Estados Unidos, Reino Unido, España, Alemania

Diseñador de Producción: Arthur Max

D. Artístico (*supervising art director*): Benjamín Fernández, David Allday, John King

Género: Acción, Aventura, Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0172495/?ref_=nv_sr_1

ANEXO I

- 1492: LA CONQUISTA DEL PARAÍSO (*1492: conquest of paradise .1992*)

Ridley Scott

Estados Unidos/ España/ Francia

Diseñador de Producción: Norris Spence

Director Artístico: Benjamín Fernández, Leslie Tomkins Genre: Adventure

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0103594/?ref_=fn_al_tt_1

- ALIVE (1988)

Tony Scott

Película no realizada

- INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA (*Indiana Jones and the last crusade. 1988*)

Steven Spielberg

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Elliot Scott

Director Artístico: Benjamín Fernández, Stephen Scott

Género: Acción, Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0097576/?ref_=nv_sr_1

- RAMBO III (1988)

Meter McDonald

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Bill Kenney

Director Artístico: Benjamín Fernández, Pier Luigi Basile, Alan Cassie, Adrian Gorton

Género: Acción, Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0095956/?ref_=nv_sr_3

- TAI-PAN (1986)

Daryl Duke

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Tony Masters

Director Artístico: Benjamín Fernández

Género: Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0092042/?ref_=nv_sr_1

ANEXO I

- DUNE (1984)

David Lynch

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Tony Masters

Director Artístico: Benjamín Fernández, Pier Luigi Basile

Género: Fantasía, Ciencia Ficción

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0087182/?ref_=nv_sr_1

- CONAN, EL BÁRBARO (*Conan the barbarian. 1982*)

John Milius

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Rob Cobb

Director Artístico: Benjamín Fernández, Pier Luigi Basile, Veliko Despotovicy

Género: Acción, Fantasía, Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0082198/?ref_=nv_sr_2

- LA VENGANZA DE LA PANTERA ROSA (*The revenge of the Pink Panther. 1978*)

Blake Edwards

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Peter Mullins

Director Artístico: Benjamín Fernández, John Siddall

Género: Comedia, Misterio

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0078163/?ref_=nv_sr_6

- MI BELLO LEGIONARIO (*The last remake of beau geste. 1977*)

Marty Feldman

Estados Unidos

Diseñador de Producción: Brian Eatwell

Director Artístico: Benjamín Fernández, Leslie Dilley

Género: Comedia, Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0076297/?ref_=fn_al_tt_1

ANEXO I

Ayudante director artístico (Assistant art director)

- ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO (*Alien, (1979)*)

Ridley Scott

Estados Unidos/ Reino Unido

Diseño de Producción: Michael Seymour

Director Artístico: Benjamín Fernández Roger Christian, Leslie Dilley

Género: Ciencia Ficción, Horror

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0078748/?ref_=nv_sr_2

- EL PRÍNCIPE Y EL MENDIGO (*The prince and the pauper. 1977*)

Armando Osorio

Estados Unidos/ Reino Unido

Diseño de Producción: Anthony Pratt

Director Artístico: Maurice Fowler, John Hoesli

Género: Acción, Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0077381/?ref_=nm_fimg_dr_9

- LOS CUATRO MOSQUETEROS: LA VENGANZA DE MILADY (*The four musketeers: the reveng of Milady. 1974*)

Richard Lester

Estados Unidos

Diseño de Producción: Brian Eatwell

Director Artístico: Leslie Dilley, Fernando González

Género: Acción, Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0073012/?ref_=fn_al_tt_1

- EL VIAJE FANTÁSTICO DE SIMBAD (*The golden voyage of simbad. 1974*)

Gordon Hessler

Reino Unido

Diseño de Producción: John Stoll

Director Artístico: Fernando González

Género: Aventura, Fantasía

IMDB LINK: <http://www.imdb.com/title/tt0071569/>

ANEXO I

- LOS TRES MOSQUETEROS: LOS DIAMANTES DE LA REINA (*The three musketeers: the Queen`s diamonds. 1973*)

Richard Lester

Estados Unidos

Diseño de Producción: Brian Eatwell

Director Artístico: Leslie Dilley, Fernando González

Género: Acción, Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0072281/?ref=fn_al_tt_3

- EJE EN AFRICA (*Shaft in Africa . 1973*)

John Guillermin

Estados Unidos

Diseño de Producción: John Stoll

Director Artístico: Jose María Tapiador

Género: Acción Thriller

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0070679/?ref=nv_sr_1

- VIAJES CON MI TÍA (*Travels with my aunt. 1972*)

George Cukos

Estados Unidos

Diseño de Producción: John Box

Director Artístico: Gil Parrondo, Robert W. Laing

Género: Aventura, Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0069404/?ref=fn_al_tt_1

- NICOLÁS Y ALEJANDRA (*Nicholas and Alexandra.1971*)

Franklinm J.Schaffner

Estados Unidos

Diseño de Producción: John Box

Director Artístico: Gil Parrondo, Ernest Archer, Jack Maxsted

Género: Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0067483/?ref=nv_sr_1

ANEXO I

- **ORGULLO DE ESTIRPE** (*The Horsemen. 1971*)

John Frankenheimer

Estados Unidos

Diseño de Producción: Pierre-Louis Thevenet

Director Artístico: Gil Parrondo Genre: Adventure

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0067216/?ref=fn_al_tt_2

- **¡QUE VIENE VALDÉZ!** (*Valdez is coming!. 1971*)

Edwin L.Sherin

Estados Unidos

Director Artístico: José María Tapiador

Decorador: Rafael Salazar

Género: Western

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0067921/?ref=nv_sr_1

- **CAÑONES PARA CÓRDOBA** (*Cannons for Cordoba. 1970*)

Paul Wendkos

Estados Unidos

Director Artístico: José María Tapiador

Género: Western

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0065520/?ref=nv_sr_1

- **PATTON** (1970)

Franklin J.Schaffner

Estados Unidos

Diseño de Producción: Gil Parrondo, Urie McCleary

Género: Guerra, Drama

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0066206/?ref=fn_al_tt_1

- **ANTES AMAR...DESPUÉS MATAR** (*Hard contract. 1969*)

S.Lee Pogostin

Estados Unidos

Diseño de Producción: Ed Graves

Género: Thriller

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0064406/?ref=nv_sr_1

ANEXO I

- UN MILLÓN EN LA BASURA (*One million in the trash. 1967*)

José María Forqué

España

Género: Comedia

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0061977/?ref_=nm_fimg_dr_27

- ¿QUÉ HACEMOS CON LOS HIJOS? (*¿What do we do with our sons?. 1967*)

Pedro Lazaga

España

Diseño de Producción: Carlos Viudes

Género: Comedia

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0062533/?ref_=nm_fimg_dr_52

- LOS GUARDIAMARINAS (1966)

Pedro Lazaga

España

Diseño de Producción: Antonio Simont, Tomás Fernández

Género: Comedia

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0060480/?ref_=nv_sr_1

- DOCTOR ZHIVAGO (1965)

David Lean

Estados Unidos

Diseño de Producción: John Box

Director Artístico: Gil Parrondo, Terence Marsh

Género: Drama, Romance

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0059113/?ref_=nv_sr_1

ANEXO I

Dibujante (*Draughtsman*)

- EL FABULOSO MUNDO DEL CIRCO (*Circus world. 1964*)

Henry Hathaway

Estados Unidos

Diseño de Producción: John DeCuir

Género: Drama, Aventura

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0057952/?ref_=nv_sr_1

- LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO (*The fall of the Roman Empire. 1964*)

Anthony Mann

Estados Unidos

Diseño de Producción: John Moore, Veniero Colasanti

Género: Aventura, Historia

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0058085/?ref_=nv_sr_1

- LAWRENCE DE ARABIA (*Lawrence of Arabia. 1962*)

David Lean

Reino Unido

Diseño de Producción: John Box

Director Artístico: John Stoll, Anthony Masters, Gil Parrondo

Género: Aventura, Historia

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0056172/?ref_=nv_sr_1

- EL CID (1961)

Anthony Mann

Estados Unidos

Diseño de Producción: John Moore, Veniero Colasanti

Género: Aventura, Historia

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0054847/?ref_=nv_sr_1

ANEXO I

- REY DE REYES (*King of King. 1961*)

Nicholas Ray

Estados Unidos

Diseño de Producción: Georges Wakhévitch

Director Artístico: Gil Parrondo

Género: Drama, Historia

IMDB LINK: http://www.imdb.com/title/tt0055047/?ref_=nv_sr_1

- LOS VIAJES DE GULLIVER (*The three worlds of Gulliver. 1960*)

Jack Sher

Estados Unidos

Director Artístico: Gil Parrondo

Género: Fantasía, Aventura

IMDB LINK : http://www.imdb.com/title/tt0053882/?ref_=nm_film_wr_18

ANEXO II

ANEXO II. ENTREVISTAS

ANEXO II

Anexo II.1. Entrevista realizada por Puerto Collado a Benjamín Fernández grabada en Almería durante el rodaje de Exodus: Dioses y Reyes de Ridley Scott.

Septiembre-noviembre 2013. <https://www.imdb.com/name/nm0273414/>

1. ¿Existen diferencias entre un diseñador de producción y un director artístico?

La diferencia que existe entre el diseñador de producción y el director artístico se establece por estatus. A medida que las producciones internacionales se iban haciendo más y más grandes, surgió la necesidad de distribuir trabajos. Por ejemplo, si había diferentes localizaciones tenía que haber un responsable estético en cada una de ellas. Cuantas más localizaciones, más personas de la misma condición se tenían que buscar. Al ser un trabajo específico similar, tenía que haber un responsable principal, el diseñador de producción, que coordinara a todos los directores artísticos que estaban participando y que incluso no llegan a tener interacción unos con otros. Se nombra director artístico a una persona para un trabajo específico y que podría estar en un país diferente con lo cual sería imposible que se coordinara con la misma persona. Por eso la responsabilidad fue aumentando conforme aumentaba el tamaño de producción. El trabajo en realidad es el mismo. El diseñador de producción, es el jefe del equipo del Departamento de arte, lo mismo que en España es el director artístico. En España no existe el oficio de diseñador de producción sino de director artístico o decoradores, que era como se llamaba antes en España, según Gil Parrondo, a él le gusta que le llamen decorador.

El diseñador de producción, es el jefe del equipo del Departamento de arte, lo mismo que en España es el director artístico. En España no existe el oficio de diseñador de producción sino de director artístico o decoradores, que era como se llamaba antes en España, según Gil Parrondo, a él le gusta que le llamen decorador

El diseñador de producción reúne todas las condiciones del director artístico, pero a la vez, coordina a una serie de directores artísticos que están individualizados en diferentes sitios o países. En realidad, el trabajo es el mismo, es un tema de volumen de trabajo. El diseñador de producción puede llegar en Estados Unidos a decidir junto con el director de fotografía, la luz que desea para un decorado. Depende del peso que tenga con el director

Hay directores como es el caso de Ridley Scott, Tony Scott... que antes fueron directores artísticos que se preocupan por la imagen y proceden del mundo de las Bellas Artes. Y las referencias sobre todo en películas históricas, se recogen de la pintura, monumentos, arquitectura y arte universal...

2. ¿Por qué te hiciste director artístico y cómo fue tu proyección internacional?

No me hice, me hicieron. Los pasos en tu carrera te hacen crecer o decrecer...Me gustaba el cine y el oficio de dibujar arquitectura. Estudié delineación en construcción y mecánica pues en Arquitectura no pude entrar. Creo que no es necesario ser arquitecto, sino más bien tener conocimientos de dibujo, proporciones, arte. Un arquitecto tiene otras responsabilidades

ANEXO II

mucho más importantes, porque lo que hace un director artístico, al fin y al cabo, es un arte efímero. Yo empecé de dibujante, dibujando tallas naturales, detalles de arquitectura, puertas, ventanas... Poco a poco te vas enriqueciendo en tu aprendizaje, te vas documentando más y te vas haciendo con la profesión ¿Cómo te haces director artístico? pues un día alguien considera que tienes la capacidad para responsabilizarte de ello y te lo ofrece. Una vez que lo aceptas ya eres director artístico y luego viene todo rodado. En mi caso empecé de meritorio y al mismo tiempo que estudiaba delineación trabajaba en el cine. Fui poco a poco subiendo los peldaños; paso a paso.

Mi proyección internacional fuera de España comenzó cuando me llamó Garth Thomas, director de producción de *Alien*, de Ridley Scott, como *assistant art director*, del director artístico Leslie Dilley. Yo ya había trabajado con ellos en *Los Tres Mosqueteros* (Richard Lester, 1973) y en *Mi Bello Legionario* (Marty Felman, 1977), que se rodaron en España. Así que di el salto y fui a los estudios *Sheperton* cerca de Londres. Estuve siete meses trabajando y diseñando. Mi cometido era dibujar el comedor –cocina con sus respectivas dependencias (sala de música, pasillos y cámara de criogenización. En la cocina introduje elementos curvos, proyectando poliuretano expandido en los moldes, pero se prohibió después de acabar la película porque era un poco venenoso. También dibujé los pasillos basados en estos elementos curvos y los paneles de la cámara de criogenización, decorado en forma de flor que simboliza la vuelta a la vida de los astronautas, la flor se abre. A partir del *storyboard* dibujado por Ridley Scott y siguiendo sus pautas, nos poníamos a dibujar. Conmigo estaban el diseñador de producción Michael Seymour y el artista conceptual Ron Cob, quien hizo de diseñador de producción en *Conan, el bárbaro* (John Milius, 1982) y que había trabajado en la NASA; un gran ilustrador, aunque creo que Ridley es el gran diseñador de producción de sus películas pues viene del mundo de las Bellas Artes, ha sido *art director* y siempre dibuja el *storyboard* de todas sus películas, teniendo un concepto clarísimo de la estética que quiere conseguir.

3. ¿Cuál es tu metodología de trabajo?

La metodología varía según el proyecto. En realidad, puede haber muchas formas de aproximarse a la realización de una historia. Hay varios factores que van a condicionar lo que debes hacer; depende de la envergadura, de quién es el director o el productor, del dinero que hay para realizarlo y de qué localizaciones son las que tienes que conjuntar.

En una película normal te dan un guion, antes incluso de conocer al director; esto ocurre a menudo, porque el guion te lo puede dar un productor o una empresa. Inicialmente hago una primera lectura para familiarizarme con los personajes y ver el entorno dónde se mueven; después una segunda lectura un poco menos ligera, en la que incluyo un *breakdown* o desglose, con localizaciones, posibles exteriores, interiores y demás, de forma que se va configurando poco a poco. Muchas veces, por razones económicas, no se puede construir todo lo que el guion demanda. Dependiendo de la época, de las condiciones, de los lugares donde se podrían buscar estas localizaciones... vas dándole forma. Confeccionas una lista de posibles localizaciones, decorados, diferentes alternativas y ya tienes un esbozo de lo que puedes presentar en un encuentro con el director. Puedes proponerle localizaciones, decorados a construir, etc... luego te pedirán enseguida que hagas un presupuesto, cuando todavía no has

ANEXO II

dibujado nada, y tendrás que decir que no lo sabes, que es lo que suele pasar -¿Cómo quieren que les dé un presupuesto si no he hecho ningún dibujo y aún no sé qué es lo que vamos a construir ni dónde lo vamos a hacer; si nos van a dejar rodar en tal sitio, o qué debemos hacer si en el guion se requiere una explosión en tal otro, si el director no ha aprobado nada todavía?...- Es complicadísimo. Lo que manda es el guion y luego los lugares. Hay que llegar a un entendimiento con el director, para que sea haga lo que le gusta, lo que la película verdaderamente requiere y muchas otras cuestiones. También hay que tener en cuenta la interacción con otros Departamentos, como el de ambientación, efectos especiales, atrezzo, etc...Y, por supuesto, la Iluminación, las fuentes de luz que son una de las constantes a considerar. Hay que llegar a un entendimiento también con el director de fotografía, porque él tiene que iluminar unos espacios en los que se desarrolla una acción y unos personajes que dinamizan en ella. Esto es muy importante, ya que la infraestructura que desarrollan puede ser muy grande.

En realidad, no hay un único método para cada proyecto, sino que este viene determinado por las circunstancias que concurren en cada historia.

4. ¿Qué diseñador de producción le ha aportado más en su forma de trabajar?

El diseñador de producción con el que más he aprendido por su forma de trabajar es John Box. He hecho varias películas con él como *Lawrence de Arabia*, *Doctor Zhivago*, *Nicolás y Alejandra*, *Viajes con mi tía...* que lograron el Oscar porque entonces daban Oscar al diseñador de producción y al decorador.

John Box ha sido maestro de muchos *production designer* que han venido después, como Stuart Craig, que ha diseñado películas como *Gandhi*, *el paciente inglés* o *la saga de Harry Potter*. John Box obtuvo 4 Oscar y muchas nominaciones, En *Nostramo* me propuso ser co-diseñador con él, pero esta película no se llegó a hacer porque murió David Lean durante la preparación. Aprendí mucho con él porque eran películas muy largas, y claro, cuando se está casi un año en una película tienes muchas oportunidades de ver formas de trabajar, formas de enfocar las cosas. Para mí ha sido el mejor director artístico que he conocido.

5. ¿Con que director te entiendes más a nivel estético?

Con el que más me he entendido ha sido con Tony Scott, hermano de Ridley Scott. Era un perfeccionista, aunque a mí también me llamaba lo mismo, teníamos una lucha de perfeccionistas. Con él ha sido con el que más he intimado porque hemos hecho 6 o 7 películas juntos.

Tony tenía un estilo y una forma de rodar y de ver las cosas y yo trataba de adaptarme a él y seguir su estética. Rodaba con cámaras paralelas, lentes telescópicas, le gustaba la profundidad. Para él, la luz era extremadamente importante, la elección de las localizaciones era crucial. En interiores la situación este-oeste marcaba la posición geográfica de éstas. En interiores buscaba el “*alma*” el reflejo de los personajes que lo habitaban, en el carácter de la localización. El proceso de encontrar estas localizaciones siempre era difícil y complicado.

6. ¿Crees que tienes un estilo que repites estéticamente?

Estoy seguro de que me repito, pero procuro que no sea así, procuro adaptarme a lo que se requiere en el momento, aunque es muy difícil no repetirse. Por ejemplo, en situaciones geográficas del decorado con respecto a la luz y los colores; esto es una cosa muy particular, lo revisas con el director, el director de fotografía, el diseñador del vestuario o también si hay una gama en la que se va a basar toda la historia. Depende un poco de todos esos factores para llegar a un acuerdo entre varios grupos, pero seguro, seguro que me repito.

El director es el que manda, entonces si trabajas con Almodóvar te tendrás que adaptar un poco a sus gustos sobre todo en lo que respecta a los colores, él tiene una estética muy marcada. El color va a marcar una serie de factores, yo me guio más por el factor de la luz y la profundidad. Me gusta que haya siempre profundidad de campo, que la acción no esté contra una pared. Es como en la pintura holandesa, que detrás está pasando algo. En mis cuadros lo repito mucho, es ver que hay un horizonte detrás; también pasa en el paisaje; un paisaje maravilloso detrás de un personaje está en cierto modo acentuando la bondad de esta imagen o, al contrario, el dramatismo. Tiene un valor muy bueno como valor añadido.

En los interiores siempre me preocupa, porque luego está la mecánica del rodaje, hay que pensar que hay un equipo detrás que necesita un espacio vital que muchas veces no se le puede dar, y no se puede lograr esa profundidad. Las fuentes de luz son importantes como decía es como en la pintura holandesa, si haces una película de época no vale solamente como ambiente centroeuropeo es que eso está pasando en esa época en todos los sitios. Estos pintores de interiores reflejan la vida de época mejor que un documental.

7. ¿Crees que el rigor histórico es fundamental a la hora de rodar una película histórica? En las películas que has trabajado con Ridley Scott. ¿Habéis tenido en cuenta el rigor histórico?

A Ridley Scott le importa relativamente el rigor histórico, he rodado con él películas de época: *1492*, *Gladiator* y la que estamos rodando *Exodus*. En ninguna de ellas hay un rigor histórico exagerado, en los personajes, en la ambientación, en la arquitectura...no le preocupa demasiado, tampoco es que vaya a aceptar cualquier cosa, pero sería capaz de rodar en una localización del siglo XVI cuando la acción transcurre en el siglo XV. Él sabe lo que va a ver detrás del visor.

Durante el rodaje de *1492*, la secuencia del Auto de Fe se rodó en la Plaza de San Jorge de Cáceres; es una plaza del siglo XVII-XVIII pequeña y cuadrangular dominado por las torres de la Iglesia de San Francisco Javier y el Seminario. Construimos el cadalso en el centro, gradas en un costado y camuflamos unos edificios laterales, fuera de época, con puestos de tiendas y toldos. De los campanarios de las torres colgamos unos estandartes con la enseña de la Inquisición. El centro de atención se concentraba en las pilas donde ardían los herejes, fuente de luz del “*espectáculo*” nocturno.

ANEXO II

Para esta escena se barajaron otras dos plazas, la Plaza Mayor de Trujillo, que se descartó porque era demasiado grande y tenía muchos obstáculos fuera de época. Y la Plaza Mayor de Salamanca, que se descartó por las mismas razones.

Tuvimos que ocultar muchas zonas de la plaza, detalles que, aunque no los hubiéramos tapado tampoco hubieran sido muy significativos, habrían pasado desapercibidos en el contexto general, como luego pudimos comprobar.

Por eso, a menudo te preguntas porqué eliminas o cubres zonas, muebles...elementos que, aunque no hubiéramos prescindido de ellos, tampoco hubieran resultado relevantes o chocantes en el resultado final...Pero este es el sentido de nuestro trabajo, tender al control de época, aunque el director a esto no le dé tanta importancia.

8. ¿Dónde se rodó 1492: *La conquista del paraíso*?

Se rodaron escenas en muchísimos sitios de España, Andalucía, Sevilla, Estepa- Extremadura, alrededores de Trujillo, en Trujillo se rodaron varios palacios, calles, plazas y murallas. La toma de Granada se rodó en una explanada fuera de la ciudad. También rodamos en Salamanca, interior catedral, las escuelas, calles varias que hubo que ambientar. En Segovia también el exterior. En Cáceres rodamos en las plazas de la ciudad Antigua y en varios interiores como en la Concatedral Santa María la Mayor.

El monasterio de la Rábida que aparece en 1492 se construyó cerca de Cáceres, a 11 Kilómetros, en una casa fuerte, "*La Enjarada*", catalogada porque allí pasó una noche Felipe II cuando volvió de Lisboa, después de casarse con su 2ª o 3ª mujer, que era portuguesa. Construimos el monasterio de la Rábida, la bodega de los monjes, el cuarto de mapas... había una logia muy bonita; la casa era autentica del siglo XV.

El edificio por dentro estaba bastante desnudo, las paredes, huecos de puertas, ventanas, chimeneas, suelos y techos estaban impecables, describían muy bien lo que llegaría a ser la segunda casa de Colón, solo con un poco de ayuda, sobre todo en la pintura de las estancias. La escalera de subida al piso superior se prestaba en su desembarco para montar el decorado de la bodega del monasterio de la Rábida añadiendo unas enormes cubas de vino. La terraza logia exterior la transformamos en el secadero de la sala de mapas de dicho monasterio colgando líneas desde las columnas a la pared donde cientos de pergaminos se secaban al sol.

En otro edificio anexo al principal y dedicado como aprisco donde dormían ovejas y cabras y que se encontraba en un estado lamentable decidimos que sería perfecto para recrear la sala de trabajo de los monjes y despacho del padre Marchena (interpretado por Fernando Rey). Naturalmente hubo que hacer una limpieza exhaustiva por la que descubrimos que las bóvedas negras sostenidas por pilastrones de piedra se transformaban en unas maravillosas bóvedas de ladrillo en perfecto estado; y que el suelo cubierto por una capa de unos 20 centímetros de excrementos era un empedrado de bolos de río fantástico. Se pintaron las paredes añadiendo frescos religiosos de estilo románico realizados por "*Julianín*". Fue un trabajo muy aplaudido por Ridley Scott.

ANEXO II

La Ciudad de Trujillo nos ofreció magníficas alternativas para muchas importantes escenas. En ella se rodaron las escenas de la conquista de Granada, rodada desde el exterior en una explanada al oeste de las murallas, desde donde se divisaba una fantástica panorámica de la ciudad. También se hicieron tomas en calles dentro del núcleo de la ciudad. Otra zona de las murallas sirvió para rodar la comitiva hacia el puerto de Palos, haciendo el contraplano en Costa Rica donde se construyó el puerto con los barcos que se encontraban allí.

En el Castillo de Las Argüijuelas de Abajo, situamos la prisión donde estuvo recluido Colón antes de Valladolid y rodamos una escena donde roban caballos, entre casas totalmente medievales.

9. ¿Cómo fue tu experiencia en *Gladiator*?

Fue una de las películas más agradables en las que he trabajado. Después de haber hecho con Ridley, *Alien* y *1492*, me llamaron como *supervising art director* para encargarme de la parte de Marruecos en esta nueva película. Se trataba de hacer una serie de decorados y tenía que encargarme de la construcción y el diseño. Me llevé un equipo pequeño de España, dos directores artísticos: Carlos Bodelón y José Luis del Barco y un asistente artístico que era mi hijo Alejandro Fernández. Después llevé un equipo de construcción de 17 personas que trabajaban para Moya, quien me proporcionó la logística, un camión y maquinaria. Nos fuimos a Ouarzazate, al sur del Atlas, en Marruecos. Era la primera vez que estaba allí y me impresionó muchísimo; me encantó el paisaje, el desierto, la gente...

El Departamento de arte y la producción estaban montados en el hotel. La gente se portó muy bien y se fueron cumpliendo todos mis deseos. Lo más importante de la construcción era el anfiteatro. Debía construirse en una explanada que había en la parte exterior de Ait Ben Haddou, que es un pueblo Patrimonio de la Humanidad, con una arquitectura de tierra, barro y adobe típica de allí. Teníamos que construir el Coliseo, modificar las calles y la entrada a la ciudad, realizando un arco romano-africano. Encontramos gente local para nuestro equipo que funcionó muy bien, con un gran entusiasmo. Allí no teníamos ni móvil, ni internet y era difícil la comunicación. Antes de traer a mi equipo vimos las localizaciones junto con el director y el *production designer* y establecimos las necesidades en cada una de las localizaciones. A partir de ahí, me dieron carta blanca, realicé unos bocetos que revisaron en Londres, se habló de las calidades; un fondo de arquitectura de barro para integrar nuestros decorados en el paisaje; en las colinas construí unas gradas naturales. Con la tierra que quitamos hicimos ladrillos de adobe que utilizamos en la construcción del anfiteatro.

También teníamos otra localización en un pueblo no muy lejos de Ait Ben Haddou que se llamaba Tamdaght. Construimos el palacio de Próximo, personaje interpretado por Oliver Reed, como un lugar de entrenamiento y prisión de los gladiadores; también había un zoo donde se alojaban toda clase de fieras y animales; era un valle poblado de almendros y en enero explotaron en flor. En febrero estábamos rodando. Otras localizaciones menores no tuvieron gran interés constructivo.

10. ¿Cómo ha sido tu colaboración en *Exodus*?

Ridley Scott y el Diseñador de Producción Arthur Max, con el que ya colaboré en *Gladiator*, me llamaron como *supervising art director* para todo el trabajo que a rodarse en Almería. Comenzamos la parte de construcción y diseño de decorados tras estudiar numerosa documentación, dibujos y diseños realizados en Londres y *storyboards*, en muchas ocasiones dibujados por el propio Ridley.

En *Exodus* estamos respetando bastante la arquitectura egipcia y aprovechando las localizaciones. La construcción y el diseño de la ciudad de Menfis tuvimos que hacerla aquí, ya que debíamos aprovechar la estructura de 4 casas en ruinas y algunas ruinas más para transformarlas y utilizarlas como estructura para las calles y plazas a construir. Al final fue un complejo articulado por varias calles y tres plazas unidas entre sí, teniendo al fondo en una colina el palacio del Virrey, que era otro decorado interior y exterior añadido al conjunto. Se construyeron varios interiores utilizando algunas de las casas existentes. Para la documentación me he inspirado en lo que había y lo hemos convertido en arcaico, egipcio o asirio-hitita. Todo tiene un aire en ese sentido, al no existir documentación sobre arquitectura doméstica de esa época, eran casas de ladrillo y adobe, nosotros lo que hemos hecho ha sido no tender a las típicas ilustraciones existentes, que son numerosas y siempre acaban en el estereotipo de casa con terraza donde arriba están machacando el grano o tendiendo la ropa.

En esta localización de Sierra Alhamilla, en Almería, se hicieron otros decorados, algunos de gran dimensión como el conjunto de *Pi-Ramsés* y *Ghetto*, los ladrillares, la nueva ciudad en construcción y la zona de picapedreros y cabeza monumental de Ramsés en construcción. Fuera de Sierra Alhamilla se rodó en las canteras de Macael, las minas de Rodalquilar y una finca cerca de Tabernas donde se rodó la batalla de Kadesh.

11. ¿Cuál ha sido el sistema de construcción en *Exodus*?

Desde el punto de vista creativo, para la concepción de los decorados necesitas un equipo de Arte que te funcione bien, que conozcas, que estén especializados. Ahora que se trabaja con ordenador es importante tener también un equipo que dibuje con ordenador. Para construir lo que se demandaba, de bastante envergadura lo primero era contar con un constructor de confianza y yo tenía a una que era Alberto Feito que había hecho varias películas ya conmigo y del que yo tenía la certeza que era el indicado para esta labor. Había un “controlador” de construcción inglés mandado por la productora, pero solo controlaba los costes y el *trimming*, no metiéndose en el tipo de construcción, personal y elección de materiales. Decidimos por el poco tiempo que nos daban (tres meses) utilizar estructuras de hierro con malla metálica y cubrimiento de mortero o yeso proyectado, para paramentos de menos de cinco metros de altura por lo que teníamos que llevar un buen equipo de cerrajeros y dos equipos de “*gunitadores*” y modelistas de los que se utilizan para algunos parques temáticos.

Para grandes estructuras se subcontrató una compañía de andamiajes tubulares. El equipo de carpinteros, escayolistas y pintores de Madrid era de treinta y ocho personas. Peonaje local y

ANEXO II

también un constructor de Tabernas, Fernando Contreras completaban con su equipo un total de ciento cuarenta personas en su punto álgido.

A esto se añadía la construcción de veinte columnas para *Pi-Ramsés* de tres metros de diámetro y seis metros de altura y la escultura de doce metros de altura de la cabeza de Ramsés y los pies del mismo de siete metros de altura. Este trabajo fue realizado por una empresa de Huesca a plena satisfacción, en tiempo y calidad.

Esta fue la forma de afrontar el desafío, diversificación de tareas y un buen control y seguimiento de calidades y terminaciones.

12. ¿Cuánto tiempo se tarda en construir decorados como los de la película *Exodus*?

Con arreglo a un programa, que es el plan de rodaje y la elección de localizaciones, hay que hacer un "*plan de la tardanza*", para poder construir todos los decorados en el tiempo que se estipula. En esta ocasión hemos tardado prácticamente tres meses.

Al comienzo del trabajo, Alberto, el constructor y yo decidimos no usar el procedimiento tradicional, de moldes de escayola, y usar la técnica de proyectar el mortero; se llaman, "*gunitadores*" porque es mucho más rápido y más creíble. Se puede moldear el material y, además, es muchísimo más rápido.

El *Ghetto* está basado en la arquitectura marroquí, más bien bereber, que es la arquitectura de barro. Con esta base, usamos el sistema de proyectar el mortero y luego incrustamos piedras de verdad en partes señaladas y una estética decorativa en la fachada. Para integrarlo en el entorno hemos mezclado el material vegetal que hay en la zona, la paja, el esparto, la enea, la rafia, el color y la tierra del lugar, palos que emergen de los techos para dar sombras buscando los efectos de luz y sombra. Todo esto, más la ambientación, consigue que el decorado sea creíble. Las murallas de la entrada al *Ghetto* están inspiradas en la parte de debajo de las murallas de Tarragona y de Sagunto. Son piedras ciclópeas de hasta 4 metros, ya que está al lado de la arquitectura egipcia que son las murallas de Pi-Ramsés. Entonces nos imaginamos que esas murallas habían sido batidas y luego reconstruidas con adobe y barro, de ahí la idea de hacerlo así.

ANEXO II

Anexo II.2. Entrevistas realizadas por Puerto Collado a Benjamín Fernández sobre las películas: *Los otros*, *Carmen* y *Alatriste*.

Enero 2019 -marzo 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0273414/>

1. ¿Como te llegó el encargo de diseñar la película *Los otros*?

El encargo me llegó cuando estaba haciendo, en Florida, *Días de trueno* de Tony Scott. Allí me enviaron el guion y en mis ratos libres lo leía. Según lo iba leyendo me fui forjando la idea general. En Florida ya hice el primer boceto de cómo imaginaba la casa situada en la Isla de Jersey. El boceto que realicé fue la primera versión del salón de una casa victoriana en tonos oscuros y mucha madera. Para mí significaba una estética de película de terror, pero cuando conocí a Amenábar descubrí que él quería un terror en blanco, no quería el típico dramatismo y fue cuando realicé la segunda versión del salón en tonos grises y tonalidades frías con arreglo a la localización que ya tenían en el Palacio de los Hornillos.

Al volver a España me entrevisté con los productores Fernando Bovaira y José Luis Cuerda. En aquellos días Alejandro se encontraba en Londres y fijamos una fecha para conocernos en la propia localización que se encontraba en Cantabria. Cuando fuimos a localizar el Palacio de los Hornillos conocí a Amenábar.

Tom Cruise sería uno de los productores y Nicole Kidman, la protagonista. Como anécdota, dio la casualidad que mientras se rodaba en Madrid, vivieron en una casa situada en Puerta de Hierro que les alquiló la productora sin saber ellos que la había diseñado años antes.

2. ¿Donde se rodó la película de *Los otros*?

El interior de la casa se construyó en los estudios *El Álamo* en Madrid. Para el exterior de la casa elegimos el Palacio de los Hornillos situado en Cantabria, al ser una edificación de estilo seudo-jacobino, construido a principios del siglo XX. En el interior de la casona se habilitaron y ambientaron algunas estancias como: el trastero, la habitación de los ruidos, el comedor principal y el despacho.

3. ¿En qué consistió tu trabajo?

En un bosque que había cerca del Palacio se montó el exterior de la cabaña y el interior se hizo en el plató. También se construyó la verja de entrada, el portón, una rotonda con una fuente entre el portón y la fachada, el árbol y las tumbas. El árbol llevaba unas ruedas y se iba moviendo dependiendo del plano. Había planos que desde el árbol se veía la casa y otros donde veíamos el árbol al lado de las tumbas.

En la sala de música metimos paneles con frescos, que son pinturas al óleo de paisajes de la Isla de Jersey pintados por "*Julianín*". Así, establecí un horizonte y diferentes vistas de la isla desde donde siempre se veía el mar. A Alejandro le sugerí que metiera sonido de gaviotas en

ANEXO II

ese decorado. El suelo era de madera con un entramado de parqué en diferentes tonalidades creando una sensación de vacío.

En el plató detrás de las ventanas colocamos forillos pintados con árboles envueltos en niebla realizados también por Julián Martín “*Julianín*”.

4. ¿Cómo te documentaste para la película *Los otros*?

Alejandro me sugirió ver algunos clásicos de terror. Siendo un director risueño, tenía muchas ideas, muy fuertes y definidas. Una de las referencias importantes fue la película *Al final de la escalera*, en cuanto al acceso al ático, que es donde duermen los sirvientes y descubre que son los muertos.

El resto lo daba la geografía del diseño del espacio según necesidades del guion. Por ejemplo, donde dormían los niños, tenía que ser una habitación que estuviera en un segundo piso para la salida de los niños al exterior. Para la construcción de la casa, me documenté en libros de arquitectura inglesa de las Islas. La construcción está inspirada en el estilo georgiano más que victoriano, con paredes de madera lacadas en tonos grises. También busqué imágenes de la isla de Jersey para diseñar los frescos con diferentes vistas y paisajes de la isla que decoran la sala de música, representando un horizonte donde siempre se veía el mar.

5. ¿Cómo fue tu relación con Vicente Aranda en la película de *Carmen*?

Con Vicente Aranda tuve una relación muy fluida desde el principio y coincidimos en muchos de los detalles importantes concernientes al estilo, época, escenarios, localizaciones y decorados posibles de la historia que tenía que dirigir. A partir de estos primeros contactos su confianza fue creciendo a medida que fui mostrándole bocetos e ideas, de forma que delegó totalmente en mi labor a cargo del Departamento de arte.

6. ¿Cuál fue tu metodología de trabajo en la película de *Carmen*?

Este guion trata de una historia que sucede íntegramente en Andalucía a principios del siglo XIX.

Cuando leí el guion por vez primera, lo que vi muy claro y es que la película tenía que filmarse en Andalucía, no solamente porque la historia ocurre allí sino porque los grandes escenarios siguen allá con facilidades de utilización y con diferentes alternativas de suplir aquellos no asequibles. Sevilla, Córdoba, Osuna, Ronda, Écija y Carmona reúnen tal cantidad de elementos arquitectónicos y paisajísticos descritos en el guion que simplifiqué grandemente la labor, siempre difícil, de encontrar las localizaciones de una película de época como esta.

Primero, hago un desglose de los decorados y al mismo tiempo investigo sobre posibles localizaciones. Este guion trata de una historia que sucede íntegramente en Andalucía a principios del siglo XIX, al ser paisajes, sitios y monumentos de Sevilla, Córdoba y Granada, ya tienes un punto de partida donde podrías imaginarte la acción. Así vas interpretando y situando la escena según la vas leyendo. De hecho, en la película de *Carmen*, la base principal fue Córdoba.

ANEXO II

Una vez decididas las localizaciones, realizo los dibujos técnicos: plantas, alzados y secciones, para visualizar el espacio y, por último, dibujo el conceptual.

7. ¿Cuáles fueron tus fuentes principales de inspiración para la película de *Carmen*?

Mis fuentes de inspiración fueron los cuadros de Gonzalo Bilbao, los grabados de Gustavo Doré y muchos libros sobre fábricas de tabaco de toda España. Documentación fantástica para la época y precisamente para el personaje de Carmen que era una de las cigarreras que trabajaba en la fábrica de tabacos que es hoy la Universidad de Sevilla. Para los interiores vimos en las Caballerizas de Córdoba un tipo de arquitectura muy semejante a los bajos del edificio de dicha Universidad y ahí montamos el interior de la fábrica de tabacos.

8. El reto de esta película en cuanto a la búsqueda de localizaciones era retratar la Andalucía de mediados del siglo XIX. ¿En qué lugares rodasteis la película de *Carmen*?

Normalmente marco al localizador, pero en el caso de *Carmen*, estuve localizando solo. Antiguamente, el *art director* localizaba solo, no existía la figura del localizador, aunque sí existía alguien de producción que gestionaba los permisos para poder visitar determinados lugares.

De hecho, en esta película, fue maravilloso porque encontré una localización en Córdoba donde montamos el interior de la fábrica de tabacos en la sala principal de las Caballerizas Reales de Córdoba que están conectadas con un patio y con el Alcázar. Fue nuestra localización principal. Y aprovechando los espacios, utilizamos el patio interior como Patio de Armas. En el Alcázar hay una subida a las almenas y en esa subida monté el cadalso para el decorado del garrote vil, desde el cual se veía la ventana de la celda donde está encerrado José. Y el interior de la celda fue un decorado que montamos en el picadero de las caballerizas. Construimos la celda con su ventana desde donde se veía el Alcázar para el plano exterior de la cárcel. Dentro de las caballerizas, encima de la estancia principal, montamos el dormitorio general del ejército del sargento y, en ese mismo espacio, hicimos una transformación montando unos arcos trasversales para crear un centro donde se situó el tribunal y donde lo sentencian a muerte.

También había dos recovecos en los que montamos dos calles y en el primer piso instalamos nuestras oficinas del Departamento de arte.

En Sevilla rodamos en el exterior y en los patios de la Antigua Fábrica de Tabacos, que hoy en día es la Universidad de Sevilla. Y en una de las escalinatas montamos, en un ángulo, las rejas donde están los protagonistas hablando. Construimos un muro en el exterior para la fuga pues era una calle muy transitada de coches y era necesario cubrirlo para no interrumpir el tráfico.

Rodamos también en la Mezquita de Córdoba. Cambiamos una reja que pesaba toneladas y la colocamos en un sitio donde se veía, al fondo, el coro de la Catedral de Córdoba, que se encuentra en el centro de la Mezquita, de estilo gótico con elementos renacentistas y barrocos,

ANEXO II

es increíble como se unen una y otra, la simbiosis de estilos romano, gótico, renacentista, barroco y árabe.

9. ¿Es importante la ambientación de los decorados?

Los escenarios más o menos están ahí, lo que ocurre es que hay que modificarlos para que adquieran la visión de la época. Es imposible retratar en la Mezquita de Córdoba todo lo que es retratable allí. Eso pasa con los decorados, normalmente están en función de una apariencia y una maniobrabilidad técnica de la cámara y el equipo que se mueve en todo ello para que puedan desarrollar la acción. De eso, podemos dar fe en muchos decorados. Por ejemplo, el interior de la fábrica de tabacos, que ahí la ambientación está fantásticamente recreada por el decorador Emilio Ardura con su equipo, era un decorado que verdaderamente se podía mover en todas las direcciones, pero por duración de la secuencia era imposible mostrar todo. Bien está con que proporcione la atmósfera que se necesita para esa secuencia.

10. ¿Cómo fue tu relación con Agustín Díaz Yanes en la película de *Alatriste*?

Mi primer contacto con Agustín Díaz Yanes fue en la película *Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto*. Una película española-mexicana de género negro y drama, rodada en 1994 y donde conectamos muy bien a nivel profesional. Fue ganadora con ocho Premios Goya. Cuando el productor, Antonio Cardenal, propuso a Díaz Yanes rodar *Alatriste*, este sugirió que yo fuera el diseñador de producción. Al ser un proyecto de gran envergadura y alto presupuesto, creyeron que yo era la persona adecuada. Debía diseñar y localizar gran cantidad de localizaciones condensando las novelas en una película.

11. ¿Cuál fue tu metodología de trabajo en la película de *Alatriste*?

El proceso es más o menos igual en todos los guiones, te lo vas figurando en imágenes, pero, sobre todo, dónde podrías localizar los sitios, teniendo en cuenta que siempre hay una idea general amplia de donde estarían las localizaciones. Así vas interpretando y situando la escena según la vas leyendo.

Hago primero una lectura general, y después otra más lenta porque es la que utilizo para el desglose y, al mismo tiempo que escribo el desglose, voy escribiendo las posibles localizaciones, dónde buscarlas para aunar bases. *Alatriste* sucede en muchos lugares: Madrid, Cuenca, Jaén, Ciudad Real, Sevilla y Cádiz y al ser paisajes y localizaciones muy dispares debes centralizar las estancias y aprovechar los espacios elegidos. La mayor parte de los decorados se montaron en Madrid en los Estudios el Álamo y en la Cartuja de Talamanca del Jarama. Como teníamos que rodar en Sevilla y Cádiz, buscamos localizaciones que estaban de camino al sur, rodando en Cuenca, Ciudad Real y Jaén.

Luego me reúno con el director para aunar ideas y dar forma a la estética de la película, teniendo en cuenta el presupuesto del que disponemos para realizar el proyecto.

ANEXO II

12. ¿Cómo te documentaste para la película de *Alatriste*?

A nivel de estética, mi mayor inspiración fue la pintura del Barroco español, sobretodo, Velázquez. Y para la ambientación, los pintores holandeses como Johannes Vermeer, Van Delft y David Teniers. Aunque mi máxima inspiración fue la pintura a nivel estético, también me inspiró la película Cromwell [Ken Hughes, 1970], sobretodo, en la coreografía y estética de las batallas.

13. ¿Cuáles fueron las localizaciones donde rodasteis la película de *Alatriste*? ¿Cómo vas eligiendo y buscando las localizaciones para posteriormente convertirlas en sets de rodaje?

Parte de La historia transcurre en Madrid, pero como es muy complicado rodar allí, la idea de ir a Úbeda y Baeza fue mía. Entonces fui a localizar las calles e incluso algunos interiores y sacamos muchísimos pasajes. Mucha gente me decía si habíamos rodado en estudio porque las calles que yo buscaba con profundidad y con fondos, como la calle con la torre de la catedral de Baeza al fondo, son localizaciones auténticas del Renacimiento español.

La ruta de localizaciones fue elegida desde Madrid hacia Andalucía. Y así opté por sitios, como el Viso y las Virtudes, porque están en la carretera de Andalucía, a izquierda y derecha, cuando pasas por la provincia de Ciudad Real y como ese viaje lo hacíamos camino a Sevilla y Cádiz, por logística y estética, nos vino muy bien.

En Cádiz la playa de la Caleta, se trasformó en el Puerto de Cádiz y fue el escenario del desembarco cuando llegan de Flandes. ¿Como diseñaste el Puerto de Cádiz?

Teníamos que buscar un sitio donde se pudiera hacer el desembarco. Tenia que ser una playa y elegimos la Caleta por la ubicación. Teníamos como fondo, a la derecha, un castillo y, a la izquierda, otro castillo, un faro y un torreón. Y entonces en la playa aprovechamos el balneario como apoyo para nuestro decorado, el puerto de Cádiz.

Montamos el porche del puerto construyendo una serie de arcos sobre columnas apoyándonos en el balneario. Y cubrimos todo lo que no queríamos ver. Construimos dos pestañas con forma de muro que tapan la ciudad. Una de las pestañas coincide con la vista del castillo de Santa Catalina, que nos servía de fondo; la otra pestaña cubría el balneario donde nos apoyamos. Al fondo veíamos el Castillo de San Sebastián. De esta forma, aprovechamos todo lo que podíamos ver de acuerdo a la época.

Anexo II.3. Entrevistas realizadas por Puerto Collado al decorador Emilio Ardura sobre las películas: *Los otros*, *Carmen* y *Alatriste*.

Septiembre-diciembre 2020. <https://www.imdb.com/name/nm0034135/>

1. ¿En qué consiste el trabajo del decorador (*set decorator*)?

Mi trabajo consiste en trasladar el diseño conceptual creado por Benjamín Fernández a los decorados. Con Benjamín tengo cierta libertad creativa para realizar y ofrecer mis propuestas.

Una vez visto el *set*, lo primero que hago es desglosar el guion y realizar listas de ambientación que corresponden a todo lo que *viste* cada decorado, con todo tipo de detalles donde se especifica el atrezzo y mobiliario: lámparas, cortinas, alfombras, cuadros, muebles, elementos decorativos, diseño gráfico, armas, carruajes, barcos, etc. Y organizados los desgloses, se distribuyen las tareas al equipo.

2. ¿Como organizas al equipo de decoración?

El equipo está formado por: dibujantes, ayudantes, regidor, pintores, carpinteros, cerrajeros, jefe de atrezzo, atrecistas de avance y rodaje, etc. Para mí es indispensable el regidor y el jefe de atrezzo. El jefe de atrezzo es muy importante porque es al primero que le pido las cosas y lleva las cuentas de la ambientación, distribuye el atrezzo donde va. Cuando marco el mobiliario y el atrezzo él se encarga de sus recogidas, es el encargado de montar y desmontar los decorados, devolver el atrezzo alquilado, etc. El regidor lleva las cuentas de regiduría según necesidades del guion y el jefe de atrezzo lleva las cuentas de ambientación. Yo superviso todas las semanas los gastos de la película y hacemos la previsión semanal de compras y alquileres. En todas las películas que he hecho nunca me he pasado del presupuesto.

El equipo de avance y rodaje empiezan a la vez. El equipo de rodaje se encarga de todo el atrezzo que juega en rodaje y que manipulan los actores. Yo me encargo, junto al regidor, de entregarles todo el atrezzo de mano que llevarán los actores. Un mes antes, los atrecistas preparan y manipulan ese atrezzo, si es necesario, lo empaquetan y guarda en cajas individuales con el nombre del actor como: una pistola, un reloj, una cartera, unas fotos, etc., y lo colocan en estanterías dentro del camión de atrezzo. El equipo de avance va ambientando y montando los *sets* de rodaje ...En películas grandes suele haber dos equipos de avance para montar y desmontar decorados.

3. ¿Es importante hacer listas de ambientación y desgloses?

Las listas de ambientación corresponden a todo lo que “*viste*” cada decorado, en las que se especifica el atrezzo y mobiliario específico de cada set, ya sea de interior o exterior.

ANEXO II

No puedes valorar el trabajo de una película si no has hecho un desglose y lo has presupuestado; cuánta gente necesitas, cuanto mobiliario, cuantos decorados tienes en la película (no es lo mismo hacer una película con 20 decorados que con 60).

4. ¿Cómo planificas tu trabajo junto a Benjamín Fernández?

Lo primero que hacemos es ir los dos a visitar las localizaciones, para saber el trabajo que debo realizar y hacerme una idea de las necesidades. Con la visualización de las localizaciones, el desglose de guion y la visión del personaje que habita ese espacio, empiezas a trabajar y para después poder así realizar un presupuesto.

Hacemos dos presupuestos por separado. Él hace el presupuesto de dirección de arte (*designer*) de la construcción y yo hago el presupuesto de ambientación.

5. ¿Crees que es importante para preparar tu trabajo disponer de los bocetos creados por Benjamín Fernández?

El decorador es fundamental para el equipo de arte y para el resto de Departamentos vinculados. Benjamín Fernández es un gran localizador y visionario de los espacios, de cómo quedarán una vez ambientados. Cuando localizó las Caballerizas de Córdoba como espacio para recrear la fábrica, el director Vicente Aranda, en un principio no lo veía, sin embargo, se sorprendió y se quedó maravillado cuando le presentó el boceto con la propuesta.

Los bocetos de Benjamín Fernández son muy detallados y precisos, su peculiaridad es que dibuja tanto el decorado como los personajes después de haber hablado con vestuario. De este modo el director ya sabe lo que va a rodar. Vicente cuando recibía los bocetos de Benjamín, los estudiaba por la tarde o por la noche y al día siguiente sabía lo que quería rodar. Se sorprendía cuando llegaba a un decorado, comentaba que era igual a lo que estaba dibujado. Fíjate si es importante el boceto que sólo tuvimos problemas en el único decorado que no hizo un boceto, la casa del bandolero que rodamos en Carmona.

6. ¿Es importante hacer un presupuesto?

No puedes valorar el trabajo de una película si no has hecho un desglose y lo has presupuestado; cuánta gente necesitas, cuanto mobiliario, cuantos decorados tienes en la película (no es lo mismo hacer una película con 20 decorados que con 60). Una vez que producción acepta el presupuesto, nosotros manejamos ese presupuesto con un coordinador de arte para llevar el control, o en este caso, el jefe de atrezo. Para mi es indispensable el regidor y el jefe de atrezo. El jefe de atrezo es muy importante porque es al primero que le pido las cosas y lleva las cuentas de la ambientación; distribuye el atrezo donde va, cuando marco el mobiliario y el atrezo él se encarga de sus recogidas, es el encargado de montar y desmontar los decorados, devolver el atrezo alquilado, etc. El regidor lleva las cuentas de regiduría según necesidades del guion y el jefe de atrezo lleva las cuentas de ambientación. Yo superviso todas las semanas los gastos de la película y hacemos la previsión semanal de compras y alquileres. En todas las películas que he hecho nunca me he pasado del presupuesto

ANEXO II

7. ¿En qué consistió tu trabajo en la película de *Los otros*?

Mi trabajo principal consistió en “vestir” la casona que construyeron íntegramente en los estudios *El Álamo* en Navalcanero. Lo primero que hago es desglosar el guion y realizar listas de ambientación con todo tipo de detalles donde se especifica el atrezzo y mobiliario: lámparas, cortinas, alfombras, cuadros, muebles, elementos gráficos, elementos decorativos, etc. Además debo elegir y buscar elementos como: apliques, enchufes, picaportes, manillas, timbres, etc. Mi equipo se encarga de recoger el mobiliario y atrezzo de las casas de alquiler, anticuarios o de comprar todos los elementos y materiales necesarios para ir transformando y construyendo el atrezzo y mobiliario que se necesite. Además preparan el atrezzo que “juega” por guion y, una vez contruidos los decorados, montan y ambientan el set.

En cuanto al exterior de la casa, se diseñó todo el jardín de la entrada. Se colocó césped, plantamos árboles, decoramos con plantas y enredaderas ficticias la fachada. El estanque se tuvo que impermeabilizar porque perdía agua. Rodaron escenas en algunas estancias de la casa de Cantabria como, por ejemplo: el comedor, que fue decorado con muebles de la casa de atrezzo catalana Almirall; el despacho; la entrada, que tuvo que reproducirse también en el plató; el trastero donde encuentra el álbum de los muertos y donde observamos de fondo un cuadro inquietante del retrato del actor Eduardo Noriega que pintó Salvador Comas. Se construyó la cabaña de los sirvientes y la habitación del desván que, en un principio se montó en plató pero, por planificación del rodaje, hubo que trasladar el decorado a la casa de Cantabria. Decidieron montarlo en el granero, recuperando la escalera que construyeron en el plató.

8. ¿Quién te llamó para trabajar en la película de *Los otros*?

Fue mi primer trabajo junto a Benjamín Fernández, repitiendo en *Carmen* (2003) y en *Alatriste* (2006). En un principio Benjamín Fernández quería traer a una decoradora inglesa pero el productor Emiliano Otegui le sugirió que trabajara conmigo. Ya nos conocíamos, pero sería la primera vez que íbamos a trabajar juntos.

9. ¿Dónde conseguisteis el mobiliario y el atrezzo de época para la película *Los otros*?

Fue la primera película donde fui a buscar el atrezzo a Londres. Cosas muy concretas, solo atrezzo: vajillas inglesas, menaje de cocina, atrezzo con nombres en inglés, mundo quinqués, etc. El mobiliario se alquiló en casas de atrezzo de Madrid y en la casa de atrezzo de Almirall de Barcelona.

Las telas, se compraron en tiendas como Tapicería Gancedo, Gastón y Daniela y Pepe Peñalver, ubicadas en Madrid. Y una vez confeccionadas, se colgaron de unas barras en el patio de los estudios El Álamo y se mojaron para quitar el apresto.

La isla de Jersey había sido colonia inglesa y francesa y decidimos hacer una mezcla de mobiliario: art deco, art nouveau y mueble inglés. Como anécdota contar que el quinqué que lleva Nicole Kidman lo tengo en mi empresa de atrezzo Plano Secuencia.

10. ¿De qué presupuesto disponías en la película *Los otros*?

Teníamos un presupuesto de arte abierto, hicimos una estimación de lo que podría suponer. Una vez confirmado y aceptado el presupuesto de construcción de los decorados por parte de producción y aceptada la localización del exterior de la mansión, la construcción, y a continuación, la decoración y ambientación de los sets, tanto Benjamín como yo nos pusimos a ello. Los gastos para la construcción ascendieron alrededor de 1.000.000 euros y los de ambientación unos 250.000 euros. En total, 1.250.000 euros. La empresa Moya fue la encargada de levantar el interior de la casa. Tardaron unos seis meses en construir y levantar los decorados en el plató y tuvimos tres meses de preparación para la ambientación. El rodaje duró entre catorce y dieciséis semanas.

El coste final aumentó bastante sobre el presupuesto inicial ya que el rodaje de la película se retrasó un mes debido a que Nicole Kidman se puso enferma. Sobrepassar los tiempos de la planificación del rodaje sale muy caro cada día. Si te pasas del tiempo planificado, los costes suben. Cada día de retraso de rodaje, les supuso más gastos de alquiler y no poder cerrar el presupuesto de Inglaterra.

11. ¿En que consistió tu trabajo en la película de *Carmen*?

En *Carmen* se construyó mucho atrezzo y mobiliario para la película. En cuanto a la ambientación, una de las bases de mi trabajo es visionar el material de atrezzo en las casas de atrezzo. Se alquiló la mayoría del material en: Vázquez, Mateos y Megibar. Lo que no consigues en alquiler lo debes fabricar. Construimos las cunas, las mesas, los puros, los cabeceros de las camas del cuartel, las taquillas, confeccionamos banderas, etc.

No hubo demasiada construcción, se hizo una cueva, y un par de decorados en las Caballerizas de Córdoba como la cárcel y la fachada de una tienda.

12. ¿Que elementos construisteis en la película de *Carmen*?

En la cuadra del Palacio Peñaflo, donde se montó la taberna de Lillac Pastia, se construyeron unas lámparas específicas de velas, para iluminar el decorado, que se colgaron de las columnas. También hubo que diseñar una décima parte de unos barriles de vino para simular que iban empotrados en las paredes

En el decorado de la tabacalera, una de las cosas que hicimos fue los puros en escayola. Para ello, sacaron un molde de puros originales y luego reprodujeron y ambientaron unos mil puros de escayola que van distribuidos por todas las estanterías. Todo el decorado olía a tabaco natural porque el regidor y yo fuimos a Cáceres a comprar hojas naturales de tabaco y, a pesar de estar prohibida su venta por el Estado, conseguimos un par de fardos de tabaco.

Mi equipo se encargó de construir las mesas para que fueran todas iguales, preparar unos soportes, que nos hizo un herrero donde colgar los faroles, preparar todas las cuchillas falsas

ANEXO II

para cortar el tabaco, fabricar los moldes de los puros hechos por un tornero, construir las cunas y los carros, etc.

En *Carmen* hubo un trabajo importante en los semovientes, con la guarnición de los animales: los caballos y los mulos. Se fabricó un 70% de la guarnición: monturas, pechopetrales, cabezadas, etc. El equipaje de Mérimée, especial para cargar en los animales y en los carruajes tuvieron que ambientarlo y adecuarlo porque no todo lo que se encuentra en las casas de atrezo vale.

Nos ocurrió una anécdota rodando en el Puente Romano. Se prepararon en general unas cincuenta monturas para el mundo bandolero, para el mundo militar y para el mundo de los actores, como el caballo de Carmen. Y cuando fuimos a rodar a Córdoba en el puente romano, en la secuencia salían carruajes, había caballos, y el primer caballo que aparece en el puente venía sin vestir, con la montura moderna. Llamamos al responsable de semovientes a ver que había pasado porque cada caballo tenía, en bolsas etiquetadas, el nombre con su montura y todo lo que tenía que llevar. Habían olvidado la bolsa y estuvo parado el rodaje hora y media.

13. ¿Es importante a la hora de ambientar los espacios trabajar con la paleta de colores? ¿Que paleta de colores utilizaste en la película de *Carmen*?

Al inicio de las conversaciones cuando comenzamos a preparar la película, nos planteamos la paleta de colores con la que íbamos a trabajar. Al transcurrir en Sevilla, decidimos utilizar el color rojo almagro; el amarillo albero, típico de las plazas de toros y; el azul añil, muy utilizados en algunas fachadas de Sevilla. Siempre en una gama de colores en tonos cálidos. Una vez que Benjamín decide qué colores tienen las paredes y los espacios, mi cometido es elegir la ambientación más adecuada para que todos los colores convinen.

14. ¿De qué presupuesto disponías en la película de *Carmen*?

No fue una película cara. En cuanto a la ambientación nos gastamos unos 100.000 euros y en construcción unos 50.000 euros. En total, serían 150.000 euros.

Una vez que producción acepta el presupuesto, nosotros manejamos ese presupuesto con un coordinador de arte para llevar el control o, en este caso, con el jefe de atrezo. Yo superviso todas las semanas los gastos de la película y hacemos la previsión semanal de compras y alquileres. En todas las películas que he hecho nunca me he pasado del presupuesto.

15. ¿En que consistió el trabajo de decoración de la película *Alatriste*?

Al tener tantas localizaciones tuvimos que hacer interminables listas de ambientación desglosando decorado por decorado todos los elementos: mobiliario, textiles, utensilios, ornamentación, elementos de atrezo, etc. Muchos de esos elementos se tuvieron que construir como, por ejemplo: diez cañones, tres barcas, cuatro cañones de barco más los atacadores, seiscientas picas con madera de samba para que no pesaran, barriles, los fardos, espalderas, etc.

ANEXO II

Para la ambientación del galeón me documenté en el Museo Naval de Madrid. Se construyó en plató la cubierta y el mástil del galeón. Una vez construido, se trasladó y montó en la playa de Valdevaqueros en Tarifa. Un equipo de cuatro personas estuvo trabajando durante un mes y medio preparando todos los elementos de atrezo del barco: confeccionando las velas, montando las cuerdas y aparejos, construyendo, ambientando y colocando los cuatro cañones, etc.

Las monedas de oro se encargaron al escultor que reproduce el busto de los premios Goya en Torrejón de Ardoz. Compramos tres monedas originales distintas de la época y él reprodujo unas doscientas monedas en la fundición.

Para el decorado del Puerto de Cádiz en la playa de la Caleta, los barcos se construyeron en Portugal. Viajé hasta allí y encargué tres barcos de doce metros, llamados *rabelos*. Se trata de barcos que eran utilizados tradicionalmente para llevar barricas de vino en Oporto. Para ambientar la playa como Puerto utilizaron cuatro *trailers* llenos de material. Se montaron secaderos de pescado, almacenamientos de material portuario, cubas, fardos, carruajes, etc. Además, en el Castillo de San Sebastián de la playa de la Caleta se montaron las celdas.

En el Corral de la comedia, se diseñaron y montaron todas las luces, se construyeron los pebeteros en cobre y las candilejas. Además, se pintó el fondo del escenario y se fabricaron cuarenta bancos corridos para el coso.

En el decorado del Gabinete de pintura del palacio del Conde de Guadalmedina, rodado en el Monasterio de Uclés, colocamos cien reproducciones de cuadros realizados por los pintores Rudy Mercado y Salvador Comes. Reprodujimos cuarenta cuadros de aproximadamente de 4 x 5 metros. El corredor de unos sesenta metros, además de los cien cuadros, se ambientó con objetos valiosos como vajillas, esculturas, relojes, alfombras, sillería barroca, etc. Recuperamos unos veinte cuadros de otra película de la misma época *El rey pasmado (1991)* de Imanol Uribe, en la que trabajé como decorador. El pintor Rudy Mercado estuvo retocándolos durante dos meses.

La técnica para reproducir los cuadros de la época consistió en imprimir en tela las reproducciones de las obras, posteriormente los pintores retocaron las impresiones con los colores adecuados creando texturas y finalmente dieron una capa de barniz. Además, se cosieron retales de tela para darle más verosimilitud pues en aquella época es lo se hacía ya que no existían telas tan grandes.

Para las batallas, tuvimos que construir muchos objetos de armería, que parte de ellos se construyeron en Toledo: escudos, 600 picas y 10 cañones. Además, tuvimos que confeccionar tiendas de campaña, banderas, estandartes, etc.

16. ¿Cuánto tiempo tardasteis en preparar y rodar *Alatriste*?

ANEXO II

La preparación de la película tuvo lugar durante seis meses y el rodaje duró entre catorce y dieciséis semanas. Se paró un mes en verano. Empezamos en primavera y estuvimos hasta finales del año.

17. ¿De qué presupuesto disponías en la película *Alatriste*?

El presupuesto para el Departamento de arte fue de alrededor un millón quinientos mil euros. Dividido en este caso en dos partidas iguales entre construcción y ambientación.

Para llevar el rodaje de las grandes batallas a buen termino se necesitaron unos doce actores y seiscientos extras. La diseñadora de vestuario Francesca Sartori y su equipo confeccionaron todos los trajes. La película se rodó en una gran cantidad de lugares diferentes, con caballos, barcas, carruajes, un galeón, explosiones y grandes batallas.

Para asesorar a Viggo Mortensen con la esgrima contrataron al americano Bob Anderson, conocido entrenador y coreógrafo de lucha con espadas y además doble de personajes en películas como *Barry Lindón* o *El señor de los anillos*. Jordi Cruz fue el encargado de la coreografía de las batallas y de los semovientes.

De lo construido y hecho se ve en la película un 40%. Se pierde mucho el vestuario y toda la estética en general.

ANEXO II

Anexo II.4. Entrevista realizada por Puerto Collado a Alejandro Fernández sobre el trabajo del director artístico (*art director*).

10 de abril del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm1088401/>

1. ¿Qué diferencias hay entre el trabajo del *art director* y del *assistant art director*?

El ayudante del director artístico (*assistant art director*) lo que hace es dibujar planos para liberar el peso del director artístico [*art director*]. El director de arte diseña, hace un *sketch básico* o planta base con algunos decorados a mano alzada y el trabajo del *assistant art director* es levantar esos planos, ver que funcionan las escalas, que las proporciones son correctas, incluso, puede inferir donde va a ir la estructura, si hay algún sitio donde se pueda colocar algún panó móvil, donde se puede hacer un agujero en el practicable, por ejemplo, para subirlo a una altura de un metro como ocurrió en *Los otros*. Todas esas cosas las vas viendo según vas desglosando el decorado.

Hay una planta base, tenemos algunos alzados a mano alzada y, sobre eso, mi trabajo es levantar esos alzados, que coincidan todas las habitaciones, presentar las secciones, para ver como van encajando unas u otras y luego colocarlo de la mejor forma posible dentro del plató.

El *assistant art director* suele estar en la oficina dibujando, mientras que el *art director* se encarga de la supervisión de la construcción, para mí, esa es la diferencia, que hay entre los dos puestos. Eso no significa que el *art director* no dibuje, pero divide el trabajo para poder estar libre y seguir la construcción en el plató.

El *production designer* en Estados Unidos es el coordinador del aspecto visual y sus raíces se hunden en casi todos los Departamentos. En España, este puesto no existe, el director artístico no tiene ese poder ni ese respeto, aunque poco a poco está cambiando y cada vez se le da más importancia al trabajo que realiza el director artístico.

2. ¿Cómo se forma un *art director*?

Mi formación académica es ciencias geológicas, soy estratígrafo. Cuando acabé la carrera no había trabajo, era muy precario. He estado toda mi vida viendo a mi padre dibujar en casa y asistiendo a rodajes. Siempre he dibujado mis comics, mis viñetas... Cuando terminé la facultad me tomé dos años sabáticos y estuve formándome en diseño gráfico y diseño industrial lo que me abrió el camino hacia el dibujo más técnico. A partir de entonces, me pude incorporar al equipo de Benjamín, pues ya sabía cómo funcionaba el Departamento de arte y los demás Departamentos.

3. ¿Desde cuando colaboras con Benjamín Fernández?

Comencé en el año 1991 en *Nostramo*, una película de David Lean, que no se pudo rodar porque justo antes de arrancar el rodaje se murió. Empecé de *ranner* (*meritorio o aprendiz*). Había que construir un buque que estaba en el puerto y tuvimos que hacer muchos dibujos de detalles: dibujé las escotillas, las columnas, las escaleras, cómo encajaban dos tubos de las

ANEXO II

barandillas, las puertas, etc.... También dibujé piezas de tren para un decorado de una mina en mitad de la selva donde había una máquina de tren abandonada. Aprendí mucho y me fui formando.

La siguiente fue en el año 2000 en *Gladiator*, ya como dibujante (*draughtsman*). Aquí dibujé y supervisé la construcción de la zona del mercado.

Después, ya como *assistant art director* (ayudante de dirección artística): *Los otros, Rebelión en Polonia, Carmen, El fuego de la Venganza, Mar adentro, Alatriste, etc.*

He trabajado y aprendido junto a Benjamín, subiendo poco a poco de puesto, primero, como dibujante, luego, como ayudante del director artístico, y por último, como director artístico hasta llegar a codiseñar junto a él en la serie de *El Cid (2020)* como diseñador de producción.

4. ¿Qué relación profesional tuviste con él?

Al ser hijo de Benjamín Fernández, he visto desde muy pequeño como funciona este oficio y disociar el comportamiento entre padre e hijo no es fácil. Ser hijo de un profesional como Benjamín, me ha exigido el doble que a cualquier profesional, pero con los años agradezco esa exigencia porque me ha preparado, he sacado todo el mayor partido posible y me ha hecho ser el doble de profesional.

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Por supuesto, es fundamental, no puedes ser individualista, es un trabajo donde intervine mucha gente y si vas por tu cuenta, destruyes tu propio Departamento. Va en contra de los principios de hacer una película. Hay que afrontar todo lo que se pueda para que todos los Departamentos vayan en consonancia.

6. ¿Cuál es el decorado del que te sientas más satisfecho/a que hayas participado junto a Benjamín Fernández?

Es difícil elegir. Pero recuerdo mi emoción cuando hice *Gladiator*, con Ridley Scott, no me podía creer estar allí, diseñando, por ejemplo, jaulas para leones de verdad, que vienen del circo de Rabat, y estar en contacto con un entrenador de animales que me está diciendo el tamaño de los barrotes y la distancia que tiene que haber entre los barrotes para que no saquen la zarpa y enganchen a alguien.

En *Exodus*, habían pasado años y había madurado en la forma de trabajar, tenía más responsabilidad como *art*. Desde la perspectiva más madura, también ha sido una de las películas más importantes, con la que más he disfrutado.

7. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

Benjamín tiene una forma muy particular de trabajar y es porque tiene asociado el sistema americano, el sistema anglosajón y el sistema español. Además, tiene una perspectiva muy

ANEXO II

clara del periodo en que se relaciona el guion con el rodaje, se empapa de todos los conocimientos que necesita para llevar el proyecto al aspecto visual que él quiere, además de todo su bagaje, porque es una persona que tiene una mente y una cantidad de conocimientos infinitos. Su forma de acometer los proyectos, siempre va en su línea, no se sale del horizonte que tiene dibujado para materializar todos los decorados y, además, sabe extraer muy bien todo el conocimiento de los técnicos que tiene a su mando.

8. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Benjamín al haber trabajado en el sistema americano y anglosajón tiene influencias y controla ambos sistemas. Pero también se incorpora al sistema de rodaje del país que se encuentre: Marruecos, España, etc., ... controla como se construye en el resto de países.

9. ¿Crees que tiene un estilo propio en su forma de trabajar, de diseñar el espacio y de ver la arquitectura?

Su estilo es realista, siempre intenta plasmar las cosas lo más parecido al periodo histórico si es una película de época o, si es una película de ficción, deja sacar la imaginación para inventar cosas. Nuestro trabajo, en última instancia, es un trabajo de inventar. Se trata de documentarse, manejar muchas técnicas y utilizarlas para construir el decorado en la época que sugiere el guion.

Se le da muy bien extraer lo mejor de cada técnico que tiene bajo su mando y al final sale *“una tortilla perfectamente gordita con todos sus ingredientes”*

ANEXO II

Anexo II.5. Entrevista realizada por Puerto Collado a Florian Müller sobre el trabajo del director artístico. (art director) y del ayudante de director artístico/ (assistant art director).

25 de abril del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm5151735/>

1. ¿En qué película/as has colaborado con Benjamín Fernández?

La primera vez que trabajé con Benjamín fue como *assistant art director* en *Exodus*, y después, como *Stand-by art director* en *The promise*.

2. ¿Cómo definirías en qué consiste el trabajo del director de arte (assistant art director)?

El trabajo del director de arte consiste en ejecutar los diseños del diseñador de producción. Con la ayuda de asistentes y dibujantes hay que preparar el proyecto, dibujar los planos técnicos y organizar los tiempos. En colaboración con el constructor (*construction manager*) se definen los materiales y técnicas de construcción. En Alemania ese puesto se llama *Filmarchitekt* (arquitecto de la película).

3. ¿Qué relación profesional tuviste con él?

En *Exodus*, Benjamín dibujaba planos a escala 1/100. A partir de ellos, y bajo sus indicaciones, elaborábamos los planos, definiendo todos los detalles a escalas más pequeñas. Luego me dio la posibilidad de estar en el rodaje de la segunda unidad. Y en *The promise* fui el director de arte en el rodaje. Se lo agradezco mucho.

Benjamín dice, y me parece cierto, que es muy importante en la formación de un director de arte juntar experiencias en el rodaje.

Hay que tener en cuenta que a la hora de diseñar ayuda mucho tener experiencia en el rodaje y conocer los problemas que pueden surgir en el set.

4. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Nuestro trabajo es un trabajo en equipo. Es muy importante tener un buen equipo y cuidarlo. Benjamín cuida mucho a su equipo, se implica con cada miembro de su equipo y exige a cada uno lo máximo que pueda aportar. Al distribuir el trabajo, sabe a quien le puede ir un trabajo mejor que otro. Reparte el trabajo ajustado a las personalidades y eso es muy eficiente. Sabe delegar y demuestra confianza en su equipo.

Agradezco mucho que me diera posibilidades y ánimo para ir avanzando. Y en momentos difíciles, ánimos para seguir.

ANEXO II

5. ¿Qué opinión te merecen sus trabajos?

Sus trabajos me parecen geniales. Me acuerdo de una exposición de él en la Filmoteca en 2009, yo seguía su trayectoria mucho antes de conocerle.

Salí de esa exposición muy impresionado con la idea clara de que es una artista que tiene un estilo propio. Tanto en los bocetos artísticos como en los planos técnicos, me parecía poder ver claramente la mano del artista.

Para mí, siempre ha sido una persona a quien admirar y seguir, lo tomo como ejemplo. A veces, en situaciones profesionales me imagino qué haría Benjamín en esa situación.

6. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

Lo que me gusta mucho trabajando con Benjamín son sus bocetos. Sus bocetos son muy eficientes, transmiten toda la información que necesitas, para empezar a desarrollar los planos técnicos y adaptarlos a medidas concretas. Son muy claros, y a la vez, muy bonitos.

7. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Es muy difícil comparar, pero me gustaría repetir en este punto que le admiro mucho. Siento admiración y cercanía, que es la mezcla perfecta para aprender, tenerle como maestro. Siempre he sentido que me ha ayudado a avanzar profesionalmente.

8. ¿Crees que tiene un estilo propio en su forma de trabajar, de disponer el espacio y de ambientar?

Si, me parece poder reconocer un estilo propio en sus diseños. Respecto a su forma de trabajar me parece que es un gran profesional como jefe de departamento ya que al mismo tiempo que no transmite al equipo el estrés, es muy estricto y exigente. Y siempre habla con mucho respeto al equipo.

ANEXO II

Anexo II.6. Entrevista realizada por Puerto Collado a Juan Pedro de Gaspar sobre el trabajo del ayudante de dirección artística (*assistant art director*).

4 de abril del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm1058184/>

1. ¿En que película/as has colaborado con Benjamín Fernández?

En *Alatriste*

2. ¿Cómo definirías en qué consiste el trabajo *assistant art director*?

Es el apoyo al diseñador de producción en todo lo relativo a la construcción parcial o total que sea necesaria y el acondicionamiento de las localizaciones de la película como soporte de las capas de ambientación que se les añaden para componer los decorados acabados en los que tiene lugar el rodaje. Ese apoyo va desde el dibujo hasta la preparación física de los lugares

3. ¿Qué relación profesional tuviste con él?

Benjamín es una persona extraordinariamente generosa. Es junto a Gil Parrondo el primer diseñador de producción que dio el salto a Hollywood. Eso lo convierte, antes de conocerlo, en alguien que a priori impone muchísimo. Sin embargo, la persona que luego conoces es lo opuesto a la frialdad o la distancia. Está siempre dispuesto a explicarte las cosas. Lo primero, lo que necesita de ti y cómo espera que trabajes, y luego, lo que quieras preguntarle de cualquiera de las películas, alguna de ellas importantísimas en la historia del cine, que ha hecho.

Recuerdo que en los huecos que teníamos durante la preparación yo le preguntaba de todo:

Por ejemplo las técnicas de representación gráfica, que para mi variaban respecto de mi formación en dibujo técnico de la Escuela de arquitectura, con una organicidad que se adapta a la naturaleza del tipo de decorados que hacíamos, combinando el uso de la representación arquitectónica "*tradicional*" a base de líneas trazadas con escuadra y cartabón o sus equivalentes informáticos y la mano alzada que da a los equipos de construcción una idea precisa del grado de ambientación y de "*edad*" de los elementos a construir, desde lo pequeño a lo más grande. Al día siguiente de hablar de todo esto, apareció para ilustrarlo con un fajo enorme de planos en el que tenía dibujados dos barcos de vela de cuatro palos que había dibujado para una producción de Dino de Laurentiis llamada *Taipan* que preparó en China. Desde los alzados generales, hasta los detalles a escala 1/1.

En otra ocasión, preguntándole por las escalas en los decorados construidos del gueto de Varsovia que hizo para la película *Uprising*, de John Avnet me dio una clase magistral sobre el control de la escala, la perspectiva y los materiales para conseguir la sensación de estar en un área de la ciudad sin delatar las limitaciones de presupuesto.

ANEXO II

Otro día le pregunté por su vínculo con Ridley Scott. Estaba trabajando en *Alien el octavo pasajero*, y para la escena inicial de la película, cuando la nave *Nostramo "despierta"* en mitad de su viaje y devuelve a la vida a la tripulación hibernada, la cámara va viajando por la nave, hasta que llega a la sala donde los tripulantes "duermen" en sus sarcófagos de hibernación dispuestos como pétalos de una flor radialmente en el centro. En ese momento las luces de la sala se van encendiendo y los indicadores de los sarcófagos empiezan a manifestar actividad. El director quería que todas las tapas de esa "flor" (que creo recordar que la llamaban coloquialmente la margarita) se abriesen absolutamente sincronizadas, pero por mucho que el equipo de efectos especiales intentaba afinar los motores de apertura para conseguir un movimiento sincronizado siempre había fallos de sincronía que en un momento parecieron irresolubles. Benjamín pensó una solución: en vez de usar un motor por cada tapa, usar uno solo en un émbolo central al que estuviesen conectadas todas de tal manera que el problema de sincronía desaparecía.

Construyó una maqueta con su émbolo y los mecanismos de apertura conectados a él, se la llevó a Ridley Scott y al apretar el émbolo, las tapas de los sarcófagos se abrieron perfectamente sincronizadas. A partir de ahí "el español" se ganó el puesto y empezó entre ellos una relación de décadas

Benjamín tiene una memoria excelente y nunca tuvo inconveniente en compartir toda clase de anécdotas cuando le preguntaba, me habló de John Frankenheimer, de Ann Margret, de David Lean, de Gil Parrondo, de Ray Harryhausen, de David Lynch, de Emilio Ruiz, de Ridley y Tony Scott, de una cena en México con Denzel Washington, de Gene Hackman y una jaula de Faraday que le hizo para la película *Enemigo Público* ...escucharle es el sueño de cualquiera que esté empezando, o lleve treinta años de profesión. Nunca le estaré lo suficientemente agradecido.

4. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Nunca se es competente en todo, o se trabaja en equipo, o siempre se está bajo el techo de las propias limitaciones: El trabajo en equipo es imprescindible

5 ¿Cuál es el decorado del que te sientas más satisfecho/a que hayas participado junto a Benjamín Fernández?

La cubierta del barco y el interior de la galera de Alatríste

6. ¿Qué opinión te merecen sus trabajos?

Son fantásticos, están enfocados desde los ángulos simultáneos del diseño de producción y de la construcción. No he conocido a nadie con unos conocimientos tan complementarios.

ANEXO II

7. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

Lamentablemente sólo hice con él *Alatriste*, yo tenía aptitudes en bruto, de dibujo fundamentalmente, durante la preparación primero dibujé, luego hice maquetas y finalmente estuve supervisando la construcción de algunos decorados. Lo que hice fue

callarme y aprender lo más que pude, que, gracias a su generosidad, fue mucho.

8. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

En que ha trabajado con muchos de los directores que admiro, y en algunas de las películas que contribuyeron a que yo supiese que quería dedicarme a esto.

9. ¿Crees que tiene un estilo propio en su forma de trabajar, de disponer el espacio y de ambientar?

Trabajar en esto es como la letra al escribir, todo el mundo tiene su propio estilo lo quiera o no. En el caso de Benjamín, aprendí a aproximarme a la película como espectador. En una ocasión me dijo que, en realidad, independientemente de lo que luego fuese a hacer el director, el planifica las secuencias en el decorado, aunque sea desde el punto de vista teórico, para ofrecer algo versátil y rico y, con suerte, abrir opciones al director en las que igual, no había pensado.

ANEXO II

Anexo II.7. Entrevista realizada por Puerto Collado a Pilar Revuelta sobre el trabajo del decorador (*set decorator*).

11 de marzo del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0720950/>

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del decorador? ¿Cómo definirías el trabajo del diseñador de producción?

Dentro de una película, nuestro trabajo se divide en dos bloques. Por una parte, está el diseño de producción, que es la idea global o la estructura, y por otra, está la decoración. Tiene bastante que ver con la idea de la arquitectura. Por una parte, está el edificio, lo que contiene, el caparazón que da forma a la película y, por otra parte, hay que “*vestir*” todo ese caparazón por dentro y por fuera, dotarlo de vida que tenga que ver con la historia que se quiere contar, que tenga que ver con los personajes. Yo lo que hago, es intentar que la historia o los personajes puedan transitar por un espacio que tenga elementos que añadan algo más que la propia estructura. Se trata de revestir de alguna manera ese espacio.

Como diseñadora de producción, desde el principio tienes que conseguir dar unidad al proyecto. Tienes que crear algo que sustente el guion. Es decir, darle vueltas para ver cómo te acercas a la historia. Crear la estética para esa película. Es la parte creativa global, visualizar, qué es lo que quieres contar y como lo quieres contar. Y después, hay otra parte muy política, me refiero a las reuniones con los diferentes Departamentos, los presupuestos que, para mí, es la parte que menos me interesa. Este trabajo es como un juego, en el que necesitas buenos adversarios para crear una buena historia

2. ¿Cómo se forma un decorador?

No hay una única dirección en la formación de los decoradores. Yo empecé a hacer cine de casualidad porque tenía un novio que hacía cine y que dirigía. Empiezas haciendo cortos viendo lo que hace cada uno. Realmente, al principio, empecé haciendo vestuario, después me di cuenta que no me gustaba interactuar con los actores. Entonces, tuve la ocasión de hacer un proyecto en Estados Unidos, de hacer la dirección de arte de un proyecto y lo disfruté bastante. Con el tiempo pedí una beca para estudiar diseño de producción en Estados Unidos, me fui a Los Ángeles, al *American Film Institute*, AFI. Y, después de hacer trabajos de todo tipo en el Departamento de arte, regresé a España, y empecé a trabajar de peón y, más tarde, comencé a trabajar como ayudante del director artístico. Estuve una serie de años trabajando como ayudante y la primera vez, que firmo como *set decorator* fue en una película de Almodóvar.

Me considero bastante autodidacta, entiendo que hay muchas maneras de aprender. Creo en el aprendizaje del día a día, de equivocarte, de buscar, de no parar, de ver los trabajos que hacen otras personas. Creo en no dejar nunca de aprender, hay tanto que aprender a todos los niveles..., al final, está todo ahí fuera. Tú haces composiciones de las cosas que ya existen. Intentar crear cosas nuevas, creo que ya hay poquísima gente que cree. Lo que haces son combinaciones de todo lo que ves, de todo lo que conoces. Es una manera de mirar y de determinar como componer el cuadro. Creo en saber ver y en aprender.

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

He colaborado con él en dos superproducciones *Éxodus* y *The Promise*. Me parece una persona muy preparada, calmada y hombre generoso. Tenía una relación bastante cercana. De ahí, crece una buena amistad y él confía mucho en mí. Le tengo muchísimo aprecio. Para mí, representa una forma diferente de hacer cine. Primero, es cómo abrir un libro; a nivel de historia, a nivel de localizaciones se conoce España, es una enciclopedia viva. Ha hecho películas de un modo que ya no se rueda y eso me fascina. En *The Promise*, hizo una maqueta de todo el bazar, y me gusta esa manera de trabajar tan artesanal y manual. Su metodología es muy americana, se trabaja por departamentos y subdepartamentos.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él?

Me gusta mucho trabajar con Benjamín porque me entiendo perfectamente con él y hay muchas cosas que me enseña. Hay muchas cosas que yo desconozco, es una persona con muchísimo bagaje, sabe mucho y tiene muchas cosas que contar. Es tremendamente generosa y tiene miles de anécdotas. Me encanta trabajar con él, sabe de arquitectura, de construcción, de historia...es muy enriquecedor. Nos entendemos perfectamente y tiene plena confianza en mi forma de trabajar.

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Es fundamental el trabajo en equipo en mi Departamento tanto cuando hago de *set decorator* como de *production designer*. A uno le llaman porque piensan que tiene una capacidad creativa equis, pero evidentemente, de nada te sirven las grandes ideas si no tienes gente que las pueda llevar a cabo, concretar. Y aparte, hay cosas que las has pensado de una manera y en el trascurso del trabajo con el equipo, te das cuenta que surgen cosas mejores de las que una pensaba. Dependes de todos, desde el coordinador, ayudantes, atrecistas, regidores, pintores, constructores, etc. Todos forman parte de un equipo, todos aportan. Las películas no las hace uno solo, las hace un equipo. Cuando me llaman para hacer una película, lo primero que hago es llamar al equipo en quien confío para ver si están libres. Eso dentro de tu propio Departamento y después, dentro del global, es fundamental que producción esté a favor del proyecto, que entiendan que no solamente son supervisores del dinero.

6. ¿Cuál es el decorado del que te sientas más satisfecho/a que hayas diseñado junto a Benjamín Fernández? ¿Que opinión te merecen sus trabajos?

En *Exodus*, el poblado del *Ghetto* era muy interesante. El concepto de como estaba construido, los materiales que usaron como la proyección con trazos de troncos, piedras, etc. Una construcción muy orgánica. El constructor Alberto Feito hizo un gran trabajo. Se construyeron grandes decorados como la plaza de los mercados y el campamento de los hititas.

En *The Promise*, el bazar de Estambul se rodó en Figueras en una fortaleza donde había unas antiguas caballerizas y allí lo montamos. Me gustó mucho el resultado final.

ANEXO II

7. ¿En que se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Con cada diseñador de producción he trabajado de manera diferente, cada uno tiene su forma de trabajar, su forma de entender cada proyecto. Benjamín es muy culto, un libro abierto. Tiene una visión global muy buena. Sabe mirar y tiene una enorme capacidad de adaptar los espacios a la historia.

ANEXO II

Anexo II.8. Entrevista realizada por Puerto Collado a Clara Notari sobre el trabajo del decorador (*Set Decorator*).

6 de marzo del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0636532/>

1. ¿Cómo definirías qué es el Diseño de producción?

Para mí el diseño de producción consiste en tener una visión de un relato que es el cuento que quiere contar el director y poder crear los escenarios donde pueda suceder ese drama. Drama, lo digo, en el sentido amplio, en el de la actuación, como dicen los ingleses. Me parece que lo que interesa es captar, digamos, el afecto de cada situación, entender de qué va la idea de fondo del relato y, a partir de eso, tratar de volcarlo significándolo, en los espacios, las dimensiones, las texturas de las paredes, los colores, como acompañar, que lo que uno siente cuando lee el guión que lo pueda sentir el espectador cuando está viendo la película. Si llegamos a esa consonancia en la percepción, ya hemos logrado el objetivo. Nuestra tarea es inventar, consensuar, encontrar los sitios donde se pueda llevar a cabo la acción dramática que soñó el director. Pienso que nuestro trabajo es súper importante.

2. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

He colaborado con Benjamín como Decoradora (*Set Decorator*) en *Altamira* de Huhg Hudson

3. ¿Qué relación profesional tuviste con él?

En *Altamira* fue muy agradable porque es muy abierto a las propuestas que uno le puede hacer, y eso, hace muy llevadero el trabajo porque confía en su equipo.

Fue una experiencia superpositiva trabajar con Benjamín, y más, siendo una película de época, fue interesante toda la investigación que hicimos. Y repetiría, porque aunque los dos somos *designers*, cuando son películas muy importantes y grandes y trabajan personas que acreditan toda su experiencia y trayectoria como pueden ser Benjamín Fernández o Antxón Gómez, me gusta sumarme a cualquier barco que ellos piloten.

4. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Es imprescindible el equipo, en *Altamira*, teníamos un gran equipo de profesionales de atrecistas, pintores, tapiceros, etc.

5. ¿Que opinión te merecen sus trabajos?

Primero, que tiene una experiencia extraordinaria. Benjamín es un gran dibujante, aunque siga siendo analógico y dibuje con su tablero, es una persona que claramente te explica o te presenta como son los decorados y cuál es su intención o cuál es su propósito a la hora de querer contar el cuento que tenga que contar en la película, y supongo que ese procedimiento lo tiene en todas, él dibuja prácticamente todo.

ANEXO II

6. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

En *Altamira*, al ser de época, fue muy interesante el proceso del trabajo. Toda la investigación que hicimos averiguando la historia de Marcelino Sanz de Santuola en archivos de Santander, periódicos de la época, fotografías, etc. descubriendo cosas muy interesantes de su vida.

En *Altamira* no hubo mucha construcción, pero si se hicieron cosas como el exterior de la cueva de Altamira, y esa parte, la llevaba Benjamín junto a su hijo, Alejandro Fernández. El Departamento de decoración, intervenimos en las localizaciones reales, y por supuesto, le consultaba como le gustaría y qué cosas serían interesantes y, la verdad, fue un trabajo muy lindo, poder trabajar en Cantabria, y al ser finales del siglo XIX, trajimos enseres y atrezo de las casas de atrezo de Londres, recorrimos anticuarios de Santander, casas de atrezo de Madrid y Barcelona, el Rastro de Madrid, etc. Al ser una película de época, fue muy interesante el proceso del trabajo. Toda la investigación que hicimos averiguando la historia de Marcelino Sanz de Santuola en archivos de Santander, periódicos de la época, fotografías, etc. descubriendo cosas muy interesantes de su vida.

7. ¿En que se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

No le encuentro muchas diferencias con los grandes “*designers*” con los que trabajé. Me parece que el poder expresar antes de que suceda todo el proyecto, en dibujos o con esquemas y maquetas, así trabaja Benjamín, me parece que es la manera correcta de trabajar. Apoyándose en el concepto intrínseco a través del dibujo, llamado “*concept board*”, el director se afirma en ello y facilita la tarea a todo el mundo.

8. ¿Crees que tiene un estilo en su forma de trabajar? ¿En su manera de buscar el estilo de ambientación? ¿En su forma de elegir la paleta de colores y texturas?

El buen “*designer*” es el que se adapta a todo, y puede tener muchos estilos, no es siempre una misma cosa lo que tienes que hacer. Por ejemplo, un cirujano de tórax siempre opera tórax pero nosotros operamos cualquier parte del cuerpo. No somos especialistas, tienes que adaptarte a cualquier estilo. Se trata siempre, en cada proyecto, de crear un paradigma, o sea, una especie de ley interna de la película que te permite moverte en un terreno más o menos cómodo.

ANEXO II

Anexo II.9. Entrevista realizada por Puerto Collado a María Rodríguez sobre el trabajo del ayudante del decorador (*assistant set decorator*).

8 de marzo 2020. <https://www.imdb.com/name/nm0736009/>

1. ¿Cómo definirías en qué consiste el trabajo del ayudante de decorador/a?

En primer lugar, el *assistant set decorator* es la mano derecha del *set decorator*, debe saber sus gustos, su forma de trabajar, sus tiempos. Desde mi experiencia voy a explicar en qué consiste mi trabajo. Me encargo de hacer un buen desglose de guion, en el que contemplo todas las necesidades detalladas del mismo y lo que creo que pueden necesitar los decorados en los que se basa la historia. Parto de ahí para poder ejecutar un trabajo de búsqueda sobre la ambientación de la película. Es importante una lectura conjunta del guion en la que intervienen todos los jefes de los distintos Departamentos, se comenta y se definen decorados, atrezzo, vehículos, etc.

Seguidamente, llevo a cabo una labor de investigación y documentación, así como conversaciones con el decorador, para averiguar la estética que debe tener el proyecto dependiendo de la época en la que se basa la película. Y, a partir de ahí, poder seguir sus indicaciones para que sus ideas se plasmen en los espacios y ambientes de la historia que vamos a contar con todo tipo de detalles. También, hay momentos en los que te tienes que guiar por tu criterio, bien sea para elegir o bien para tomar decisiones.

Además, me encargo del presupuesto y es muy importante trabajar mano a mano, en todo momento, con los regidores y jefes de compras. Normalmente, en grandes proyectos suele hacerlo un coordinador de arte. También ayudo al decorador a hacer un seguimiento del trabajo requerido al equipo de avance de carpinteros, atrecistas, pintores...que se encargan de elaborar las tareas previas al rodaje, así como cualquier trabajo externo de gráfica, textil, ficticios, ...

Por tanto, el *assistant set decorator* es la persona que está junto al decorador ayudando a ambientar los espacios y apoyando en todo momento sus decisiones. Planifica y coordina el Departamento, los montajes y desmontajes, día a día, de los decorados en las localizaciones elegidas, según las necesidades del guion. Las localizaciones se habrán elegido en coordinación con el Departamento de producción o con el Departamento de localizaciones.

Es la persona que, junto con los atrecistas de rodaje, día a día, visualiza y organiza todo el atrezzo necesario para cada secuencia y cada decorado que marca el guion, para que todo este tal y como se requiere. También, si es necesario, tiene que estar asistiendo el rodaje si este lo demanda por complicación o complejidad del mismo, para mantener la estética del decorado según indicaciones del decorador.

Así mismo, trabaja al lado del ayudante de dirección para poder cumplir el plan de trabajo, horarios, posibles cambios de última hora, necesidades del director, etc.

ANEXO II

En definitiva, el trabajo del ayudante de decoración no es fácil de definir en un solo sentido porque abarca un amplio abanico de cometidos y conlleva una dedicación casi exclusiva durante el tiempo que dura el proyecto, disponible casi las 24h del día para cualquier imprevisto que pueda suceder y estar siempre ahí para solucionarlo.

2. ¿Cómo se forma un ayudante decorador?

Un ayudante decorador se forma según mi experiencia, principalmente con la práctica, con los rodajes, teniendo inquietudes y ganas, muchas ganas. Tener nociones de Bellas Artes o Arquitectura te ayuda bastante. Pero es fundamental que te apasione tu trabajo, aunque ello conlleve a veces una pérdida de tu vida personal.

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

Con Benjamín he colaborado solo en dos proyectos muy importantes en España, *Exodus*, *Dioses y Reyes*, de Ridley Scott y *The Promise*, de Terry Gilliam y me siento una persona privilegiada por haber podido formar parte de ellos, porque aún habiendo sido dos proyectos muy duros, profesionalmente han sido muy enriquecedores.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él? ¿Y con el decorador?

Mi relación con Benjamín como con el decorador es muy cercana, porque puedes intercambiar opiniones y dar opciones para que los decorados estén lo mejor posible.

5. ¿En qué medida influye el presupuesto?

El presupuesto a mi entender es fundamental para el desarrollo, para tomar decisiones y gestionar el proyecto. Desde el momento que aceptas hacerlo y desglosas el guion, haces el presupuesto valorando que puede costar cada decorado en todas sus partidas atrezzo y mobiliario adquirido, atrezzo y mobiliario alquilado, textil, etc. Además, en muchos casos, ficticios, armas, animales, vehículos, jardinería, etc. a lo que el productor te dará el visto bueno. Comienzas por coordinar las incorporaciones y contrataciones del equipo; sabes como mover ese presupuesto según las necesidades de los decorados y del departamento; tienes que hacer un seguimiento contable casi a diario, para que no se descontrola en ningún momento y, también, para que el decorador sepa, en todo momento el estado económico, saber cuanto más podemos gastar o no en cada uno de los decorados sin que se genere perjuicio o se vea descuidada la estética. Y, en definitiva, finalizar el proyecto dentro de los números acordados con el productor y el decorador y que el resultado haya sido el requerido.

6. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Importantísimo, si el trabajo no fuese en equipo no funcionaría igual.

Es importante rodearte de ese equipo en el que confías, en el que cada uno es bueno en su función y que, tomado en conjunto, se convierte en el mejor: regidores, carpinteros, atrecistas, pintores, auxiliares, mozos, ... todos formamos ese gran equipo, siendo capaces de dar todo lo

ANEXO II

mejor de nosotros mismos, y así poder construir y llevar a cabo un proyecto con éxito, por muy complicado que sea.

7. ¿Cuál es el decorado del que te sientes más satisfecho/a en el que hayas participado junto a Benjamín Fernández?

En todos los decorados en los que he participado con él me siento totalmente satisfecha porque cada uno de ellos me ha aportado mucho.

8. ¿Que opinión te merecen sus trabajos?

Impecables

9. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández? ¿Y con el decorador?

Planificar, coordinar y organizar el proyecto con todos y cada uno de los detalles, para conseguir que el resultado sea excelente, desde el principio hasta el final del proyecto.

10. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Principalmente, se deja llevar y se fía totalmente de sus decoradores y del equipo que forma.

11 ¿Crees que tiene un estilo propio en su forma de trabajar, de disponer el espacio y la ambientación?

Si, creo que su estilo lo define en todos sus proyectos, viendo sus bocetos a mano alzada ves como van a ser sus decorados.

ANEXO II

Anexo II.10. Entrevista realizada por Puerto Collado a Mara Matey sobre el trabajo del ayudante del decorador (*assistant art director*).

20 de marzo del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0558379/>

1. ¿Cómo definirías en qué consiste el trabajo del ayudante de decorador?

La persona que decide trabajar como ayudante de otra persona, se dispone a entregar su tiempo, sabiduría, energía y lealtad a su jefe/a, ayudándole en todas y cada una de las partes de que consta el trabajo propio de decorador o art director, según sea el caso. Esto supone además de las propias instrucciones que se le dan, estar atento y asumir todas las posibles decisiones que aparezcan como necesarias para llevar a cabo los decorados. Este trabajo es enormemente amplio y cada película es un mundo, por lo que, partiendo de las necesidades claras de organizar un equipo, preseleccionar los elementos necesarios para los decorados, analizar los guiones con sus localizaciones para saber las posibles necesidades de producción, maquinas, herramientas, personal...prever posibles imprevistos etc. Debe también aportar su buen criterio, gusto, sensibilidad y un poquito de arte. Poniendo el puntual aterrizaje en el día de rodaje, como fin principal en su trabajo, ya que un enorme equipo depende de que todos y cada uno cumplan su parte.

2. ¿Cómo se forma un ayudante decorador?

Aunque desde hace unos años se imparten estudios de los diferentes ámbitos de la creación audiovisual en la ECAM, antes y aún ahora, los profesionales procedían de diferentes profesiones como bellas artes, arquitectura, interiorismo o incluso, como es una profesión en la que la práctica es la escuela más importante, muchos hemos aprendido comenzando desde abajo, como meritorios, peones, auxiliares de auxiliares o haciendo cortos. Esto se ha complementado con un aprendizaje continuo, con cursos de las múltiples especialidades que contiene esta profesión, ya sean de programas de diseño en ordenador, tejidos, color e iluminación, organización de equipos... o pintura y composición. Todo, según el interés de cada uno, tiene cabida en este mundo tan amplio y siempre habrá algo más.

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

Aunque sabía de él por su reconocido nombre en la profesión, le conocí en el largometraje *Éxodus* de Ridley Scott y coincidí de nuevo con él en *The Promise* de Terry George. Fue un placer y muy emocionante, ya que nunca creí que pudiera llegar a trabajar con uno de los directores de arte históricos, cuyo nombre aparecía en los créditos de grandes películas de dentro y fuera de España.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él?

Aunque en ambas películas yo trabajé como ayudante de decoración, dirigiendo un pequeño equipo de textiles para decoración (cortinajes, carpas, tiendas, campamentos, tapicerías etc.) y, generalmente, la relación con el director de arte o director de producción es a través del

ANEXO II

decorador, la cordialidad de Benjamín le acercaba a comunicarse con todo el mundo, creando una relación profesional muy cercana y magnífica. Su generosidad hace que, estando cerca de él, estés continuamente aprendiendo nuevas cosas. Además, es una persona divertida, con gran amor por su profesión y al que le encanta transmitir anécdotas, curiosidades e interesantes recuerdos.

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Es imprescindible saber trabajar en equipo para el óptimo funcionamiento del difícil engranaje de realizar una película. Debemos saber tanto confiar en las personas que trabajan para uno, organizarles, comunicarles, implicarles... como recibir instrucciones de los cargos superiores, entendiéndolas y llevándolas a su realización de la mejor manera posible. Es algo que no todo el mundo maneja. Estas habilidades antes no se solían enseñar a pesar de su enorme valor y, en un medio en el que todo son equipos y equipos, y casi todos tienen a alguien por encima, alguien por debajo y algunos al lado, un medio en el que hay que funcionar perfectamente engranado, con gran rapidez y sin poder permitirse fallos..., estas habilidades son imprescindibles.

6. ¿Cuál es el decorado del que te sientas más satisfecho/a que hayas participado junto a Benjamín Fernández?

Los contruidos en plató o en exteriores que contaban con importante ambientación textil, ya que esta era mi especialidad en las dos películas mencionadas. Puedo resaltar, entre muchos momentos emocionantes, el primer campamento de toldos de esclavos de *Exodus*, su visión desde lejos, posición en la que me comunicaba el cuadro casi abstracto de un mar con oleaje en medio de un calmado desierto, un mar de telas a diferentes alturas movidas por el viento del desierto de Almería.

Sus opiniones y consejos, sus peticiones, sus felicitaciones... en conjunto su entusiasmo en todo momento, es tal, que carga a los demás de energía y ganas de ser como él, con su capacidad de amar un trabajo, tan bonito y duro a la vez.

7. ¿Que opinión te merecen sus trabajos?

Su gran trayectoria en el cine hecho en España y fuera de ella, colaborando con grandes nombres, creando la imagen de grandes películas y sabiendo que en ellas ha entregado su vida, que ha disfrutado tanto haciéndolas, que ha movido inmensos equipos, tratado con multitud de personas y todo de forma tan impecable, solo puede provocar en mí una total admiración.

8. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

Como he comentado anteriormente, la principal comunicación laboral es a través de los decoradores/as a los que ayudo, en este caso Pilar Revuelta. Lo demás es un regalo de su generosidad, siempre dispuesto a acercarse, comentarte, enseñarte, pedirte...

ANEXO II

9. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Destacaría su flexibilidad, capacidad que él domina y que en una profesión con tantas caras, tanto trato con otros, tantos subequipos que dirigir, tantos condicionantes... él es un virtuoso de la flexibilidad. Además de que su gran sabiduría, energía y experiencia, le permite no tener incertidumbres y temores, lo que se traduce en pasos seguros, arrastrando a todo el equipo tras de sí de una manera organizada, relajada y feliz a pesar de las dificultades.

10 ¿Crees que tiene un estilo propio en su forma de trabajar, de disponer el espacio y la ambientación?

Pude entender su visión en bloques abstractos de lo figurativo, lo que añadía belleza y arte a unos decorados exteriores realistas. Recuerdo también su interés y búsqueda de técnicas nuevas junto con su equipo de construcción, investigando formas de construir más orgánicas, que aportaran la imperfección de las construcciones con adobe y técnicas de la antigüedad.

ANEXO II

Anexo II.11. Entrevista realizada por Puerto Collado a Tino Torrescusa sobre el trabajo del regidor (*PropBuyer*).

7 de marzo del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0868873/>

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del regidor?

Para mí un regidor es la persona, dentro de un proyecto cinematográfico, cuyo trabajo consiste en conseguir todo el atrezzo (utilería y elementos de decoración) que exige el guion, tanto los elementos estáticos como los que vemos en escena. No somos simples compradores.

Es un trabajo al que hay que dedicarle mucho tiempo durante toda la producción, estar en consonancia con otros Departamentos: producción, dirección, fotografía, vestuario y contabilidad.

Tiene que gustarte lo que haces pues es un trabajo muy constante, a veces, desagradecido, pero en la gran mayoría se te valora muchísimo, te llenas de historia, de cultura, siempre estás aprendiendo. Ningún proyecto es igual a otro, hoy puedes estar en el siglo XVIII o en la guerra civil española, después en los años 70, y quien sabe, mañana en el 2055. En el fondo es muy divertido, cuando estoy en un proyecto me traslado a esa época y prácticamente vivo unos meses en ella. Doy gracias por haberme dedicado a ello, compartirlo con otros compañeros y aumentar mis conocimientos históricos y culturales.

2. ¿Cómo se forma un regidor?

Normalmente un regidor se forma desde abajo, (antes este puesto estaba vinculado al Departamento de producción, yo comencé así), pero desde hace años, y menos mal, el regidor pertenece al Departamento de arte, que es donde tiene que implicarse de verdad ya que es desde donde se le va a exigir su trabajo realmente. (Yo fui de los primeros).

Ha sido lo mejor. El regidor aprende escuchando, observando, documentándose, aprendiendo de todo y todos los días. Saber moverse en todos los ámbitos, tener mucha entrega, paciencia y cuando es necesario mucha rapidez a la hora de resolver, estar integrado en el Departamento y sobre todo, siguiendo las pautas que marque el diseñador artístico. Y, en definitiva, te tiene que gustar.

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

Con Benjamín Fernández, colaboro desde el año 2002. Comencé en la preparación del film *El hombre que mato a Don Quijote* de Terry Gilliam. Para mí fue como un máster, una preparación completa y complicada, pero lo conseguimos. Lo lamentable es que se llegó a rodar solo una semana (problemas ajenos a nuestro Departamento).

Continué en 2002 con *Carmen* de Vicente Aranda y en 2003 con *Mar Adentro* de Alejandro Amenábar. Entre el 2004 y 2005 preparamos *Alatriste* de Agustín Díaz Yanes. En 2007 comenzamos la preproducción de *Independencia* de Alejandro Toledo. Esta película solo se

ANEXO II

quedó en preparación, no se llegó a filmar. En 2009 nos trasladamos a Ouarzazate (Marruecos), allí preparamos y rodamos una serie de tres capítulos, era otra versión de *Ben-Hur* de Esteve Shill.

En 2011, rodamos una serie futurista de trece capítulos para TV5 titulada *La Fuga* de Antonio Hernández. De 2011 a 2012 *Libertador* de Alberto Arévalo, historia basada en Simón Bolívar. En el año 2013 nos fuimos a Almería a rodar *Exodus* de Ridley Scott. En el año 2014 nos fuimos a Cantabria a preparar *Altamira* de Hugh Hudson. Y en el año 2015 *The Promise* de Terry George.

Ahora hace bastante tiempo que no coincidimos. Como sabrás, en nuestro trabajo hay temporadas con diferentes directores artísticos, un regidor no se debe a uno solo. Aunque, si fuera por mí, me hubiese gustado estar siempre en todos los proyectos de Benjamín Fernández, es un lujo pertenecer a su equipo.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él?

Mi relación profesional con Benjamín es magnífica, él se presta a ello. Es un maestro, aprendes una barbaridad, se trabaja muy a gusto y respaldado, al margen de sus exigencias. Es muy creativo y te lo enseña, una maravilla.

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

No solo es que sea importante, es imprescindible, no hay otra forma de hacerlo, todos dependemos unos de otros.

6- ¿Cuál es el objeto o atrezzo más curioso o raro que te han pedido?

Te podría decir que muchísimos, pero yo me quedo con los complicados porque son en los que más interés tienes que poner y estar sobre ellos.

Te voy a contar uno que recordarás y te sonará muchísimo. En la preparación de *The promise*, lo primero que me pidió Benjamín fue unas barcas similares a las de la película *Titanic*, año 1912, algo bastante complicado en nuestros tiempos. Entonces, me puse a ello y me recorrí la costa desde Almería hasta Cádiz. No encontraba nada que se le pareciera. Fue una búsqueda de dos semanas, visité puertos, astilleros, almacenes, etc. En una de mis últimas indagaciones encontré una barca de similares medidas y características, pero realmente, estudiándola bien, no tenía nada que ver. Benjamín y yo llegamos a la conclusión de que la mejor opción era reproducir las antiguas partiendo de la barca encontrada como patrón para fabricar las otras cuatro en poliéster.

Contacté con el único astillero que se comprometía a hacerlo y en un tiempo record. Lo peor vino después cuando el director y el director de fotografía exigieron que tenían que llevar un motor fueraborda pero en el interior de la barca, es decir, intraborda, algo que no existe en ese tipo de embarcación ni mucho menos en esa época. Todo se complicó muchísimo, tuvieron que intervenir ingenieros navales, permisos... Un diseño de arriba a abajo de las barcas, pero

ANEXO II

con el aspecto de 1912. Cumplimos y, al final, se rodó con cinco barcas iguales similares a las de la época y tal como quería el director. Fue uno de los trabajos más raros y complicados para mí. Te podría contar muchos más, pero me quedo con este.

7. ¿Qué opinión te merecen sus trabajos?

Son espectaculares, muy bien preparados, se ciñe muchísimo a la realidad histórica, sea la época que sea. Es muy minucioso y es una persona preparadísima, cultísima, documentada. Es un artista y tiene una creatividad tremenda. Sus trabajos son geniales.

8. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

Es muy fácil, siguiendo sus instrucciones. Partimos de la base de que la película la tiene organizada y preparada en su cabeza desde hace bastante tiempo y cuando tú llegas, solo tienes que escucharle, seguir sus pautas y seguro que todo sale bien. Se puede aprender mucho con él, siempre está pendiente, desde que empiezas a trabajar en los *sets*, hasta el último detalle que se va a colocar. Sabes que lo que vas a conseguir será lo correcto, una garantía.

9. ¿En que se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Mi opinión no quiere desmerecer a otros grandes diseñadores con los que he trabajado porque todos tienen algo diferente. Para mí, Benjamín Fernández, es una persona que trabajando es muy cercana por lo que comparto mucho tiempo con él. Siempre estoy aprendiendo, me siento muy respaldado como regidor y, además, es muy agradable trabajar junto a él, tiene un gran sentido de humor. Y siendo tu jefe para mí es como un amigo.

10- Crees tiene un estilo en su forma de trabajar?

Por supuesto, para mí tiene un estilo único e irrepetible, es grande, es genial.

ANEXO II

Anexo II.12. Entrevista realizada por Puerto Collado a *Antía* León Castro sobre el trabajo del coordinador de arte (*art coordinator*).

18 de marzo del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm2117871/>

1. ¿Cómo definirías en qué consiste el trabajo de la coordinadora de arte?

La clave de una buena coordinación en arte, para mí, reside en ser el vínculo entre el Departamento de arte y el resto de Departamentos. Para ello hay que conocer muy bien las necesidades de arte y saber comunicarlas, pedir las y coordinarlas de manera que se cumpla una doble función: que el equipo de arte tenga todo lo que necesita para alcanzar sus metas, y que el resto de departamentos implicados tengan una información actualizada y completa para poder coordinar y hacer realidad dichas necesidades.

Lo más importante para una coordinadora es hacer un calendario y saber adelantarse a las necesidades de su equipo. Una coordinadora nunca vive sólo en el presente; piensa en varias semanas por delante para que cuando llegue el momento todo esté listo y tener previsto cambios, finalizaciones y recogidas.

En base a esta premisa, los documentos clave a interpretar y “traducir” son el guion (para poder valorar desde un punto de vista artístico y logístico el proyecto: número de localizaciones, intervenciones a realizar, traslados, transporte, etc.), el presupuesto asignado para el departamento (equipo técnico planteado por producción, tarifas y dinero disponible para gastar en decorados, materiales, alquileres, etc.), y el plan de rodaje (fechas de rodaje de cada decorado, para poder prevenir tiempos de montaje y desmontaje en cada uno de ellos.)

2. ¿Cómo se forma un coordinador?

No hay una fórmula magistral, pero tener experiencia y conocimientos en el Departamento de producción facilita mucho las cosas. En producción aprendes a ver el proyecto desde una perspectiva mucho más general que formando parte de cualquier otro Departamento.

Producción ha de tener en cuenta las necesidades y tiempos de todos los demás equipos, y eso es algo que cualquier coordinadora de cualquier Departamento necesita para saber moverse en la búsqueda de información.

La información veraz y contrastada es tu arma más valiosa. Para llegar ahí hay que saber ser paciente (no toda la información que necesitas llega cuando a ti te viene bien, hay que posponer correos, mensajes y llamadas hasta estar segura), y no tener miedo a usar el listado del equipo técnico. Es decir, si tienes una duda con varias cosas que no sabes si pertenecen a *decoración* o a vestuario, coge la lista de equipo y llama a la 1ª ayudante de vestuario. Si en tu desglose aparecen varios fuegos en escena o armas de los protagonistas, llama a efecto especiales (*FX*) y preséntate, y contrasta con ellos y con producción que esos efectos son de su responsabilidad, aunque tu Departamento proporcione los “barriles” para hacer esos fuegos de escena.

ANEXO II

Contrastar la información, aunque tedioso, es una de las labores más importantes.

El perfil de coordinación requiere ser una persona organizada, metódica, y con cierto don de gentes para saber a quién, qué y cuándo comunicar información o pedir cosas. También hay que tener “cintura” porque en cine todo es cambiante y hay que improvisar, y buscar múltiples soluciones a un mismo problema cuando menos te lo esperas. Básicamente es conocer los recursos con los que cuentas para, en base a éstos, buscar la mejor solución a cada problema que surja.

No hay ninguna escuela de cine que explique un cargo como el de coordinación de Arte / *Set Dec*. No creo ni que sepan que existe. Una buena coordinación viene de alguien que conoce o hace por conocer al equipo, organiza sus movimientos, comunica sus altas / bajas y sus viajes, pelea sus dietas, consigue hoteles, coordina y comunica sus horarios, etc...

3. ¿En qué proyectos has colaborado con él? ¿Cuál es el proyecto del que te sientas más satisfecho/a que hayas participado junto a Benjamín Fernández?

A Benjamín lo conocí en Fuerteventura allá por 2010, en la peli “*The Dictator*”, estando yo de ayudante de localizaciones en la isla canaria. Seguramente coincidimos antes en otros proyectos, pero éste es el primero del que guardo recuerdos y momentos con él.

Estábamos en un descampado mayorero, rocas y arena, con Carlos Bodelón como su ayudante, los tres bajo un sol despiadado intentando medir el área a abarcar. Y tenía que resolver en ese terreno empinado y rocoso de 2000 m2 un campamento militar con 8 torres de vigilancia, corrales para animales, refugios o *containers* para soldados...Nos movió a Carlos y a mí a lo largo del terreno, uno a 100m y otra a 250m del objetivo. Nos pidió que abriéramos los brazos en horizontal para la foto, cada uno en su posición. Y soltó una sonrisa y dijo un “ya lo tengo” cuando nos subíamos a los coches para volver al hotel.

Al día siguiente propuso hacer un decorado a escala, no construirlo completo. Si el actor iba a estar en plano medio al lado de un corral de cabras, dijo, vamos a construir el cercado para las cabras y la torreta de control que lo vigila a tamaño real, y todo el resto del decorado (como no hay acción en él) vamos a construirlo a escala.

Benjamín supo leer lo que la cámara iba a ver por acción de rodaje, invirtió en tener el primer plano construido a escala real, y el resto de la fuga eran torretas de vigilancia e instalaciones militares hechas a escala, que iban decreciendo en tamaño según la distancia. Redujo tiempos de producción y abarató la inversión en materiales y en personal, basándose en un magnífico juego de perspectiva. Lo que iban a ser construcciones de 15m ó 18m de altura se convirtieron en 5m, 3m, 0,5m. Benjamín supo introducir el concepto de la maqueta, una vez más, en el cine digital y moderno. Ahí lo conocí, y aún siendo de un Departamento diferente, me hizo partícipe de todo su proceso.

Lo mismo sucedió en *Exodus*, yo como ayudante de localizaciones. Me tuvo en cuenta cuando otros no. Maravilla verlo trabajar y lidiar con los jefes extranjeros...

ANEXO II

Y ya en *Altamira*, como coordinadora de arte, mano a mano, era un libro abierto en el aprendizaje cinematográfico y un reto el conseguir todo lo que él imaginaba en pantalla.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él?

Mi relación profesional con Benjamín siempre ha sido natural. Es una persona que se deja ver, que se presenta y te pregunta quién eres con una sonrisa. No importa el Departamento en el que estés o tu cargo, él llega y se presenta y charla y te dice quién es él y qué cargo ocupa, pero sin ninguna floritura o ademán de grandeza. Simplemente te ubica en el plano.

La mayor virtud de Benjamín es que enseña sin pretender enseñar. Si te dejas llevar por su conversación e inquietudes del momento, estará encantado de enseñarte su proceso creativo, y te hará ver de qué manera esto puede afectar a tu Departamento o a tu función en el proyecto.

Mi relación con Benjamín siempre ha sido de tú a tú, y es algo de lo que le estaré eternamente agradecida. Su humildad es un ejemplo que siempre me apunto para mi comportamiento en este medio.

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Es lo más importante que hay. Hacer equipo, conocer las peculiaridades de cada compañero de equipo y sus necesidades, es básico para crear un buen ambiente de trabajo en el que cada cual dé lo mejor de sí mismo/a.

Sentirse parte de un equipo es tener más seguridad en una misma, no tener miedo a equivocarse porque estás cubierta por gente que te apoya en tus decisiones, compartir dudas sin tener miedo a mostrar tu inexperiencia o ignorancia...

Cuando un equipo se siente EQUIPO se nota, da igual si estás trabajando en un cortometraje sin cobrar o en una peli de alto presupuesto. Te sientes parte de un conjunto de personas que caminan en una misma dirección, sin zancadillas, para crear algo juntos.

Para esto hay que discutir, sentarse horas y horas a revisar cosas juntos; es tedioso, es largo, pero cuando funciona merece la pena. Cuando sucede, es la mejor sensación del mundo. Es familia.

6. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

Escucharlo y a partir de ahí plantearle una agenda de intervenciones. Benjamín crea mundos en su cabeza, su equipo se ocupa de hacerlos realidad y ponerle límites o acotarlos/reinventarlos si se le va de las manos respecto al presupuesto asignado.

7 ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

ANEXO II

Es el único diseñador de arte con el que he trabajado en 20 años de experiencia, que no necesita “*mearte encima*” mostrando su superioridad jerárquica, que se presenta como quién es y no como qué cargo ejerce.

Te hace sentir en casa desde el primer momento y te hace querer aprender de él constantemente. Y además te deja, te hace ser partícipe. Si estás interesado/a en aprender, te dejará acompañarle en muchas ocasiones porque además de saber que enseña con su quehacer, disfruta compartiendo sus labores con otros/as. Disfruta de compartir sus conocimientos y de nutrirse de los de los demás.

8 ¿Que opinión te merecen sus trabajos? ¿Crees que tiene un estilo en su forma de trabajar?

Su trayectoria es apasionante. Desde sus primeros proyectos en el rústico, pero internacional cine español de hace 50-60 años hasta saber adaptarse a los “*services*” de hoy en día.

Hay algo en Benjamín que siempre me produce orgullo y ternura, y es verlo hablar perfecto inglés, pero con su marcado acento español. Con jefazos estirados y dueños de plataformas como Netflix. Y creo que esas dos cosas son las que lo definen: humildad y universalidad, a partes iguales.

ANEXO II

Anexo II.13. Entrevista realizada por Puerto Collado a Juan Ignacio Viñuales sobre el trabajo del atrecista (*set dresser*).

22 de abril del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0900487/>

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del atrecista?

Si tuviera que definir el trabajo del atrecista de rodaje haría dos distinciones: una, en qué consistía el trabajo de atrecista, cuando empecé, en los años ochenta y, otra, en que consiste dicho trabajo en la actualidad. En los ochenta, consistía en ser una especie de “*mayordomo*” con una relación muy personal con el actor o la acción que se produjera. Sin embargo, desde la perspectiva de hoy en día, considero que consiste en mantener una relación más técnica y, por lo tanto, más fría con los actores, o incluso, con la propia acción que surja en el momento.

Desde que se ha introducido el mundo de lo digital, se ha perdido el valor que se daba al trabajo manual. Hoy en día, hay mucha improvisación en rodaje y el trabajo del atrecista consiste en solucionar cualquier problema que surja en rodaje. Parece ser que tenemos que saber de todo.

2. ¿Cómo se forma un atrecista?

Estudié Ciencias de la Información, Imagen y Sonido y acabé en los años ochenta. Me incorporo en cine como peón y de ahí pasé a ser asistente de rodaje. Se va aprendiendo de tu propio equipo, de la gente que ha hecho películas que han pasado a la historia del cine. En esos años éramos poca gente, pero equipo, unos dependíamos de los otros. Hoy en día se fomenta más la individualidad, la necesidad de que cada uno se haga necesario.

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

La primera fue en *Los otros*. *Aunque se rodó en inglés, el equipo técnico era español. Era la primera vez, que trabajaba en una película con sistema americano.*

Con Benjamín es fácil entenderse, te escucha y crea un ambiente muy agradable para trabajar ya sea una película grande o pequeña. También he hecho *Alatriste* como atrecista de rodaje, *Mar adentro*, *Exodus*, *La carta esférica*, etc.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él?

Es una persona que puede trabajar tanto, en una película de Ridley Scott como, en una película pequeña española. ¿Cuál es la diferencia? Que él no cambia, da igual si trabaja en una película grande como si es pequeña. Trabaja con la misma vehemencia cualquiera que sea el proyecto. Le he visto en situaciones complicadas y jamás le he visto descompuesto, defiende su trabajo y da importancia al Departamento de arte. Da gusto trabajar con él.

ANEXO II

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

La película es de todos. Benjamín depende de su equipo y su equipo de él. Benjamín se preocupa por cada miembro del equipo: se acerca para ver cómo vas, habla contigo estés donde estés, está pendiente de lo que estás haciendo. Siempre te habla de manera relajada y educada, hace que te impliques en la historia y te hace ver que cada miembro del equipo tiene importancia ocupe el puesto que ocupe. Sabe valorar y fomentar ese tipo de relación con su equipo.

Es una persona muy cercana y con mucha empatía y, al mismo tiempo, nos sentimos muy protegidos, fomenta mucho el trabajo en equipo. Es un director artístico que sabe transmitir la importancia que tiene la decoración.

6. ¿Cuál es el proyecto del que te sientas más satisfecho/a que hayas participado junto a Benjamín Fernández?

Los otros. Nos sorprendió y aunque se rodó en inglés fue muy llevadera.

7. ¿Que opinión te merecen sus trabajos?

Es uno de los primeros diseñadores que cuando presentaba un decorado siempre lo teníamos iluminado conforme la luz que él quería. Por eso, es un gran *production designer*, piensa en todo.

8. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Benjamín es un profesional que se adapta a cualquier proyecto sea grande o pequeño. Destacaría, que es una persona que sabe aprovechar los espacios. Es capaz de convertir un mismo espacio en otros diferentes.

9. ¿Crees que tiene un estilo en su forma de trabajar?

Para mí, si tiene un estilo tanto a nivel de construcción como de atrezzo.

La visión que tiene Benjamín no la tienen otros. Es muy particular. Me sorprendió e impresionó mucho la primera vez que vi su trabajo en *Nadie hablará de nosotras cuando hayamos muerto*. Cómo, con pocos medios, montó los decorados de la parte de México.

ANEXO II

Anexo II.14. Entrevista realizada por Puerto Collado a Gonzálo Ansó sobre el trabajo del atrecista (*set dresser*).

22 de abril del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0030647/>

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del atrecista?

Antes, el atrecista no se involucraba tanto en el rodaje, su trabajo consistía, sobre todo en el montaje y nada más. Sin embargo, hoy en día el atrecista de rodaje tiene que saber de todo porque durante el rodaje surgen muchos problemas. En definitiva, tiene que ser como *MacGyver*: saber de todo y solucionar cualquier problema. Ocurre lo mismo con los atrecistas de montaje, antes, el trabajo de un atrecista de montaje consistía en arreglar y colocar el mobiliario en el *set*, y ahora, se encarga de todo: fontanería, electricidad, soldar, etc. El cine ha cambiado mucho en los últimos años.

2. ¿Cómo se forma un atrecista?

Empecé en la serie *La forja de un rebelde*. Empecé de peón, desde abajo y me fui formando poco a poco. He trabajado con mucha gente y he ido sacando lo bueno de cada uno.

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

La primera fue en *Los otros*. Estuve de atrecista de rodaje y fue un trabajo muy agradable, empezando por los actores. Benjamín es muy cercano al equipo.

También trabajé en *Alatriste* como atrecista de montaje. Fue una película complicada y creo que no se sacó partido al trabajo que realizó Benjamín Fernández en el que participamos un gran equipo. Hizo un trabajo impresionante y no se aprecia.

Después, repetí en *Carmen*, *Exodus*, *La carta esférica*, etc.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él?

Con Benjamín nunca hay problemas. Defiende mucho al equipo y defiende mucho el trabajo. Tiene todo controlado aunque surja cualquier cambio.

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Es lo más importante del mundo, pero hay que incluir a todo el equipo, desde el escalafón más alto hasta el más bajo: desde el que barre hasta el que está dibujando. Como no funcione eso bien no funciona nada. Y el que diga lo contrario, miente.

ANEXO II

6. ¿Cuál es el proyecto del que te sientas más satisfecho/a que hayas participado junto a Benjamín Fernández?

Los otros. Fue muy llevadera, una película que en un principio parecía muy complicada y sin embargo se hizo fácil, básicamente porque Benjamín lo tenía todo bajo control. Nos sentimos valorados porque valoraron al Departamento.

7. ¿Que opinión te merecen sus trabajos?

Antes de empezar a rodar diseña y realiza maquetas para que el director visualice el espacio y pueda decidir qué paredes quiere móviles y donde se van a poner las cámaras. Facilita el trabajo a todo el mundo.

8. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Benjamín es un profesional que se adapta a cualquier proyecto sea grande o pequeño. Es un profesional que ha aprendido esta profesión empezando desde abajo y ha tenido un recorrido hasta llegar arriba.

9. ¿Crees que tiene un estilo en su forma de trabajar?

Creo que tiene un estilo en su forma de trabajar. Es un visionario con el director, con una capacidad de intuición increíble para escucharlo y averiguar lo que quiere transmitir. Tiene la capacidad de adaptarse a todos los directores.

ANEXO II

Anexo II.15. Entrevista realizada por Puerto Collado a José García Donado sobre el trabajo del pintor-ambientador (*painter*).

19 de febrero 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0231887/>

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del pintor-ambientador?

Definir mi trabajo es algo complejo pero al mismo tiempo sencillo, me he basado principalmente en observar y copiar las cosas. Siempre he dicho que mi escuela es la calle, es la vida. Por ejemplo, me fijo en una columna y veo que ha hecho pis un perro y reflejo el óxido y las cualidades adecuadas a cada momento. Los objetos pueden

tener un acabado limpio, recién hecho o pueden tener un acabado con una calidad determinada. Hay que tener los ojos muy abiertos y evidentemente fijarte en todos los detalles existentes.

2. ¿Cómo se forma un pintor-ambientador?

Mi escuela ha sido la calle, empecé muy joven y he sido muy observador, he aprendido de profesionales de este mundo, me fijaba mucho en los trabajos de pintura, carpintería, escayola, efectos especiales..., y he sido como una esponja que absorbe todo, he sido muy curioso y creo tener sensibilidad.

Empecé primero en jardinería y cuando iba a la Pedriza, me fijaba en cada momento, en cada mes del año, como se manifestaban las plantas. Y evidentemente, me valió mucho la jardinería, sobre todo, a la hora de ambientar las humedades, los musgos, las plantas ..., y en ambientación y atrezzo trabajé muchos años con Julián Mateos como atrecista de avance. Después pasé a trabajar en la empresa de construcción Moya, como pintor ambientador y como encargado y jefe de la construcción.

También he trabajado y colaborado haciendo maquetas con Emilio Ruiz; por ejemplo, en *El puente San Luis Rey* hicimos el puente a tamaño real en el Chorro, en Málaga y luego montamos la maqueta de ese puente en el exterior de la empresa de construcción de *Moya*.

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

Conozco a Benjamín desde hace muchos años, nos conocimos en *Nicolás y Alejandra*, donde Benjamín estaba de ayudante de Gil Parrondo. Hice con él, *Cañones para Córdoba*, yo trabajaba en ambientación no tan directamente con él aunque siempre colaborábamos, montamos un gran decorado en Villamanta. También coincidimos en *Delirios de grandeza*, *los Otros*, *1492 La conquista del paraíso*, *Carmen*, *Gladiator*, *Los tres mosqueteros*, etc.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él?

Por ejemplo, en *los Otros* trabajamos mucho y muy a gusto tanto en la casa que se rodó en Cantabria como en los decorados construidos en plató donde tuvimos que dar calidades de

ANEXO II

pintura en desuso y desgastados. La empresa encargada de la construcción fue la empresa de construcción *Moya* a cargo de Ramón Moya. Me encargó llevar tanto la construcción como la ambientación de lo que rodamos en Cantabria. Construimos un árbol, un cementerio, una cabaña, ...y el interior de la casa se construyó en un plató en Madrid.

Por ejemplo y en concreto, construimos el árbol de la siguiente manera. Primero se hizo una estructura metálica con la forma del árbol, añadiendo cajas, hierros, maderas..., para ir dándole la forma que queríamos. Se hicieron diferentes moldes con la técnica llamada *apretón*, que consiste en colocar arpillera y escayola en los troncos o zonas que queremos copiar y crear unos moldes cogiendo determinadas texturas de la naturaleza. Luego se sacó el positivo y se colocó en la estructura. Una vez conseguida la forma y las texturas adecuadas, añadimos ramas y trozos de troncos reales y, finalmente, se pintó y ambientó con imitación de musgos, líquenes y colores apropiados.

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Es lo más importante. Benjamín era especialista en montar equipo. Montaba el equipo ajustado a las necesidades: encargado de pintura, de carpintería, de cerrajería, ... y tenía una visión especial para formar equipo de los mejores profesionales. Benjamín colaboraba con la mejor empresa de construcción, *Moya*. Organizaba de maravilla los equipos, se rodeaba de varios ayudantes y cada cual tenía su cometido y especialidad.

6 ¿Cuál es el proyecto del que te sientas más satisfecho/a que hayas participado junto a Benjamín Fernández?

Donde más hemos disfrutado y colaborado fue en *Gladiator*. Rodamos en Marruecos, al sur del Atlas, la empresa encargada de la construcción fue *Moya*, donde yo trabajaba. Benjamín junto al constructor Ramón Moya formó un equipo de unas 17 personas de escayolistas, pintores, carpinteros y cerrajeros. Fui el encargado del Departamento de pintura. Benjamín era el *supervising art director*, encargado del diseño y la construcción del anfiteatro. Tenía dos ayudantes: Carlos Bodelón y José Luis del Barco y un *assistant art director* que era su hijo Alejandro Fernández. Teníamos un equipo de gente local haciendo adobes, se construyeron miles de adobes. Estuve 6 meses trabajando allá, disfrutamos mucho y se hicieron decorados con una gran sensibilidad.

7 ¿Que opinión te merecen sus trabajos?

Recuerdo *La hija rebelde*, película alemana en la que descubrí la sensibilidad de Benjamín, porque estábamos haciendo una chatarrería y en la cocina vi a Benjamín meter una mecedora de jardín donde luego colocarían a un bebé y una bicicleta colgada, elementos nada convencionales para una cocina. En esa película, me mandó al Monasterio de Piedra para hacer trabajos de ambientación en los jardines y en las cuevas, construí un árbol y un tronco.

ANEXO II

8 ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Es un gran arquitecto y constructor de cine y, además, es muy sensible. También es muy ahorrador y sabe aprovechar los espacios, es un visionario. Es capaz de montar en el mismo espacio 4 decorados diferentes. Se conoce todos los rincones de España, es un gran localizador y sabe sacarles partido a esos espacios.

9 ¿Crees que tiene un estilo en su forma de trabajar, en la elección de paletas de color y texturas?

Benjamín es un gran observador y conocedor de todo. A veces, aparte de enseñarte imágenes de referencia, te llevaba a un sitio determinado y te enseñaba diferentes elementos de la naturaleza, por ejemplo, una rama concreta o una roca con diferentes texturas, calidades y colores, y te decía, “*quiero que imites esto*”.

Las tres películas en que más he disfrutado de mi trabajo a lo largo de mi carrera han sido: *Gladiator*, *El laberinto del Fauno* y *Vacas*.

ANEXO II

Anexo II.16. Entrevista realizada por Puerto Collado a Tania Wahlbeck sobre el trabajo del pintor-ambientador (*painter*).

10 de abril del 2021. https://www.imdb.com/name/nm1368273/?ref_=nv_sr_srsrg_0

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del pintor-ambientador?

Se trata de conseguir un halo, unir lo que es el decorado con la historia, crear un aura que da ese último toque de realidad o de magia que une la construcción con la ambientación. Es el punto intermedio que da el toque mágico a los decorados. Y, además, consiste en unir la idea del *production designer* con el *set decorator*. Es un eslabón intermedio en la cadena para dar vida a esos espacios antes de introducir los muebles y objetos.

2. ¿Cómo se forma un pintor-ambientador?

Siempre tuve interés por lo manual y terminé en Bellas Artes, pero lo que verdaderamente forma es observar. Observar y sentir como envejecen las cosas, los colores, las texturas, ... Obviamente, también es importante aprender técnicas y conocer los diferentes materiales, pero en ese sentido soy muy intuitiva. Me siento autodidacta siempre estoy aprendiendo y observando a otros profesionales y artistas. Una de mis influencias ha sido Pepe (José García Donado), con quien coincidí en mis inicios y el solo hecho de verle trabajar era una autentica maravilla. También, aprendo de algunos compañeros de trabajo y de artistas que admiro.

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández? ¿Qué relación profesional tienes con él?

La primera colaboración fue en *Exodus*, aunque estaba bajo el mando del *set decorator* Pilar Revuelta, tuve relación con él. En Almería surgieron imprevistos para rodaje. Había que hacer el sarcófago de Moisés, de un día para otro, y Benjamín, siempre de buen humor, propuso soluciones que simplificaban el trabajo. Es muy resolutivo y contundente. Pude trabajar con él mano a mano, siempre animando y dando fuerzas.

4. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Muchísimo, es fundamental, sin el trabajo en equipo no hay nada.

5. ¿Cuál es el proyecto del que te sientas más satisfecho/a que hayas participado junto a Benjamín Fernández?

En *The Promise*, hice ciertas cosas que me gustaron mucho. Hicimos un mercadillo en Barcelona como si fuera Turquía. Hice pintura-ambientación de detalles, muebles, bancos, vasijas y, además, lo disfruté porque tenía tiempo de hacer las cosas bien. Se mimaron mucho todos los detalles, incluso imité la miel que caía de las vasijas.

En *Altamira*, al ser un proyecto mucho más pequeño y personal, fue cuando realmente conocí a nivel personal a Benjamín. Realice un trabajo artístico copiando y reproduciendo las pinturas

ANEXO II

de las cuevas de Altamira, un fresco en la Colegiata de Santillana de mar, etc. Me sentía muy orgullosa de estar con él, de tener ese lujo.

6. ¿Que opinión te merecen sus trabajos?

Es espectacular, está acostumbrado a resolver proyectos enormes. Se caracteriza por su capacidad de resolver problemas de forma contundente, nada es un drama. Me parece uno de los grandes.

7. ¿En que se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Con Benjamín lo que siento es que todo se vuelve sencillo, nada es un problema. Lo hace fácil tanto con su actitud como con sus soluciones.

8. ¿Crees que tiene un estilo en su forma de trabajar, en la elección de paletas de color y texturas?

Considero que es muy contundente y resolutivo, él sabe lo que se va a ver, no se pierde en detalles por si acaso. Tiene muy claro lo que va a funcionar, por ello facilita mucho el trabajo al resto del equipo. Sabe que es lo importante.

ANEXO II

Anexo II.17. Entrevista realizada por Puerto Collado a Alberto Feito sobre el trabajo del constructor de decorados (*construction coordinator*).

9 de abril 2021. <https://www.crazyproducciones.com/>

1. ¿Cómo definirías en qué consiste el trabajo del constructor?

El trabajo del constructor consiste en llevar a cabo las ideas que propone el Departamento de arte. Para ello es muy importante poder entender el concepto del diseñador, documentarse y rodearse de un gran equipo para conseguir unos buenos acabados sabiendo optimizar todos los recursos del proyecto sea grande o pequeño.

2. ¿Cómo se forma un constructor?

El trabajo de constructor no es fácil, pues detrás lleva mucho esfuerzo y dedicación, en mi caso, comencé a trabajar en el mundo de la escenografía a los 16 años. Han pasado muchos años desde entonces y cada día me daba cuenta de que era a lo que me quería dedicar. Cuando empiezas a trabajar construyendo decorados siempre sueñas con llegar algún día a ser constructor, por eso, cuando tuve la oportunidad de emprender mi propio camino no lo dudé, y si algo me han enseñado todos estos años es que con cada proyecto se aprenden cosas nuevas y diferentes.

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

Quizás uno de los primeros proyectos en los que tuve oportunidad de poder trabajar a su lado tendría 23 años, pero fue en *1492 En busca del Paraíso* en el año 1991, donde me di cuenta de la gran oportunidad que estaba teniendo de aprender de alguien que le daba muchísima importancia a cada detalle por pequeño que fuese.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él?

Actualmente la relación profesional ha dado paso a una relación de amistad desde hace ya muchos años.

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Por supuesto, creo que es una parte fundamental a la hora de realizar un proyecto, ya que tener una buena sincronización así como un buen ambiente entre todos los compañeros nos lleva a lograr grandes resultados a la hora de presentar los decorados propuestos por dirección artística.

En este caso Benjamín lo pone fácil ya que al cuidar todo al máximo detalle y mimar el proyecto que vamos a desarrollar lo transmite a todo el equipo y hace que éste se involucre para ofrecer los mejores resultados siguiendo sus consejos o directrices.

ANEXO II

6. ¿Cuál es el decorado construido del que te sientas más satisfecho/a diseñado por Benjamín Fernández?

Es una pregunta complicada de contestar ya que todos los proyectos presentados por Benjamín cobran una gran importancia y acaban siendo producciones muy llamativas, tanto a nivel constructivo como luego para los espectadores, lo que implica que quieras emplear todos los medios que sean necesarios para que los decorados impresionen. Pero si tuviera que quedarme con un proyecto me quedaría con *Exodus Dioses y Reyes*.

7. ¿Que opinión te merecen sus trabajos?

Si lees las respuestas a todas las preguntas, esta puedes eliminarla pues se contesta sola.....

8. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

Cuando hablamos del decorado que tenemos que llevar a cabo generalmente hablamos de la idea, me cuenta proyectos similares en los que ha trabajado, me cuenta anécdotas, etc. Hace que sin darte cuenta te involucres, y le pongas el mismo cariño en la construcción que el que él ha ido desarrollando al realizar los planos. Después, normalmente hablamos de la ubicación que tendrá el decorado, los contratiempos a los que nos podemos enfrentar, como los tiempos de preparación, un presupuesto que casi siempre es ajustado y buscamos la manera de hacerlo optimizando todos y cada uno de los recursos que tenemos a nuestra disposición.

9. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Cada diseñador de producción tiene su propia metodología e intentas adaptarte a ella pero cuando sabes que vas a trabajar al lado de Benjamín el listón se pone más alto, ya que Benjamín es una persona que le gusta mucho su trabajo y cuida cada detalle al máximo. Sabemos que trabajar con él implica realizar unos acabados de alta calidad y estar a la altura de la exigencia que requiere cada proyecto que él nos propone.

10 ¿Crees que tiene un estilo en su forma de trabajar, de diseñar el espacio y de ver la arquitectura?

¡Por supuesto! Siempre que vamos a trabajar juntos te cuenta sus ideas para poder compararlas con todas las opciones posibles, escucha las posibilidades que le ofrecemos a nivel constructivo, y sin darte cuenta te hace partícipe de su forma de pensar, siempre lo hace así.

En cuanto a diseñar el espacio te diré que no solo lo diseña, sino que lo optimiza de tal manera que aprovecha cada elemento, y hace que todo lo que se construye tenga importancia.

Es un gran maestro de la arquitectura y hace que la veas tal como él la ve de manera que es fácil disfrutar trabajando a su lado.

ANEXO II

Anexo II.18. Entrevista realizada por Puerto Collado a Leopoldo Báez sobre el trabajo del constructor de decorados (*construction coordinator*).

2 de marzo 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0126531/>

1. ¿Cómo definirías en qué consiste el trabajo del constructor?

El trabajo del constructor es realizar el trabajo encomendado por el decorador en las fechas que se concreten.

2. ¿Cómo se forma un constructor?

El constructor se forma con empeño de años y rodeándose y aprendiendo de los antiguos constructores

3. ¿Desde cuándo colaboras con Benjamín Fernández?

Colaboro con Benjamín desde hace años. Y el trabajo más importante que he realizado con él es el diseño completo del interior de la casa de *Mar Adentro*.

4. ¿Qué relación profesional tienes con él?

La relación es cercana puesto que él me da los planos de los decorados que debo construir.

5. ¿Es importante el trabajo en equipo?

La relación en equipo es lo más importante. Sin toda esa interrelación nada podría realizar ni el decorador ni el constructor

6. ¿Cuál es el decorado construido del que te sientas más satisfecho/a diseñado por Benjamín Fernández?

El ya comentado del interior de la casa de *Mar Adentro*, construido íntegramente en un plató. Benjamín es un gran diseñador y pocos lo hacen como él

7. ¿Qué opinión te merecen sus trabajos?

Benjamín es un gran maestro y pocos diseñan como él. Aprendió del sistema y de los profesionales americanos, empezando muy joven. Tiene un gran bagaje.

Los métodos de Benjamín son una maravilla pues tienes clarísimo lo que tienes que hacer. Sus planos detallados, maquetas y bocetos explican perfectamente lo que debemos construir y ambientar. Siempre pendiente de la evolución y de los acabados de la construcción. Para mí, es uno de los mejores diseñadores con los que he trabajado por la claridad con la que diseña y lo fácil que es construir con él. La visión que tiene Benjamín dista mucho de los demás diseñadores.

ANEXO II

Anexo II.19. Entrevista realizada por Puerto Collado a Cristina Zumárraga sobre el trabajo de la directora de producción (*production manager*).

16 de marzo 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0958660/>

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del director de producción?

Es la persona que recibe del productor un guion y una cifra aproximada que ya tiene financiada para la película en concreto y su trabajo consiste en adecuar ese dinero a ese guion, haciendo un presupuesto y repartiendo el dinero entre todos los Departamentos y todas las necesidades. Debe formar el equipo técnico y artístico teniendo en cuenta no solo la capacidad técnica adecuada para el proyecto sino, a nivel personal, el talante, la personalidad y la psicología de la persona para entenderse mejor o peor con un director determinado.

Pienso que el director de producción tiene que tener un cursillo de psicología, porque, además de lo obvio de manejar números y presupuestos, al final, se trata de mover equipos, de tratar personas, tienes que manejar equipos y los egos de mucha gente que están en juego y mediar entre diferentes criterios, diferentes puntos de vista. Cómo un director puede ver un proyecto y como él también el director de arte, el director de foto, la diseñadora de vestuario... Tener en cuenta la visión de todo el equipo para intentar lograr tanto lo que el director como el productor creen que debe ser esa película.

Nunca es suficiente el presupuesto y es un quebradero de cabeza el ajustar según que Departamento, y el Departamento de arte es el más complejo.

2. ¿En que proyectos has coincidido con Benjamín Fernández?

Hemos coincidido en tres películas: *Alatriste*, *La carta esférica* y *Altamira*. Son películas de grandes presupuestos y cuanto más grande es la película mayor presupuesto, pero también más difícil adecuar el dinero que hay a la necesidad del Departamento. *Alatriste* era complicadísima, ha sido la película más cara que he hecho pero muy difícil de hacer encajar los números. Fue una preparación larguísima, hubo que coordinar a mucha gente y siempre controlando el gasto.

En general, eres “*el malo de la película*”, el que viene con los recortes, con las rebajas, con las peticiones de reajustar, abaratar y buscar soluciones para simplificar. Sin embargo, no somos los enemigos, somos los aliados, tirando del carro y haciendo que todo sea posible. El director de producción tiene una responsabilidad enorme que es la de controlar todos los costes, siempre haciendo cábalas y moviendo el dinero de un lado a otro, pero sin pasarnos nunca del presupuesto total.

3. ¿Qué relación profesional tuviste con él?

Benjamín es fantástico, me resulta un ser super entrañable, puesto que ha trabajado en el cine internacional a un nivel muy alto, y a la vez, es campechano, accesible, cariñoso, amable. Es una delicia trabajar con él. Viene de una escuela muy buena, que es la americana, con un rigor

ANEXO II

y una exigencia muy grande y él eso lo aplica con equipos integrados por españoles. Siempre me ha encantado trabajar con él.

4. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Las películas obviamente son un trabajo en equipo y es muy importante la colaboración entre todos los Departamentos. Recuerdo como montaba los equipos, como organizaba todo el Departamento a la americana, con una sala enorme de dibujantes y grandes naves de atrezzo.

5. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

Por ejemplo, en *Alatriste*, que fue la primera vez que trabajé con él y tuvimos mucha preparación, nos íbamos los dos solos a localizar. A él le gusta mucho localizar y como tiene tanto bagaje ya tenía una idea muy clara de donde buscar lo que era muy bueno al ser una película de época, que siempre obliga a ir a tiro hecho y no hay tantas opciones. Fue muy agradable ir en busca de localizaciones con él.

También trabajamos juntos en *La carta esférica* que fue más sencilla y agradable, con Imanol Uribe como director. Era una película con otro enfoque, contemporánea, pero con su dificultad, porque se rodaba en un barco una buena parte de la película. Fue un rodaje fabuloso y muy agradable volver a coincidir con Benjamín y su equipo.

6. ¿En que se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Su manera de trabajar es a la americana, dividiendo el Departamento en dos bloques, construcción y ambientación, con partidas de presupuesto separadas.

Benjamín tiene ese rigor que no lo tienen todos los directores de arte, que es responsabilizarse de su presupuesto. Se comprometía con un presupuesto X y lo cumplía a muerte.

ANEXO II

Anexo II.20. Entrevista realizada por Puerto Collado a Javier Aguirresarobe sobre el trabajo del director de fotografía (*Cinematographer*).

8 de marzo del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0013761/>

1. ¿Cómo definirías en qué consiste el trabajo del director de fotografía?

El director de fotografía es responsable del "look" de una película. De su imagen, de su resultado visual. Para ello tiene que acordar con el director, a través de referentes o conversaciones, la línea fotográfica a seguir: formato, color, texturas, contrastes, tipo de iluminaciones, encuadres, planificación de las secuencias, movimientos de cámara... El director de fotografía está implicado en todos los elementos que influyen en el resultado visual de una película. Como consecuencia, debe trabajar en sincronía con el *production designer* y definir la "paleta" de color, los espacios, el carácter de las localizaciones, sus formas, la construcción de decorados para adaptarse a las posiciones de la cámara. También, con el vestuario: los colores de las telas, sus texturas... Y, en más ocasiones de las que uno supone, con maquillaje y peluquería.

2. ¿En qué proyectos has coincidido con Benjamín Fernández?

La primera vez que coincidí con Benjamín Fernández fue en *Los Otros*. Después, *Mar Adentro* y finalmente *The Promise*.

3 ¿Qué relación profesional tuviste con él?

Fue buena, aunque tuve mis discusiones acerca de texturas determinadas y ciertos tonos en las paredes. Eché en falta el conocimiento de cómo registran las actuales cámaras ciertos tonos, y cómo hay que tener en cuenta, en relación con esos tonos, si el rodaje se lleva a cabo en la noche o en el día.

4. ¿Es importante el trabajo en equipo? ¿Quién marca la estética global de una película?

Es esencial el trabajo en equipo. Y eso se nota cuando la película es ya una copia que se exhibe en la pantalla. Para mí quien marca la estética es el director, ya que tiene la posibilidad de elegir a sus colaboradores y exigir que se haga lo que ha soñado para ella.

5. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández

En las películas con Benjamín Fernández siempre llegué al final de un proceso en el que tanto él como su equipo ya habían diseñado la construcción de la mayoría de los decorados. Por lo tanto, mi colaboración se centró en llegar a un acuerdo sobre tonos, texturas y elementos decorativos. Suele ser normal que la presencia del director de fotografía llegue casi al final, a pocas semanas del comienzo de rodaje, cuando ya se han tomado decisiones fundamentales sobre espacios y lugares de localización. Entonces, el director de fotografía puede discrepar de algunas decisiones, que terminan siendo corregidas o no, y su trabajo se centra en coordinar la paleta de colores tanto de la decoración como del vestuario.

ANEXO II

6. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

No he encontrado grandes diferencias en la forma de trabajar de Benjamín en relación con otros *production designers*. Quizás B. F. es mucho más técnico, mejor constructor, más organizado y con una mayor capacidad para llevar a cabo grandes y costosos proyectos.

7. ¿Que opinión te merecen sus trabajos? ¿Crees que tiene un estilo en su forma de trabajar?

Sus películas en la industria de Hollywood son extraordinarias. Su colaboración con Tony Scott, excepcional. No sé hasta qué punto un *production designer puede* llegar a tener un estilo propio. Como todos los que trabajamos en el cine, tenemos que saber adaptarnos a lo que nos pide el director, al lenguaje visual que la propia película sugiere... Y, como sabes, todas las películas terminan por ser diferentes.

ANEXO II

Anexo II.21. Entrevista realizada por Puerto Collado con Sonia Grande sobre el trabajo de la diseñadora del vestuario (*costume designer*).

9 de marzo 2021. https://www.imdb.com/name/nm0334826/?ref_=fn_al_nm_1

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del diseñador de vestuario?

Consiste en lograr definir al personaje y ayudar a la narración de la historia para que el espectador comprenda con mayor fluidez la ficción relatada (antes de que un actor hable su vestuario ya está hablando por él). El vestuario es una forma plástica con volumen, color, formas y textura que cumple un rol dentro del encuadre, no sólo la función de cubrir el cuerpo del personaje, sino también un oficio informativo que produce emociones, sugiere ideas sobre los personajes estableciendo sus principales rasgos y contribuye al estilo general del film. Sacar a la luz la personalidad escrita en un papel, no solo creando un vestido sino una nueva persona, reforzando el vocabulario visual de la película y provocando emociones.

2. ¿En que proyectos has coincidido con Benjamín Fernández?

En *Los Otros* y en *Libertador*

3. ¿Qué relación profesional tuviste con él?

Benjamín no ha sido un diseñador de producción interesado en el vestuario en absoluto, al menos en mi experiencia.

Creo que es excelente sobre todo en los criterios más técnicos, planos, construcción, concepción de estudio, toda la parte más arquitectónica del film, la ingeniería.

4. ¿Es importante el trabajo en equipo?

El oficio del cine es en sí mismo un trabajo en equipo, en el que confluyen varias narrativas que trabajan en paralelo (foto, decorados, música, guion, dirección, actuación, etc.) Todos los Departamentos están dirigidos a contar una historia en común. Por eso es muy importante que fluya la comunicación y el diálogo entre todos, aunque no siempre ocurre.

ANEXO II

Anexo II.22. Entrevista realizada por Puerto Collado a Félix Bergés sobre el trabajo del director de efectos especiales/digitales. (*Visual effects/Special effects*).

10 de marzo del 2021. <https://www.imdb.com/name/nm0075168/>

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del director de efectos especiales y digitales? ¿Qué diferencia hay entre los efectos especiales y digitales?

Nosotros lo que hacemos es diseñar la post-producción. Ahora mismo los efectos visuales se encargan de muchísimas cosas, desde extender decorados a apoyar maquillaje, apoyar efectos especiales... Los efectos especiales y digitales trabajan en paralelo, nos apoyamos mucho. Por ejemplo, podemos realizar una explosión de un coche y luego lo mejoramos digitalmente metiendo más piezas y fuego en 3D. Apoyamos a todos los Departamentos, hacemos todo tipo de efectos. Al Departamento de arte le apoyamos muchísimo. Actualmente los decorados se construyen a una cierta altura, unos cuatro metros, y el resto se hace digitalmente. Apoyamos las heridas, los tiros, ... Todo se hace mezclando herramientas reales y digitales. Antes se hacía el cien por cien real, sin embargo, hoy en día la proporción puede variar entre el cincuenta por ciento real y 50% digitalizado o 30-70 o 70-30. El diseñador de producción y el director de foto deciden la estética visual de la película y nosotros realizamos lo que nos piden. Los efectos visuales son una herramienta que ha existido siempre. Personalmente me gusta mucho como lo llaman en América: *Visual effects*. Han existido desde los inicios del cine, lo que ocurre es que antes se utilizaban pantallas, retroproyecciones, cristales tintados, miniaturas y maquetas. En ocasiones mezclamos los trucos de antes con los digitales. Pero cada vez se recurre menos a ellos porque la digitalización ha mejorado muchísimo. Cada vez estamos más conectados con el diseño de producción

2. ¿En que proyectos has coincidido con Benjamín Fernández?

Alatriste, Mar Adentro, Los Otros y La Carta esférica. En las películas que he colaborado con Benjamín Fernández como son películas del 2001 al 2007 no se hacían tantos efectos y además, depende del director, muchos no quieren rodar con cromas.

3. ¿Qué relación profesional tuviste con él?

No hemos interactuado mucho porque en esos años no se hacían tanto efectos como hoy en día. En *Los Otros* realizamos la niebla tanto física como digital, en *Carmen* hicimos pocos efectos y en *Alatriste* hicimos duplicaciones de batallas, tiros, explosiones, disparos, etc.

ANEXO II

Anexo II.23. Entrevista realizada por Puerto Collado a Rafael Solórzano sobre el trabajo del director de efectos especiales/visuales. (*Visual effects/Special effects*).

15 de marzo 2021. <https://www.imdb.com/name/nm1368060/>

1. ¿Cómo definirías en que consiste el trabajo del director de efectos especiales y visuales? ¿Qué diferencia hay entre los efectos especiales y visuales?

Nuestro trabajo es ayudar al diseñador de producción a que las cosas ocurran y que se apoyen en nosotros; nuestra manera de trabajar es rodar en trocitos y juntarlo todo después, que es donde podemos ayudar.

Dependemos mucho del diseñador de producción y del director de fotografía porque como rodamos por trozos todo tiene que coincidir y tiene que tener una coherencia de luz. Son nuestros jefes a no ser que sea una película de animación que somos nosotros los jefes.

Aunque los efectos especiales y digitales están englobados en la Academia de Cine en el mismo epígrafe "*Mejores efectos especiales*", son trabajos muy diferentes porque los efectos especiales son prácticos, se realizan en el rodaje, conlleva una mecánica de generar humo, fuego, acompañar a *props* a que las cosas funcionen, por ejemplo, algo que se tiene que romper o los disparos de un cañón ..., y después, vienen los efectos visuales que van en paralelo y se acoplan a lo que ya se ha rodado.

En *Alatriste*, en la Batalla de Rocroi, añadimos heridas, disparos, cuchilladas, más figuración de ejercito, más caballos, etc. Las secuencias con peligro como explosiones, disparos..., se ruedan por trocitos y luego las juntamos.

Reprodujimos muchos cuadros en lonas de tela entre ellos el cuadro de *Las Lanzas*, hacíamos impresiones en digital de los cuadros y luego el Departamento de arte le daba un barniz con acetato de polivinilo (alkil) para dar la impresión del brochazo de la pintura.

En *Mar Adentro* utilizamos unos forillos que se iluminan por detrás para las ventanas y desde cámara puedes ajustar la intensidad de la luz que le pones al forillo

En *Carmen* recuerdo que hicimos los navajazos y algunos cromas. Además, cambiamos la cabeza a un torero y le pusimos la cara del actor porque tenía que torear. Vicente Aranda mostraba a las actrices desnudas sin ningún pudor, pero en el momento de las ventas internacionales de la película, tuvimos que andar poniéndole trapitos por encima a Carmen.

2. ¿En que proyectos has coincidido con Benjamín Fernández?

En *Los Otros*, *Carmen*, *Alatriste*, *Mar adentro* y *La fría luz del día*.. Para nosotros, que hemos sido los pioneros de los efectos visuales era un honor trabajar con Benjamín Fernández que había trabajado con los americanos y eso nos fascinaba, había trabajado en superproducciones. Nosotros empezábamos ayudando algo, nada que ver con lo que es actualmente, que te planteas si lo construyen o lo hacemos digitalmente, o se combina construcción con digital.

ANEXO II

Hoy en día, muchas veces, no es solo importante el presupuesto, sino que las cosas queden mejor.

3. ¿Qué relación profesional tuviste con él?

En *Alatriste* se construyó muchísimo, rodamos en los Estudios *El Álamo* y para todo el arranque de la película, que va por el Canal de Flandes, se construyó una piscina con agua caliente y nuestro trabajo consistía en que no se le viesen las costuras a aquello, ayudábamos a que no se le viesen las juntas, pusimos muchos disparos y heridas de lo que ocurría allí ; o primero rodábamos a Viggo Mortensen y luego los fondos, etc. Se construyeron las trincheras y el maquetista Emilio Ruiz del Río hizo una maqueta de la ciudad, que estaba en primer término, pero en la imagen parecía estar al fondo. En Cádiz, en la Caleta diseñamos en digital los barcos que se ven al fondo y unimos dos tomas bastante complejas pues era un plano que se tuvo que rodar en dos partes.

Benjamín era muy práctico y le sacaba a todo el máximo jugo posible. Recuerdo las visitas a la Caleta donde veíamos Cádiz a la izquierda y pensábamos “a ver como solucionamos esto” y Benjamín aprovechó el muro de la playa, construyó unos toldos para no ver Cádiz, lo resolvió y se pudo rodar.

4. ¿Es importante el trabajo en equipo?

Todos los Departamentos se entrecruzan y hay veces que se crean tensiones. Benjamín es una persona muy calmada y nunca entra en polémica. Escucharlo y comprobar como saca rendimiento a las cosas, es increíble, hay que tener mucha visión para lograrlo

5. ¿Cuál es la metodología de trabajo que sigues con Benjamín Fernández?

La tecnología ha avanzado muchísimo y construimos hoy en día el entorno, palmeras, casas, coches, etc. Ya estamos en un punto en que nos planteamos hacer animales y personajes fantásticos como un dragón o un robot. El rodar es muy caro, hay mucha gente implicada y, aunque nuestro trabajo y la tecnología es cara, no somos tan costosos como rodar.

6. ¿En qué se diferencia de los demás diseñadores de producción con los que has colaborado?

Benjamín me dejó impresionado cuando fuimos a localizar para una película que se llamaba *La fría luz del día* de Mabrouk El Mechri. Había una secuencia que ocurría en una discoteca llena de gente, llena de luces, teníamos que llenar el espacio con 2000 personas y nos llevaron a un sitio de unos 1500 metros cuadrados, era enorme. Y una vez allí, planteándonos como podíamos hacerlo, dice Benjamín: “*Si ponemos unos espejos y los enganchamos allá y los colgamos a media altura para que la gente que hay aquí la veas del otro lado...*” Se quedó con un tercio del espacio, le puso unos espejos y aquello parecía el doble de grande y nosotros tuvimos que borrar dos cositas y no hubo que multiplicar gente ni nada. No olvidaré en mi vida como lo solucionó.

ANEXO II

7. ¿Crees que el mundo digital en un futuro será más importante que el diseño de producción?

Creo que el mundo digital y el diseño de producción siempre se van a combinar, de hecho, el diseñador de producción junto al director y producción eligen las localizaciones. Ellos empiezan la película y después, nos vamos agregando el resto. Nos complementamos, empezamos a ser asequibles de precio y nuestro trabajo comienza a ser visibles en la película porque te lo crees sin cuestionarlo. No obstante, necesitamos apoyarnos en elementos reales para que nuestro trabajo sea más creíble nuestro trabajo. Además, dependemos de los diseños que nos entrega el diseñador de producción, somos una herramienta al servicio del diseño.

ANEXO III

ANEXO III. TÍTULOS DE CRÉDITO

ANEXO III

En las siguientes imágenes hemos reproducido los títulos de crédito del equipo del Departamento de arte que hizo posible la puesta en escena, bajo las indicaciones de Benjamín Fernández, de las películas analizadas: *Los otros*, *Carmen* y *Alatriste*:

Ambientador	EMILIO ARDURA
Regidor	ENRIQUE VÁZQUEZ
Dibujante	ALEJANDRO FERNÁNDEZ
Storyboard	SERGIO ROZAS
	NATALIA MONTES
Pintor escénico	JULIÁN MARTÍN
Meritoria de decoración	CATALINA MADURGA
Attrezzistas rodaje	JUAN IGNACIO VIÑUALES
	GONZALO ANSO
Attrezzistas montaje	CARLOS GIL
	CLEMENTE RIVAS
	BLAS ANTONIO PADILLA
Carpintero de rodaje	JOSÉ LUIS NAVARRO
Pintor de rodaje	SALVADOR COMES
Jefe de construcción	RAMÓN MOYA
Comprador de construcción	PEDRO DE LA FUENTE
Encargado de carpintería	ANTONIO SÁNCHEZ
Encargado de pintura	JOSÉ GARCÍA DONADO
Encargado de escayola	ÁNGEL BALAGUER

Imagen 223. Títulos de crédito del equipo del Departamento de arte. *Los otros*. Fuente: DVD *Los otros*.

ANEXO III

Aytes. de Decoración	ALEJANDRO FERNANDEZ
	EMILIO ARDURA JR.
Regidor	TINO TORRESCUSA
Jefe de Atrezzo	JOSE A. MATEOS
Atrecistas Preparación	AGUSTIN ALCAZAR
	GONZALO ANSO
	CARLOS GIL
Pintor preparación	JUAN CARLOS SANCHEZ-BARBA
Carpintero Preparación	LEOPOLDO BAEZ
Atrecistas de Rodaje	PACO CALONGE
	JUAN VIÑUALES
Pintor Rodaje	SALVADOR COMES "BORO"
Carpintero Rodaje	PACO FERNANDEZ
Meritorio Decoración	GONZALO BENDALA
Meritorio Decoración Sevilla / Ronda	MANUEL JAPON
Meritorio Decoración Córdoba	RAUL MARQUEZ
Meritorios Decoración Madrid	SERGIO LUENGO
	ALBERTO BAEZ
Peones	JULIO RODRIGUEZ
	IVAN PELEGINO
	SERGIO PELEGINO
	ISRAEL PELEGINO
	MANUEL MUÑOZ DIAZ-BERRIO
	MANUEL J. RODRIGUEZ
	FERNANDO RIVERO
	ANTONIO CAÑESTRO
	JOSE CAÑESTRO
	ALEJANDRO MORALES
	FRANCISCO RINCON

Imagen 224. Títulos de crédito del equipo del Departamento de arte. *Carmen*. Fuente: DVD *Carmen*.

ANEXO III

Ayts. decoración	JUAN PEDRO DE GASPAR ALEJANDRO FERNÁNDEZ	Director de construcción	JUAN PUERTO
Dibujante	EMILIO ARDURA PULIDO	Coordinador construcción	SALUSTIANO DÍAZ
Ambientador	EMILIO ARDURA	Encargado de carpintería	ÁNGEL DÍAZ
Jefe de alrezo	ENRIQUE VÁZQUEZ	Encargado escayolista	ÁNGEL MORENO
Regidor	TINO TORRESCUSA	Encargado de pintura	PEDRO DÍAZ
Ayts. regidor	JOSÉ ANTONIO RUIZ MINERO		
		Oficiales 1º carpintería	
Atrecistas		MANUEL MEJÍA	FAUSTINO FERNÁNDEZ
PACO CALONGE	OSCAR ROMERO	JOSÉ LUIS DÍAZ	FRANCISCO VILLA
GONZALO ANSÓ	JUAN VIÑUALES	JUAN CARLOS COBO	ANDRÉS HEREDERO
DIEGO RODRÍGUEZ	FÉLIX GARCÍA	JOSÉ LUÍS ORIVE	
CARLOS GIL	LEANDRO MUSLERA	Oficiales 2º carpintería	J. MANUEL CEVALLOS
Armero	JUAN CARLOS VELA		ANTONIO IZQUIERDO
Jefe de carpinteros	LEOPOLDO BÁEZ	Oficiales 1º escayolistas	IGNACIO COBO
Carpinteros	MANUEL CASLA		VALENTÍN MARTÍNEZ
	FRANCISCO FÓEZ. BURGUEÑO		ÁNGEL ROBLES
Pintores	RUDY MERCADO	Oficial 2º escayolista	BASILIO GÓMEZ RUIZ
	SALVADOR COMES	Oficiales 1º pintura	BASILIO GÓMEZ ZAMBRANO
Conductor ambientación	ERNESTO ROLLÁN		MANUEL MOHEDANO
Meritorios ambientación	ANTONIO SÁNCHEZ-ROMO		GERMÁN GARCÍA
	PABLO GARCÍA	Oficial 1º cerrajería	JUAN JOSÉ ESCRIBANO
	SIMÓN LUKIC	Conductor construcción	JESÚS CHAPARRO
			JESÚS MANZANEQUE
			TOMÁS HERRANZ

Imagen 225. Títulos de crédito del equipo del Departamento de arte. *Alatriste*. Fuente: DVD *Alatriste*.