

**DIRECCIÓN DE ARTE COLOMBIANA: EL PROCESO CREATIVO DEL
DIRECTOR DE ARTE DIEGO GUARNIZO.**

Estudio de caso: Series Sin tetas no hay paraíso, Loquito por tí y Bolívar.

Valeria Acosta Meza

Trabajo de Grado para optar por el título de Comunicador Social

Énfasis Audiovisual

Director

Héctor Leonardo López



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá

Facultad de Comunicación
y Lenguaje
Carrera de Comunicación Social

Bogotá, 2022

Artículo 23, Resolución 13 de 1946

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

Bogotá, 24 de mayo de 2022

Doctora

Marisol Cano

Decana

Facultad de Comunicación y Lenguaje

Bogotá

Apreciada Decana

Me permito presentar mi trabajo de grado *DIRECCIÓN DE ARTE COLOMBIANA: EL PROCESO CREATIVO DEL DIRECTOR DE ARTE DIEGO GUARNIZO. Estudio de caso: Series Sin tetas no hay paraíso, Loquito por ti y Bolívar.*, con el fin de optar al grado de comunicadora social con énfasis audiovisual.

Cordialmente,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long vertical stroke extending downwards.

Valeria Acosta Meza

C.C. 1020841033

Doctora

Marisol Cano Busquets

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Comunicación y Lenguaje

Bogotá

Respetada Decana.

Me permito presentar el trabajo de grado de la estudiante VALERIA ACOSTA MESA, titulado “DIRECCIÓN DE ARTE COLOMBIANA: EL PROCESO CREATIVO DEL DIRECTOR DE ARTE DIEGO GUARNIZO. Estudio de caso: Series Sin tetas no hay paraíso, Loquito por ti y Bolívar”.

El trabajo de grado genera una mirada de la dirección de arte para televisión en Colombia partiendo de la formación del director de arte Diego Guarnizo y el análisis de su desarrollo profesional en tres contenidos televisivos de gran relevancia en el contexto colombiano.

Avalo y resalto el trabajo de Valeria por la dedicación y profesionalismo con el que afrontó esta investigación.

Cordialmente,



Héctor Leonardo López P.

Asesor Trabajo de grado

Campo de Producción Audiovisual

A Diego Guarnizo,

Quiero agradecerle por su colaboración a lo largo de la investigación.

A Héctor Leonardo López,

Quiero agradecerle por su acompañamiento y apoyo.

Tabla de contenido

Resumen	7
Introducción	8
Planteamiento del problema	11
Pregunta de investigación	12
Justificación	13
Objetivos	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos	15
Estado del arte	16
Marco Teórico	21
Diego Guarnizo	21
Dirección de arte	22
<i>Jerarquía departamento de arte</i>	25
Proceso de creación de un director de arte	29
<i>Manual visual</i>	29
Dirección de arte e industria televisiva	32
Formación en dirección de arte en Colombia	33
<i>Congo Films School</i>	34
<i>Corporación Universitaria Taller Cinco</i>	36
<i>Zona cinco escuela de arte y fotografía</i>	36
<i>Diplomados Inactivos</i>	36
Obras de Diego Guarnizo	37
<i>Sin tetas no hay paraíso</i>	37
<i>Loquito por ti</i>	38
<i>Bolívar</i>	38
Metodología	39
Proceso creativo de Diego Guarnizo	41
Formación académica de Diego Guarnizo	41
Proceso creativo de Diego Guarnizo	44
Colombia: Su principal fuente de inspiración	45
Análisis de sus obras	47

Sin tetas no hay paraíso	47
Loquito por ti	53
Bolívar	56
Conclusiones	57

Resumen

En un país como Colombia donde la industria audiovisual es aún muy joven, encontrándose en un proceso de construcción y reconfiguración constante, es menester entender y consignar los procesos que dan cuenta de los avances que hay en materia audiovisual, desde las distintas áreas que componen la producción. Particularmente en este trabajo, se hará énfasis en la dirección de arte, una de las áreas más jóvenes y menos exploradas de la producción audiovisual, partiendo desde la problemática que surge de la poca cantidad de material bibliográfico, las reducidas ofertas académicas y la incertidumbre que rodea a este rol. Para resolver estas tres incógnitas, el presente trabajo se centra en el director de arte y diseñador de producción Diego Guarnizo. A partir de su caso concreto, se plantearon tres objetivos que consistían en determinar su proceso creativo, cómo su formación académica influyó en ese proceso y cómo se evidencia ese proceso creativo en el diseño de producción que trazó y materializó en las series: Sin tetas no hay paraíso, Loquito por ti y Bolívar. Para resolver estas tres interrogantes se realizaron dos entrevistas con Diego Guarnizo, posteriormente, se llevó a cabo la visualización y el desglose de los primeros capítulos de las tres series seleccionadas, y finalmente, se hizo un análisis de la propuesta de diseño en función de su proceso creativo.

Introducción

En la última década de los años 1900s, surge el cargo de director de arte en la televisión colombiana. Este surgimiento se da con la telenovela de época La Casa de las dos Palmas, dirigida por Kepa Amuchastegui, quien fue el primer individuo en introducir este término a la industria audiovisual colombiana, siendo Iván Martelo, el primer director de arte en ser nombrado como tal en Colombia: “... Desde la casa de las dos palmas, creo que eso es hace más de 30 o 35 años, en el 99, en ese año precisamente nace el cargo de dirección artística, cargo que le adjudican a mi maestro, Iván Martelo”. (Guarnizo, 2022). Antes de la introducción de este término, la dirección de arte no era vista como unidad, sino como pequeños grupos independientes conocidos de manera individual como peinado, maquillaje, utilería, escenografía y vestuario. De este modo, a partir del año 1999, se consolidó el departamento de arte en Colombia.

Teniendo en cuenta lo anterior, la presente investigación busca abordar la problemática que nace de la falta de información que existe con respecto a la labor del director de arte en Colombia, siendo este un rol fundamental al momento de materializar una historia escrita en papel. La información que hay disponible en torno al tema es muy limitada, pues no ha habido una curaduría de material de archivo o fuentes bibliográficas que permitan reconstruir un panorama en materia de dirección de arte en Colombia.

Personajes como Diego Guarnizo, atribuyen esta debilidad a la academia, debido a las limitadas y reducidas ofertas académicas que hay disponibles.

Una consecuencia de las reducidas ofertas académicas en dirección de arte ha sido que la mayoría de los directores de arte que se dedican a esta labor en la actualidad, hayan tenido

una formación mayoritariamente empírica, donde muchas veces sus carreras profesionales no están directamente relacionadas con la dirección de arte. El que no existiese una fórmula, ni libro ni una guía para la formación en dirección de arte, da a entender que los directores de arte profesionales de hoy en día han desarrollado sus metodologías y procesos creativos por sí mismos. Ahora bien, cuando un individuo interesado en dedicarse a esta labor se encuentra con esta escena, surgen muchas incógnitas alrededor del quehacer mismo, los conocimientos que uno posee y cómo se desarrolla una técnica o proceso creativo único, original y oportuno.

Para poder entender mejor esta ocupación y sus procesos, en un contexto donde la información es bastante limitada, se necesita reconstruir las particularidades de la dirección de arte, a partir del testimonio de un personaje que posea pleno conocimiento de esta ocupación, para así tener un acercamiento mucho más nutritivo a lo que conlleva hacer dirección de arte en Colombia. De esta manera, se llevó a cabo un trabajo de investigación enfocado en la carrera del director de arte y diseñador de producción, Diego Guarnizo, donde se ahondó alrededor de su proceso creativo y en cómo adquirió los conocimientos que hoy en día lo llevaron a convertirse en uno de los principales directores de arte de la televisión colombiana.

De este modo, para poder abordar esta problemática de una mejor manera, se plantearon tres objetivos de investigación con respecto a su educación académica (qué métodos utilizó, qué material consultó o si tuvo un maestro que lo instruyó), su proceso creativo (en qué se inspira y qué aspectos son fundamentales en este proceso) y finalmente, cómo este proceso creativo se evidencia en algunos de sus proyectos más reconocidos. Ahora bien, para determinar estos tres aspectos se implementaron tres métodos cualitativos.

El primer método consistió en la realización de una entrevista con el director de arte Diego Guarnizo. El segundo comprendió la visualización y desglose de los elementos artísticos de las tres piezas: Sin tetas no hay paraíso, Loquito por ti y Bolívar. Y finalmente, se llevó a cabo un análisis de estos elementos en función del proceso creativo de Diego Guarnizo. a través de la implementación de una guía de análisis.

Planteamiento del problema

En Colombia la dirección de arte es una de las áreas menos conocidas de la industria audiovisual, pese a su gran importancia a nivel narrativo y estético. Esto se evidencia no solo en la desinformación que hay por parte del público, sino en la academia misma, en la escasez de ofertas académicas completamente enfocadas en la dirección de arte, y la falta de fuentes bibliográficas que den cuenta sobre el crecimiento y desarrollo de esta industria a nivel local e internacional.

Esta desinformación genera una serie de incógnitas en cuanto a la profesión, ¿qué estudia un director de arte?; ¿qué clase de conocimientos necesito?; ¿dónde puedo adquirir estos conocimientos? Todas estas incógnitas nos plantean la necesidad de entender la industria partiendo desde los personajes que la conforman, es decir, a partir de fuentes primarias, testimonios que nos permitan conocer su historia y cómo adquirieron ese aprendizaje que los hace relevantes dentro de la dirección de arte en nuestro país.

Estos cuestionamientos son consecuencia del carácter joven de la industria y la necesidad inmediata de crear un archivo colectivo que dé cuenta de los avances y características de este departamento. De este modo, y teniendo en cuenta esta problemática, con este análisis se buscará contribuir a este archivo y responder a las incógnitas anteriormente mencionadas. Para esto, el presente análisis se enfocará en tres variables concretas: La formación académica del director de arte colombiano, su proceso creativo y la forma en la que estos dos aspectos contribuyen a que cada director de arte desarrolle su técnica y estilo, que se evidencian en su trabajo.

Del mismo modo, buscando enriquecer el análisis, la pregunta de investigación reúne las variables anteriormente mencionadas y las aborda desde el caso concreto del director de arte y diseñador de vestuario, Diego Guarnizo, quien se desenvuelve principalmente en la televisión.

Pregunta de investigación

¿De qué manera la formación académica y el proceso creativo del director de arte y diseñador de producción Diego Guarnizo constituyen un estilo que se evidencia en sus producciones?

Justificación

Esta investigación surge en primera instancia, de mis intereses personales, pues la dirección de arte es el área de la producción audiovisual que más llama mi atención y en la que me gustaría desempeñarme profesionalmente. Ese interés me llevó a querer entender la industria, sus dinámicas, definir el perfil que debe tener un director de arte y determinar si hay oferta laboral disponible en Colombia. Mientras indagaba en torno a estas cuestiones, me di cuenta de que la información disponible era muy limitada, no había un registro ni fuentes que dieran cuenta de esta labor y que si quería especializarme en este departamento debía tomar un diplomado o hacer un posgrado en otro país.

Después de determinar esta necesidad personal, que en cierta medida también puede ser una necesidad para un tercero, elegí esta problemática con la intención de crear una especie de panorama de la dirección de arte en Colombia, que además de servir como trabajo de grado, lograra resarcir esa ignorancia e inquietud que como estudiante poseía.

Ahora bien, además de mi interés personal, es necesario pensar en la contribución académica que implica el participar en la construcción de un archivo histórico que permita conocer y entender la industria para así poder generar nuevas estrategias, procesos y fórmulas propias que permitan consolidar y ampliar la dirección de arte en este país.

Es importante reconocer que los archivos son centros que atesoran un gran capital informativo. Lo que busca es favorecer el acceso de los ciudadanos a la información y a la cultura mediante la explotación de las inmensas posibilidades que ofrece la gran pluralidad de fuentes escritas o en imagen existente en los archivos. Aquí la gama de servicios que puede ofrecer un archivo se puede plasmar en productos y materiales para mejorar su nivel cultural. (Alí et al., 2007).

De este modo, más estudiantes como yo podrán entender y adquirir conocimiento con respecto a esta labor.

Objetivos

Objetivo general

Revelar los elementos que dan cuenta del proceso creativo y la formación académica de Diego Guarnizo a través del análisis de los primeros capítulos de las series: Sin tetas no hay paraíso, Loquito por ti y Bolívar.

Objetivos específicos

1. Determinar cómo su formación académica se relaciona con su proceso creativo.
2. Observar el proceso creativo de Diego Guarnizo, sus fases y herramientas.

Estado del arte

La dirección de arte comprende toda la parte visual de las piezas audiovisuales, se trata de la traducción de un guión a un universo real y tangible, donde los personajes y escenarios dan vida a una historia en particular. No obstante, no consiste simplemente en crear una imagen que, entre comillas, cumpla con lo establecido en el guión, pues la dirección de arte debe ser coherente dentro del universo narrativo en cuestión.

Según el director de arte colombiano Diego Guarnizo, la dirección de arte es un proceso complejo, que más allá de conformar el manejo visual y estético de un melodrama, requiere de una investigación exhaustiva de identidades, espacios e incluso comportamientos de los mismos personajes, para así, crear un universo verosímil. (2016).

La dirección de arte surge de la necesidad de representar espacios. En sus inicios era tan solo la representación de una escena, donde el objetivo era cumplir con los estándares más básicos para representar universos narrativos. Vincent LoBrutto, diseñador de producción, señala que la dirección de arte en sus primeros años era considerada un accesorio y no una herramienta expresiva y mucho menos interpretativa. Con los años y gracias al sistema de producción clásico de Hollywood, la dirección de arte se fue consolidando como un proceso importante. En el año 1939, con la introducción del *Storyboard* en la película *Lo que el viento se llevó*, William Cameron Menzies, logró darle una mayor profundidad y complejidad a la labor del director de arte. (2020).

Ahora bien, situándonos en el contexto de Colombia, es válido decir que en este país la dirección de arte es algo nuevo, algo que merece ser explorado y no limitarse a solo unas cuantas personas, pues la falta de competitividad evita el crecimiento, así como la

evolución de la industria. Desde las cifras y los datos se pueden evidenciar algunas razones por las cuales Colombia todavía está desprovisto en materia audiovisual.

Ahora bien, según Diego Guarnizo, la dirección de arte en Colombia es una ocupación ignorada por la academia y esto lo justifica en que, aunque hay personas que cuentan con las habilidades y la formación necesaria para desempeñarse en el departamento, desde la academia nunca se les plantea como una posibilidad:

¿Cuál es la tristeza que tengo yo personalmente en todo mi trabajo y en mi experiencia? Que lamentablemente no hay competencia y ¿A quién le echo la culpa, con todo respeto? A la academia, los programas de diseño de moda, industrial, gráfico incluso de arquitectura, les enseñan a hacer edificios, a crear colecciones y se les olvida mostrar que existen otras formas de ejercer la profesión y tener trabajo. (2016).

Esta información no muy alentadora se sustenta en dos situaciones. En primer lugar, la poca información que hay alrededor de este oficio y su ambigüedad, característica que puede generar confusión en aquellos que poseen carreras afines. Y, en segundo lugar, la inexistencia de ofertas académicas pensadas en quienes quieren dedicarse a esta labor.

Retomando la afirmación anterior, en Colombia no existe la carrera de dirección de arte ni diseño de producción como pregrado o posgrado, solo se encuentra como diplomado y aunque existen aproximadamente 11 ofertas donde algunas se encuentran inactivas.

Cabe mencionar que otra particularidad de la carrera consiste en que, al buscar cursos de dirección de arte en Colombia, muchos de los resultados no obedecen a la dirección de arte para productos audiovisuales, sino a la dirección de arte para la fotografía editorial e imagen publicitaria. Aunque indudablemente hay una gran relación, el componente cinematográfico es necesario para entender el lenguaje audiovisual y

establecer una buena comunicación con los demás departamentos de la producción audiovisual, pues de acuerdo con el diseñador de producción Shiro Tashiro: “...la dirección de arte es un trabajo colaborativo donde directores, cineastas y el propio equipo de diseño trabajan de la mano para pasar del guión a la puesta en escena (1998).”

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos entrar a hablar de ofertas internacionales, ya sea en Latinoamérica o en otros continentes, como alternativas académicas para quienes quieren dedicarse profesionalmente a esta ocupación.

El primer aspecto que podemos notar es que, a nivel de Latinoamérica, aunque las ofertas académicas siguen siendo reducidas, existen pregrados y licenciaturas que en Colombia no, como por ejemplo la Universidad de Palermo, la Universidad de las Artes y la Universidad del cine de Argentina, o la Escuela de cine en Chile. Ahora bien, algunas universidades de renombre y trayectoria en el tema del cine, como es el caso de la UNAM de México y la Escuela de Cine y TV de Cuba, ofrecen diplomados en dirección de arte, opciones que también pueden resultar atractivas, teniendo en cuenta la relevancia histórica de estos dos países en materia audiovisual.

No obstante, al norte del continente americano, en Estados Unidos, existen al menos 14 Universidades que poseen tanto pregrados como posgrados en dirección de arte y diseño de producción, con la única particularidad de que estos programas tienen un enfoque escénico que encierra no solamente la producción audiovisual, sino también el teatro y el espectáculo.

Por otro lado, en Europa, Oceanía y Asia, existen ciertas ofertas de pregrado y posgrado expresamente enfocadas en la dirección de arte en importantes instituciones como

La Fémis en Francia, la Escuela de Cine y Televisión de Praga, la Escuela Nacional de Cine y Televisión en Inglaterra, La Escuela Australiana de Cine Televisión y el Film and Television Institute of India.

Hecho este recorrido, y como complemento, podemos entrar a hablar de los directores de arte en Colombia y su formación académica. En Colombia la mayor parte de los directores de arte son profesionales en el área de las artes plásticas, fotógrafos o incluso publicistas. La gran mayoría aprende de dirección de arte de manera empírica, adecuando los conocimientos que aprendieron en sus respectivas carreras o simplemente aprendiendo desde cero y en la marcha. Algunos casos específicos como el de: Angélica Perea y Juan Carlos Acevedo, quienes se graduaron de la carrera de artes plásticas, Ricardo Duque quien estudió bellas artes y teatro, o Diego Guarnizo, quien se graduó como publicista.

(Proimágenes, s.f.).

Del mismo modo, es común que amplíen sus conocimientos en dirección de arte y diseño de producción asistiendo a seminarios, cursos y conversatorios, como el seminario La labor del director de arte dictado por Ricardo Duque en 1998, cursos de técnicas artísticas y gestión cultural dictados por universidades, museos y el ministerio de cultura.

(Proimágenes, s.f.).

La dirección de arte ha cobrado relevancia con los años y esto ha sido consecuencia directa de la gran labor y el reconocimiento que muchos directores de arte han recibido recientemente con producciones como El abrazo de la serpiente, Pájaros de verano, El olvido que seremos y Monos. Sin embargo, es importante reconocer también el valor de los primeros exponentes de la dirección de arte en Colombia, quiénes han permitido la consolidación de una industria con sus obras.

Ahora bien, en materia de publicaciones académicas y bibliografía alrededor de la dirección de arte, el panorama resulta muy similar, y la conclusión es que hay escasez de contenido. Pocas fuentes literarias donde se hable de dirección de arte o diseño de producción, unos pocos trabajos de grado y algunas entrevistas en formato de vídeo y escritas que permiten rescatar lo que ha sido la evolución de esta labor y sus particularidades.

Marco Teórico

Diego Guarnizo

Nació en Villarrica, Tolima, el 2 de mayo del año 1968. Con más de 35 años de carrera, se dedica al diseño de producción y en el diseño de vestuario para cine, televisión y teatro, especializado en el diseño de escenografía, ambientación, utilería, vestuario y maquillaje para todo tipo de producciones y puestas en escena. Además, es diseñador de moda y director creativo de su marca Diego Guarnizo Moda, marca que creó gracias a su gran pasión por la moda. (Diego Guarnizo, s,f).

Su formación académica universitaria es bastante interesante, pues hizo un semestre de medicina antes de estudiar publicidad en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Mientras cursaba su último semestre de carrera universitaria asistió a una conferencia del director y actor Kepa Amuchastegui, quien despertó su interés por la producción audiovisual y posteriormente sería quien le presentaría a su maestro, Iván Martelo. (López, 2018)

Su negocio, Guarnizo y Lizarralde, es un proyecto que construyó con su socio Germán Lizarralde, especialista en arquitectura efímera. La empresa se dedica al diseño de producción, articulando todos los departamentos que componen el departamento de arte y unificándolos en un solo servicio. Actualmente cuentan con aproximadamente 20 años de experiencia. Surge en un intento por formalizar el oficio del departamento de arte.

La empresa cuenta con un equipo compuesto por utileros, costureros, escenógrafos, diseñadores, estilistas y maquilladores calificados. Han trabajado y trabajan actualmente para Canal RCN, RCN (Programadora), Canal Caracol, Caracol (Programadora), Teleset, Canal 8, Telemundo Internacional, Discovery Channel, Teleamazonas Ecuador, Laberinto

Producciones, BE TV Productora Cristina Palacio y Cenpro (Programadora) y, Jes (Programadora). (Guarnizo y Lizarralde, s. f.).

A lo largo de su carrera han ganado ocho premios India Catalina a mejor dirección de arte por las producciones: Amar y temer (2012), La bruja (2012), Escobar: El patrón del mal (2013), Rafael Orozco (2013), La selección (2014), La esclava blanca (2017), Loquito por ti (2019) y Bolívar (2020). Dos premios Simón Bolívar por las producciones La otra mitad del sol (1996), Perro amor (1999), y un premio Caracol a mejor director de arte por La saga (2005). (Guarnizo y Lizarralde, s. f.).

Dirección de arte

El director de arte Félix Murcia define la dirección de arte como la creación visual y artística de un filme:

La dirección de arte trata de la creación artística y técnica u obtención de todos y cada uno de los espacios concretos que son necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guión, de modo que ésta pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine. (2017).

Ahora bien, cuando hablamos de dirección de arte es importante entender qué se hace en cada uno de los tres momentos que comprenden el total de la producción, es decir, en preproducción, producción y posproducción. La preproducción engloba la mayor parte del trabajo del director de arte, pues es en este momento donde se planea y construye el decorado que se utilizará en la producción audiovisual, no obstante, durante la producción (rodaje) y la postproducción, el director de arte, u otros miembros del departamento, deben cumplir con ciertas labores necesarias dentro de la producción. (Hernández, 2017).

Durante el rodaje, el director de arte muchas veces cumple con la función de ver como se ven los objetos de la puesta en escena a través de la cámara, de este modo, su rol consiste en trabajar de la mano con el director de fotografía y el operador u operadores de cámara para verificar que la composición sea agradable visualmente y cumpla con los objetivos de la producción. Por otro lado, está el equipo de rodaje, un equipo que generalmente está compuesto por el atrezzista de rodaje, el atrezzista de avance y el carpintero. (Hernández, 2017).

El primer acercamiento que tiene un director de arte con la producción es la lectura del guión. Este momento es clave pues permite generar una primera aproximación a la idea y un posible bosquejo de lo que podría ser la propuesta visual. Posteriormente, en las siguientes lecturas de guión, se elaboraría un desglose de los elementos del guión, una lectura enfocada en la psicología de los personajes para pensar en su caracterización y una lectura enfocada en el decorado y las acciones o elementos implícitos que puedan contribuir a la propuesta visual. Hecho este primer acercamiento, se comienza a establecer un “diario visual” donde se empiezan a consignar todos los elementos relacionados a la dirección de arte. (Hernández, 2017).

Posteriormente, viene el desglose y la acción dramática. El desglose por su parte consiste en desmenuzar el guión de tal manera que se logre descifrar qué se necesita y el momento histórico o contexto sociocultural que engloba los elementos en cuestión, esto con el propósito de llevar a cabo una investigación que proporcione veracidad a la propuesta visual. Por otro lado, la acción dramática permite determinar la interacción de los personajes con los espacios y las particularidades a nivel de distribución del espacio. (Hernández, 2017).

Ahora bien, otro elemento importante dentro de la distribución de los espacios es la locación misma, pues la naturaleza de esta influye mucho en la dificultad del decorado. Hernández clasifica las locaciones en dos categorías, locaciones exteriores y locaciones interiores, las locaciones exteriores que pueden ser naturales o urbanas, y las interiores que pueden ser edificaciones públicas o privadas. Las exteriores tienen un nivel de dificultad con respecto a los permisos y el factor clima. (Hernández, 2017).

Del mismo modo, muchas veces es necesario construir decorados desde cero o añadir decorados o reambientar locaciones existentes para adecuar los espacios a las necesidades de la producción. Si se trata de un estudio o un plató, existe una mayor libertad y facilidad si se quiere hacer desde cero, obedeciendo completamente a la propuesta del guión. (Hernández, 2017).

Paso a seguir, se comienza a pensar en las gamas de colores, los cronogramas, los bosquejos finales, planos y bocetos explicativos que facilitan la construcción del decorado. Listo esto, viene la construcción de los sets, labor a cargo del departamento de construcción o el contratista, dependiendo del tamaño de la producción. Esto también determina si se necesita contratar un servicio de traslado y montaje o si simplemente se construyen los decorados dentro del mismo espacio. Independientemente, la autora hace énfasis en la necesidad de tener una conversación clara y fluida para que todo salga de la mejor manera posible. (Hernández, 2017).

Listo el espacio, sigue la decoración y ambientación de los sets, proceso que comprende la distribución de muebles y utilería, estos elementos deben conseguirse o comprarse durante el proceso de planeación para ahorrar tiempo y contribuir a la fluidez.

Cuando el set está listo para la grabación, termina la etapa de preproducción e inicia la producción. (Hernández, 2017).

Jerarquía departamento de arte

El departamento de arte tiene jerarquías y paradigmas que facilitan el proceso de creación y contribuyen a la economización del tiempo, el presupuesto y mano de obra. En primer lugar, dentro de la jerarquía se encuentra el diseñador de producción, quien usualmente se encarga de diseñar la propuesta visual, determina la iluminación, el decorado, el vestuario y el maquillaje de cada personaje. El diseñador de producción es quien diseña, valga la redundancia, el universo cinematográfico.

En Colombia, como en otros países, la división entre dirección de arte y diseño de producción es algo todavía muy reciente que, de acuerdo con la directora de arte y diseñadora de producción Angélica Perea, surgió con la llegada de los *services* y las grandes productoras. Por esta razón, aún no es conveniente entender estas dos cosas como labores independientes, pues todavía muchas producciones solo cuentan con un director de arte. (2021).

Ahora bien, Perea señala que la distinción entre ambas labores surge del nivel de interacción e independencia creativa que cada figura posee, de este modo, el diseñador de producción tiene un mayor nivel de interacción y la posibilidad de crear y ajustar ciertos aspectos del guion, cosa que, por definición, un director de arte no siempre puede hacer. (2021).

En segundo lugar, viene, precisamente, el director de arte. De acuerdo con Hernández, el director de arte es la figura que vuelve la propuesta visual del diseñador de

producción una realidad (cuando hay uno). Es quien aterriza la propuesta a los espacios, quien toma decisiones conceptuales y estéticas para que esta se pueda materializar esa propuesta en los espacios dispuestos: “Será la figura encargada de realizar el diario visual, la sábana conceptual y los bocetos definitivos del espacio. Una vez que se tiene definido el diseño de los decorados entrará en juego la figura del ayudante de dirección de arte”.

(Hernández, 2017, pág. 86)

Del mismo modo, hace énfasis el autor, en la labor comunicativa del director de arte con los demás departamentos de la producción, así como en la importancia de mantener una comunicación clara con dirección de fotografía, pues elementos como la iluminación y el color, juegan un papel importante dentro de la dirección de arte.

Después del director de arte viene el asistente de dirección de arte. Este personaje es quien asume todas esas acciones y tareas que el director de arte no puede hacer. Según Hernández, el asistente brinda apoyo, asiste la comunicación interna del departamento, y gestiona documentos y trámites; presupuestos, cotizaciones, llamadas telefónicas, compras, reservas, etc.

El ayudante de dirección de arte colaborará estrechamente con el director de arte organizando el trabajo de diseño, realizando escaletas de decorados, ayudando con la parte de documentación histórica, organizando al equipo de arte y distribuyendo el presupuesto en partidas. (2017, pág. 87).

Debajo del asistente de dirección de arte, existen tres equipos de igual importancia; el equipo de dibujo, decorador/a, regidor/a, departamento de construcción, artistas especializados y personal de rodaje.

El equipo de dibujo se encarga de realizar planos constructivos, bocetos a escala y toda clase de dibujo que sean necesario para facilitar la labor del equipo de construcción. El decorador es quien debe buscar, como su nombre lo indica, los elementos de decoración, es decir, muebles, telas, adornos, utensilios, entre otras cosas, que compongan la escena. En este caso, el director de arte debe facilitar imágenes guía de los objetos imprescindibles dentro de la historia para que el decorador busque opciones que se asemejen. Posteriormente, el director de arte podrá elegir entre las opciones, la más idónea. Ahora bien, en el caso de los elementos que no requieren tanta exhaustividad, el decorador tiene la libertad de escoger con libertad. (Hernández, 2017).

El ambientador es el encargado de poner ese toque extra que necesita el decorado para verse más acorde con el contexto histórico y sociocultural que rodea el universo narrativo de la historia. Su labor consiste en intervenir muebles, paredes y objetos para darle más realismo: “Es la figura encargada de dejar la huella del paso del tiempo en el decorado, como, por ejemplo, envejecer paredes o *atrezzo*, hacer una leve capa de polvo o poner telarañas, entre otros”. (Hernández, 2017, pág. 91).

El regidor consigue las cosas que el departamento de arte (decoradores, ambientadores y asistente de arte) puedan llegar a necesitar. Como el término en inglés *buyer*, el regidor es una especie de “comprador” de ornamentos y muebles. Adicionalmente, el regidor se encarga de conseguir cesiones, las cuales, según Hernández, son préstamos de cosas; muebles, accesorios, vehículos, electrodomésticos, etc, que permiten economizar y escatimar el presupuesto. (Hernández, 2017).

El departamento de construcción se encarga de construir todo los sets y decorados que se necesitan durante la grabación. Ahora bien, este pequeño departamento tiene una

organización propia constituida por un jefe de construcción y un jefe de taller. Estos dos personajes, además de supervisar sus áreas correspondientes, cumplen con la labor de mantener una comunicación activa con el director de arte. (Hernández, 2017).

El jefe de construcción es el encargado de analizar los espacios donde se va a construir, revisar planos y conformar el equipo de construcción. Además, es quien coordina el presupuesto, la cantidad de tiempo y personal necesario para construir los sets, bajo las circunstancias de la producción, ya sea durante la preproducción o el rodaje mismo. El jefe de taller, por su parte, se encarga concretamente de los decorados, bajo su supervisión están todos aquellos cargos específicos dentro de la elaboración de los decorados, es decir, modelistas, carpinteros, escayolistas, pintores, tapiceros, cerrajeros, entre otros. (Hernández, 2017).

Los artistas especializados son artistas mucho más específicos, contratados para realizar ornamentos y elementos que cumplen una función comunicativa específica. Por ejemplo, grafistas con la capacidad de generar piezas gráficas en computador, rotulistas, maquetistas y copistas para la reproducción de obras de arte, un muralista, escultor o artesano, capaz de replicar obras de renombre o para materializar un producto nuevo propuesto por el guion. (Hernández, 2017).

El personal de rodaje generalmente está conformado por un *atrezzista* de rodaje, el *atrezzista* de avance y el *carpintor*. Cada uno de estos tiene uno o más ayudantes, la cantidad de ayudantes varía de acuerdo con el tamaño de la producción. El *atrezzista* de rodaje cumple con la labor de preparar los *atrezos* correspondientes de cada escena, organizarlos y devolverlos a su lugar al repetir una escena o cambiar de espacio. El carpintero es una persona que se desempeña como carpintero y pintor. Dentro del rodaje se

encarga de arreglar, realizar ajustes o construir elementos durante el rodaje. (Hernández, 2017).

Proceso de creación de un director de arte

Manual visual

Es la recopilación de todos los documentos gráficos que se elaboran a lo largo de la preproducción para planear y diseñar la propuesta visual de la pieza en cuestión. Un manual visual generalmente consta de cinco grandes secciones: Bocetos intuitivos, imágenes inspiradoras, desgloses de decorado y utilería, cronograma, tiras de continuidad, escaleta y acción dramática y cuadros de presencia. (Hernández, 2017, pág. 37).

Los bocetos intuitivos son bosquejos rápidos que se hacen después de la primera lectura del guión, la función de estos dibujos es extraer gamas cromáticas, texturas y volúmenes. La idea también es que las imágenes representen las emociones que nos genera la primera lectura del guión, en combinación con nuestra intuición y su papel guiador dentro de las decisiones creativas que no surgen de la lógica. (Hernández, 2017, pág. 37).

El proceso de elaboración de estos bocetos está compuesto por dos pasos específicos: En primera instancia, la lectura de guión u obra (dependiendo de su naturaleza) y en segunda instancia, la creación pictórico-gráfica. De acuerdo con Hernández, esta primera lectura de guión debe ser una lectura consciente que: "...se lee o recibe de una sentada, sin detenimiento, sin tomar apuntes y sacar conclusiones visuales o espaciales. Es una acción que deleita y, por tanto, no ha de ser analizada a priori". (2017, pág. 38).

Creación pictórico-gráfica comprende la realización de una representación visual de la primera aproximación a la propuesta audiovisual, una técnica común es la elaboración de un collage. Si se trata de un cortometraje se recomienda la elaboración de cinco collages, y si se trata de un largometraje lo ideal sería construir veinte collages. Según la autora, Gloria Hernández, la elaboración del collage es un proceso inconsciente donde se toman decisiones inmediatas sin propósitos concretos:

Nunca nos juzgamos o planteamos un por qué, tan sólo creamos en la más absoluta libertad teniendo como único vínculo con el mundo real la lectura que acabamos de hacer. Serán los colores, las formas y las texturas los que nos elijan a nosotros, nunca tomaremos una decisión concreta asociada a un símbolo o concepto determinado. La emoción precede al pensamiento y hemos de darle paso. (2017, pág. 39).

Posteriormente, se deben juntar los collages realizados para buscar elementos en común que permitan darle un hilo conductor a los collages, analizarlos, determinar variables como el color, la textura, el volumen y la forma, para así, empezar a darles forma conceptualmente. Para este último proceso, la autora hace énfasis, nuevamente, en la importancia de la intuición y la importancia de dejarnos llevar por la misma para no condicionar “nuestras creaciones”. (Hernández, 2017).

La utilización de imágenes inspiradoras consiste en la construcción de un banco de imágenes a través de la búsqueda de imágenes que engloban conceptos concretos. Es un primer acercamiento al trabajo de documentación y toma lugar durante el proceso de diseño, por ende, este banco se alimenta constantemente. (Hernández. 2017).

El desglose de decorado y utilería es, como su nombre lo indica, el desglose de muebles, adornos y *atrezzos*. Para la elaboración de estos desgloses se recomienda construir

escaletas que además de describir los elementos que confirman la escena, permiten consignar, espacios, acción dramática, naturaleza y particularidades de la locación, clima, personajes, condiciones espaciales y atmosféricas. Este tipo de escaletas facilitan la visualización inmediata de los elementos necesarios para cada una de las escenas, por lo tanto, son indispensables. Hernández propone dos escaletas: la escaleta por decorados y la escaleta por secuencias:

La escaleta según secuencias es un tipo de escaleta que se divide en número de secuencia, la naturaleza de la locación (día/noche y exterior/interior), locación, condiciones especiales y atmosféricas, mobiliario, *atrezzo*, palabras clave, personajes y el tipo de persona que ocupa el espacio. (Hernández, 2017).

Escaleta de mobiliario y *atrezzo* es un tipo de escaleta se hace por locación, cada locación debe incluir las siguientes variables: número de secuencia, decorado, mobiliario según guión, mobiliario según la propuesta de diseño, *atrezzo* según guión y *atrezzo* según mobiliario.

El cronograma es una línea de tiempo que permite ver la continuidad visual de la historia, para así saber el orden en el que se debe construir el decorado y, además, realizar modificaciones que permitan acentuar los puntos de inflexión. Al mismo tiempo, el cronograma permite saber cuáles son los espacios que duran más tiempo en cámara, esto para poder distribuir y administrar los tiempos y el dinero de la mejor manera. (Hernández, 2017).

El esquema de acción dramática es un esquema se construye en con la ayuda del director y el director de fotografía y su función es determinar cuál es el movimiento del

decorado con relación a los personajes de la escena, su distribución dentro del espacio y evitar que haya obstáculos dentro de la acción dramática. (Hernández, 2017).

Los cuadros de presencia son una clase de escaleta en la que se consignan cuáles son los personajes que hacen presencia y conviven dentro de la escena. (Hernández, 2017).

Investigación

De acuerdo con el autor Lobrutto, la investigación es un proceso que nos permite ir más allá al momento de diseñar una propuesta, para así, prevenir caer en lo genérico. Investigar significa alimentar nuestro universo narrativo e ir descubriendo detalles más específicos, a partir de los cuales el diseñador de producción o director de arte, podrá elegir cuales son los más propicios para incluir en su propuesta de diseño. (2002).

El autor hace mucho énfasis en que la investigación tampoco debe ser una camisa de fuerza al momento de crear una propuesta de diseño de producción, pues no se trata de recrear un universo a la perfección, sino de enriquecer narrativamente una historia. Con respecto a esta cuestión, el diseñador de producción Christopher Hobbs señala que:

“One should never seek to recreate a period—one should attempt to reinvent it. The primary function of design in film is to comment on and boost what’s in the story. It’s a theatrical medium. One telling detail in how a set or location can suffice to evoke a whole period.” Uno nunca debe buscar recrear un periodo—uno debe intentar reinventarlo. La principal función del diseño en cine es comentar y potenciar lo que ya está en la pieza. Es un medio teatral. Un detalle revelador de cómo un set o una locación son suficientes para evocar todo un periodo.] (1999).

Lobrutto en su Guía para el diseño de producción identifica 10 fuentes de información recomendables para hacer una investigación.

- **Pinturas:** Las pinturas y todas las piezas que se encuentran en los museos, pueden ser representaciones que dan cuenta de sucesos históricos importantes, de la arquitectura de la época, del vestuario, de la actitud y los valores sociales. Por otro lado, las obras que no cumplen con representar la realidad sino con brindar espacio a la interpretación, también se prestan para ver aspectos psicológicos, atmosféricos, con relación a las texturas, al color y a la composición. (2002, pág. 35).
- **Fotografías:** El autor, Lobrutto, señala dos tipos de fotografías, la fotografía de archivo y la fotografía original. Las fotografías de archivo como su nombre lo indica, son fotografías que se encuentran disponibles en lugares donde se albergue material de archivo; librerías, museos, revistas, etc. Por su parte, las fotografías originales corresponden a las fotografías que hace el departamento de arte para guardar registros y tener referencias. (2002, pág. 37).
- **Revistas:** Recursos accesibles y con un amplio rango de temáticas contemporáneas, principalmente revistas de diseño de interiores y decoración. Adicionalmente, también es posible encontrar ediciones antiguas o revistas que ya no existen. Las revistas proporcionan referentes de arquitectura, moda, comida, muebles, locaciones geográficas, peinado, maquillaje, vestuario, utilería y vehículos. Además, aportan referentes de textura, color y materiales. (Lobrutto, 2002
- **Literatura:** De acuerdo con Lobrutto, las palabras también estimulan las ideas visuales y el carácter descriptivo de la literatura, permiten conocer y recrear

espacios y tiempos. Leer este tipo de obras permite desarrollar una inteligencia literaria y una sensibilidad poética a nuestras ideas.

- Video: Tener una cámara de video permite consignar posibles fuentes de inspiración, realizar pruebas en cámara y crear toda una librería con todos los resultados de las distintas investigaciones que un director de arte o diseñador de producción pueden llevar a cabo. Este tipo de formato además cumple la función de albergar un gran archivo de material que puede ser estudiado al momento de pensar en una propuesta audiovisual. (Lobrutto, 2002, pág. 39).
- Oralidad: Los testimonios de personas reales son un recurso de mucha ayuda al momento de visualizar una idea. Las entrevistas tienen el valor agregado de brindar detalles específicos en cuanto a tiempo y espacio, de este modo, los archivos orales compilan una gran cantidad de historias que no sólo rodean sucesos propios, sino sucesos comunes, lugares, eventos históricos, etc. (Lobrutto, 2002, pág. 40).
- Internet: Es una herramienta muy práctica que además de brindar acceso a una gran cantidad de información a un clic, te permite conectar con bases de datos, archivos, librerías y personas. Además, comprende un gran banco de imágenes que pueden utilizarse como referentes. (Lobrutto, 2002, pág. 40).

Vestuario

De acuerdo con Deborah Nadoolman, directora fundadora del Centro para estudios de diseño de vestuario David Copley de la UCLA, el vestuario es una de las tantas herramientas visuales de las que se vale un director para contar una historia. El vestuario tiene la función comunicativa de expresar la personalidad de un personaje y complementar la interpretación del actor, ayudándole a entrar en personaje. (2014).

El proceso de creación del vestuario empieza con la lectura de guión, ya que en el guión encontramos los personajes, la acción, la época y la locación, elementos que dan un primer bagaje de información. Posterior a la lectura, se hace una reunión con el director a partir de la cual se determina cuál es su visión, quienes son los posibles actores seleccionados, qué aspectos son importantes dentro de la caracterización, cuál es la aleta de color y cuál es el ambiente de la película. Determinados estos aspectos, se debe realizar una investigación, haciendo uso de las herramientas recurrentes dentro de la dirección de arte, donde se descubran aspectos psicológicos, gustos, preferencias y estilos de los personajes, para después consignar toda esta información en la “biblia”. (2014).

El vestuario es una herramienta muy dicente y a través de ella, como si se tratase de un libro, una escultura o una pintura, es posible hacer una radiografía de una época, un movimiento o un evento histórico, ya que de acuerdo con Deborah Nadoolman:

Las películas que se desarrollan en el pasado se llaman películas de época. Ya sea que la película es una historia épica o una fantasía futurista, o tiene *flashbacks* a una era anterior, la época de la película se puede definir por el vestuario. A través de la historia, la ropa ha desempeñado un papel al definir una era. La moda es el espejo de una civilización. En algún punto de la historia, hombres y mujeres distorsionados sus cuerpos en toda forma imaginable para alcanzar una silueta que estuviese de moda. (2014).

Ahora bien, de acuerdo con la autora, el vestuario es una forma de crear y comunicar cual es mi identidad, quién soy, con quien me identifico, de dónde vengo o cuál es mi trabajo.

Dirección de arte e industria televisiva

De acuerdo con Diego Guarnizo, el cargo de director de arte data del año 1990 con la producción La Casa de las Dos Palmas, y su consolidación se le atribuye a Kepa Amuchastegui, quien nombró a Iván Martelo como el primer director de arte de Colombia: “Él fue quien abrió la primera puerta para que personajes como yo, por ejemplo, y sus pocos alumnos, muy pocos realmente, abriéramos el camino de cómo a partir de ese momento, ese cargo que nacía de director de arte se siguiera desarrollando en Colombia.” (2022).

Años después, en la década de los 2000 tomó lugar un segundo momento que contribuyó al afianzamiento de la dirección de arte en el país, este segundo hito fue la privatización de la televisión. Producciones como Betty la Fea y Pedro el Escamoso, situaron la producción audiovisual colombiana en un lugar importante dentro de la producción mundial. En ese entonces, de acuerdo a Guarnizo, la producción en Colombia era muy limitada porque aún no se había consolidado una fórmula para el éxito y muchos coinciden en que el éxito de la televisión colombiana en aquella época fue simplemente, suerte de principiantes.

Pero resulta que nosotros acá seguíamos siendo unos ignorantes, unos básicos en la producción porque no sabíamos cómo hacerlo. Esto fue un golpazo de buena suerte, sin embargo, esto abrió más las puertas, esas puertas que desde mi experiencia abrió Martelo, luego Betty la Fea y estas producciones de la época abren aún más las puertas. (2022).

La creación de los canales privados también comprendió un proceso de reorganización de la industria que, a pesar de los años, sigue reinventándose en la actualidad. Después de este acontecimiento, se da otro momento de gran relevancia dentro del Departamento de arte. En el 2006 surge la narco televisión, un género de realización

creado en Colombia, y que en la actualidad es replicado en muchos países como México, Estados Unidos y España.

Un tercer momento toma lugar en los años 20s con la llegada de las productoras internacionales como Netflix y Amazon. Para este momento, Colombia adoptó un modelo de producción audiovisual mucho más globalizado. Se adopta el término “diseñador de producción”, se aplica la estructura donde el diseñador de producción crea y el director de arte aplica, y se configura un gran equipo de producción.

Formación en dirección de arte en Colombia

A pesar de que existen muchas carreras pensadas para la producción audiovisual, brindadas por instituciones de renombre como la facultad de Cine y Televisión de la Universidad Nacional, el pregrado de la Universidad Agustiniana, Comunicación social con énfasis audiovisual en la Universidad Javeriana, Comunicación audiovisual y multimedia en La Sabana, entre otras muchas ofertas, la dirección de arte es tan solo un pequeño componente que se explora de manera muy general y no a profundidad.

Ahora bien, las ofertas académicas para estudiar dirección de arte o incluso, el emergente, diseño de producción netamente, son bastante limitadas y no otorgan un título profesional, en su mayoría son diplomados o cursos brindados por escuelas de cine y universidades. Algunos de ellos de corta duración, otros se encuentran actualmente inactivos y otros han sido tan solo una “maravilla de un minuto” como es el caso del diplomado por la Universidad del Valle y los muchos seminarios que toman lugar esporádicamente y donde participan los pocos exponentes en el área.

Otra particularidad de la formación académica en dirección de arte es la existencia de la dirección artística y creativa para otro tipo de lenguajes o piezas comunicativas como es el caso de la publicidad, la imagen editorial, el diseño web, etc. Esta particularidad de la dirección de arte hace que sea aún más complejo el proceso de búsqueda de una oferta académica en dirección artística audiovisual específicamente, pues muchas de las ofertas que se encuentran en la web obedecen a otro tipo de dirección de arte o conciben la dirección de arte como una labor general, aplicable en muchas áreas.

Congo Films School

Esta es una de las instituciones más sonadas en el país, sus maestros son personas importantes dentro de la producción audiovisual en Colombia, es así como en los diplomados correspondientes a dirección de arte, tenemos directores de arte bastante conocidos como Angelica Perea, Juan Carlos Acevedo, Catherine Rodríguez y otras figuras experimentadas en otras áreas de la producción audiovisual. Esta academia de casi 40 años de experiencia cuenta con dos modalidades de diplomado; diplomados intensivos y diplomados de rodaje. Entre las ofertas intensivas están Diseño de producción y Dirección de arte. (Congo Films, s.f.).

El diplomado de Diseño de producción en esta institución busca formar estudiantes capaces de visualizar y alimentar el universo estético planteado por el director, y enseñar cómo se crea un presupuesto trabajando en conjunto con el productor. Asimismo, fortalecer las competencias alrededor de la lectura de guión, la investigación previa a la creación de una propuesta de diseño y la búsqueda de referentes visuales. (Congo Films, s,f).

Por otra parte, el diplomado de Dirección de arte busca enseñar cuales son las funciones del jefe de departamento, entendidas como: la preparación de los elementos necesarios para la implementación de la propuesta de diseño de producción, la implementación de esta, la logística, la conformación de un equipo y el procurar que los plazos, el presupuesto y la calidad sean la principal prioridad. En cuanto a sus componentes prácticos están: la lectura de guión, el alistamiento, el rodaje y la entrega.

Ambos cursos tienen una duración de 5 días (25 horas) y obedecen a una dificultad media, incluyendo, tanto equipos de filmación como un repertorio considerable de instalaciones. Al finalizar el programa, el estudiante recibe un certificado de asistencia que no cuenta como un título profesional.

Otra oferta ofrecida por Congo Films es el diplomado en Dirección de arte en rodaje. Este diplomado tiene una metodología 100% práctica, donde se busca ahondar en los distintos cargos de la dirección de arte y en los demás roles de la producción audiovisual (producción, dirección, etc.). Esto para que los participantes logren entender la labor de los departamentos y como es el trabajar de la mano con los mismos. Igual que los diplomados mencionados anteriormente, este obedece a una dificultad media y de igual manera, el participante recibe una certificación de asistencia. A diferencia de los otros diplomados, este cuenta con una duración de 20 días (60 horas) y es una opción que se encuentra continuamente disponible.

Corporación Universitaria Taller Cinco

Diplomado en Dirección de arte de 90 horas de duración. Dirigido para productos audiovisuales, fotográficos y escénicos. Su plan de estudios está orientado en el rol de

director de arte, comprendiendo el concepto mismo, su historia, su labor y los lenguajes. Asimismo, las distintas etapas de la creación de un producto, abarcando la investigación previa, el diseño de la propuesta, la planeación y su materialización. (

Zona cinco escuela de arte y fotografía

Dirección de arte en productos audiovisuales es una opción que busca brindar todos “los recursos necesarios para el desarrollo del lenguaje audiovisual”. A diferencia de las demás opciones, este posee un enfoque mucho más estético, en la medida en que busca enseñar cómo crear conceptos visuales y traerlos a la realidad. Tiene una duración de 48 horas y actualmente se encuentra activo.

Diplomados Inactivos

La universidad contaba con una oferta titulada “Diplomado Internacional en dirección de arte para cine”. Este diplomado ofrecido durante el 2019 por la escuela de Comunicación Social de la universidad, se enfoca en el desarrollo de competencias comunicativas y estéticas relacionadas con la identidad visual, el lenguaje audiovisual y elementos en la puesta en escena (escenografía, ambientación, maquillaje y vestuario). Contaba con una duración de 60 horas y ahora mismo sigue inactivo. (Universidad del Valle, 2019).

Obras de Diego Guarnizo

Sin tetas no hay paraíso

Es una serie producida y distribuida por Caracol Televisión el 16 de agosto del año 2006. La serie está comprendida por 23 capítulos y está inspirada en la novela del mismo

nombre, escrita por Gustavo Bolívar Moreno en el año 2005. Esta serie es considerada pionera dentro del género de la narco serie, pues fue la primera producción de este tipo que se hizo en el país y se convirtió en un referente para futuras producciones del mismo género. (Guarnizo 2022).

La serie se centra en la vida de Catalina, una niña de 14 años que sueña con tener cosas costosas y salir de la pobreza. Al verse rechazada en varias ocasiones por el tamaño de sus pechos, el complejo de Catalina se alimenta y decide hacer hasta lo imposible por hacerse una cirugía de aumento de busto. Tras conseguir la cirugía a través de métodos cuestionables, Catalina se casa con un narcotraficante, y con el pasar del tiempo se va dando cuenta de que su vida es en realidad vacía, y que todos los lujos que adquirió no significan nada, sin embargo, cuando es consciente de esto, ya es muy tarde. (IMDb, s.f.).

De acuerdo con el portal IMDb, la serie recibió seis premios en el Festival de Cine de Cartagena en el año 2007 y dos reconocimientos en los premios TV y Novelas del mismo año. No obstante, así como fue una serie exitosa alcanzando un 14.9 puntos de rating, la serie recibió muchísimas críticas por parte de algunos pereiranos que expresaban su desacuerdo con la serie, ya que ilustraba a la sociedad pereirana como una sociedad donde el narcotráfico, la prostitución y el sicariato son comunes.

Loquito por ti

Es una serie producida y distribuida por Caracol, se estrenó el 4 de octubre del 2018, emitida hasta el 8 de febrero del año 2019. Fue escrita por Carlos Fernández Soto, cuenta con una temporada de 80 capítulos. Esta serie está basada en el boom de la música

tropical, que tomó lugar en la década de los 60 y los 70 e inspirada en la vida de los intérpretes “El loko” Quintero y Rodolfo Aicardi.

Esta producción cuenta la historia de dos amigos quienes comparten el mismo sueño de ser cantantes reconocidos dentro del género de la música tropical. Por situaciones independientes ambos conocen a una mujer llamada Daniela, quien oculta que pertenece a una familia adinerada de Medellín para poder dedicarse a la música sin ser juzgada. Ambos se enamoran de ella y surge una rivalidad entre los dos personajes que logra permear sus carreras musicales, llevándolos a competir no solo por el amor de esta mujer. (Caracol Internacional, s.f.).

La serie ganó dos premios India Catalina, uno en la categoría de Mejor banda sonora y el segundo en la categoría Mejor dirección de arte, premio otorgado a Diego Guarnizo y su socio, Germán Lizarralde.

Bolívar

Bolívar: Una lucha admirable es una serie producida por Caracol Televisión y Netflix el 18 de septiembre del año 2019, y distribuida por los mismos. El guión fue escrito por Juana Uribe y Leonor Sardi. La serie consta de una temporada de 60 capítulos y se clasifica bajo los géneros: Drama, biografía, romance y acción.

La serie cuenta los sucesos más relevantes de la vida de Simón Bolívar, algunos acontecimientos relacionados a su vida privada, sus intereses románticos y su formación militar, comenzando por su niñez, la muerte de su mamá y su abuelo, su viaje a España, su regreso a Venezuela, su primera esposa, su romance con Manuelita Saenz y su lucha por la revolución

La serie ganó doce premios, entre ellos el premio India Catalina a Mejor dirección de arte y dos premios en las ceremonias internacionales Cana Dorada International Film Festival en el caribe y en los Seoul Drama Awards en Corea del sur. (IMDb, s.f.).

Metodología

1. Entrevista a Diego Guarnizo

El propósito de esta entrevista, además de conocer la vida del director a profundidad, es conocer su proceso creativo en detalle, cada una de las etapas que conforman este proceso, los recursos y herramientas que utiliza, cómo se organiza y qué estrategias ha descubierto a lo largo del tiempo que le han permitido ir perfeccionando su labor. Asimismo, indagar alrededor de su formación como director de arte, qué tipo de educación posee, dónde aprendió, quién fue su maestro y que tipo de bibliografía consultó.

Esta entrevista será grabada en formato de audio y se utilizará como principal referente para hacer el análisis de su obra.

2. Visualización y desglose de la obra de Diego Guarnizo

Esta metodología comprende dos momentos. En primera instancia, la visualización del primer capítulo de tres series cuya dirección artística y diseño de producción estuvieron a cargo de Diego Guarnizo. Estas tres series son: Sin tetas no hay paraíso, Loquito por ti y Bolívar. Cada una elegida bajo los criterios de su importancia, época y género para aportar un panorama más amplio al análisis de las propuestas visuales que se muestran en cada una de estas producciones.

En segunda instancia, se prestará total atención a los elementos estéticos que componen la propuesta de diseño de producción para así realizar un desglose específico a partir del maquillaje y peinado, vestuario, utilería y escenografía, con el cual se buscará deconstruir la propuesta visual en unidades más pequeñas para una mejor visualización de la misma.

3. Análisis

Posterior al desglose por categorías, se desarrolló un análisis enfocado en los cuatro aspectos fundamentales del diseño de producción: maquillaje y peinado, vestuario, escenografía y utilería. La idea de la guía de análisis es estructurar el análisis en tres secciones, un contexto histórico que dé cuenta de la época en la que toman lugar las tres historias donde se hable de la estética de la época, una descripción general de los elementos concretos que se aprecian en los capítulos visualizados y finalmente, relacionar estos elementos con el proceso creativo de Diego Guarnizo.

Proceso creativo de Diego Guarnizo

Formación académica de Diego Guarnizo

Pese a que Diego Guarnizo es un publicista graduado, señala que su profesión poco ha aportado a su carrera como director de arte. De todos sus conocimientos como publicista solo ha aplicado algunas estrategias de mercadeo para la competitividad su negocio Guarnizo y Lizarralde, y a su marca de ropa Diego Guarnizo.

... seguramente algunas cosas de mercadeo, pero vuelvo y te digo, el mundo cambió, ahora lo que vale es el mercadeo digital, del cual me ha tocado a mi estar al frente y he tenido que aprender para manejar mi empresa. Pero lo que aprendí en la Tadeo hoy en día, y traducido a mi oficio, es nulo. (2022).

Ahora bien, en lo que a dirección de arte se refiere, Guarnizo menciona tres pilares importantes dentro de su formación como director de arte: En primer lugar, su maestro Iván Martelo Pereira, en segundo lugar, la bibliografía recopilada por su maestro y finalmente, la experiencia que fue acumulando con los años. Se autodenomina un director de arte empírico, como la gran mayoría de directores de arte colombianos y señala que es así cómo progresivamente se ha venido contribuyendo a constituir la industria audiovisual en Colombia.

Iván Martelo Pereira fue un director de arte y vestuarista nacido en Barranquilla, Colombia. Su carrera en el departamento de arte comienza mucho antes de la consolidación del título de director de arte, por ende, su función implicaba el encargarse de los elementos que conforman el departamento como si cada una de estas áreas fuese un departamento independiente: “Era Iván, quien hacía dirección de arte, que en ese momento no existía en la televisión colombiana, es decir, tenía a cargo la escenografía, la ambientación, el vestuario, la utilería y el maquillaje.” (2014)

Diego Guarnizo conoce a su primer y único maestro, Iván Martelo, a través de Kema Amuchastegui, poco tiempo antes de la grabación de la recordada telenovela La casa de las dos palmas, donde tuvo su primer papel como asistente de vestuario:

“Un día conocí al director Kepa Amuchástegui (que venía de rodar Garzas al amanecer) en unos talleres que dictó en la Universidad Jorge Tadeo Lozano donde yo estudiaba Publicidad. Nos habló del nuevo proyecto que iba a hacer, una novela llamada La casa de las dos palmas. Le pedí insistentemente que me dejara trabajar con él. Se sorprendió y me dio el teléfono de Iván Martelo, el director de arte con el que trabajaba, seguramente el mejor diseñador de moda que ha tenido el país. Lo llamé y después de la primera visita, mi vida quedó definida”. (Arias, 2014).

Con este rol empezó a diseñar vestuario y aprendió cómo era el proceso de investigación previo al diseño de una propuesta de producción. En este caso, su primer acercamiento fue una telenovela de época, producción que requería de un arduo proceso de investigación, pues la recuperación de un momento histórico anacrónico solamente puede darse a partir de recursos e insumos de gran antigüedad, no desde la experiencia o el entorno en el que se vive.

Tiempo después, y durante la grabación de esta novela, un malentendido hace que Iván Martelo sea privado de su libertad, en este momento, Diego Guarnizo se convierte en su mano derecha en las funciones que desempeñaba, ya no solo se encargaba del vestuario, sino de los demás elementos de la puesta en escena, como la escenografía y la ambientación. Esta experiencia tuvo una duración de aproximadamente cuatro meses en los que mientras Martelo diseñaba desde la cárcel, Diego buscaba los materiales, contactaba a

las modistas, llevaba mensajes y comunicaba las solicitudes de su maestro. (Guarnizo, 2022).

Con el pasar del tiempo y con la evidencia de su buena labor, el nombre “Diego Guarnizo” empieza a sonar en la industria, dando paso a un nuevo momento en su carrera. Al principio continuó haciendo diseño de vestuario para producciones como Sangre de lobos, La maldición del paraíso y La otra mitad del sol, no obstante, en el año 1999, es llamado para hacer dirección de arte en la telenovela ¿Por qué diablos?

Esta serie fue su primer acercamiento como director de arte y marcó un precedente en su carrera, pues a partir de ese momento que Diego Guarnizo empieza su carrera como director de arte, siendo por primera vez el principal encargado de la totalidad del departamento. Señala que se trató de un proceso de prueba y error, donde por medio del quehacer, la práctica constante y la aplicación de sus conocimientos, logró crear y mejorar su técnica:

En una serie llamada ¿Por qué diablos?, ese fue mi primer trabajo como director de arte, ya con mi responsabilidad completa y vuelvo e insisto, fue un proceso de corrección-error, de acuerdo con lo que ya había vivido y el ímpetu de ese producto, que querían que fuera completamente innovador, pues en ese momento, así se trató y se hizo, obviamente cometiendo muchísimos errores... (Guarnizo, 2022).

Dentro de su formación académica llama la atención la colección bibliográfica de su maestro Iván Martelo, bibliografía que él califica también como un insumo de gran importancia, teniendo en cuenta que esta bibliografía fue un importante recurso teórico que

Iván Martelo y sus aprendices, entre ellos Diego Guarnizo, tuvieron la posibilidad de consultar durante su aprendizaje.

Esta bibliografía comprendía un gran número de ejemplares sobre televisión, moda, diseño de vestuario y diseño de producción, escritos a principios y a mediados del siglo veinte. Muchos de estos ejemplares están escritos en italiano, inglés, japonés y esperanto, lo cual le daba una visión más globalizada y amplia a sus diseños y propuestas. La mayoría de estos libros están compuestos por una gran cantidad de material gráfico, imágenes, bocetos, ilustraciones y patrones que los hacen bastante ilustrativos.

En el año 1999, antes de morir, Iván Martelo donó esta colección a la Pontificia Universidad Javeriana sede Bogotá. Esta colección está actualmente disponible en la Biblioteca General Alfonso Borrero Cabal, sin embargo, y debido a su antigüedad, no data en los registros y debe buscarse de manera manual en las colecciones disponibles en el piso 2.

Proceso creativo de Diego Guarnizo

Diego Guarnizo describe su proceso creativo como un proceso encantador donde el principio base es nunca olvidar el respeto hacia la audiencia, recalca que las personas que consumen contenido audiovisual muchas veces dan por hecho que aquella imagen que se les presenta es un estilo de vida a seguir y por ende, para él resulta fundamental entender que se es “académico de estilos de vida” y que el diseño de vestuario, maquillaje, escenografía, utilería y ambientación, debe pensarse sin soltar esa responsabilidad. Partiendo de esto, el primer paso de su proceso creativo es identificar el tipo de audiencia para la que se va a diseñar:

Mi primer proceso creativo nace a partir de eso, del saber identificar la audiencia a la cual yo le estoy diseñando y quiero obviamente que todo lo que yo diseño y hago en todas las producciones que están firmadas por mí, sean precisamente eso, como un ejemplo a seguir tácitamente, en el buen estilo. (Guarnizo, 2022).

Identificada la audiencia, viene el proceso de convertir los personajes creados por el director y el libretista en personajes veraces. En esta etapa Guarnizo hace énfasis en la importancia de no ignorar la dramaturgia y la historia. Para hacer este acercamiento a la realidad, se hace una primera investigación a profundidad alrededor de los personajes: “...una investigación honesta de cómo es qué son los personajes, cómo se visten, en qué entorno viven, cómo es su espacio, cómo es su color y a partir de eso lo que hago es recoger una gran información, eso se llama investigación...” (2022)

Después de llevar a cabo la investigación, Diego Guarnizo hace un desglose por personajes que le permite hacer la caracterización individual de cada uno de ellos a partir del color y las texturas que los representan. Antes de entrar a la producción, se plasman, se dibujan y se presupuestan todos los aspectos de la propuesta, después, ya con el aval del canal y la productora en cuestión se movilizan a los talleres para comenzar a elaborar las piezas. Finalmente, se llevan a cabo las pruebas de vestuario y toda la propuesta se empieza a materializar.

Toda esta investigación ayuda a constituir la propuesta de diseño, una propuesta detallada en la que Guarnizo describe hasta la puntada con la que se pondrá al botón más pequeño. Toda esta información es consignada en un libro que él llama “la biblia”, esta biblia la reparte a todos sus equipos con el propósito de que todos estén en sintonía y conozcan la propuesta en su totalidad.

Para él la televisión colombiana está en pleno proceso de construcción, por tal motivo le gusta involucrarse en todas las etapas de la producción, pues señala que muchas veces suelen haber malentendidos o situaciones que requieren de su presencia. (preproducción, producción y posproducción). Asimismo, Diego Guarnizo está siempre acompañado de un equipo de personas que han trabajado con él desde hace mucho tiempo. Los Guarnizos, como él los llama, son un gran equipo de utileros, escenógrafos, maquilladores, vestuaristas, modistas, etc. (2020).

En la conversación, Diego Guarnizo señaló que su principal fuente de inspiración es precisamente su país, Colombia. Señala que siente una gran fascinación por Colombia, sus artesanías, y que entre sus aspiraciones más grandes está contribuir a la creación y fortalecer la identidad propia colombiana a través de sus piezas audiovisuales:

“...inspirado por lo general, en mi caso particular, inspirado en mi país, yo sí pienso que odio mirar afuera, yo quiero que la televisión colombiana tenga su propia identidad y por eso es que trabajo inspirado 100% en mi tierra, en mi terruño, en Colombia, mi orgánica y artesanal Colombia, o incluso en mi marginal Colombia. Inspirado en eso, aplico toda la caracterización de los espacios y los personajes.” (2022).

Análisis de sus obras

Diego Guarnizo es un apasionado por su país. La idea de construir y preservar la identidad de Colombia es algo que le entusiasma, y sin duda, esa necesidad por retratar una realidad muchas veces cruda, bella, llena de defectos y de virtudes, es una motivación y un aspecto de peso dentro de su proceso creativo. En repetidas ocasiones, ha señalado que, para él, crear su versión de realidad es una labor que representa una responsabilidad enorme, que además conlleva una serie de procesos donde la mayor prioridad es relatar historias y crear personajes veraces.

La gran mayoría de sus proyectos cuentan historias propias de la sociedad colombiana, retratando problemáticas sociales y contando historias de personajes que han impactado la historia de Colombia de alguna u otra manera. Retratar estos aspectos de la realidad de una manera más acertada, implica rescatar un pasado, realizar un viaje a aquellos lugares que son prueba viva de las historias que en algún momento ocurrieron allí, para después someter esos conocimientos a un ejercicio de mimesis.

Las tres series que se analizarán a continuación son series que retratan precisamente problemáticas, sucesos y personajes de gran importancia dentro de la sociedad colombiana. Desde conflictos bélicos como la independencia de Colombia, el narcotráfico y la violencia contra la mujer, hasta vivencias y momentos más amables como las fiestas de fin de año, la música tropical, la cultura paisa y la reunión familiar. Estas tres series dan cuenta de nuestra historia y revelan la identidad de Colombia.

El proceso creativo de Diego comprende una investigación exhaustiva, donde a través de los sentidos, el interactuar con los espacios y los individuos, surge la idea que dará paso a la creación de una nueva realidad pensada para la televisión, pero conservando

la esencia de lo que fue. Estas investigaciones son un componente importante dentro de su proceso creativo, pues son un aspecto constante dentro de la creación de todas sus propuestas de diseño. En las tres series que se analizarán a continuación, Guarnizo parte de la investigación profunda y detallada para recrear los espacios que darán vida a esas historias. Para realizar estas investigaciones, Guarnizo se vale del archivo, de la pintura, de la fotografía, del video, de la bibliografía, de la entrevista y la artesanía, pues él considera que “la historia de nosotros los colombianos está registrada en la artesanía colombiana.” (2020).

De este modo, el análisis se basará en observar qué aspectos de su proceso creativo se pueden evidenciar en estas propuestas de diseño, determinar qué aspectos de la realidad colombiana retrató, determinar qué tipo de investigación realizó, a partir de qué tipo de fuentes y recursos construyó su propuesta y establecer la importancia de los personajes dentro de cada historia.

Sin tetas no hay paraíso

El capítulo 1 nos presenta la historia de Catalina Santana, una niña de 14 años que vive en un barrio pobre de Pereira. Su amiga Yesica, apodada “la diabla” trabaja buscando niñas que estén dispuestas a acostarse con narcotraficantes y sus semejantes, a cambio de grandes sumas de dinero. Catalina se muestra desinteresada en el estudio, anonadada por todas las cosas que las niñas del barrio empiezan a adquirir, las grandes camionetas y lujos que empiezan a lucir, decide pedirle a su amiga Yesica que la presente a sus amigos narcos. Sin embargo, muchos se muestran desinteresados en ella cuando ven el tamaño de sus senos, esta situación alimenta esa gran inseguridad en Catalina, por lo que empieza a buscar los medios para realizarse una mamoplastia para aumentar el tamaño de sus pechos.

El personaje de Catalina Santana tiene un maquillaje muy sutil, casi inexistente, compuesto principalmente por un poco de brillo labial. Sus peinados son simples y generalmente recogidos con colitas y accesorios de cabello infantiles como ganchitos, rosas decorativas y vinchas. Esto pensado en representar la inocencia del personaje al comienzo de la novela, pues se trata de una niña de tan solo 14 años. Asimismo, para que el cambio físico y mental que va atravesando conforme va avanzando la serie sea más notable.

En el caso del personaje de Yésica “La Diabla”, vemos un maquillaje un poco más evidente, una sombra rosada, delineado negro, labios nude con un poco de brillo y unas cejas bastante definidas. Su cabello está tinturado con un tono rojizo, tiene capul y regularmente lleva el cabello alisado. Este personaje no presenta un cambio de apariencia evidente durante el desarrollo de la historia, pues es un personaje que desde el principio es presentado como una joven proxeneta con un nivel considerable de ingresos, evidenciado en el tipo de cuidado que posee sobre su cabello y su maquillaje.

Los personajes de Ximena, Paola y Vanessa, así como las demás prostitutas de la serie, tienen un maquillaje y peinado bastante similar al de La Diabla, en la medida en que demuestra cuidado e inversión económica en mantener un cabello saludable y atractivo. Son evidentes algunas particularidades que evidencian el estilo personal de cada una de las chicas, como, por ejemplo, Ximena quien tiene un estilo más rudo, lleva el cabello negro con un pequeño capul, Paola quien tiene un estilo más “femenino”, lleva el cabello largo, en corte v, rubio con iluminaciones y hebillas en colores rosado y azul pastel, y Vanessa, quien tiene un estilo más neutral, lleva el cabello medianamente largo y en color castaño.

Los personajes masculinos que viven en el barrio llevan cortes realizados con máquina, muy contorneados y definidos. Los personajes de Byron y Albeiro, por ejemplo, llevan el cabello de esta manera y además usan la barba igualmente definida con navaja.

Los demás personajes masculinos, los narcotraficantes y sus guardaespaldas no tienen una apariencia estandarizada en cuanto a peinado y maquillaje, el único personaje que resalta es el personaje del Titi, pues es calvo. La apariencia de estos personajes resulta ser más desaliñada, pues la historia está enfocada principalmente en los cánones de belleza femeninos, por ende, hay una mayor presión social implícita en las mujeres por lucir bien.

En segundo lugar, el vestuario es otro aspecto que evidencia la narco estética de la serie, no solo por su función de crear y contribuir a la creación de identidad de los personajes, sino por su poder narrativo para ilustrar las transformaciones que atraviesa el personaje de Catalina. Ahora bien, retomando el tema de la narco estética, vemos que el vestuario en este caso entra a ser una herramienta importante complementando la necesidad de acentuar ciertas partes del cuerpo, dejar poco para la imaginación, en miras de ofrecer un producto que, en el caso particular de las jóvenes prostitutas, vienen a ser sus cuerpos mismos.

Del mismo modo, la ostentación no es solo exclusiva de las mujeres de la historia, los hombres también demuestran el lujo y la extravagancia a través de su vestuario, principalmente por medio de los accesorios que utilizan, los relojes y las cadenas de oro son un claro ejemplo de esta cuestión. Entre más grande, más brillante o costoso mejor. Cabe resaltar que de alguna u otra forma, el papel de la mujer dentro de esta obra entra un poco en esta categoría de “accesorio”, pues estos personajes masculinos están en una constante lucha de poder, que se manifiesta como una extremidad del narcotráfico y las luchas de poder que surgen de esta labor.

Ahora bien, es importante observar de cerca qué características concretas poseen los personajes, para así determinar qué particularidades poseen que determinen su estilo. El vestuario de Catalina, la protagonista, está compuesto principalmente por vestidos con

estampados florales y estampados geométricos, camisas pequeñas no tan pegadas y escotadas como las demás chicas del barrio, minifaldas, su uniforme escolar, el cual lleva en repetidas ocasiones, y un traje de baño con un estampado de estrellas. Su paleta de colores es bastante colorida, se observan colores como el rosado, el azul y el verde. A simple vista, su estilo se ve infantil a comparación de otros personajes, lo cual podría ser un posible indicio de una transformación física y mental.

Por otro lado, Yesica y las demás chicas prepago del barrio, tienen una vestimenta más atrevida; faldas cortas, camisas escotadas con corte corazón, corsés, ombligueras y todo tipo de corte que enmarque sus pechos y su abdomen. Lleva muchísima más joyería que Catalina, priman los aros de gran tamaño en color dorado y plateado, aretes grandes, collares con dijes y manillas. Carteras y zapatos brillantes y en colores vivos. Su paleta de colores es un poco más madura, tiene varias prendas brillantes, de color dorado y plateado, lo cual da cuenta también de su posición económica y la distingue de las demás chicas del barrio, considerando su labor como proxeneta.

En cuanto a los personajes masculinos, vemos tres estilos recurrentes; el estilo de los jóvenes del barrio, los “narcos” y los guardaespaldas. Los jóvenes del barrio, Byron y Albeiro se caracterizan por llevar camisas manga corta pegadas al cuerpo, con diseños, camisas de manga corta talla grande con botones y estampados, camisetas esqueleto y camisas de equipos de fútbol americano, béisbol, y jeans sueltos de corte recto. En cuanto a accesorios, son recurrentes las cadenas plateadas y los escapularios.

Los narcos, por otro lado, llevan prendas no tan llamativas, pero si llevan accesorios costosos como relojes de oro, lentes de sol y anillos. Por otro lado, los guardaespaldas llevan una vestimenta relativamente normal compuesta principalmente jeans, pantalones,

camisetas y camibusos, realmente no hay algo que resalte, lo cual tiene mucho sentido, teniendo en cuenta el tipo de trabajo que realizan y la necesidad de no llamar la atención.

Un tercer elemento de la puesta en escena es la escenografía, para esta serie la escenografía se caracteriza por la arquitectura y la estética narco puesta en contraste con los barrios pobres de Pereira. Por un lado, se presentan casas y fincas de gran tamaño, con piscinas y caballerizas, cuartos grandes, bares, salas vip, aeropuertos, y por otro lado, un barrio con condiciones mucho más simples, sin lujos ni ostentidades.

Ahora bien, estas casas del barrio Cuba en Pereira, donde viven algunos de los personajes, cuentan con fachadas no tan agradables visualmente, muchas de ellas por dentro están en obra gris o con ladrillo sin pintar, tejas desgastadas y un lavadero en el patio trasero. Los cuartos son pequeños y los materiales con que están construidas las casas son diversos, no demuestran unidad, y al mismo tiempo, se puede ver cómo hay espacios sin terminar.

La utilería de la novela, por su parte, también cae en la disparidad, teniendo en cuenta que una de las características más importantes de la serie es mostrar ese contraste que existe entre la pobreza y la riqueza de un narco y las personas que se benefician de relacionarse con ellos. La dicotomía entre el dinero fácil y las personas que sobreviven con lo mínimo. En los barrios pobres vemos que un factor dominante es el hecho de que los objetos no combinan, no se piensa en que los espacios se vean bellos visualmente, sino en su utilidad. Las cortinas están hechas con retazos de tela de distintos colores, las vajillas no están completas, sino que hay distintas piezas de distintos diseños, los vasos tienen diseños frutales, hay muebles de distintos materiales y colores, closets de plástico, sábanas de colores brillantes, figuras de la virgen María y piezas decorativas variadas.

Por el contrario, la utilería utilizada en los espacios de los narcotraficantes se caracteriza por tener gran cantidad de alcohol (whiskey y champaña), hieleras, vasos lisos, armas de todo tipo y tamaño, fajos y rollo de dinero, camionetas blancas y negras blindadas, motos, avionetas y aviones privados. En cuanto a las casas y fincas, vemos muebles de gran tamaño, cuadros grandes, arreglos florales, piezas en cerámica, lámparas estilo candelabro, camas grandes. No hay sensación de unidad, pues los espacios más allá de ser visualmente agradables a la vista resultan llamativos y extravagantes.

Con referencia a la a propuesta creativa de esta serie, vemos que es bastante particular, pues era la primera vez que se hacía una serie sobre narcotráfico, un tema demasiado sensible que, además, podía llegar a verse malinterpretado por las audiencias, precisamente, Diego Guarnizo señala que:

En este tema tuve la responsabilidad de darle un manejo muy cuidadoso al tema del maltrato a la mujer. La meta era cómo a partir de un tema tan delicado hacerla entender a la audiencia que ese no es el patrón a seguir, ni mucho menos un ejemplo a imitar, sino por el contrario, crear consciencia a través del entretenimiento, la importancia de los valores y el respeto por el género. (2022).

Otro aspecto importante de la propuesta creativa de la serie, fue el hecho de que la serie dio origen a la narco televisión, un género de realización que, como su nombre lo indica, envuelve las temáticas relacionadas con el narcotráfico, la prostitución y el sicariato. Crear el diseño de producción de esta serie abarcó una investigación donde se llevó a cabo un proceso de inmersión importante en el barrio Cuba en Pereira, lugar donde además se grabó la novela:

Con esta serie nace en el mundo un nuevo género: la narco televisión. A partir de esta responsabilidad, la investigación e investigación para el diseño de la producción se basa en una inmersión profunda de ese mundo. El barrio Cuba de Pereira Risaralda nos dio el pie creativo para inspirarnos y para de allí empezar a sacar elementos característicos de este mundo y replicarlos basados en la verdad. (2022).

En consecuencia, hacer esta serie supuso la primera telenovela que propuso la narco estética, una estética caracterizada por lo ostentoso, lo llamativo. Todo aquello que demuestre un poder adquisitivo alto, como lo indica Alonso Salazar en su obra *No nacimos pa' semilla*, la estética narco se traduce en: "... obstinación de la abundancia, el gran volumen, la ostentación de los objetos (...) El poder de ostentar." (1990).

Esta estética de lo pomposo se hace visible no solo en la apariencia de los espacios, o en la adquisición de mobiliario o joyería de alto costo, también se hace evidente en la apariencia física, particularmente en el cuerpo femenino. De este modo, las mujeres envueltas por este mundo generalmente se someten a cirugías que les permiten alcanzar su apariencia deseada.

Ahora bien, estos estándares de belleza se caracterizan por convertir a las mujeres en mujeres increíblemente atractivas, con senos grandes, cintura pequeña, traseros grandes, piernas tonificadas, abdomen plano, piel bronceada, ropa apretada, escotes, joyas, carteras, zapatos y accesorios llamativos. Estos estereotipos llevan a la deshumanización de la mujer, convirtiéndolas en un objeto o en un accesorio más para los narcos, quienes buscan ostentar su poder adquisitivo incluso a través de sus parejas o "damas de compañía".

El caso de Catalina, una niña cuyas inseguridades se crean y se alimentan de su entorno social, no se aleja para nada de la realidad. De hecho, una particularidad del proceso creativo de Diego Guarnizo es precisamente esa inmersión que permite retratar no

sólo la narco estética que envuelve esta historia, sino una problemática social real que influye en la construcción de identidad colombiana. De nuevo, la historia está basada en una historia real, lo cual permitió que la investigación y ese proceso de inmersión se diera precisamente con las fuentes del libretista, aspecto que le da una mayor credibilidad y sentido de realidad a la historia.

Loquito por ti

El primer capítulo de esta serie nos introduce a la vida de Camilo, un cantante de la ciudad de Medellín quien hace parte de una orquesta de música tropical bastante tradicional. Esta particularidad de la orquesta genera cierta inconformidad en este personaje, quien se caracteriza por tener una personalidad particular y un interés por reformar los valores de las orquestas de la época, la introducción de nuevos instrumentos y una puesta en escena más animada donde se conecte con la audiencia. Debido a un desacuerdo con la orquesta, Camilo es expulsado de la misma y decide formar su propia orquesta. De esta manera, decide abrir una convocatoria a la que responden varios personajes con personalidades únicas y sonidos diferentes.

En esta producción, Guarnizo maneja una paleta de colores bastante evidente, incluso dentro de los demás componentes de la puesta en escena que se analizarán a continuación. Esta paleta de color está compuesta por algunos colores y tonos tierra como el amarillo, el café y el naranja y el azul principalmente, complementada por varios toques morados, fucsia, rojos y verdes, que conservan esa tonalidad cálida de la producción.

La década de los años 60 y los 70 trajeron consigo una nueva conciencia social caracterizada por la liberación de los jóvenes, el repudio hacia la guerra, el surgimiento del

hipismo y de los festivales musicales como modo de protesta social. Esta liberación, además de reflejarse en la música, la cultura y el auge de los alucinógenos, se hizo visible en el vestuario. Prendas mucho más atrevidas, a comparación con años anteriores, vestidos cortos sobre la rodilla apenas cubriendo los muslos, colores vivos y metalizados, estampados con figuras geométricas y patrones llamativos, chalecos, flecos, la introducción del jean como una prenda básica, los pantalones campana, los cuellos Peter Pan, entre otras prendas y estilos que revolucionaron el estilo de la época.

Aunque la mayor parte de estos movimientos tomaron lugar en los Estados Unidos, era inevitable que lograsen permear la moda colombiana de la época, a través de la música, la televisión e incluso acontecimientos atípicos, como lo fue la visita del presidente John F. Kennedy y su esposa Jacqueline Kennedy quien sin quererlo impuso la moda del vestido talego, el sombrero píldora, la pañoleta en el cabello y el collar de perlas.

Ahora bien, retomando el análisis de la propuesta de vestuario de la producción, es evidente que el vestuario es precisamente uno de los elementos más fuertes dentro de este diseño de producción, es bastante evidente que obedece a la moda de los años 60 y 70. Los personajes femeninos, los masculinos, el contraste entre la “alta alcurnia” y los no tan favorecidos, el hipismo y algunas trazas del pin up de los años 50.

En cuanto al vestuario femenino, podemos observar que el uso de vestidos es lo más común, pues además de ser característico de la época, se trata de una ciudad relativamente templada, donde hay un clima propicio para llevar este tipo de prendas. De este modo, vemos distintos tipos de vestidos conforme a las ocasiones mostradas. Por ejemplo, en las orquestas es usual que lleven vestidos largos con pequeños detalles coquetos como un brazo expuesto, un corte abierto en la parte inferior para dejar las piernas a la vista o un

corte bandeja que deja ambos hombros expuestos. Asimismo, los vestidos utilizados en el día a día generalmente son cortos, con estampados florales o geométricos, cortes rectos, cuellos altos, ligeramente acentuados en la cintura, en colores vivos, y con mucho contraste.

En el vestuario femenino también es frecuente el empleo de blue jeans, cinturones gruesos, pantalones, bota campana, los pañuelos en el cuello, los tacones bajos y con correas, las botas caña alta en color negro y blanco, los conjuntos estilo two-piece y one-piece. En cuanto a accesorios, es frecuente la utilización de aretes grandes, dorados o en colores muy llamativos, es convencional también la utilización de aros tanto como aretes, como manillas.

Dentro del vestuario masculino vemos que la prenda más usual es el pantalón acampanado, los pantalones cafés, algunos con detalles en otros colores, contribuyendo al contraste de color y forma característico de la época. Asimismo, camibusos estilo polo, camisas de manga larga y corta con estampados, en ocasiones con el cuello y las mangas de distinto color, nuevamente, generando un contraste de formas y color. Para complementar estas prendas también llevan cinturones con hebillas de gran tamaño, chalecos y relojes de cuero.

En la serie también se puede ver algo de vestuario hippie, como chalecos de cuero, camisetas con patrones psicodélicos, bandanas y cintas para la cabeza. En el caso de las personas mayores o personajes masculinos con cierto nivel de formalidad, como por ejemplo, el maestro de la orquesta o el papá de Daniela, acostumbran a llevar trajes de paño y boinas. El calzado de los hombres consistía principalmente en zapatos de cuero de color negro, café y blancos, varios de estos con puntas de colores vivos.

Retomando el tema de las orquestas y agrupaciones musicales, se puede observar que la mayoría llevan un vestuario unificado. En el caso de la orquesta del Maestro Orestes Guzmán, los hombres llevan pantalones negros, camisas blancas, corbatín negro y unos blazers con lentejuelas, cuyos colores se usan para diferenciar sus roles dentro de la orquesta. En el caso de los Twists boys, una agrupación un poco menos informal, llevan un vestuario compuesto por un pantalón negro, una camisa de botones blanca y una corbata negra.

El maquillaje de las mujeres de la serie se caracteriza por la utilización de labiales en tonos rojizos y vivos, las sombras de colores y el delineador de ojos pronunciado. Los peinados se caracterizan por el volumen, las ondas y los recogidos estilo media cola o cola de caballo completa, dos colitas pequeñas, generalmente con victory rolls (rollitos pin up) en la parte de adelante de la cabeza. El cabello corto sobre los hombros también es recurrente, como se puede apreciar con el personaje de Janeth. Asimismo, el esmalte rojo en las uñas también es frecuente.

En los hombres es común llevar patillas pronunciadas, bigote tupido y el cabello peinado hacia atrás con gel, los largos que manejan varían mucho, vemos personajes sin cabello, personajes con un largo medio, apto para peinarlo hacia atrás y otros personajes como el hippie quien lleva su cabello muy largo.

Teniendo en cuenta la escenografía, se identifican seis espacios, un salón de eventos, el barrio, la casa de Camilo y su familia, un restaurante-bar estilo pin up, el hotel que frecuenta la familia de Daniela y donde la orquesta del Maestro se presenta regularmente, la fachada de una peluquería y una tienda. El salón de eventos es un espacio de gran tamaño con grandes columnas blancas, las paredes están pintadas de un color azul

claro, el piso tiene baldosas color blanco y negro y los camerinos tiene detalles dorados con unas cortinas azul brillante.

El barrio es un espacio bastante colorido, lleno de luces y decorado navideño; guirnaldas, luces amarillas, azules y rojas, banderines de colores y los postes de la luz pintados con pintura roja y verde. Un tipo de decoración muy colombiana que, aún en la actualidad, se puede ver en ciertos lugares. Por otra parte, la casa de Camilo tiene una fachada blanca con marcos naranjas, por dentro la casa tiene una estructura cuadrada con un patio en la mitad que conecta todos los espacios y habitaciones de la casa, hay un lavadero y un tendedero. Este tipo de distribución es común en Colombia, y especialmente en las casas paisas.

Dentro de la utilería priman las lámparas, son detalles recurrentes dentro de los espacios y se caracterizan por tener una forma circular, ya sean candelabros o lámparas de una sola bombilla. Otro aspecto relacionado con la luz es el uso de bombillos incandescentes en los alumbrados navideños, un tipo de bombilla creado en los años 60. Estas luces se utilizan para decorar las fachadas de las casas, los patios y el parque. Asimismo, es popular la utilización de bolas de espejos (bolas disco) y luces neón para ambientar los espacios de fiesta y toques, como es el caso del restaurante pin-up donde tocan los Twists boys.

Dentro de la utilería llama la atención la utilización de letreros más rústicos y hechos a mano, así como los productos de las tiendas vienen envueltos y contenidos en empaques mucho más simples e incluso completamente transparentes, dando cuenta de que la impresión no era algo frecuente en esta época.

La casa de Camilo es un espacio con una paleta de color muy evidente donde priman los objetos azules, verdes, y anaranjados. Las paredes están decoradas con una gran cantidad de fotos a blanco y negro, cuadros, guirnaldas navideñas y macetas de color azul llenas de flores de colores. Cerca a la puerta hay un perchero de madera, un rack de vinilos, muebles blancos y un gran bife lleno de piezas de cristal, vajilla, vasos y copas.

Los muebles tienen un estampado de flores verdes, bancas azules en el patio, el comedor es de madera y está pintado de naranja. Las camas tienen cabeceras y cuentan con varios elementos tejidos, como cobijas y cobertores de cojines. Las mesitas de noche también tienen unos cobertores tejidos de color naranja, un reloj mecánico y una lámpara de bombilla. Asimismo, los carros antiguos y las bicicletas, son recursos que dan cuenta de la época, ya que se buscaron vehículos que realmente correspondiera a los que se utilizaban en los años 60 y 70.

Ahora bien, la historia está ambientada en la Medellín de los años 1960 y los 1970, una época donde la música tropical estaba en auge. De acuerdo con Diego Guarnizo la propuesta creativa de esta serie televisiva se basó en la sensación reconfortante que evoca este tipo de música, que en Colombia se escucha durante las fiestas de final de año, pues estas fiestas son reconocidas por ser espacios de reunión familiar y tradición.

Loquito por ti es una serie de entretenimiento musical, de un género muy característico de los años 70. Una oportunidad para registrar la vida colombiana paisa cotidiana de esos años. Esa época colorida y particular que está registrada en los álbumes de fotos de los colombianos que hoy tienen 50 años o más. Una investigación honesta, jocosa, familiar. Y así quedó registrada. (Guarnizo, 2022).

En esta investigación primó la consulta de material de archivo fotográfico para entender y recrear la apariencia de la época. No obstante, como en el resto de sus producciones, también se hizo una investigación basada en fuentes bibliográficas, llevando a cabo una serie de entrevistas y encuentros con distintos personajes.

Bolívar

El primer capítulo de la serie empieza ubicándonos en el año 1819, en el momento en que Simón Bolívar decide atravesar la cordillera para librar la batalla que liberaría a la Gran Colombia. Durante su viaje y debido a todas las adversidades que enfrenta en esa travesía, Bolívar empieza a recordar distintos momentos de su vida. En ese momento la historia da un salto temporal al año 1802 en Madrid, España, al momento de su boda con la española María Teresa Rodríguez del Toro y el inicio de su viaje de vuelta a Venezuela. Posteriormente, la serie hace otro salto temporal a la niñez de Bolívar, mostrando la hacienda donde creció, su familia, su entorno y sus inicios. Además de mostrar su cotidianidad y hacer un contexto de la época, el capítulo 1 muestra uno de los acontecimientos más traumáticos de la vida de Bolívar, que fue la muerte de su madre, María Concepción Palacios, y posteriormente, la muerte de su abuelo.

El uso del maquillaje en el universo narrativo de la serie es bastante limitado, lo único que realmente se alcanza a apreciar es el uso de labiales en tonalidades muy sobrias y rojizas, en la serie las mujeres que hacen uso de estos labiales son mujeres que hacen parte de las clases sociales altas, es decir, mujeres mestizas, criollas y españolas. En el primer capítulo de la serie se aprecian dos personajes con este tipo de maquillaje, la mamá de Bolívar, quien es criolla de origen vasco, y la primera pareja del protagonista, quien es española.

Adicionalmente, las mujeres de ese eslabón social llevan peinados sencillos, con recogidos medios o completos, en ocasiones llevan decorados hechos con pequeñas flores falsas, diademas o sombreros. En el caso de las mujeres negras y mulatas, vemos que llevan el cabello corto o con un largo medio, y además mantienen su cabello ordenado y fuera de su rostro amarrándose trozos de tela.

El maquillaje en la serie también se utiliza como una forma de envejecer y crear una apariencia sucia en los personajes, pues en aquella época el bañarse todos los días no era algo común, generalmente la gente se bañaba cada ocho días. Además, el maquillaje permitía no solo dar una apariencia desgastada, sino representar el clima, el cansancio, las heridas, entre otras cosas. En una entrevista realizada por la revista *Vea* en el 2019, Guarnizo explica que para esta serie fue necesario caracterizar la piel, los dientes e incluso la ropa, para que adquiriese una apariencia afín con el clima o las condiciones del momento.

Asimismo, el maquillaje en el capítulo 1 juega un papel importante representando las erupciones cutáneas provocadas por la enfermedad del rey, su sintomatología y para figurar el desgaste físico que una infección como la tuberculosis puede generar en los infectados.

En cuanto al peinado, la mayoría de los hombres llevan el cabello largo, con las patillas bastante definidas y bigotes gruesos. Generalmente, peinan su cabello hacia atrás o lo cubren con un sombrero. En el caso concreto de los esclavos, muchos llevan el cabello corto y quienes lo llevan un poco más largo, como las mujeres, se amarran un trozo de tela en la cabeza para cubrirlo.

El vestuario, por otra parte, es una de las fortalezas de este proyecto y un recurso valioso dentro la construcción del universo narrativo. Para realizar la investigación con respecto al vestuario y los demás elementos, Diego Guarnizo asegura que recibió los libretos por parte de Juana Uribe con muchísima anticipación, por lo que contó con seis meses para hacer una investigación profunda haciendo uso de fuentes de primera mano. (Revista Vea, 2019).

Dentro del vestuario, Guarnizo hace mucho énfasis en los bordados y en el trabajo manual, pues su marca siempre se ha caracterizado por la artesanía y la manualidad como parte de su forma de trabajo.

El trabajo manual realmente ha sido de mucho cuidado y queremos, en todos los trabajos que yo hago, siempre he querido resaltar ese trabajo de la manualidad y la artesanía, entonces el bordado, el telar, la cestería, la cerámica, son piezas que ustedes van a ver lo largo de todo el proyecto y que rinde homenaje, y rinde homenaje a lo que a mí me apasiona muchísimo que es la artesanía colombiana (...) y las bordadoras de Cartago hicieron todo este trabajo de bordado... (Revista Vea, 2019).

El vestuario de las mujeres criollas y mestizas en la obra consistía en vestidos con estampados florales, pepas, telas color crema y pasteles, detalles en encaje o tejidos a mano, cubrían sus vestidos con chales y velos. Además, llevaban accesorios muy simples, principalmente aretes pequeños, con perlas o con forma de flor. Ahora bien, las mujeres no tan privilegiadas de la pirámide social de la época llevaban vestidos mucho más simples, de corte sencillo, como una especie de bata. Estas batas las cubrían con retazos de tela.

El vestuario de los hombres, por su parte, se caracterizaba por la utilización de una gran variedad de sombreros, chaquetas cortas adelante y largas en la parte trasera,

charreteras, camisas de lino con collares, ruanas, ponchos, chalecos, correaje y cinturón, breech y botas ganaderas. En este primer capítulo de la serie podemos observar que las chaquetas son una prenda importante dentro de la narrativa de la historia, ya que cumplen con la función comunicativa de representar el rol o posición social de los personajes.

La serie fue grabada en muchos lugares, pues reconstruye los recorridos más relevantes que hizo Simón Bolívar a lo largo de su vida. De acuerdo con el portal corporativo de Caracol Televisión, la serie se grabó en los siguientes sitios:

Esta ambiciosa producción cruzará todas las fronteras al ser grabada en los paisajes de Toledo y Aranjuez (España), y en escenarios reales donde el libertador hizo historia como Cartagena, Villa de Leyva, Monguí, Cali, Popayán y paisajes naturales del Parque de Los Nevados, El Páramo de Oceta y los llanos orientales en Colombia. (2018).

El capítulo 1 nos presenta la Hacienda San Mateo, hacienda donde el libertador vivió sus primeros años de vida. Esta hacienda está ubicada en el Valle de Aragua, cerca de la ciudad de Caracas. Esta hacienda cuenta con una plantación de caña de azúcar donde además se elaboraba melaza. Dentro de la hacienda vemos una gran casa, una pesebrera, algunas chozas donde viven los esclavos, muchísima vegetación, árboles, flores y palmas, una pequeña laguna y cercas y escaleras de piedra. La casa por dentro tiene piso de piedra, las ventanas son de madera café, columnas y una fachada bastante antigua.

Además de la casa podemos apreciar los llanos de Venezuela, un campamento de las tropas de Simón Bolívar, páramos, montañas, ríos, campos de flores, el interior de un barco, un mercadillo, un juzgado de la época, la plaza central de Caracas y una iglesia en Madrid.

La propuesta de utilería es una apuesta rústica muy acorde a la época de la conquista. Al ser espacios donde hay mucha vegetación, es recurrente la utilización de frutas, algunas dispuestas en tazones de cristal o de madera y otras simplemente descansan sobre las mesas. En el campamento de Simón Bolívar muchas de las provisiones son frutos como plátanos y mangos, frutos endémicos de las zonas cálidas, como por ejemplo los llanos.

En la hacienda San Mateo también hay muchas frutas en casi todos los espacios que la conforman. Complementando esta propuesta rústica, también vemos el uso constante de la totuma, los jarrones de barro, las antorchas, hamacas y platos y vasos de madera y arcilla negra, leña, canastos y jaulas tejidas con fique, guadua, mesas y sillas en madera, y bolsas tejidas.

La casa de Bolívar rompe un poco con este aspecto rústico y plantea una estética que contrasta con los espacios que habitan los esclavos, ya que el interior de la casa tiene un mobiliario y unos adornos de mucho más valor. Muchos de los muebles de la casa están hechos con una madera oscura y pulida, que denota un nivel de trabajo considerable. Las camas, el comedor, las sillas, las mesas y maquilladoras, cada una de estas piezas está fabricada con ese tipo de madera. Asimismo, podemos observar la utilización de otros materiales como el cuero para las sillas y el terciopelo rojo en algunos sofás.

Los jarrones de la casa son de cobre, no hay totumas, sino platos y copas de cristal con detalles dorados, candelabros y portavelas de cobre en vez de antorchas, y baúles en vez de canastos. Algunos elementos un poco más coquetos y representativos de un nivel adquisitivo importante como el joyero en porcelana de María Concepción, la mamá de Bolívar, botellas de perfume, jarrones de cristal con flores, cortinas de velo y cortinas

gruesas de color rojo o con estampados florales, alfombras, plancha e instrumentos musicales como el violín.

Los medios de transporte en la serie obedecen a los medios de transporte de la época, es decir, caballos, burros y carruajes, estos últimos con cabinas de distintos tamaños, contruidos con distintos tipos de materiales, diferentes niveles de comodidad, algunos con jinetes fijos pensados para transportar gente relevante, otros utilizados para trabajo en el campo o para transportar materiales.

Así, vemos que la propuesta de diseño para esta serie evidencia la rigurosidad de la investigación, pues se hace una representación adecuada de la realidad de la Nueva Granada en los años 1800. Vemos que cada uno de los departamentos obedecen a la época, el maquillaje, el vestuario y como sus características dan cuenta de la situación política y social de la época, donde la lucha de clases y la violencia racial, era una problemática de gran impacto que permeaba la apariencia misma, los rangos del ejército, la posición social y el estado civil, la arquitectura colonial, la falta de electricidad, el tipo de decoración, el impacto del catolicismo y la evangelización, la esclavitud, las enfermedades del trópico, los métodos de planchado y limpieza.

Todos estos elementos dan cuenta de una representación adecuada del periodo colonial, evidenciando, nuevamente, la averiguación realizada por Guarnizo y su equipo, así como su afición por el diseño de vestuario.

Acerca del proyecto, Bolívar es una serie que hizo para conmemorar los 200 años de independencia, por ende, representó una responsabilidad importante, ya que se trataba de representar un acontecimiento de gran relevancia histórica, no solo para Colombia, sino

también para Venezuela, Ecuador y Panamá. De este modo, para Diego Guarnizo trabajar en este proyecto comprendió un “ejercicio adoctrinado bajo la lupa de la verdad, pues esa historia se convierte en un documento fílmico e histórico de nuestro país y de la construcción de nuestra democracia”. (2022).

La serie está ambientada en la Nueva Granada de los años 1800 y como su nombre lo indica, cuenta la historia del libertador venezolano, Simón Bolívar. La propuesta creativa para esta serie requería no únicamente recuperar la historia de este personaje, sino hacer una reconstrucción histórica de toda una época, lo cual implicaba una investigación exhaustiva y detallada de los modos de vida de la época:

La investigación se basó en recrear las costumbres, las tradiciones y las formas de vestir, de habitar, de comer de los habitantes de La Nueva Granada. Una historia que nos llevó a pensar no solo en la Colombia de 1819, sino en movimientos estéticos de España, Francia, Inglaterra, Ecuador, Perú y Venezuela. (Guarnizo, 2022).

De acuerdo con Diego Guarnizo, la creación de esta propuesta de diseño se dio a partir de una investigación de mucha exhaustividad donde, debido a su complejidad y su valor, se tuvo acceso a una importante cantidad de archivos del ejército nacional, de la biblioteca nacional, museo nacional y el ministerio de cultura. Asimismo, se llevó a cabo un recorrido por todos los lugares que Simón Bolívar visitó durante la realización de su campaña libertadora, así como entrevistas que permitieron saber más sobre los personajes y su entorno. (Guarnizo, 2022).

Conclusiones

La primera gran conclusión de este trabajo es la evidente necesidad de reconocer la dirección de arte como un aspecto de suma importancia dentro de la producción audiovisual. Esto para incentivar la creación de ofertas académicas y empresas como la de Guarnizo y Lizarralde, para que haya una mayor competencia en el área y consecuentemente un crecimiento de la industria. Del mismo modo, alimentar las opciones que actualmente están disponibles, implementar más talleres, dictar más seminarios, diplomados, e incorporar la dirección de arte como materia en los pénsums de las universidades que cuentan con la carrera de cine, televisión y producción audiovisual.

Ahora bien, un segundo descubrimiento de esta investigación es el hecho de que Diego Guarnizo no tuvo una formación académica profesional como tal, sin embargo, algunos de los conocimientos básicos relacionados al que hacer los obtuvo a través de Iván Martelo, el primer director de arte reconocido como tal en Colombia. Además, tuvo acceso a fuentes bibliográficas especializadas en televisión, moda, diseño de vestuario y diseño de producción. Cuando ya comenzó a trabajar activamente en la industria, fue enriqueciendo sus conocimientos a través de la práctica y el autodidactismo, razones por las que se considera un director de arte empírico.

Otro importante descubrimiento fue la donación de bibliografía hecha por Iván Martelo a la Pontificia Universidad Javeriana, pues se trata de una selección de libros que pueden ser un insumo importante dentro de la formación académica de quienes quieran instruirse en el área de la dirección de arte. Además, esta colección da cuenta de la necesidad de hacer este tipo de curaduría bibliográfica para alimentar las fuentes

bibliográficas que hay respecto al diseño de producción, teniendo en cuenta lo limitadas que son.

En cuanto al proceso creativo de Guarnizo, se puede observar que este empieza por identificar a la audiencia a la cual va dirigida la historia, partiendo de la idea de que el respeto por la audiencia y la veracidad de la representación son aspectos fundamentales. Después de determinar la audiencia, Diego hace una lectura de guion para establecer los parámetros de la investigación, las características, los comportamientos y el entorno de los personajes. Hecha la investigación hace un desglose por personajes para crear su vestuario, peinado y maquillaje. Finalmente, cuando ya determina los personajes, comienza a diseñar los demás aspectos de la propuesta de diseño.

De igual manera, se concluye que la investigación es fundamental en su proceso creativo y generalmente se trata de indagaciones profundas y detalladas, que implican la revisión de archivos y fuentes bibliográficas, la realización de entrevistas, viajes y procesos de inmersión.

Asimismo, se determinó que su mayor fuente de inspiración es Colombia y la mayor parte de sus proyectos son historias colombianas, procurando que las propuestas de diseño, además de ser fieles a la realidad, contribuyan al fortalecimiento de la identidad colectiva colombiana. Por consiguiente, le da mucho peso al trabajo manual, las técnicas ancestrales y artesanías colombianas. Vemos que es recurrente la incorporación de las mismas en sus producciones.

Igualmente, la llamada biblia o manual visual de los directores de arte y diseñadores de producción, también es una herramienta fundamental en su trabajo, en ella consigna hasta el más mínimo detalle de su investigación, su propuesta y se asegura de que esta

llegue a cada uno de los miembros del equipo de producción, de tal manera que todos tengan conocimiento de que es lo que pretende.

Las tres series que se analizaron retratan la realidad colombiana, respetando cada uno de los conceptos, tradiciones y sucesos históricos que representan. Se evidencia la investigación que lleva a cabo antes de comenzar sus proyectos y se comprueba que recurre a los distintos métodos a los que acuden los directores de arte al momento de construir una propuesta de diseño de producción.

Referencias

Hernández Serrano, G. (2017). *Dirección de arte para producciones audiovisuales*. España:

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

<https://www.digitaliapublishing.com/a/56231/direccion-de-arte-para-producciones-audiovisuales>

Duque, R. (2015). Entrevista a Ricardo Duque: Un cineasta de las formas / Entrevistado por

Víctor Gaviria y Diego Rojas Romero. Festival de Cine de Santafé de Antioquia.

<https://www.festicineantioquia.com/index.php/53-festicine/festicine-colombiano/festicine-colombiano-versiones-anteriores/10-festival-de-cine-colombiano-de-medellin/195-entrevista-a-ricardo-duque>

LCI. (2020, julio 30). *LCI entrevista a Diego Guarnizo, ícono de moda y dirección de arte en Colombia* [video]

https://www.youtube.com/watch?v=mgUiR7Dm8NE&t=172s&ab_channel=LCIBogot%C3%A1

Lopez Giraldo, I. (2018). *Diego Guarnizo*. Memorias Conversadas.

<https://isalopezgiraldo.com/historias/personajes/diego-guarnizo/>

LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker 's Guide to Production Design*.

<https://drive.google.com/drive/folders/1BpvhjHkN4AJ-mk93XttaxQ2KNgauA8-4>

Perea, A. (2021). Brada entrevista a directora de arte Angelica Perea / Entrevistada por Juliana Lobo y Camila Tarifa. 45ª Mostra Internacional de Cine de São Paulo.

<https://45.mostra.org/jornal-da-mostra/entrevista-angelica-perea>

Rizzo, M. (2005). *The Art Direction Handbook for Film*.

Salazar, A. (1999). *No nacimos pa' semilla*.

Salgado, S. (2016). DIEGO GUARNIZO: La dirección de arte en Colombia necesita competencia. Fashion Radicals. <http://www.fashionradicals.com/diego-guarnizo-la-direccion-de-arte-en-colombia-necesita-competencia/>

Nadoolman, D. (2015). *Costume design: Defining characters*.

<https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf>

Tashiro, C. S. (1998). *Pretty Pictures: Production Design and the History Film*.

[https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1BpvhjHkN4AJ-](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1BpvhjHkN4AJ-mk93XttaxQ2KNgauA8-4)

[mk93XttaxQ2KNgauA8-4](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1BpvhjHkN4AJ-mk93XttaxQ2KNgauA8-4)

Proimágenes. <https://www.proimágenescolombia.com/index.php>

Revista Vea. (2019, agosto 3). *Todo el vestuario de Bolívar es 100% colombiano*", Diego Guarnizo [video].

https://www.youtube.com/watch?v=TzOZZjiCWak&t=394s&ab_channel=RevistaVea

Teleantioquia. (2020, Julio 31). *#Colombiamoda2020: Vestuario de época con Diego Guarnizo* [video].

https://www.youtube.com/watch?v=dtw0RXjygnY&t=376s&ab_channel=Teleantioquia

Whitlock, C. Hollywood Reporter. *Top 10 Hollywood Production Design Programs Revealed*. (2018). <https://www.hollywoodreporter.com/lists/top-10-hollywood-production-design-programs-revealed-1148314/carnegie-mellon-university-school-of-drama/>