Impulso Creativo

I N T R O D U C C I Ó N

Iniciemos explicando como objeto de estudio a cerca del diseño escenográfico, en lo qué consiste y cómo este tema abarca de manera importante en el momento de hacer un rodaje cinematográfico; El término escenografía recubre todos los elementos que contribuyen a establecer la atmósfera y el clima de una puesta en escena como lo son, la luz, el sonido, la decoración o la ropa. Es importante destacar que la escenografía no alude únicamente al ámbito teatral.

Ahora, para entrar en un mismo contexto se dará una breve explicación sobre el cine, este es el arte de narrar historias mediante la proyección de imágenes, de ahí es que se le conoce como el séptimo arte. Para llevar a cabo un proyecto cinematográfico se debe que tener en cuenta varios elementos como la dirección, el guion y storyboard, el rodaje, el montaje, la edición, la iluminación, el diseño escenográfico, el equipo humano, la producción, el formato, la distribución y el casting.

Teniendo esto claro, podemos evidenciar la importancia que tiene el arte de la espacialidad, más conocida como escenografía en cualquier grabación cinematográfica debido a que este impulsa la conexión que tienen los usuarios en el momento de observar un cortometraje, documental, entre otros, podemos ver lo anterior con en el siguiente párrafo, “desde los inicios mismos del cine, se ha recurrido a complejos elementos escenográficos, basados en el concepto del estudio, con capacidad para dar la impresión de ambientes, tanto reales como mágicos, creando la impresión de fantasía que ha conferido un sello especial al cine. Ciudades enteras han sido diseñadas y construidas utilizando una amplia gama de artilugios, que van desde la carpintería y el uso de moldes hasta la pintura en vidrio, logrando que el espectador sienta como real la situación filmada o la perciba como fantástica y mágica, sintiéndose como un niño ilusionado y encantado. La creación de ambientes de horror y de tragedia ha sido uno de los grandes aportes del cine a las artes escénicas.”

O B J E T I V O S

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un espacio escenográfico que aporte desde el diseño de espacios/ escenario a la industria cinematográfica brindando posibles soluciones para el cine local.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar la situación actual del cine local y posteriormente, si se identifica una problemática postular posibles soluciones a través del diseño de espacios \ escenario.

Analizar las dinámicas que se encuentran en el medio del cine local, y de hallarse una problemática se postularán posibles soluciones para incentivar el desarrollo del cine local.

Diseñar posibles alternativas para un diseño escenográfico que potencialice la puesta en escena de la industria del cine local.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto de investigación inicia por la inquietud del impacto que genera las escenografías en una película, ya que realizando algunas encuestas a personas que son cineastas o que estudian alguna carrera creativa, encontramos que una buena escenografía permitía al usuario conectar más con el largometraje e incluso sentirse parte de la historia, sin embargo era un tema un poco difícil de estudiar ya que las escenografías son diseñadas especialmente para cada una de las películas que se realizan y esto no permite un análisis muy profundo dado a que no se les realiza un segundo uso sino que por lo general se desechan, podemos evidenciar lo anterior en una entrevista realizada por la UNAM a Elisa Lozano, quien es una investigadora del cine y más adelante de la escenografía y vestuario; en esta entrevista realizada el día 30 de abril del 2020, en el minuto 13:25 de la entrevista a ella le preguntan sobre cómo se ve en el arte de la investigación sobre todo el tema de diseño de escenografía o vestuario, a lo que ella responde sobre el desconocimiento que se tiene sobre el tema de los escenógrafos en el medio, cito palabras de la investigadora "Creo que se ve poco… Los escenógrafos es un tema verdaderamente poco abordado. Por ejemplo, yo de los escenógrafos empecé a fichar todo lo que encontraba, también por formación personal, yo estudié Artes Plásticas entonces la construcción del espacio y sus técnicas de factura siempre me han interesado y cuando me di cuenta ya tenía demasiado material." … "También creo que no se estudia porque los materiales son efímeros y eso ha dificultado los estudios" Con lo anterior, podemos evidenciar como a la escenografía no se le da la importancia que es necesaria en el momento de una grabación cinematográfica a pesar que es uno de los elementos más importante de la producción, también esta investigadora da respuesta a esta problemática de la poca información, con lo narra sobre uno de sus libros titulado "Hacia la recuperación de una plástica perdida escenógrafos y directores de arte del cine mexicano" que está enfocado a dar a conocer toda la información que recopiló por años sobre el tema.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Más adelante de la investigación se realizó un análisis a referentes de indole internacional para observar lo hacía que fueran reconocidos, estos referentes son Universal Studios , Warner Bros. Entertainment Inc o 20th Century Studios, Inc estas empresas resaltan gracias a sus buenos efectos especiales, además de los diseños de espacios que crean para cada película que graban lo que permite que el usuario no sólo se concentre con lo que está observando.

Finalmente en la investigación se encontró estudios de grabaciones cinematográficas en la ciudad de Medellín, como lo son Focal Studio, Fabrica Audiovisual Nacional e Imaginerfilms, empresas que han realizado varias colaboraciones y han obtenido proyectos muy interesante en el medio, aunque analizando sus rodajes audiovisuales podemos citar las siguientes palabras encontradas en la página web oficial de Filmedellín “Ofrecemos un directorio de locaciones dónde se pueden apreciar los diferentes espacios públicos de la ciudad que sirven de apoyo para las producciones locales, nacionales e internacionales.”, además realizando un análisis en las redes sociales (@focalstudio.co @fabricaaudiovisualnacional @imaginerfilms) y páginas web de las anteriores empresas encontramos a sus espacios, no tienen creación de escenografía sino que hacen uso de espacios existentes, como parques, bosques, lagos, entre otros.

Uniendo todo lo anterior, se desea brindar soluciones de mejora a la industrial cine local con el fin de potencializar sus puntos de mejora para así lograr llevar la industria a otro nivel, adicionalmente poder apoyar lo local ya que por la pandemia es necesaria la ayuda a lo que se encuentra dentro de nuestro país.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo aportar desde el diseño de espacios/ escenario al desarrollo de un espacio escenográfico que desde la mirada del diseño escenográfico aporte a la industria del cine local?

JUSTIFICACIÓN

Teniendo claros los referentes internacionales se encontró información para poder explicar la relevancia que tiene el cine Estadounidense con respecto a otros países a lo que encontramos el siguiente dato "De todas formas la concurrencia promedio en Iberoamérica, a las películas procedentes de Estados Unidos, es mayor en todos los países de la región, si se compara con el promedio general de asistencia en dichos países. "La presencia de Estados Unidos en los mercados se realiza principalmente a través de distribuidoras concesionarias de los grandes estudios o majors (7 u 8 empresas). Estas distribuidoras representaron en 1997 el 83% del recaudo total en la región ibero- americana, mayor que la participación de las mismas producciones cinematográficas de Estados Unidos en dicho mercado, en virtud de que dichas distribuidoras también distribuyen producciones de otros orígenes geográficos." Bello (2003)

J U S T I F I C A C I Ó N

Además consideramos una posible explicación de la situación por la que pasa la industria local consiste en el presupuesto nacional que se le brinda es el siguiente "Si se asigna un subsidio a la producción de largo- metrajes que represente el 50% de los costos (asumiendo por ejemplo que el primer 50% está financiado entre el productor y la coproducción), con un tope máximo por película que podría establecerse en $1.000 millones, las 14 producciones requerirían un monto de subsidio estimado en $7.6 mil millones en el año 2001 y en $9.6 mil millones en el año 2005, partiendo de los presupuestos globales del conjunto de las producciones. Con los topes establecidos el subsidio efectivo llegaría al 35% de los presupuestos globales" Bello (2003)

Por otro lado., desde el ministerio de cultura de nuestro país se encontró el siguiente dato sobre algunas ayudas que han dado para beneficiar algunos proyectos del medio "Un mecanismo que ha permitido impulsar la producción cinematográfica es el beneficio tributario a inversionistas y donantes. En el 2011 el valor total invertido fue de 23.812 millones de pesos, beneficiando 19 proyectos."

Por último, se realizó una reflexión sobre la importancia que tiene la industria cultural en otros paises como Brazil y México lo que puede ayudar a la economía del país "Se afirma que la industria audiovisual de Brasil fue responsable de un 0,38 % del PIB de la nación después de haber aportado 55 400 millones de reales a la economía nacional en 2013. Además, ANCINE predice que el mercado del cine brasileño, que actualmente se encuentra en el puesto 11.o del mundo, pasará a ocupar el quinto lugar para el año 2020.""Se lanzaron 424 películas en cines comerciales, un 4 % más que en 2016 y la cifra más alta desde 1994, cuando se introdujo el modelo de multicines en México." Y "En los últimos ocho años, ha habido un incremento del 25 % en la cantidad de pantallas y de un 36 % en los complejos de cines. Este año, se registraron 6633 pantallas en 816 complejos. Por lo tanto, México es un muy buen lugar para disfrutar del cine."

B I B L I O G R A F I A

https://www.mpa-americalatina.org/es/lo-que-hacemos/crecimiento-economico/

https://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/documentos/migracion/DocNewsNo119DocumentNo288.PDF

https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/Paginas/Produccion-Cinematografica-Colombiana.aspx

http://www.elespectadorimaginario.com/la-escenografia-como-arte-en-el-cine/
www.youtube.com/watch?v=mh73dky0XDU&t=806s

CARTOGRAFÍA

T E R R I T O R I O

La realidad que se vive en el cine de la ciudad de Medellín.

C O N T E X T O

Productoras y estudios de cine local.

E N T R E V I S T A

· Julián Oquendo.

· Juan Esteban Cuervo.

· ImaginerFilms.

· Due films.

· EL CAM. Centro Audiovisual.

R E L A C I O N E S
I N M E R S A S

Sociales. Falta de capacidades y especialistas.
El presupuesto no retorna en taquilla.

· Políticas. Ley 814 de 2003 - Fomentar creación de cine Colombiano
Ley 1556 - Atraer inversión extranjera a Colombia

· Económicas. Fondo para el Desarrollo Cinematográfico
Fondo Fílmico Colombia.

· Presupuesto. 20.000 - 40.000 millones - fondo total FDC
2.000 millones de pesos - full largometraje
500 - 1.000 millones de pesos - mejor guión

· Transformación. El cine llegó la ciudad de Medellín hace 10 años, ahora que producimos cine ahora sigue aprender a esos contenidos.

ALFABETO VISUAL

M A C R O
T E N D E N C I A S

Colores

Formas

Texturas

Arte

Impulso Creativo

DEFINICIÓN NOMBRE PROYECTO

Impulso (impulsar)
1. Hacer que una cosa o persona se ponga en movimiento en una dirección o imprimirle más velocidad aplicándole una fuerza.
2. Inducir o estimular a alguien a realizar

Creativo (creatividad)
1. Capacidad o facilidad para inventar o crear.

IMPULSO CREATIVO habla como desde una iniciativa se pueden lograr grandes cosas. El impulso es lo que nos moviliza para llegar a cabo alguna aspiración que tenemos y nos saca de nuestra zona de confort y por siguiente termina generando movimiento, un gran interés que tuvo el cine desde sus inicios; en este proyecto podemos evidenciar el impulso desde el colectivo que se busca generar con el fin de crear consciencia y sentirnos orgullosos de lo propio.
En cuanto la creatividad es lo que nos permite expandirnos y conocer nuevas posibilidades, esto lo vemos por medio de los colores, formas y diferentes espacios que encontramos en este estudio.