



## HACIA EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN INTEGRAL

Por Joan Artí - España<sup>1</sup>  
joanmrt@gmail.com

---

**Resumen:** Este artículo reflexiona sobre la disrupción tecnológica y de cómo esta ha mutado el proceso creativo del departamento de arte en un entorno cinematográfico, de las nuevas relaciones entre el Departamento de Arte y el Departamento de Efectos Visuales y de cómo el Diseñador de Producción debe asumir esa nueva competencia a través de los medios y herramientas que las nuevas tecnologías le ofrecen. Una visión a partir de una realidad existente a la que todas las cinematografías del mundo acabarán abocadas tarde o temprano.

**Palabras Clave:** Cine, Diseño de Producción, Dirección de Arte, Efectos Visuales

**Abstract:** This article reflects on the technological disruption and how it has mutated the creative process of the art department in a cinematographic environment. From the new relationships between the Art Department and the Visual Effects Department and how the Production Designer must assume this new competence through the means and tools offered by new technologies. A vision based on an existing reality to which all the cinematographies of the world will end up sooner or later.

**Keywords:** Film, Production Design, Art Direction, Visual Effects

---

<sup>1</sup> Docente en el ámbito cinematográfico de la Dirección Artística desde 2009. Ha formado parte del programa de estudios de diversas escuelas de cine de ámbito nacional e internacional a través de la enseñanza del proceso de diseño enmarcado en las competencias del Diseñador de Producción. Profesor de dibujo especializado en técnicas de representación artística y técnica aplicadas al entorno cinematográfico, su campo de estudio se centra en las nuevas relaciones interdepartamentales entre el Departamento de Dirección Artística y el Departamento de Efectos Visuales y de cómo estas han afectado al proceso de diseño global. En el campo de la industria profesional, compagina su labor docente ejerciendo como Concept Artist, Dibujante (Set Designer) y Diseñador Gráfico, entre otras.

## PRÓLOGO

de Félix Murcia<sup>2</sup>

A estas alturas de la película sería conveniente expresar el final de un período y el inicio de otro que, tanto técnica como artísticamente, hace ya algún tiempo se está produciendo dentro de la industria del cine en general y particularmente dentro de la especialidad de dirección artística.

Aunque la escenografía cinematográfica todavía se sigue llevando a cabo físicamente, cada vez es mayor el apoyo virtual que demanda el diseño de producción. El diseño tanto técnico como artístico se ha visto afectado por las nuevas formas de representación, utilizándose los gráficos generados por ordenador como una nueva herramienta, todavía en perfecta y necesaria convivencia con las anteriores. Las nuevas formas de desarrollar la especialidad que han traído consigo las nuevas tecnologías están requiriendo otros conocimientos procedentes de nuevos ámbitos profesionales de la escenografía cinematográfica virtual que, inevitablemente, hay que afrontar dado que se están instalando en nuestra industria definitivamente.

Hay que especializarse cuanto antes, más y mejor, en el campo del Diseño Artístico de Producción (podría tal vez denominarse así globalmente para ser mejor entendida la fusión de lo creado físicamente con lo creado de forma digital) para que no tenga limitaciones ni fronteras que separen sus cometidos. Conseguir que una sola figura profesional sea quien se ocupe en su totalidad del aspecto visual de las películas desde la preproducción hasta la postproducción sería sin duda un gran paso, pero para conseguir llegar a ese estadio, y a su vez a esa nueva figura renovada que de forma universal se viene auspiciando en los últimos años desde las tribunas profesionales más competentes, hay que encararse inmediatamente a los nuevos desafíos que

---

<sup>2</sup> Docente y Diseñador de Producción. Premio Nacional de Cinematografía 1998 y ganador de 5 premios Goya a la mejor Dirección Artística Cinematográfica (Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de España)

ello plantea, no solo de cara al futuro, sino afrontando ya el presente desde la enseñanza académica actual.

Nadie mejor que Joan Artí, profesional y docente del diseño de producción y la dirección artística, cuyo campo de trabajo e investigación se concentra en el estudio de los efectos visuales en relación al diseño de producción, para exponer a través de su artículo Hacia el Diseño de Producción integral, su opinión acerca de la necesidad de replantear por completo el proceso creativo entorno al departamento de arte para adaptarlo al hecho virtual.

---

## HACIA EL DISEÑO DE PRODUCCIÓN INTEGRAL

Vlad Bina (*Guardians of the Galaxy 2*, *Superman Man of Steel*, *Sin City*, *Matrix Reloaded*), es Director de Arte para Efectos Visuales y en 2008 ponía sobre la mesa la necesidad del Departamento de Dirección Artística de replantear su proceso creativo para dar respuesta a las exigentes necesidades del Departamento de Efectos Visuales. Entre otras cosas, afirmaba que estaba cerca la hora en que dejaríamos de hablar de diseño asistido por ordenador para pasar a hablar simplemente de diseño y que las tecnologías aplicadas al diseño se convertirían en parte intrínseca, y transparente del proceso de diseño. Tras esa afirmación se podía entrever el mensaje de que el diseñador de producción asumiera como propias esas herramientas y controlara el aspecto visual de toda la producción de manera íntegra.

Actualmente, en nuestra cinematografía, muchas películas son ensambladas a partir de dos partes desarrolladas por separado: por un lado un set físico, concebido y desarrollado por el departamento de arte y con el diseñador de producción al frente y por otro, un set digital, procesado por el departamento de efectos visuales (VFX) y con el Supervisor de Efectos Visuales como jefe de equipo.

En lo que se refiere a la cinematografía española, la comunicación entre estos dos departamentos de diseño independientes suele ser insuficiente, con lo que el flujo de información resulta insuficiente y discontinuo. Curioso esto último cuando, sin embargo, el resultado de los dos procesos independientes de diseño deben concretarse en dos conjuntos de decorados que resulten, a su vez, visualmente integrados a la perfección.

Esto sucede, en primer lugar, por un desajuste de base en los tiempos de producción. El departamento de efectos visuales desarrolla gran parte de su labor durante la post-producción, aproximadamente entre un 60% de su volumen de trabajo total. Esto sucede de este modo dado que la mayoría de procesados digitales parten del material rodado. Durante esta fase se procesa el mundo virtual en continuidad con el físico y, con ello, se establece un segundo proceso creativo paralelo al que el mismo departamento de arte establece.

Por su parte, el Departamento de Dirección Artística es el primero en incorporarse a la nómina pero no tiene prácticamente ningún protagonismo durante la fase de post-producción, prescindiéndose de su aportación una vez terminada la producción. Podríamos suponer que durante la fase de preparación el Diseñador de Producción dejará establecidas las directrices en cuanto al contenido visual que se debe generar digitalmente, cosa que en mayor o menor medida siempre se pretende, pero esta documentación difícilmente es desarrollada hasta el nivel que Efectos Visuales requiere, ni en cantidad ni en calidad. Estas decisiones, dado que apenas existe esa planificación, las acaban tomando otras figuras ajenas al proceso creativo del Departamento de Dirección Artística. Estos juicios deberían ser anticipados y propuestos por el Diseñador de Producción, que ve en esta manera de proceder un impedimento para la plasmación integral de su visión única. Esta disparidad en los tiempos de producción de cada departamento fomenta la descoordinación, hecho que repercute directamente en la

optimización de recursos. Las empresas de Efectos Visuales pasan por multitud de posicionamientos acerca de cómo afrontar la realización de su trabajo, pero lo cierto es que la mayoría de veces acaban presionadas por los plazos o los costes que conllevan este tipo de técnicas. El número de planos que requieren tratamiento en post-producción suele ser bastante superior al finalizar el rodaje de lo que se había previsto en un inicio durante preparación de la película. Muchos imprevistos y toma de nuevas decisiones se van cargando a la mochila digital cuando, a menudo, el uso de métodos tradicionales resulta más adecuado que ir cuesta arriba por la pendiente tecnológica cuando no hay necesidad de hacerlo. La carencia de una planificación óptima y de una dinámica continuada entre el Diseñador de Producción y el Supervisor de Efectos Visuales provoca que estos problemas se vayan agravando a medida que avanza la producción.

El desconocimiento mutuo es otro de los elementos que entorpece esta colaboración: la estructura y jerarquía de la producción cinematográfica digital y la taxonomía de los efectos visuales es desconocida, en general, por el Departamento de Dirección Artística y sus integrantes. Esto dificulta que el Diseñador de Producción se involucre y contemple el mundo virtual como objeto de diseño. Yves Zimmermann dice, en su ensayo sobre el diseño, *Del Diseño*, que, “cuando un diseñador aborda un proyecto para dar una solución satisfactoria a un problema, este debe en primer lugar conocer bien el problema, su situación y sus características. Pero debe conocer, sobre todo, el material o los medios con los que va a ser fabricado. Este conocimiento es esencial porque un diseñador que no conozca la naturaleza de las propiedades de lo que tiene entre manos no puede proyectarlo con garantías”. Dado que el objeto de diseño incluye el desarrollo de dos entornos, uno físico y uno digital, el Diseñador de Producción debería asumir la responsabilidad de dar respuestas satisfactorias a ambos y, por lo tanto, del mismo

modo que se conocen los procesos de construcción físicos y se diseña en función a ellos, hacer lo propio con los procesos digitales.

A partir de este análisis, resulta bastante obvio que es necesario, en primer lugar, reforzar la dinámica diseñador-supervisor y, con ello, también la planificación de la película durante la preparación de la misma. Sin embargo, eso solo anticiparía algunas cuestiones puntuales frente a la multitud de aspectos que deben ser trabajados desde el diseño.

**Como idea general debemos empezar considerando a la rama digital de la dirección de artística, así como la previsualización (*previz*), como parte integral del proceso de Diseño de Producción.** La mejor manera de lograr esa integración visual es **unir, desde el inicio de la película y hasta la entrega final, a los dos equipos de diseño, introduciendo junto a esa acción el uso conjunto de herramientas digitales complementarias y coherentes con la tipología de producción.** El proceso de generar una réplica digital a partir de un set físico e incluso el proceso de construcción del mismo set se verán sintetizados y mejorados a medida que se implante la integración de los procesos 2D/3D. Esto requiere que tanto los sets físicos como los generados a partir de representaciones digitales deben partir de software compatible, si no idéntico. Cabe destacar que esto último es de vital importancia en lo que a documentación técnica se refiere, tanto 2D (planos técnicos) como 3D (modelos digitales). En definitiva se trata de cubrir todo el proceso bajo un mismo paraguas digital, disponer de una única base de datos 3D y compartir, durante la ejecución técnica, el mismo software en todas las fases de desarrollo, desde la pre-producción hasta la post-producción. Contar con una base de datos rica de modelos y recursos 3D a partir de la cual todos los subdepartamentos técnicos generan documentación necesaria para la construcción de decorados físicos nos garantiza los recursos necesarios para las fases de producción en un entorno digital cinematográfico.

Para conseguir con éxito esta integración es necesaria la implantación definitiva de la figura del **Director de Arte para Efectos Visuales** (*Vfx Art Director*) como catalizador de información entre los dos departamentos. Asistente directo del Diseñador de Producción, esta figura debe conocer la naturaleza de ambos mundos y dominar sendos lenguajes para, de este modo, **garantizar la continuidad visual** entre el espacio físico (decorados/localizaciones) y el espacio generado virtualmente, manteniendo siempre su visión y dando respuesta a las necesidades del Departamento de Efectos Visuales, en cada una de sus fases de procesado. Su labor engloba todos los elementos del ambiente, animados e inmóviles, tanto artificiales como digitales, foráneos al metraje original y que se integrarán en la imagen tomada por cámara. Todo ello coordinando el conjunto del proceso creativo y desarrollo de los diferentes subalternos relacionados tales como *concept artists*, escultores y modeladores digitales, *matte artists*, etcétera. Cabe destacar que es de vital importancia mantener su presencia hasta bien entrada la post-producción, fase en la que se procesan los efectos visuales. Con esto habría tiempo suficiente para aplicar la visión del Diseño de Producción original a los elementos generados digitalmente y, con esto, a la totalidad de la narrativa visual del film, dando un paso firme hacia la **consecución del diseño de producción integral**.

Andy Nichols, diseñador de producción de títulos como la oscarizada *Gravity*, apunta que, “a estas alturas somos todos muy conscientes de la destructiva desconexión que puede ocurrir cuando, por alguna razón, el Departamento de Arte y el de Efectos Visuales no están sincronizados durante la fase de pre-producción”. Aunque la distancia de nuestra cinematografía con este tipo de producciones puede parecer lejana (principalmente por el volumen de recursos destinados), el resultado del proceso de trabajo de industrias como la anglo-americana está muy a nuestro alcance. No obstante, es necesario replantear el proceso creativo desde todos los actores implicados,

empezando por el papel del Diseñador de Producción. Este debe dar un paso al frente y asumir el entorno digital como objeto de diseño. Adoptar como propias las herramientas de creación digitales es un primer paso pero esto no los va a convertir en mejores diseñadores a menos que sepan cómo conducir el proceso y en consecuencia controlar el resultado. Esto significa que el diseñador de hoy en día tiene que ser exponencialmente más sofisticado que el diseñador del pasado ya que el proceso es hoy mucho más complejo que entonces. Una vez sumergidos en el proceso completo, con todo el flujo de trabajo a disposición, se obtendrá el control absoluto, dotando al papel de Diseñador de Producción de un matiz, si cabe, mucho más fundamental y relevante.

---

## BIBLIOGRAFÍA

- Bina, Vlad (2008) "The Medium and the Message" en *Perspective Magazine* (The Journal of the Art Directors Guild & Scenic, Title and Graphic Artists).
- Yves, Zimmermann (1998), *Del Diseño*, Editorial Gustavo Gili.