

CONVOCATORIA PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EN ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Categoría del proyecto: PICTTA

Título del Proyecto: La escenografía para cine en los tiempos actuales. La maqueta como herramienta de construcción de espacios escénicos.

¿Es continuación de un proyecto anterior?: No

Código del Proyecto: 34/0690

DATOS DEL LUGAR DE RADICACIÓN DEL PROYECTO

Departamento o área: Artes Visuales

Lugar de Trabajo: Instituto de Investigación en Artes Visuales (IIAV)

Denominación de la cátedra o instituto del lugar de trabajo:

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL PROYECTO

Disciplina: Arte

Rama: Estudios sobre Cine, Radio y Televisión

Especialidad: Escenografía Audiovisual

Palabras clave: Escenografía; Cine; Maquetas; Tecnología; Efectos Especiales

PERSONAL AFECTADO AL PROYECTO

Apellido y nombre: Elsa Pastorino

Unidad académica: Artes Visuales

Nro. Cuit / Cuil: 27129001025

Teléfono: 1152613162

Dedicación: Simple

Máximo título académico obtenido: Licenciatura en Escenografía

Categoría Programa de Incentivos: V

Función: Director

Email: elsapastorino@yahoo.com.ar

Cargo Docente UNA: Titular

Condición: Regular

CV: [1575997871_cvcompletopastorinoelsa-marta.pdf](#)

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	0
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	1
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	1

Apellido y nombre: Etelvina Toledo

Unidad académica: Artes Visuales

Nro. Cuit / Cuil: 27302636104

Teléfono: 1151500925

Dedicación: Simple

Máximo título académico obtenido: Especialista en
Gestión Educativa FLACSO (2015)

Categoría Programa de incentivos: V

Función: Codirector

Email: celesteescenografias@gmail.com

Cargo Docente UNA: JTP

Condición: Regular

CV: [1576279715_cvcompletotoledoetelvina-celeste.pdf](#)

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	1
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	1
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	1
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	0

Apellido y nombre: María Gabriela González
Unidad académica: Artes Visuales
Nro. Cuit / Cuil: 27229815011
Teléfono: 005491168442745
Dedicación: Simple
Máximo título académico obtenido: Escenógrafa

Categoría Programa de Incentivos V
Función: Investigador de apoyo
Email: mgabgonz@gmail.com
Cargo Docente UNA: Adjunto
Condición: Regular
CV: [1576207261_cvcompletogonzalezmaria-gabriela2019.pdf](#)

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	1
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	0
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	1

Apellido y nombre: Victoria Emilia Chacón

Unidad académica: Artes Visuales

Nro. Cuit / Cuil: 27294696127

Teléfono: 005491150180449

Dedicación: Simple

Máximo título académico obtenido: Licenciada en Escenografía

Categoría Programa de Incentivos

Función: Investigador de apoyo

Email: vickyech@hotmail.com

Cargo Docente UNA: Ayudante de 1°

Condición: Regular

CV: [1576279915_cvcompletochaconvictoria-emilia.pdf](#)

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	0
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	0
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	0

Apellido y nombre: Julieta Kompel
Unidad académica: Artes Visuales
Nro. Cuit / Cuil: 23383056004
Teléfono: 005491153290067
Dedicación: Simple
Máximo título académico obtenido: Licenciada en Escenografía

Categoría Programa de Incentivos no posee
Función: Investigador de apoyo
Email: kompeljuli@gmail.com
Cargo Docente UNA: No posee
Condición: Regular
CV: [1576284934_cvcompletokompeljulieta.pdf](#)

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	0
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	0
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	0

Apellido y nombre: Rosa Inés Rodríguez Leroux
Unidad académica: Artes Visuales
Nro. Cuit / Cuil: 2705637102
Teléfono: 1157301746
Dedicación: Simple
Máximo título académico obtenido: Escenógrafa

Categoría Programa de Incentivos: No posee
Función: Investigador de apoyo
Email: lerouxines@gmail.com
Cargo Docente UNA: Titular
Condición: Interino
CV: [1576279612_cvcompletorodriguez-lerouxrosa-ins.pdf](#)

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	0
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	0
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	0

Apellido y nombre: Belén Clemente

Unidad académica : Artes Visuales

Nro. Cuit / Cuil: 27351176992

Teléfono: 005491131754223

Dedicación: Simple

Máximo título académico obtenido:

Carrera de Artes Escenotécnicas, Realización Escenográfica. INSTITUTO SUPERIOR DE ARTE. TEATRO COLON

Categoría Programa de Incentivos: No posee

Función: Investigador estudiante

Email: daniela.b.clemente@gmail.com

Cargo Docente UNA: No posee

Condición: Interino

CV: 1576282290_cvcompletoclementedaniela-belen.pdf

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	0
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	0
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	0

Apellido y nombre: Manuelita Navide

Unidad académica : Artes Visuales

Nro. Cuit / Cuil: 27333457690

Teléfono: 005491168747669

Dedicación: Simple

Máximo título académico obtenido: Maestría en maquillaje terciario, 2013

Categoría Programa de Incentivos: No posee

Función: Investigador estudiante

Email: manuelitanavide@gmail.com

Cargo Docente UNA: No posee

Condición: Interino

CV: [1575993951_cv-navide-manuelita-2019](#).

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	0
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	0
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	0

Apellido y nombre: Paola Raciti

Unidad académica : Artes Visuales

Nro. Cuit / Cuil: 27296429908

Teléfono: 02216694338

Dedicación: Simple

Máximo título académico obtenido: Bachiller Normal 1
La Plata 2012

Categoría Programa de Incentivos: No posee

Función: Investigador estudiante

Email: coquiraciti@gmail.com

Cargo Docente UNA: No posee

Condición: Interino

CV: [1576280862_cvcompletoracitipaola.pdf](#)

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	0
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	0
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	0

Apellido y nombre: Florencia Valentini

Unidad académica : Artes Visuales

Nro. Cuit / Cuil: 27363356945

Teléfono: 005491163646516

Dedicación: Simple

Máximo título académico obtenido: Instituto Municipal de Fotografía y Técnicas Audiovisuales. Tecnicatura en fotografía Profesional 2015

Categoría Programa de Incentivos: No posee

Función: Investigador estudiante

Email: fvalentini91@gmail.com

Cargo Docente UNA: No posee

Condición: Interino

CV: [1576279853_cvcompletovalentiniflorencia-3.pdf](#)

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	0
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	0
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	0

Apellido y nombre: Julieta Andrea Muro Frangi

Unidad académica : Artes Visuales

Nro. Cuit / Cuil: 27360866756

Teléfono: 1565636209

Dedicación: Simple

Máximo título académico obtenido: Maquillaje
Profesional y Artístico Instituto Alta Moda Roberto Piazza
2015

Categoría Programa de Incentivos: No posee

Función: Investigador estudiante

Email: julicel55@hotmail.com

Cargo Docente UNA: No posee

Condición: Interino

CV: [1576287622_cvcompletomuro-frangijulietta-andrea-1.pdf](#)

Producción

	2020	2021	2022
Publicaciones			
Libros	0	0	0
Capítulos de libros	0	0	0
Revistas con arbitraje	0	0	0
Otras revistas	0	0	0
Presentaciones a congresos	0	0	0
Desarrollos			
Patentes solicitadas en la Argentina	0	0	0
Patentes solicitadas en el exterior	0	0	0
Prototipos	0	0	0
Informes o documentos técnicos	0	0	0
Derechos de autor	0	0	0
Otros productos	0	0	0
Servicios			
Asistencia técnica	0	0	0
Desarrollos científico-técnicos	0	0	0
Obras en proceso			
Muestras/exhibiciones/ espectáculos/proyecciones/otros	0	0	0

PLAN DE INVESTIGACIÓN

Elsa Pastorino

Resumen:

Desde los inicios mismos del cine, se ha recurrido a complejos elementos escenográficos, basados en el concepto del estudio, con capacidad para generar la ilusión de ambientes, tanto reales como fantásticos.

Las modalidades de trabajo y su conocimiento dentro de la profesión, sumado a los cambios tecnológicos en cine; tanto en los soportes de filmación como en recursos de edición, hacen necesaria una nueva mirada sobre la escenografía cinematográfica.

La herramienta que más ha modificado su importancia en la actualidad es la maqueta, que se resignificó hasta reemplazar la construcción de grandes escenografías. A partir del cambio de rol que presenta la maqueta usada para las filmaciones cinematográficas, se ve modificado la percepción y el uso de la escenografía corpórea por un lado y de la maqueta en sí misma arribando a soluciones o nuevas posibilidades a partir de los recursos que han aportado estas nuevas formas de escenografía.

El abaratamiento de los costos en las construcciones de decorados, la posibilidad de recorrer en la totalidad los lugares que se representan en las maquetas. La posibilidad de intervención con distintas tecnologías y efectos especiales hacen posible realizar lugares inexistentes o reproducir espacios cuya accesibilidad sería impensada. Por ello, como escenógrafos y profesores de escenografía, nos vemos en la necesidad de comprender a fondo toda esta transformación.

El propósito de esta investigación es poder analizar y documentar las construcciones de las maquetas para cine y poder acercar este saber a las aulas de esta unidad educativa.

Sabemos que este conocimiento es decisivo a la hora de poder realizar un proyecto fílmico y consideramos que el mismo tiene que estar al alcance de todas las personas que han decidido dedicarse a esta disciplina.

Nos parece fundamental la investigación y documentación por un lado y sobre todo la transferencia a realizar dentro de la misma UNA y otras universidades o instituciones, proponiendo el intercambio de conocimientos a partir de foros, charlas, seminarios, difundiendo los documentos que surjan de esta investigación y realizando muestras de maquetas, como prototipos estructurales que promuevan la exploración de aspectos tecnológicos y arquitectónicos, considerando los requisitos que deben tener para ser utilizadas como escenografías, analizando el proceso de trabajo para su inserción en locaciones reales o mediante post-producción y nuevas tecnologías, lo que hace que sea necesario un replanteo en la enseñanza de sus especificidades, diseño y construcción.

Para concluir mencionamos una frase del cineasta, guionista, dibujante y escenógrafo francés George Méliés, llamado el creador de la magia en la cinematografía: *“El cine es, por sí mismo, un espectáculo de magia en el cual ocurren muchas cosas imposibles que sorprenden al asistente: el tener ante sus ojos otros lugares y otras personas, como si fueran reales, moviéndose, gesticulando; el conocer y viajar a otros mundos instantáneamente, sin apartarse de su silla; el repetir continuo de la realidad, y así recuperar escenas ya idas, sólo con asistir de nuevo a su representación; el experimentar alegrías, miedos, aventuras, sensaciones, con sólo estar de frente a la pantalla, sin tener que ejecutar nada, sin una exposición real; el acercarse a temas no posibles en la vida diaria”.*

Abstract:

From the very beginning of cinema, complex scenographic elements have been used, based on the concept of the studio, with the ability to give the impression of both real and fantastic environments. Work modalities and their knowledge within the profession, coupled with technological changes in cinema; both in the filming supports and in the

editing resources, make necessary a new perspective about filmsets.

Scale models are the tools that has changed the most in its importance nowadays, they have been redefined sometimes replacing the construction of great sets. Since the different role of models used for film, the concept and use of corporeal scenery and the model itself have been modified, arriving to solutions or new possibilities based on the resources that these new forms of scenery have provided.

Not only the reduction of costs in set building and the capacity to travel to every place represented, but moreover, the possibility of working with different technologies and special effects. Those interventions could make possible to create non-existent places or reproduce spaces whose accessibility would be unthinkable. Therefore, as set designers and scenography teachers, we find ourselves in the need of a thorough understanding of all this transformation.

The purpose of this investigation is being able to analyze and document the constructions of film models and bring that knowledge to the classrooms of this educational unit. We believe that this information is critical to work in film projects and we consider that it must be available to anyone that has decided to dedicate to this discipline. That is why it seems important for us on the one hand, the research and documentation and on the other hand, above all, the circulation of this information within this and others universities or institutions. We propose forums, talks and seminars for knowledge exchange, to spread the ideas and final documents of the final investigation. Also, we will make model expositions and prototypes to explore its architectural possibilities with technologies. In this way, we will consider the requirements that these models must have to be used as scenographies and the process for their insertion in real locations or through post-production. From that perspective, we would be able to do the necessary rethinking in how we will teach models design and construction.

To conclude, we appeal to a correct definition of who was the origin of special effects in cinematography, Georges Méliès: "Cinema is a magic show in which many impossible things can happen that surprise the public: to have in front of your eyes other places and other people, as if they were real, moving, gesturing; to know and travel to other worlds instantly, without leaving your chair; the continuous repetition of reality, and to thus recover already gone scenes, just by attending their representation again; to experience joy, fears, adventures, sensations, only by facing the screen, without having to do anything, without real exposure; approaching issues that are not possible in daily life. "

Estado actual del conocimiento sobre el tema:

Comenzando con las primeras proyecciones de los hermanos Lumière hasta las últimas películas creadas gracias a gráficos generados por ordenador, la industria no ha parado de innovar para hacer mejores producciones. Muchos han sido los avances técnicos que han revolucionado la historia de la cinematografía, siendo la maqueta de una incidencia determinante.

Tradicionalmente la maqueta de cine hereda el uso de la maqueta teatral, de naturaleza analítica. Su forma de cimentación, la calidad de los materiales, la disposición espacial de la misma, estaba pensada desde la comprobación de la construcción de espacios escenográficos reales para luego ser desechada.

De un tiempo a esta parte este paradigma cambió. En muchas películas clásicas y actuales puede verse la utilización de maquetas para reemplazar arquitecturas, geografías, paisajes sobrenaturales, etc.

Es a la luz de estos conceptos como la maqueta se convierte en un elemento escenográfico de valor en sí mismo. Ciudades enteras se diseñan y se construyen con diversos recursos que van desde la carpintería y el uso de moldes hasta la pintura en vidrio, con el objetivo de que el espectador sienta como real lo que ve filmado.

La maqueta es una de las mejores herramientas para lograr una buena escenografía en cine, permiten realizar tomas o planos desde ángulos o puntos que serían imposibles de rodar a tamaño real, lo que además conlleva al abaratamiento de los gastos de producción y agiliza el trabajo del equipo de rodaje.

Si nos remontamos prácticamente a los comienzos de la cinematografía, desde que George Méliés consiguió incrustar un cohete en la superficie de la Luna en 1902, nada volvió a ser lo mismo. Utilizando la sobreimpresión de imágenes, las dobles exposiciones, el uso de maquetas y a pesar de los pocos recursos técnicos de principios del siglo XX, logró producir la película *Viaje a la Luna* (*Le Voyage dans la Lune*) casi siete décadas antes de que la Misión Apolo 11 pisara por primera vez el satélite, creando así la primera gran película de ciencia ficción.

Actualmente para grabar las escenas más espectaculares de las principales producciones de Hollywood se utilizan maquetas. Sólo basta reparar en los géneros cinematográficos de terror, bélico, ciencia ficción, western, aventura, acción o suspenso incluso en las recreaciones de lugares históricos ya inexistentes, para darse cuenta de su importancia y necesidad en el desarrollo y concreción de un proyecto.

El uso del croma, pese a existir desde 1930, y su acoplamiento a las maquetas, ha alcanzado su mayor exponente en la era digital, permitiendo con esta práctica producir películas tan increíbles como *Titanic* o *Avatar* y como diría el propio James Cameron, director, productor y guionista de ambos films “*la idea es que, al final, el público no sepa qué es real y qué no, de todo lo que ha visto*”.

El cine es, sin duda, una forma de crear lo que no existe, en otras palabras, engañar a nuestro cerebro consiguiendo escenas difíciles de rodar o paisajes imposibles de soñar con la imaginación.

Films como *King Kong*, *E.T.*, *Star Wars*, *El señor de los anillos*; *Origen*, *Día de la Independencia*, *Batman*, *Godzilla* o *El Gran Hotel Budapest*, entre otras, nos permiten apreciar notablemente el uso de esta técnica. Estas fantásticas y taquilleras producciones no podrían haberse realizado sin el recurso de las maquetas, que permitieron recrear mundos imaginarios, edificios espectaculares, planetas inexistentes, viajes fantásticos, explosiones impresionantes o hundimientos catastróficos.

Los modelos a escala ocupan un papel fundamental entre los efectos especiales más utilizados en el cine y atento a que es difícil poder encontrar un producto comercial que tenga el aspecto y la escala adecuada, desde los objetos de mayor tamaño como paisajes o construcciones arquitectónicas hasta los minúsculos detalles como picaportes de puertas, muebles, alimentos, plantas, etc. son construidos artesanalmente desde cero, haciéndolos accesibles a los requerimientos técnicos.

Si bien dentro del mercado laboral se utilizan cada vez más las maquetas como escenarios para filmar, no crece de la misma manera la mano de obra especializada, en parte porque aún es incipiente la valoración de la misma dentro de las carreras de escenografía. Queda demostrado, que aún con la digitalización, la maqueta se usa cada vez más como escenario o escenografía cinematográfica y por ende no son pocos las producciones que necesitan contratar maquettistas.

La propuesta de esta investigación es poder documentar, inventariar y realizar un acopio de información generando una sistematización fehaciente sobre todas las especificidades y recaudos a tener en cuenta a la hora de realizar una maqueta apta para ser filmada en cine previa realización de prototipos.

En cuanto a lo acontecido en nuestro país, el conocimiento académico y artístico de Rodolfo Franco fundador en 1923 del primer taller de escenografía argentina en la Escuela Superior de Bellas Artes de la Nación Ernesto de la Cárcova, y sus discípulos Mario Vanarelli y Germen Gelpi, han tenido una importancia e incidencia fundamental en el mundo de la escenografía.

Todo el legado que han dejado y que se sigue replicando en las aulas de nuestra Universidad, sumado a los cambios tecnológicos, tanto en el soporte de filmación como en los recursos de edición, hacen que tengamos que mirar al cine y sobre todo a la escenografía cinematográfica de otra manera.

La relevancia de la construcción de las maquetas es tan apreciable que es necesario hacer de ellas no sólo un conocimiento que se enseñe en la materia Escenografía Audiovisual, sino que se hace imprescindible hacer una

adecuada recopilación de esa información técnica, replantearla y actualizarla.

Marco teórico:

Existe un salto cualitativo en la utilización de maquetas dentro de la historia de la escenografía: en sus orígenes, la maqueta (dentro del ámbito teatral) era utilizada como un instrumento útil para previsualizar aspectos técnicos de un diseño. Sus actuales usos en escenografía cinematográfica la han distanciado de su original rol para conferirle una importancia tal que se constituye como una posible nueva rama en la realización y diseño escénico.

El marco teórico de nuestra investigación pondrá, primeramente, en contexto el origen y uso de las maquetas; desde sus aplicaciones militares y arquitectónicas para abordar, desde aquí, su uso práctico en teatro.

Al adentrarnos en el pasaje de la maqueta como parte del proceso de trabajo en el diseño de una escenografía, analizaremos la ramificación de su uso en el ámbito cinematográfico, donde adquiere características particulares y se constituye en sí misma, en un elemento escenográfico y expresivo. Analizaremos autores como Gastón Breyer, Carmen Silva, Germen Gelpi, Marisa Cubalo, Bruno Mello, entre otros.

En su *Trattato di Scenotecnica*, el pintor y escenógrafo italiano Bruno Mello considera a la maqueta como un elemento escenotécnico originalmente teatral, que el cine toma para sí dándole un uso nuevo de acuerdo a sus posibilidades técnico/creativas, pero considerándola como uno de los puntos de contacto entre la realización escénica teatral y la cinematográfica.

Por su doble utilidad, recorreremos por un lado sus posibilidades y aplicaciones como elemento técnico e instrumental en diferentes efectos visuales y por otro su uso como elemento creativo y meramente expresivo en el cine contemporáneo mediante el citado de ejemplos y entrevistas a directores como Joe Wright, Wes Anderson, James Cameron, etc.

Considerando que las maquetas permitieron a los cineastas situar escenas en entornos que serían impracticables, problemáticos o demasiado costosos para construir o visitar, Anderson además, ha comentado en diferentes entrevistas, que él siente que el público tiende a reconocer los efectos realizados por computador, por lo que prefiere el uso de maquetas.

Carmen Silva, artista plástica chilena, en su libro *Maquetas para cine, viejos recursos para nuevos lenguajes* menciona que "Argentina cuenta con una importante industria cinematográfica desde la primera mitad del siglo pasado y desarrolla hace décadas una gran industria de cine publicitario, estos factores han sido fundamentales en el desarrollo y conservación de las distintas disciplinas y oficios que participan en la elaboración de una imagen cinematográfica en esto radica principalmente el motivo por el cual la construcción de maquetas para cine existe aún como oficio en la Argentina, a veces de forma casi artesanal".

Asimismo en su libro *Escenografía Cinematográfica*, Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari argumentan que además de servir como herramienta explicativa o descriptiva de un ambiente, el uso de maquetas brinda muchas posibilidades a otras áreas creativas que intervienen en la realización de una película, ya que el trabajo en escala le facilitará al director la posibilidad de plantear distintas opciones que lo conducirán a definir la puesta de cámaras, la iluminación y fotografía más adecuadas.

Marisa Cubalo en su publicación: *Enseñar con tecnología: la maqueta como herramienta con valor didáctico- disciplinar* de la Facultad de Arquitectura, Diseño y urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, escribe: "

Analizar y plantear estrategias didácticas para incorporar este material de enseñanza, como medio de producción y construcción del pensamiento proyectual resulta un desafío a la luz de las últimas innovaciones y abre el debate sobre su convivencia y su relación con las prácticas convencionales.

Un recorrido por las potencialidades de la maqueta analógica y digital, citando antecedentes y conceptualizaciones sobre este dispositivo puede ser una instancia propicia para revisar las estrategias de abordaje de las tecnologías educativas y a partir de estas reflexiones vislumbrar algunos aportes que permitan desarrollar nuevas actitudes,

aptitudes habilidades y destrezas en los estudiantes.

La maqueta como material de enseñanza propio de la disciplina se constituye en una herramienta de pensamiento y análisis, un puente entre las ideas y la realidad que hace explícito el camino creativo para materializar la idea del proyecto.

Si tenemos en cuenta que la maqueta es una representación física o modelo tridimensional a escala reducida de una idea, de un pensamiento que se hace concreto en la maqueta podemos deducir, que su incorporación puede ser una herramienta para favorecer actividades creativas de comprensión y resulta una alternativa válida para apuntalar el proceso de construcción del pensamiento proyectual.

La experiencia en el taller demuestra que la maqueta además de ser una herramienta que ayuda al diseño tiene capacidad para constituir por sí sola un sistema de comunicación más eficiente e incidente en el espectador en muchos casos que la realidad misma.

Este mapa de situación, nos permite entonces preguntarnos cuál es el panorama que se vislumbra en los talleres de arquitectura ante estos escenarios. Modalidades de enseñanza tradicionales que coexisten con propuestas innovadoras, flujos de información de todo tipo y de acceso inmediato, creciente aparición de asignaturas, parecen ser algunos de los múltiples aspectos sobre los que pensar.

Si bien hoy, las propuestas educativas están marcadas por la incorporación de las tecnologías, una posible mirada puede ser concebir la idea de enseñar pensando que la producción de conocimientos en el taller de arquitectura no está en lo digital, sino «entre» lo análogo y lo digital. Una especie de ciclo de iteraciones frecuentes de ir y venir entre lo virtual y lo real, atendiendo a la complejidad de este recorrido y reconsiderando una adecuada elección de las tecnologías y su oportuna utilización”.

Objetivos e hipótesis de la investigación:

Objetivo general:-

- Dar cuenta del cambio de paradigma en la utilización de la maqueta en cine analizando y documentando la producción de maquetas escenográficas significativas para así poder plasmar un exhaustivo registro de cómo funciona la herramienta maqueta a partir de la realización de un prototipo para ser transferible y socialmente apropiable.

Objetivos específicos:

- Documentar qué elementos son necesarios para la construcción de maquetas.
- Desarrollar de los procesos de trabajo en la realización.
- Perfeccionar los detalles constructivos y de finish en su confección dentro de nuestro espacio de trabajo dejando registro de esto para los futuros técnicos y profesionales.
- Profundizar en el uso de recursos técnicos existentes e incorporar nuevos, como capital y herramienta, frente a un mercado laboral creciente.
- Desarrollar mecanismos de divulgación y transferencia (muestras, charlas, cursos, etc.)
- Implementar formas de evaluación de las diferentes etapas de este proyecto.

Hipótesis:

La maqueta cinematográfica dejó de ser una mera herramienta de verificación para adquirir un rol propio y convertirse en un elemento escenográfico en sí mismo, viéndose potenciado su valor gracias a la tecnología y los efectos visuales, demandando a su vez nuevas prácticas profesionales y un nuevo lugar en el mercado laboral.

Metodología:

La metodología que se aplicará es cuanti-cualitativa.

Por un lado hay un trabajo de investigación de recopilación y descripción bibliográfica y biográfica que aspira a poder ser el puntapié inicial de una documentación minuciosa sobre la forma en que se realizaban las maquetas, donde, como, en qué momento del proyecto audiovisual y fundamentalmente para qué se utilizaban.

También es cualitativa la metodología a aplicar para recopilar información a través de entrevistas a docentes de la cátedra de cine ENSBA Escuela Nacional Superior de Bellas Artes E. de la Cárcova y a diversos escenógrafos o cineastas.

Encontrar en la línea de tiempo del cine los cambios en los requerimientos sobre las maquetas, es un trabajo cuantitativo en el que se realizará una documentación fotográfica ordenada.

Generar un banco de datos o archivo visual de distintas maquetas y de imágenes de films donde éstas se utilizan, trabajos de edición y videos como también escenografías construidas en estudios y su inserción en escenarios reales.

Seleccionar material teórico parcial, obtenido en la fase de búsqueda, para luego redactar un escrito más acabado donde se dé cuenta de lo anteriormente mencionado. Dicho escrito apunta a ser el disparador para revisar las

prácticas pedagógicas en el aula en el dictado de la materia y usado como material de transferencia a la sociedad en formato de charlas, participaciones de encuentros, congresos, muestras y documentos fehacientes de lectura libre.

Se construirá un «prototipo ideal» de maqueta para filmación, con las especificidades necesarias para poder evaluar las diferentes puestas de cámaras, con sus consecuentes complejidades, contemplación de espacios exteriores reales o virtuales para su inserción, necesidad de ampliación de detalles para tomas en primer plano, factibilidad de una correcta iluminación, etc.

A - Fase descriptiva:

- 1- Relevamiento bibliográfico y fotográfico fílmico.
- 2 - Realización y desgrabación de entrevistas.
- 3 - Lectura y cruce bibliográfico.
- 4 - Definición de los criterios a utilizar.
- 5 - Preparación ponencia para el Congreso en la Universidad Nacional del Centro(UNICEN).

B- Fase de desarrollo

- 1 - Desarrollo del prototipo de maqueta.
- 2 - Seguimiento y registro del proceso
- 3 - Clasificación y digitalización del material fotográfico obtenido.
- 4 - Verificación de viabilidad para puestas de cámaras y encuadre

C-Fase de sistematización y transferencia.

- 1 - Sistematización del proceso a exponer, compartir y confrontar.
- 2 - Preparación y distribución de publicaciones para ofrecer a los contactos interesados.
- 3 - Planeamiento de muestras, charlas y foros de opinión.

D- Fase conclusiones generales.

- 1- Evaluación del proceso realizado y planteamiento de nuevos interrogantes
- 2- Confección del informe final.

Antecedentes del equipo en la temática:

Desde el año 2003 hasta la actualidad, la Lic. Elsa Pastorino, actualmente titular concursada de la cátedra Taller Proyectual de Escenografía Audiovisual, en el Nivel 5, se encarga de la evaluación y dirección de la construcción de maquetas cinematográficas.

Durante este año ha estado a cargo del Seminario Intensivo "*Magia en Miniatura. Taller de texturas para realización de maquetas*" en la Secretaría de Extensión del Departamento de Artes Visuales UNA

En el año 2016 dirigió el "*Taller Habitar el Espacio*" para el Proyecto NEXOS. La UNA en el Hospital Borda, donde se trabajó en la estimulación manual, visual y cognitiva de los participantes, por medio de la construcción de edificios en escala. Fue miembro expositor de la 3º jornada de Tesistas y Graduados 1º encuentro equipos de investigación.

Como titular de la cátedra Dirección de Arte III en la Licenciatura en Dirección de Arte de la Universidad del Cine FUC, participa como asesora de Escenografía en los rodajes que realizan dentro de la Institución como con productoras privadas y forma parte del equipo docente que dirige el Taller de Escenografía.

La Prof. Gabriela González es integrante de la cátedra Taller Proyectual de Escenografía Audiovisual de la Licenciatura en Escenografía de la UNA, desde el año 2003. Actualmente Adjunta concursada y realiza el seguimiento y diseño de las maquetas cinematográficas de los niveles 4 y 5 de la cursada.

La Licenciada Etelvina Toledo, fue ponente sobre "*La Disparidad en la Enseñanza de la Escenografía*" en el 1º congreso de Escenografía en Tandil en el año 2013 y realizó la muestra de trabajos fotográficos en la Casa de la Cultura de Quilmes en el 2008 y la muestra de trabajos sobre maquetas en el Centro Cultural Borges en el 2008.

La Lic. Victoria Chacón ha realizado durante su formación académica y en su actividad profesional numerosas maquetas, se destaca la realizada como modelo probatorio de la puesta de Mariano Pensotti para la ópera *Beatrix Cenci* en la Opera National du Rhin (Estrasburgo, Francia) en el año 2018, cuya escenografía estuvo a cargo de Mariana Tirantte. También la ha utilizado como herramienta pedagógica fundamental en sus talleres "*Diseñar Escenografía*", "*Pequeños proyectos para cine y TV*" en Club Cultural Matienzo y Espacio Yrupé, desde 2013 a la actualidad.

La Profesora Inés Rodríguez Leroux, actualmente titular asociada de Proyectual Escenografía Audiovisual, donde se ha desempeñado desde el año 1999. Ha realizado cursos de Capacitación sobre Dirección de Actores y Puesta de Cámaras y Seminarios sobre la *Producción y Tecnologías Modernas de la Televisión Color* en Sender Freis de Berlín, Alemania. Participó del *Encuentro de Televisoras Públicas y Culturales desde el Mercosur hacia América Latina*. Su amplia trayectoria en la TV le ha permitido trabajar con importantes directores como Nicolás del Boca, María Herminia Avellaneda, Alejandro Doria, Oscar Barney Finn, Sergio Renán, Luis Puenzo y Carlos Sorín, entre otros y desempeñarse desde el año 2003 a 2013 como Coordinadora de Escenografía en la TV Pública.

Julieta Kompel es egresada de la UNA. Ha realizado los siguientes talleres y seminarios Mapping - Matías Lemos /

Centro Cultural R.R. Rojas, Scene Design: Theatre, Opera and Dance - V. James / M.H. History of Costume Design - E. Pangburn / M.H.C., Dirección de Arte y Vestuario - C. Nigro & R. Fischerman, Seminario Práctico Dirección de Arte - W. Cornas & J. Cavia, Fotografía - T.E.I Taller La Imagen, etc. Fue Directora de Arte y de realización maquetas para el documental Saulo con dirección y producción de Saula Benavente, la campaña comercial de Glaciar, el film El gran combo y la campaña comercial de Asdra/Linkedin entre otras.

Julieta Muro Frangi, ha terminado de cursar su última materia de la Licenciatura en Escenografía UNA. Ha trabajado como asistente de escenografía y vestuario en la obra "*La monja judía*" en El tinglado. Realizó maquetas para el documental sobre Saulo Benavente e intervino en la realización escenográfica de la obra "*Gershwin, el amor está aquí para quedarse*" en El Ópalo.

Florencia Valentini está cursando la Licenciatura en Escenografía en la UNA, es Técnica en Fotografía y artes Audiovisuales del Instituto Municipal de Arte Fotográfico y Técnicas Audiovisuales y realizó el taller de Fotografía de Moda en la Escuela Adrián Fagetti.

Manuelita Navide está cursando las últimas materias de la Licenciatura en Escenografía, Universidad Nacional del Arte. Se desempeñó como Ayudante de Segunda en Historia de las Artes Visuales V, Catedra Magaz, UNA. Obtuvo la Maestría en Maquillaje en el Instituto de Alta Capacitación Profesional. Realizó los siguientes cursos en la Escuela de Capacitación Docente, Ministerio de Cultura de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires: "*Metodología de la enseñanza por proyectos para el desarrollo de habilidades cognitivas y no cognitivas en los procesos de aprendizaje*", "*Proyectos de Arte y Nuevas Tecnologías*". También realizó el taller de Modelado y Moldería y el taller de Piezas Arquitectónicas para Escenografía con el Escultor Carlos Junco

Paola Raciti, se encuentra cursando el último año de la carrera Licenciatura en Escenografía de la UNA. Participante de la muestra "*Las mil y un artes*", fue asistente de dirección, vestuario y sonido en la obra Roberto Zucco para la Universidad Nacional de Arte, fue la escenógrafa de la obra "*La tiendita de los horrores*" (Expresarte Espacio Artístico) y de "*Festival Cuartos*" UNA (Universidad Nacional de Arte) entre otras. Es productora en agencia de eventos 352st.

Belén Clemente se encuentra cursando Licenciatura en Escenografía en la Universidad Nacional del Arte con el 96% de materias aprobadas. Realizó la Carrera de *Artes Escenotécnicas y Realización Escenográfica* en el Instituto Superior de Arte del Teatro Colón y el curso de *Diseño y Realización escenográfica* en El Arte Cooperativa y un seminario de moldería y resina/Resina. Poliéster entre otros

Resultados y transferencias esperados:

Estimular el entendimiento de los objetos analizados, articular y organizar el conocimiento en torno al tema, reconociendo su naturaleza y características en un estudio metódico y colectivo, aplicable a nuestro ámbito académico y de trabajo,

Incentivar el reconocimiento del espacio artístico y la función de la maqueta en el medio cinematográfico.

Promover la difusión de saberes instrumentales que permitan adquirir y manejar recursos de diferentes complejidades para el análisis de fenómeno maqueta, su inserción en las prácticas profesionales, su alcance y las metodologías de trabajo que abarca.

Fortalecer redes de intercambio entre los investigadores y colegas donde circulen conocimientos, bienes culturales y del patrimonio intangible de los oficios tradicionalmente conectados a las maquetas, integrados con nuevos aportes provenientes de la tecnología.

Dar marco teórico a prácticas concretas, con una creciente salida en el mercado laboral.

Realizar intercambios con distintos departamentos de la Universidad Nacional del Arte UNA y otras universidades

nacionales como la Universidad Nacional de la Plata UNLP, Universidad Nacional de la Matanza, Universidad Nacional de Cuyo UNCUYO y la Universidad Nacional del Centro UNICEN, entre otras, intentando a futuro la inclusión de universidades de otros países.

Bibliografía:

Libros

- Breyer, Gastón**, La escena presente: teoría y metodología del diseño escenográfico, Buenos Aires, Del Infinito, 2005.
Cinnecittá, Una magia senza fine, Milano, National Geographic.
Ettedgui, Peter, Diseño de producción y dirección artística Cine, Barcelona, Océano, 2001.
Gentile, Díaz Ferrari, Escenografía cinematográfica, La crujía 2011.
Guillen, José Mascardo, Cine de animación en más de 100 largometrajes, Madrid, Alianza, 1997.
Mello, Bruno, Trattato di Scenotecnica, Serie Go?rlich, Milán, Ed. Novara, 1979.
Pallin, Gail, Stage Management, The Essential Handbook, Londres, Nick Hern Books, 2011.
Ramírez, Juan Antonio, La arquitectura en el cine, Hollywood la edad de oro, Madrid, Hermann Blume, 1986.
Roca, Cora, Homenaje a la escenografía Argentina, Buenos Aires, Eudeba, 2015.
Selby, Andrew, Animación: nuevos proyectos y procesos creativos, Parramon, 2009.
Shaw, Susannah, Stop Motion, Craft skills for model animation, USA, Focal Press, 2008.
Silva, Carmen, Maquetas para cine, viejos recursos para nuevos lenguajes, Chile, Uqbar, 2011.
Warner Bros Studio Tour, The making of Harry Potter, London, The oficial guide.
Wilkie, Bernard, Manual de efectos especiales para tv y video, Barcelona, Gedisa, 2000; pp 10-47, pp 114-265.

Artículos

- Bejarano, Petersen**, "Realismos: rupturas verosímiles, estrategia autenticante y confrontación ficcional en el campo cinematográfico", Primer Encuentro de Becarios de la UNLP, Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNLP, La Plata, (29 y 30 de agosto de 2005).
Directores Argentinos Cinematográficos DAC, "Animación low cost". Revista Directores. Revista nro. 19 (Abril, Mayo 2019); pp 96 -98.
Posada, Enrique, "La Escenografía como Arte en el Cine". El espectador imaginario, publicación de Aula crítica, Escuela de Crítica Cinematográfica, (2013).

Trabajos de Investigación

- Mell, Natacha M.**, Cine de animación en la Argentina, Buenos Aires, Museo del cine Pablo C. Ducros Hicken, división investigación y documentación, 1986.

Páginas web

- Carpallo Pericás, Carlos**, El Cine de Aquí, ,13/05/2012, Escenografía: reviviendo la Historia a través del cine, 05/12/2019.

- Carlota, Blog**, 05/2015, Efectos Especiales, <https://avatarepelicula.wordpress.com/2015/05/27/efectos-especiales/>, 12/2018.
- Cultura colectiva**, 24/11/2017, Historia abreviada de la evolución del cine: de lo analógico a lo digital, <https://culturacolectiva.com/cine/historia-de-la-evolucion-del-cine-de-lo-analogico-a-lo-digital> , 11/2018.
- Davidneat**, 22/10/2013, Conceptos básicos de creación de modelos: creación de superficies, <https://davidneat.wordpress.com/2013/10/22/model-making-basics-creating-surfaces/> , 02/2018.
- El trece tv**, Recorremos los escenarios de Argentina, tierra de amor y venganza con Benjamín Vicuña y Gonzalo Heredia, https://www.eltrecetv.com.ar/videos/argentina-tierra-de-amor-y-venganza/recorremos-los-escenarios-de-argentina-tierra-de-amor-y-v_110536 , 07/2019.
- Fernández, Edgardo**, Neoteo, 17/08/2013, El cine y la tecnología: Pintura sobre cristal y maquetas, <https://www.neoteo.com/el-cine-y-la-tecnologia-pintura-sobre-cristal-y-maquetas/> , 08/2019.
- Gavilán, Marina**, Psicología del lenguaje, 13/12/2018, La evolución del cine y los efectos especiales, <https://medium.com/psicolog%C3%ADa-del-lenguaje-ugr/la-evoluci%C3%B3n-del-cine-y-los-efectos-especiales-a9322f604d40> , 08/2019.
- Jiménez García, Carolina**, Los inicios de los efectos especiales en cine, 07/11/2017, <https://okinofografia.wordpress.com/2017/11/07/los-inicios-de-los-efectos-especiales-en-el-cine/> , 09/2019.
- Jiménez, Pepo**, La sexta, 15/05/2014, ¿Cómo eran los efectos especiales en el cine antes de los ordenadores?, https://www.lasexta.com/tecnologia-tecnoplora/ciencia/divulgacion/como-eran-efectos-especiales-cine-antes-ordenadores_2014051457fca2b40cf2fd8cc6b0e641.html , 08/2019.
- Martínez, Enrique- Sánchez**, Salanova, Figuras del cine: Emilio Ruiz del Río, Maestro del trucaje cinematográfico, https://educomunicacion.es/cineyeducacion/figuras_emilio_ruiz_del_rio.htm , 10/2019.
- Maquetas**, 08/05/2018, Las maquetas en escena: útiles en el cine y el teatro, <https://www.maquetas.tech/blog/las-maquetas-en-escena-utiles-en-el-cine-y-el-teatro/amp/> , 12/2018.
- Meléndez Martin, Javier**, 21/05/2016, Wes Anderson y los efectos especiales artesanales, <https://www.yorokobu.es/cuentos-wes-anderson/> , 09/2018.
- Mendiz, Alfonso**, Fila siete, Matrix (1999) // Larry y Andy Wachowsky (parte V), <http://www.alfonsomendiz.com/fila-siete/matrix-parte-v-escenarios-y-efectos-especiales/> , 12/2019.
- Posada, Enrique**, El espectador imaginario, 04/2013, La escenografía como arte en el cine, <http://www.elespectadorimaginario.com/la-escenografia-como-arte-en-el-cine/> , 05/12/2019.
- Quijada, Vicente**, Muvi, 03/2018, No son tan grandes como crees. 15 escenarios de películas que en realidad eran de miniatura, <http://www.upsocl.com/muvi/no-son-tan-grandes-como-crees-15-escenarios-de-peliculas-que-en-realidad-eran-de-miniatura/> , 10/2019.
- Revista web**, 25/11/2018, Post by tag: maquetas cine, <https://revistaweb.es/tag/maquetas-cine/> , 05/12/2019.
- Rocío Gil Grande**, RTVE, 10/03/2017, Más que una película: King Kong o la evolución de los efectos especiales en el cine, <http://www.rtve.es/noticias/20170310/mas-pelicula-king-kong-evolucion-efectos-especiales-cine/1501707.shtml> , 11/2018.
- Subido por Woodrue, Ellen**, YouTube, 17/04/2017, El último truco; Emilio Ruiz Del Río 2008 <https://youtu.be/LPKiviAm2kQ> , 10/2019.
- Semper, Daniel**, Aerometal, 01/2009, Los efectos especiales de Benjamin Button y Brad Pitt, <http://www.aerometal.com/2009/01/13/los-efectos-especiales-de-benjamin-button-y-brad-pitt/> 12/2018.
- Telefe**, Espía el detrás de escena de "El cuento de las comadrejas", <https://telefe.com/cine/estrenos/espia-el-detras-de-escena-de-el-cuento-de-las-comadrejas/> , 20/05/2019.
- Tones, Jhon**, Epinof Directores y guionistas, 03/05/2018, George Méliès en 11 cortos pioneros de los efectos especiales, <https://www.epinof.com/directores-y-guionistas/george-melies-en-11-cortos-pioneros-de-los-efectos-especiales> , 11/2018.
- Ya lo sabes**, 10/01/2018, Un museo dedicado a las maquetas a escala utilizadas en las pelí

Cronograma de actividades

2020

Actividad	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Relevamiento de bibliografía y material fílmico	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realización y desgrabación entrevistas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lectura y cruce de bibliografía	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preparación de ponencia Congreso UNICEN	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Definición de criterios a utilizar en el diseño del prototipo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Planteo del prototipo y especificidades técnicas y estéticas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desarrollo del prototipo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verificación de viabilidad para puestas de cámaras y encuadre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Selección de documentación realización del prototipo/maqueta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Búsqueda de contactos para exponer el prototipo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Elsa Pastorino

2021

Actividad	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Construcción del prototipo y maqueta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Constatación de aptitudes esperadas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seguimiento y registro del proceso	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clasificación y digitalización del material fotográfico obtenido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sistematización del proceso a exponer, compartir y confrontar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disposición del material a exponer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preparación y distribución de publicaciones para ofrecer a los contactos interesados	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Planeamiento de muestras, charlas y foros de opinión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Organización de traslado, montaje y desarme de muestras

Evaluación del trabajo realizado y planteamiento de nuevos interrogantes

Confección del informe final y conclusiones de la investigación

PRESUPUESTO

Importante:

El monto máximo financiado para los proyectos de categoría PIACyT es de hasta \$25000, y para los de categoría PICTTA es de hasta \$80000.

RUBRO MONTO EN PESOS

1ra etapa

Insumos (1) 19150

Bibliografía 1400

Publicación de resultados del proyecto 14500

Gastos de servicios técnicos especializados (2) 9500

Viajes y Viáticos (3) 15000

Equipamiento 6850

Gastos de trabajo de campo (4) 12000

2da Etapa

Bienes de consumo 35121.85

Servicios de terceros 1070.00

Viajes y viáticos 49421.50

- NOTA:
- (1) Insumos para producciones artísticas, cds, dvds, útiles de oficina y escritorio, repuestos y accesorios, etc.
 - (2) Alquileres de equipos, mantenimiento, servicios técnicos y profesionales, servicios comerciales y financieros, etc.
 - (3) Gastos de pasajes, estadías e inscripción a congresos de los integrantes del grupo de investigación. Se contempla la participación en reuniones científicas realizadas en el país y en el exterior. Podrá aplicarse a este rubro hasta el 20% anual (acumulable) del monto total del subsidio asignado.
 - (4) Gastos de trabajo de campo que justifiquen el presupuesto solicitado.

RESULTADOS DEL PROYECTO

Breve resumen de la labor original realizada y metas parcialmente alcanzadas y en desarrollo en el período:

La propuesta original del equipo es investigar sobre la construcción y utilización de las maquetas de cine; para lo cual se propone la realización de un prototipo y la documentación de los procesos de construcción de las mismas.

La elección del tema tiene que ver con la importancia que tienen estos complejos elementos escenográficos para generar ilusión de ambientes (reales y fantásticos). Hallamos que es escasa la información, investigaciones o escritos al respecto, por lo que consideramos que es importante realizarla para poder actualizar la mirada sobre la escenografía cinematográfica para conocer las distintas modalidades de trabajo y las nuevas tecnologías que en la actualidad se están usando.

A partir de las primeras lecturas de la bibliografía, de las entrevistas realizadas y del relevamiento de las imágenes fílmicas, pudimos observar que la maqueta cinematográfica cada vez más es usada en reemplazo de grandes construcciones. Si bien no se ha dejado de utilizar la construcción de escenografía, se han modificado las formas en que se filma, es decir, se utilizan estudios con muchos efectos especiales, entre ellos el uso de la pantalla verde o azul, llamada croma que permite filmar a un actor con el fondo de este color para después reemplazar el fondo, ya en el proceso de edición, con la imagen de un paisaje, casa, o lugar donde realmente está sucediendo la acción.

Por otro lado hemos arribado a conclusiones que indican que se realizan maquetas cinematográficas de elementos que serían muy difíciles de construir, o que demandan mucho dinero para realizarlo o que es necesario que mute o se transforme y sería imposible en una estructura real, como es el caso de las explosiones, hacer que un cohete vuele, etc. Como parte del proceso de comprensión de todos estos procedimientos que se utilizan para el diseño, construcción y edición de estas herramientas fílmicas, hemos planteado construir un prototipo de maqueta para poder documentar su realización.

Si bien los acontecimientos de público conocimiento (pandemia), han afectado la concreción en tiempo y forma del cronograma presentado en el documento descriptivo de este proyecto, se han logrado realizar todas las tareas planteadas: acopio, compilación y edición de registros visuales de la realización de maquetas de alumnos como fotografías, memorias descriptivas y desarrollos técnicos de trabajo que son parte de los contenidos producidos en el marco de las clases de la cátedra y están vinculados al objeto de estudio. Investigación de opciones concernientes a los materiales de utilidad para la construcción del prototipo.

Gracias a las entrevistas, trabajos de alumnos y nuestro propio prototipo, pudimos comprobar la exigencia que un buen resultado implica. El uso adecuado de materiales y su reacción es fundamental sobre todo cuando las maquetas deben someterse a efectos especiales los mismos deben estudiarse con mucho detenimiento, lo que conlleva a mucha dedicación y paciencia, ya que como lo demostramos, muchas veces lo que imaginamos no puede concretarse, y vemos malogrado un trabajo de días, por una prueba no realizada a priori.

Si bien en un comienzo era más habitual el uso de maquetas en el cine, con la llegada de los efectos visuales generados por computadoras, el mismo se fue dejando a un lado, pero afortunadamente con el tiempo y los resultados obtenidos, muchos directores se fueron dando cuenta que las maquetas bien realizadas, se ven mucho más realistas que los planos generados completamente por ordenador, lo que nos hace suponer que el futuro de los modelos a escala, tanto en el ámbito cinematográfico, como fuera de él, seguirá siendo utilizado y muy valorado a pesar de los avances tecnológicos por lo cual este proyecto ha servido como punto de partida a nuevos cuestionamientos y trabajos futuros.

Se presentó una ponencia en el Congreso de Escenografía en la Universidad Nacional del Centro UNICEN en el 2022, así como una publicación en la Revista Escena UNO.

Dentro del desarrollo del proyecto se pudo documentar las distintas etapas que se necesitan para la realización de maquetas para cine.

Adjuntamos archivo en drive

<https://drive.google.com/file/d/1FMJ6ib2WgzQ7TOQKj0RNBwLlpuEwRVvq/view?usp=sharing>

Se realizaron entrevistas

https://drive.google.com/file/d/1tGyYpALRb6gOU1q2QA0Jmh-xJAai_b9e/view?usp=sharing

Se documentaron qué elementos son necesarios para la construcción de maquetas.

<https://drive.google.com/file/d/1I9geaThUgSKJmP7xGxvTLrAkqmMFDwWy/view?usp=sharing>

Se realizó un prototipo de maqueta

<https://drive.google.com/file/d/1qKSKOHDq-KIJA7galWcYl0Eynfsq85j4/view?usp=sharing>

Luego se le aplicaron distintas pruebas

https://drive.google.com/file/d/1mw6vgDT9A4uyMkyr0xJ_7dCKDWeRMm1e/view?usp=sharing

Se registraron las realizaciones de producciones individuales de distintos alumnos.

<https://drive.google.com/file/d/1OxNoSBN6ZBpL1OqTc3meURvUUe9Xrftw/view?usp=sharing>

El grupo participó del Congreso Internacional de Escenografía en la universidad UNICEN de Tandil en el 2022 con la siguiente ponencia.

https://drive.google.com/file/d/1_wfORKibDZ1LBATbQKjQM-62XgEldqHy/view?usp=sharing

Inconvenientes encontrados para el desarrollo del plan:

A la fecha el equipo desarrolló todas las actividades propuestas para la investigación.

Los inconvenientes que hubo están vinculados a la pandemia y las demoras que conllevó. Fue imposible comenzar a trabajar en el prototipo en tiempo y forma. No se consiguieron materiales. No se pudo comenzar a trabajar en equipo. Se atrasaron las compilaciones de material bibliográfico.

En una segunda etapa, pudimos completar las entrevistas, desgrabaciones, impresiones, preparación de materiales para muestras y exposiciones, etc.

Entre otras actividades se hizo el acopio y edición de material fotográfico de procesos de maquetas, compilación de opciones concernientes a materiales y técnicas para la ejecución del prototipo, así como el desarrollo concreto del mismo (planimetría, búsqueda de presupuestos, construcción y armado).

También se preparó todo el material para la muestra de procesos y registros de desarrollo técnico que se incluye en el apartado de transferencia del proyecto: impresiones de imágenes y planos seleccionados, investigación de proveedores de los insumos necesarios, montaje en soportes aptos para exhibición, etc.

Se cumplimentó con la participación en el Congreso de Escenografía y la publicación en Revista Escena UNO

<https://escenauno.org/la-escenografia-para-cine-en-los-tempos-actuales-la-maqueta-como-herramienta-de-construccion-de-espacios-escenicos/>

y se produjo una muestra virtual sobre el proyecto para la misma Universidad.

https://drive.google.com/file/d/1bllliHITWv6t4R1f237ShF-Y29XCXZqS/view?usp=share_link

Resultados finales o metas a alcanzar en el período siguiente:

La investigación propuesta se logró llevar a cabo. En el transcurso de la realización de la misma se encontraron elementos que podrían desarrollarse más, como el uso de iluminación en las maquetas para cine, ya sea la luz dentro

de las maquetas como la iluminación externa de las mismas.

Hemos logrado la concreción de todos los elementos que nos permitieron el montaje final de las muestras fotográficas de maquetas cinematográficas que dieron origen y acompañan a la investigación.

Esta presentación tiene el carácter de declaración jurada. La Dirección del proyecto, en la persona del /la Director/a y Codirector/es, declaran conocer y aceptar la normativa vigente para esta convocatoria.

Asimismo, manifiestan que los fondos que puedan asignarse al presente proyecto serán exclusivamente utilizados para su realización de acuerdo con los objetivos y el plan de trabajo que consta en la presente solicitud.

Los resultados obtenidos en el marco de la presente convocatoria susceptibles de ser protegidos por normas de propiedad intelectual serán de propiedad exclusiva del Instituto Universitario Nacional del Arte, excepto en los casos en que existieran acuerdos previos firmados que establecieran condiciones especiales. Los recursos que origine la comercialización de los resultados serán distribuidos entre las partes, de acuerdo con las resoluciones del Consejo Superior vigentes al momento de la negociación. Finalmente, declaran que de acreditarse el proyecto se dispone de los recursos de personal, de infraestructura y el equipamiento adecuado para la ejecución del proyecto.-



Elsa Pastorino

Buenos Aires, febrero 2023

Firma del Director

Aclaración

Lugar y Fecha



Etelvina Toledo

Buenos Aires, febrero 2023

Firma del Codirector

Aclaración

Lugar y Fecha



ACUERDO DE LAS AUTORIDADES DE LA UNIDAD ACADÉMICA RESPECTIVA, PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO. CERTIFICACIÓN DE DATOS Y CONFORMIDAD DE LA SEDE FÍSICA (Para tener validez, este acuerdo debe ser firmado por el Decano, los Directores de Área Transdepartamental, los Directores de Instituto o el Secretario de Investigación -o equivalente- de la Unidad Académica.

De ser acreditado el presente proyecto de constancia que esta Unidad Académica otorga su conformidad para su realización en el ámbito de la misma y que los datos de vinculación laboral del personal afectado al proyecto son correctos.

UNIDAD ACADÉMICA	Artes Visuales
CARGO	_____
FIRMA	_____
ACLARACIÓN	_____
LUGAR Y FECHA	_____