

Representación de problemas sociales a través de Mister Brau y su dirección de arte audiovisual

Claudia Natalia Moncayo Guijarro ^(*)

Resumen: Este artículo pretende realizar aportes conceptuales a la presentación de Alessandro Pellegrini: ¿Puede el humor de un dios negro promover la diversidad racial? Estudio de campaña publicitaria de la compañía de seguros Suhai. Se busca enriquecer el trabajo realizado, desde una mirada externa de la labor de la dirección de arte y los recursos e investigación que forma parte de la preproducción. Mister Brau muestra cómo a través de los recursos como el humor y el entretenimiento, se puede abordar temáticas complejas como la desigualdad social y racismo. Mientras genera una narrativa positiva para posicionar la comunidad afrobrasileña. Alexandre Magalhaes presenta como, a través de la dirección de arte, hay un proceso que está detrás de las producciones audiovisuales, donde existe una amplia investigación y connotaciones que son tomadas en cuenta antes de poner en escena todos los elementos que juegan parte de la serie.

Palabras clave: dirección de arte, producción audiovisual, diseño gráfico, series, desigualdad social, racismo, Brasil, industria brasileña, dinámica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 152 y 153]

^(*) Diseñadora de Textil y Moda, por la Universidad del Azuay y Magíster en Diseño y Dirección de Arte (Universidad de Cuenca), Magíster en Marketing con mención en Gestión Digital (Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil), Magíster en Comunicación Corporativa (Universidad Internacional de La Rioja) y doctoranda en Diseño (Universidad de Palermo). Responsable de la Carrera de Diseño Gráfico y Medios Digitales en la Universidad Católica de Cuenca. Universidad en la cual tiene filiación.

Desarrollo

La serie de origen brasileño “Mister Brau” combina la música, moda y comedia en una sola producción, donde muestra la vida de Mister Brau y Michele, una pareja de origen humilde que, gracias a sus habilidades artísticas como cantante y bailarina, enfrentan aventuras

y desafíos que traen consigo la fama, y por ende la escala a la clase social alta. Sin embargo, detrás de todo este fondo de entretenimiento, la serie plantea situaciones de índole social y racial que ocurren en el lugar, de una manera ligera y digerible para el espectador.

Para la realización de este artículo se ha tomado como referencia el trabajo expuesto por Alexandre Magalhães, "Mister Brau", en el "Seminario avanzado de Diseño Internacional", de la Universidad de Palermo, en convenio con la Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho" (UNESP). El propósito es el aporte conceptual, para sumar reflexiones que enriquecen la investigación con nuevas miradas, y conclusiones. Para ello, es importante iniciar desde el propósito de la dirección de arte, como menciona Olmedo (2018):

La Dirección de Arte tiene como territorio de trabajo las tres dimensiones del espacio que Eric Rohmer (1979) señala como constituyentes del espacio cinematográfico: el espacio pictórico, el espacio arquitectónico y el espacio filmico. De la primera se desprende la relación directa del diseño de arte con el lenguaje pictórico, ya que enfrenta los mismos problemas formales que la pintura en la construcción del encuadre, que es la unidad básica de construcción visual del cine. (Olmedo, 2018)

Así mismo, es importante partir del trabajo de la dirección de arte y los profesionales involucrados que participan en él a manera de engranaje para que su funcionamiento sea de manera fluido y exista el resultado deseado. Para ello, es necesaria una división interna por áreas o departamentos, donde cada uno cuente con funciones específicas:

Las áreas de trabajo de la Dirección de Arte se dividen en dos: las relativas al personaje y las relativas a los espacios. Las primeras generan un área llamada de Vestuario y Maquillaje, donde se reúnen profesionales y técnicos dedicados al diseño y producción de maquillaje, vestuario y accesorios de los personajes, [...] El área de espacios, llamada tradicionalmente 'Dirección de Arte' en la industria norteamericana a su vez se subdivide en dos áreas: la de escenografía y la de ambientación, cada una trabajando coordinadamente. (Olmedo, 2018)

Cuando se habla de dirección de arte, se refiere al área de estudio dedicada a la producción editorial o audiovisual que se encarga de todo lo relacionado con la estética y lo visual. (Sanroma, 2022). A nivel de dirección de arte, los diferentes escenarios que muestra la serie, recrean espacios y entornos de lujo, representando de esta manera el cambio de vida y éxito de los protagonistas, sin perder de foco, detalles coloridos que representan el origen cultural de Mister Brau y la cultura brasileña, con ciertos guiños triviales y africanos. Para llevar la impactante personalidad de los personajes al escenario principal de la trama, los equipos de escenografía y producción artística trabajaron para encontrar un espacio que mostrará la esencia musical y la historia de vida de dos personas que ascendieron socialmente y evolucionaron, pero sin abandonar sus raíces." (Memoria Globo, 2021).

El color es otro elemento visual que ayuda a transmitir el mensaje correcto y una narrativa que va en conjunto con la historia. Utilizados de manera estratégica para reforzar la personalidad de cada personaje, siendo más estridentes en el caso de los protagonistas,

y siendo neutrales en el caso de personajes secundarios y antagonistas, impartiendo un mensaje potente a nivel visual que ayuda a reforzar la trama. De igual manera, esto se ve reflejado en las piezas de indumentaria utilizadas para el vestuario, como se menciona a continuación: “El camino elegido fue la búsqueda de una identidad visual individualizada. “Brau y Michele no son nuevos ricos que quieran lucirse por la ropa que pueden comprar. Usan de todo, desde prendas muy caras hasta ropa comprada en grandes almacenes. Son muy libres” (Memoria Globo, 2021).

La serie en términos generales cumple con el cometido de construir un universo atractivo y entretenido, profundizando sobre la autenticidad de los personajes y su cultura gracias a la aplicación adecuada de la dirección de arte, donde representa de una manera realista la lucha que enfrenta los personajes en un contexto donde existe desigualdad social.

Dentro del equipo de producción de la serie estuvo Alexandre Magalhães, diseñador gráfico, productor gráfico para el Departamento de Arte Audiovisual, ilustrador y storyboarder; quien trabajó como Asistente de Productor de Arte bajo el mando del Productor de Arte titular Rafael Cabeça. Su trabajo para la producción, fue para apoyar a nivel de diseño gráfico diferentes recursos dentro de la trama, el cual iba desde el diseño de etiquetas y empaques que requerían para proyectar un mensaje, hasta la simulación de aplicaciones ficticias para celulares. Cada uno de estos elementos fueron clave para cada una de las secuencias, sin embargo, se debe mencionar que su gran importante y relevante intervención, fue fruto de investigaciones realizadas previamente, donde se cuidó cada uno de los detalles para evitar inconvenientes, como el uso de imagen de ciertas marcas en la serie.

Es importante mencionar que Magalhães en su obra, hace hincapié a la dinámica que se ejecuta con todos los profesionales y departamentos que forman parte de la producción, haciendo referencia a un trípode. Por un lado, está la dirección, donde se da cabida a la dramaturgia, actuación de los personajes, motivaciones en las escenas y responden al producto audiovisual final. Por otro lado, se encuentra el área de fotografía, que describe como un actuar como ‘general’ de la dirección, pero atento a traducir en imagen lo determinado, proponer lentes, encuadrar y ser traductor para el equipo técnico de las intenciones del producto. También está el arte, en donde al igual que en la fotografía, actúa como un ‘general’, pero en otros frentes, la vivencia de los escenarios, la adaptación a la narrativa y la caracterización de los personajes son sus responsabilidades. Finalmente se encuentra la producción de arte, que se encuentra asignada al Departamento de Arte y es responsable de los recursos necesario para el rodaje de la serie, como es el caso de la utilería, vehículos, animales, alimentación, escénica, entre otros; partiendo siempre de la investigación, que los involucra a todos aquellos que laboran en dicha área.

Desde la mirada de la investigación, la serie puede servir como punto inicial para realizar un análisis de las representaciones culturales a nivel mediático, y la manera en la cual se perciben las distintas identidades raciales y culturales en Brasil, tocando puntos negativos a nivel social, y muy potentes desde una narrativa de empoderamiento y evolución de cada uno de los personajes.

No es una historia lineal, es una historia con altos y bajos. Donde se evidencia la intención de tomar en cuenta y generar conversación de una manera sutil y cómica, la justicia racial y las discusiones que trae consigo. Esto se evidencia a través de los elementos de comunicación visual dentro de la serie, lo que proporciona una puerta abierta para conti-

nuar profundizando sobre el tema y abriendo paso a que se generen narrativas críticas en espacios como estos.

El papel del diseño gráfico en Mister Brau fue de gran relevancia, al ser un componente integral que apoyó para generar una identidad visual de la serie y enriquecer la narrativa. Cada elemento gráfico contribuyó a reflejar la esencia de los personajes y situar la historia en un contexto contemporáneo, que facilitaba conectar con el espectador. Este trabajo no sólo apoyó a la dirección de arte de la propuesta, sino también a comunicar sobre los temas en los cuales giraba en torno la serie, como es el descubrimiento de una identidad tras la llegada de éxito, un cambio de vida y la resistencia cultural que existe hasta hoy en día. Como conclusión, es interesante revisar el proceso que existe por detrás de producciones tan grandes, como es el caso de Mister Brau. En el presente trabajo se ha podido identificar recursos de la dirección de arte empleados en la serie, para poder llevar un mensaje y una historia hasta los espectadores. Así como la importancia que tiene cada uno de sus componentes al momento de resaltar momentos expresivos y estéticos que forman parte de la narrativa de la historia. La intervención del diseño gráfico en cada recurso visual complementario, así como la escenografía, vestuario, maquillaje, escenografía y música, son clave para la propuesta.

Se analizó la dinámica de esta relación y su contribución para llegar al resultado final, enfocado al entretenimiento y poner en discusión problemas sociales y culturales que continúan en Brasil, a través de un manejo sutil de dichos elementos.

Bibliografía

- Magalhães, A. (2024). Mister Brau. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Seminario Internacional en Diseño Internacional.
- Memoria Globo. (29 de 10 de 2021). Entre bastidores. Obtenido de Memoria Globo: <https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/series/mister-brau/noticia/bastidores.ghtml>
- Memoria Globo. (29 de 10 de 2021). Señor Brau. Obtenido de Memoria Globo: <https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/series/mister-brau/noticia/mister-brau.ghtml>
- Olmedo, I. (2018). La Dirección de Arte en el cine, desafíos disciplinares y pedagógicos. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 67, 260. Obtenido de <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/download/1127/964/>
- Sanromà, B. (14 de 11 de 2022). ¿Qué es la dirección de arte? Convertir ideas en imágenes. EsDesign. Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-publicitario/que-entendemos-por-direccion-de-arte>

Abstract: This paper aims to contribute conceptually to Alessandro Pellegrini's presentation: "Can the Humor of a Black God Promote Racial Diversity?" A study of an advertising campaign for the insurance company Suhai. The aim is to enrich the work

done through an external perspective of the art direction work and the resources and research involved in pre-production. Mister Brau shows how, through resources such as humor and entertainment, complex themes such as social inequality and racism can be addressed, while generating a positive narrative to position the Afro-Brazilian community. Alexandre Magalhaes presents how, through art direction, there is a process behind audiovisual productions, where extensive research and connotations are taken into account before staging all the elements that play a part in the series.

Keywords: art direction, audiovisual production, graphic design, series, social inequality, racism, Brazil, Brazilian industry, dynamics.

Resumo: Este artigo tem como objetivo fazer contribuições conceituais à apresentação de Alessandro Pellegrini: O humor de um deus negro pode promover a diversidade racial? Estudo de campanha publicitária para a seguradora Suhai. O objetivo é enriquecer o trabalho realizado, a partir de uma perspectiva externa ao trabalho de direção de arte e aos recursos e pesquisas que fazem parte da pré-produção. O Mister Brau mostra como, por meio de recursos como humor e entretenimento, questões complexas como desigualdade social e racismo podem ser abordadas. Ao mesmo tempo em que gera uma narrativa positiva para posicionar a comunidade afro-brasileira. Alexandre Magalhães apresenta como, por meio da direção de arte, há um processo por trás de produções audiovisuais onde são levadas em conta uma ampla pesquisa e conotações antes de colocar em cena todos os elementos que compõem a série.

Palavras-chave: direção de arte, produção audiovisual, design gráfico, séries, desigualdade social, racismo, Brasil, indústria brasileira, dinâmica.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
