



Hacedores de sonidos

La dirección de arte en el documental
Trabajo Final de Licenciatura

Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual
Universidad Nacional de Río Negro
El Bolsón, 2020



Trabajo final de Licenciatura para acceder al título de

Licenciada en Diseño Artístico Audiovisual

Título:

“La dirección de arte en el documental: ambientación cinematográfica y construcción de personajes”



Ailén Spera
Docente LDAA-UNRN

Nombre y Apellido Dir/a
DNI: 29939913

Ailén Spera

Directora de TFL



Nina Ángela Dolcini Piluso

Nombre y Apellido
DNI: 37904436

Nina Ángela Dolcini Piluso

Estudiante

Fecha de entrega 3 de Noviembre de 2020

Índice

Agradecimientos	1
Introducción.....	3
Desarrollo.....	4
El rol de la dirección de arte.....	4
La función narrativa de la dirección de arte	6
Dirección de arte y documental.....	7
Memorias del proceso de diseño.....	20
Hacedores de sonidos	20
Equipo técnico.....	23
Links de visualización	24
Conclusión.....	25
Referencias.....	26

Agradecimientos

A mis padres, Horacio y Cecilia, que me apoyaron incondicionalmente durante todo este trayecto.

A Ailén, que me ayudó a retomar el camino cada vez que me perdí.

A Sofi, Juli, Rafa y Sabri, que se pusieron la camiseta para salir al rodaje y me bancaron adentro y afuera de la cancha durante todo el proceso. A Gabi y Emma, que siempre estuvieron para escucharme. Y a Fabi, que sin su ayuda no hubiera podido llegar al final.

A la educación universitaria pública y gratuita.

“Mi trabajo no consiste en dar belleza a las cosas sino en proporcionar a una película la decoración más apropiada”

Dan Weil¹ (en Etedgui, 2001, pág.184).

“El director de arte es el arquitecto de las ilusiones de las que se compone una película, a veces teniendo el diseño tanta importancia como los actores principales.”

Peter Etedgui² (2001, pág.10)

¹ Diseñador de producción: *Nikita, dura de matar* (1990), *El perfecto asesino* (1994), *El quinto elemento* (1997), *Identidad desconocida* (2002), *El Rey Arturo* (2004), *Syriana* (2005), *Diamante de sangre* (2006), *Grace de Mónaco* (2014).

² Actualmente se desempeña como productor, estudió drama en la Universidad de Bristol, trabajó en la industria televisiva y cinematográfica de Gran Bretaña. Se inició como runner y asistente de dirección, luego trabajó en el departamento de arte como asistente. También colaboró en numerosos guiones y editó una serie de libros sobre cine.

Introducción

El presente escrito pretende dar cuenta del proceso llevado a cabo durante más de dos años para la concreción del Trabajo Final de Licenciatura (en adelante TFL), el cual es el final de mi recorrido por la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual. Este proceso constó de dos partes, que dialogan entre sí y se enriquecen mutuamente: la investigación teórica y el proceso de diseño para la producción de un audiovisual.

La investigación teórica, se enmarca en el área de la dirección de arte, y específicamente se indagó en la potencialidad de la ambientación para transmitir características de los personajes. Para Alfonso de Lucas³, escenógrafo cinematográfico, la escenografía tiene como primordial función la de “determinar un ambiente estrechamente ligado al personaje y dotarle de un significado humano muy singular” (en Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007, pág.19). De esta manera, se podría plantear que la dirección de arte tiene un fuerte potencial narrativo dentro del audiovisual, ya que los diferentes elementos que la componen (espacio, utilería, vestuario, color, textura, etc.) ayudan a generar sentido y pueden aportar información sobre un personaje o fragmentos de la historia que no siempre están explícitos en la acción o en el diálogo.

Es esta faceta narrativa de la dirección de arte la que me pareció interesante estudiar para luego poder aplicarla en la realización de un documental, expresión audiovisual que no suele estar relacionada con la dirección de arte. El documental realizado, *Hacedores de sonidos*, es una serie (de la que se presentan dos capítulos) sobre luthería, en la cual cada capítulo es un unitario que retrata a un luthier.

De esta manera, mediante la investigación y el proceso de diseño, pretendo evidenciar la importancia del rol que cumple la dirección de arte en la construcción de sentido, y así revalorizar el diseño del arte en el campo del documental.

³ Alfonso de Lucas, director de arte y escenógrafo: *Arribada forzosa* (1943), *El hijo de la noche* (1949), *Luna de sangre* (1950), *Pleito de sangre* (1955), *¡Qué bella eres, Roma!* (1959), *La dama del alba* (1965), *Tarzán y el misterio de la selva* (1973), *Desnuda inquietud* (1976). En 1976 abandonó el cine y se dedicó a la pintura.

Desarrollo

El rol de la dirección de arte

Antes de comenzar a ahondar en el campo en que se inserta esta investigación, es preciso definir los términos utilizados para designar a los profesionales del departamento de arte en un audiovisual.

Existen dos términos con los cuales se denomina a la cabeza del equipo de arte, por un lado *diseñador de producción* y por otro *director de arte*. Esta distinción se utiliza principalmente según el tamaño o envergadura de la producción. En el sistema de producción hollywoodense, y en producciones a gran escala, el departamento de arte está encabezado por el *diseñador de producción* (*production designer*, término propio de E.E.U.U), quien se encarga de diseñar el concepto artístico de todo el audiovisual, contemplando su viabilidad económica, y tiene a su cargo el o los diferentes equipos de arte, cada uno de los cuales está encabezado por un director de arte. Por lo tanto, en este caso, el término director de arte se utiliza para designar al encargado de plasmar y construir el concepto artístico delineado por el diseñador de producción, y se encuentra bajo sus órdenes. Por otro lado, en Europa, en Argentina y en producciones más modestas, no existe el rol de diseñador de producción, sino que en su lugar se denomina *director de arte* a quien encabeza el área y se encarga del carácter estético del audiovisual (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

A lo largo de esta investigación se utilizará la terminología adecuada a cada profesional en función del sistema de producción al cual pertenezca. Por más que existan numerosas denominaciones, no se debe olvidar que tanto diseñadores de producción y directores de arte, así como todos los integrantes del departamento de arte, persiguen el mismo objetivo: otorgarle sentido a los espacios y personajes representados cinematográficamente (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

Es preciso señalar que, según Bordwell y Thompson (1993), los recuerdos audiovisuales conservados con mayor claridad son aquellos vinculados a los

aspectos visuales que construyen sentido en una producción, como ser los decorados, las locaciones, la iluminación, el vestuario, algunos objetos, etc. (1993).

Por ende, la dirección de arte es uno de los pilares fundamentales a la hora de construir sentido en una producción audiovisual. Esto se debe a que esta área se encarga de la creación y obtención de los espacios necesarios para desarrollar en un audiovisual una determinada acción dramática, propuesta desde un guión, de forma que ésta pueda ser filmada desde la particular visión de un director. (Murcia, 2002). De esta manera, al director de arte le corresponde determinar la estética y la expresividad visual del proyecto, vinculándolo a las distintas emociones, al tema y a la connotación psicológica del guión, creando la atmósfera dramática que mejor se adecue a la historia y a los personajes que la protagonizan (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007).

Sin embargo, el director de arte no es la única voz a la hora de determinar la estética visual, sino que interactúa constantemente con el director de fotografía para, entre ambos, concretar la visión planteada por el director. Es tal vez por esta cercanía con las figuras del director y el director de fotografía, que la dirección de arte no suele recibir el reconocimiento que merece por parte de los estudiosos y críticos que escriben sobre el medio cinematográfico, y se encuentran muy pocos textos de estudios sobre el área. Incluso, en muchos casos, ha ocurrido que el trabajo del director de arte se ha confundido con el de los otros dos (Ettedgui, 2001). Stuart Dryburghs⁴, prolífico director de fotografía en Hollywood, resalta que es un error común considerar que una película tiene una excelente fotografía cuando gran parte de ese mérito radica en una elección de locaciones o un diseño de producción verdaderamente acertados. Un buen diseño de producción facilita la tarea del director de fotografía (en Ettedgui, 2001).

⁴ Stuart Dryburghs, director de fotografía: *La lección de piano* (1993), *Una vez fuimos guerreros* (1994), *Retrato de una dama* (1996), *Kate y Leopold* (2001), *Al otro lado del mundo* (2006), *La tempestad* (2010), *La increíble vida de Walter Mitty* (2013), *Alicia a través del espejo* (2016).

La función narrativa de la dirección de arte

Por consiguiente, es importante considerar la dirección de arte como una herramienta no solo estética, sino también narrativa, que junto a los demás aspectos del lenguaje audiovisual ayuda a generar sentido y aporta elementos claves de la historia. Según el diseñador de producción Allan Starski⁵, el decorado en su totalidad, debe transmitir una gran cantidad de información referente a la historia, del modo más claro e inmediato posible (en Ettegui, 2001). Por su parte, Cao Jiuping⁶ destaca que los detalles presentes en el decorado son los que brindan al público una mayor conciencia del lugar y la época en que transcurre la acción (en Ettegui, 2001).

Así, mediante la utilería se pueden contar historias paralelas que potencien las líneas narrativas de la película (Zavala, 2008). Esto funciona especialmente porque los ambientes deben estar estrechamente ligados a los personajes que los habitan, generando una simbiosis que permita proporcionar datos puntuales sobre los personajes y transmita las mismas sensaciones y sentimientos vividos por ellos (Gentile, Díaz, & Ferrari, 2007). En consonancia con este enfoque, en las entrevistas realizadas por Peter Ettegui para su libro *Diseño de producción y dirección artística* (2001) son varios los diseñadores de producción que resaltan la importancia de los personajes a la hora de diseñar un espacio; Los diseñadores de producción Henry Bumstead⁷ (*Vértigo*, 1958) y Dean Tavoularis⁸ (trilogía *El padrino*, 1972, 1974, 1990) coinciden en que se debe diseñar a medida de los personajes y siempre pensar en las posesiones que tendrían. Y la diseñadora Anna Asp⁹, ganadora de un premio de la Academia por su trabajo en *Fanny y Alexander* (1984), hace especial énfasis

⁵ Allan Starski, diseñador de producción: *El hombre de mármol* (1976), *El director de orquesta* (1979), *Sin final* (1984), *Europa, Europa* (1991), *La lista de Schindler* (1993), *El pianista* (2002), *Oliver Twist* (2005), *El juego más frío* (2019).

⁶ Cao Jiuping, diseñador de producción: *Sorgo rojo* (1987), *Ju Dou, amor secreto* (1990), *Vivir* (1994), *La joya de Shanghái* (1995), *Mantén la calma* (1997), *Balzac y la joven costurera china* (2002), *The sun also rises* (2007), *The blood hound* (2016).

⁷ Henry Bumstead, diseñador de producción: *Matar a un ruiseñor* (1962), *Joe Kidd* (1972), *El golpe* (1973), *El cabo del miedo* (1991), *Río místico* (2003), *Golpes del destino* (2004), *Cartas desde Iwo Jima* (2006).

⁸ Dean Tavoularis, diseñador de producción: *Bonnie y Clyde* (1967), *Pequeño gran hombre* (1970), *Zabriskie Point* (1970), *La conversación* (1974), *Apocalipsis ahora* (1979), *El hombre de Chinatown* (1983), *La novena puerta* (1999).

⁹ Anna Asp, diseñadora de producción: *Sonata de otoño* (1978), *Sacrificio* (1986), *Las mejores intenciones* (1992), *La casa de los espíritus* (1993), *Los miserables* (1998), *Una canción para Martin* (2001), *Arn: El caballero templario* (2007).

en que para ella es mucho más importante que el guión haga un mejor retrato de los personajes que de los escenarios, porque son los personajes los que evocan las características de los entornos que habitan. Según Wynn Thomas, diseñador de producción de *Malcom X* (1992) y *Una mente brillante* (2001):

Diseñar a medida de los personajes constituye uno de los aspectos más infravalorados del diseño de producción. Y sin embargo, se trata de una manera ideal de rellenar el subtexto y de mostrar al público facetas del personaje que no figuran explícitamente en la acción (en Etedgui, 2001, pág.153).

De esta manera, la dirección de arte debe atender a los elementos que subrayan los rasgos físicos y psicológicos del personaje, porque la ambientación nos ayuda a definir la vida y la identidad de los personajes (Murcia, 2002).

Cabe recordar también, que los elementos que se ven en pantalla no están puestos allí por casualidad; cada uno de ellos, sus colores, formas, tamaños, texturas, etc., están pensados para construir sentido y lograr que los ambientes expresen, transmitan o representen lo que se desea. En definitiva, los componentes de la ambientación poseen una doble finalidad: que el ambiente sea propicio para el desarrollo del personaje, y generar reacciones y sentimientos diversos en el espectador. (Gentile, Díaz & Ferrari, 2007).

Dirección de arte y documental

Ahora bien, si todo esto queda claro a la hora de hacer una ficción ¿por qué no pensarlo de la misma manera para un documental? Si la dirección de arte nos ayuda a crear atmósferas y construir personajes en una ficción ¿por qué no habría de hacerlo en un documental?

Si consideramos al documental como una opción estética y narrativa, como una forma particular de la ficción, y no como un género opuesto a ésta (Tcherkaski, 2013), y nos centramos en la noción que el cine es ya el pasaje del mundo de lo real al mundo de lo imaginario, y por ende no existe prácticamente ninguna frontera entre el film documental y el film de ficción (Rouch, 1981), entonces

¿por qué no usar en un documental las mismas herramientas que en una ficción ayudan a construir sentido? En líneas generales, un documental es una ficción con tramas, personajes, situaciones y sucesos como cualquier otra, donde se pueden plantear dilemas, retos, construir tensiones, y sus resoluciones. Y en todos los casos debemos recordar que estamos siendo testigos de una ilusión que ha sido creada para retratar una “realidad”. A la hora de plantear un documental existen diversas decisiones que afectan la realidad que el espectador observará en el producto final, desde la elección del tema y el enfoque con el que se lo abordará, hasta la elección de la puesta de cámara y el encuadre, en el cual se elige un recorte de la realidad a mostrar. Hay diversas maneras de realizar un documental, y se ven ejemplos en los que el límite con la ficción se distingue claramente por tener una recreación de un suceso pasado. Es en estos casos donde la posible intervención de la dirección de arte puede verse con mayor claridad; mientras que en otros tipos de documentales esa intervención puede ponerse en duda o no estar claro de qué manera incluir el rol de la dirección de arte.

Más allá de la diferenciación (o no) entre documental y ficción, siempre es preciso recordar el aporte narrativo que brinda la dirección de arte y que la construcción de los espacios habitados por un personaje, resulta de gran importancia a la hora de construir sentido en un audiovisual.

Es posible que la escasa participación de la dirección de arte dentro del ámbito documental se deba a la falsa premisa que si el espacio filmado es real, entonces todo lo que allí se encuentra no debería ser intervenido, ya que la relación entre ese espacio y la persona que lo habita aparecería de forma inherente. Pero la simbiosis entre persona y espacio puede no aparecer de forma tan natural, o puede ser de gran ayuda para el relato tener que intervenir el espacio (en mayor o menor medida) y reforzar ciertos aspectos de la persona a través de su espacio o sus objetos. Es por ello, que no debemos limitar la herramienta de la dirección de arte a un recurso técnico en el documental, sino que la debemos aprovechar en todas sus facetas y explotar su función narrativa, aunque estemos lidiando con espacios y personajes “reales”.

A lo largo de la investigación, visualicé diversos documentales (tanto series como largometrajes). Así, pude observar algunos casos en los que la dirección de arte aporta información al relato. En estos ejemplos no puedo comprobar a ciencia cierta la metodología de trabajo del rodaje, o las decisiones tomadas desde el guión o por el director, por lo que no puedo afirmar la intervención de un director de arte per se. De todos modos, aún si no hubiera alguien llevando a cabo la tarea de la dirección de arte, claramente se observan casos en los que hay una decisión de mostrar diversos objetos que aportan a la narración, o una correcta decisión del fondo que se observa en una entrevista del tipo *cabeza parlante*, donde se pueden observar elementos que cuentan sobre la persona. Algunos de estos usos de objetos y fondos se observan en las series *The confession tapes* (2017), *Grégory* (2019), *¿Quién mató a Malcom X?* (2020) y en el largometraje *La muerte y la vida de Marsha P. Johnson* (2017).



The confession tapes, Temporada 1, capítulo 3 (2017).



***The confession tapes*, Temporada 1, capítulo 3 (2017).**

En este ejemplo de la serie *The confession tapes* (2017) observamos cómo hay varios objetos que nos dan información sobre esta persona. Su vestuario, el tipo de casa en la que vive, la guitarra, la decoración, el panfleto de Trump en la heladera, son todos elementos visuales que ayudan a construir al personaje. Aún sin ver la serie y saber los detalles, a simple vista podemos inferir ciertos datos sobre este hombre. Es a este tipo de elementos a los cuales hay que prestar atención al llegar a una locación en un documental. Ya que, por ejemplo, si este hombre nos estuviera dando un testimonio sobre lo importante que es luchar por los derechos de los inmigrantes, claramente tener en el fondo un papel en el que se lee “Trump”, no estaría favoreciendo al mensaje que se quiere transmitir, o estaría sumando cierto nivel de complejidad al discurso.



The confession tapes, Temporada 1, capítulo 3 (2017). Foto 1.



The confession tapes, Temporada 1, capítulo 3 (2017). Foto 2.

Aquí, también de la serie *The confession tapes* (2017), podemos observar dos representaciones muy distintas de un mismo personaje, un abogado. Vemos como desde la imagen sus construcciones son completamente distintas, casi podríamos decir que opuestas. Desde el color de la luz y el vestuario hasta los elementos que vemos sobre los escritorios, todo nos está aportando sentido a la construcción de ambos personajes. Nuevamente, en el caso hipotético que nos encontráramos con alguno de estos personajes en la producción de un

documental, supongamos que tenemos como testimonio principal de nuestro documental al abogado de la primera foto. Si esta persona con su argumento nos está ayudando a defender nuestro punto de vista y el mensaje que estamos comunicando a los espectadores, con esa imagen que mostramos no contribuimos a la historia. Se muestra una persona que con su apariencia, su vestuario, su desorden y reforzado con la luz fría de la escena, aparenta hostilidad, parece “el malo de la película”, al contrario del abogado en la segunda foto. Si este fuera el caso, al llegar a la oficina de este personaje para realizar la entrevista, se debería prestar atención a estos elementos. Con tan solo ordenar un poco el escritorio y el fondo que tenemos, con elegir vestuario de otro color y llevar la luz a una temperatura de color más cálida, la construcción visual de este abogado ya cambiaría por completo.



La muerte y la vida de Marsha P. Johnson (2017). Personaje 1.



La muerte y la vida de Marsha P. Johnson (2017). Personaje 1.



La muerte y la vida de Marsha P. Johnson (2017). Personaje 1.



La muerte y la vida de Marsha P. Johnson (2017). Personaje 2.



La muerte y la vida de Marsha P. Johnson (2017). Personaje 2.



***La muerte y la vida de Marsha P. Johnson* (2017). Personaje 2.**

En estos ejemplos de dos personajes retratados en el largometraje *La muerte y la vida de Marsha P. Johnson* (2017) podemos ver cómo los espacios y objetos personales nos aportan información y contribuyen a sus construcciones. Aún sin hablar, y aunque no contaran ciertos aspectos de sus vidas, hay un montón de cosas sobre cada una de ellas que podemos imaginar con tan solo ver los espacios que habitan y los objetos que poseen.



***Grégory* (2019). Imagen de archivo.**



Grégory (2019). Recreación.



Grégory (2019). Recreación.



Y vi el retrato de Grégory.

Grégory (2019). Recreación.

Aquí tenemos un ejemplo en el cual vemos una secuencia de recreación en un documental. En el primer fotograma observamos una imagen de archivo del momento en que ocurrió el caso investigado en la serie, allí podemos ver la estética de la época y parte de la casa recreada en los siguientes fotogramas. En las imágenes de la recreación observamos cómo, a través de la dirección de arte se buscó llegar a esa misma estética observada en el material de archivo.



¿Quién mató Malcom X?, capítulo 3 (2020).



¿Quién mató a Malcom X?, capítulo 3 (2020).



¿Quién mató a Malcom X?, capítulo 3 (2020).



¿Quién mató a Malcom X?, capítulo 3 (2020).

También pude observar un ejemplo muy interesante en la serie documental *¿Quién mató a Malcom X?* (2020), donde hay un testimonio oral de una persona que pidió no aparecer en cámara, situación que ocurre muchas veces. Aquí, en vez de utilizar el recurso de poner a la persona a oscuras o con su rostro tapado, hay una clara decisión estética y narrativa de mostrar a esa persona a través de su espacio y sus objetos.

En este caso, aunque la producción no haya contado con la figura de un director de arte, se puede observar cómo alguien tomó una decisión que claramente está vinculada a ella. Es un claro ejemplo de cómo el espacio y los objetos (aunque sean una locación real y no un decorado) contribuyen a la narración.

Como conclusión de este proceso de investigación, es importante recalcar que nunca debemos olvidar que comunicamos tanto desde la palabra como desde la imagen, estamos construyendo sentido a través de lo que mostramos al espectador. Por este motivo, es importante prestar atención al espacio que se muestra y a los objetos que forma parte de él. Y si se quiere ir un paso más lejos, pensar en cómo puedo trabajar desde la imagen y el uso de esos objetos para aportar mayor sentido a la narración y a la construcción de los personajes.

Memorias del proceso de diseño

Hacedores de sonidos

A la hora de plantear la realización del documental para el TFL, la elección del tema surgió a raíz de una cercanía personal con la luthería, ya que mi padre es luthier desde hace más de 20 años, y conozco un poco sobre el oficio. Gracias a él me he podido relacionar con diversos luthiers que trabajan en la zona. Me resultó atractivo, además, retratar a personas que se dedican a un oficio que puede no ser muy conocido y ayudar a visualizar la diversidad de instrumentos que se construyen en la zona de la Comarca Andina.

Para comenzar con el proceso de diseño, primero realicé un relevo de todos los luthiers de la zona, de los cuales seleccioné cinco y con ellos se realizaron entrevistas de investigación. Dichas entrevistas fueron pensadas para recabar información, no solo desde la dirección del proyecto sino también para el diseño de arte. Por este motivo, las entrevistas de investigación se dividieron en dos bloques: el primero para profundizar en la parte más técnica del trabajo en sí que cada uno realiza (tipos de instrumentos, métodos de trabajo, materiales, etc.) y el segundo más personal y enfocado en información que se precisaba para entenderlos, conocerlos y luego poder retratarlos en pantalla.

Así pues, las entrevistas se realizaron en los espacios de trabajo de los luthiers. En cada ocasión se contó con la presencia de la directora de fotografía (Julieta Distasio) para familiarizarnos con las locaciones de cada capítulo, y poder estudiar el espacio, la luz y el entorno. De este modo, en la primera visita que se realizaba al luthier, además de la entrevista, se realizaba un trabajo de observación y relevo.

Desde un primer momento, tomé la decisión, desde la dirección y el guión, de utilizar la dirección de arte para construir el espacio, el oficio y a la persona desde los objetos. Este aspecto se reforzó en conjunto con la dirección de fotografía, utilizando planos cerrados y detalles. Por lo tanto, en base a la información obtenida en la primera visita, comencé a pensar en el diseño de la dirección de arte. Para ello consideré:

- qué objetos eran importantes que aparecieran porque contaban parte de quiénes son ellos, no solamente como luthiers sino como personas en la vida cotidiana;
- si había aspectos de sus vidas que ellos relataban en la entrevista, pero que de manera natural no se veían reflejados en ningún objeto, por ende podía ser útil llevar algún elemento de utilería;
- cuál sería el vestuario que usarían para el capítulo, y que éste también marcara sus aspectos personales.

Este proceso específico de diseño de la dirección de arte, lo realicé de la misma manera en que lo hubiera hecho para una ficción, estudiando a los protagonistas para luego retratarlos en pantalla.

Una vez finalizada la etapa de entrevistas y con la información obtenida procedí a realizar una breve y tentativa estructura de cada capítulo, y seleccionar cuales serían los luthiers retratados en los capítulos que presentaría como parte del TFL.

Para dicha selección entraron en consideración varios factores:

- los instrumentos contruidos por cada uno y cuáles eran los más atractivos y/o novedosos;
- el vínculo de confianza que pude establecer con cada uno de ellos;
- aspectos productivos, como la cercanía para el traslado de los equipos y la disponibilidad horaria de cada uno de ellos.

Asimismo, en relación a la dirección de arte consideré aspectos técnicos de las locaciones, la información recabada en las entrevistas y el potencial visual de cada uno de los espacios y elementos.

Luego de analizar cada una de estas variables decidí que los dos capítulos que compondrían el TFL serían el de Alberto Magnin y el de Horacio Dolcini. En el caso de Alberto (primer capítulo) se decidió priorizar en los aspectos más vinculados al tema de investigación audiovisual (la dirección de arte) y del tema del documental, por sobre aspectos productivos ya que su taller no era de fácil acceso como en otros casos. Lógicamente, desde el lado de la producción el más sencillo de afrontar era el rodaje del luthier Horacio Dolcini (segundo

capítulo), ya que es mi padre, pero desde un primer momento se tomó la decisión de no comenzar con él porque esa experiencia hubiera sido condicionante para los rodajes siguientes, que claramente no iban a suceder bajo las mismas condiciones.

Una vez tomada la decisión que el primer rodaje sería con Alberto, procedí a pensar en las preguntas para la entrevista grabada del capítulo y una nueva estructura para el mismo, teniendo ya en claro cuáles eran las prioridades temáticas y visuales para el capítulo.

En cuanto al equipo técnico tuve siempre en claro que trabajaría con un equipo lo más reducido posible, no solo para facilitar traslados y coordinación de horarios, sino también para favorecer la intimidad y la confianza en el rodaje. Luego de coordinar fechas, se llevó a cabo el rodaje del primer capítulo, donde lo más dificultoso fue tener que conservar el enfoque en cada una de las tareas que estaba realizando, pero traté siempre de priorizar el aspecto de la dirección de arte, ya que a fin de cuentas era el tema de investigación en mi TFL.

Durante la etapa de montaje, junto al montajista (Fabián Soto) mantuvimos la premisa de construir al personaje desde sus objetos, priorizando la dirección de arte como el tema de investigación del TFL.

Con la concreción del corte final del primer capítulo, se utilizó esa estructura como guía para el planteo de la entrevista y el rodaje del segundo capítulo.

El rodaje del segundo capítulo terminó siendo más dificultoso, ya que se atrasó la fecha de rodaje tentativa por cuestiones personales y de tiempo de los integrantes del equipo y del luthier. Por este motivo, se tomó la decisión de dejar el rodaje para marzo de este año (2020), pero no se contaba con la aparición de la pandemia y el comienzo de la cuarentena, por lo cual todo el cronograma de trabajo y el equipo se vieron afectados, obstaculizando no solo el rodaje del segundo capítulo sino también la posproducción del primero.

A finales de mayo, con equipo técnico reducido y cumpliendo con todas las medidas de prevención posibles, se grabó el segundo capítulo. Si bien el trabajo preveía un equipo reducido, el contexto obligó a una nueva reducción, ya que una de las camarógrafas había quedado varada por la cuarentena fuera

de Bolsón, quedando solamente la directora de fotografía/camarógrafa (Julieta Distasio) y el sonidista (Rafael Rigonatto). Para este capítulo debí, además de mi función como directora y directora de arte, suplir a la segunda cámara (Sabrina Chazarreta) y encargarme de la compleción de las planillas ya que tampoco pudo estar presente la asistente de dirección (Sofía Manuel). Otro obstáculo que se presentaba era la imposibilidad de retirar equipos de luces y sonido de la universidad, ya que en ese momento aún no estaba el protocolo para el pañol. Sin embargo, a pesar de todos los impedimentos y diferencias productivas con el primer capítulo, el rodaje se pudo llevar a cabo sin mayores dificultades.

El proceso de edición para el segundo capítulo se llevó a cabo de la misma manera que el primero, partiendo desde la selección de la entrevista, pasando por elegir los planos que mejor retrataran al personaje y construyeran su espacio, hasta llegar al corte final.

Luego ambos capítulos pasaron a la instancia de corrección de color y edición del sonido, se realizó el trabajo de gráficas y créditos, y así finalizó el proceso de la serie.

Equipo técnico

- Dirección: Nina Dolcini
- Asistente de dirección: Sofía Manuel.
- Dirección de fotografía: Julieta Distasio.
- Dirección de arte: Nina Dolcini.
- Cámara: Julieta Distasio (cap.1 y 2), Sabrina Chazarreta (cap.1), Nina Dolcini (cap.2).
- Sonido directo: Rafael Rigonatto.
- Montaje: Fabián Soto.

Links de visualización

- Capítulo 1: Alberto Magnin
https://drive.google.com/file/d/1WZsSQ4ZHJUHoJBgg0tIY_geIRKJOvoqE/view?usp=sharing
- Capítulo 1: Alberto Magnin
https://drive.google.com/file/d/111a91lwL8i1d4d3R8R2Jlr_nhYYPoGUV/view?usp=sharing

Conclusión

Luego de haber transitado todo este proceso, desde la investigación de un tema dentro del campo audiovisual, hasta el diseño y concreción de un producto audiovisual, considero que una de las cosas más importantes a destacar es que siempre, como realizadores y comunicadores, debemos ser conscientes de que todo lo que se ve en nuestros trabajos aporta significado. Por ende, nada debiera estar librado al azar, ya que el más mínimo detalle podría aportar y contribuir al desarrollo de la historia, o modificarlo de una manera no deseada, jugando en contra de la transmisión del mensaje.

En este trabajo me enfoqué en la importancia que tiene, dentro del audiovisual, el rol de la dirección de arte, porque considero que es una de las herramientas constructoras de sentido más fuerte que tenemos como realizadores. A pesar de ser un componente netamente visual, y que la imagen tiende a ser lo más recordado por los espectadores, la dirección de arte suele ser un área poco estudiada, o suele pasarse por alto su potencial narrativo y su rol dentro de la construcción de sentido.

Los elementos que componen a la dirección de arte nos permiten de un solo vistazo sintetizar parte de la historia, brindando una mayor profundidad narrativa. Eso nos da la posibilidad de añadir capas de significado, aportando facetas de la historia que no están incluidas explícitamente en el diálogo o en la acción.

Para finalizar, considero importante destacar el aprovechamiento de esta herramienta a la hora de plantear cualquier tipo de audiovisual, sin importar su género o formato, ya sea con la participación de la figura en sí del director de arte o, por lo menos, teniendo el director o incluso el director de fotografía una mirada global en la que se pueda pensar y tomar ciertas decisiones desde el enfoque de la dirección de arte. Y espero que esta investigación abra las puertas a otros estudiantes a profundizar en el uso y aporte de la dirección de arte.

Referencias

- Bordwell, D. y Thompson, K. (1993). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Etedgui, P. (2001). *Diseño de producción y dirección artística*. Barcelona: Océano Grupo Editorial.
- Gentile, M., Díaz, R., & Ferrari, P. (2007). *Escenografía cinematográfica* (1º). Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine*. Madrid: Fundación Autor.
- Rouch, J. (1981). *La puesta en escena de la realidad y el punto de vista documental sobre el imaginario*. Visto por última vez el 15 de Octubre de 2020 en <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Rouch.htm>
- Tcherkaski, O. (2013). *Cine por cineastas. Debates sobre documental y ficción*. Buenos Aires: EDUNTREF.
- Zavala, H. (2008). *El diseño en el cine. Proyectos de dirección de arte*. México: UNAM.

- Whalen, S., Robillard, S., Bumgarner, J. (Productores ejecutivos). (2017-presente). *The confession tapes* [serie]. Netflix; A24.
- Polo-Ackermann, E. (Productora ejecutiva). (2019). *Grégory* [mini serie de TV]. Imagissime; Netflix.
- Dretzin, R. (Productora ejecutiva). (2020). *Who killed Malcom X?* [serie]. Fusion; Netflix.
- France, D. (Director). (2017). *The death and life of Marsha P. Johnson* [película]. Public Square Films; Netflix.