



La Dirección de Arte en Argentina

Nuevos Conceptos

Cuaderno de Notas

Compilación de Edgar De Santo

ISBN 978-987-42-1341-9



De Santo, Edgar Marcelo

La dirección de arte en Argentina : cuadernos de notas / Edgar Marcelo De Santo ; contribuciones de Paula Cecilia Romero ; comentarios de Edgar Marcelo De Santo ; compilado por Edgar Marcelo De Santo. - 1a ed compendiada. - La Plata : Edgar Marcelo De Santo, 2015.

Libro digital, DOCX

Archivo Digital: online

ISBN 978-987-42-1341-9

1. Formación de Cineastas. 2. Teoría del Cine. 3. Producción Audiovisual. I. Romero, Paula Cecilia, colab. II. De Santo, Edgar Marcelo, com. III. De Santo, Edgar Marcelo, comp. IV. Título.

CDD 778.5

Agradecimientos

Juan Luis Araya Sánchez, Nathalia Benavides, María Elena Benítez, Agustín Bucari, Sofía Camparo, Romina Esperge, Patricia Faberguettes, Gonzalo Frontera, Roxana Gómez Davin, Jonás GomezDip, Eugenia Linares Solero, María Victoria Lockhart, Ana Longgobucco, Sofía Lorenti, Laura Malvica, Nicolás Marotta, Jimena Mejuto, Agustina Olaciregui, Lucas Oldrino, Federico Pais, Leandro Robles, Juan MatíasRodríguez, Agustina Romero de Medina, Paula Cecilia Romero, Andrés Sánchez Camiño y Tatiana Torre Marelli.

Dirección de Arte en Argentina - Edgar De Santo

Abstract y palabras claves del cuaderno

Una compilación actualizada acerca de las prácticas de la Dirección de arte y el Diseño de Producción. Nuevos modelos de producción y gestión. Títulos de crédito y reformulación de los roles en el área.

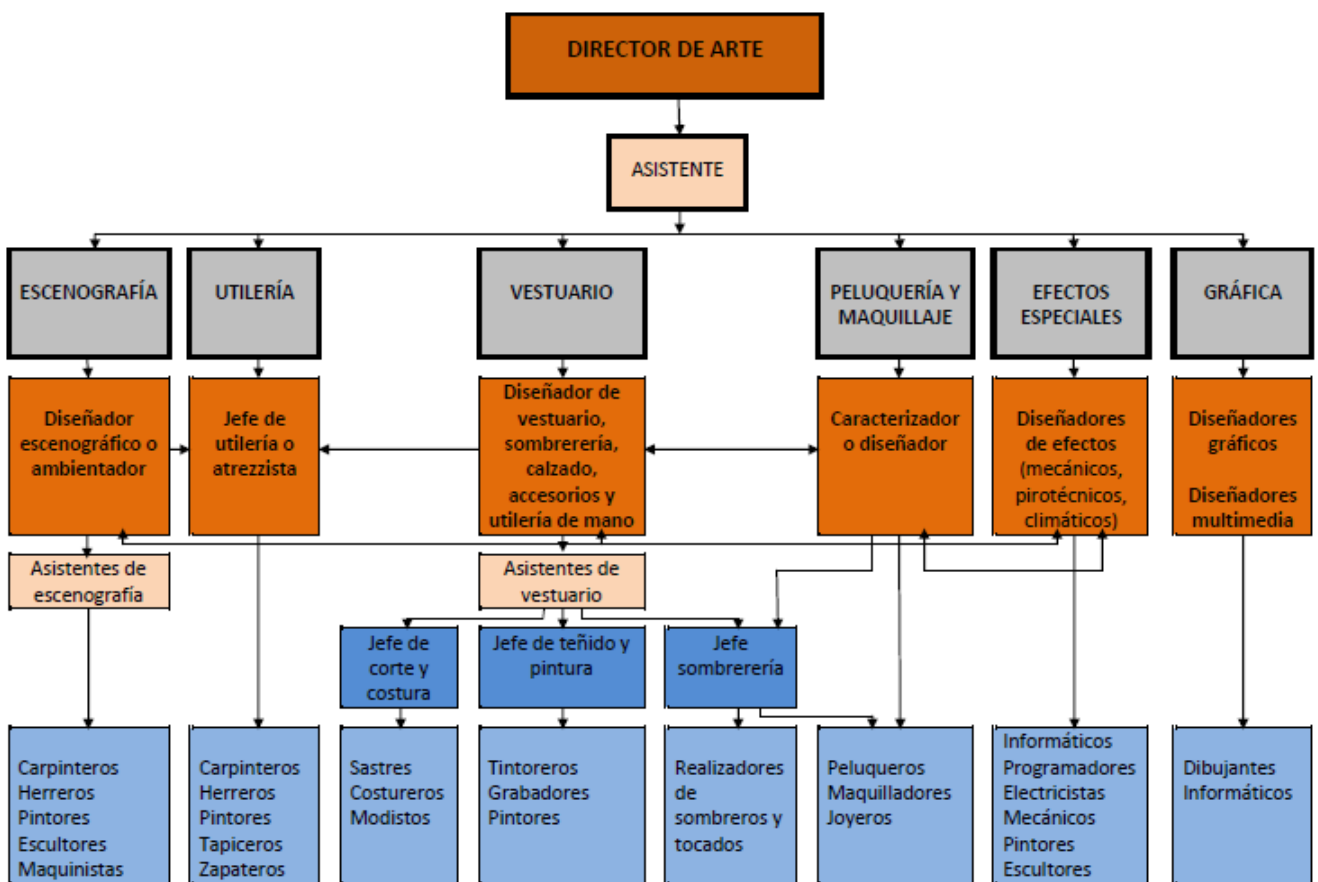
Palabras Clave: Formación de Cineastas / Teoría del Cine / Producción Audiovisual / Producción Audiovisual/ Títulos de Crédito/ Capacidades técnicas y de ambientación escénica

Dirección de Arte en Argentina - Edgar De Santo

CAPITULO 1: Propósito

Se pretende ampliar con este cuaderno los límites y alcances de la consideración canónica de la distribución de tareas en la práctica de la Dirección de Arte teniendo en cuenta las singularidades desarrolladas en el presente libro, las cuales se encuentran conceptualizadas en el cuadro sinóptico que mostramos a continuación,

Si bien, esta forma es la instituida, se entiende que las nuevas tecnologías y distribución de roles en la producción audiovisual contemporánea desbordan este cuadro.



CAPITULO 2: Consideración a modo de prefacio

La Dirección de Arte y el Diseño de Producción hoy.

Desde el punto de vista de la formación de los realizadores y directores de fotografía, tradicionalmente, la asignatura *escenografía para cine*, se constituyó en una parte de la formación de los realizadores visuales, que desde los orígenes mismos del cine, estuvo vinculada a la creación de espacios escénicos.

La industria hollywoodense, entre otras, ha atravesado la construcción de las producciones cinematográficas locales, proponiendo ejemplos o modelos de trabajo estereotipados que en la mayoría de los casos, pretenden homologar roles y ámbitos de injerencia que no siempre funcionan en la práctica concreta, y en la mayoría de los casos, ni siquiera responden a las necesidades propias de nuestras realizaciones y de los espacios de formación de los realizadores.

Esta práctica ha traído aparejada una problemática que excede el campo general de la formación de realizadores y fotógrafos, persistiendo aún cierta confusión que propende a concebir un director de arte, confinado a la construcción o realización de escenografías y maquetas.

Hoy en día, la Dirección de Arte está discutiendo los límites y alcances con la Dirección de Fotografía, generándose una interesante reflexión acerca de las responsabilidades técnicas y estéticas de cada área.

Es indudable que a partir de la complejización de la construcción audiovisual (soportes, cámaras, prácticas narrativas, paradigmas estéticos, etc.), la Dirección de Arte se ha visto transformada y superada conceptualmente, debiendo desde el punto de vista de la enseñanza, abordar en la actualidad, todos aquellos aspectos plásticos propios de las construcciones visuales tanto del espacio profilmico, como asimismo, de los que corresponden a otras etapas de la producción.

En línea con el cambio del Plan de Estudios de la carrera de Artes Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina y en vinculación con las transformaciones en los modos de producción que la Ley de Medios en nuestro país ha propiciado, se constituye esta asignatura como un aporte sustancial en la formación de grado de los estudiantes, con un enfoque actualizado del área e implicancias, acordes a las necesidades de un campo laboral que va desde las concepciones de pequeños grupos de gestión a los macro emprendimientos.

En este sentido, el enfoque que se pretende construir desde la Dirección de Arte y Diseño de Producción, apunta a trabajar con el estudiante en base a la materialidad del mundo que se presenta delante de la cámara, atendiendo las nuevas variables que impactan en el desarrollo de esta disciplina y estableciendo premisas básicas en cuanto a los modos de producir, que podrán presentarse ya sea en relación a un canon preexistente con el cual puede existir en mayor o medida cierto acuerdo o bien, en franca oposición con el mismo; interrogará acerca de las cuestiones del orden no físico planteadas en su composición y finalmente tendrá en cuenta el contrato social que se establecerá a partir de lo realizado. Se trata de propiciar desde el comienzo un equilibrio entre la producción y la reflexión crítica.

Habida cuenta de que se concibe esta asignatura como una focalización en lo plástico-visual en toda la magnitud del problema de la realización audiovisual, es que se propone un abordaje que permita aislar para su estudio, los contenidos específicos inherentes al espacio profilmico y lo plástico, tanto en su faz proyectual como en su etapa realizativa, pero con un propósito meramente metodológico, restituyéndolos inmediatamente a la totalidad de la obra.

Es posible decir entonces, que Dirección de Arte y Diseño de Producción procura un discurrir de lo general a lo particular, lo cual no significa que sus contenidos deban ajustarse

estrictamente a una secuenciación sistemática. Se trata de una organización que, entendiendo que corresponde a una materia inscrita en un cuarto año de una formación de grado, para realizadores y directores de fotografía, posibilita asumir desde un posicionamiento político general la discusión en torno a aquellos factores que inciden, por ejemplo, en la construcción del gusto; desarrollar la capacidad de trasladar situaciones del orden no visual al campo de lo visual; la interpretación de realizaciones existentes, con el propósito de convertirlos en posibles disparadores de nuevas producciones; actualizar situaciones del pasado en la narración audiovisual y generar nuevos recursos del lenguaje visual a partir de procedimientos formales.

En suma, se trata de propiciar un campo de estudio actualizado, que se instale desde un concepto claro en torno al desempeño tanto en términos del hacer como de la crítica en Dirección de Arte y Diseño de la Producción, en pos de un perfil de egresado de las carreras de Artes Audiovisuales en estrecha vinculación con las tendencias del arte actual.

Se propone por tanto crear las condiciones necesarias para facilitar un tipo de producción que no desestime los saberes previos de los estudiantes, sino por el contrario, que los recuperen de manera consciente. No se convierte en un objetivo en sí mismo formar directores de arte sino adquirir nociones y desarrollar cuestiones propias del espacio de la DA, favoreciendo la apropiación de la mayor cantidad de herramientas y procedimientos que se vinculen con la toma de partido estético de la propuesta audiovisual.

Tanto los futuros realizadores como directores de fotografía podrán encontrar en la Dirección de Arte a un "intérprete" que aportará ideas y soluciones a la diégesis audiovisual, eximiéndola de un rol que la acote solamente a la resolución de problemas relativos a la construcción de objetos y escenografías. Es necesario, por ende, incorporar un vocabulario técnico específico de las artes plásticas adecuado al fenómeno audiovisual, el cual comprenda no sólo un criterio realizativo sino que le permita entenderlo en términos compositivos del lenguaje visual.

La incorporación de este tipo de vocabulario, será parte constitutiva de este tránsito, del mismo modo que el estudio de otras modalidades de realización audiovisual, que abarcan desde la puesta en escena en el espacio profílmico hasta el *foundfootage* (collage audiovisual) como uno más entre otros modos de pensar el hecho audiovisual.

Entendemos como un aporte innovador de esta asignatura, la incorporación del diseño de títulos de crédito (los cuales durante mucho tiempo no fueron concebidos como parte constitutiva de la obra) y el arte de tapa, afiches y diversas piezas gráficas, al Departamento de Arte; los cuales, lejos de ser comprendidos en forma excluyente como un mero aspecto técnico informativo, serán analizados y producidos a la luz de criterios compositivos plásticos.

El visionado y análisis de obras tanto de un pasado lejano como de un pasado reciente, permitirán al estudiante tener un panorama muy general e introductorio a las corrientes estéticas que han atravesado a las artes audiovisuales desde sus orígenes a la fecha.

De esta manera se hace necesario poner en crisis la mirada idealista respecto de lo presupuestario como condicionante directo de las producciones, hecho que permite reflexionar acerca de los infinitos recursos creativos disponibles (materiales, económicos, instrumentales, intelectuales, procedimentales, entre otros) entendiéndolo al hecho creativo como una unidad entre lo pensable y lo posible.

En estrecha vinculación con lo enunciado se evaluará la sinergia entre modos de pensar-hacer y modos de saber-hacer, tendiendo a achicar la supuesta brecha entre lo que se considera lo teórico-crítico-conceptual de la realización. Es así que se plantea que cada unidad o eje de cuestionamiento tendrá una bibliografía y una filmografía concatenadas con un trabajo o ensayo audiovisual como síntesis fáctica de lo planteado. De tal manera que se estudiará entramando los cuerpos teóricos y audiovisuales analizados y la resultante de esas apropiaciones y líneas de fuga que los estudiantes consideren poner en juego al momento de realizar sus trabajos audiovisuales. También se atenderá la enseñanza y evaluación de los modos canónicos de expresión de los diseños visuales tales como biblias, bocetos y maquetas, como recursos previos para una determinada producción.

Reconociendo que si bien es cierto que por la diversidad de aspectos que incluye la Dirección de Arte, ésta podría ser dictada como una carrera de grado en sí misma, es que se diseña esta propuesta pedagógica integrada a un plan de estudios actualizada e introductoria a un campo de conocimiento y pensamiento crítico del lenguaje visual para la construcción plástica de imágenes audiovisuales, que lejos de circunscribirse a la aplicación de fórmulas preconcebidas en torno a la escenografía teatral aplicada al cine en general, estimule y elabore los problemas formales del diseño visual, análisis, realización y crítica de la imagen.

Como resultante del tránsito de los estudiantes por la asignatura se espera que puedan abordar el problema de la dirección de arte y su relación con los equipos que los integran tales como escenógrafos, diseñadores en comunicación visual, diseñadores de atrezzo, maquinistas, peluqueros, maquilladores, realizadores, etc.; conozcan la problemática contemporánea de la Dirección de Arte y Diseño de Producción, reflexionen sobre la hermenéutica de la plástica en las artes audiovisuales; adquieran un *conocimiento* de un *saber*, un *saber-hacer* y un *saber-decir* sobre los rasgos más salientes de la práctica de esta disciplina.

A Modo de conclusión

De lo expuesto cabe destacar que construir nuevos enfoques se hace imperativo. Modos desde la perspectiva latinoamericana en correlato con las prácticas no sólo establecidas y consensuadas sino a otras posibles, y amerita reflexiones menos estereotipantes del rol del director de arte y por tanto de la enseñanza de la misma.

Los compartimentos estancos que la industria promueve es una posibilidad pero no la única para que los realizadores piensen y elaboren una diégesis visual propiciando un espacio plástico que deje de ser solamente un telón de fondo o una pirotecnia visual que no colabora a veces en la producción de contenidos.

La espesura de las artes audiovisuales se ve fuertemente interpelada por las nuevas tecnologías que hacen que las personas produzcan y hagan evolucionar el lenguaje, no siempre atendiendo dogmas de vieja data.

Podríamos sin dudar afirmar que la concepción de la realización audiovisual de hoy no acata las expectativas de la novela decimonónica, que ha dominado al cine, sino que se abre a experiencias

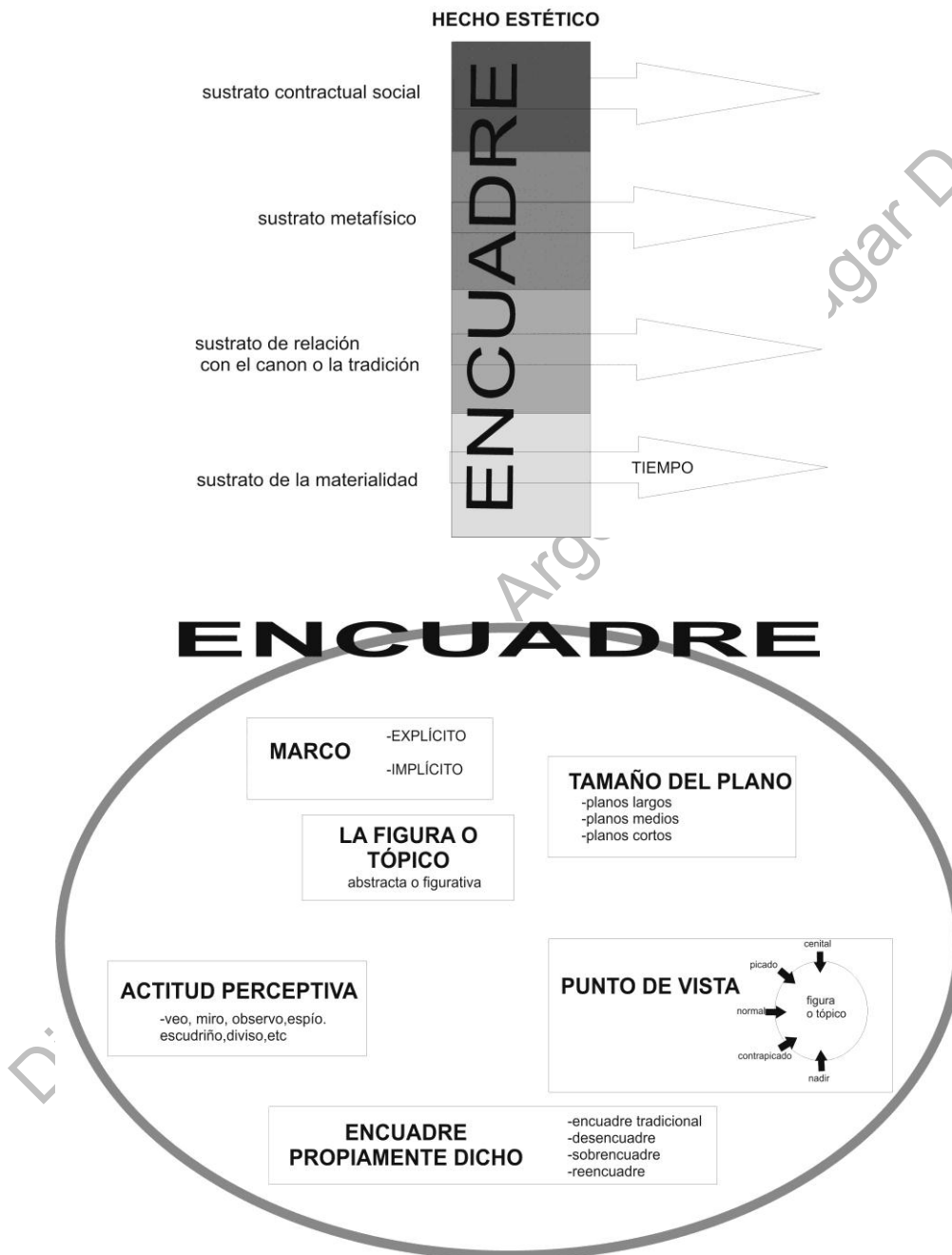
que van de la videoinstalación, el foundfootage(collage audiovisual), vjs, etcs hasta el llamado videoarte entre tantas experiencias que hoy se produce y se propaga tanto con teléfonos celulares como en salas de alta tecnología.

CAPITULO 3: Operatoria

El abordaje de nuestro trabajo se ha realizado en función de la siguiente tesis doctoral¹.

Aportamos los siguientes cuadros, como mapas conceptuales de elaboración, a los fines de estructurar los contenidos de manera blanda.

ANÁLISIS DE LA OBRA ESTÉTICA A PARTIR DEL ENCUADRE y las Dimensiones del Hecho Estético



¹ Edgar De Santo: Tesis doctoral: Cómo se expresa lo indecible?. Hacia una operatoria teórica ensayística del Arte. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39363>

CAPITULO 4: Pensar el ámbito en la Dirección de Arte

Espacio-tiempo en el lenguaje visual y audiovisual

“La forma que se despliega”

Escrito por Dr. Edgar De Santo

"La metáfora viva no es viva sólo en cuanto vivifica un lenguaje constituido. Sí lo es en cuanto inscribe el impulso de la imaginación en un "pensar más" a nivel del concepto. Esta lucha por el "pensar más", bajo la dirección del "principio vivificante", es el "alma" de la interpretación."

Paul Ricoeur

Introducción

La vida es tiempo y nuestro tiempo vital construye los espacios para desde allí dejar nuestra impronta, nuestro paso por la existencia, esto sucede en todo acto humano pero el espacio-tiempo en el arte es un modo particular de habitar. Conlleva operaciones, movimientos, miradas, rupturas de lógicas secuenciales y un sinnúmero de expresiones; el arte también ha modelado el propio tiempo de percepción del mundo.

El arte es un otro reloj cuyas agujas avanzan, retroceden, se aceleran, se lentifican, saltean espacios, ambiguan y desambiguan atardeceres y mediodías, lunas y soles se superponen de diversas maneras. Y atrapar el instante vital, el movimiento que se despliega en el tiempo no es un fenómeno ajeno a ninguna de las artes, pero el modo y las operaciones estéticas dan cuenta de cambios importantes no sólo en esta última centuria.

La experiencia estética pasa a pensarse de otro modo pero es innegable que todo el arte ha sido atravesado por este concepto y no sólo por el advenimiento de la fotografía y el cine.

Si pensamos en la pintura rupestre (Lascaux, Altamira, etc.) encontramos que las imágenes pintadas en los relieves de la roca, muy al interior de las cuevas, se distorsionan por el punto de vista del visitante, “se mueven” a las luz de las antorchas, las salientes y entrantes rocosas; el soporte donde están las pinturas provocan la sensación de movilidad que expresa este concepto de variable de la forma en el tiempo del espectador. Espacio-movimiento-tiempo: una unidad que no podemos adjudicarla al productor pero que hoy se nos construye en nuestro imaginario como una suerte de proto-cine. El arte hace el espacio donde habita.



Cueva de Altamira, España

La plástica: una corporeización de la puesta en obra de sitios; y en ellos una apertura de parajes que conceden el habitar humano y la permanencia de las cosas encontrándose, relacionándose.

La plástica: corporeización de la verdad del ser en su sitio determinando la obra.

Martin Heidegger EL ARTE Y EL Espacio

Revista Eco. Bogota, Colombia. Tomo 122, Junio 1970, pp. 113-120. Traducción De Tullia De Dross

Es casi imposible no filosofar cuando del tiempo se trata, ajustarnos al propósito de pensar en términos del lenguaje visual será nuestra intención.

Pensemos en dos obras cuyo tópico, el Tiempo, es Chronos, Saturno para los romanos, devorando a sus hijos. ¿Acaso no podríamos decir que el hombre detiene, congela, devora, extrae en su obra, este tiempo devorador? ¿Acaso no construyen en este caso Rubens y Goya, un tiempo-espacio amarrable y reflexivo del miedo a morir?



Saturno

Peter Paul Rubens, 1636

Pintura al óleo • Barroco

180 cm × 87 cm



Saturno devorando a un hijo
Francisco de Goya, 1819-1823
Óleo sobre revoco trasladado a lienzo • Romanticismo
146 cm x 83 cm

Los recursos plásticos son muy diferentes pero altamente efectivos: en el primer caso el tiempo de la obra se detiene con un particular recurso: tensionar la piel del niño al ser desgarrada...como una estela de carne, suspendiendo el dolor. El recurso en Goya es otro: faltan pedazos, la mutilación de cabeza y brazos y las fauces abiertas se frenan ante nosotros para mostrarnos el horror. Podemos pensar en el antes y el durante de ese ser descuartizado. Dejar partes estrujadas, y el claroscuro tenebrista de su paleta.

Ambos encuadres sitúan al hombre en el centro de la situación, pero ya en Goya se prefigura una situación con el descuartizamiento del hombre: la mutilación que vendrá de la mano de la fotografía con nuevas formas de encuadrar (y desencuadrar) la situación espacio-temporal.



ManRay: La prière (Oración)
Americana, 1930 Gelatina de plata de impresión 9 7/16 x 7 1/8 pulgadas

La fotografía de ManRay da cuenta de otro "mutilar", también decapita la figura, y atrapa el tiempo en el espacio de ésta, tiempo sagrado de la "Oración", poniendo en litigio, con una mirada mordaz, la concepción religiosa o centrándose en otra religiosidad.

En los tres ejemplos ya citados, la iluminación de lo central, del tema, se funde hacia los bordes en la oscuridad. La alusión de suspensión o de corte en el tiempo es reforzada por recursos del mismo orden binario reunidos: Luz -sombra, visible -intangible, espacio- tiempo.

Hasta aquí, un pequeño acercamiento a pensar el espacio de la imagen en clave espacio-temporal.

Un pequeño acercamiento o una introducción para pensar la vitalidad en sentido poético. Una vitalidad que excede tecnologías, operaciones y herramientas, construyendo mundos por habitar.

Relación espacio/tiempo en la bidimensión, en la tridimensión, en la imagen secuenciada

Partiendo de estos conceptos, podemos avanzar hacia algunas definiciones.

El Arts4X.com, Diccionario Enciclopédico de Arte y Arquitectura, nos dice sobre espacio-tiempo:

Concepto derivado de la teoría de la relatividad del físico Albert Einstein por el cual se incorpora el tiempo a la estructura del espacio. Esta noción pasa de la física a la concepción del mundo contemporáneo y a la conciencia del hombre actual e influye tanto en las ciencias como en la filosofía y en el arte. Es, según LeopoldInfeld "la totalidad de los sucesos posibles (lo cual) constituye el mundo cuatridimensional". En el arte y en especial en la pintura, la noción de 'espacio-tiempo' está implícita en la tensión dinámica generada por las estructuras físicamente estáticas, pero perceptualmente móviles. Poseen esta condición todas las situaciones perceptuales donde esté incluida una actitud de cambio, sea producto de fases sucesivas de un mismo tema u objeto, como se da en los efectos estroboscópicos sobre el plano bidimensional, a lo que Arnheim llama 'el equivalente inmóvil del movimiento estroboscópico real'; en la tendencia al completamiento o cierre; en la combinación de dos o más actitudes diferentes en un mismo diseño, como en los pintores cubistas; en las oposiciones o contrastes simultáneos, expansiones, contracciones, distorsiones, diferentes direcciones y posiciones, etcétera, en fin, en toda representación donde perceptual, psicológica o emocionalmente se esté frente a una simultaneidad de acontecimientos que se desarrollen en el espacio y se sucedan en el tiempo.

Los límites de esta primera aserción son puestos en litigio a través del teórico de las artes

MoholyNaggy:

"el término no debe inducir a error ya que los problemas de espacio- tiempo en las artes no se basan en la teoría de la relatividad de A. Einstein...", sin querer por ello "disminuir la importancia de la influencia ejercida por la teoría en las artes". "La terminología de espacio-tiempo y relatividad de Einstein ha sido absorbida por nuestro lenguaje diario, y sea que la usemos en forma correcta o no, los términos 'espacio-tiempo', 'movimiento' y 'velocidad' o 'visión en movimiento', designan una nueva existencia dinámica y cinética libre de la armazón fija, estática del pasado."

La tensión entre las corrientes científicas en artes y las que abogan por un concepto interpretativo donde la mirada está circunscripta a los parámetros culturales de cada época, quedan expresamente manifestada en estas dos citas.

Nuestro propósito es aprovechar lo que mejor se avenga al momento de generar desde la producción teórica y artística. Si aceptamos que la mirada científica ha decidido arbitrariamente lo "relevante", podemos pensar que ciertos énfasis que fueron desarrollados en un momento dado (como por ejemplo la teoría de la Gestalt con respecto a la teoría asociacionista) son atendibles, como principios pero no como leyes universales.

La Wikipedia nos dice respecto del movimiento en artes visuales:

Es el foco de atención más fuerte en una comprensión.

Sugerencia que logra en un orden plástico debido a la aplicación, en la organización, de determinados fundamentos visuales: destino común, buena dirección, agrupamiento, secuencia lineal, transponibilidad, progresión, alternancia, etcétera.

Tensión existente entre varios elementos formales o lineales y el campo que los contiene, a través de la cual las figuras son atraídas, repulsadas o aquietadas provocando la sugerencia del movimiento o desplazamiento. Según la regla de Duncker, en la experiencia de desplazamiento el marco tiende a permanecer fijo, mientras que el objeto dependiendo de ese marco ejecuta el movimiento. La estructura del contexto en el espacio y en el tiempo determinan la percepción del movimiento; de igual manera ocurrirá con las propiedades del movimiento, es decir velocidad y dirección (la velocidad puede ser constante, cambiar en progresión regular o abruptamente). El movimiento se percibe dentro de ciertos límites de velocidad, el minuterero del reloj, aparentemente parece quieto, dada su escasa velocidad, pero las paletas de un ventilador se ven como una forma borrosa y quieta dada su alta velocidad.

De igual manera un objeto pequeño parecerá desplazarse a mayor velocidad que uno de gran tamaño. La dirección está determinada por el sentido de la secuencia en que un objeto, forma, color, etc. sigue en un orden dado, o por la tensión de una línea, forma, etc. con respecto a un borde o en su propia dinámica, así vemos desplazarse hacia arriba a una vertical con velocidades distintas en sus extremos, subir a un triángulo isósceles, dirección igual en una horizontal con mínima diferencia de velocidad hacia la izquierda, y carecer de dirección a un cuadrado. Es decir, los elementos axiales expresan movimiento, una catedral gótica es ascendente. Las superficies curvas expresan movimiento doble, acercarse y alejarse.

El movimiento puede ser continuo, con dirección establecida, lineal o giratoria. La forma del movimiento puede ser simple o compleja, cuando por ejemplo, varios elementos realizan igual movimiento con igual ritmo, o cuando dos o más grupos realizan distintos movimiento organizados con ritmos distintos entre sí.

A partir de esta cita podemos conjeturar que la vastedad conceptual y perceptivo – estética que nos implica la relación sobre espacio-tiempo-movimiento en las artes visuales y audiovisuales ,se abre a un conjunto de interpretaciones sumamente ricas, que han constituido un sinnúmero de recursos poéticos y pueden generar otros tantos.

Algunos recursos para evocar movimiento en la imagen fija bidimensional

Para pensar en evocar el movimiento en una imagen fija deberemos considerar que existe en ella una parte claramente fija o estática respecto de otras.

Generalmente el marco de la obra se nos presenta como algo más estático o inmóvil que lo que sucede al interior de la composición.

Este valor es relativo ya que existen obras de una gran pasividad hacia el interior con marcos explícitos fuertemente dinámicos.

Imagen simultánea: El movimiento estroboscópico

Sensación de movimiento, que en el campo de la plástica, produce una sucesión de figuras inmóviles, las que cambian de posición, tamaño o forma desde una dada a su polar o contraria. Por la constancia (V.) de forma, a través de la cual se reconoce la imagen, o bien por el gradiente (V.) de tamaño (de grande a pequeño en una forma igual y constante) o de forma (transformación paulatina de una forma a otra, cuadrado a círculo, por ejemplo) la retina recibe el cambio de posición de figura a figura, en base a un grado determinado de tensión entre ellas y con el cambio la sugerencia de movimiento. De igual manera que la serie de imágenes inmóviles de una película cinematográfica, las que presentarán una figura

saltando, al proyectarse ésta, permite registrar por el estímulo retiniano, la percepción clara y total del movimiento de salto. Un claro ejemplo de este tipo de movimiento está dado en 'Los ciegos' de Brueghel o en el experimento de Wertheimer, en el cual dos luces próximas entre sí, que se encienden y apagan alternativamente a intervalos de tiempo corto presentan la imagen de una luz que se traslada, es decir es movimiento percibido.

Veamos algunas operaciones:

Por repetición



Brueghel, Peter-Parábola de los ciegos-1658

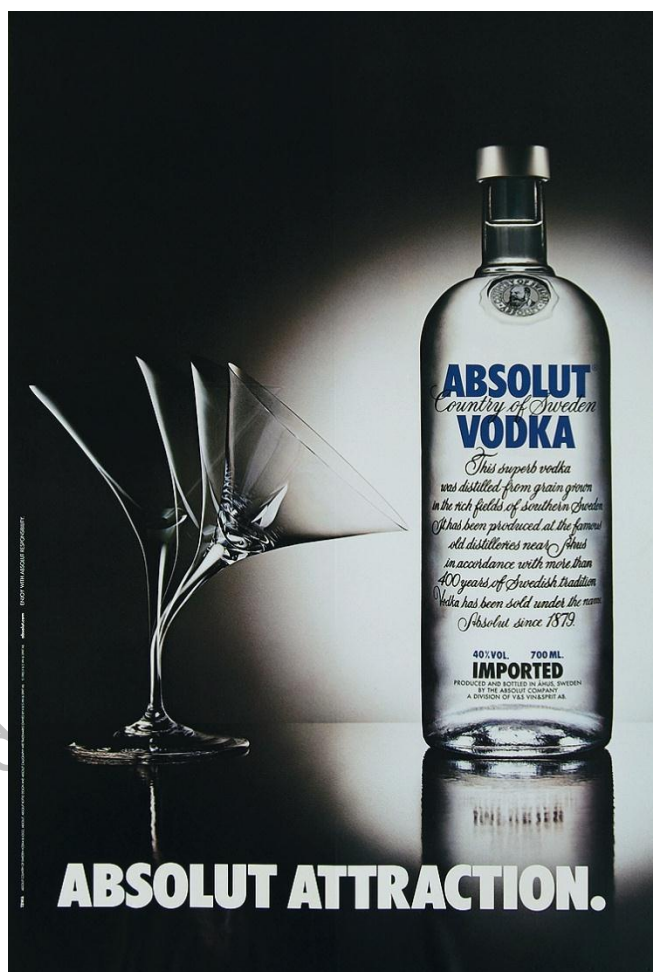


Balla, Giacomo-Niña corriendo en un balcón-1912

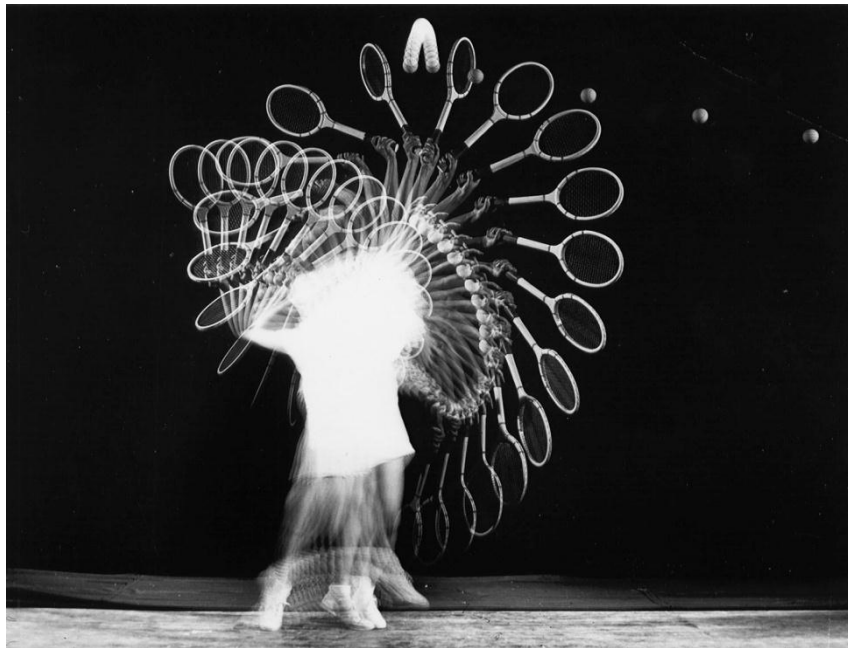
Por apoyatura en un eje



Quino-Mafalda-1968-



Por gradiente



Edgerton, Harold- Saque tenista-circa 1960

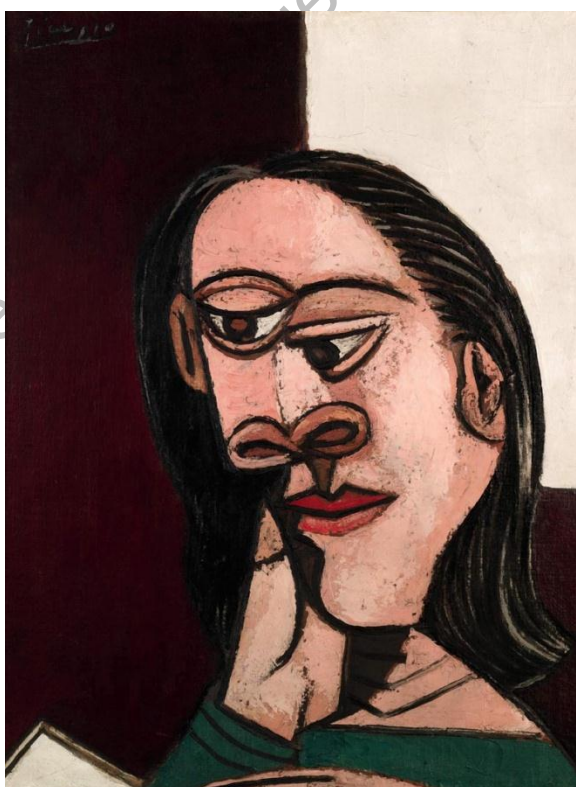


Duchamp ,Marcel-Desnudo bajando una escalera -1912-

Por superposición

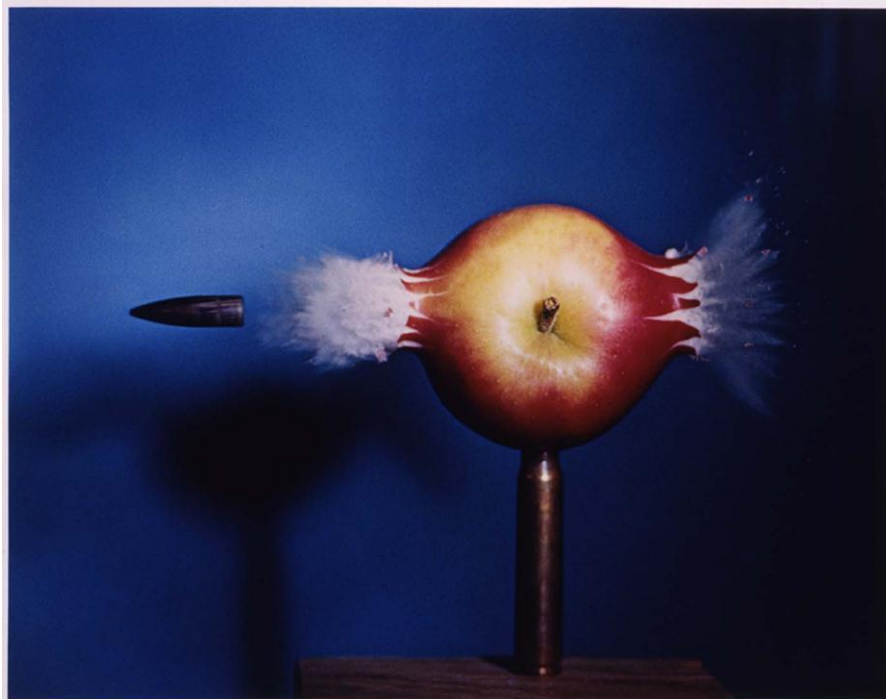


Ovsatz, Viktor -Retrato de Duchamp-1953

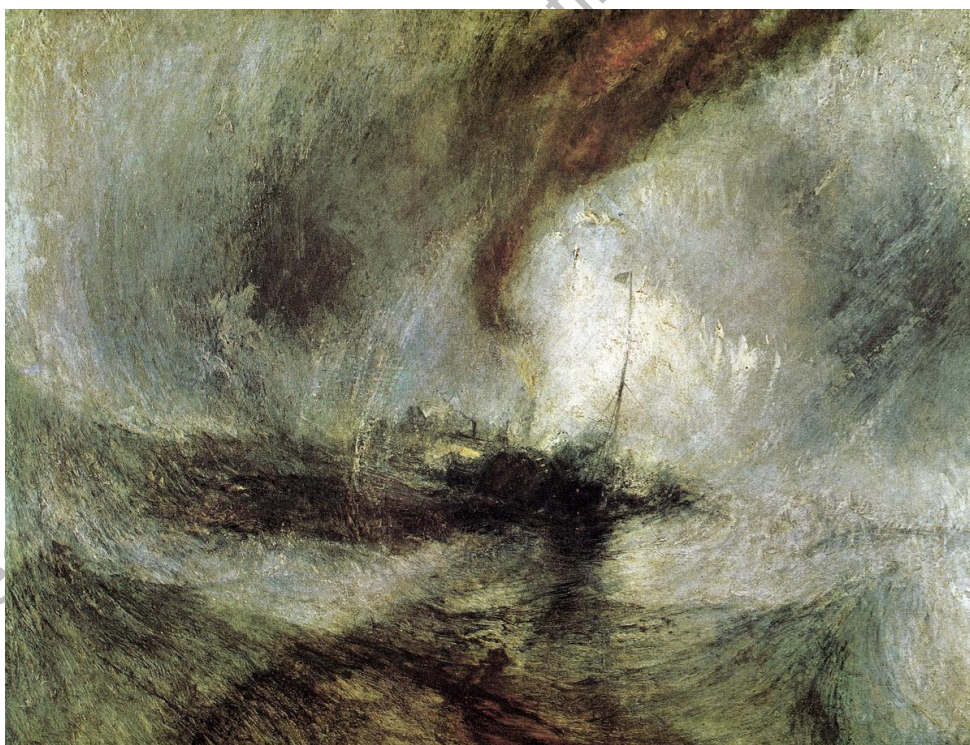


Picasso, Pablo -Cabeza de mujer-1938

Por rastros o estelas de la forma



Edgerton, Harold- Disparando a una manzana-1964

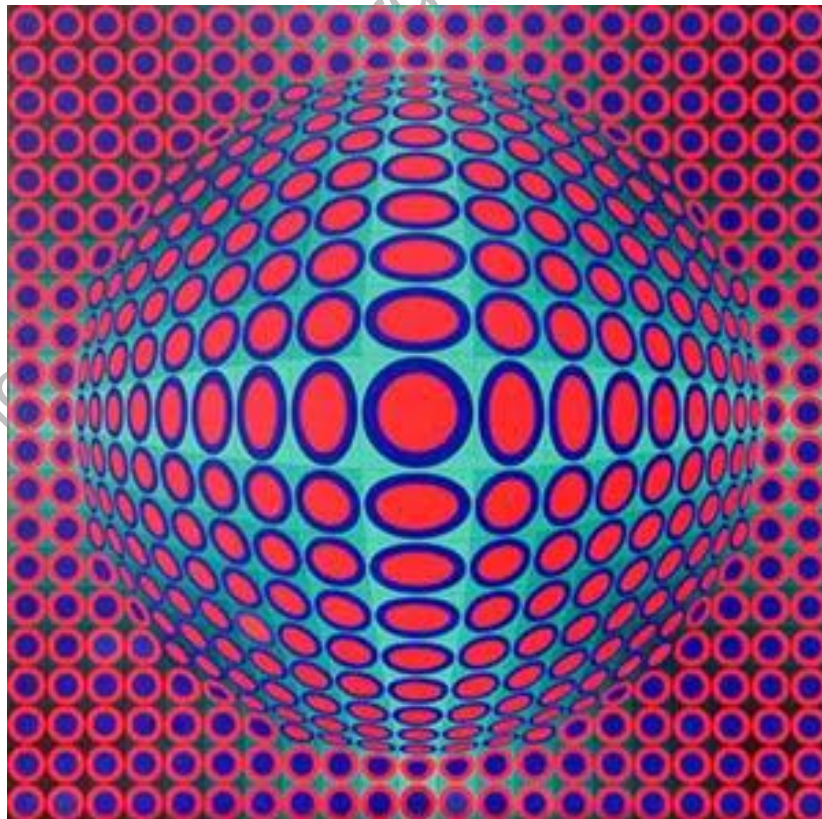


TurnerJ.M.W-Tempestad de nieve- 1812

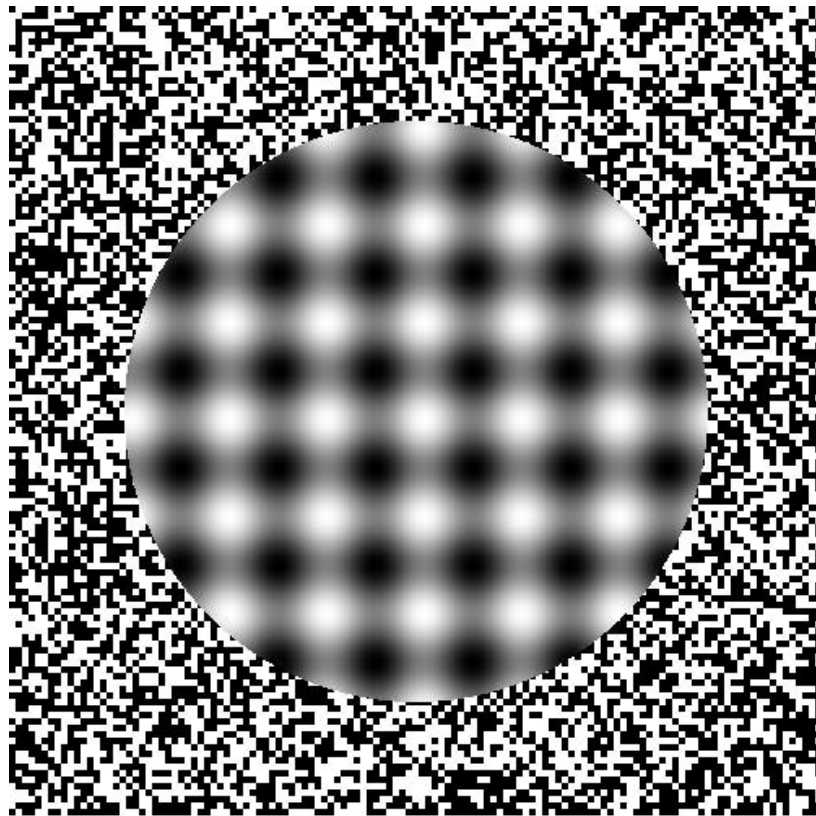


Anónimo

Movimiento por vibración de valor o color



Vasarely



El tiempo-espacio de la mano del espectador frente a la imagen tridimensional

Movimiento sugerido: El tiempo implícito en la obra

Sin duda el tiempo capturado en la imagen tridimensional está implícito en el recorrido que el espectador necesita para recorrer el objeto.

Pero ciertos recursos como la escala o la concepción compositiva de la obra tridimensional logran establecer ya no sólo evocaciones sino tiempo concreto de percepción por parte del público.

A partir del manierismo italiano se utilizó en la escultura un recurso particular: el serpentinato, ese movimiento de retorcimiento, de tirabuzón de la forma, despliega sobre el eje vertical un espacio-tiempo notable como expresión de detenimiento y de movimiento perpetuo.

La conjugación de escala y de las figuras, al margen del tópico de la obra, toman casi la forma de un reloj de arena en sus contornos, pero hay un fluir ascendente-descendente constante.

Serpentino:



El rapto de las sabinas- Giambologna (Juan de Bologna)-1582
Altura:4.10 m.(pedestal incluido)-mármol

Veamos el desarrollo fotográfico necesario para captar el tiempo de percepción del conjunto:



Y en el siguiente ejemplo fotográfico vemos cómo el punto de vista del espectador es puesto en juego por la **escala** (pedestal incluido) de la obra. El punto de vista normal que hemos visto en el registro fotográfico da cuenta sólo del movimiento alrededor de la escultura, hemos de pensarla ahora sumándole este aspecto que explicitamos en la siguiente imagen:



En la contemporaneidad la producción de volúmenes que se despliegan en diversas escalas, incluyendo estos antiguos conceptos clásicos, los podemos ejemplificar en la obra del artista de la India Anish Kapoor (1952):



Sherezade-AnishKapoor-Londres 2002

Movimiento real: El tiempo explícito

El artista Anish Kapoor, también nos permite incluir la visión de que a los grandes volúmenes con que se expresa, el movimiento real, a través de instalaciones o esculturas (categorías en discusión, por momentos, en este caso) donde la transformación o

conformación de la obra está explicitada en el tiempo del espectador pero acotada, ralentizada o acelerada por los dispositivos con que la materialidad es tratada.



"Svayambh" (2007), del artista indio Anish Kapoor, en la Real Academia de las Artes de Londres (Reino Unido)

La materia dúctil, la "pasta roja", es transportada en cierto tiempo e improntada en un bloque, este tiempo de construcción de la forma, es el punto de inflexión para metaforizar, quizás, cómo la materia contemporánea es configurada por el arco clásico, como "materia blanda". ¿Acaso somos nosotros mismos formateados por los cánones estéticos preexistentes de manera mecánica? ¿Es la tierra roja del pueblo indio metido a presión en los arcos de la arquitectura clásica en Gran Bretaña?

La decisión de la operación de pasar la materia en un tiempo dado, con un color determinado y una escala monumental son operaciones insoslayables en la poética del autor.

Los rieles como canales fijos de transporte llevan la materia y la obligan a configurarse según una puerta, una visión dada. La experiencia temporal se conjuga en el cinetismo de la elaboración misma de la obra. Pero aún siguen desplegándose en la conceptualización la escala y el espacio arquitectónico donde se desarrolla la experiencia estética.

Hemos agregado al tiempo del espectador el tiempo de la obra, de la constitución del bloque, ante los ojos del público.

Junto a la explicitación del tiempo en la obra plástica comienza a instalarse la idea de narración. No necesariamente de un cuento, de un episodio o una anécdota, sino de un devenir donde causa-efecto se articulan de manera poética, no necesariamente lógica.

Tiempo-espacio y narración

Si bien aceptamos el término general “narración” para artes visuales y audiovisuales debemos darle otras implicancias, otros límites y alcances.

El concepto de narración en términos del uso de la lengua natural dice que:

Narrar es contar o relatar sucesos, historias o anécdotas, en forma ordenada y secuenciada, con un comienzo, donde se exponen los personajes, el contexto temporo-espacial y el resto de los datos que ayudan a comprender la historia; una parte media o nudo, donde se desencadena el problema o conflicto, y un final o desenlace, con la resolución del problema y el fin de la historia. En ocasiones este orden no se respeta y aparece la historia iniciada por su desenlace o epílogo, pues pueden los hechos estar relatados o no, en orden cronológico.

El narrador es quien cuenta los hechos, diferenciándose del autor, y puede relatarla en primera persona, cuando está involucrado en el relato, como testigo o como personaje; o puede hacerlo en tercera persona, cuando es un narrador externo.

Narración

<http://deconceptos.com/lengua/narracion>

El mundo no se haya ordenado a priori, nuestra mirada es la que lo ordena. Cada lenguaje organiza la percepción del mundo, por tanto no necesariamente el relato visual o audiovisual da cuenta de esta situación que es aceptable en términos de la lengua. Por ende, es pensable, que, por ejemplo el sólo hecho de pasar con nuestra mirada de un plano general a un detalle establece otro modo de organización narrativa, no como el de la lengua natural. No es sólo que un personaje va de lo general a lo particular, ensaya otras cuestiones. En la aproximación lo detalles se van haciendo nítidos y la descripción expresa intereses visuales de textura, forma, composición, que no suceden del mismo modo que cuando construimos con palabras. El reencuadre, que sucede palmo a palmo en un zoom-in (aproximación o acercamiento), por ejemplo, da cuenta de operaciones visuales que “narran” pero no de forma verbal, cambian las tensiones internas formales, los tamaños, texturas, definiciones de luz, contrastes, cromatismo, composición, propios del lenguaje visual. Podemos apropiarnos del concepto de narración pero no en estricto sentido de la lengua.

Debemos poner énfasis en eso, para que la terminología no caiga en reduccionismos.

La complejidad de una novela de 300 páginas es otra respecto de un film de 2 horas de duración, el tiempo del espectador, el tiempo de percepción, es distinto, pero no por eso menos complejo.

El cine ha utilizado el concepto de diégesis. Es una palabra que deriva del vocablo griego διήγησις (relato, exposición, explicación), y —de acuerdo con Gerald Prince en A Dictionary of Narratology— significa: “el mundo (ficticio) en que las situaciones y eventos narrados ocurren;

Contar, recordar, en oposición a mostrar o actuar. De este modo, el narrador es quien cuenta la historia. Él es el encargado de presentar a la audiencia o lectores implicados las acciones y pensamientos de los personajes.

Los ejes de acción de la diégesis son tres: espacio, tiempo y personajes.”

Lo interesante acerca de la diégesis que en tiempos de la Grecia clásica diégesis se opuso al concepto de mimesis, la diferencia es que la primera, a través de la figura de un narrador, se encarga de contar lo que hacen los personajes; mientras la segunda tiene la misión de mostrar las acciones de los personajes.

Pero en términos plásticos no necesariamente “el personaje” o la figura serán protagonistas de una acción en tiempo real. Pueden serlo una línea que se modifica, una forma que cambia, una mancha que se desparrama una textura que se alisa, letras que se despliegan como en el caso de los títulos de créditos en un film, etc.

Existe una distinción en música para artes audiovisuales respecto de lo diegético y lo extradiegético: en las artes audiovisuales, se le denomina a menudo sonido diegético a todo aquello que forme parte de lo narrado. De este modo, si uno de los personajes está tocando algún instrumento musical, o reproduce un disco compacto, el sonido resultante es diegético. Por el contrario, si la música no es escuchada por los personajes, se le denomina extradiegética.

Veamos estos fragmentos, que amplían la concepción artística y la percepción estética de tiempo y espacio, que el cineasta y teórico Andrei Tarkovski, nos dice en su obra, *Esculpir en el tiempo*:

¿Qué es, pues, el cine? ¿Cuál es su peculiaridad, cuáles son sus posibilidades, procedimientos e imágenes, no sólo en sentido formal sino -- si se quiere -- también en sentido intelectual? ¿Qué materia trabaja el director de una película?

Aún hoy recordamos la genial película *La llegada de un tren*, presentada ya el siglo pasado y con la que comenzó todo. La tan conocida película de Auguste Lumière se rodó sólo porque en aquél entonces se había descubierto la cámara de cine, la película y el proyector. En aquella película, que no dura más de medio minuto, se ve un trozo de andén iluminado por el sol; personas que van y vienen y, finalmente, un tren que desde el fondo de la imagen se acerca directamente a la cámara. Cuando más se acercaba el tren, tanto más cundió entonces el pánico entre los espectadores: la gente se levantó y echó a correr, buscando la salida. En aquel momento nació el arte cinematográfico. Y no fue sólo cuestión de la técnica o de una nueva forma de reflejar el mundo visible. No: aquí había surgido un nuevo principio estético.

El principio consiste en que el hombre, por primera vez en la historia del arte y la cultura, había encontrado la posibilidad de fijar de modo inmediato el tiempo, pudiendo reproducirlo (o sea, volver a él) todas las veces que quisiera. Con ello el hombre consiguió una matriz del tiempo real. Así, el tiempo visto y fijado podía quedar conservado en latas metálicas durante un tiempo prolongado (en teoría, incluso eternamente).

Precisamente, en este sentido, las primeras películas de Lumière contenían ya el núcleo del nuevo principio estético. Pero ya inmediatamente después, el cinematógrafo, obligadamente, se lanzó por caminos fuera del arte, los más afines a los intereses y ventajas pequeño-burguesas. A lo largo de unos decenios se fue “vertiendo al celuloide” casi toda la literatura mundial y un gran número de temas teatrales. El cinematógrafo se utilizó como una forma sencilla y atractiva de fijación del teatro. El cine fue por caminos errados y deberíamos ser conscientes de que aún hoy cosechamos los tristes frutos de ese error. Ni siquiera quiero hablar de la desgracia de la mera ilustración: la mayor desgracia fue que se ignoró una aplicación artística de aquella posibilidad eminentemente inapreciable del cine: la posibilidad de fijar la realidad del tiempo en una cinta de celuloide.

¿De qué forma fija el cine el tiempo? La definiría como una forma táctica. El hecho puede ser un acontecimiento, un movimiento humano o cualquier objeto, que además puede ser presentado sin movimiento ni cambio (si es que también el flujo real del tiempo es inmóvil).

Y precisamente ahí está la esencia del arte cinematográfico. Quizá alguien argumente que el problema del tiempo en la música tiene una importancia asimismo fundamental. Pero allí se resuelve de una manera radicalmente diferente: la materialidad de la vida se encuentra al límite de su total disolución. La fuerza del cinematógrafo consiste precisamente en dejar el tiempo en su real e indisoluble relación con la materia de esa realidad que nos rodea cada día, o incluso cada hora.

La idea fundamental del cine como arte es el tiempo recogido en sus formas y fenómenos fácticos. Esta idea nos da que pensar sobre la riqueza de las posibilidades, aún inutilizadas, del cine, sobre su colosal futuro. Y precisamente sobre esta base desarrollo yo mis hipótesis de trabajo, las prácticas y las teóricas.

¿Por qué va la gente al cine? ¿Qué les lleva a una sala oscura donde durante dos horas pueden observar en la pantalla un juego de sombras? ¿Van buscando el entretenimiento, la distracción? ¿Es que necesitan una forma especial de narcótico? Es cierto que en todo el mundo existen consorcios y trust de entretenimiento, que explotan para sus fines el cine y la televisión lo mismo que muchas otras formas de arte. Pero éste no debería ser el punto de partida, sino que más bien habría que partir de la naturaleza del cine, que tiene algo que ver con la necesidad del hombre de apropiarse del mundo. Normalmente, el hombre va al cine por el tiempo perdido, fugado o aún no obtenido. Va al cine buscando experiencia de la vida, porque precisamente el cine amplía, enriquece y profundiza la experiencia fáctica del hombre mucho más que cualquier otro arte; es más, no sólo la enriquece, sino que la extiende considerablemente, por decirlo de algún modo. Aquí y no en las "estrellas", ni en los temas ya gastados ni en la distracción: aquí reside la verdadera fuerza del cine.

¿Y en qué reside la naturaleza de un arte fílmico propio de un autor? En cierto sentido, se podría decir que es el esculpir el tiempo. Del mismo modo que un escultor adivina en su interior los contornos de su futura escultura sacando más tarde todo el bloque de mármol, de acuerdo con ese modelo, también el artista cinematográfico aparta del enorme e informe complejo de los hechos vitales todo lo innecesario, conservando sólo lo que será un elemento de su futura película, un momento imprescindible de la imagen artística, la imagen total.

Narración y tiempo

El tiempo de la historia no siempre coincide con el tiempo del relato porque se trata de un tratamiento estético.

El tiempo referencial-histórico: es el tiempo de la realidad histórica al que remiten los hechos narrados.

Tiempo del Relato:

El orden temporal del relato o trama surge de:

- La relación entre los acontecimientos en su desarrollo lineal causa-efecto (tiempo de la historia) y la disposición en el discurso narrativo (tiempo del relato).

- a) Ab-Ovo: Orden cronológico o desarrollo lineal, si interesa privilegiar el desenlace causa-efecto (principio a fin).
- b) In Media Res: Si el interés está centrado en un hecho en particular, se comienza por él y luego se vuelve al inicio para avanzar y llegar hasta el final.
- c) In Extrema Res: Si el interés está centrado en el acontecer, entonces se puede empezar por el desenlace y, de este modo, se tiene que volver atrás para seguir los hechos en orden cronológico.

– Formas de Anacronía:

Es un recurso temporal que provoca una ruptura temporal en la narración, al detener el relato instantáneamente e introducir un hecho nuevo con una cronología distinta a la lógica y lineal causa-efecto.

- a) ANALEPSIS: Retrospección.
- b) El regreso al pasado puede darse como FLASH-BACK (breve) o RACCONTO (extenso).
- c) PROLEPSIS: Prospección.
- d) El avance hacia el futuro puede darse como FLASH-FORWARD (breve) o PREMONICIÓN (extenso).
- e)

Tiempo cronológico: El tiempo objetivo o cronológico es aquél cuyos hechos se regulan según las leyes del tiempo físico, medido por el reloj o el calendario, ya sea en cuanto a la sucesión como a la duración, irreversibilidad, continuidad, dirección, etc.

Tiempo ficcional: es el tiempo del relato. Disposición estética del acontecer en la narración. El narrador organiza el tiempo de la historia (temporalidad artística) rompiendo con la cronología ordenada y lineal causa-efecto. Es el tiempo propio del relato.

Tiempo subjetivo:

Una primera definición nos dice:

A diario asociamos el tiempo con lo que nos dicta el reloj, lo que nos permite juzgar la duración de un segmento determinado. La percepción temporal suele describirse mediante variables biológicas y psicológicas. La relación "tiempo psicológico" (subjetivo, percibido)- "tiempo universal objetivo" (físico, reloj) depende no sólo del factor biológico sino también del aprendizaje, habilidad cognitiva, experiencia, ambiente físico y social, personalidad, cultura y otros. El tiempo subjetivo se refiere a la estimación objetiva sin las "claves" externas del reloj. De hecho, casi siempre las estimaciones subjetivas difieren de las objetivas. Desde lo teórico, el tiempo psicológico es más bien constituido por eventos físicos y psicológicos que ocurren internamente. Veamos un ejemplo: en ciertas condiciones, el tiempo pasa más rápidamente que en otras. ¿Por qué? Según Fraisse -un estudioso-, porque la situación de esperar, y la expectativa en general, enfoca la atención en el paso del tiempo y esto aumenta la duración. Por otra parte, cuando la atención se aparta del paso del tiempo, y se dirige a un evento determinado - una fiesta, un concierto-, la experiencia de la duración parece más corta.

LA PERCEPCION DEL TIEMPO NO ES IGUAL PARA TODOS: Dra. Anna Eisler, investigadora y profesora de la Universidad de Estocolmo (Suecia) -Departamento de Psicología-, quien desarrolla un proyecto de investigación conjunta en el Laboratorio de Investigaciones Sensoriales (LIS-CONICET), de Buenos Aires, que dirige la Dra. Miguelina Guirao.

Pero sería importante atender la subjetividad desde el punto de vista de lo narrado y desde el punto de vista del espectador.

Desde el punto de vista de lo narrativo: el tiempo subjetivo o psíquico parte del personaje y se superpone a su presente; desde ese punto aquél lanza una mirada al pasado, a través de un recuerdo (retrospección/ analepsis), o a un futuro probable (prospección/ prolepsis).

El tratamiento del tiempo subjetivo está regulado por las leyes psicológicas, pues es el proceso mental del individuo el que, a través de un juego de asociaciones, se proyecta desde su presente a otras dimensiones temporales. Por esta causa, su duración, al margen de lo cronológico, dependerá de la carga afectiva con que se vivan los hechos; así, cortos pero intensos minutos se alargarán a la vez que la descripción de largas y tediosas horas se sintetizará en su exposición.

Desde el punto de vista del espectador: es el tiempo mediante el cual se relaciona con la obra visual y su percepción estética entra en juego dialécticamente con aquellas situaciones de la hecho artístico que lo hagan detenerse o simplemente echar “un golpe de ojo” . Una obra puede generar subjetivamente una sensación de extensión diferenciada del tiempo cronológico en el que se despliega. Al ver por ejemplo, una película que nos atrapa, decimos “el tiempo voló”. También puede suceder lo contrario.

La escala de una obra fija, por ejemplo El Guernica, implica al espectador de un modo particular al verla “en vivo” en el tiempo. El recorrido sobre la extensa obra implica una diferencia respecto de obras que son susceptibles de ser percibidas en una relación algo mas “simétrica” entre el cuerpo del espectador/cuerpo de la obra.

A modo de conclusión:

El espacio-tiempo-movimiento que concatena permanentes cambios de encuadres y se suceden en un incesante recorrido de topografías, que describen, que modelan, que circunscriben incesantemente el mundo. El arte ha expresado de múltiples maneras e de manera incansable, la necesidad de conectar el mundo tangible con otros espacios y tiempos de la humanidad.

Las conexiones aparentemente extrañas son una irrupción entre causa-efecto de la física y da lugar a un fluir de la subjetividad, poéticamente.

Recordemos el tango Sur, que da cuenta con notable nitidez lo desarrollado acerca de nuestro problema, a modo de ejemplo no-visual ,pero que apela a ella, y quizás aglutine lo expuesto hasta aquí, sucintamente.

Dejemos que la voz poética del tango de Homero Manzi, con música Aníbal Troilo del año 1948, nos permita seguir pensando el espacio-tiempo en el arte:

Sur

San Juan y Boedo antigua, y todo el cielo,
Pompeya y más allá la inundación.
Tu melena de novia en el recuerdo
y tu nombre florando en el adiós.
La esquina del herrero, barro y pampa,
tu casa, tu vereda y el zanjón,
y un perfume de yuyos y de alfalfa
que me llena de nuevo el corazón.

Sur,
paredón y después...
Sur,
una luz de almacén...
Ya nunca me verás como me vieras,
recostado en la vidriera
y esperándote.
Ya nunca alumbraré con las estrellas
nuestra marcha sin querellas
por las noches de Pompeya...
Las calles y las lunas suburbanas,
y mi amor y tu ventana
todo ha muerto, ya lo sé...

San Juan y Boedo antiguo, cielo perdido,
Pompeya y al llegar al terraplén,
tus veinte años temblando de cariño
bajo el beso que entonces te robé.
Nostalgias de las cosas que han pasado,
arena que la vida se llevó
pesadumbre de barrios que han cambiado
y amargura del sueño que murió.

Dirección de Arte en Argentina - Edgar De Santo

CAPITULO 5: LOS TITULOS DE CREDITO

Escrito por la Prof. Paula Romero

Revisión: Edgar De Santo

Introducción

Los títulos de crédito filmicos presentan parte del contexto donde se genera la película así como a sus creadores. Actúan como prólogo exterior a la ficción a la que acompañan. Permiten la entrada en el recinto imaginario del cine. Nos llevan de lo real a lo irreal, y si su uso es correcto, atraen la mirada del espectador para condensarla y verterla luego sobre la película (...). Son, pues, como el marco en la pintura, producto de una convención. Funcionan como el pasadizo que nos lleva del mundo real de la sala de proyección a la ficción de la pantalla. Abren y cierran el film y el recorrido por estos pasajes es progresivo; se introduce lentamente en nosotros como los pensamientos que olvidamos segundos antes de alcanzar el sueño, y nos suelta en el imaginario de la película para acabar apareciendo de nuevo al cabo de un par de horas y devolvernos a la vida cotidiana. (REY E., 2008/2009: 8-9)

“Los títulos son una procesión ritual (según sea el caso, suntuosa apertura o mera enumeración), una especie de zona entre el mundo de la realidad y la ficción, un fondo codificado de celebración del cine en sí mismo, un acto de «pura enunciación (implican un “usted verá esta película”) junto con un carácter contradictorio y redundante, ya que el acto se realiza por la misma película que anuncia, de manera que este “último” existe antes de comenzar.” (METZ en DE MOURGUES, 1992: 8-9).

Los títulos de crédito son los rótulos que, al principio y/o al final de una producción audiovisual, presentan los nombres de las personas implicadas en su realización. Estas partículas narrativas informan al espectador del título, autoría y equipo humano que ha intervenido en la producción del film. Aunque no existe un sistema único de inclusión de los títulos de crédito, cabe diferenciar entre las secuencias independientes de aquellas que consisten en los primeros planos del film a los que se superpone grafismo con los nombres del equipo humano correspondiente.

Precisamente, los títulos de crédito, - sobre todo los utilizados al inicio de una pieza audiovisual- en un cortísimo espacio de tiempo, sintetizan la información de los intérpretes y realizadores y, mediante la combinación de imágenes, tipografía y banda sonora, también pueden predisponer al espectador para lo que va a ver a continuación.

Según Roberto Gamonal²: *“los títulos de crédito se han convertido por mérito propio en un género cinematográfico particular porque la calidad de algunos supera incluso a la propia película en la que están insertados» (GAMONAL, 2005: 1).*

La narración es el acto de convertir la historia en relato, y los créditos funcionan muchas veces como una forma de explicitar quién es el narrador u ofrecer una introducción a la trama. Es el caso de “El espíritu de la colmena” de Víctor Erice (España, 1973) donde el “Érase una vez” que aparece en los títulos de crédito se integra en el dibujo de una pantalla de cine para inmediatamente después pasar a indicar que la película transcurrirá “en un lugar de la meseta castellana hacia 1940”. Estos títulos de crédito iniciales, dibujados y coloreados por las dos pequeñas protagonistas de la película, Ana Torrent e Isabel Tellería, adelantan en varios aspectos la espeluznante fábula que vamos a ver.

La sencillez de las imágenes nos pone en situación y la banda sonora perfecta para este relato, nos antecede el cariz siniestro y oscuro que tendrá el film.

² Profesor de la Universidad Complutense de Madrid y diseñador gráfico.



Títulos de crédito del film "El espíritu de la colmena" de *Víctor Erice* (España, 1973).

Si bien existen hoy algunos libros editados sobre los títulos de crédito, la mayoría de los que hay son bastante recientes; escritos y pensados por y para diseñadores gráficos (muchos, inclusive, para aquellos vinculados a la tecnología digital). Más allá de teorizar sobre el tema o aportar una visión específica, son manuales de apoyo para la creación de títulos en computadoras. También existe una amplia gama de libros relacionados con la tipografía pero estos no suelen estar orientados a sus usos en el cine. No hay duda entonces que los títulos de crédito no gozan de gran popularidad entre los investigadores cinematográficos por motivos que van desde las dificultades históricas (irónicamente, los tituladores no comenzaron a ser acreditados hasta finales de los años 40), hasta su carácter exterior al discurso fílmico (normalmente son profesionales que en la práctica están más en vinculación con el equipo de marketing que con el departamento de Dirección de Arte o con los propios autores del film)

Se hace necesario entonces un análisis profundo de estas importantes piezas audiovisuales, no sólo desde el punto de vista histórico y técnico realizativo; sino teniendo en cuenta también su planteo plástico en relación a la identidad visual del film. Este análisis debería contemplar, además, su potencial "introdutorio" e "iniciático" en cuanto al clima emocional que los créditos pueden alcanzar en relación a la trama argumental del film, lo cual muchas veces los constituye en prólogo del largometraje o pieza audiovisual que presentan.

Su origen y concepción

La historia de los títulos de crédito es tan amplia como la propia historia del cine. Ya desde los orígenes fueron los diseñadores gráficos quienes se encargaron de su desarrollo (estos han recibido nombres diversos a lo largo de los años: rotulistas, dibujantes, artesanos, etc.) aunque hoy, los nombres propios de aquellos tituladores, son desconocidos en su mayoría.

Los títulos de crédito, tal como los concebimos hoy, han nacido pocos años después del surgimiento del cine. Sus antecesores consistían en unos pocos textos con información básica que habitualmente se proyectaban sobre el telón que cubría la pantalla antes de que comenzara el film (recordemos que habitualmente, por esos años las salas de cine también se utilizaban como salas teatrales o habían surgido directamente de éstas) y por lo tanto su legibilidad y definición eran prácticamente nulas. El proyccionista entonces esperaba el fundido de apertura de la primera escena -considerado el punto en el que empezaba el film-, sólo entonces abría el telón, y el público sabía que había llegado el momento de atender.

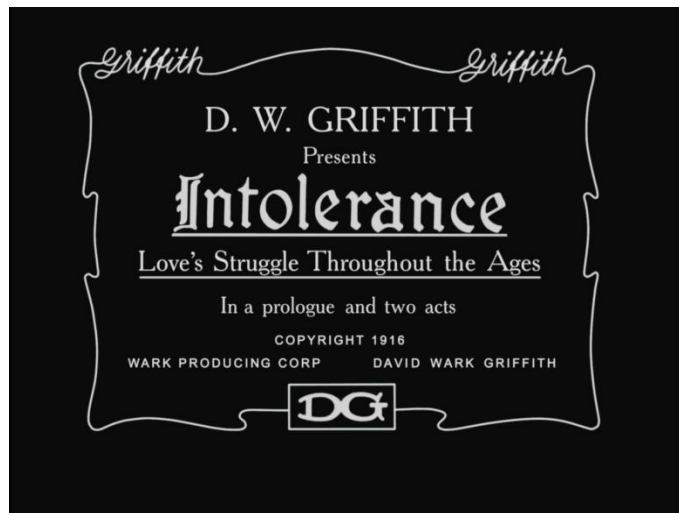
El telón poco a poco fue desapareciendo de las salas de cinematográficas³ pero aun así, todavía en los primeros años del siglo XX trabajar en un film gozaba de poco prestigio y nadie – o muy pocos – deseaban ser acreditados por el poco reconocimiento social que esto suponía.

A medida que la industria del cine fue creciendo, los films paulatinamente ganaron en calidad y producción, las historias se complejizaron y los actores comenzaron a ser reconocidos y valorados. Fue entonces que se hizo necesaria la utilización de los títulos de crédito para dar cuenta de todos los realizadores y protagonistas de cada película. Al principio los mismos se limitaban a ser un texto estático, confeccionado generalmente sobre cartones, que luego eran filmados y colocados al comienzo de la película pero, en la mayor parte de los casos, su diseño guardaban poca o ninguna relación con la estética del film. Por el contrario, tanto la tipografía como el incipiente grafismo de aquellos años (cenefas, viñetas, orlas, etc.) tenían que ver más con la corriente *Art Nouveau*, imperante en esos años, que con la identidad visual y el espíritu del film.

Con el surgimiento del cine sonoro, se produce una serie de cambios que afectan al conjunto de la producción, al tipo de historias, a su narración y a las técnicas de interpretación. Los intertítulos⁴ ya no son necesarios y desaparecen, mientras que los créditos ganan importancia, facilitando más información y reforzando su vertiente expresiva, favorecido por la introducción de la banda sonora que suele aprovecharse para crear una atmósfera propicia para el argumento del film. Sin embargo ya antes, algunos directores del cine mudo, como *David Griffith*, habían empezado a preocuparse por utilizar los créditos de manera estratégica para predisponer al espectador hacia lo que iba a ver en el transcurso de la película. Su espectacular prólogo en “Intolerancia” (USA, 1916) es un buen ejemplo ya que es la primera película donde se usaron una serie de títulos como parte significativa de la historia: el film está dividido en cuatro historias independientes y cada una comienza con una composición de palabras e imagen que presenta el período histórico que se mostrará a continuación.

³Existen varios ejemplos de títulos enmarcados explícitamente en el telón rescatando a modo de homenaje este antecedente de los títulos de crédito. En los créditos realizados por el diseñador Juan Gatti para la película en “Hable con ella” de Pedro Almodóvar (España, 2002) se abrían con un telón, cerraba su trama en el patio de butacas y comenzaba el roll final en el escenario. Algo similar sucede con el film “Superman” de Richard Donner (USA 1978) cuyo primer fotograma comienza con un telón, que al abrirse, muestra a modo de flashback el primer número de la historieta que relata la vida del superhéroe, mientras la voz en off de un niño lee las primeras viñetas.

⁴Rótulos con texto escrito que pueden aparecer intercalados entre los fotogramas de una película. En general, se introducen con la finalidad de aclarar o complementar el significado de la imagen. Constituyeron un recurso de primer orden en el cine mudo, donde fueron profusamente utilizados para transcribir los diálogos.



Primer fotograma de "intolerance" de David Griffith (USA,1916)

Sin embargo, después de la Segunda Guerra Mundial, y a pesar de todos los avances tecnológicos que se habían producido en la industria, tal como sucedía con las técnicas de animación (muchas de ellas de la mano de *Walt Disney*) todavía las películas que hacían un uso expresivo y creativo de los títulos de crédito eran esporádicas: los mismos aparecen habitualmente sobre un fondo estático y su uso es meramente informativo, excepto en algunas películas de género (terror, suspenso, cine negro...) que siguen usando los títulos para establecer la atmósfera de la historia y enganchar al espectador desde el primer fotograma.

Se podría afirmar que recién con la llegada del diseñador *Saul Bass* y su realización de títulos para la película "Carmen Jones" de *Otto Preminger* (USA, 1954) los títulos empiezan a ser considerados como parte integral del film: no sólo utilizados en su aspecto informativo sino también para crear una atmósfera que introduzca al espectador en el clima emocional de la película. De hecho, en la proyección de la prueba que realizó para "Carmen Jones" (para la cual, inicialmente, sólo había sido convocado en carácter de diseñador gráfico de los afiches y otras piezas gráficas de promoción, hasta que *O. Preminger* le propuso diseñar también sus créditos), exigió que la misma fuera a oscuras y con todos los espectadores dentro antes de empezar. Su visión era que el film empezaba ya con el primer fotograma, es decir, con el primer fotograma de los títulos de crédito. Por lo tanto, para atraer a los espectadores había que hacerlos partícipes de una nueva experiencia que los exhortara a no perderse el inicio de la proyección, mediante la creación de una atmósfera visual, gráfica y sonora que los preparara para lo que iban a ver. Con igual finalidad también propició la integración visual entre los créditos y demás piezas gráficas promocionales, consiguiendo una unidad estética que permitió mayor y más efectiva identificación visual del film a través de sus aspectos formales identitarios.

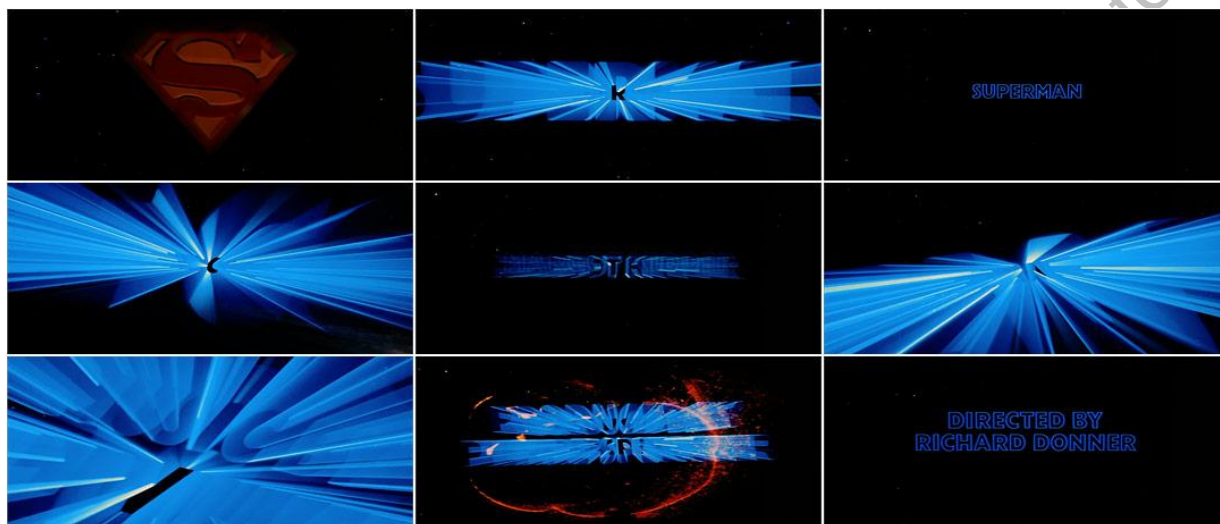
Saul Bass es considerado hoy el "padre" de los títulos de crédito modernos y ha sido el creador de piezas memorables de títulos de películas como "Carmen Jones" (1954), "El hombre del brazo de oro" (1955) de *Otto Preminger*, "Vértigo" (1958), "Con la muerte en los talones" (1959), "Psicosis" (1960) de *Alfred Hitchcock*, "La tentación vive arriba" (1955) de *Billy Wilder*, "Espartaco" (1960) de *Stanley Kubrick*, "Uno de los nuestros" (1990), "El cabo del miedo" (1991) y "La edad de la inocencia" (1993) de *Martin Scorsese*, entre muchos otros.

Gracias a su invaluable y revolucionario aporte en este campo de la industria cinematográfica, y más específicamente en el campo del diseño, muchos otros creativos que le sucedieron hasta hoy, han creado también exquisitos ejemplos de títulos, no solo por su excelente calidad artística y plástica sino también por su efectividad a la hora de crear un clima propicio para el film que involucra al espectador en la historia desde el primer momento.

Hacia los años 70 los títulos comenzaron a dividirse en dos partes claras: la obertura y el roll final: "La primera daba la información estelar y actuaba como gancho o como clave

musical para establecer el tono narrativo, y la segunda acostumbraba a ser un listado de todas las personas que habían participado en el film además de las acreditaciones musicales, patentes, marcas, copyrights, visados varios, etc. La primera era información necesaria y la segunda complementaria, dedicada sobre todo a cumplir con los sindicatos” (BONEU y SOLANA 2007: 16).

Algunas de las más memorables piezas que existen en este campo han aprovechado magistralmente la tecnología imperante en el momento de su realización, tal es el caso de los famosos títulos para “Superman” (USA, 1978) de *Richard Donner*, que fueron los primeros en ser realizados con tecnología digital, o la mismísima “StarWars” (USA, 1977) de *George Lucas*.



Títulos de crédito de “Superman” de *Richard Donner* (USA,1978)

Otras, sin embargo, han sabido también alcanzar un alto nivel estético y emocional a través de recursos muy simples y sencillos, como es el caso del diseñador argentino *Juan Gatti*, creador de la estética gráfica de gran parte de las películas del director *Pedro Almodóvar*: “Mujeres al borde de un ataque de nervios” (1988) “Tacones lejanos” (1991) “Hable con ella” (2001) “La mala educación” (2004), entre muchos otros; aunque también ha sabido trabajar junto a otros grandes realizadores de la talla de *John Malkovich*, *Fernando Trueba*, *Gómez Pereira* y *Alex de la Iglesia*.

En la mayoría de sus trabajos para *Almodóvar*, *Gatti* ha utilizado recursos estéticos propios de los años 50’ y 60’ con collages encadenados, trama de imprenta, colores planos y brillantes, efecto de fotolito desplazado, siluetas de figurines de moda, labios rojos, ojos pintados, etc. También con los otros directores mantiene su estilo propio, pero su creatividad siempre está al servicio de la película.



Gráfica de las películas “Mujeres al borde de un ataque de nervios” (España, 1988) “Tacones Lejanos” (España, 1991), y “Volver” (España, 2006) de *Pedro Almodóvar*

Según *Derrida*, todo lo que está apropiadamente enmarcado se convierte en un objeto artístico. Los títulos de crédito y las películas son como el cuadro y el marco: parte de un todo orgánico. Ninguno tiene privilegios sobre el otro. Se necesitan mutuamente ya que el todo es más y anterior a la suma de sus partes. Tienen algo de ventana, algo de puerta, algo de espejo e incluso algo de hornacina. El marco encuadra el cuadro o, en este caso, la película. Delimita el espacio y nos hace olvidar que existe tanto un fuera de marco como un fuera de campo. Es un operador cognitivo que nos permite interpretar la situación del cine y su compromiso con el espectador. Por otro lado, los títulos de crédito son la parte del film que le dice al público que están ante una película y que finalmente permiten a la misma retirarse. Operan como la dirección de la carta y la del remitente. El marco fílmico tiene en este caso un carácter enunciativo y metadiscursivo; es el intermediario que establece el contrato entre el film y su espectador.

Además de los citados *Sauls Bass* y *Juan Gatti*, otros importantes diseñadores han dejado su impronta con memorables creaciones. Entre ellos vamos a destacar a *Pablo Ferro*, cineasta y diseñador cubano-americano y alumno aventajado de *Bass*, que diseñó los títulos de "La Naranja Mecánica" de *Stanley Kubrick* (Reino Unido, 1962), "Bullitt" de *Peter Yates* (USA, 1968), "Vivir y Morir en Los Ángeles" de *William Friedkin* (USA, 1985), "Todo por un sueño" (USA, 1995), "El indomable Will Hunting" (USA, 1998), ambas de *Gus Van Sant*, "El caso de Thomas Crown" de *John McTiernan* (USA, 1999), o "Secretary" de *Steven Shainberg* (USA, 2002) entre otros; *Maurice Binder*, diseñador gráfico estadounidense, creador de la apertura de las más famosas películas de "James Bond", y que también realizó las aperturas de "Charada" de *Stanley Donen* (USA, 1963), "La jauría humana" de *Arthur Penn* (USA, 1966) o "La batalla de Inglaterra" de *Guy Hamilton* (Reino Unido, 1969); y finalmente a *Kyler Cooper*, cuyo prestigio lo señala ahora como heredero de *Bass* y actual "rey" de los títulos de crédito. Con el diseño de los títulos de "Seven" -conocida en Argentina como "Pecados capitales"- y dirigida por *David Fincher* (USA, 1995), *Cooper* renueva el concepto del diseño de los créditos con una pieza cercana al videoclip y recupera la tradición que desarrolló *Saul Bass* en los años 50 considerándolos como una historia en sí misma, anticipándonos parte del relato que el director desarrollará posteriormente. Es la mente creativa de más de 100 títulos destacados en el mundo del cine, por mencionar sólo algunos, (además de la ya mencionada "Seven"), citaremos a "Spider-man" de *Sam Raimi* (USA, 2002), "Tron: Legacy" de *Joseph Kosinski* (USA, 2010) o "Argo" de *Ben Affleck* (USA, 2012).

El alma mater de los créditos: La tipografía

Aun hoy, los títulos de crédito no son generalmente concebidos desde la génesis misma de la producción audiovisual sino que la mayoría de los directores y productores hacen el rodaje de sus películas y luego, en la etapa postproducción, realizan el montaje, ponen los efectos especiales, la música, y por último los títulos de crédito. Incluso cuando existe un criterio de diseño cuidado en relación a los créditos es muy usual que se le otorgue mayor importancia a la imagen que al texto, sin aprovechar las relaciones creativas de ambos.

Sin duda los títulos de crédito están constituidos por tres elementos: Tipografía, imagen y sonido que, combinados, se potencian para transmitir un mensaje.

Sin embargo, aunque no sea lo más habitual, podríamos prescindir de la imagen y sonido, y los títulos seguirían funcionando como tales porque su componente esencial e irrenunciable es la tipografía. Este elemento, además de constituirse en el ADN mismo de los créditos, tiene gran capacidad expresiva visual que se complementa con su capacidad referencial como texto.

Una familia tipográfica es un grupo de signos escriturales que comparten rasgos de diseño comunes, conformando todas ellas una unidad tipográfica. Los miembros de una familia (los tipos) se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios.

Las familias tipográficas también son conocidas con el nombre de familias de fuentes (del francés antiguo *fondre*, correspondiente en español a “derretir” o “verter”, refiriéndose al *tipo* de imprenta hecho de metal fundido). Además de su componente significativo, cada letra de una palabra es por sí misma un elemento gráfico, que aporta riqueza a la composición final. Por este motivo, el aspecto visual de cada una de las letras que forman los textos de una composición gráfica es muy importante, interviniendo en el mismo, conceptos similares a los que caracterizan a cualquier otro componente gráfico: forma, tamaño, color, escala, etc.

La tipografía entonces, además de su capacidad comunicativa y las connotaciones que ella conlleva, al ser considerada como elemento visual ofrece las mismas posibilidades compositivas que el punto, la línea o las formas básicas con una ventaja añadida. Como bien dijo el diseñador gráfico y tipógrafo argentino *José Scaglione*⁵: “(...) Las tipografías no sólo nos sirven para vehicular contenidos, las tipografías son contenidos en sí mismas (...)”.

Haciendo uso de esta característica, en los títulos de la película “Mentiras piadosas”, producción dirigida por *Diego Sabanés* (Argentina/España, 2009), las letras se organizan por acumulación, construyendo habitaciones, escaleras, bibliotecas... Los nombres de los profesionales del elenco del film se disponen a modo de libros, barandillas, butacas, percheros como pequeños universos creados a base de palabras que existen sólo en la voz de quien los inventa y en los oídos del que escucha y los asume como verdaderos... Una hermosa metáfora visual de las mentiras que, en su manejo de las sombras como realidad, hace un guiño al mito de la caverna de Platón.

⁵ Se graduó en la escuela Superior de Diseño gráfico de Rosario, Argentina, en 1995. Obtuvo su grado de maestría en diseño de tipografías en la Universidad de Reading (Inglaterra) en el 2005. Ha sido profesor e instructor en diversos cursos de tipografías en Argentina e Inglaterra. Es miembro de ATypI coordinador de proyecto de colección para el archivo de todas las publicaciones desde 1957. Autor de las familias tipográficas Bree, karmina y Ronnia



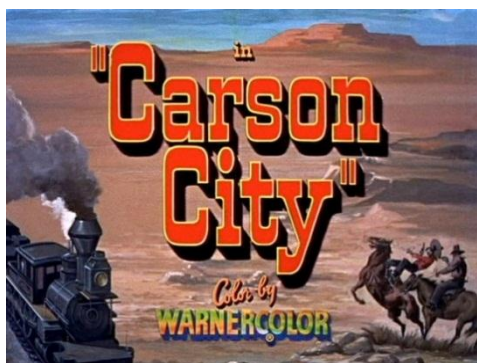
Títulos de crédito de “Mentiras Piadosas” de *Diego Sabanés* (España/Argentina 2015)

De este planteo se deriva que el diseñador gráfico debe emplear las letras en una composición tanto para comunicar ideas como para configurar el aspecto visual de la misma, siendo necesario para ello conocer a fondo los diferentes tipos de fuentes existentes y sus propiedades, conocimientos que se agrupan en la ciencia o arte de la Tipografía.

Así como la gran industria norteamericana del cine ha sido generadora de un sinnúmero de estereotipos visuales a través de las caracterizaciones de muchos personajes emblemáticos (Ej.: La mujer fatal, que suele ser representada como una hermosa pero malvada mujer con larga y hermosa cabellera, ya sea negra, como *Natasha Fatale* o roja como *Jessica Rabbit*, aspecto muy estilizado, voluptuosa y extremadamente sensual) muchas familias tipográficas tampoco han escapado de la estereotipación -así como ha sucedido con los otros componentes plásticos y gráficos que intervienen en el desarrollo de un film- y se le ha asignado a las mismas un significado fijo como así también un uso acotado a determinados géneros.

Pensemos, a propósito de esto, como algunas fuentes son asociadas, producto de la tradición, y de sus usos y costumbres, con determinados temas, géneros, situaciones, etc. relacionando valores morales con valores estéticos, limitando el registro visual y anulando o disminuyendo la posibilidad de disfrutar de un uso más rico y elaborado. Un ejemplo de esto lo constituyen familias tipográficas del grupo llamado “decorativas” que suelen ser vinculadas con temáticas infantiles por sus rasgos despojados de toda estructura orgánica y ortogonal de construcción; en general sólida y otras tantas redondeada, y por tendencias de moda que estereotipan su uso.

Otro ejemplo emblemático de esta estereotipación lo constituyen sin duda las fuentes históricamente utilizadas para los westerns. Las mismas, sobre todo durante el auge de este género (años 40' y 50'), se han confeccionado con familias tipográficas de las llamadas “egipcias” cuyos rasgos esenciales son: La existencia de modulación uniforme y estrictamente vertical (no hay contraste de modulación en su recorrido), son duras geoméricamente, los trazos acaban en remates (serif) exagerados tanto inferiores como superiores. Estas características hacen que las tipografías egipcias hayan sido usadas en textos de pocos caracteres (sumarios, titulares, logotipos).



“Carson City”. *Joseph Kane* (USA, 1940)



“Ride the High country” de *Sam Peckinpah* (USA, 1962)

Sin embargo, el uso estereotipado de ciertas fuentes puede ser empleado de forma canónica con un resultado efectivo, si se apela a una estratégica estética y de comunicación que poetice con el uso exacerbado del propio cliché; o también en franca oposición a esta tradición para reconfigurar otra estética posible, como es el caso de los títulos realizados para el largometraje “31 minutos” dirigido por *Álvaro Díaz* y *Pedro Peirano* (Chile, España y Brasil, 2008). Esta película infantil estuvo basada en el popular programa de televisión de títeres chileno “31 minutos”, y sus maravillosos títulos de crédito (diseñados por *Lucía Valdivieso*⁶)



Títulos de crédito del film “31 Minutos” de *Álvaro Díaz* y *Pedro Peirano* (Chile, España y Brasil, 2008).

rompen precisamente con la estética “esperable” en un género para niños. En el mismo aparecen sombras de jaulas proyectadas sobre un fondo claro sutilmente texturado al mismo tiempo que los textos que van acreditando a los distintos roles se retiran “haciéndose humo”. La banda sonora coadyuva también a generar un clima inquietante y misterioso creando así una pieza audiovisual original y de exquisita belleza pero a la vez indiscutiblemente efectiva.

En esta misma línea de análisis podríamos imaginar también qué otras atmósferas y percepciones estéticas se hubiesen disparado si la fuente utilizada para el título de la película “Superman” (en la versión de 1978 de *Richard Donner*) y para sus créditos, hubiera sido

⁶ Diseñadora gráfica y realizadora publicitaria española. Empezó su carrera como directora de arte en agencias de publicidad y luego pasó a desarrollar su actividad en diferentes estudios como *Usert38* y *Lalivingston*. Se puede decir que su especialidad es el diseño para piezas audiovisuales, aunque también le interesa el diseño gráfico convencional, y ha tenido la oportunidad de diseñar piezas como carteles, la imagen gráfica de compañías o instituciones, y otros proyectos. Actualmente aparte de su labor como realizadora, participa a nivel gráfico en diversos proyectos museográficos.

diseñado con una letra gótica, o con una caligráfica inglesa; o con cualquier otra cuyos rasgos formales estuvieran marcadamente alejados de la solidez estructural y compositiva de la fuente *Granby: Elephant* usada en el original

SUPERMAN *Superman* *Superman*

Fuente *Granby Elephant*
(condensed)

Fuente *Old English Text MD*

Fuente *English111 Vivace BT*

Ahora bien, además de estas características que le son innatas, a las familias tipográficas utilizadas en los títulos de crédito, al ser utilizadas en un medio audiovisual, les es posible multiplicar su expresividad debido a la posibilidad de añadir movimiento, cosa que en otros medios como los carteles, libros y demás soportes fijos no. En los títulos de crédito, el texto puede cobrar vida e interactuar con el resto de elementos que aparecen en pantalla. En resumen, mediante su tratamiento gráfico, la tipografía puede convertirse en imagen y adquirir significado, transmitiendo información de distinto tipo (incluyendo sentimientos y emociones) relacionados con el argumento de la película, más allá de la información que proporciona como texto.

Los títulos de crédito a través de los cuatro sustratos del fenómeno artístico

Como todo fenómeno artístico, los títulos de crédito también pueden ser analizados bajo los cuatro sustratos del fenómeno artístico que propone el *Dr. Edgar de Santo* en su tesis doctoral: “¿Cómo se expresa lo indecible? Hacia una operatoria teórico-ensayística del arte- (DE SANTO, 2014)

El de la **Materialidad**, como es sabido, es el sustrato más tangible. En ciertas piezas de títulos es precisamente la materialidad de ese mundo que se presenta ante nosotros el que adquiere mayor protagonismo; materialidad que en algunos casos hasta se pone en juego en la propia tipografía. En los títulos de crédito de la película “Patatas arriba” de *Alejandro García Wiedemann* (Venezuela, 2011) justamente es “la materialidad de la cosa” lo que se nos pone adelante, es decir, de aquellos elementos que conforman el mundo objetual de personaje principal, Renato, un anciano cuyo sueño antes de morir es navegar desde la Guaira hasta Salvador de Bahía.



Títulos de crédito del film “Patatas Arriba” de *Alejandro García Wiedemann*(Venezuela, 2011)

La dimensión corporal, la materialidad de la obra presenta el gris más claro, dado que es un aspecto relativamente evidente, es quizás el más claro de los sustratos de un hecho artístico. Tanto que la enseñanza común del arte, en la Argentina al menos, con seguridad, se ancla en este punto.

Sabemos que el cuerpo de una obra, su materialidad y la técnica con que fue hecha, nos permiten identificarnos o alejarnos de ella en una relación— diríamos - “epitelial”. Decimos que “nos gusta”; nuestra mirada se detiene a veces sin saber exactamente por qué (DE SANTO, 2014: 41).

Con respecto al sustrato del **Canon o tradición** al que los títulos pueden adherir o no, se ha señalado en párrafos anteriores cómo a lo largo de la historia de la industria cinematográfica, estas piezas audiovisuales, así como la película en su conjunto, se han visto condicionados por toda clase de estereotipos visuales. En ese contexto se ha citado el ejemplo de los Western americanos que por lo general utilizaban para sus créditos y arquigrafía familias tipográficas egipcias. El uso de estas fuentes, además, solía estar acompañado de otros elementos visuales: carteles de madera a modo de soporte, fondos bucólicos de llanura, etc., casi siempre acompañados de música country. En esta misma línea también el género de terror ha dado una tendencia muy marcada con respecto a los rasgos formales que componen los títulos de crédito: tipografías góticas o sangrantes, climas oscuros, música inquietante elaboradas en un marco atonal.

(...)El sustrato que refiere a la tradición incluye al sustrato de la materialidad y lo supera. La técnica y el material son cuestiones que están legitimadas desde la perspectiva de un canon preexistente o por franca oposición a ellos.

Hace menos de un siglo era casi impensable que un objeto de uso cotidiano entrara a las salas de los museos con el estatuto de obra de arte, sin embargo hoy es corriente. En este sustrato, el gris (...) es algo más oscuro ya que exige tener nociones de historia o de otros valores como los religiosos para poder asumirlos, exige tener nociones de historia o de otros valores como los religiosos para poder asumirlos.

La noción de mimesis instalada desde la Poética de Aristóteles sigue constituyendo un fuerte referente en el análisis, al menos en términos de uso popular, en la ponderación de un hecho artístico, a veces sin atender que es sólo un modo posible de desarrollar una obra, no la única (DE SANTO, 2014: 41-42).

Los créditos pueden plantearse entonces en sintonía a esta tradición (apelando, de todos modos, a la creatividad y a la poética) en acuerdo con las expectativas que el género suscita en el espectador, o bien porque se utilizan pautas convencionales de composición; o realizarse en franca oposición a este canon, con propuestas más singulares o innovadoras que “friccionen” aquellos rasgos de identidad que le son propios (vinculadas a la misma obra) o provenientes de nuevas corrientes, con el fin de alcanzar un valor estético diferente y despertar el interés del espectador. Es claro que frente a estas dos posibilidades, en la primera el sujeto tiene una participación más pasiva, producto de que las características estereotipantes son más fáciles de leer dada la familiaridad que el espectador tiene con ellas y como resultado del preconceito que cualquier estereotipo instala en el inconsciente colectivo.

Según *Daniel Belinche* y *Mariel Ciafardo*, el estereotipo es algo que se reitera y se reproduce sin mayores transformaciones. Se caracteriza por ser un cliché, un lugar común, un esquema fijo que no requiere una participación activa del intérprete sino, por el contrario, apenas demanda su reconocimiento inmediato. El origen del término ligado a la imprenta es claro al respecto: una vez diseñadas las planchas era posible imprimirlas en serie y sin alteraciones, es decir, permitía estereotipar los textos y reproducirlos sin más. (BELINCHE D., CIAFARDO M., 2008: 27-38.)

En el segundo caso, en cambio, la actitud de quien esté frente a la obra será indudablemente más activa puesto que nada vendrá dado de antemano y el mismo tendrá que llevar a cabo su elaboración despojado de la ayuda semántica que la tradición y los estereotipos presentan.

Un ejemplo de títulos de crédito que estarían diseñados en correspondencia con el canon es el del film “El Buen Pedro” de *Sandro Ventura* (Perú, 2012) en donde distintas escenas de cadáveres, cuerpos lacerados y contusionados son presentados – nunca enteros-



Títulos de crédito del film “El buen Pedro” de *Sandro Ventura* (Perú, 2012)

a modo de una macabra escena del crimen o sala de autopsia, dando así claros indicios de que estamos frente a un thriller. Estos títulos fueron diseñados por *Factoría Media Estudio*.⁷

El sustrato de la **pregunta metafísica** es algo más oscuro que los dos anteriores a la vez que difuso. Sin embargo tenemos ejemplos como lo del film “Que lo pague la noche” de *Néstor Mazzini* (Argentina, 2012) en donde lo que adquiere mayor relevancia durante la secuencia de títulos es precisamente aquello que no se termina de decir y que, sin embargo, se nos presenta de un modo inquietante y perturbador apelando, quizás, a ésta premisa que de que el arte “oculta para revelar”. Esta secuencia de títulos fue filmada en la poderosa e intimidante Lugano 1 y 2, un espacio urbano ubicado al sur de Buenos Aires con ciento dieciocho monoblocks (y donde viven más de veintidós mil habitantes) con puentes en altura que unen los complejos. En las tomas iniciales la cámara se desplaza y comienza a poner en cuadro distintas ventanas de departamentos, las mismas empiezan a cerrarse lentamente casi en un juego sincopado y en sincronía con la tipografía de los créditos que aparece a modo de intertítulos, para luego pasar a un travelling que se va alejando a través de las calles desiertas de este enorme complejo al parecer fantasmal y deshabitado y ya con los créditos sobrescritos, conformando así una escena onírica indescifrable que seguirá presente a lo largo de toda la obra.

El sustrato reflexivo o metafísico, refiere a cómo una obra instala una pregunta más allá de lo que ésta evidencia. Se trata de un cuadro más oscuro aún. La multiplicidad de interrogantes que puede disparar una obra en los espectadores es grande. El sentido unívoco de la obra sabemos que es imposible, por ser justamente poética. Pero convengamos que tampoco es posible leer cualquier cosa. Hay un límite en la interpretación o en las asociaciones posibles. Justamente los dos sustratos anteriores son los que imponen este límite (DE SANTO, 2014: 42).

⁷Factoría Media Estudios es una empresa de animación audiovisual ubicada en Lima (Perú), cuyo director general es *Fernando Ruiz Odría* y que ha sido creadora de otros importantes títulos en ese país vecino.



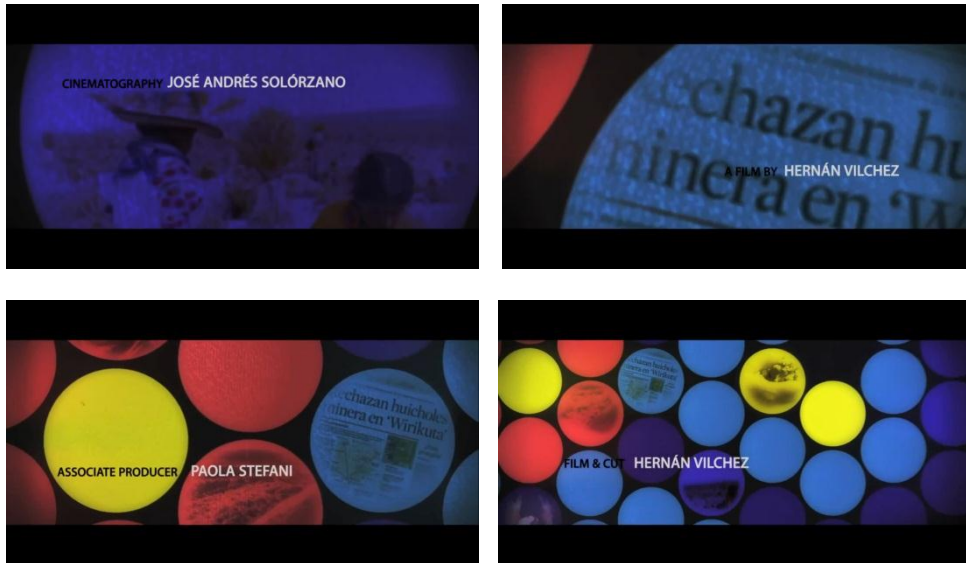
Títulos de crédito del film “Que lo pague la noche” de Néstor Mazzini (Argentina, 2012)

Finalmente el sustrato del **contrato social**, así como el resto de la obra audiovisual, tendrá que ver con la adhesión que la misma pueda tener con respecto a ciertos postulados y que de alguna manera se expliciten en la obra, o bien, con cuestiones ajenas al film al que subscriben.

Por último, podemos decir que el hecho artístico libra con la sociedad un contrato. El sentido de pertinencia, de ubicuidad, ha hecho que se considere a la obra “adelantada” para su época, o que responda a las expectativas del momento, convirtiéndose en una obra “oportuna”, ya sea por su factura, como por los cánones en vigencia o por su valor de mercado, etc.

(...) este sustrato es el más oscuro, dada la complejidad de factores que hacen que una producción artística sea conocida, reconocida, vituperada o enaltecida. Pero sobre todo, se refiere a su circulación. Decimos que las razones por las cuales una obra es editada, premiada, grabada o ejecutada, representada en un teatro, filmada y proyectada, no depende de factores específicos de la obra sino de otro tipo de voluntades (DE SANTO, 2014: 42-43).

En la pieza documental “Huicholes: los últimos guardianes del peyote” de *Hernán Vilchez* (México, 2014) se nos presenta el caso emblemático de la defensa de **Wirikuta**, el territorio sagrado de la etnia huichol, ante la amenaza de la explotación minera. Este pueblo originario emprende una cruzada espiritual para proteger la vida, poniendo en evidencia las contradicciones internas de nuestro mundo materialista adentrándonos en un viaje de peregrinación ritual hacia **Wirikuta** que tiene como fin ir al encuentro de los ancestros espirituales que habitan este territorio. Con ellos nos sumergimos en la cosmovisión de la cultura *wixárika*, según la cual la tierra y cada ser que la habita, cada elemento de la naturaleza, son sagrados. En **Wirikuta** crece el peyote, elemento central de la espiritualidad *wixárika*, ya que es la vía de acceso al diálogo con los dioses. Transversal a este ritual milenario que se viene repitiendo generación tras generación, aparece el conflicto: la amenaza de las empresas mineras que, de concretar sus trabajos de explotación, podrían contaminar y destruir **Wirikuta**, convirtiéndolo en un territorio estéril, inhabitable y profanado. El aspecto “societal” en “Huicholes...” se manifiesta, por un lado, por la clara posición ideológica que tiene con respecto al tema que aborda; por otro, porque esta pieza ha obtenido el *Premio del Público*, el *Premio Signis* y mención especial por parte del jurado en la categoría *Largometraje en Competencia* en el “II Festival de cine Ambiental (FINCA)” de Buenos Aires, Argentina, en el año 2014. Posee, por lo tanto, un aval y reconocimiento por parte del Mercado y de los distintos entes/organismos que determinan su pertinencia y valor dándole, de este modo, legitimidad artística y social.



Títulos de crédito del film "Huicholes: los últimos guardianes del peyote" de *Hernán Vilchez* (México, 2014)

El Diseño Gráfico dentro del Departamento de Arte

El papel del diseñador gráfico dentro del Departamento de arte de una producción audiovisual, paulatinamente, está yendo más allá de la mera confección del afiche y el material promocional del film. Poco a poco, la industria cinematográfica va tomando conciencia de que los títulos de crédito no son un simple listado de nombres de actores, técnicos, productores y directores; y la forma más efectiva de que el público que acude a las salas sepa quiénes son esos profesionales y qué función han realizado es presentarlos de una manera creativa, atractiva y motivadora que haga que el espectador se introduzca en la película desde el primer hasta el último segundo.

Es cierto que hasta hace pocos años, y aún hoy en muchas producciones, el área de diseño gráfico -y más concretamente el del diseño de títulos- era un trabajo "tercerizado" que se resolvía en la etapa de posproducción en absoluta disociación con el resto del equipo filmico. Se daba más importancia a la imagen que al texto, sin aprovechar las relaciones creativas de ambos o consistía en una simple superposición del texto sobre los primeros fotogramas del film -en los créditos iniciales- y en una eterna lista de texto blanco sobre un fondo negro (a veces, hasta con tamaño ilegible y presentada a una velocidad imposible de seguir), en los créditos finales. Los resultados de esta práctica están a la vista y la inmensa mayoría de producciones audiovisuales, incluso de piezas de excelente resolución filmica- han contado con un pobre trabajo de títulos y de gráfica en general que ha ido en desmedro de la obra (si tomamos a la misma en su totalidad y a todos sus componentes como partes indisociables de una unidad conceptual que las reúne).

Es primordial entonces requerir para esta tarea la intervención profesional de un diseñador gráfico como experto en presentaciones visuales y tipográficas, que esté asesorado por un equipo de producción audiovisual, esto último debido a que tradicionalmente el campo de acción de los diseñadores ha sido la planificación de imágenes y tipos en soportes fijos como libros, revistas, periódicos, carteles, etc. La progresiva especialización de los diseñadores en soportes web y multimedia, donde tienen que trabajar tanto en el espacio como el tiempo junto al movimiento, ha facilitado que estos profesionales sean los expertos más cualificados para desarrollar con éxito los títulos de crédito a lo que hay que sumarle su dominio en la Tipografía: elemento visual y textual de gran potencia expresiva que los profesionales del cine no suelen tener y que en consecuencia no reciben un tratamiento adecuado. La escasa atención a la Tipografía en estas piezas puede, por

ejemplo, provocar en algunos momentos la ilegibilidad del texto por una inadecuada elección del tipo de letra o por un incorrecto uso del color del texto con respecto a su fondo.

El área de diseño gráfico y diseño mutimedial dentro del departamento de Arte es, creemos, una pieza fundamental para alcanzar el concepto visual de la pieza audiovisual, tanto como los son las otras áreas tradicionales que corresponden a este sector (escenografía/ambientación, vestuario, maquillaje, utilería, etc.) y es importante, por lo tanto, que esté involucrado en el proyecto desde el minuto uno. Esto permite a los diseñadores encargados de los títulos de crédito, la imagen de marca y las demás piezas gráficas de promoción, elaborar los aspectos formales en sintonía con la idea del director y en estrecha colaboración con todo el resto del equipo de arte, pudiendo aunar criterios con respecto a la identidad plástica de la pieza audiovisual.

Se hace imperioso por lo tanto que en el diseño de producción se consideren especialmente las partidas asignadas al área de diseño gráfico mutimedial, entrando en el cálculo del presupuesto inicial.

Emplazamiento de los títulos

Los títulos de crédito estructuran, por definición, las jerarquías de poder dentro de la producción del propio film. De alguna manera, incluyen todo el proceso de desarrollo de la obra audiovisual resumido en cargos y nombres propios, y lo hacen a través del propio medio tecnológico mediante la mezcla de elementos como imágenes, textos, colores, formas geométricas, sonido, movimiento.

Para *Endika Rey*, un film es un universo que cuenta con un conjunto de reglas y prácticas interdependientes, siendo los créditos uno de ellos. Aquí se inscribe la noción de frame o marco de *Erving Goffman*; ésta define las relaciones entre las personas (sean éstas inmediatas o mediatizadas) o entre las personas y los objetos sociales. Partiendo de que el texto fílmico en general contiene el acto de lectura implícito en el mismo, las relaciones entre emisor y receptor tienen lugar a través de un marco social. Los títulos de crédito funcionan como ese marco: la representación directamente relacionada con el espectador (REY, 2008/2009: 11).

La organización básica de los títulos de crédito apunta a una coherencia entre los contrarios, entre el principio y fin de la película. En este sentido, el abrir y cerrar el film enfrenta dos opuestos: la ilusión y el destino (REY, 2008/2009: 28)

Nicole de Mourgues, una de las pocas investigadoras de lo que en francés es conocido como *générique*, plantea que los títulos de crédito están constituidos por tres elementos: "la marca de fábrica de la productora", "el título" y "los créditos propiamente dichos". En este sentido, las funciones generales de los mismos vendrían a reducirse a otros tres apartados: la identificación, la información y la acreditación de los creadores (DE MOURGUES, 1994: 13). La conciencia de un espectador preparado para leer múltiples capas, también permite hablar de una preparación emocional para la audiencia hacia el espectáculo/imaginario al que va a acudir/introducirse.

La distribución de los créditos varía según las épocas, los países, los ingresos o el tipo de producción. Existe, para cada país, una reglamentación legal que impone unas normas jerárquicas en la aparición de los diferentes créditos, que se reflejan en cada caso en los contratos firmados antes del rodaje, y unos usos y costumbres más o menos generalizados, que permiten diferentes fórmulas según el tipo de producción. En general, se tiende a destacar el productor, el realizador o director y el guionista, como coautores del film, y los actores y actrices principales. Si estos últimos o el director son considerados "estrellas", pueden duplicar su presentación, situándose después del productor y antes del título, además de su emplazamiento habitual: los intérpretes después del título, encabezando el reparto, y el director, al final de los créditos. Si los créditos principales se sitúan en final de la película se invierte el orden habitual de los situados al principio. Hay que remarcar que los autores de los créditos no suelen figurar en los créditos principales, salvo los casos de *Bass*, *Binder* o *Ferro* y algún otro, o los de algún film especial. Tampoco es fácil visualizarlos en la larga lista de

créditos del final, pero cuando hay un diseño importante se diferencia el diseñador de los responsables de las tareas técnicas de realización de los títulos, que incluyen dentro del apartado de laboratorio.

Tipos de Títulos de crédito

Al principio del capítulo se ha comentado que los títulos de crédito bien pueden ser una pieza independiente – a modo de video clip- del film que subscriben, o bien estar impresos en las primeras o últimas escenas del mismo.

Ahora bien, en uno y otro caso, los créditos pueden, además, funcionar a modo de prólogo introduciendo datos necesarios para la interpretación de la obra audiovisual. Por lo tanto otra taxonomía posible aplicable a los títulos de crédito sería analizarlos según el tipo de información que introducen con respecto al film al que adscriben:

- **Introducción:** se muestra una secuencia importante para la trama del film y para la comprensión de lo que sucederá después.

Ejemplo: En la película “Los debutantes” de *Andrés Weissbluth* (Chile, 2003) se relata la historia de Silvio, un joven cesante que consigue un puesto en el precario y sórdido mundillo del porno santiaguino. Su contacto con ese universo de bares humeantes y chicas fáciles comienza a tener efectos en su vida, lo mismo que en Víctor, su hermano menor que sueña con perder la virginidad como corresponde. La secuencia de los títulos se va intercalando con las primeras escenas del film. En las mismas aparecen ya los dos hermanos protagonistas que mantiene una conversación mientras se preparan y acicalan para una noche de juerga. En ese diálogo se introduce la existencia de quien será la protagonista femenina de la película, con quien los hermanos esperan poder hablar para hacerle una propuesta. Estos primeros fotogramas nos introducen otros datos importantes para determinar el perfil de los personajes a través de la ambientación, del mundo objetual que los rodea y poniendo de manifiesto la camaradería que existe entre ellos.

- **Lugar:** Se utilizan para contextualizar el lugar donde se desarrollará la acción y/o entorno de los personajes (país, ciudad, barrio, casa, etc.). En el western americano, por ejemplo, había diferencias en el uso de la tipografía dependiendo de si era del medio oeste (tipografía *Wanted*), de las rocosas (tipografía rústica, por ejemplo, con troncos de árbol) o sureña desértica (tipografía a brocha sobre la pared encalada, por ejemplo) y otras si el asunto sucedía en la época de los pioneros (como en el caso de los Mohicanos).” (BONEU y SOLANA, 2007: 52-53).

Ejemplo: En los films “Patás arriba” (Imag. Pág. 11) y “Que lo pague la noche” (Imag. pág. 13) se nos presenta durante los créditos el escenario donde se desarrollarán las secuencias principales, mostrándonos, en el primer caso el inmenso barrio de monoblocks donde confluirán los personajes de esa historia y, en el segundo, la habitación del protagonista rodeado de todo un mundo objetual que de algún modo lo define.

Se ha de tener en cuenta que los términos espacio y lugar no son equivalentes. Es decir, los títulos pueden mostrar el lugar donde transcurrirá el film porque éste es diegético y está directamente relacionado con el relato, pero el espacio fílmico no puede ofrecerse directamente ya que se construye cognitiva y perceptivamente mediante las relaciones entre el film y el contexto

- **Epoca:** Se pone de manifiesto el momento histórico donde se desarrollará la acción. Puede presentarse a través de un suceso de la propia trama de la historia, o con un suceso ajeno pero que es contemporáneo a la acción e importante para situar en contexto a la historia que se va a contar.

El tiempo se contiene en el relato y será construido por el espectador como resultado de un ejercicio hermenéutico. Lo que los títulos de crédito pueden fundamentar es la época donde transcurrirá la trama del film. Normalmente todas las grandes superproducciones históricas del cine clásico explicitan el año en que transcurrirá la acción o explican datos significativos del contexto.

El tiempo también puede ser mostrado desde una perspectiva más reflexiva: “Si una imagen que, por sí misma, no existe en modo temporal, puede sin embargo liberar un sentimiento de tiempo, es forzosamente porque el espectador participa y añade algo a la imagen. Nuestra hipótesis será que ese “algo” es un saber sobre la génesis de la imagen, sobre su modo de producción” (AUMONT, 1992: 172).

Rey plantea que la experiencia del público y su contacto con el cine a lo largo del tiempo le ha llevado a entender unas premisas que, de otra forma, serían inexplicables. Estas premisas normalmente introducen los elementos clave de la película (lugar, tiempo, temática, firma) así como a sus creadores. Los títulos de crédito, al contrario de la película a la que acompañan, suelen ser un marco de referencia ceremonial que introduce un acontecimiento (REY, 2008/2009: 22-23).

Ejemplo: En el film “Voces inocentes” de *Luis Mandoki* (México, 2004) se cuenta la historia de *Chava*, un niño de once años que atrapado por las circunstancias tiene que convertirse en «el hombre de la casa», después de que su padre los abandonara en plena Guerra Civil. Durante la década de los 80’ en El Salvador, las fuerzas armadas del gobierno



Títulos de crédito del film “Voces Inocentes” de *Luis Mandoki* (México, 2004)

reclutaban niños de doce años sacándolos de sus escuelas. Si *Chava* tiene suerte, aún le queda un año de inocencia, un año antes de que él también sea enrolado y luche la batalla del gobierno contra los rebeldes del ejército FMLN (Frente Farabundo Martí para la Liberación Nacional). El primer fotograma de los créditos comienza relatando esta circunstancia de la historia para dar lugar después a las imágenes que muestran como un grupo de soldados el ejército salvadoreño lleva arrestados a un par de niños para su reclutamiento.

- **Personajes:** se presenta al/los personajes principales y probablemente algunas de las características más distintivas de los mismos.

Los títulos de crédito son los corchetes externos, los paréntesis tipográficos de la obra y, en consecuencia, de la actividad. Esta actividad organiza la materia (la película) de cara al espectador y, en cierto modo, ha de hacerlo en el mundo físico. Los títulos tienen un carácter ambiguo entre la realidad y la ficción; la actividad es esa parte de los mismos que habla de cosas fantásticas dentro de lugares imaginarios que únicamente pueden ser dichas desde el mundo real: para introducir a los personajes se habla de los actores que los interpretan, para sumergirse en la banda sonora se nos presenta al compositor (REY, 2008/2009: 23).

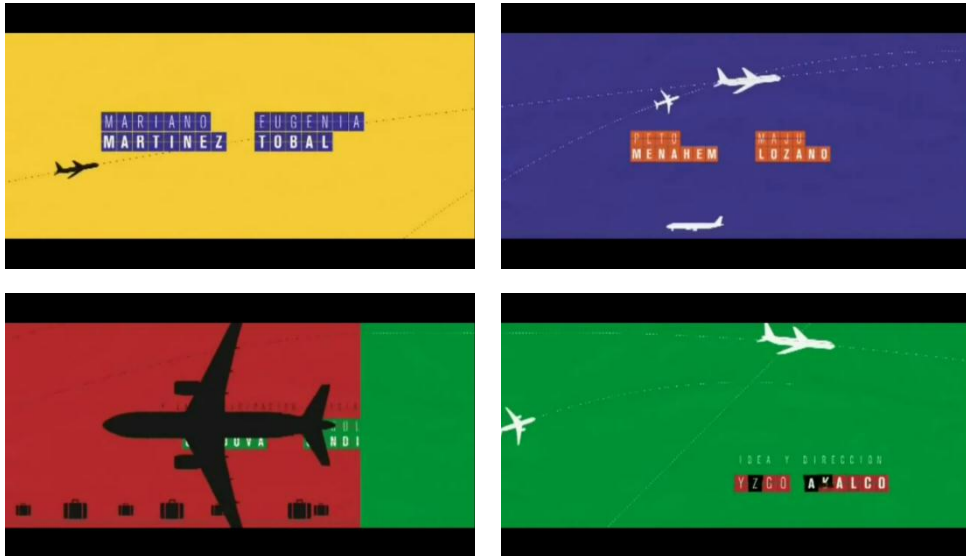
Ejemplo: En el film “Cara de queso” de *Ariel Winograd* (Argentina, 2006), la secuencia de títulos comienza con una toma del plano del country “El Ciervo” -donde se desarrollará la historia- para pasar, inmediatamente, a presentar a los distintos

personajes (y actores que los encarnan) a través de su correspondiente tarjeta de identificación de acceso al lugar. A su vez, cada una de estas carnets de acceso están colocados sobre el plano del barrio, que se constituye así como fondo complejo, en el emplazamiento donde cada uno de estos personajes habitan o desempeñan sus actividades principales. Finalmente la secuencia termina nuevamente con un plano general del trazado del country con cada uno de los carnets colocados en su lugar correspondiente.



Títulos de crédito del film "Cara de queso" de Ariel Winograd (Argentina, 2006),

- **Enigma:** Se introduce una incógnita o interrogante que se irá develando durante el transcurso del film y que puede resultar atractivo de resolver por parte del espectador.
Ejemplo: En la película "El buen Pedro" (Imag. Pág. 12) las imágenes de cadáveres femeninos lacerados en "aparentes" escenas del crimen o salas de autopsia forense generan una inquietud e intriga en el espectador con respecto a la circunstancias en que sucedieron esos asesinatos y a los móviles que llevaron a cometerlos.
- **Indicador temático y de género:** Los títulos de crédito definen el tema principal del film o el género al que pertenece. De este modo, el espectador podrá conocer desde la primera imagen cuáles son las reglas a las que se enfrenta, y el creador podrá etiquetar su producto como parte de un mundo concreto.
Ejemplo: En el film "Güel" de Yago Blanco (Argentina, 2011), la secuencia de títulos comienza con una primera escena de la película donde uno de los personajes principales (*Mariano Martínez*) expresa en off su actitud de descontento con Argentina mediante la expresión: -"este país es una m..." (...) mientras, quien será su partenaire (*Eugenia Tobal*) sube a un taxi en el aeropuerto. En adelante, los créditos consistirán en una secuencia animada donde los nombres de realizadores y actores irán interactuando y compartiendo el plano con diferentes aviones que sobrevolarán los textos, a la vez que una cinta transportando equipajes aparecerá en la parte inferior de la composición. La paleta de colores y el tratamiento formal está usado de forma estereotipada: Las armonías cromáticas estas constituidas por tonos primarios y secundarios saturados al tiempo que la silueta de los aviones se utiliza para que su entrada y salida del plano coincida con el cambio de cromatismo del fondo. Estas decisiones visuales, junto con la banda sonora, pretenden generar el clima festivo y fresco propio de la comedia.



Títulos de crédito del film "Güel" de Yago Blanco (Argentina, 2011).

Cabe aclarar que estas taxonomías pueden presentarse combinadas pudiendo darse más de una en una secuencia de títulos, (como en el ejemplo del film "Cara de Queso" donde los títulos de crédito no solo se utilizan para presentar a los personajes sino también para circunscribirlos/nos al ámbito principal a donde se desarrollará la historia.

Conclusiones

"El lenguaje verbovisual moderno pone de manifiesto que, a diferencia de los estudiados por la retórica clásica, los argumentos contemporáneos no tienen por qué ser puramente lingüísticos, sino que combinan enunciados icónicos, gráficos y escriturales" (ABRIL, 2007: 68-89)

Estos argumentos son fenómenos narrativos que, al igual que los títulos, pueden ser observados desde tres puntos de vista diferentes: desde los géneros, desde la narratividad o desde el modo de discurso. A su vez, tanto los títulos como las portadas se encuentran condicionados por las características histórico-culturales de producción, distribución y consumo de las obras a las que acompañan. Es decir: contextualmente, reflexivamente y discursivamente (REY, 2008/2009: 20).⁸

Sin lugar a dudas estamos frente a una nueva edad de oro de la tipografía en movimiento. El diseño gráfico no sólo ha conquistado la publicidad, sino que se ha integrado en todos los medios de comunicación existentes. Influenciados por este motivo, se puede decir que actualmente los títulos no sólo presentan unos rasgos informativos o narrativos, sino que también funcionan como adorno y han empezado a ser considerados una pieza de valor estético y artístico en sí mismo llegando incluso a separarse en su valoración y consumo, del film al que pertenecen. Esta situación conlleva un grave error ya que, los créditos separados de su contexto, niegan su razón de ser- razón que a su vez le ha dado origen- y que tiene que ver tanto con informar como predisponer emocionalmente al espectador. Por tal motivo los créditos y la obra audiovisual a la que pertenecen forman un

⁸ Las cubiertas de los libros no pasaron desapercibidas para los tituladores del Hollywood clásico. Ya fuese por adaptar una obra de valor literario, como para enmarcar la película como un libro, existen muchos casos de títulos tratados como portadas. Algunos ejemplos son: "La pícaro puritana" (1937), "Los viajes de Sullivan" (1941), "Que el cielo la juzgue" (1945), "Un paseo bajo el sol" (1945), "¡Qué bello es vivir!" (1946), "El cartero siempre llama dos veces" (1946) y un largo etcétera.

todo conceptual indisoluble y su efectividad y pertinencia nunca deberían ser analizadas por fuera del film al que acreditan.

Si bien esta afirmación pueda quizás resultar obvia, se hace necesario subrayarla dado que no siempre que se hace una valoración de títulos de crédito, se considera el grado de pertinencia que tienen los mismos con respecto al film que subscriben, única manera, además, de juzgar su efectividad más allá del valor estético intrínseco o el impacto visual que puedan producir. Tal vez sea clarificador en este momento recuperar el concepto de “portada” y de “marco”. Con respecto al primero se puede decir que los títulos de crédito son la puerta de acceso a la obra audiovisual y como tal es necesario que “nos introduzca” en el lugar adecuado, entendiéndose por esto que deberían predisponer al espectador para lo que van a ver a lo largo de la película, mediante la creación de una atmósfera emocional particular. Si esto no sucediera y en una película de género “comedia romántica” – por ejemplo- los títulos indujeran hacia un clima más bien tenebroso y oscuro, estaríamos en condiciones de afirmar que estamos –por lo menos- frente a créditos incorrectos, más allá de que la calidad visual y realizativa de los mismos sea excelente.

Gracias al carácter de puerta de los títulos de crédito, el espectador puede enfrentarse con el film y firmar un contrato con la ficción. En este sentido, el público adquiere una distancia crítica respecto al mundo real y una llave de entrada a la isla imaginaria situada en la pantalla (REY 2008/2009: 28).

En relación a que los títulos de crédito pueden también ser tomados como “marco” de la obra fílmica recordemos que éste, en el contexto tradicional de una obra pictórica, define las condiciones de recepción visual y otorga a la obra un espacio visible excluyendo al resto de los objetos del campo de visión. A través del marco la representación deja de ser una cosa a ver entre otras y se convierte en objeto de la contemplación. No indica que debe ver el receptor, pero sí cómo verlo. El marco en el cine es, pues, un borde espaciotemporal del mundo de la imagen, y en ese sentido, sus límites son también su primer y último fotograma, aquellos donde los títulos de crédito efectúan normalmente su aparición (REY, 2008/2009:16).

Pese a la infinitud de diferencias y tonalidades, todos los títulos de crédito tienen al menos un rasgo en común: representan, por medio de textos audiovisuales convertidos en imagen, una parte del contexto de su génesis. Hablan del proceso que ha llevado al producto, y así introducen el componente real para introducir (y finalizar) el resultado ficticio.

Se hace imperioso, por lo tanto, poner en valor a los títulos de crédito desde la diégesis misma de sus funciones esenciales: la de informar y la de predisponer emocionalmente al espectador, y en consecuencia propender hacia una producción de los mismos más elaborada e insistida en la que se materialicen todos los recursos que el diseño gráfico y multimedial le pueden aportar como disciplinas de comunicación, pero que a la vez poseen un profundo sentido estético. Esto no sólo redundará en piezas más bellas y originales sino – fundamentalmente- más efectivas en cuanto al rol que deben desempeñar. Para esto es necesario que el área de Diseño gráfico y multimedial esté absolutamente integrado al proyecto fílmico desde el minuto uno y cuenta, a su vez, con las partidas presupuestarias necesarias para su correcto y eficaz desenvolvimiento.

Bibliografía

- ABRIL, Gonzalo: “Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira”. Editorial Síntesis, Madrid, 2007.
- AUMONT, Jacques: “La imagen”. Paidós, Barcelona. 1992.
- AUMONT, Jacques: “A quopissent les films”. Paris, Séguier. 1996.
- BELINCHE, Daniel, CIAFARDO Mariel: “Los estereotipos en el arte”. Un problema de la educación artística. Los artistas son de Piscis - La Puerta Publicación Internacional de Arte y Diseño, La Plata, Dirección de Publicaciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, Año 3 N° 3, junio de 2008, pp. 27-38.
- BONEU, Antonio y SOLANA, Gemma: “Uncredited. Diseño gráfico y títulos de crédito”. Index Book, Barcelona 2007.

- DE MOURGUES, Nicole: "Le Générique de film". MéridiensKlincksieck. París, 1994.
- DERRIDA, Jacques, "La verdad en pintura". Trad. María Cecilia González y Dardo Scavino. Paidós, Buenos Aires 2005.
- DE SANTO, Edgar: "¿Cómo se expresa lo indecible? Hacia una operatoria teórico-ensayística del arte"- Tesis Doctoral 2014- <https://unlp.academia.edu/EdgarDeSanto> o <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/38/browse?authority=23195&type=author>
- GAMONAL ARROYO Roberto: "Títulos de crédito. Píldoras creativas del diseño gráfico en el cine". ICONO 14 - N° 6 Revista de comunicación y nuevas tecnologías ISSN: 1697 – 8293. Diciembre 2005.
- METZ, Christian: prefacio en MOURGUES (Nicole de) "Le generique de film" (*Los títulos de crédito de la película*). MeridiensKlincksieck, París 1993 p. 7-9.
- REY, Endika: Tesina: "Los títulos de crédito como marco de la obra filmica. Análisis en Un americano en París, West SideStory y El desprecio". UniversitatPompeuFabra, Barcelona 2008/2009.

Dirección de Arte en Argentina - Edgar De Santo

CAPITULO 6: COMPILADO DE ENTREVISTAS A

DIRECTORES DE ARTE

Revisión, síntesis y compilación por:
Dr. Edgar De Santo, Prof. María Lockhart, Prof. Paula Romero

Entrevista a AILÉN LANZAMIDAD

Gonzalo Frontera – Jonás Gómez Dip

AilenLanzamidad estudio en la facultad de Bellas Artes de la UNLP y se recibió como profesora de plástica y licenciada con orientación en pintura.

Ha realizado varias exposiciones colectivas e individuales participando de salones nacionales, provinciales y locales.

Ha realizado Arte de tapa en discos para: Botis, cuartetoLa Hendija, Soema Montenegro, La manzana Cromáticaprotoplasmática, Bicho Feo Trío, La oveja minga, entre otros.

Actualmente se encuentra realizando ilustraciones del grupo creativo "SimpleOrigami arte Web.

Entrevistador: ¿Cómo se fue dando el proceso que te llevo a estar hoy arte de tapa en discos?

AilenLanzamidad: Fue un proceso medio largo. Por ahí no un proceso largo en años, pero si en procesos como de salir de la facultad, y hacer esa cosa de desestructurarse un poco y decir: "ah bueno esto me sirve para lolaboral". Ese proceso, dura un tiempo. Ahora, tengo todo eso de la facultad, entonces, ¿"Que quiero hacer yo?" y ¿Cómo hago para que eso me dé laburo, para que funcione como una profesión?" No tener que hacer otra cosa para seguir dibujando, seguir pintando. Eso lleva un tiempo. Por otro lado siempre (como artistas) estamos relacionados con gente que hace otras cosas, músicos amigos, etc. Desde ese lado se fue dando también un intercambio: "Me encanta tu trabajo, a mí también el tuyo, vamos a hacer algo juntos". Se da más naturalmente. Son procesos que van más de la mano. Es un proceso más psicológico de ver cómo me acomodo y como las cosas van sucediendo a la par.

E: ¿Cómo que se dio más de boca en boca no? En vez de que estés como freelance y alguien haya visto tu diseño y te haya contactado en base a eso.

A.L: Claro a principio se va dando entre nos, o por lo menos a mí me paso así. Por ahí alguien que ve tu trabajo, y te conoce, le llega fácilmente. Es hermoso como trabajo, porque se da esa admiración mutua. Te re gusta el laburo del otro y querés trabajar con esa persona y que al otro también le guste, que se genere un producto a partir de esas dos cuestiones. Son dos disciplinas (cuales sean) que tienen el mismo concepto, que van dialogando.

E: Y cuando arranca, ¿Cómo encarás el proyecto?

A.L: Eso depende quien te lo pida.

Hay gente que ya viene con una idea y quiere que vos llegues a esa idea, y eso es más cerrado, estas más acotado. Por ahí te dicen: "quiero verde, y punto". Por ejemplo que paso con "Titiriscopio" (disco de la *Manzana Cromáticaprotoplasmática*) ellos ya te dan

una idea de lo que querían hacer. Ellos se disfrazan en vivo, trabajan contíteres, y tienen todo un juego de personajes que es muy escénico, entonces tenían una idea de hacer algo donde aparezcan los personajes. Era hacer algo medio interactivo. Que el disco sea un objeto con el que se pueda jugar, para que sea más atractivo para el que va a consumir el disco. Pero dentro de esos parámetros te dan libertad. Estuvo bueno pero fue más acotado.

En cambio en el de *Botis* (disco solista del cantante del mismo grupo) fue distinto. Fue más: "escucha el disco y falseala", o sea, absoluta libertad. Era más hacer lo que sentía, y después ir corrigiendo, pero el primer impulso fue re libre. Después hay parámetros económicos sobre todo. Es muy caro editar un disco.

E: Cuando está encaminado el proyecto, ¿Que herramientas no te pueden faltar a la hora de encarar el trabajo?

A.L: Para mí es fundamental la comunicación con la persona con la que estás trabajando. Con el músico los músicos en el caso, porque es un laburo mutuo. El producto es uno, por más que sean dos disciplinas distintas, por eso es re importante la conexión que tenés con esa persona, para que sea algo que llegue al mismo público digamos, después cada uno tiene su forma de trabajar, puede ser más digital, con lápiz, sin lápiz. Hay múltiples herramientas.

E: ¿Siempre escuchas el disco entero antes de empezar un trabajo, o solo si te lo piden?

A.L: ¡Si! Al disco lo escucho un montón. Trato de meterme en su clima. Salen cosas re distintas, está buenísimo. Escuchas, escuchas y te viene una imagen o una sensación, una paleta de colores, como que el otro te propone algo y vos con tus herramientas haces una revolución.

E: ¿Te paso alguna vez (ya encaminado el proyecto) estar satisfecha, pero del otro lado no, tener que cambiar el diseño? ¿Cómo se negocia eso?

A.L: ¡Si! ¡Es horrible! Haces lo imposible para convencerlos de que está buenísimo (Risas varias). Por ejemplo con el de *Botis*, me paso que había hecho todo en blanco y negro, y en un borde unas había unas líneas en colores primarios bien fuertes sobre el dibujo. Esto yo nunca lo hubiera hecho (señala un borde del diseño del cuerpo del disco). Al final el músico no las aceptó, y no no. Por eso insisto en que es importante la comunicación con el otro, porque vas afilando cosas.

E: Pasas por varios bocetos....

A.L: Si, haces un montón de bocetos, nunca me paso hacer un dibujo, que por más que me guste, sea el definitivo. Siempre hago un montón de pruebas. Tiras una línea, después otra y en base a esa idea comencás a trabajar, puliéndola hasta llegar a lo que más te cierra.

E: Ya que todo pasa por un tiempo interno, uno no puede darle medida a la creatividad .

A.L: Si, igualmente trabajas con tiempo, porque los proyectos tienen una presentación, es manejarse dentro de esos parámetros.

E: Y en ese tiempo interno ¿Te encontraste alguna vez con que no se te

ocurrían alguna idea?

A.L: Si, pero siempre se destraba.

Nunca me tocó trabajar con algo que no me guste. Por ahí si viene algo que es muy bizarro no sé cómo lo encararía. En cambio si admiras a la persona que quiere trabajar con vos es súper satisfactorio.

E: ¿Decidiste también el formato de la caja?

A.L: Yo armo todo, pero hay otro idioma que es el idioma de imprenta, de los troqueles editoriales, etc. Uno tiene que encajar todo el diseño a una estructura predeterminada. Tenés que lidiar con otras cosas. Trabajas con un montón de diseñadores, el que se encarga del packaging, el que se encarga de las pruebas de color. Hay mucha prueba a ver si funciona, porque a veces los colores no son tal y como uno los trabajo. "Ese negro no es ese negro" etc.

E: Cuando estás trabajando ¿Que no te puede faltar? No sobre herramientas intelectuales...

A.L: Buena luz, fundamental. Y un espacio donde poder hacer quilombo, poder ensuciar y tirar todos mis dibujos. Necesito tener un espacio. Un espacio de trabajo, por más chico que sea. Tener la posibilidad de desarmarlo y armarlo cuando quiera. Mas que nada en la primera etapa, en la de ver qué sale, después hay un montón de cosas que te ayudan, por ejemplo, tener buenos materiales, por más que compres un pincel al mes, compra uno que este bueno. Eso lo fui aprendiendo con el tiempo, ganas tiempo y calidad en tu laburo.

Hay acrílicos que son re truchos, los colores vienen blancos, y son otros colores, y así no llegás nunca al color que querés.

E: Todas las tapas de disco que hiciste son de música cantada. No te toca todavía hacer algo instrumental. ¿Cómo crees que lo encararías?

A.L: Es abstracción, puede ser un clima una paleta de colores, también puede ser textura. Para mí, una línea tiene un sonido, una línea recta, una línea curva colores. "Vespertine" de Bjorkes un disco blanco, "Bocanada" de Ceratti es un disco Azul.

Hay sensaciones que para mí tienen colores, temperaturas, incluso figuras. La abstracción es algo más.

E: ¿Tenés alguna receta, método que simplifique tu trabajo?

A.L: Tiene que ver con las formas que tiene de trabajar cada uno, con cómo se pauta el trabajo. Creo que cada uno va encontrándose en ese sentido. Hay gente que es más metódica, gente más libre, eso también te define, define tu producción. Si sos metódico, obsesivo, caótico, se nota en tu trabajo. Después también hay recetas, cosas que funcionan, cosas que evalúas según el proyecto, ó cuando trabajas mucho con alguien, por ejemplo, ya sabes que es lo que necesita. En ese sentido, sabes cuánto pones de vos.

E: Se da todo en función a la comunicación, si lo conoces (si no), al tiempo...

A.L: ala guita...., la plata es el marco. Hay discos que solo el diseñador sale fortunas. Hay diseños que son modelos, si vas más allá si tiene 3 tapas o 2, suma, más plata. Ahí está la creatividad, la pones en Juego.

E: ¿y qué es lo que más disfrutas de este trabajo, la parte que más te guste?

A.L: Dibujar y pintar sin lugar a duda, después todo lo que es gráfico, para mandar a imprenta es muy tedioso, o por lo menos a mi me genera muchas crisis. Tiene que ser todo exacto, no puedes hacer mil copias y que te salgan mal, no te puedes equivocar. Por eso me gusta dibujar y pintar, porque es la parte más libre.

Dirección de Arte en Argentina - Edgar De Santo

Entrevista a **ANDRÉS ECHEVESTE**

Roxana Gómez Davin– Laura Malvica



Artista plástico egresado de pintura y escultura en la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón.

Realizó numerosas exposiciones en nuestro país, como también en las ciudades de París, Barcelona y Ámsterdam.

Además, se desempeña como Director de Arte en largometrajes cinematográficos nacionales e internacionales, como “Cuerpos Perdidos” (Francia- Argentina) dirigida por Eduardo De Gregorio en el año 1989; “El marido perfecto” (Praga) dirigida por BedaDocampo Feijoo en el año 1991; “Perón, sinfonía del sentimiento” (Argentina), dirigida por Leonardo Favio entre los años 1994-1996; “CondorCruz” producido por Disney Argentina en el año 1999; Tangos robados (Francia) de Eduardo De Gregorio en el año 2000 y “El romance de Aniceto” (Argentina) de Leonardo Favio en el año 2006.

Tanto sus pinturas como algunos de los largometrajes que participó rescatan la tradición, las costumbres y la identidad nacional. Así, podemos ver que en éstos el tango, los caballos, los malones y algunos lugares como el barrio La Boca.

Después de una introducción a nuestras vidas, un recorrido por las obras de Andrés y mates de por medio comenzamos la entrevista.

Entrevistador: Andrés, ¿Cuál es tu formación académica?

Andrés Echeveste: Académica de la Escuela Nacional de Bellas Artes Pueyrredón. Ahí son seis años de dibujo, pintura y escultura. Pero mi formación con respecto al cine fue haber visto desde muy chiquito tres a cuatro películas por semana, toda la vida viendo cine. Para mí la formación para el cine es eso.

Lo de la pintura es otra cosa, son dos caminos paralelos, yo por un lado pinto y por el otro hago cine.

E: Vemos que en tus producciones tenés muy afianzada la temática nacional con sus costumbres y tradiciones. ¿Cuándo empezaste a interesarte por esto y cuáles son tus influencias?

A.E.: Lo nacional lo tengo desde muy chico. Yo soy hijo de una maestra, viví muchos años en la Patagonia y ahí estábamos en contacto muy fuerte con la realidad. Entonces la cosa del sentimiento nacional y del amor a la patria es muy genuino, lo tengo de muy chico.

Con lo de la influencia creo que no te limita, es nada más un trampolín. Yo creo que el

verdadero artista tiene que ser versátil y adaptarse a todo.

E: ¿Y en el cine como introdujiste lo nacional?

A.E.: En el cine se dio la posibilidad de poder expresar esto cuando hice la película con *Leonardo Favio* "Perón, Sinfonía del sentimiento", ahí explotó todo, pero era algo que ya estaba.

La conexión con *Leonardo* venía mucho por ese lado también, o sea, el también venía del interior y ahí es donde desarrollás una visión distinta de la del chico urbano.

E: ¿Cómo definís tu estética?

A.E.: En la pintura me defino expresionista y en el cine también, pero la ambición me hace no quedarme en una sola estética. Es como querer pasar de un clima muy sensible a uno muy violento y poder hacerlo bien.

E: ¿Cómo arrancaste en esta profesión?

A.E.: Ya desde muy chico dibujaba historietas, historias y cuando estaba terminando Bellas Artes me enteré que necesitaban un pintor para una película extranjera. Fui a competir contra cincuenta pintores, muy conocidos algunos, y me lo dieron a mí al trabajo.

En ese entonces, yo era muy chico, tenía 19 años. Para mí de entrada se dio algo así como "un golazo" y esa película justamente tenía mucho trabajo de arte, era todo arte. Los actores eran *Laura Morante*, *Tcheky Kario* y *Gerardo Romano*, y el director era *Eduardo de Gregorio*. Fue con esa película, "Cuerpos Perdidos", que ganamos primer premio en "las perspectivas del cine francés", festival de Cannes.

E: ¿Por qué elegiste el cine?

A.E.: Lo que me pasó es raro, porque yo nunca la busqué a la profesión, nunca dije quiero ser director de arte ni trabajar en cine, nunca jamás. Es más yo siempre quise ser pintor y siempre puse fichas en la pintura, pero ya voy por el 8° largometraje. Es algo que se va dando.

Es más la resistencia que puse a hacer cine que la onda. Cuando las cosas se dan hay que provecharlo, nunca es tarde para cambiar la visión y decir: bueno, es esto y no lo otro.

E: ¿Cómo te relacionas con el guión?

A.E.: Me siento con el director y él me cuenta la película. Me dan el guión de antemano pero prefiero que él me lo cuente así le da énfasis a lo que cree más importante.

E: ¿Cuáles es tu proceso de construcción de personajes?

A.E.: Leo el guion y si hay descripciones sobre un personaje analizo sus diferentes facetas en cuanto a personalidad. Si hay biografía o textos por ser un personaje real lo investigo y empiezo a unir sus partes, los choques de la personalidad. Los contrastes estéticos son los que marcan la identidad de los personajes.

E: ¿Desde dónde partís para pensar los espacios?

A.E.: Hay productores de cine que trabajan junto al guión. Los lugares que se van consiguiendo van retocando el guión dependiendo de ello.

En el caso de una producción con respaldo económico se les permite soñar y hacer lo que les pide el espacio, si necesitan un lugar con 60 mts de profundidad se hace. Yo en realidad coordino la realización, pero si hay que mover cosas lo hago.

Diseño y realizo, pero prefiero no realizar.

E: ¿El trabajo del director de arte es totalmente libre o se va restringiendo por las ideas del director?

A.E.: En general trabajo con mucha libertad. Por eso, al momento de aceptar un proyecto busco relación fluida con el director donde no haya miedo de decir las cosas. Busco un ida y vuelta como para poder poner límites si se necesita. Pero por lo general trabajo con mucha libertad.

E: ¿Cuál es la visión que tenés para pensar la dirección de arte?

A.E.: Yo tengo una visión distinta en cuanto a la espacialidad, en general fue por haber visto mucho cine, mucho cine italiano. Me gusta mucho *Fellini*⁹ y en sus películas tiene gran cantidad de escenografías.

Les voy a contar una anécdota: con *Leonardo Favio* teníamos una relación de amistad, él me contaba una escena que se imaginaba y yo la dibujaba. Recuerdo que me dijo, por ejemplo: “hay un baldío, está la casita del Aniceto y se escucha la música del altoparlante realizando un anuncio”. Yo dibujo la casita y le pregunto si le gusta, él responde que sí, pero que se le podría agregar una ventana. Agrego la ventana y me pregunta: “¿el altoparlante?”, le sugiero ponerle un autito con parlantes, relacionando un recuerdo mío que consistía que de chico había visto uno que pasaba una canción de él. Leonardo acepto y esa imagen pasó a ser la central de Aniceto.¹⁰ En el cine hay algo de misterio...

Les voy a ser sincero, no hay un método, no hay una forma. Hablando con *Leonardo Favio* él me preguntó: “¿a vos te cuesta pintar?” y yo le respondo que no, a lo que él me dice: “a mí tampoco me cuesta hacer cine, las películas me fluyen”. Uno tiene que hacer lo que quiere estar haciendo. La dirección de arte es algo que sale.

E: Vemos que tenés muy presente la figura de Leonardo Favio, ¿Cómo llegas a trabajar con él?

A.E.: Yo jugué un personaje para poder entrar en el ambiente... Estaba retratando a una mujer en paseo La Plaza y veo pasar a *Leonardo Favio*. Salí corriendo y lo interrumpí diciéndole que hacía dibujos para cine y que había visto todas sus películas. Y terminé diciéndole que él podía trabajar conmigo (*se ríe*). Luego de esto intercambiamos teléfonos y nos despedimos. Como todo artista, yo perdí el teléfono de él y a él le pasó lo mismo con el mío.

Después de un tiempo, me reencontré con el productor que me dijo “¡Leonardo quiere verte!”. Fui a verlo y cuando nos encontramos me dijo: “¿así que vos dibujas?, ¿Por qué no me haces unos dibujos?”, con la excusa de que eran para una película, pero en realidad eran para ver como dibujaba.

A los días, me avisa que se filma la película de Perón y yo le comento de un sueño que había tenido acerca de una situación en Plaza de Mayo, un sueño muy real, lo que lo deja sorprendido y me propone ser el director de arte de la película.

⁹Federico Fellini fue un director de cine y guionista italiano. Es universalmente considerado como uno de los principales protagonistas en la historia del cine mundial.

¹⁰ Imagen 1 y 2 en Anexo

Leonardo y yo nos encontramos. Es algo que estaba establecido, nos teníamos que encontrar.

Leonardo Favio me dijo una vez que yo era para él lo que él había sido para Leopoldo Torre Nilsson¹¹.

E: ¿Cómo es hacer una reversión de una película tan conocida como “El romance de Aniceto y la Francisca”?

A.E.: Lo pensamos como una película nueva que no tiene nada que ver con la otra. Surgió porque Leonardo quería hacer de Aniceto un musical en teatro, y yo le sugerí el hacerlo en cine.

Al principio era una obra de teatro, un musical. Una vez que tomó la decisión de hacerlo en cine, dijo: “quiero hacer una película donde la pintura, la música y la danza sean autónomas pero que funcionen juntas”. Porque en cine todo se entrelaza, pero él quería la autonomía de cada parte. Es una convivencia, no una fusión. Cada uno hizo su obra, fue una explosión de cosas.

En esa película quisimos volver a los orígenes del cine, reinventarlo y llevarlo a su máxima expresión junto con la pintura, la música y la danza.

E: ¿Cómo se forma tu equipo de trabajo?

A.E.: Yo trabajo solo, pero me adapto a cada película.

E: ¿Cómo te vinculas con los demás del equipo de trabajo dentro de una producción audiovisual?

A.E.: Yo pongo desde el principio los dibujos y de ahí van surgiendo cosas, la estética se define ahí. Lo mío es un poco dirigir, coordinar.

En el cine hay un código donde uno no debe meterse con el trabajo del otro. El tema de las relaciones humanas es muy complicado, se pueden llegar a cambiar los cuerpos de trabajo si no funcionan. El traspie es el condimento del cine.

E: ¿Cuál es tu trabajo a la hora de filmar?

A.E.: A veces participo dirigiendo cámara y armando una pintura de cada plano. Antes realizo un storyboard, un background y después se filma.

E: Contanos un poco sobre tu nuevo proyecto

A.E.: Es mi primera película como director. Es una historia de amor trunca, ambientada en los años 20 y 50. Ocurre en dos dimensiones, en la “real” y en la realidad de la visión del artista que es uno de los protagonistas.

El Leitmotiv es el tango y la fusión de culturas que se produjo a principios del siglo pasado.

Está ambientada en La Boca en los años 20 y en Barrio Norte en los 50, va a tener una dirección artística muy fuerte, ya que cada plano es una pintura. Es muy onírica desde los lugares hasta los vestuarios.

¹¹Leopoldo Torre Nilsson fue uno de los realizadores más importantes y representativos del cine argentino. Sus películas de corte intelectual marcaron la Nouvelle vague del cine argentino y consagraron a actores como Graciela Borges, Alfredo Alcón, Elsa Daniel y Leonardo Favio, quien este último, lo considero su gran maestro.

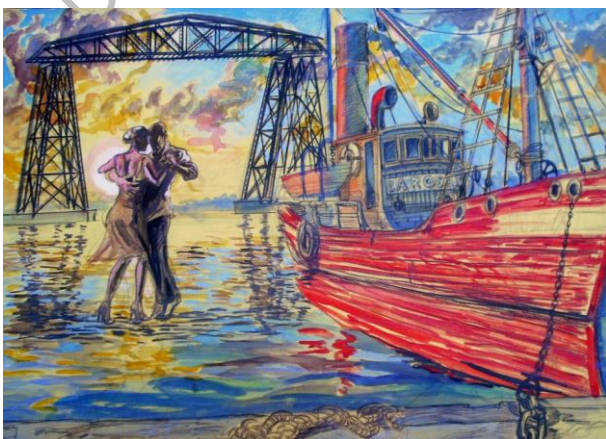
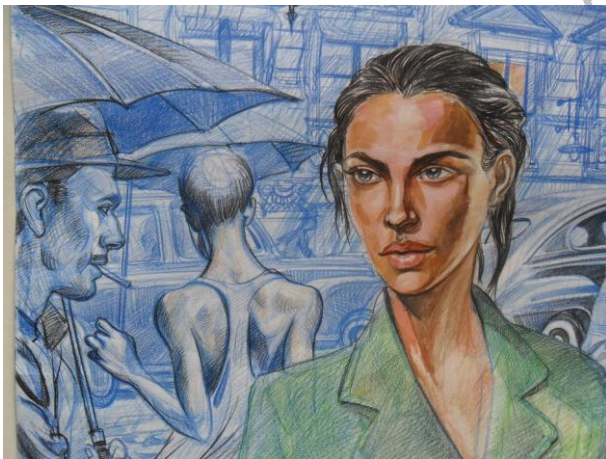
ANEXO

Imágenes de "Aniceto":

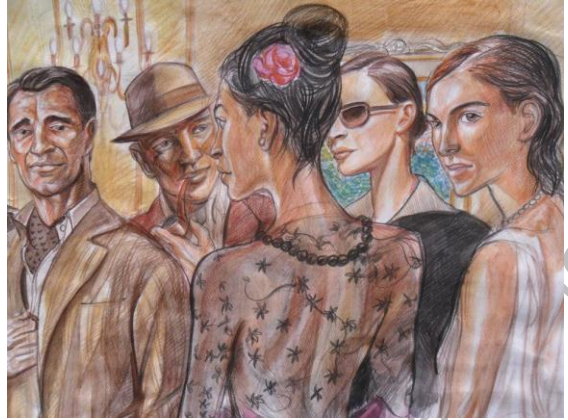
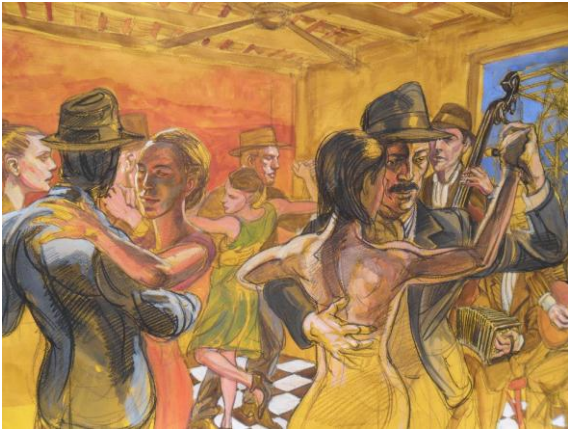


Dirección de Arte

Imágenes de su proyecto de película:



Imágenes de "Perón, sinfonía del sentimiento":



Entrevista a **EUGENIA LINARES**(1° Parte)

Nicolás Marotta - Sofía Lorenti - Patricia Faberguettes

Eugenia Linares se autoproclama de nacionalidad latinoamericana. Nació en el '78 en la ciudad de Lima y su infancia transcurrió entre Perú, Argentina y Cuba (cuentos rusos, olores de especias picantes y mantas de colores). Es hija del exilio; de un fotógrafo militante y una geóloga con claras inclinaciones artísticas. Tuvo 4 pasaportes y entre los 18 y los 20 años no tuvo nacionalidad.

No eligió conscientemente la profesión, solo siguió un camino que le pareció lógico.

A principios de los 90' trabajó como asistente y docente en el taller de alfarería "Hombre Barro Fuego" a cargo de Gaspar Moreira y Víctor Hugo Garay.

A finales de los 90' formó parte de la unión latinoamericana de creadores de arte monumental (uclam) y se desempeñó como muralista en diversas provincias de Argentina y el extranjero.

Entre el 2005 y el 2008 trabajó como coordinadora, diseñadora y montajista en "Crimson" una galería de arte contemporáneo emergente en el medio de Palermo. En ese contexto produjo textos, instalaciones, curadurías, videos e infinidad de obra que se desvanecieron junto con la galería cuando cerró en 2009.

En 2004 empezó a trabajar en Dirección de Arte y Realización Escenográfica en audiovisuales de manera free lance. Actualmente trabaja con las productoras locales "Conejo Tangram" y "Cine Torcido" desempeñándose como directora de arte

Está finalizando la licenciatura de artes plásticas con orientación en escenografía y el profesorado en historia del arte en la universidad nacional de la plata (UNLP) institución en la cual dicta clases de dibujo para primer y segundo año de la carrera de diseño y comunicación visual.

No tiene una cosa aurática con su obra. La libera o la convierte en otra cosa. Produce como excusa porque disfruta de acopiar técnicas y saberes populares. Es curiosa y dispersa. Padece de horror vacui y carece de poder de síntesis. No se psicoanaliza pero, quizás, debería, según sus propias palabras.

Entrevistador: la idea es que estas preguntas sean disparadores y que la charla nos lleve a donde nos lleve. ¿Cual crees que es vos la función del director de Arte?

Eugenia Linares: Bueno, la función de un director de arte es definir la estética de un proyecto y de todo lo que atraviesa ese proyecto digamos, de la cuestión del vestuario, todos los objetos que aparecen, es eso, es la definición estética y la manipulación estética, de un proyecto que puede ser foto fija, que puede ser fílmico, multimedia, hoy me llamó la atención porque en realidad los pibes que vinieron el domingo eran de dibujo, estoy como reseteada para cuestiones que tienen que ver con lo fílmico o foto fija, me parece interesante el paquete igual, me parece interesante que les enseñen y que le muestren la cuestión integradora de lo que tiene que ver con la estética de un proyecto X, sea en dibujo música escultura...

E: si de hecho esta materia es común a varias materias de plástica, música popular, etc. En el primer cuatrimestre y anual para artes audiovisuales, (...) Un poco esta multiculturalidad nos viene bien porque lo que es interesante también y que ocurre en la Argentina es el tema de la formación de un director de Arte porque es gente que viene de lugares muy distintos

EL: es que en realidad, tiene que ver, y en esto hablo por mí, yo creo que estas profesiones son oficios profesionalizados devenidos en carrera entonces digamos, claramente, se enseñaban de generación en generación y eran tu maestro, era un utilero gordo con el pucho colgado acá (hace el gesto) que te decía "vení nena que yo te explico como funcionan las cosas" el camino a la profesionalización le da un cuerpo teórico mas importante pero en definitiva en lo específico de la dirección de arte, excepto por el Cedit y la escuela de cine de las cuales desconozco cuales son los programas, no los conozco realmente, en la facultad de bellas artes no hay una formación integral, digo, yo vengo del ámbito del teatro y llegué al cine porque el cine se cruzó en mi camino no porque yo haya elegido mi básica en función de que y... en algún momento en segundo o tercer año me planteé y planteé a los que estaban en ese momento que era Miros en la facultad, que ya que nosotros éramos escenógrafos y no teníamos realización en ese momento, porque siempre me interesó el tema de la realización, porqué no le hacíamos las escenografías a la gente de cine, que no tenían realizadores, nos sacaron del orto por decirlo de una manera muy sutil y académica, bueno, nada, quedó trunca pero mi idea era que había una materialidad que los profesionales no tocábamos, que tenía que ver con la cuestión del hacer, del oficio, que a mí me sonaba pretenciosa la profesión del escenógrafo que no agarra un martillo, esa era... pero son mambos míos eh... en la mayoría son proyectuales, tiene que ver con mi propio mambo básicamente.

E: bueno, convengamos que vos sos de meterle mucho el cuerpo.

EL: si, de meterle mano y tengo un background, eh... este, nada me crie en un taller de lutier asique en determinado momento me di cuenta que sabía de carpintería, no sabía cómo había llegado a eso pero bueno, la información la tenía, tengo la información teórica para hacer una guitarra, de ahí a que suene, son tres pitos aparte (risas).

E: bueno, pero eso también, incluye necesariamente una sensibilidad determinada, porque no es cualquier cosa, te formaste en un ambiente donde...

EL: en realidad... tengo una formación... mi vieja en realidad se dedicó... yo soy peruana, en nuestra estancia en Perú mi vieja se dedicó a la educación especial artística como medio integrador de lo que eran las periferias barriales, lo que acá se denomina comúnmente villa miseria allá se llama barrio joven con una formación híper socialista y mariateguista hasta la maceta y laburando con los curas tercermundista entonces bueno, tengo una cosa del hacer a través del arte como medio para, es una cuestión que me atraviesa desde la infancia.

E: ¡y nada menos! ¡Te define como artista! Porque vos no te relacionas con una praxis desde otro lugar...

EL: yo no produzco obra, yo no produzco obra (subraya) como obra... eh... produzco materia, que se usa para algunas cosas o no y queda colgada, pero no produzco obra en el sentido del artista plástico que produce, no me interesa tampoco.

E: es un tema discutible, lo podríamos discutir tardes enteras, es tu relación crítica con el objeto y tu visión.

EL: tengo si, claramente... yo trabajé como coordinadora de una galería de arte contemporáneo, entonces, tengo una visión asquerosamente espantosa y atravesadísima del tema mi realidad, que me costó muchos años darme cuenta, que yo no produzco obra, yo produzco cuestiones, objetos, no necesariamente obra con el estatuto de, el cuadro que se cuelga, atravesada por el transgénero esta cosa que

puede ser escenografía o puede ser utilería, puede ser fotografía para una muestra, puede ser instalación, puede ser lo que quiera ser en ese momento y de hecho mi obra no es permanente, de hecho mi obra siempre termina convirtiéndose en otra cosa más, la desguazo y con los pedazos hago otra cosa más entonces yo no tengo como ese prurito de la vaca sagrada, la obra que está colgada.

E: si, sí; ese paradigma, ni aurática ni nada por el estilo. Esto abre aparte un montón de teorizaciones posibles...

EL: y volviendo al tema de mi formación yo creo que ahora hay... yo no sé qué tan formal es la formación que hay ahora, porque desconozco los programas en nuestra facultad recién se está abriendo una brecha con la cátedra de *Edgar* pero que todavía está verde, en ese sentido porque todavía no se termina de procesar para ser un cuarto año cuando vos ya tenés un seteo en la cabeza que cuesta reprocesar y es algo que yo trabajo habitualmente, con la gente con la que laburo el tema del respeto entre comillas, porque decir respeto es una forrada, digamos, la cuestión de que tengan en cuenta, la cuestión de todo lo que implica una dirección de arte, no solo desde lo estético, de lo lindo que queda el vestidito si no desde lo práctico, yo para armar este vestuario, necesito tres días, eso es algo que todavía no está del todo armado y de presupuestos ni hablemos, porque es recontraescabroso. Uno lo que hace, por lo menos en mi vivencia personal frente a la formación, yo siempre consideré que la profesión como es un oficio, tiene más de autodidacta que de formación institucional. O sea a mí la facultad me mostró los lomos de los libros que yo iba a tener que leer o los índices que yo iba a tener que buscar determinadas cuestiones entonces me dediqué específicamente a conocer, materiales, historia del arte, cuestiones constructivas, iluminación, meterme un poco en cada lado para a partir de eso poder armar algo, porque no tenía un cuerpo de información completo ni contundente, entonces lo que hice fue agarrar y atravesar toda la información que tenía y hacer un tejido en el que cada hilo va generando una cuestión práctica a la hora del laburo.

E: bien, vos te has relacionado mucho con lo que es el cine independiente, producciones con presupuestos menos diez donde muchas veces terminás...

EL: ¡No! ¡Ya no pongo más plata! (risas) ya aprendí, hace varios años que no pongo más plata.

E: y como es armar una estructura de laburo cuando no tenés presupuesto, no tenés locaciones

EL: tiene que ver con esto que te decía que el DA... yo creo que va para todos, las tres cabezas, tanto Director, como productor, como DF, como DA, todos tienen que manejar la escuela de *Mc Giver* donde con un clip, un gancho y un sobre de sal hacés un arma mortal, una bomba capaz de hacer estallar un tren. El principio rector es ese, de hecho es normal ver una gaffer hacer con dos cartones un tamiz y cuando la falta de recursos, que es lo que uno no tiene, prima la rapidez, la viveza criolla esta cosa de bueno, tengo que armar Nueva York con cuatro cartones, bueno, lo armo... yo tengo un mantra igual para esto: *las cosas se pueden hacer bien, barato y rápido. Bueno de esas tres, tenés que elegir dos, bien y barato no va a ser rápido, bien y rápido no va a ser barato y como uno siempre va a la calidad de uno como profesional yo las cosas las quiero hacer bien, si no las hago bien no me gusta, porque va mi nombre en esa cuestión.*

E: ¿Cómo es tu valijita de rodaje?

EL: se llama, yo le digo, caja de rodaje, cada vez es más grande (risas) originalmente era un tupper, ahora, a Marcelo (el dueño del mercadito de al lado de la casa) le robo por la cara, le digo “che, me llevo unos cajones” (de Sancor) soy muy metódica con la organización de las cuestiones de rodaje, eh... hay ciertas cosas que no me puedo olvidar nunca...

E: ¿Seguís juntando mugre de la calle?

EL: Sí, sigo juntando mugre de la calle (risas) la mugre de la calle de hecho es lo que sostiene... a ver, yo vengo de hacer, el domingo yo terminé de hacer un rodaje demente de una serie para web de veintidós capítulos filmada en cuatro días con un presupuesto total de arte de trescientos pesos, total, de vestuario, todo... y lo hicimos, totalmente demente porque fueron ochenta páginas de guión en cuatro días.

E: no te quiero preguntar la cantidad de planos que tiraban por jornada porque ahí es donde se sufre...

EL: era a tres cámaras igual estructura sitcom.

E: no es garantía de nada...

EL: ¡no! Claramente (risas).

E: también caí en esa trampa... volvamos a la valijita

EL: bueno, tiene cintas de todos los tamaños y colores, de hecho soy acusada injustamente de robarme las cintas de los DF, cuando en realidad son los DF y los Gaffer, los que me roban las cintas a mí... tengo muchas Ducktape, mucha cinta negra, de todas las calidades habidas y por haber, mi mejor amiga es la Ducktape negra y la cinta de enmascarar, la de electricista, son mis mejores amigas, tengo cutter, tengo un equipo completo de costurero, tengo todos los colores primarios, en acrílico y en aerosol, bueno martillo, pinza y toda la zaraza básica, clavos tornillos de todos los colores, estoy pensando que más me falta... pegamento el pulpito! ¡El pulpito por amor a dios! Yo sin el pulpito no soy nada la cinta 3m bifaz para mampostería también es fundamental, tengo lijas, tengo solventes, mi amadísimo destornillador eléctrico, ¡si! No hago más fuerza, soy nena (risas) y la engrampadora, la de papel y la de grampa grande, esa es la valija básica, después tengo los cajones que te dije que me robaba donde también tengo que ver, dependiendo el proyecto que puedo, por ejemplo, tengo que filmar un interior de una casa o de una sala, entonces pienso, bueno arraso, por más que no estén en el guión con todos los adornitos que pueda tener por las dudas para tapar agujeros, después tengo una donde llevo telas negras, telas verdes, tela de media sombra y una tela marrón que es casi un telón de fondo que es enorme cosas que he ido rescatando de la calle, claramente, no, claramente.

E: De acuerdo a la magnitud del proyecto, ¿cómo armás un equipo de trabajo? ¿Con quién trabajás, con un vestuarista, con un utilero...?

EL: Si, yo tengo un equipo de arte, eh... mi mano derecha es la maquilladora, porque yo soy una bestia maquillo como la pistola de *Homero (Simpson)* pero en formato callejero, y es maquilladora y peinadora, es fundamental, puedo prescindir de casi todo pero de ella no. Tengo una asistente, que la adoro, que le digo mi asistenta y eventualmente cuando el proyecto es muy grande y no lo puedo manejar yo, una vestuarista. En un proyecto más grande, he tenido utileros, pero bueno, son contados los casos en los que hay posibilidades de tener un utilero, generalmente es mi asistente la que hace las veces de utilero.

E: ¿cómo es la relación...? cuando vos tenés la posibilidad obviamente, en un proyecto con un guión, con un director, con un DF... ¿Cómo es una estructura ideal de trabajo y como es la relación con las otras cabezas de departamento? ¿Vos empezás a trabajar con el DF, empezás a trabajar con el guión primero...?

EL: Siempre trato de pedir el guión, yo ahora estoy priorizando no los proyectos pero sí los equipos de trabajo, o sea yo priorizo, no es que elijo que proyecto hago sino que lo que elijo es con quién trabajo.

E: que es una forma de elegir un proyecto también

EL: es una forma de elegir un proyecto pero que tiene que ver con que hay cuestiones que se construyen... la dinámica de grupo, se construye y me han tocado y he tenido muy malas experiencias sobre todo las primeras donde yo venía del ámbito del teatro y me encontraba que la que producía era gente de televisión y fue, terrible, mis primeras experiencias fueron horribles, yo seguí en la dirección de Arte solo y solamente porque *Rodolfo Denevi* se tomó mucha compasión de mi persona y me enseñó. Se sentó conmigo y bueno mirá... la primera dirección de arte que tengo, venía de hacer una escenografía para teatro y me dijeron bueno, "¿querés hacer una dirección de arte?" y yo dije sí, dale porque debe ser lo mismo... ¡Claramente no era lo mismo! Y yo no sabía lo que era un DF, no tenía la más puta idea, o sea no sabía lo que era un tamiz, no sabía un carajo. Entonces yo me acerco a *Rodolfo (Denevi)* y le digo que bueno, yo venía de otra área, y que todo lo que el diera por sentado a mí me lo dijera porque seguramente yo no lo iba a saber e iba a pecar de ignorante, y se ve que al viejo, que a mí me habían dicho que era misógino, que no le gustaban las mujeres trabajando en el set, pero se ve que el tipo le cayó muy bien y se tomó su tiempo para enseñarme y gracias a Rodolfo sobreviví porque si no... no resultó nada misógino, claramente si no me hubiese ido a la mierda y hubiese colgado los botines mucho antes pero bueno, esas experiencias, si me enseñaron que las dinámicas de grupo se construyen, entonces, como laburo yo, primero me mandan los guiones, yo hago una primera lectura general del guión, literal como si fuese una novela y ahí mi cerebro va generando imágenes, lo mismo que cuando leo un cuento, después hago una segunda lectura que ya ahí voy haciendo marcas de color. Lo que son, vestuarios, utilería y entornos espaciales todo lo que tiene que ver con la espacialidad de donde habitan estos personajes, una vez que ya tengo eso, que tengo unas imágenes pre armadas ahí si me junto generalmente con el DF y el director y tiramos en la mesa las propuestas estéticas que cada uno tiene en su cabeza, entonces en función de ese preseteo, ese prejuicio mejor dicho que cada uno tiene en la cabeza del guión, más la realidad o sea porque yo me puedo imaginar un palacio, una sala de un castillo del siglo XV y claramente eso no va a suceder y va a ser una casa racionalista de la década del 60, entonces lo que se trata es de generar un balance entre lo que uno se imagina y lo que realmente uno puede concretar siempre hablando en instancias de cine independiente

E: está bueno, pero aunque sea cine independiente, cuando vos tenés la posibilidad de planificar...

EL: Sí, el tema con el cine independiente es que siempre apremia el tiempo, entonces ahí yo vuelvo con mi mantra, *rápido y barato no es bueno*, entonces bueno, tratemos de este... y bueno esta cosa de que se construye, yo voy construyendo realmente mi espacio o no mi espacio, si no, porque el espacio ya lo tengo, yo soy la directora de arte de esta productora, si no construyendo el espacio se merece dentro de esos espacios en los cuales no están contemplados los tiempos de realización

E: Si, y en ese sentido no solo los tiempos, vos cómo crees que... ¿qué peso tiene en una producción la dirección de arte?

EL: ¿Qué peso tiene o que peso debería tener?

E: las dos cosas

EL: a mí me parece que la dirección de arte es fundamental, es tan fundamental como foto o como dirección. Por eso son las tres cabezas de equipo que funcionan al unísono como una ópera perfectamente diagramada que eso es lo que a mí me parece que debería ser, y de hecho yo no creo que la estética del director de arte sea la predominante, un buen director de arte lo que puede hacer es traducir la estética de foto y la estética de dirección y anclarlos con sus propios preconceptos acerca del proyecto y con su propia estética. Y me parece que eso es un buen director de arte que laburo porque si no sos *Xavier Dolan*, ¡un enfermo! La película que yo vi de él es "Laurence Anyways". Debe ser una persona muy difícil para trabajar, claramente como *Kubrick*, tengo la imagen que debe haber sido un tipo muy complejo para trabajar, pero que generaba unos dispositivos escénicos que se te caía el orto, bueno... digo, son estos personajes los cuales su estética atraviesa todo... como (*Vince*) *Gilligan* el de "BreakingBad" en el cual su estética, donde el director de arte es... estéticamente es impecable, a mí lo que me llamó la atención fue la estética hipermadura donde todo es un paquete perfecto, y no tiene fisuras...

E: desde el laboratorio de Meta hasta estudio del abogado...

EL: nada, nada tiene fisuras. Ahora, ahí hay una personalidad arrasadora que es la del tipo, no hay espacio para un DA ahí... sería un vil títere. Dicen las malas lenguas que (*Vince*) *Gilligan* tardó dos horas en definir qué color de pintauñas iba a usar Skyler en un plano que dura 15 microsegundos, entonces bueno, esas son las cuestiones que yo digo ahí recae todo el peso en él...

E: ya que nos metimos de lleno en esto... ¿cuáles serían tus referentes estéticos?

EL: Mis referentes estéticos y... son los tres mil años de historia del arte

E: ¿pero más cerca? Suponte, no sé, Almodóvar...

EL: sí, tengo una tendencia hacia lo barroco, puedo decir que mis referentes estéticos son en profundidad absoluta, es la estética cuzqueña es la mezcla entre esta cosa aborígenista y el barroco cristiano lleno de dorados y muñecos que caen... prrrr! (risas) esa es, en lo más purista mi primera referencia. Después me gustan, que se yo... *Xavier Dolan* me voló la cabeza, me gustan *Matthew Barney*, el marido de *Bjork*, es un impecable en el sentido de como buen neurocirujano hace una operación visual. El chabón es neurocirujano se recibió a los 22 años y a los 23 se dedicó al arte y lo que hace es una tabla de operaciones, o sea, te hace una operación el loco, te muestra las cosas más espantosas con una estética impoluta de quirófano, me parece increíble. Me gusta la exuberancia que tiene *Charles Collum*, el de "PulpFiction", hay cosas que me gustan y cosas que me parecen toomuch, pero en general como verás lo que te voy mostrando tira hacia lo barroco, y después bueno no sé... miles, miles... la fotografía latinoamericana me vuela la cabeza, *Marcos López* me parece muy interesante su recorrido, en líneas generales, que después de hacer ese pop latino que lo llenó de plata se haya dedicado a hacer esos dibujitos espantosos, me parece de un nivel de consecuencia con su discurso que me parece magistral, me interesa no solo lo que produce el autor si no, el autor en sí mismo y cuáles son sus decisiones, eso me resulta re interesante, claramente me encanta la pintura del siglo XV, aunque me parece un

espanto es sí misma, me parece fascinante.

E: tenés como una sensibilidad bizarra de a momentos y kitsch...

EL: totalmente, sí. Muy contenido, siempre muy contenido y ahí viene esta cosa que decíamos antes donde tiene que haber una comunión de ideas entre las cabezas de equipo, porque si vos te fijás en mis trabajos, ninguno tiene esa impronta tan brutal, todos tienen algo de sobrecarga, pero ninguno tiene esa impronta brutal y espantosa que es lo que yo haría si me dejarían sola.

E: si te faltaran las compensaciones, por suerte laborás con otra gente, (risas)

EL: padezco de *horror vacui*.

E: pero está bueno, porque esa contención la gana en fuerza después en el plano.

EL: si, si, claramente porque yo analizo el plano como si fuese un mapa, a ver qué lugar... voy en el camino y en el cine independiente que generalmente se filma con réflex, que en el monitoreo algunas cosas se pierden, pero...

E: si, el viewfinder es una mierda

EL: pero es la realidad del tipo de circuito donde nosotros nos manejamos, este... que se yo. El rodaje que yo tuve y que tenía toda la saraza y estaba bancado por Endemol fue una garcha.

E: che, y esta cosa del espacio, ¿cómo la resolvés? ¿Cómo te relacionás vos? cuando llegás a una locación, ves el espacio que tenés para trabajar, o cuando tenés que pensar el espacio desde tu cabeza...

EL: es innato, no sé cómo, no tengo la más puta idea.

E: pero suponte, ¿vos planificás? Cuando tenés la posibilidad de hacerlo y todo. Cuando planificás, ¿tenés en cuenta cómo se van a plantar las cámaras?

EL: si, claramente.

E: ¿pedís el story(board)?

EL: yo trato siempre de hacer un story. Porque claramente ninguno tenemos el videograph acá en la frente, que va pasando la bajada de ideas, el ochenta por ciento de las veces eso no se hace con *Torcido* (cine) sí, a *Torcido* le hago yo los storys lo que me da una claridad absoluta sobre lo que estoy trabajando, *Tangram* (productora) tiene... esta cuestión de que yo elijo los grupos...

E: el otro día *Tangram* y *Torcido* se peleaban en el marco de una cátedra por ver quién te había descubierto primero.

EL: ¡me estás jodiendo!

E: si te juro

EL: bueno, fue *Torcido* el que me descubrió primero.

E: bueno, después lo voy a publicar esto...

EL: me muero de la vergüenza boludo!

E: en chiste lo hacían por supuesto, pero fue tan gracioso que me reí una hora.

EL: bueno, me siento recontra halagada, el egómetro hizo poing!.

E: y después se estaban peleando, “¡no! ¡Pero es nuestra!”

EL: yo ya les dije que yo soy de los dos, es como papá y mamá, uno no puede querer más a uno que a otro... y además son diametralmente opuestos y eso es lo que a mí me resulta interesante, y en algún momento ellos plantearon de hacer algo en conjunto y yo quedé en el medio, claramente, les dije, bueno muchachos van a tener que sentarse a plantear ciertas cuestiones, yo soy muy dúctil para trabajar, bueno, me adapto a cualquier cuestión. Nada, también tiene que ver con mi formación infantil, me arrastraron por doscientas mil fronteras y dijeron bueno nena adaptate y la nena se adaptó. *Torcido* es mucho más pausado, tiene tiempos de reflexión pero eso genera un trabajo de una calidad donde todo funciona como la maquinaria de un reloj, donde todos ya sabemos que es lo que va a pasar no hay sorpresas frente a esa situación y como generalmente el que edita es *Gaby* todo tiene un manto de dulzura lo que producen los locos, aun así lo que estén filmando es una nena saltando una rayuela o la hinchada del lobo, todo tiene un velo de dulzura alucinante. *Tangram* es lo diametralmente opuesto, donde el factor sorpresa es lo que apremia digamos, entonces bueno, son dos experiencias distintas, yo me acomodé muy bien a las dos, me siento muy bien laburando con los dos el tema es este que te digo dentro del núcleo de la productora no está la dirección artística. O sea DA viene siendo algo periférico que los dos se tironean, ahora que me lo decís, bueno tiene que ver con un aprendizaje de una dinámica de grupo, muchachos, yo con menos de tanta plata no puedo producir esto, yo por menos de tal tiempo no puedo producir eso, entonces volviendo a lo de los planos volviendo a lo de los espacios para mí el espacio es innato, aun cuando dibujaba y era chica hacía collage donde las hojas se superponían y salía de la bidimensión, a mí la bidimensión me aterra porque es una artificialidad eh.. Entonces la cuestión espacial lo primero que hago es pensar cuestiones que no me competen a mí pero lo primero que hago es pensar cuestiones de circulación de esos determinados espacios.

E: claro, eso te iba a decir, ¿Cómo es planificar volumen para que después termine en un plano o como es pensar la circulación del equipo, ya que de pronto vos tenés que plantar la cámara y no te alcanza el tiro de cámara, etc...?

EL: hay una cuestión que es innata, como te dije recién, que yo no sé cómo llego a esa reflexión porque tiene que ver con mecanismos que están innatos adentro mío, yo, laburo mucho en red, de hecho la llegada de Google drive fue para mí la gloria absoluta porque yo en estos laburos en estos grandes documentos yo atravieso a todo el equipo, digamos cuando yo planteo las necesidades de arte y armo los primeros bocetos espaciales, se los mando a todo el equipo, pero porque tiene que ver que yo tengo, esto que te digo, priorizo equipos de trabajo, entonces bueno ahí se plantean las realidades de bueno...

E: insisto, vos hacés un planteo personal cuando vos estás de acuerdo en un montón de cuestiones estéticas

EL: ¡claramente! Y por eso elijo también determinados grupos, sin menospreciarlos, yo trabajé mucho con Farsa (productora) y a mí algunas cosas que produce Farsa me gustan y otras no. Y en determinado momento se me hizo muy densa esa cuestión,

había otras cuestiones que bueno...

E: ¿en cuales laboraste de Farsa?

EL: laboré como realizadora, porque bueno, ellos tiene al *Gaita* que es el DA, es un excelente DA, lo que me gusta de Farsa es que tienen una estética hiper definida y la han sabido explotar bien, nada, yo tengo mis internas respecto al tema, pero yo hice la realización junto con el chino *Calmet* que era con quien yo laboraba en ese momento el hijo de Héctor el escenógrafo del San Martín hice "Planes" del *Bahiano* la realización es del *Chino* y mía, o sea todo lo que es la construcción escenográfica, "En los sueños" de *Catupecu (Machu)* la realización es mía, eso fue un tema, porque el fletero nos partió a la mitad todas las paredes, bueno, fue un bardo... a mí me gustaba la cosa estética que tenía Farsa pero había cosas con las que todavía no terminaba de sentirme cómoda y eso se sumó a que me mudé de vuelta a La Plata y dije bueno, muchachos, nos veremos en los sucesivos festivales de cine como sucedió el año pasado, nos saludamos, nos abrazamos "ay qué lindo verte" está todo más que bien pero por eso te digo, si voy buscando como un nicho que me permita laborar cómoda, no me gusta laborar incómoda porque este es un laburo que demanda mucha energía física...

E: y con respecto a esto, enlazando un poco estas cuestiones de los chicos de Farsa con una estética muy determinada y muy trash y que se yo, o esta cosa que decíamos de estar todo el tiempo juntando cosas de la calle, ¿Cuándo vos tenés que elegir la materialidad de los objetos que después... como llegás a esa instancia? ¿Sos de recorrer circuitos de compra-venta?

EL: de hecho estoy tratando y si la facultad de cine me ayuda sería de una cosa muy genial, sería que la gente de los compra-venta de calle 1, empiecen a alquilar los muebles por jornal, estoy intentándolo, todavía no lo he logrado, mandándole gente que le pidan que alquilen los muebles, convenciéndolos de que es re buen negocio, porque cobrándoles solamente el diez por ciento por jornada tienen en diez días y toda la saraza, bueno, no lo he logrado pero estoy en eso, sí... ¿Cómo elijo la materialidad? Tampoco lo sé, es innato, yo miro mucho, investigo mucho, busco muchos referentes entre gente que conozco y gente que no conozco, digamos tengo referentes que me gustan que son los que te nombré y tengo gente que descubro a partir de los trabajos y la materialidad va surgiendo, va surgiendo un poco de los materiales que yo ya conozco, de los materiales que propone el director fundamentalmente foto para mí en ese sentido es fundamental, porque yo cada material que elijo lo charlo con foto para ver las cuestiones de reflexión y todo lo que tiene que ver con lo lumínico, a mí hay cosas que se me escapan porque no conozco específicamente ese arte.

E: pero entendés mucho de fotografía, ¿te parece que es importante entender de fotografía?

EL: si claramente, me parece que es importante entender todas las áreas, para no asesinar el laburo del otro digo creo que este es un laburo que es interdisciplinario e interdepartamental, donde todas las partes tienen que funcionar como una ópera, para mí tiene la analogía de una ópera... todo tiene que estar diagramado y funcionar, bajo un son que te va marcando los acordes donde cada uno sabe lo que tiene que hacer, aunque no lo sepa, pero por lo menos no pisarle la capa al que tenés al lado y tirarle a la mierda el vestuario, me parece que tiene que ver con eso, entonces digamos, yo charlo mucho estas cuestiones, tiro propuestas todo el tiempo, tiro idea, idea, idea y alguna queda y ahí se va armando el cuadro, yo no tengo esta cosa de que todo está sujeto a análisis, hay cosas que son puestas por una función conceptual y otras que no, que son porque estaban, porque era lo que había, porque fue lo que conseguí, digamos, tiene que ver con eso trato de manejar conceptualmente hablando todo, pero

sí hay cuestiones que tienen que ver con la situacionalidad, el aquí y ahora.

E: ¿y cómo te llevás con esa responsabilidad de influir en la acción muchas veces, o influir en cuestiones determinantes de una escena?

EL: no tengo ningún tipo de problema (risas), al contrario.

E: sería como: “me va a odiar el actor cuando le presente este objeto pero me chupa un huevo...”

EL: voy a tratar de explicar bonito de que “si lo agarrás de acá se va a romper asique vas a tener que estar con la mano contra natura para que no se vea la marca” (risas), no me parece que de todas maneras esta cosa tiene... paréntesis con los actores, después volvemos.

E: ¡no, no! Es un mundo que no queremos ni tocar en esta entrevista.

EL: no queremos tocar porque son un grano en el culo, básicamente.

E: ¿y yo que estoy de los dos lados...?

EL: si bueno (risas). Es difícil, es un feedback, porque hay ciertas cuestiones en las cuales me meto en el trabajo del actor diciéndole por acá sí por acá no, esto lo podés agarrar, esto claramente no, pero por otro lado él también se mete en mi trabajo, con las necesidades de su personaje, entonces ahí también hay una comunión, yo voy a interferir en su personaje, vos también vas a interferir en mi estética, bueno, tratemos de ver como lo podemos solucionar, digamos y el tema de los actores es un tema porque hay cuestiones que tienen que ver concretamente con la cuestión actoral y hay cuestiones que tienen que ver con el capricho entonces ahí es donde por ahí es complejo y mando a mi asistente (risas) “anda y encárgate de este mono, porque lo voy a matar”.

E: ¿bocetás vos? Hacés plantas, digo porque los escenógrafos tienen una costumbre...

EL: si, si y además porque es una bajada, te muestro (saca un cuaderno lleno de garabatos y papeles pegados) acá planteo ideas, espacios, especies de storys donde voy planteando lo que tengo en la cabeza. Esto son cosas para mí, después yo hago fотomontajes para entregar, porque son mucho más rápidos digamos, yo a la productora le mando... y también para evitar cuestiones que tienen que ver con la estética del dibujo, yo tengo un dibujo que es hiper particular mío y entonces bueno, ponele todos los vestuarios son fотomontajes, para evitar problemas donde además adjunto paletas de colores desde los naranjas hasta los amarillos

E: pero estas son cuestiones estéticas de tu forma de dibujar medio caricaturesca a veces se traducen en esas creaciones

EL: si totalmente, yo tengo una... por algunos problemas que he tenido en otras producciones, yo hago todas las gráficas, todo lo que aparece el frasco de shampoo todo lo que sea, para evitar que se vea...

E: ¿vos sos diseñadora también?

EL: no, pero trabajo con diseñadores entonces, mejor dicho, le doy clases a diseñadores entonces algo del oficio tuve que aprender, entonces yo hago todas las

gráficas para evitar que se vean las cuestiones de marca y que un futuro lejano te puedan romper las pelotas con esa cosa...

E: ¿inflúis también en el arte de tapa, afiche?

EL: a veces sí, a veces no, depende si me lo piden, de todas maneras opino, porque soy opinóloga profesional, me han pedido a veces que haga alguna que otra gráfica, yo no tengo problema trato de estar lo máximo posible, lo máximo que me permiten sin romperle las pelotas al editor en el proceso de la edición o al menos ver la mayoría de los primeros cortes como para ver qué es lo que hay que arreglar, muchas veces las cosas de arte se arreglan en postpro (ducción) muchos agujeros que quedan se arreglan en postpro, sin interferir en el laburo del otro, trato de participar en todo el proyecto

E: ¿Cómo te sentís cuando te cambian un color o algo en postpro o te cambian la paleta?

EL: no me genera ningún problema, mi trabajo no es sagrado. Por otro lado, yo no tengo el referente específico del cine, cualquier cosa es mi referente desde una gráfica japonesa de caramelos, hasta una tela estampada del siglo XV... cualquier cosa es mi referente

E: ¿hiciste reconstrucción de época en algún momento?

EL: sí, una, no me fue muy bien, pero porque la directora era... grrrrrr. Entonces se hizo todo un matete, fue muy frustrante porque yo trabajé mucho, hice toda una reconstrucción de época que era en dos instancias, primero era, finales de 1890 y luego... era la transición de un niño, primero en 1890 y luego 1940, un laburo muy grande porque había poca guita como siempre... Sí, recrear 1800 con quinientos pesos. Posible porque yo pedí mucho tiempo para laburarlo y después todo el laburo que yo había hecho no fue tomado en cuenta y se desestimaron locaciones, cosas que se habían hablado muy específicas que tenían que ver con el vestuario, que era hiper específico, sobre todo el tema de los zapatos que era lo más complejo conseguir porque todo lo otro es transformable, modificable, etc.

E: bueno ahí voy... vos creés que lo interesante es ser documentalista, ir a la fuente, investigar o te parece más interesante este concepto de adaptar, “a mí me parece que este zapata da” aunque sea de otra época, pero acá me parece que va muy bien

EL: Ahí se mezclan varias cosas, primero, yo si creo en el documentalismo, yo soy enciclopedista busco mucha referencia de época pero también se cruza esta cuestión de a ver si el guión me permite. Si yo tengo que hacer una reconstrucción muy estricta respecto de lo estético o si es una cuestión que me permita jugar más o menos con los límites de esta esteticidad de época después hay una tercera pata de esta mesa que es la realidad entre lo que uno proyecta y lo que uno consigue, la mayoría de las veces (...) la realidad y la ficción se cruzan para generar un tramado de lo posible. Eso que yo proyecto, muchas veces no es posible entonces bueno, yo en este sentido tengo una lógica operativa. Mi trabajo además de mi trabajo proyectual, insisto en esta cuestión, trabajamos en cine independiente por lo tanto está atravesado por una lógica que tiene que ver con somos pocos y lo manejamos más o menos así, esta cosa que te decía de lo *Mc Giver*, yo tengo la concepción de que hay que saber resolver problemas no hay que enroscarse con el problema, hay que buscar soluciones, es como el cuento de la lapicera de la NASA y los rusos, yo llevo un lápiz básicamente, ¿lo conocés ese cuento? La NASA en los primeros viajes espaciales descubre que en gravedad cero las

lapiceras no funcionan porque la tinta no baja, entonces les toma diez años desarrollar una lapicera a inyección que les salió veinte millones de dólares, los rusos llevaron un lápiz... yo soy los rusos.

E: ahí me parece que está el nudo, a nosotros en la institución nos enseñan a producir audiovisual con una dinámica fordista... es así, la línea de ensamblaje, todo dividido por departamentos y resulta que somos cuatro gatos locos, somos los mismos cuatro amigos que nos sentamos a tomar una cerveza pero resulta que en el rodaje después uno es el DF, el otro es el Director, el otro es el...

EL: bueno, así se armaron las productoras con las que estoy trabajando ahora...

E: estamos muy seteados con una estructura de laburo muy industrialista pero que por un lado te resuelve muchas cosas pero por otro lado te las complica digamos pensarlo de esa manera, vos como te sentís, digo, si a vos te parece que está bien o habría que discutir la forma de producción acá en la Argentina

EL: y para mí las transpolaciones no son buenas ideas, pretender trabajar acá como se trabaja en Hollywood es un irreal, por cuestiones geográficas, prácticas, etc. etc. Nosotros no somos Hollywood, claramente, Bollywood tampoco, trabajamos igual a nadie excepto a nosotros, en principio me parece que ese tipo de transpolaciones son complejas, no sabría decir que... trabajé en un solo proyecto de cine no independiente, bancado por Endemol, ni siquiera hice DA, fui una vil realizadora y claramente había un lenguaje que yo no manejaba que tenía que ver con el tipo de organización, todo me parecía un desperdicio, todo me parecía un exceso y mi sensación permanente fue la de la lapidación del recurso, "total hay" (...) es como demasiado acá no se filma con esos criterios precisamente porque no somos Hollywood y acá se filma de otra manera, ciertos criterios que para nosotros tienen que ver con la tradición de lo atamos con alambre, ellos no lo tienen asique tienen momentos donde entran en puntos muertos y solucionan las cosas de manera distinta a la nuestra, nosotros en ese punto somos mucho más pro activos, como se maneja el cine industrializado argentino, INCA, yo no sabría decirte, porque yo en todo caso con los que trabajé fue con Endemol una productora de televisión que intentó hacer cine y no le fue muy bien.. (...)

E: si, pareciera que están alteradas las prioridades...

EL: yo entiendo que querés tener actores que te vendan el proyecto, que vendan entradas, claramente, ahora, a los actores en bolas no los podés mandar, entonces tiene que haber un acompañamiento de ese nombre porque si no es un bajón. Retomando esta cuestión que vos decís de la institucionalización y la manera de laburar yo creo que lo que le falta a la institución es práctica es salir a la calle y practicar, en escenografía por lo menos han tenido un criterio muy espantoso que es en mi generación por lo menos, creo que ahora cambió un poco, tengo mis reservas, no les gustaba que uno trabaje en proyectos mientras estaba cursando, literalmente no les gustaba. Me han llegado a decir que esto era como medicina, que hasta que no tenés el título no podés ejercer.

E: en algunos ámbitos se mantienen ciertos pruritos...

EL: ¿por qué? si en este contexto contemporáneo estamos atravesados por la filmación, si hasta mi primito de cinco años filma. ¡Filmá! ¡Filmá todo lo que puedas! Filmá con cámaras de buena definición, filmá con cámaras de mierda, donde la alteración del pixel te genera cuestiones cromáticas muy interesantes, que pasa con las

cámaras de mala calidad y que saturan que pasa con las cámaras con lentes de fotografía, al contrario, filmá, hacé, producí, meté mano, clavá clavos, reventate la cabeza porque pusiste mal un plafón son todas cuestiones que hacen al *hacer* de la profesión y tiene que ver con esta cuestión que hablábamos al principio de los oficios profesionalizados, o sea, se fueron al carajo, ni muy muy ni tan tan, lo ideal sería tener una práctica que te da el oficio y tener el cuerpo teórico que te da la profesión. Ni oficio solo porque sos un bajón que está veinte años metido en un canal de televisión que no ves una imagen que generás todo lo mismo, que es lo que a mí me pasa con polka, las producciones de polka a mí no me gustan, salvo casos muy específico usa los mismo tachos y los mismo cuatro decorados siempre, son un bajón.

E: depende como los uses...

EL: las últimas tres que vi fueron como, “tanta plata tenés y hacés esta garcha...”

E: productoras muy chiquititas con esos mismos tres decorados te hacen un quilombo terrible.

EL: desde el punto de vista de estar participando en productoras independientes que filman una serie con quinientos pesos, veo eso y me parece un desperdicio que es lo que me pasa con las grandes productoras (...) institucionalmente lo que falta es un poco de práctica. Salir a la calle y hacer, hay mucha conceptualización sobre la producción de sentido, hay mucha conceptualización sobre el cómo deberían ser las cosas, pero las cosas no son así.

E: y para redondear, ¿Cómo te parece que tu oficio actúa como medio expresivo, como te expresa a vos, como te define?

EL: no sé, yo soy esto, en mi vida cotidiana pienso en el momento de acomodar los platos en el momento de poner una maceta, pienso en los balances de los espacios, pienso en las paletas de colores hay un factor importante de diseño espacial en mi propio espacio. Tengo esa enfermedad transmitida mal, está todo fríamente calculado, atravesado por las instancias de la realidad, que convivo con otra persona que no piensa en esas cuestiones entonces es la mezcla del desorden de una maniática y un despelotado. Entonces es como bastante divertido en ese... si soy eso, a mí los días nublados me gustan porque miro las nubes en función de la paleta de grises.

E: sentís de alguna manera que cuando estás trabajando en arte en una producción audiovisual, cuando vos lo ves después decís “ay mirá, eso que puse ahí, tiene un valor para mí porque expresaba justo una sensación” ¿te pasan esas cosas? ¿Cómo encontrar mensajes cifrados en tu trabajo?

EL: yo pongo mensajes todo el tiempo, y por eso me divierte mucho también hacer las gráficas, porque ahí tiro saraza... son como las válvulas de escape, donde yo zaraceo permanentemente, si soy extremadamente crítica con mi trabajo, si bien reconozco los aciertos voy directo a los errores porque es lo que me pega en el ojo, asique lo uso también como mecanismo de aprendizaje.

E: vos me comentabas de la misoginia y ciertos ambientes, y eso que vos me decías soy nena no hago fuerza

EL: si pero en rodaje soy más chongo que cualquiera, para mí la misoginia tiene que ver con cuestiones más institucionalizadas. *Rodolfo Denevi*, particularmente es un pope dentro de lo que es la estructura del Sica y del cine argentino, a mí me habían dicho que era muy misógino pero yo hice el curso de DA en el Sica y no me dio mucho más

de lo que me daba la facultad, si me sirvió para hacer algunos contactos y si había una tendencia donde las mujeres o eran productoras o eran DA que a mí me rompe soberanamente las pelotas, esa cosa sexista que yo no la tengo, acá en La Plata no existe ese prurito, yo tengo dos amigas gaffer, que en otros ámbitos no serían bien vistas, yo tuve ese problema pero en el teatro, a mí me convocan para hacer una escenografía en el Coliseo Podestá y yo llego con mi valijita y los dos montajistas me dijeron “no nena, esto déjasele a los profesionales” y yo les contesté que yo era el profesional que habían contratado, yo entiendo tu cuestión de ser planta permanente en el teatro... bueno finalmente lo solucioné regalándole una botella de vino se terminó el problema y me adoraron. Pero sí hay ciertas cuestiones donde todavía es muy complejo quebrar el machismo, tiene que ver con una cosa generacional, ya estas generaciones que están ahora en actividad, no la tienen

E: y a la inversa, ¿vos sentís que las mujeres necesariamente o particularmente tienen una sensibilidad especial para esto?

EL: ¡ni en pedo! Hay cada pelotuda trabajando con ideas que le parecen brillantes y es un horror, acá no hay una cuestión genérica, tiene que ver con la capacidad que tiene uno de resolver ciertas cuestiones prácticas o estéticas y el background que tenés. Si vos tenés una persona que no le interesa la investigación que me he encontrado con escenógrafas en instancias de quinto año en la escuela de teatro que me han dicho, “no, no, yo no veo nada porque me contamina” es un irreal boludo, ¡es un irreal! Salí, filmá, equivocáte, hacé mierda todo hasta encontrar una estética que te sea propia, las estéticas de cada uno son una sumatoria de cosas tiene que ver con lo que uno consume lo que uno vio de donde viene y esa conjunción tiene que estar en negociación permanente con lo que el otro ve con lo que el otro vio, con la formación por eso yo hablo de esta cuestión interdepartamental donde todo no gira alrededor de una estrella.

E: la última, ¿qué es lo que te resulta más interesante del oficio?

EL: hay una adrenalina especial en el momento del rodaje, pero también me gusta todo lo que es la parte de proyección que me resulta super interesante, odio hacer vestuarios pero también es una parte importante y necesaria es también una de las partes visibles de la cuestión estética así que me lo fumo. Todo me interesa, todo me obligo a aprender algo nuevo y ponerme en alguna situación que a veces conozco y a veces no. Tiene una cosa de investigación y actividad que te obliga a poner el intelecto permanentemente en funcionamiento donde uno tiene que investigar, hay que hacer investigaciones reales de eso que vos querés expresar o decir y toda esa operativa alrededor de ese proyecto.

Entrevista a **IGNACIO VAELLO**

Franco D' Alessandro – Camila Provost

Vestuarista, escenógrafo, sastre, estudiante. Trabaja en teatro y cine, combinando lo propio de ambas disciplinas con un estilo propio.

E: ¿Cómo llegás a trabajar en esto?

Ignacio Vaello: Estudie teatro desde chico, desde los 8 años, estuve en la Escuela Provincial de Teatro. En segundo año del profesorado me di cuenta que no tenía ganas de actuar para la gente y me puse a estudiar cine, me fui para atrás. Estudie cine durante tres años y por las vueltas de la vida volví a hacer un taller de teatro. Cuando llego conozco a Eugenia,

Y a Laura y a Alejandro, "gente con la que hoy trabajo, que trabajaban como escenógrafos y profesores de teatro. Me quede una tarde a ayudarlos, me quede dos, me quede tres... y me puse a aprender el oficio de la escenografía con Eugenia, escenógrafa recibida de la Escuela de Teatro.

A mí siempre me intereso la ropa, la estética, la puesta en escena en todos los sentidos, desde el lugar a donde vivo, hasta los lugares donde laburo o lo que tengo que hacer para laburar.

Justo a Euge le sale un trabajo grande de vestuario, me llama a mí para laburar, ella no tenía mucha idea de moldería, de confección, de telas, ella es escenógrafa, y de esa manera empecé a trabajar. Trabajamos juntos durante cuatro años haciendo escenografía y vestuario para teatro independiente. Trabajamos mucho tiempo con *Alejandro Orduna*, un chabón que ahora, tiene un lugar físico que trabajaba con nosotros en Satélite. En sus muestras siempre hacía una obra de teatro... en fin, y yo nunca deje de estudiar cine. Entonces empecé a volcar la idea de ser director de cine, que es la que tengo, y la experiencia de la escenografía y el vestuario al cine, por loque siempre termino ligado también a la dirección o a la dirección de arte, o con la producción de la dirección de arte.

Paralelamente, tuve la posibilidad el año pasado de entrar en el departamento de sastrería en el Teatro Argentino, haciendo pasantías gratuitas, trabajando en diversos proyectos. También estoy en la escuela del teatro, perfeccionándome como sastre.

Y ahora también estamos filmando y estoy siempre ahí, con la dirección de arte.

Entrevistador: ¿Lo diferente y lo parecido de trabajar en teatro y en cine?

I.V.: Había cosas fundamentales entre loque es una escenografía para cine y una escenografía para teatro: la escenografía para teatro tiene que ser funcional para, por ejemplo, 6 semanas de función. Una misma sala tiene que ser utilizada para un montón de cosas, entonces ya pensás en la escenografía desde el armado, el desarmado, el guardado, desde la utilidad, de desde donde se va a ver esa escenografía según las posibilidades de la sala, de cuando se hacen pruebas, de si el empapelado te garpa o no te garpa ... Y también está muy relacionado a la técnica, que es la luz, porque si tenés una escenografía que sube y que baja, que prende y se apaga, tenés que ver que te quede bien siempre cuando se prende y se apaga, si tenés la posibilidad de desenchufar todo o no, y ver cómo te queda.

Y en el cine, tenés planes de rodajes armados, en donde armas un espacio que, por una cuestión de continuidad, no se toca. Y una vez que terminó de filmarse, el escenario se desarma y ya está. Tenés una libertad a la hora de armar, mucho más grande. No es lo mismo poner y sacar una cama una vez, que sacarla 50 días seguidos para una temporada, por un montón de cosas: desde la movilidad de ese mueble hasta

el armado o desarmado; no es lo mismo poner polvo para una escena todos los días que empolvar un espacio una vez y seguir utilizándolo para diferentes escenas, modificando lo justo pero sabiendo que cuando se termina la escena se desarma.

E: ¿Hay alguna de estas dos disciplinas que sientas que te da más libertad a la hora de trabajar?

I.V.: El cine te da mucha más libertad para mí.

E: ¿Pero no están mucho más divididos los roles, por ejemplo, en relación a la dirección de arte con la de fotografía?

I.V.: Sí, pero en los dos lados se trabaja en grupo igual. Vos en el teatro trabajas con el actor que se va a sentar en la mesa, a ver si te aguanta la mesa, con el Vestuarista para que la chica no tenga tul porque se va a sentar sobre una mesa de madera astillada, entonces se puede quedar enganchada. La gente de técnica para que cuando la chica dice "chau" le vaya un seguidor en la cara... Y en el cine es lo mismo, vos trabajás con un empapelado que al director de fotografía en su propuesta, por ejemplo, no le dé mucho brillo, que no sea satinado; trabajas con el actor trabajando en que haga de cuenta que es su casa pero a la vez sabiendo que no se tiene que apoyar en la pared porque se puede caer... o sea, o sea una pared de verdad, porque es un lugar real.

E: ¿Cómo te adaptas a las necesidades de los lugares donde se desarrolla la obra, en relación a la propuesta, sea teatro o sea audiovisual?

I.V.: Hay una realidad en el teatro, y es que vos tenés que hacer escenografías que puedas presentar en una sala del Teatro Argentino o en una sala como la de La Nona, por ejemplo. Entonces bueno, tenés cosas básicas, vos sabes que en una escena nunca te pueden faltar una cama y una mesa de luz, por ejemplo, entonces esa cama puede estar acompañada con cincuenta arañas o a estar solo la cama, la mesa de luz y una columna que es parte de la sala. Podés jugar con la escenografía. Pero en el cine pasa lo mismo, porque cuando vos vas a buscar una locación te encontrás algo parecido a lo que te imaginabas, pero también hay que hacer ajustes de acuerdo al lugar, terminás modificando, siempre tenés lo básico y después tenés que ajustarte... Y eso es lo bueno también.

Por ahí tenés escenografías que te funcionan dos semanas en un teatro, y otras cinco son en otro teatro que no te funciona, pero porque se pegaron esas cinco semanas en la mitad de la primera función, y obviamente vos no lo tenías pensado. Y bueno, lo trabajas... Pero seguís trabajando en equipo, siempre.

E: ¿Cuáles son, para vos, las cuestiones fundamentales a tener en cuenta para trabajar en grupo, en cualquiera de los dos soportes?

I.V.: La comunicación es fundamental para mí. Y el respeto al trabajo del otro, porque realmente para el actor ponerse en personaje es un trabajo, para el carpintero hacer el bastidor es un trabajo, y para el director de arte es fundamental en su trabajo pensar en color, pero con el director de fotografía. Cada uno quiere que lo suyo salga, pero la comunicación es lo único que te va a llevar a un orden. Que vos construí un espacio en donde el actor entra y se siente cómodo, el director de fotografía está cómodo con la luz que logró, y el director de arte también en relación a la paleta de colores, que se yo! Y el director está contento con haber logrado el espacio y la situación que quería lograr.

Pero me parece que eso, lo fundamental es la comunicación, lograr comunicarse. Muchas veces también hay que lograr modificar, porque hay muchas personas que quieren distintas cosas y se genera una disyuntiva ... Hace poco nos pasó, en relación

al vestuario, haciendo un infantil, que había personajes tipo hipocampos, sirenas, y la idea no era generar un disfraz de hipocampo sino que eran ropas modificadas a la morfología de los animalitos ... smoking, con las colas paradas, por ejemplo, pelucas con jopo ... Y el pulpo era un traje que tenía un montón de brazos, y el actor nunca se pudo acostumbrar a ese traje, que sumaba un montón, pero el actor no podía, entonces hubo que cambiar. Y se estrenó la obra y ninguno de nosotros estaba conforme con el traje que tenía el pulpo, pero tenés que ceder, porque el actor tiene que estar cómodo, porque el producto tiene que realizarse de una forma u otra, y eso fue comunicación. Se utilizó el estampado pero se sacaron los ocho brazos que tenía el traje, perfecto.

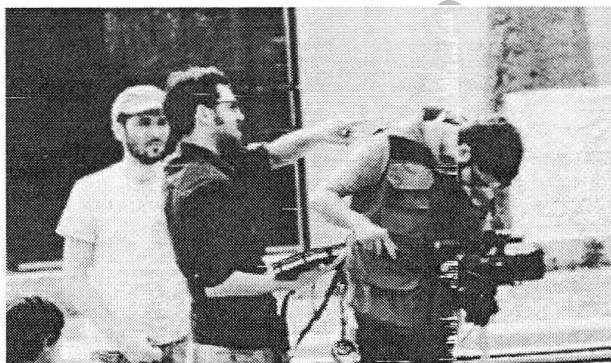
Se habló con el director de las disconformidades y se llegó a un acuerdo, también están los directores o directores de arte que te dicen "o salís con el traje con ocho brazos o no salís", pero no es la idea... es comunicación, es primordial.

E: ¿Cuánto crees que hay de instinto y cuanto de teoría en la dirección de arte en general?

I.V.: Me parece que la teoría es un gran apoyo a ese instinto, a esa forma, pero hay una parte que es instinto.

Hay veces que termino resolviendo ohaciendo cosas que creo que son instinto, que no las aprendí en ningún lado, y otras veces me encuentro haciendo cosas que si aprendí. Esto tiene algo de que estas aprendiendo todo el tiempo igual, todo el tiempo te estás encontrando con una situación a resolver, es bastante adrenalínico también. Pero si, la teoría es importante, ver es importante, saber escuchar es importante. Que te explique el director de fotografía loque quiere lograr, que el director te diga a dónde quiere ir, que venga el actor y te diga que le molesta el tiro del pantalón y te tengas que poner a buscar cómo resolverlo... uno sabe manejarse dentro de una teoría organizada de trabajo, dentro de un ordenamiento, de un funcionamiento donde uno quiere poner losuyo, y mucho de eso es instinto.

Hay gente que tiene más capacidad o menos capacidad de resolver las cosas, y eso es instinto también me parece.



Entrevista a **MARÍA EMILIA OLDRINO.**

Leandro Robles - Lucas Oldrino

María Emilia Oldrino es una joven y prometedora fotógrafa de La Plata que comenzó recientemente a incursionar en el mundo de las artes audiovisuales (actualmente estudia Cine en la Facultad de Bellas Artes de la UNLP). En la entrevista nos cuenta sobre su experiencia en relación a la puesta en escena desde ambos lenguajes artísticos. En su facebook se puede ver su trabajo.

Entrevistador: ¿Cómo te describís en relación a la dirección de arte?

María Emilia Oldrino: Es una parte fundamental en lo que es la parte visual o audiovisual, porque siempre la puesta en escena o la dirección de arte va de la mano con el mensaje que uno quiere dar, con lo que uno quiere transmitir y está presente en cada toma, en cada tema que uno decida hacer, desde todos los aspectos. Desde la concepción de la idea, uno ya está pensando en lo que es la dirección de arte, en qué es lo que va a elegir, qué paleta de colores, si va a haber gente, si no va a haber gente, si va a ser un escenario creado, si va a ser un espacio natural, qué es lo que toma de ese espacio; en base a eso que uno quiere contar en un espacio determinado, qué gente necesitás, porque no me voy a poner a crear un espacio, o a elegir un vestuario, sino que voy a conseguir gente y hacer una investigación en base a eso que quiero contar porque seguro que siempre hay gente más experimentada, o si hago algo de época tengo que meterme en esa época y ver qué se hacía y qué se usaba, cuál era la movida cultural, social y política del momento.

Siempre los fotógrafos trabajan con la mirada propia y con todo el bagaje que tiene esa propia mirada y por lo tanto ninguna mirada va a ser igual. Lo que cuento con respecto a este trabajo que hicimos en la Isla Paulino es que fuimos varios fotógrafos, y como cada uno tomó algo totalmente distinto y cuando por ahí uno tomó una foto en blanco y negro de un pescador super alegre, yo estaba tomando una foto en blanco y negro de un tacho que decía residuos pero que toda la basura estaba alrededor (ver foto adjunta), tirada en el piso, y no estaba en el tacho. Entonces ahí está la decisión de cada uno, ahí está el encuadre, es decir, qué es lo que entra y que es lo que no entra, qué me sirve y qué no me sirve; digamos, el encuadre como algo que podés utilizar para que entren más cosas o porque vos justamente querés recortar y querés que se vea algo reducido de una totalidad que por ahí no te sirve para contar lo que vos querés contar.

E: Hablabas de las decisiones que tomás desde que te formaste. ¿Cómo te formaste? ¿Cómo arrancaste?

M:E:O.: Yo muy bien no sabía que era lo que iba a hacer. Sabía que de alguna manera me gustaba la fotografía, pero era como un presentimiento, en realidad una sensación que tenía y me metí a estudiar en la escuela de fotografía de Yoyo Pereira, que es un fotógrafo muy reconocido, sobre todo por sus trabajos de fotografía historiopédica y su escuela se enfoca sobre todo en lo que es la fotografía documental y quizás no era exactamente lo que yo iba a buscar, pero me sirvió para verle el lado poético de la fotografía y el costado documentalista, pero en el sentido de protesta o poner de manifiesto alguna cuestión que por ahí o no lo contemplaba tanto y también fue abrirme los ojos a eso y al poder que tiene la fotografía socialmente. Fueron dos años bastante intensos. En el medio fui explorando otros campos a partir de que surgían otros trabajos y por ahí como yo no había hecho muchas cosas era empezar a buscar

distintas experiencias a ver con qué me llevaba más. Por ahí era un día estar haciendo deporte y otro día teatro, un día estar creando un homenaje a un artista y otro hacer algo documental en una isla como contaba, que nada que ver. Así llegué a meterme en un curso de fotografía de moda por ejemplo, que se dictó en el Teatro Argentino por un fotógrafo muy bueno en el que había un filtro, un proceso de selección muy grande también; entrar ahí fue muy bueno digamos para explorar un campo totalmente desconocido. Era un mundo que tenía mucho más que ver con el vestuario, el maquillaje, el peinado, qué modelos; y algo que yo no había pensado nunca que era la fotografía de moda pero como una foto que estaba transmitiendo ideas constantemente y que tenía, dentro de una producción de modas que uno puede ver dentro de una revista, una idea en base a la cual y a la historia que transcurría en esa foto, se elegía el trabajo que se iba a hacer; eso para mí también era totalmente desconocido. Ir encontrándome con un montón de cosas nuevas que al mismo tiempo servían de estímulo para seguir aprendiendo.

E: Hablabas de que en la escuela de Yuyo Pereira te hicieron ver el costado y la función social de la fotografía ¿Qué pensás al respecto cuando hacés tus propias producciones? ¿Tenés un concepto definido?

M.E.O.: No, no lo veo así y no me gustaría encasillarme en determinada postura a la hora de hacer una foto y que permanezca invariable con el tiempo, porque creo que las personas cambian, la profesión cambia y que va estrictamente ligado con la cuestión social y lo contemporáneo. En la medida que lo social cambia y que uno mismo cambia a medida que pasa el tiempo, la mirada propia va a ir modificándose. Tampoco creo en el encasillamiento de decir tengo que mostrar tal cosa en todas mis producciones, sino ir viendo qué sale. Obvio que si uno elige “voy a tratar determinado tema”, ahí uno se pone a investigar, y busca referentes de ese determinado tema, e ideas que me sirvan para exponerlo. Yo mencionaba la fotografía con cierto compromiso social en el sentido de que es un registro de algo que uno toma de la realidad para ponerlo en papel y hacerlo eterno. Si yo logro capturar un momento crítico y logro ponerlo en papel, es un pedacito de realidad que yo estoy guardando para siempre y pasa a ser un testigo histórico. En ese sentido me parece fascinante meterme en la fotografía. En la escuela, Yuyo (Pereira) nos contaba que había tenido que dar una charla de la fotografía en relación a la memoria y con función de denuncia, junto a dos fotógrafos más muy grosos, y mostraban como la primera vez que se había usado la fotografía en ese sentido, en realidad no había sido positivo como si uno dice “en la época de la dictadura sacaron una foto para conservar registro de como se oprimía a determinado sector de la sociedad” sino que originalmente se utilizó en una manifestación de obreros en Francia, en la cual sacaron una foto que sirvió para identificar y matar a cada uno de esos obreros. Eso da cuenta de que quizá uno esté tomando un registro con cierta intención pero puede tener un discurso a doble vía y que puede ser tomado de distintas formas; ya que cada persona que la interprete maneja conceptos distintos.

E: ¿Dónde ponés el énfasis cuando encarás un proyecto nuevo?

M.E.O.: Siempre sale de una idea que es lo fundamental que uno trata de respetar a lo largo del proyecto.

E: ¿En lo audiovisual también?

M.E.O.: Lo audiovisual es mucho más dinámico. Uno en la fotografía tiene una idea y la lleva a cabo pero tiene que estar todo concentrado en esa foto. En lo audiovisual, si bien la idea tiene que estar, esta tiene un desarrollo y recorrido temporal que es totalmente distinto y en el que intervienen muchos otros factores como el sonido, que

en la fotografía no está; uno puede tratar de generarlo pero como una emoción. En lo audiovisual es tangible. Hay un recorrido con distintas instancias que en la fotografía no existen y hay que ver cómo llevar esa idea, o si uno quiere que se llegue a esa idea después de cierta lectura o de cierto tiempo, o si se quiere trabajar la idea y desarrollarla a lo largo de una historia.

E: Háblame de tu equipo de trabajo ¿Tenés un equipo de trabajo fijo?

M.E.O.:No. Sí hay gente que uno sabe que labura bien, porque ya ha trabajado, maquilladores, gente también de fotografía o de audiovisual que uno sabe que trabajan bien y puede contar con ellos. Gente que fui conociendo en mi corta experiencia y sé que están en la misma sintonía. Depende del trabajo que esté encarando y la temática del proyecto voy a ir a buscar un equipo determinado que sepa que es acorde a esa idea que se va a estar desarrollando. Si yo quiero buscar vestuario voy a hacer una búsqueda y a partir de los trabajos que hayan hecho diferentes personas voy a saber si me sirven para esa historia o no. Lo mismo con el maquillaje. Hay maquilladores que trabajan muy bien el tema de los efectos y la creación de cosas que no existen, heridas. Cuestiones que dan en un maquillaje mucho más teatral. Del mismo modo hay otros que te sirven para lograr maquillajes más naturales, o para que no se note. De acuerdo a lo que quiera hacer o lograr voy a armar un equipo determinado.

E: En cuanto a la iluminación o los colores ¿Cómo es la elección?

M.E.O.:En ese sentido es mucho más estético, pero una estética que depende todo el tiempo de las emociones que uno quiere lograr, por lo que todo el tiempo se vuelve a la idea y cuál es la mejor forma de mostrarlo. En lo lumínico uno tiene que elegir si quiere crear zonas de sombra o de claridad, y con los colores uno tiene que estar pensando todo el tiempo cuáles son los colores que me permiten tal emoción o cuáles otros no me transmiten eso, si quiero que haya o no haya contrastes. Todo eso es parte de crear un personaje o de crear una escenografía, un decorado, una situación. Si después pongo eso en blanco y negro tiene que tener una fundamentación dramática; si va a ser un blanco y negro de altos contrastes o con una alta gama de grises. Todo siempre va a estar dependiendo de la idea que uno tenga y de las emociones que genere.

E: ¿Hay algún trabajo que te resulte memorable o que haya marcado un punto importante en la historia de tu producción?

M.E.O.:Todos los trabajos que hice para el curso del Teatro Argentino fueron importantes porque fue la primera vez que me encontré con el extremo caótico de estar haciendo una producción en la que entraban todas estas cuestiones. De pronto tenía que crear un personaje determinado, para lo que necesitas un vestuario y peinado especiales; determinadas cuestiones que refuerzan todo el tiempo la creación del personaje. Eso de estar buscando cosas y teniendo todo el tiempo cosas en la cabeza es lo más memorable.

E: Más temprano hablaste de una producción en la que tuviste que homenajear a un artista, ¿podes contarnos un poco de que se trata?

M.E.O.:Si bueno, dentro de estas producciones que tuve que hacer para el teatro que fue un reto y que yo creo que me la dieron ya pensando que era un reto para mí; y que fue homenajear a un artista que había fallecido unos días antes que tuviera que hacer esta producción que fue Leda Valladares (ver foto adjunta) y que yo creo que sabían

que me estaban dando un personaje por ignorante porque yo no sabía para nada, no tenía ni idea de quien era y puse cara de “sí sí, está bien”; yo no tenía ni idea así que llegue a casa y me tuve que poner a buscar a full quien era esta mujer y la cuestión era que no era un personaje muy popular no había mucha gente de mi entorno ni en internet había mucha información sobre ella y entonces tuve que empezar a buscar por otros lugares y también ahí fue ponerme como otra vez en una situación en la que no había estado, trabajar con algo que no conocía para nada y que tenía que rastrear y que internet no me servía, que tenía que ir de boca en boca y hablar con gente mayor para que contara su impresión.

[Se explaya en el tema]

Empecé a rastrear la información de ella, la poca información que tenía, me sirvió igual para saber para donde tenía que preguntar y que elementos tenía que conseguir. Yo tenía que hacer una suerte de homenaje entonces tenía que conseguir a una Leda Valladares de mentira y era un personaje en cuanto a lo físico bastante especial, era una mujer con ojos saltones, in look muy definido, con pelo corto, así que por lado fue la búsqueda de la modelo que me iba a servir y que tenía que tener un gesto en la mirada que fuera similar al de Leda, por otro lado, tenía que buscar el vestuario Leda era del norte, tucumana así que tuve que buscar un vestuario acorde, por otro lado tenía que buscar instrumentos, tenía que buscar cosas que me sirvieran para que, justamente, convocar en un par de fotos todo lo que ella era, también tuve que ir a buscar profesores de música para que me contaran que era lo que hacía Leda, que en realidad ella había escuchado un determinado tipo de música una noche y que le pareció algo que se estaba extinguiendo y que tenía que rescatarlo, que no podía morir ahí y en base a ello ella hacer una carrera súper interesante, además era un personaje bastante extravagante para la época porque siempre estaba como yendo al choque, siempre estaba como marcando algo y fue un reto grande para mí hacer eso, por suerte salió bien (risa).

E: Hablabas entre otras cosas, el reto de reproducir el vestuario que ella utilizaba o vestía por ser tucumana, ¿podes explicar un poco más al respecto? ¿Es necesario respetar rigurosamente o se puede hacer una adaptación?

M.E.O.: Uno puede hacer una adaptación, yo me encontré con el vestuario, a veces es lo que uno espera y a veces no, a mí me dieron un poncho muy prestado y yo no podía hacer nada con ese poncho, porque ese poncho tenía la parte por donde uno saca el cuello cocido y yo no lo podía descocer entonces no se lo podía poner a la modelo y tuve que improvisar y ponérselo por encima, que se vieran los flecos, que se entendiera que era un poncho (que se yo) era un poco crear la estética, no era necesario rigurosamente, aunque uno quiere representar a la persona que me había tocado lo más fielmente posible y ella tenía un atuendo definido.

E: ¿Y en cuanto a la escenografía que tuviste que construir para esa producción?

M.E.O.: Bueno, eso fue como una búsqueda por todos lados porque eran un montón de elementos con los que yo no contaba, tenía un margen de tiempo para hacer estas fotos y tuve que preguntarle a hermanos, vecinos, amigos a cualquier conocido, al amigo de un amigo, si tenía algo que pudiera servir y así fue como cada uno me fue dando desde un adorno, un instrumento, un vinilo que tenía viejo de Leda Valladares y María Elena Walsh, tomaba un montón de cosas, consultar a profesores de música por el tema de los instrumentos; La Plata es una ciudad muy húmeda y Leda usaba unos instrumentos más propicios para un clima seco y acá no había muchos, si buscaba

tenía que alquilar y entonces era como una cuestión medio caótica en ese sentido.

También hubo que buscar tapices, adornos para generar el espacio para generar un microclima como si se tratara de la casa de Leda, rodeada de sus cosas, de sus elementos, y en todo esto que estuviera la presencia de ella; sobre todo de su mirada, porque tenía una mirada muy característica y ahí se hizo mucho énfasis en buscar la modelo adecuada, con el maquillaje adecuado para poder permitir esto.

E: ¿Cuáles son tus herramientas a la hora de resolver una producción?

M.E.O.: Si por herramientas nos referimos a lo general, uno puede armarse de su formación, la gente de la que se puede valer, ahí la cabeza es la principal herramienta porque toma todas las decisiones, desde que objeto vas a utilizar para materializar esa producción hasta el equipo físico de personas que vaya a tomar.

E: ¿Qué mirada tenés hacia la dirección de arte?

M.E.O.: Me parece fascinante (se ríe). Su tuviera la oportunidad me gustaría estudiar dirección de arte, es fundamental.

E: ¿Crees que hay que estudiarlo para poder hacerlo?

M.E.O.: Sí, no creo que haya que hacerlo de una manera formal, puede ser informal, pero la dirección de arte viene ligada al conocimiento justamente de distintas épocas, de distintos procesos, saber que paso socialmente, políticamente, saber de vestuario, saber de arquitectura, saber de muebles. Dirección de arte requiere todo eso y como conjugarlo es parte del mensaje porque obviamente en un época pueden pasar distintas cosas, entonces uno tiene que elegir una parte de eso o todo pero a conciencia para poder transmitir un mensaje, no necesita saber mucho de eso para poder ser un director de arte.

(Se acuerda) Lo que había dado en la escuela de Yuyo Pereyra en una charla sobre fotografía de Denuncia y Memoria.

Uno habla del término denuncia como un término que lleva algo positivo, que busca un efecto positivo, sin embargo, la primera vez que se usó la fotografía como denuncia provocó todo lo contrario.

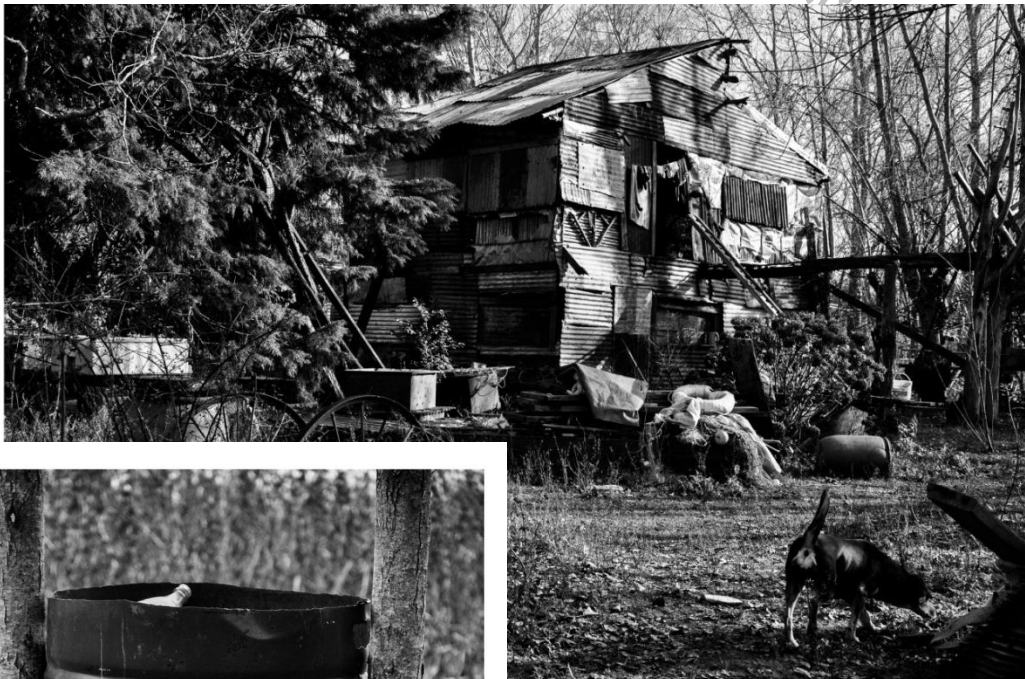
E: Si tuvieras que analizar la utilización que haces del encuadre en tus producciones ¿Qué podrías decir de eso?

M.E.O.: Siempre va a depender de la idea de la temática, yo no estoy encasillada a algo particular, yo puedo trabajar con un tema como la música, el teatro, con manifestaciones; voy haciendo distintos laburos entonces lo que es encuadre va variando, pero es algo que el fotógrafo y el que está en audiovisuales también hace con total conciencia, porque tener una cámara en la mano implica saber que uno está recortando con un rectángulo o un cuadrado, para mostrar una porción de la realidad de uno, todo lo que entra y todo lo que sale es una decisión que uno está tomando a conciencia críticamente y desde el lugar donde uno se para tomar eso, no es lo mismo encontrarse con un nene de la calle y tomarle una foto desde la altura de los ojos a echarse un poco y tomar esa foto a la par, a la altura de su rostro. No es lo mismo tomar a un ídolo desde un Angulo o de otro, si uno lo puede glorificar tomándolo desde abajo que tenga una impronta mucho más imponente, inclusive puedes ponerle rayos de sol que entren para exagerar mucho más.

E: ¿Cuál es la relación de tu obra con el canon ya pre-existente?

M.E.O.: No tengo una mirada muy estática, mucha gente por ahí dice “bueno, si cumple con un punto A, un punto B y un punto C entonces esto es una fotografía clásica o esto es arte y esto no es arte”. Yo creo que el tema de la fotografía, las artes audiovisuales y cualquier arte en realidad va por el lado de los sentidos, de las emociones, de lo que transmite, o no, y la relación que tiene con el artista que quiere mostrar o manifestar. Si uno ve en fotografía muchas veces me ha pasado que dicen “bueno nosotros, los profesores, enseñamos todo lo que es la técnica, los encuadres, las figuras” y esas son nociones que uno considera o que tiene incorporadas porque las aprendió y algo que me decían en la escuela de Yuyo es que uno aprende todo eso para después patear el tablero y buscar otras cosas y si uno logra una buena fotografía que te importa si la hiciste con un celular, si la hiciste con la mejor cámara del mundo, si la foto esta torcida o si esta movida. Si está transmitiendo lo que uno quiso, si está generando una emoción, es una buena fotografía.

Anexo



PH: EMILIA OLDRINO

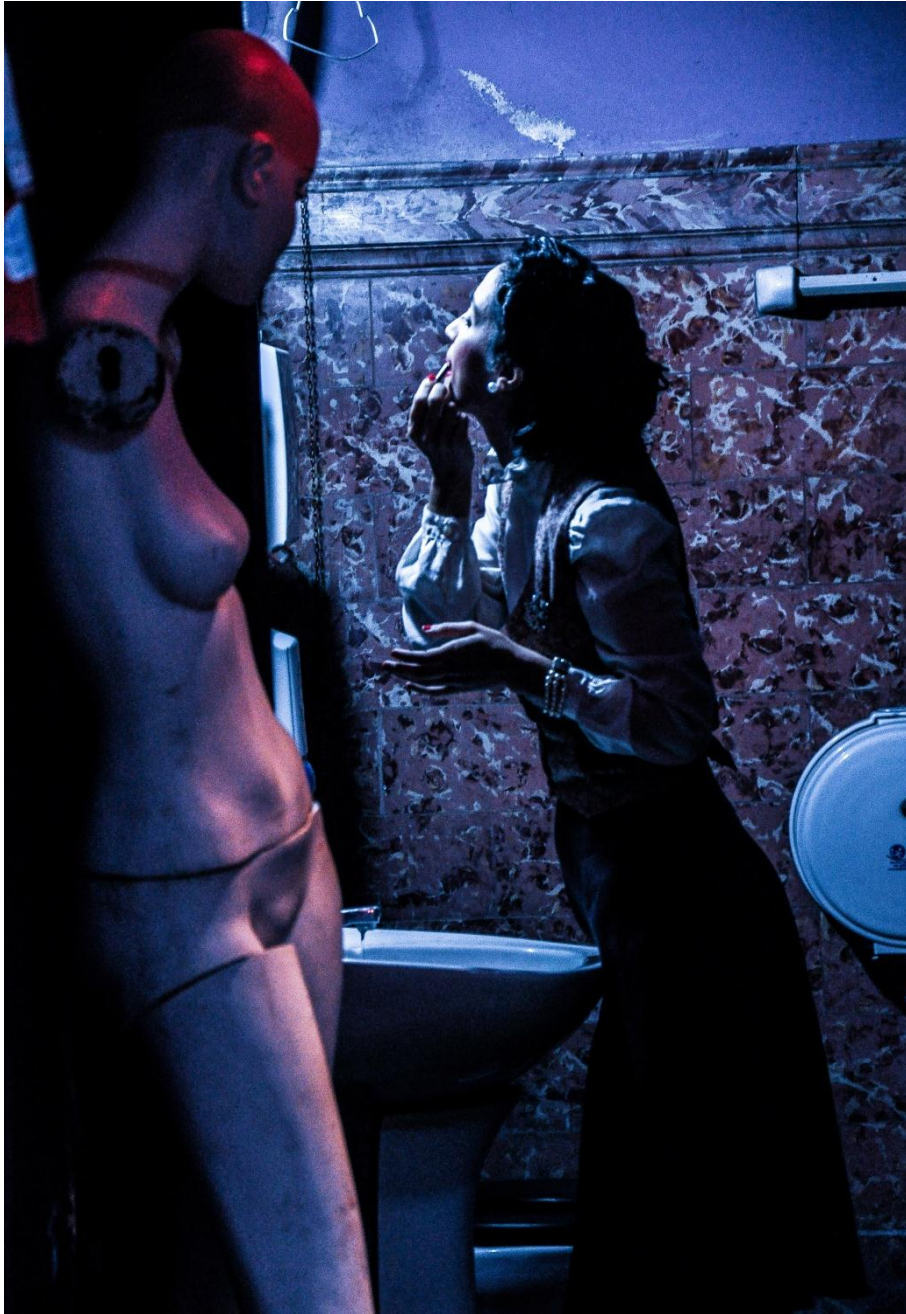




De Santo



Di



Dirección

e Santo

Entrevista a **ANDREA CORREA**

Romina Esperge - Jimena Mejuto

*Nacida en Mar del Plata, la Profesora Licenciada Andrea Correa nos brinda una forma de ver este medio desde su formación, su experiencia y sobre todo amor, donde analiza que su “trabajo se desarrolla en el marco social de las producciones audiovisuales masivas y las estéticas urbanas contemporáneas.”*¹²

Una mujer sencilla y de perfil bajo, nos trasmite su deseo en lo que es la profesión:

Andrea Correa: Les puedo hablar de mi experiencia en el medio audiovisual y para ser exacta del medio televisivo en Argentina (Capital Federal) que es dentro del cuál he trabajado como escenógrafa y directora de arte, durante los años 2005/2007 contratada por canal 13 y como free-lance en mi Estudio An Correa hasta la fecha.

A lo largo de éstos pocos años la inferencia mía como escenógrafa y/o directora de arte ha sido marcadamente variada. Antes que nada definir que hace el escenógrafo y qué hace el director de arte: el escenógrafo, diseña y elabora planos, supervisa la realización y el montaje de una escenografía y puede también diseñar la ambientación (utilería grande y utilería chica) aunque generalmente para ésta última es que existen los ambientadores y utileros. Y el director de arte diseña y supervisa “todo” el arte de una producción audiovisual, es decir, define los parámetros estéticos, supervisa y aprueba el trabajo de todas las áreas de un departamento de arte que se halla bajo su responsabilidad (diseñográfico, escenografía, vestuario, maquillaje, peluquería, iluminación, postproducción, locaciones, dirección de actores, etc.) El director de arte trabaja junto con el director de fotografía, cuyas tareas se hallan emparejadas en cuanto al nivel de responsabilidad estética y ambos trabajan bajo la supervisión y dirección de un director de producción quien trabaja a la par del director en jefe de la producción audiovisual.

Entrevistador: ¿Qué nos podés contar de tu experiencia en este rubro?

A.C.: Aclarado este esquema de trabajo, que se repite con para todas las producciones de medianas a grandes, tanteeen Tv, cine y teatro, lo que yo pude experimentar es que en muy pocos casos en los que yo he trabajado, ha existido éste esquema de trabajo, ésta división de especialidades y ésta organización. Por eso creo que en Argentina, la profesión del escenógrafo y también la del director de arte se encuentra en proceso de deconstrucción. Muchas veces me han convocado para diseñar una escenografía y he terminado diseñando y supervisando todo el arte de un programa de televisión, desde el logotipo institucional del programa, hasta la escenografía, la ambientación, la postproducción y la iluminación. La mayoría de las veces esto ha sucedido para abaratar costos y descansar todo el trabajo sobre una sola *paresofa* ya que la producción tenía predestinado un presupuesto que no áreas que realmente debieron trabajar en tales programas. Y éste presupuesto es acotado, no solo para ahorrar dinero, sino muchas veces por desconocimiento de los productores acerca de la actividad que están encarando y el nivel de complejidad y especialización que se requiere para producir con calidad.

E: Entonces, ¿considerás que la profesión no se valoriza adecuadamente?

A.C.: La construcción de nuestra profesión empieza a mi entender por la valorización del trabajo de rubro profesional técnico, la profundización en el conocimiento y la

¹² **El dibujo y algunas variantes, aplicado al diseño de escenografías en el campo profesional contemporáneo**, Marco Teorico escrito del Trabajo final de Andrea Correa. Año 2011.

importancia tanto del trabajo individual como del trabajo en equipo.

Una de las evidencias más sobresalientes que encuentro de dicha desvalorización y consecuentemente de la sobre carga de responsabilidad con que acarrea un escenógrafo como ha pasado en mi caso, es el hecho concreto de que el “artista escenógrafo” no percibe cobro alguno por su “arte” infinitas veces reproducido en medios audiovisuales, como ocurre en todos los países del mundo, menos en el nuestro. Es decir, el creador de una escenografía ni el creador del arte de una producción, ven recompensado su vasto trabajo ni sus derechos autorales.

Esto es claramente una “No puesta en valor” de nuestra compleja profesión. Y repito, esto ocurre solamente en nuestro país, por falta de educación, y por falta de profesionalismo tanto de los productores como de los propios escenógrafos y directores de arte.

La disyuntiva frente a la cual me he encontrado muchas veces fue: tomo el encargo, aunque traspase los límites establecidos por el contrato? O me voy a trabajar de cualquier otra cosa? Bueno...hasta ahora he preferido trabajar haciendo todo lo que la producción ha necesitado según el caso, en lo referente al “arte” del programa. Siempre que he podido y que el presupuesto me lo ha permitido, he contratado profesionales especialistas en cada uno de los rubros “extra” a mi trabajo de escenografía, diseñadores gráficos, editores, iluminadores, diseñadores de indumentaria, compositores de música, actores, etc... Y en los casos en que el presupuesto no me permitió contratar dichos rubros, o bien he tratado de cubrirlos yo misma o directamente he rechazado el encargo. También he trabajado ad honórem varias veces en producciones que increíblemente no por falta de dinero sino por pura explotación han dejado de pagar. Por todo esto repito, cuán importante es Valorizar la profesión de los profesionales que trabajan en un departamento de arte de una producción, ya que, a primera vista, resulta muy atractivo, ser “utilero”, “escenógrafo”, “director de arte”, o lo que sea...pero a la hora de trabajar deja de ser atractivo, si tenemos que permanecer tres o cuatro días sin dormir, bajo la presión de que el trabajo sea óptimo, a cambio de un sándwich y una gaseosa, como pasa habitualmente, porque nosotros mismos nos prestamos a ello. Digo esto último porque como es obvio, la culpa no es solo del chanco, sino del que le da de comer... es decir... los productores NECESITAN del trabajo de los artistas como parte FUNDAMENTAL de sus producciones con las cuáles ganan mucho dinero del que creemos...y especulan con la necesidad que traen los que recién empiezan o los que hace un tiempo están sin trabajo, presuponiendo que esa necesidad los convertirá en trabajadores “baratos” que pondrán lo mejor de sí para lograr un próximo encargo. Y está en cada profesional valorizar la profesión, aceptando o rechazando con conciencia las ofertas que se le presentan. Para dejar más claro aún éste punto, me parece importante recordar que existe la figura del becario, del asistente y/ o aprendiz...como quieran llamarlo, qué es aquella persona que aún no tiene experiencia suficiente y que trabaja en una producción como practicante para tomar experiencia real en el campo de trabajo luego de haber terminado sus estudios o a punto de hacerlo, entonces su trabajo le sirve para completar sus estudios, y en éstos casos y solo en éstos, cabe la posibilidad de que el pago sea escaso, o mínimo, o ninguno....

Y creo que éstas aclaraciones y ésta puesta en valor de la profesión y sus rubros u oficios, empieza claramente en los centros dónde se estudia, facultades, etc.

Solo hace falta imaginarse que sería de cualquier producción audiovisual sin el trabajo de un diseñador de producción artística, un editor, un escenógrafo, un iluminador, un director de fotografía, o un director de arte...etc, etc.

La ética es estética... El mensaje que vos tiras a través de la estética tiene que acompañar al mensaje o al concepto del programa que vos estás haciendo...

Acerca de mi método de trabajo... es muy caótico al principio. Como yo provengo de las artes plásticas, y del dibujo como especialidad, valoro mucho los croquis, me gustan

mucho desde el punto de vista artístico y conceptual, ya que están llenos de frescura y de fuerza creadora. Y son la matriz sobre la cual se basara el resto del proceso.

Desde las primeras reuniones de pre producción, mi imaginación se dispara y fluye rápida, por eso necesito papel y lápiz para registrar todo lo que sea posible y que nada se me escape (es indispensable asistir a las reuniones de producción, con papel y lápiz.). Es en estas reuniones de pre producción cuando obtenemos el mayor volumen de información, sobre todo técnico, al cual es necesario prestar muchísima atención y requiere de nosotros la capacidad de poner en duda lo que nos parezca oportuno (ésta capacidad nos la brinda la experiencia), para enriquecer o para establecer lógicas coherentes desde lo funcional y estético, aspectos que la mayoría de las veces hace falta esclarecer ya que se encuentran aún confusos o directamente no han sido tenidos en cuenta.

Por muy diferentes que sean los enfoques y los disparadores de los escenógrafos, todos transitan por la instancia común, institucionalizada e histórica de “dibujar” las ideas sobre un papel a mano alzada. El dibujo es el lenguaje irremplazable desde el cual se comienza a elaborar todo el proyecto.

Gracias a los croquis y bocetos, el escenógrafo transmite sus ideas a sus colaboradores y a las demás áreas involucradas en el proceso escenográfico (pintores, carpinteros, electricistas, matriceros, utileros, etc.) y también a las áreas involucradas en toda la producción de la obra audiovisual (productores, directores, iluminadores, etc.). Sobre estos dibujos, que son un principio “visual” tangible, se abre la posibilidad de intercambio y de crítica constructiva, para mejorar y madurar el proyecto.

Luego, dibujo todo el proyecto virtualmente en sistemas “CAD”, y una vez aprobado por la producción, tanto en los aspectos estéticos, funcionales y presupuestarios, realizo planos detallados de cada pieza y los llevo al taller de realización, en dónde superviso día a día la construcción. Una vez finalizada ésta, superviso el montaje en el estudio y junto con el iluminador y el director de cámaras la iluminación de todo el set.

E: ¿Viajas al exterior a trabajar?

A.C.: Viaje y viví en Suecia primero, seis meses, inmediatamente después de recibirme de profesora de dibujo y después me trasladé a España en dónde viví casi tres años, en dónde ingresé en la Escuela de Artes y Oficios La Palma de Madrid, especialidad escultura, luego de rendir dos instancias de exámenes teóricos y prácticos, con una diferencia de 3 meses para cada mesa examinadora. Hasta el momento en que aprobé el ingreso en dicha escuela no tenía derecho a trabajar legalmente, por lo cual me dedique a trabajar de lo que se me presentaba, incluyendo por suerte la decoración de comercios y la venta de obra propia.

La Escuela La Palma, además de ofrecerme la posibilidad de conocer e intercambiar con estudiantes y artistas de todo el mundo (era gratis o sea que ingresabas por mérito de conocimientos, que en comparación con mis compañeros a mí me sobraban por la excelente formación con que contaba...aunque parezca mentira...nuestra Facultad de Bellas Artes es muy buena), como decía, me ofreció “gratis” el contacto con verdaderos maestros de las técnicas del dibujo, de la escultura y todos los materiales y herramientas “nuevas”, una por alumno, materiales como silicona, resina, yeso, hierro, arcilla, etc. etc...todo. La contra cara de estas facilidades, la encontré en el aspecto “creativo” tanto de los docentes como de los alumnos, es decir, exactamente lo opuesto a lo que ocurre en nuestra Facultad. Técnicamente, la educación lindaba con la obsesión, pero creativamente nos limitábamos a “copiar” la mayoría de las veces, ya sea dibujos, o esculturas o partes de nuestro cuerpo...pocas veces se me acepto algún trabajo de mi total autoría. Estos estudios quedaron inconclusos porque tuve que volver a argentina por motivos personales.

Al regresar de España fui contratada por canal 13 y cuando finalizó mi contrato sí clases dos años en TEA IMAGEN, en *Corrientes* y *Uriburu* de Dirección de Arte, el primero como asistente de cátedra y el segundo como titular. Paralelamente continué con mi trabajo de escenógrafa free lance, hasta la fecha.

E: ¿Cómo arrancaste?

A.C.: Cuando regresé de España, tenía muchas ganas de “hacer algo”, y estaba entregada a mi profesión, pero a la vez bastante pérdida geográficamente y emocionalmente hablando y con una gran necesidad de ganarme el sustento. Creo que es en esos momentos de la vida, donde si uno es honesto, el universo arregla todo y se dan las oportunidades.

Yo tenía frescos los mimos de la cultura europea, que trata con suma consideración y respeto a los artistas por regla general...me sentía muy segura de mi valor como artista en ese momento y así fue que una amiga trabajaba de conductora en un programita feo de la trasnoche que necesitaba una escenografía, entonces dibujé un proyecto, lo ofrecí y gustó, recibí el dinero para realizarlo y lo llevé adelante con mucha energía, muy a pulmón, con ayuda de amigos, en los sótanos de un diario muy conocido, en donde había un pequeño estudio de televisión. Esa fue mi primera escenografía. De ahí en más me convocaron para trabajar en canal 13 (la escenografía era para un programa que se emitía desde allí) y en varias producciones de todo tipo.

La efectivización y reconocimiento de este primer trabajo (“Llamá y Ganá”), fue un hecho que me despejo definitivamente todas las dudas acerca de mi camino.

Cuando el circuito de producción artista/consumo espectador se completa y es valorado genuinamente, remunerado justamente, las cosas se ponen serias y

una toma confianza. Encontré algo que hacer cerca de lo que era mi proyecto de vida y bien remunerado y aprendí mucho acerca de la profesión de escenógrafa sobre la marcha y haciendo, trabajando dentro de canales y productoras de primera línea.

Yo era una estudiante de Bellas Artes que iba en bici 50 cuadras, con 20 kilos de arcilla en la mochila y cuando empecé a trabajar en tele contaba con un presupuesto casi ilimitado para realizar escenografías inventadas por mi cabeza, (no así para pagarme el sueldo, aclaro), lo cual fue una experiencia embriagadora al principio, nueva, sorprendente, nunca pensé que mi imaginación podría ser tan costosa, que alguien la pagara, no había aprendido eso en la facultad. Pero esto mismo después también, me llevó reformularme el sentido de lo que estaba haciendo, para qué lo hacía y para quién. Y lo sigo pensando....

E: Estuviste en la escenografía del programa del Diego.

A.C.: Fui asistente de escenografía en los últimos tres programas, incluyendo el 13° que se realizó en el *Luna Park*.

¿Y lo conociste a Diego?

A.C.: Si, muy superficialmente. En esos momentos *Diego Maradona*, sin dejar de ser la luminaria espectacular que es, era para todos el protagonista del programa que estábamos haciendo, es decir casi un compañero más de trabajo....

Es lindo conocer “famosos” en relación a una experiencia de cuestión crecimiento personal, al menos para mí, fue caer en la cuenta que son personas igual que uno y que utilizan sus propios recursos, sus talentos, son los que ponen la cara frente a la cámara, y a algunos les va bien y la gente los quieren. No me refiero a *Maradona*, cuyo caso es excepcional como deportista...sino a todos los famosos, talentosos o no...Yo no miro televisión, porque no creo en eso de idolatrar. No creo en la cuestión del ídolo.

Estoy en contra, creo que es patológico psicológicamente y sociológicamente hablando. Creo que es un lavado de cabeza que nos cala bien cuando no somos capaces de encontrar el ídolo dentro de nuestro propio yo individual: prender la tele y copiar y hacer y peinarse como tal o cuál, es una droga, una esclavitud que deviene en miseria literalmente hablando, pobreza espiritual, intelectual y material también...

La cosificación del artista es una desviación de nuestro sistema de vida, consumista y deshumanizado. Creo que los programas de televisión y que las películas tendrían que dejar de cosificar al artista y ser simplemente obras de arte colectiva o informes audiovisuales, sin ponderar a un integrante del equipo de trabajo por sobre otro. La importancia no debería estar puesta en el artista que pone su cuerpo, sino en el concepto que transmite. Muy lejos de la realidad actual. Soy casi utópica en este aspecto.

No hay muchos escenógrafos que laburaron en tele en la ciudad de La Plata. Yo hago todo acá en mi Estudio, con mis lápices, mis papeles, mi portátil y mis teléfonos...es lo que tengo, no tengo una súper oficina...ni sé si quiero...quizás prefiero un súper taller... Y los profesionales que colaboran según el encargo...lo cual valoro muchísimo...

Por eso me vienen a buscar porque yo te soluciono todo (risas). Viene un productor y me dice: "tengo que hacer un programa tal" y le hago el diseño, se lo presupuesto, se lo mando a hacer, se lo llevo, se lo monto, se lo ilumino, consigo los mobiliarios con canjes de publicidad y después sigo yendo. Al principio voy a los primeros tres cuatro programas para ajustar cosas y demás. Y quedan contentos... hasta ahora (risas). Y no cobro una fortuna. Debería cobrar más, pero prefiero trabajar cobrando justamente y pagándoles a todos los que intervienen su trabajo en tiempo y forma como es justo que pretender ganar tres veces más y no tener nunca trabajo....como decía al principio, me siento parte de la construcción de ésta profesión... Igualmente cada vez gano por trabajo un dinero coherente con mi trabajo, cosa que al principio no sucedía.

E: ¿Cuál es tu meta?

A.C.:En realidad mi meta como artista es trabajar con el arte contemporáneo. La cúspide del arte contemporáneo es el cine. Está clarísimo, porque el cine lo engloba todo y más. De ahí para abajo hay varias cosas que me interesan, me interesa mucho la música y me interesa fusionarla con instalaciones y experimentaciones visuales de todo tipo, hacer de un concierto un ritual de arte multidisciplinario, similar a lo que sería la experiencia de ver cine pero desde adentro de las escenas... Esto es uno de mis proyectos actuales.

Para mí me parece que al arte hay que sacarlo afuera y hay que revolucionar la vida a través del arte. Todo acto humano es "creativo", hace falta tomar conciencia de eso, cada decisión que tomamos encierra un acto creativo y al accionar lo libera. La vida es arte.

E: ¿Cuál es la función del director de arte?

A.C.:La gente en general no sabe cuál es la función del director de arte y que el director de arte es una persona que tiene conocimientos de todo, con la capacidad de relacionar los conocimientos entre si, de manera aleatoria para lograr... algo. Yo creo que para mí lo más difícil de un director de arte (y que no tiene que ver con cuestiones de conocimiento pragmático y de inteligencia emocional), es que tiene que sentir. Tener el corazón puesto en lo que está haciendo. Tiene que sentir eso, la obra que están llevando adelante porque es un laburo en equipo. El director de arte tiene que sentir en el corazón lo que siente en el corazón el director y el guionista; y lograr que todo el equipo interprete estas tres o cuatro personas medio cabezas del proyecto, de lo que quieren hacer, para transmitírselo a los actores y que genera toda una energía. Una

energía común compartida de la que se nutre la obra. Y cuando salen cosas buenas, se produce un acto de entrega y de recepción muy grande; la gente que ve un film y que llora o que lo ve cincuenta veces porque lo quiere ver de nuevo, a esas persona les estás dando alimento para su razón y su espíritu.

Argentina al ser un país de Sudamérica, en donde la gran mayoría de las personas viven bajo el nivel de pobreza (esta es la realidad, aunque nosotros que vivimos en la ciudad no la vivamos de cerca, es la GRAN MAYORÍA...), el arte, la actividad que nos define como tales no está entre nuestras prioridades sociales....Pero aún así es una actividad bastante desarrollada, aunque desvalorizada. Por eso recalco la necesidad de valorizar la profesión, y co-construirla...y claramente ponerla a funcionar a favor de la construcción de valores básicos, sin ser fanática, o esquematizada...no digo que todos debamos hacer documentales acerca de los problemas socioeconómicos, pero sí digo, no perder de vista dónde estamos parados, cuál es nuestra realidad, y dónde tenemos puesto el corazón....Nuestro trabajo ha adquirido una enorme responsabilidad de comunicar y generar sentido. Y poner en valor éstos conceptos, y nuestro es un puntapié inicial no menos a la hora de "organizar" el sentido, valorizar la profesión y seguir construyendo nuestra propia identidad con la cuál nos sintamos a gusto y orgullosos.

Los escenógrafos y directores de arte y todos los que trabajan en el departamento de arte, deberíamos hacer un sindicato y exigir por ley que se nos paguen los derechos de autor por cada reproducción de nuestra obra. Claramente.

E: ¿Algún trabajo que recuerdes? Que te haya gustado por lo que hiciste, por el equipo...

A.C.:El trabajo que más me gusta es la escenografía para un programa de DONNA MODA, porque me gustaba como estaba resuelto el espacio. Era un espacio de 15 x 15, todo blanco. En los desfiles de moda o programas de modelos, siempre la pasarela es recta y bidireccional. Siempre lo mismo. Entonces, yo hice una pasarela circular y ascendente, que también tenía dos escaleritas laterales en su punto más alto. Empezaba en 10 centímetros y terminaba en ochenta y cinco, y daba toda la vuelta al estudio, menos en el frente...donde estaban ubicadas las cámaras. Como todo el fondo era blanco, la pasarela que tenía su cara superior blanca se "pegaba" al fondo y resultaba mucho más extenso el espacio visualmente, por el efecto de las luces sobre el blanco y la ausencia de línea de horizonte. La única referencia espacial estaba dada por el borde lateral negro de la pasarela. Con muy poco fue bien resuelto. Y después diseñe una resignificación de símbolos científicos, que se colgaron a distintas alturas de la parrilla y que estaban contruidos en tres tamaños (dos círculos superpuestos de diferentes tamaños, chico, mediano y grande). Quedó muy bien.



Escenografía presentación gira "Me Verás Volver" Soda Stéreo, año 2007. Museum, San Telmo.



Escenografía Llamá y Ganá (2005) Emitido por Canal 13, estudios Diario Ambito Financiero, horario Dark Time.



Lado Político, Canal QM, Estudio Radio Cielo, (La Plata, Grupo Cielo) 2012.

Entrevista a **CECILIA BULDAIN**

Andrés Sánchez Camiño - Juan Luis Araya Sánchez



Cecilia Buldain es una bonaerense directora de arte, puestista y artista visual. Cuenta con una formación heterogénea, interesada por la investigación y los nuevos formatos.

Se ha desarrollado tanto en el espacio teatral como en el cinematográfico, en la televisión y el cine publicitario. Entre sus trabajos más destacados como directora de arte se encuentran

Cuando ella saltó, de Sabrina Farji (2007) , Cielo azul, cielo negro, de Sabrina Farji y Paula de Luque(2003), Arrabal, de Juan Pablo Latanzzi (2004) (Premio a la mejor Dirección de arte, Camaguey/Cuba), Vindica, teleserie dirigida por Andrés Gelos para América (2011), canal 2 y La Dueña, teleserie producida por TELEFE/ Endemol.(2012)

Domingo 30 de junio del año 2013. A eso de las 15: 30 horas en las afueras del Bar "Margot" sobre la avenida Boedo en Buenos Aires. Escogemos para sentarnos una de las mesas que reposan sobre vereda. Durante unos minutos esperamos a Cecilia. Cámara sobre trípode lista para ganar tiempo y hacemos pruebas de sonido. Sobre el costado norte, Cecilia viene caminando. Con la ayuda de su mano izquierda se corre las gafas rosas de sol que trae puestas, nos mira desde lejos y sonrío. Cecilia se acerca a la mesa y todavía sonriendo nos habla.

Cecilia Buldain: Supongo que son ustedes Juan y Andrés.

La respuesta era obvia. Nos saludamos y pedimos algo caliente para tomar. Andrés pide una cerveza y maní. No pasaron muchos minutos para darnos cuenta que Cecilia es una persona muy simpática y que le encanta conversar. Entramos en confianza. Después de un tema introductorio iniciamos con el registro.

Entrevistador: Ya sabemos Ceci, que en este oficio no existe una forma única de hacer las cosas. Pero si tendrías que elegir tu receta favorita para encarar un proyecto. ¿Cómo sería?

C.B.: Mirá, el otro día le decía a mis alumnos: este es un trabajo de ser intérprete. Cada proyecto lo pienso en su contexto, entonces tengo que pensarme la partitura de eso y donde la voy a tocar, o sea no es lo mismo tocar en un anfiteatro al aire libre que tocar en un estudio de grabación con todo puesto para el sonido. Entonces, lo pienso de esa manera, es ver qué hacer con las condiciones que tenemos.

E: Claro, no es igual la forma de trabajar para una producción televisiva que en una cinematográfica, separando estos dos grandes campos. Se entiende igual que, en el cine cada director tiene su mundo, su forma de ver y hay que interpretarlo.

C.B.: Sí, en el cine está esto del mundo artístico del director soñador, que hace mil

años que está detrás de su película. Muchas veces, sobre todo cuando es una opera prima estás en desigualdad porque sucede esto de que por ahí vos has hecho 10 películas y él una o dos. En la tele, por el contrario hay más dinámica de producir, todos están más entrenados y casi siempre estamos resolviendo problemas.

E: Y en cualquiera de los dos mercados, ¿Vos tenés la posibilidad de contar dentro de tu equipo a los chicos de maquillaje y vestuario también? Te hago la pregunta porque muchos tienden a pensar la dirección de arte solamente desde el decorado.

C.B.: Sí, buen punto. Mirá, en una serie que trabajé en Salta sí contaba con esa posibilidad, pero no siempre pasa eso. Si por mí fuera siempre trabajaría de ese modo porque entrás en un diálogo más íntimo para trabajar sobre cuestiones fundamentales como la relación entre la paleta de colores entre escenografía, vestuario, utilería y maquillaje; y se nota cuando eso funciona bien. En la tele pasa que maquillaje y vestuario son más independientes y yo no trabajo mucho con ellos porque mientras graban un capítulo ya yo estoy haciendo avanzada, armando lo que viene por delante, no se puede perder un segundo, estoy con los realizadores, estoy viendo la ambientación previa, estoy de scouting con el jefe locaciones que es con la persona que más paso tiempo.

E: Ceci, como para encarar un poco más hacia la práctica. ¿Cuáles son las herramientas que un director de arte sí so sí debería de tener?

C.B.: Conceptos plásticos, visuales, composición. Esas son las herramientas que tiene que tener.

Cecilia se ríe y toma un sorbo de su té.

E: Sí, totalmente, pero por ejemplo, hemos visto directores de arte que trabajan más desde el espíritu creativo del director y otros que su punto fuerte de trabajo se concentra más sobre la recreación de ambientes, son más constructores, andan con sus herramientas, su taladro etc.

C.B.: Ah bueno, pero ya eso son perfiles distintos. Cada uno elije. Yo por ejemplo tengo un perfil bastante amplio. Estructuralmente soy bastante técnica, manejo herramientas...

E: O sea que en un rodaje vos pintás, serruchás, clavás...

C.B.: No debería pero sí.

E: ¿Y porqué no debería?

C.B.: Porque mi trabajo es comandar a un equipo para que haga eso, es lo más difícil de mi trabajo. Para mí es una tentación agarrar los pinceles y los trapos, pero a la hora de estar en el set yo no debería hacer eso. Ahora estoy trabajando con un ambientador que el otro día grabando me dice: No quiero que te ensucies, dejá que yo me ocupo.

Los tres nos reímos por el comentario de su ambientador y Cecilia continúa.

C.B.: Me encanta subirme al camión, llevar los pantalones cargo y destornillador en el bolsillo, pero no debo.

E: Estás tocando algo interesante. Es importante que el director de arte conozca y tenga experiencia con el uso de herramientas de trabajo físico.

C.B.: Sí sí, es muy importante. Yo le agradezco a mi madre por mandarme a una escuela técnica muy particular porque tiene que ver con el arte. Ahí además de llevar materias como dibujo y composición, aprendí estas cuestiones técnicas que me sirven muchísimo. Por ejemplo, para tener un diálogo muy claro en el teatro con el maquinista, y en el medio audiovisual con los realizadores técnicos, porque les puedo decir: agarrá el taladro, agarrá la amoladora, la igletadora etc. Sé como se llaman las herramientas, sé cómo se usan y eso te permite también darte cuenta cuando un realizador es bueno o malo por la forma en la que agarra una herramienta. Eso además hace que tus colegas de roles técnicos como cámara e iluminación te respeten. Por otro lado aunque no tuve buen profesor de electricidad también tuve electricidad, entonces esa base del industrial ligado a lo conceptual para mi ha sido básico y para dar clases me facilita mucho. Después, cuando estaba más grande estudié escenografía y paralelo a eso hice teatro también.

E: Eso está bueno. Te doy un ejemplo: un tipo aprende a tocar la guitarra y después decide aprender a tocar el bajo. Posiblemente se le haga muy fácil aprender este nuevo instrumento debido a que tiene menos cuerdas. Ahora bien, si primero aprende con el bajo y luego agarra la guitarra quizá se le complique. Partiendo de esa idea podríamos decir que el teatro es como la guitarra, no solo para la dirección de arte, sino también para los actores, los directores y guionistas. En tu caso, ¿Por qué podrías aconsejar a los aprendices para que se animen a tener esta base teatral?

C.B.: Sí, porque para mí es la base, es la madre. Mirá, yo aprendí a observar en el teatro. Lo primero que me decía mi maestra de teatro es que observe todo el tiempo. Los primeros ejercicios que hacíamos eran de observación. Entonces, me di cuenta que absolutamente todo lo veo desde ese lugar. Mi nivel de observación no tiene que ver con lo plástico sino con lo teatral.

E: ¿Y podríamos decir que eso se da porque en una buena puesta de escena teatral ninguno de los elementos sobra?

C.B.: Claro, en el teatro tiene que estar lo esencial. Yo le preguntaba a mi maestro de escenografía: ¿Y cuando es que Está? ¿Cuándo es que Ya está? ¿Cuándo es que uno Es? Porque yo pongo, diseño, pongo cosas, pongo cosas, pongo cosas y ya llega un momento en que me empiezo a sacar porque todo me sobra. –Bueno, ahí...cuando saqués todo y quede solo lo que es y dejes solo lo esencial...ahí es donde ya está. Es un arte de relojería, de mucha precisión. Para mi lo más difícil es hacer teatro, sin duda ¡eh!, el teatro es muy refinado.

Cecilia apaga su segundo pucho sobre la mitad de una cáscara de maní.

E: Bueno, también sos artista visual y no es por casualidad eso. Los conceptos semióticos son de suma importancia para el trabajo del artista y en el teatro, como decíamos, se trabaja desde ahí. ¿Cómo hacés para lidiar entre tu punto de vista artístico y tu posición como directora de arte en un proyecto ajeno? Sobre todo en televisión. ¿Dónde encontrás ese límite?

C.B.: Dirigir mi propia obra me permite ser mejor directora de arte porque hace que yo no quiera hacer arte en la obra de otro, básicamente. Guardo mi necesidad artística a mi obra. Eso va canalizado ahí. Nosotros estamos al servicio de la obra de otro. Se han

dado discusiones con respecto a ¿cuán artista es el director de arte en un proyecto? Para mí el director de arte tiene que dejar eso.

E: Por eso decías que el director de arte debe ser un intérprete...

C.B.: Sí, intérprete de lo que pida el proyecto. Por eso para no pasarse de los límites lo que recomiendo es trabajar con uno. Experimentar y encontrar un propio estilo en la obra personal. Cuando se es estudiante por ahí tiende a pasar esto con más frecuencia. Cuando yo era estudiante quería hacer el San Martín. -Sacame el San Martín ahora. Ya. Te monto un disco giratorio-. Diez años después de eso me temblaban las patitas. Cuando estás empezando te querés comer la cancha, y está bien que te pase pero hay que regularlo.

La tarjeta de la cámara se llena y Juan pide hacer una pausa. Cambia la tarjeta.

E: Bueno, ahora sí. Ceci, cuando un proyecto cuenta con una propuesta estética de época es indispensable tener un estudio minucioso de la misma. ¿Cuál es tu forma de trabajo en estos casos?

C.B.: A mí me encantaría tener a una persona especializada en esas cuestiones. Me parece que es lo que debería haber. Un historiador de las costumbres, una persona que se dedique a la supervisión histórica de lo que haya que hacer, pero no es lo que sucede. En nuestro país casi nunca hay un presupuesto destinado a esta tarea. Es básico hacer una carpeta de documentación para embeberse en lo que vas a contar y de esa manera lograr lo más importante que es la construcción de un verosímil. En esos casos el vestuario es lo que más te marca la época. Por ejemplo, si estás haciendo una película ambientada en los 80's, todos los muebles no tienen que ser de esa época, porque antes hubo 60's, 50's etc. Hay un antes, pero en el vestuario no es tan así.

E: Y ¿cómo es el proceso de armado de esta carpeta de documentación?

C.B.: Una forma más linda de decirlo es cuando hablamos de carpetas de referencia. Hay dos tipos de carpeta. Por un lado tengo un modelo de carpetas con las que siempre estoy llenando... todo el tiempo. Es un ejercicio que hago diariamente, siempre estoy viendo cosas y voy guardando todo en mi carpeta. Pero también están las carpetas exclusivas de cada proyecto. Con estas encontrarás una dinámica que te facilita la construcción de un diseño de trabajo en el que puedas tener un manejo articulado de los tiempos. Ambos tipos funcionan como una guía. Lo que hago con ellas es juntar y recopilar imágenes. Nunca es igual el proceso de armado de estas carpetas. Eso se da según el proyecto. En muchos de ellos lo primero que me viene (cuando me baja el santo como dicen en Cuba), es el color y de ahí arranco con las referencias visuales. Todo tipo de imágenes; de fotografías, de diseño, de cosas que viste en la calle y te gustaron, de cosas que viste en una locación y te gusta como tenían armada la mesa, o como tenían apilados unos libros. Entonces tenés que crear una sensación para comunicarlo al director y al resto del equipo.

E: Claro, retomando esto que decís. ¿Cómo manejas el diálogo con el director de fotografía al momento de realizar una puesta?

C.B.: La verdad que yo soy medio metida. Generalmente pienso en cómo quiero que se vea la imagen. Me pasó que en una película quería que el color fuera un solferino, pero administrado en el espacio.

Cecilia nos señala su pulsera para hablar del solferino. Continúa.

O sea, no todo de ese color, sino puntos de ese color administrados en el plano. Entonces, el planteo que le hice al director de fotografía fue mostrarle una imagen de cómo se veía ese color con una luz específica. Esto porque si él me lo ilumina con un verde, quizá ese color se iba a ver como un marrón horrible. En general se llega a un mutuo acuerdo con los directores de fotografía que se logra charlando. Antes eso casi no se podía porque al rol del DF se le daba un rango mayor de importancia. Ahora, por un asunto generacional, los directores de fotografía y los de arte estamos más próximos, entonces es mucho más fácil. El director de foto, al igual que nosotros, es un intérprete con respecto a lo que demanda el proyecto. Entonces nuestra tarea se encara desde algo muy interesante que propone *Peter Brook*: Hacer visible lo invisible. Hay algo que está escrito y algo que no está escrito. Nosotros tenemos que darle visibilidad a eso que no está, que no lo vemos todavía, por lo tanto nuestro trabajo tiene que ver mucho con la materialización; nosotros materializamos.

Andrés propone entrar al bar porque empieza a sentirse un viento helado en el ambiente. Accedemos.

E: Ceci, veíamos en tu blog unas fotografías de unas maquetas muy elaboradas que hacés. ¿Siempre trabajás con maquetas o también es algo que se decide según el proyecto?

C.B.: Como les decía hace un rato. Es el mismo caso de tener un asesor histórico. A mi me encantaría poder trabajar desde las maquetas porque es una herramienta a escala de lo que sería el set de grabación. El problema es un asunto de tiempo y de presupuesto. Esas maquetas que ustedes vieron las hice cuando estudiaba escenografía para teatro. En el teatro sí hay más posibilidades de trabajar con maquetas porque la locación es única, entonces basta con una sola maqueta. Pero en el audiovisual, sea tele o cine ¿cómo hacés? La alternativa en este caso sería trabajar con plantas dibujadas. Por lo menos esa es la forma en la que yo me manejo.

E: Pero, ¿cómo hacés para saber con exactitud la parte del decorado que entra en cuadro? Es muy difícil contar con un storyboard en el caso de un largometraje o una ficción televisiva.

C.B.: Sí, olvidate del storyboard. Especialmente porque la mayoría de directores terminan de decidir las posiciones de la cámara en el mismo set. Ojo que no está mal eso, es normal que se de esa situación si se trata de televisión o largometrajes. Es otra historia con los cortometrajes. En mi caso, sobre todo en televisión, tenemos que construir el set en 360°. El set tiene que estar preparado para que la cámara tome cualquiera de los rincones. Cuando se trata de tomas en exteriores, por lo general, los planos están más pensados, entonces desde el scouting ya vamos con una idea clara del tamaño de cuadro y los elementos que lo componen.

E: Para ir cerrando Ceci, hablemos de algo que vos creas que se nos quedó por fuera y que pueda ser interesante para comentar o recomendar.

Ceciliapiensa unos segundos mirando por la ventana. Son las 18:30 y ya es de noche.

C.B.: Sí. Mirá...me pasó una vez que pude estar en el momento de la postproducción. No es normal que esto suceda, pero si tienen la oportunidad para hacerlo como directores de arte, recomiendo que no la desaprovechen. Con el colorista y el director de fotografía se llega a una instancia de diálogo muy saludable para el producto final y para el trabajo de cada uno. En la post producción se retocan los detalles, en esta etapa se termina de hacer una película. Me ha pasado que llego a un estreno, y al haber visto la puesta en escena en vivo y por medio de los crudos desde el monitor en pleno rodaje o después en una computadora, me pasa que me desoriento y hasta me pregunto ¿Yo estuve ahí cuando hicieron eso? Es como que me cuesta creerlo, porque

la construcción de la verdad de un producto audiovisual se germina y se cosecha en la isla de post producción. Si podés aportar desde ese lugar, bienvenido sea.

Entre los tres nos cruzamos las miradas. Se entiende cuando una charla llega a su final.

Media hora antes se había llenado la segunda tarjeta de la cámara. Andrés se encargó de los últimos registros con la ayuda de su celular. Llamamos al mozo, pagamos la cuenta, salimos del bar, caminamos por la vereda charlando de cualquier cosa, llegamos a la esquina y nos despedimos de Cecilia...entrañablemente agradecidos.

Anexos

"La Dueña " Serie - TELEFE / Endemol



"Cuando ella saltó" de Sabrina Farji



"Cielo azul cielo negro" de Paula de Luque y Sabrina Farji



Historia de Americalatina Ficción para documental de la Productora "Maíz producciones" para TV española. Director: Eduardo Raspo



"Pavon" de Celina Murga. Cortometraje: 25 miradas- Bicentenario



"Arrabal " de Juan Pablo Latanzzi (Cuba -Argentina). Premio mejor Dirección de arte - amaguey/Cuba



"Monster" para España. Cliente: Getafe (Productora "Bus") para la agencia: Sra.Rushmore. Dirección: Cesar Pesquera



"Éxito "y " Felicidad" – institucional. Cliente: Paginas Doradas (Perú, Chile, Argentina). Productora Muu Cine/ Agencia DDB. Dirección: FattyLastrebner



"Vindica". (serie de TV / 13 capítulos) Canal2 America. Director: AndresGelos



"El aparecido". (serie de TV / 8 capítulos.) Salta. Director: Mariano Rosa



Entrevista a **CECILIA ROLFO**

Federico Pais, Juan Matías Rodríguez

Cecilia Rolfo tiene 28 años, es Comunicadora Audiovisual y Profesora en Comunicación Audiovisual. Tiene un posgrado de la Escuela Complutense Latinoamericana y cursos en SICA, Teatro Argentino y maquillaje en Lancome Buenos Aires. Trabajó en muchos cortos, los dos más destacados son "Batman y Robin contra el Sida", que se produjo en la facultad y obtuvo una mención por la Fundación Huésped y otro cortometraje llamado "Frente de Tormenta", que tuvo varios premios, participó en el concurso "La mujer y el cine" organizado por el Incaa, y fue al festival de Mar del Plata.

En 2008 trabajó en el largometraje de Marcelo Galvez "Cipriano" como asistente de arte con el Prof. Christian Lisa. Su último trabajo para cine, fue una tesis de las Prof. Victoria Basile y Gisela Espejo y también coordinó un trabajo de realización de miniseries para celulares en la UDE.

En teatro hizo vestuarios y maquillajes para algunas muestras de danzas, la última fue en dic 2011 para el grupo de danzas españolas "La Puaja" de Brandsen, donde realizó el maquillaje.

E: En lo que respecta a la subdivisión del trabajo, ¿Qué relación tenés con el director de fotografía, escenógrafo, vestuarista y maquillaje?

C.R.: Por supuesto que la relación con cada uno varía de acuerdo a características de personalidad y carácter, y a gustos o maneras de trabajar, pero básicamente varía de acuerdo al proyecto que se esté realizando; con los directores de fotografía la relación debe ser básicamente una relación de tipo colaborativa, es decir, el director de arte plantea una puesta en escena, un espacio donde se desarrolla la acción, pero sin la iluminación adecuada, ese espacio puede deslucirse completamente, o resultar inútil a la acción; por otra parte el director de fotografía dirige al cámara, y el cámara, mediante el encuadre o el foco, puede decidir cómo vemos aquello que vemos. Así como el director de arte y su equipo, determinan los elementos que vemos, su estilo o sus colores; el director de fotografía determina cómo los vemos, por tanto, puede alterar relaciones de aspecto, colorimetría o simplemente redefinir el espacio escénico al crear el espacio fílmico.

En cuanto a la configuración del equipo de arte, generalmente el director se rodea de un equipo conformado previamente, o de una serie de colaboradores y especialistas con los que trabaja habitualmente. En otros casos particulares hay determinados profesionales contratados, con los que debe forjarse una relación sólida de trabajo, particularmente, lograr un nivel fluido de comunicación a fin de arribar a un acuerdo en cuanto a la visión que se tiene del proyecto y como se va a elaborar en términos productivos y estéticos.

E: ¿Cómo elaborás la biblia?

C.R.: La biblia es una carpeta o libro en el que incluimos la mayor cantidad de datos acerca de la visión estética del proyecto, puede incluir desde bocetos a mano alzada de las escenografías, hasta trozos de telas, fotografías de objetos diversos, diseños de maquillaje, paletas de colores de acuerdo a los lugares o los personajes.

En mi caso particular, la biblia comienza a tener forma desde el primer acercamiento al proyecto, a partir de una charla con el director o productor, comienzo a recolectar elementos que me sugieran la confección visual del proyecto. En el caso de muchos autores y directores, generalmente tienen una idea del ambiente que pretenden generar, e inclusive tienen referencias de otras obras, que pueden ser

cinematográficas, teatrales o pictóricas.

E: Acordar: Arte, Vestuario, Fotografía

C.R.:Y añadiría maquillaje también..En mi opinión un buen director de arte tiene que tener conocimientos básicos de cada una de las disciplinas con las que trabaja, para alcanzar un nivel fluido de comunicación. Sé por otra parte, que hay muchos otros directores de arte que no comparten esta idea. Fundamentalmente el director de arte cinematográfico debe saber de cine, decir otra cosa, a mi entender, es como pedir que un director de arte teatral no sepa de opera o de ballet. No creo que un director de arte pueda trasladarse fácilmente de un formato a otro, pero sí creo que puede formarse para ello.

La capacidad de dialogo es fundamental, y la posibilidad que tiene el director de arte, es la de iniciar una búsqueda conjunta de un perfil estético determinado, sugerir, sin desechar las ideas ajenas, inspirar al equipo para dar al trabajo, la mayor coherencia visual posible.

E: ¿Cómo encarás un proyecto?

C.R.:Obviamente depende del proyecto, pero generalmente me hago una idea del proyecto en sí al leer el guión y al conversar con algún responsable (generalmente el director), allí intento averiguar la mayor cantidad de datos posibles respecto de la producción y acuerdo una próxima entrevista en la que voy a presentar algunos bocetos o propuestas. Para arribar a esos bocetos hago una investigación con respecto al tema, la época, los personajes; y ahí empiezo a bocetar. Una vez que se acuerda sobre lo propuesto convoco al resto del equipo (de arte) para diseñar una visión integral y mas detallada.

Es importante estar al tanto y confiar en el trabajo del equipo, pero uno tiene que estar dispuesto a cubrir todos los detalles durante un rodaje, sobretodo porque el equipo de arte es uno de los que se adelanta al resto, cuando arma, por ejemplo, escenografía y ambientación.

E: ¿Cómo se llega a ser director de arte?

C.R.:Creo que no hay una receta, si vemos a uno de los grandes directores de arte argentino, como es Eugenio Zanetti, vemos que su formación inicial es como arquitecto; si vemos a Raúl Soldi, uno de los grandes pintores argentinos, recordamos sus producciones escenográficas para diferentes films. Un gran escenógrafo televisivo que conozco, es graduado en diseño industrial, y la mejor maquilladora de Latinoamérica, sabe tanto de iluminación como cualquier fotógrafo. La interacción es permanente, y es fundamental, pensar abiertamente, y capacitarse. Saber del medio en el que uno quiere trabajar, no es lo mismo hacer maquillaje para cine o teatro, vestuario que diseño de indumentaria, o escenografía para opera ó para tv. Hay que estudiar, e investigar, y creo que aunque requiere de cierta audacia, no hay que ser improvisado, eso a la larga deja una mala imagen y cierra puertas.

E: ¿Qué conocimientos creés que no pueden faltarle a un director de arte?

C.R.: Conocimientos de medios y técnicas .Básicamente escenografía, vestuario, maquillaje, historia del arte y de la arquitectura, nociones de diseño, todo lo que implique artes visuales, Teorías del color, iluminación, producción.

E: ¿Qué sucede cuando el guión llega a tus manos?

C.R.:Intento visualizarlo, trato de analizar ámbitos y personajes, suelo leerlo varias veces y hasta elaborar diferentes propuestas para un mismo guión; es necesario

entender que las imágenes definitivas se configuran a partir de una suma de elementos y circunstancias.

E: ¿Qué es lo interesante de este oficio?

C.R.: Todo, particularmente pienso que es una manera de enriquecerse, desde lo que implica investigar y buscar para un proyecto hasta los trayectos y experiencias de formación que uno puede atravesar al hacer cursos o capacitarse. Es interesante pensar que las imágenes que configuramos generan sentidos superiores a esos elementos presentados por separado, es muy interesante esto del cine como arte colectivo y es bueno elaborar imágenes desde lo colectivo, porque entonces salimos de esa antigua idea de el artista como creador iluminado, apartado de su sociedad (y a veces hasta posicionado como superior) para entrar en un espacio de construcción del que todos de alguna manera podemos ser parte.

E: ¿En un largometraje de época, es necesario respetar rigurosamente las prendas de esa época?

C.R.: Únicamente trabajé en 2 proyectos de época, siendo parte del equipo de arte; uno un cortometraje, donde hice la dirección de arte, allí respetamos muy rigurosamente el asunto de la época, por una cuestión presupuestaria (era mas económico conseguir los trajes de la época, que realizarlos) aunque en ese caso también hice una realización que correspondía al personaje principal, y que tenía características muy particulares que marcaba el guión y la autora.

En el otro proyecto, que era un largometraje, fui asistente de arte, y ahí, la vestuarista incluyo una realización suya entre varias reconstrucciones.

Supongo que depende mucho de la época y el estilo del vestuario, y por supuesto, el presupuesto, hoy por hoy contar con encaje de Bruselas tal como las damas del siglo XV Europeo es difícil para una producción nacional y raramente tiene sentido.

En general se trabaja haciendo una aproximación lo mas cercana posible, hay telas que ya no se confeccionan como solía hacerse, los procesos industriales han cambiado sobremanera los tejidos y es prácticamente imposible hacer una reconstrucción de época desde lo meramente textil, ya sin entrar en detalles como pueden ser la botonería (en algunos casos hasta de marfil) o la sombrerería (que podía incluir hasta pájaros embalsamados), en ese sentido la industria de la moda ha sido sumamente cruel y no es necesario, a mi criterio, reconstruirla tal como fue.

E: ¿Cómo describirías las diferentes etapas para encarar un proyecto?

C.R.: Generalmente las etapas se componen de; acercamiento inicial, pasando por la investigación, hasta el acuerdo sobre la imagen general del proyecto; Luego se pasa a una etapa puramente productiva, donde se diseña cada elemento y se buscan los objetos y materiales adecuados para lograr la puesta en escena y el vestuario, durante el rodaje la gente de maquillaje hará lo suyo, mientras el equipo de escenografía arma la próxima locacion. Una vez terminado el rodaje, el equipo debe devolver en perfectas condiciones cualquier material que hubiese sido prestado o rentado, pueden ser desde trajes o accesorios hasta muebles, y es responsabilidad del equipo de arte la conservación de esos elementos, de eso depende que podamos obtener próximos préstamos.

E: ¿Cómo es la relación con los actores?

C.R.: Cordial, siempre depende del rol que ocupes en un equipo de arte, si sos vestuarista o maquillador, la relación con el actor es mas cercana, de alguna manera

invadís su espacio corporal y el actor trabaja con el cuerpo, por tanto todo lo que hagas tiene que ser en su provecho, para que pueda hacer una mejor apropiación del personaje a través de tu planteo estético. El maquillaje en un actor, sobretodo si es un actor importante, tiene que ser lo menos invasivo en términos de espacio (no puedes tener 3 maquilladores encima del personaje) también tenés que ser muy respetuoso de sus procesos creativos, no se puede intervenir opinando de cómo debería hacer uso de determinados recursos, etc. Hay actores, sobretodo los mas jóvenes, que son mas abiertos y te preguntan acerca de los usos de los accesorios, el vestuario o la puesta en escena, y tratan de utilizarlo para su composición. En ese caso, uno evalúa la relación que el actor propone y trata de acompañarlo o liberarlo, según la necesidad creativa que tenga.

E: ¿Cómo es tu equipo de trabajo?

C.R.:El equipo de trabajo varia de acuerdo al proyecto que se presente, trabajo con una persona de mucha confianza, y los demás pueden variar, según necesidades productivas. Si es un cortometraje, con dos o tres personas, puede ser suficiente. Suelo tener una lista de 3 o 4 maquilladores, varias diseñadoras o vestuaristas, y alguna persona que pueda trabajar como asistente. Trato de trabajar siempre con las mismas personas, la confianza, la buena comunicación, y la predisposición son fundamentales. Pero básicamente somos 2, los demás se suman dependiendo del tipo de trabajo para hacer.

E: ¿Cómo elaboras un personaje?

C.R.:Depende de las indicaciones del director y el guión, en un trabajo estándar, se diseña al personaje desde una interpretación de su vestimenta, sus gustos, una paleta de colores personal, (que deriva de su biotipo, sus gustos, y las características de su personaje); cuando me refiero a los gustos, son las preferencias del personaje, no del actor. También se diseña el maquillaje, y los ámbitos que pertenecen al personaje, sus muebles, sus objetos de uso diario, todo habla de nuestro personaje y es importante pensarlo desde ahí.

E: ¿Es difícil renunciar a la imagen pensada, cuando te das cuenta de que va para otro lado?

C.R.:Hay muchos factores, el lugar de locacion, el diseño de luces, la adaptación del actor al personaje, cualquier cosa puede sugerir que nos equivocamos, pero también hay que confiar en la investigación, a veces la gente con la que se trabaja, no tiene una noción clara de lo que se pretende decir.

En una ocasión me sucedió que añadí dos elementos decorativos a una enorme locación, y muchas personas de iluminación y producción sostenían que esos elementos no pertenecían a la época. A pesar de explicarles que los dos elementos sí pertenecían a la época, algún asistente de fotografía o producción, decidió quitarlos, sin consentimiento del equipo de arte. Finalmente, luego de mirar los objetos, el productor descubrió que habían sido fabricados exactamente en la época que deseábamos retratar; pero ya habían sido removidos de la escena, conclusión: el peor enemigo de un trabajo bien hecho es la ignorancia y la soberbia. Y eso se aplica a todos los integrantes de cualquier equipo.

E: ¿Cómo decidís que paleta usar?

C.R.:La época, el genero, el estilo, las locaciones, las características de los personajes, el tono de la historia, determinan la paleta a utilizar, si es un personaje moderno, en una historia de ciencia ficción, no podemos contemplar la posibilidad de una paleta

sepia. Aunque podemos incluir ciertos tonos a fin de romper con lo tradicional y configurar un estilo propio. Intento de alguna manera tomar lo preexistente y dar una nueva mirada, innovar, sin ser extremo, la ruptura total tiende a confundir el mensaje. No podemos negar la historia de las artes visuales y los efectos psicológicos del color, pero siempre es bueno tener algún color de ruptura.

E: ¿Qué estilos de época dirías que son los mas ricos para trabajar?

C.R.: Para mí, la década del 50, durante el s XX, ahí hay que ser más riguroso con la selección de elementos, paletas y vestuario, por ejemplo. Por otro lado, puede ser muy interesante también el siglo XIX y XX durante el desarrollo de las vanguardias, eso permite mucha experimentación, mezcla de estilos y un poco más de libertad interpretativa. También me gusta mucho el estilo oriental, similar a esos films europeos que remiten a las colonias en oriente, donde aparecen elementos tradicionales orientales, de los que todavía nos falta conocimiento suficiente, y que nos obliga a sentarnos a estudiar; nosotros muchas veces vemos la historia de las artes visuales desde nuestra cultura colonizada, pero adentrarse en simbologías diferentes, o clasificaciones artísticas distintas de las impuestas por los europeos en el siglo XIX, en lo personal resulta un desafío y obliga a abrir la concepción visual que tenemos, a mi entender, eso es sumamente enriquecedor para cualquier realizador y en especial para la dirección de arte.-

Dirección de Arte en Argentina - Edgar Delgado

Entrevista A FLORE DELLA VEDOVA

Agustín Bucari - Tatiana Torre Marelli

Flore DellaVédova hizo el secundario en el Bachillerato de Bellas Artes y luego estudió profesorado de Artes Plásticas orientación grabado en la Facultad de Bellas Artes de la U.N.L.P.

Trabajó, durante sus primeros años de facultad, con una amiga en el armado de escenografías. Más tarde tuvo su primer acercamiento al mundo del cine como meritoria.

Encaró nuevos proyectos cinematográficos desde el lugar de asistente de Dirección de Arte y coproducción.

Viajó a Colombia donde residió más de un año, y se especializó en el campo del maquillaje de efectos especiales para televisión.

Volvió a Argentina para ser la maquilladora del film "Topos", aunque finalmente terminó siendo, nada menos, que la Directora de Arte del mismo.

Trabaja con la fotografía en la exploración de dicho lenguaje.

Nos invitó a su casa para hacerle esta entrevista, puso la pava, y entre mate y mate nos dejó saber, sin reparos, de las idas y vueltas, los pros y las contras de su experiencia como directora de arte. Una hoja de ruta, con correcciones y reajustes que, sin dudas, tiene mucho camino por delante.

Entrevistador: ¿Cómo influye tu formación plástica a la hora de transitar encarar la dirección de arte?

Flore DellaVédova: Al principio, cuando era asistente en las primeras pelis, me costaba un poco; fue incorporar todo un mundo nuevo, el del cine. Si bien tengo una base de la facultad y también de la secundaria en materia de cine y demás, en el comienzo se trató mucho de aprender.

Creo que formarte en plástica y hacer dirección de arte es una combinación que está buenísima; porque se manejan herramientas distintas. Me parece que la gente de cine posee una mirada que hace foco en cómo contar historias, la imagen en movimiento, si hay error de continuidad o mirar cuando hay salto de eje, etc. Nosotros estamos pensando en el color, en las texturas, en la connotación; en lo que queremos que el espectador sienta al ver el film.

E: ¿Cómo obtuviste los recursos para afianzarte en esta profesión?

F.D.V.: Tengo algún que otro libro, pero la experiencia es fundamental. En el primer año de la facultad trabajé con una amiga recibida en el Coliseo Podestá, hasta mi tercer año hicimos escenografías para teatro. Ya en el tercer año, mi amiga pasó a hacer cine y fue incorporándome a este nuevo mundo.

En la primera película me enamoré del cine, participando como meritoria. En la segunda lo hice como primer asistente, en la tercera y en la cuarta también, para la quinta hice una coproducción. Después mi amiga y su marido se fueron a Colombia, me invitaron a pasar un tiempo con ellos, y estuve un año allá, trabajando para su productora que se especializa en efectos especiales. Me desempeñé en el área de maquillaje para televisión, sobre todo en maquillaje de efectos para una serie de médicos en Colombia.

E: Edgar De Santo siempre explica que el director de arte tiene que ser un especialista en generalidades; vos hacés fotografía, tenés experiencia con

efectos especiales, en maquillaje, ¿Todas estas cuestiones las concebís como elementos aislados o es una excusa para seguir preparándote para la dirección de arte?

F.D.V.: Nunca lo había pensado de esa manera, la vida me fue llevando. Como cuando me invitaron a Colombia y terminé formándome en el área de maquillaje. Aunque siempre intento integrar todas las herramientas, como en este momento que estoy intentando relacionar la pintura con la fotografía. Nunca había pensado en que todo servía para la dirección de arte. *(se ríe)*

E: ¿Cuál es el aporte del director de arte más allá de la operatividad y la coordinación de las áreas? Es decir, ¿Dónde reside su creatividad?

F.D.V.: Los objetos hablan. Hablan de la persona que lo compró, la persona que lo usa, la que no lo usa; el color habla de los años; la textura habla si son viejos, si son nuevos. En definitiva, la imagen, los objetos, las cosas, cuentan la historia, y ayudan a los personajes a situarse.

Por ejemplo, en este caso, vos entrás a mi casa y te das cuenta que me gusta el color. No hay mucha duda de que es un ambiente cálido. Esto podría estar pintado de blanco, la mesa podría ser de vidrio, aquel sillón podría ser de cuero negro, las sillas podían ser de acero; la sensación que a vos te provocaría entrar a la casa y la concepción que vos tendrías de mí sería totalmente distinta a la que tenés ahora. Cuando uno mira una película inconscientemente al observar un espacio incorpora parte de la historia, del discurso.

Antes, durante y después en la Dirección de Arte:

Antes

¿De qué manera te acercas a una propuesta?

F.D.V.: El camino que sigo convencionalmente: primero leo el guión, luego armo un desglose y presupuesto estimativo. Es un trabajo rápido de organización, hablás con el director para acordar la cifra y los recursos que podés llegar a manejar; y, en medio de esta relación de diálogo, comienza a aparecer el concepto.

A medida que incorporás el guión empezás a pensar el concepto; en imágenes, en colores, en texturas, en por qué tal cosa o por qué tal otra. Porque el arte tiene que contar historia, los objetos tienen que hablar sobre el guión.

Una vez que ya tengo el presupuesto y el número de personas de las que dispongo, hago un desglose general del guión y a ese producto le agrego las observaciones pertinentes, centrado en lo que hay que comprar y conseguir. Por otro lado las locaciones que hay que investigar.

E: ¿Estos avances son vistos por el director? ¿Con qué frecuencia?

F.D.V.: Sí, se consulta. Igual depende del director, algunos tienen todo claro, otros te dejan resolver y otros miran y aportan; así se va construyendo en el proceso previo. Las referencias son muy importantes, buscar imágenes de color y ambientes como disparador, para luego darle el carácter propio.

“Topos”, un caso concreto

E: ¿Cómo llegaste a ser la directora de arte de “Topos”?

F.D.V.: En un principio iba a ser la maquilladora de Topos, no la directora de arte. Al

poco tiempo de entrar en el equipo la directora de arte renuncia. Emi, el director, ya me conocía y sabía que yo tenía experiencia en la dirección de arte, además sabía de mis ganas de hacer la dirección de arte de Tops, y bueno, me llamo a mí.

¿Cambió mucho el enfoque planteado por la anterior directora con relación al que le diste vos?

F.D.V.:La directora anterior dejó el proyecto en su fase inicial, había empezado con los bocetos, todavía no estaban las locaciones definidas. Pasa que ella consideró que el presupuesto era viable para alguien que estaba comenzando y con ganas de remarla, y quizás no esté tan exigente con el tema atar las cosas con alambre.

¿Te basaste en los bocetos previos?

F.D.V.:En Topos el guión es bastante claro en lo que busca. En cuanto a los bocetos no los utilizamos porque, en realidad, partimos de las locaciones, estructuramos el planteo a partir del espacio. Lo que me ayudó mucho fue que ya había hecho averiguaciones de dónde comprar, de dónde conseguir ciertas cosas. Eso me ahorró mucho tiempo. O sea yo había trabajado en cine, en otros equipos de arte antes y había hecho una codirección, aunque fuera mi primer dirección de arte; pero había vivido un año en Colombia y volví acá sin nada de qué agarrarme y en un mes tenía que resolver un film que era de otra naturaleza, muy distinto a lo que yo venía trabajando, con mucha construcción. La anterior directora consiguió lugares a donde recurrir, donde ir a comprar y también cosas gratis y de onda, eso lo utilicé mucho.

E: ¿Cuáles son las estrategias para subsanar la falta de tiempo y presupuesto?

F.D.V.:Yo creo en la frase "la necesidad es la madre de la invención", es una frase que usan mucho en Cuba donde te atan todo con alambre. Entonces uno tiene que pensar y romperse la cabeza, para sacar algo de la galera, para solucionar problemas que surgen de imprevisto, a último momento.

Esto ayuda a aprender a resolver con lo que uno tiene a mano.

También pienso que el ideal de presupuesto no existe, que uno siempre quiere más. Me imagino los que hacen Harry Potter, que tienen una millonada de plata, donde son varios directores de arte en múltiples equipos, yo creo, que hasta ellos no están conformes con sus presupuestos porque uno siempre quiere aspirar a más. Y no significa que esté mal, significa que uno está aprendiendo, uno ve lo que ha hecho, lo analiza, lo critica, encuentra nuevas soluciones. Lo que implica también un crecimiento. La limitación de ciertos recursos es una potencialidad de resolución.

E: ¿Cuál fue la actitud del director?

F.D.V.:Le puso mucha pila a la peli, está muy convencido pues es un proyecto que viene trabajando desde hace muchos años, y eso también lo trasmite al grupo. Al principio tuvimos 4 o 5 reuniones en donde se habló de cómo se iba a hacer, cómo se iba a resolver. Y más específicamente de planos en donde teníamos que saber cómo resolverlos, por ejemplo, el caso de los toboganes y túneles.

E: ¿Cómo articulaban la puesta en escena?

F.D.V.:Hay diferentes modalidades de trabajo, hay directores que, por ejemplo, traen un *storyboard* prehecho en donde está todo establecido en cuanto a la construcción de los espacios. En producciones más chicas donde el tiempo es acotado, se trata de cubrir todo el espacio, salvo que el director te diga que esa pared no la va a tomar.

En Topos tratamos de, justamente, cubrir la mayor cantidad de espacio, para lograr

libertad de movimiento y de toma. Lo mismo en los túneles que fueron abiertos, justamente, para las tomas; así como también en la guarida fueron construidas todas las paredes menos una. En los otros espacios, como por ejemplo la casa del topo, se utilizaron las cuatro paredes, porque había mucha acción. En los escenarios de la escuela fue más simple.

Principalmente se planteaba la oposición de los dos mundos, marcando el contraste lo barroco abajo y lo austero y frío arriba. Así como también el caos abajo, y la estructura, el orden y el ritmo arriba. En el submundo hay mucha tierra, con colores cálidos, se buscó que algunos objetos se separen del fondo para que no quede plana la imagen y se genere espacialidad.

E: ¿En cuánto a los objetos, existía una jerarquía que estaba en el guión o fue una organización que se dio en el momento?

F.D.V.: Elementos siempre hay, lo que se llama utilería de acción. Igualmente uno busca y se las intenta ingeniar para que haya objetos que se repitan, que llamen más la atención; el guión describía el sub mundo y esa cosa de ir bien agachadito. Emi, igual nos dio la libertad de volar un poco más con la imaginación.

Durante

E: ¿Cómo enfrentas la cotidianeidad de la filmación?

F.D.V.: Tratando de mediar, el cine es un trabajo en equipo, hay momentos en los que hay que respirar hondo. Son cuarenta personas o más, que no se conocen, que en la vida diaria quizás se juntarían o tal vez no, hay gente con la que te vas a llevar mejor y gente con la que te vas a llevar peor.

Lo que yo siempre noté, quizás es un delirio mío, el ánimo del equipo es influenciado directamente por el guión, el clima de trabajo es afectado por el clima propio de la película. No es lo mismo si estás haciendo una película de amor, con colores pasteles, que si estás filmando en ambiente signado por el terror y la tensión, afecta de una manera u otra en el equipo.

El director media con todas las esferas, en Director de Arte principalmente maneja el maquillaje, el vestuario y la escenografía. También hay mucha relación con cámara y el Director de Fotografía.

En Topos en particular no hubo mucho tiempo de organizar. En el caso del vestuario, luego de reuniones iniciales, vi que iban encaminadas dejándoles bastante libertad de acción, además con una integrante ya había trabajado y le tenía mucha confianza. Principalmente fue una cuestión de tiempo físico, había muchas cosas urgentes que había que resolver. Por ejemplo en maquillaje tuve las reuniones pero no pude ocuparme totalmente; lo ideal hubiese sido tener un poco más de tiempo. En set si era quien daba la última palabra acerca del maquillaje y el vestuario pero no podía estar pasando por vestuario y maquillaje como a mí me hubiese gustado porque el tiempo no alcanzaba. Pero a la hora de ver la imagen en el monitor si algo no me gustaba se pedía corrección.

Igualmente contaba con asistentes, Escenógrafo, Ambientador, Utilero, dos personas fijas y mucha gente que trabajó de onda, alrededor de siete u ocho personas, igualmente comprometidas. Me daban una mano para resolver las cosas simples y eventuales, como por ejemplo el ploteo de un mapa del colegio, que es algo a lo que le tenés que dedicar un montón de tiempo con el cual no contás.

La luz la maneja el director de Fotografía, digamos, vos trabajás en conjunto, las luces y el color, pero la autoridad la tiene él, digamos. Cuando algo se contradice, es cuando uno empieza a mediar, en Topos no tuve ningún problema.

Uno cuando trabaja en un equipo hace lo mejor para el equipo y para el film. En el caso

de que una luz no me favorezca, lo comento y doy mis razones, pero a la vez el Director de Fotografía puede fundamentar su elección desde otro punto de vista; la idea es escucharnos y entender las razones de cada uno, mediando, teniendo como norte lo mejor para la película.

Generalmente en las reuniones es donde se resuelven la mayoría de estas cosas. Se tienen reuniones de a tres, es algo integrado, así circula la información entre el Director de Arte el Director y el Director de Fotografía.

Después

E: ¿Nos preguntábamos qué paso después con todo el material que utilizaron para la escenografía y de donde lo sacaron?

F.D.V.: Muchas cosas también eran alquiladas y prestadas, esos objetos se devolvieron. Las compradas se las quedó el productor quien es quien decide qué hacer con las mismas.

Después se lo demás se tiró en containers, reciclar no se pudo reciclar nada. Lo conseguimos principalmente de chatarrerías, telas viejas, cosas que íbamos encontrando en la calle, era lo que necesitábamos básicamente.

E: ¿En la parte de posproducción tuviste alguna participación, en cuanto a la edición, los títulos de crédito y la gráfica?

F.D.V.: Solamente fui viendo los cortes y aporté mi opinión. Como todo, hay cosas que me gustan otras que no, con respecto a mi trabajo hay cosas que cambiaría, que haría distintas.

En cuanto a los títulos el director me consultó sobre las tipografías y lo asesoré, los títulos están incorporados al espacio fílmico. En cuanto al arte de tapa, todavía no está resuelto, a mi me gustaría que me incluya o que me consulte.

Los diez mandamientos del Director de Arte.

(por Flore DellaVédova)

- 1-Amarás a la película sobre todas las cosas.
 - 2-No pronunciarás el nombre del Director en vano.
 - 3-Sacrificarás las fiestas.
 - 4-Honrarás a la luz y al color.
 - 5-Matarás los brillos.
 - 6-Cometerás creación acto tras acto.
 - 7-Llegarás primero y te irás último.
 - 8-No hablarás en toma, apagarás el celular y no harás ningún tipo de ruido.
 - 9-No consentirás al Director en vano.
 - 10-Prohibirás comer, tomar y dormir en set.
- Y de yapa...
- 11-EL EQUIPO DE ARTE NO ES EL EQUIPO DE LIMPIEZA

Entrevista a MAIRA BENITO REVOLLO

Entretelones, una historia tras bambalinas

Por María Elena Benítez y Agustina Romero de Medina

Maira Benito Revollo se recibió en 2007 de Escenógrafa en la Escuela de Teatro de la ciudad de La Plata. Presenta estudios avanzados en la carrera de Artes Plásticas con orientación en Pintura en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de la Plata. Realizó cursos de vestuario con Peonía Veloz¹³, en la Grieta, y luego de maquillaje en la Escuela de Rita Pisani¹⁴, ambos en La Plata. Durante su formación académica participó en las obras “La Reina” y “Antígona”.

En el 2010 comenzó a trabajar en el teatro Regina en la ciudad de Buenos Aires en la obra “El Anatomista”, desempeñándose como vestidora de actrices. Allí conoció al escenógrafo Marcelo Valiente¹⁵ con quien trabajó en la adaptación de la escenografía y reposición de material de “Cuando Harry conoció a Sally” para que esta saliera de gira por el país. Colaboró y participó en el montaje de “Escenas iluminadas de la memoria, fragmentos iluminados para resistir al olvido” en el Centro Cultural Haroldo Conti. (Ex - ESMA), donde se convocó a doce escenógrafos e iluminadores de reconocida trayectoria para intervenir el espacio. Participó en “La edad de la ciruela” en el teatro El Núcleo bajo la dirección general de Omar Musa¹⁶. En la actualidad se desempeña como maquilladora y vestidora en “Más liviano que el aire”, mientras colabora en un nuevo proyecto de la mano de Nina Rap¹⁷.

Entrevistador: Contanos Maira, ¿a qué te dedicas específicamente en tu laburo, a la escenografía, al vestuario o al maquillaje, vas alternando?

Maira Benito Revollo: Y... digamos que como yo entiendo la escenografía se relaciona con la dirección de arte en su totalidad, se trata de concebir la imagen de la escena, entonces el vestuario entra dentro de la escenografía. En realidad estamos acostumbrados a que por ahí en los programas este esta cosa más dividida, de lo que es la escenografía por un lado, el vestuario por otro y la iluminación, pero el escenógrafo muchas veces es el que hace todo eso. Posteriormente se fueron dividiendo y especializando cada una de éstas áreas, y se fueron haciendo cosas más específicas, estudios concretos, pero uno como escenógrafo siempre tiene una mirada global cuando se piensa en la estética, en la imagen.

E: ¿Es el escenógrafo el que define o le da pautas a los de vestuario?

M.R.: Y... eso depende de cómo se componga el equipo, digamos que es separable pero inseparable a la vez (risas). La escenografía es eso un poco, *la grafía de la escena*, la imagen del escenario del teatro, del espectáculo, desde ese lugar es que me parece separable después hay escenógrafos que se dedican más a luces o a vestuarios, se han especializado en eso. Por ejemplo si a mí me llaman y hay gente que está trabajando en vestuario dialogaré con el vestuarista para ponernos de acuerdo. En lo que estuve laburando, hice muy pocas cosas sola como escenógrafa y

¹³ Peonía Veloz, radicada en la ciudad de la Plata, trabaja en Dirección de arte, Vestuario, Diseño de vestuario, Asistente de arte.

¹⁴ Rita M. Pisani, profesora y directora de la escuela de maquillaje artístico “Elepe” en la ciudad de La Plata.

¹⁵ Marcelo Valiente, Escenógrafo, Director de arte y vestuarista, radicado actualmente en Capital federal..

¹⁶ Omar Musa, Docente, actor, director y dramaturgo, radicado en la ciudad de La Plata.

¹⁷ Nina Rapp, Directora de arte, actriz, pianista y compositora. Directora del Grupo Teatral Barataria de la ciudad de la Plata, radicada en ésta ciudad.

en realidad hice todo, escenografía, vestuario y luces, las tres cosas juntas.

Lo importante es lograr, desde el trabajo conjunto y desde todas las áreas, nuclear y definir claramente el concepto con el que uno trabaja. Cuando se entiende, por ejemplo en el caso del teatro, que en general se trabaja partiendo de un texto y algo que se quiere contar después, todas las áreas visuales trabajan en función de eso. Cuando desde la escenografía, por separarlo, uno trabaja contando lo mismo que el texto, desde el vestuario pasa lo mismo, se busca que se siga contando la misma historia, también desde la luz, una idea integradora que muestre eso que se quiere contar. Desde el teatro es con un texto escrito, desde la danza con una música y una danza, y en el cine, si bien es otro lenguaje, también pasa lo mismo.

E: Cuando el director, de una obra por ejemplo, te acerca el texto, ¿cómo es tu manera de abordarlo y posteriormente de transmitir tu idea? ¿Te vales de imágenes o bocetas?

M.R.: En realidad el modo de abordaje depende mucho del director y sobre todo de la instancia del proyecto en que te llamen. Por ejemplo, en la última obra en que estuve trabajando, *“La edad de la ciruela”* me llamaron cuando recién se habían empezado a juntar y eso es mucho más rico, por lo menos eso es lo que más me interesa de un proyecto porque uno puede elaborar una intención compartida, abordar y crecer en conjunto con todo el proceso. En cambio, cuando te llaman y ya está todo armado, uno a veces se engancha con un rol mucho más servicial, “bueno necesitamos una mesa verde” (se ríe) y ahí uno piensa y diseña desde donde está, entonces eso depende mucho del director, de cuál es su intención y del tiempo y el presupuesto también con los que cuente, claro. O sea si te llaman desde el principio todos leemos el texto y estamos todos en la misma, charlamos de cosas y que enfoque le queremos dar, qué mirada, si es melancólica por ejemplo, todo eso se desprende de lo textual. Ahí se empieza a trabajar, de cero. Y puedes trabajar también desde la evolución y el proceso de los actores, con ellos, modificando la escenografía y el vestuario en función de sus necesidades de actuación y con la idea de enfatizar o disimular diferentes rasgos, pero de manera que tanto escenografía como vestuario no sean agregados, decorados o elementos de relleno, sino que posean una intención clara y concreta.

En *“La edad de la ciruela” (2012)*, lo que pasó fue que me llamó Omar Musa cuando hacía muy poquito que se habían juntado. El proceso empezó con Joana¹⁸, una de las actrices, que fue quien empezó a buscar material y encontró éste hermoso texto de Arístides Vargas, ahí lo llamó a Omar y a la otra actriz y después me convocaron a mí. Al charlar con Omar, lo primero que él me dijo fue “yo no tengo ninguna imagen pre-establecida”. Esto es lo que está buenísimo, es algo que te invita a la construcción de algo nuevo. Cuando el director te dice yo necesito esto acá o esto allá ahí te condiciona, uno no solo tiene que pensar algo superador a eso como para plantearle y decirle “...no mira, en realidad esto ...” es decir llevar una opción mejor para romper con eso, es una cosa a si medio de convencer al otro. Lo que pasa es que cuando el director te dice que quiere algo concreto y los actores estuvieron ensayando con esa idea un montón de tiempo es muy difícil romper la estructura que ya se armó, en cambio cuando uno se engancha desde el principio del proyecto, se da la posibilidad de generar una construcción conjunta de todo el equipo, esto es lo más enriquecedor.

E: Y qué nos puedes decir acerca del proceso de construcción del vestuario de un personaje ¿Trabajan desde la psicología del personaje? ¿Desde las acciones que este va a realizar? O ¿lo construyen juntos?

M.R.: Es una construcción en conjunto, o por lo menos es lo que yo espero, lo que me

¹⁸ Johanna Lezcano, actriz platense.

parece que está bueno. Uno plantea un concepto para el vestuario que sigue la idea general de la obra, pero después eso se ve afectado por un montón de condiciones. El actor generalmente es el que opone resistencia a ciertos planteos que uno pueda llegar a hacer. El vestuario ayuda un montón a la construcción del personaje, y depende mucho de la predisposición y apertura del actor ante nuevas propuestas que puedan surgir para enriquecer su actuación. Hay actores que están más aceitados y te construyen desde la nada el personaje y te piden determinadas cosas, bien claras, otros necesitan que les propongas y les ofrezcas diferentes opciones.

E: A nivel escena, y en cuanto a lo coreográfico, a las entradas o salidas, y a los recorridos. Si bien hay un director, ¿ustedes como escenógrafos también aportan?

M.R.: Eso se dialoga, muchas veces el tema de los cambios de vestuarios es una resolución que uno tiene que pensar desde dónde va a hacerse, teniendo en cuenta los tiempos. Lo que pasó en “La edad de la ciruela” fue que había muchos cambios de personajes y éstos muy diversos, pasaban de ser nenas a ser viejas, por eso es que hay que ver desde dónde uno puede aportar diferentes cosas para que eso sea más práctico. En realidad entran también otros factores al momento de diseñar el vestuario que pueda ser más funcional, sobre todo el económico, si no hay presupuesto se complica mucho. Uno piensa a veces piensa; “...Bueno confeccionemos un vestuario que sea bien práctico, sacamos, ponemos, y de pronto te das cuenta que no hay plata y hay que hacer una búsqueda, un rastrillaje de los vestidos de la abuela (risas) entonces se empieza a construir desde ahí, desde el recauchutaje y el cirujeo. Eso pasa en general y sobre todo en el teatro independiente.

E: ¿Cómo fue tu formación?

M.R.: Empecé con escenografía en la Escuela de teatro y a la par en la UNLP, posteriormente cambié de orientación en la facultad y me pasé a pintura, “Lo que tiene la facultad es que está desvinculada del espectáculo y muchas veces uno siente que se queda en la maqueta, en cambio en la Escuela uno enseguida empieza a hacer, a producir escenografía para obras reales y a integrarse con las demás áreas del teatro”, más tarde, por la misma exigencia y necesidad de los diferentes trabajos, y ya un poco más empapada en el tema, realicé un curso de vestuario con *Peonía Veloz*, en La Grieta, y luego uno de maquillaje en la Escuela de *Rita Pisani*, ambos acá en La Plata. Digamos que la formación se fue dando a partir de las necesidades concretas que fueron surgiendo. Cuando empecé a trabajar en el Regina de vestidora era solamente para los cambios de vestuarios, ayudar a las actrices a cambiarse. Ahí fue que me vinculé con el escenógrafo de “El Anatomista”, *Marcelo Valiente*.

Así fue también como me animé a maquillar, como decía, arranqué como asistente de vestuario en el anatomista, en el Regina, en Capital y como les gustó trabajar conmigo me ofrecieron ser la maquilladora de *Betiana Blum* en “Más liviano que el aire”, yo estaba siempre en el camarín con la maquilladora así que sabía un poco cómo era el laburo. A la maquilladora le salió otra cosa y entonces me largué yo y al mismo tiempo tuve que hacer el curso de maquillaje, un desafío (risas). “Obviamente, no me considero maquilladora, cuando surgió acepté de cara dura” (risas), lo tomé como una circunstancia, no es a lo que me quiero dedicar, el teatro me llevo a eso, y me permite seguir haciendo experiencia partir de esto, con los viajes, la gira, uno viaja por diferentes lugares, diferentes teatros y surgen muchas cosas nuevas.

Muchas veces en obras que son muy comerciales, se les da poca importancia a la escenografía y a su mantenimiento, lo artístico y la dirección de arte pasa a un segundo plano, terminamos recurriendo a “remiendos y recauchutajes” que muchas veces pierden sentido. En teatro en general, hay que improvisar mucho, ser creativo, y estar abierto muchas veces a ocupar otros roles y realizar otras tarea que mucho se alejan

del aspecto artístico.

Hace muy poquito, me invitaron a participar en un proyecto de *Nina Rapp*. Se está laburando desde la poesía de una poetisa uruguaya. Lo bueno de este proyecto es que me invitaron desde el comienzo, en realidad me llamaron para hacer una realización, lo que quiere decir que si bien están empezando, hay una idea preconcebida de la directora en cuanto al espacio y al concepto. Me llamaron para la realización de objetos, pero yo en realidad no es que tenga un taller dedicado a esto, pero puedo hacerlo, claro, ella tampoco sabía bien desde dónde o tenía tan definida su idea, entonces me invitó a leer la poesía y empecé a ir a los ensayos y a aportar cosas, ideas mías.

Me pasó por ejemplo que la directora me pidió una hamaca, ni sabía por qué ni qué iba a contar este objeto, pero quería una hamaca porque le gustaba, a modo de decorado digamos. Yo lo que hice fue plantearle realizar una búsqueda de la imagen de la escena a partir de la poesía, y a la vez tener en cuenta, en el caso de una obra que recorrerá diferentes teatros y saldrá de gira, que para poder llevar la obra afuera la escenografía debe ser lo más flexible y práctica posible, y justamente es complicado trasladar e instalar la hamaca (risas). Si va a haber un objeto que tenga un porqué, que sirva, que aporte, que cuente algo, que sume, en realidad la escenografía mucho tiempo se concibió desde ese lugar y hay mucho resabio de eso. Por ejemplo en el coro en el que estoy el otro día la directora me dijo; “¿che Maira, vos que estás en escenografía, no te haces algo?!” (Risas y gestos) Y yo le dije; “Pero, ¿Qué es lo que querés?”, “Y algunas telitas, colgar no sé qué...”, me responde, buscaba una cosa decorativa que no aporta nada y entonces yo digo... o hacemos algo que cuente desde algún lugar acerca de esto que estamos cantando o mejor no hagamos nada. Se trata de esta idea del *telón pintado* que durante tanto tiempo imperó, y en la escenografía no solo hay resabios de esta idea sino que también muchas veces por los tiempos o por cómo se construyó el proceso queda de esa manera. Por ejemplo, para esta obra la directora quería unas flores en un florero, porque decía que los nardos y las azucenas eran elementos que aparecían muy frecuentemente en sus poesías, yo le planteé hacer unas flores grandes con movimiento, integradas en la escena y con el actor. Lo que ocurre, es que cuando piensas en integrar la escenografía con la actuación, para que el actor realmente la incorpore se la tenés que dar enseguida para que tenga tiempo de manipularla, para que no quede como algo decorativo y dividido, apartado. En el primer ensayo que llevé las flores el actor apenas las miraba (risas), de a poco se acercó y con el tiempo empezó a tocarlas e interactuar con ellas, hasta que descubrió que no se iban a romper, que eran flexibles, y perdió finalmente el miedo. La idea es que el actor se anime y pueda actuar con ellas e integrarlas para enriquecer su actuación, el elemento escenográfico, debe estar entonces desde la construcción de los ensayos. A veces pasa que los tiempos de realización impiden esta posibilidad de presentar la escenografía de manera integrada y acompañando los ensayos desde el comienzo, y se presenta al final, cuando el actor ya tiene las acciones cerradas y es entonces que las cosas no encastran. A veces, se ven propuestas escenográficas súper interesantes, pero se nota que los actores no pudieron apropiarse de esos objetos y elementos que plantea el escenógrafo. Sería muy interesante rever esta idea, para poder concebir la escenografía de otro modo, y darle un papel protagónico desde el inicio, no como un decorado que no aporta nada al relato.

E: ¿Y esto ocurre porque se llama al escenógrafo cuando la idea ya está cerrada?

M.R.: Por ahí me parece que más que llamar tarde al escenógrafo, lo que ocurre muchas veces es que mientras que el actor está ensayando y se está construyendo la escena desde la actuación, en el taller de realización se está produciendo eso que va a entrar ahí, en la escena, pero como es difícil de imaginar, el actor no lo puede apropiarse, una cosa es trabajar con un objeto imaginario concreto y por ejemplo “barrer con una

escoba imaginaria” (risas), pero cuando el escenógrafo plantea, por ejemplo, unos carros que entran y salen de escena... es otra cosa.

Por ello creo que es realmente interesante el proyecto inverso planteado por *Marcelo Valiente*, en “*Escenas iluminadas de la memoria*”, ya que surgió con la idea de crear primero cada escenografía desde un concepto e ideas concretos, con la idea de que a partir de esa escenografía, se construyera luego la obra.

E: ¿Sentís que tenés una línea, un estilo que te identifica, un elemento del cual no puedas separarte?

M.R.: Aun no siento que haya abordado cosas propias, estoy recién arrancando, aprendiendo, animándome, en constante crecimiento. De hecho me pasó que hasta en “La edad de la ciruela”, que si bien es un proyecto hermoso y que arrancamos en conjunto desde el inicio tampoco siento que me haya quedado del todo conforme con mi labor. Fue un gran desafío, casi no había escenografía y a la vez no contábamos con presupuesto. Me gustaría definir un estilo pero a la vez disponer de la versatilidad necesaria para adaptarme a las diferentes propuestas que puedan llegar, de todo se aprende y enriquece hasta cuando creemos que no nos gusta o nos atrae la propuesta, siempre se rescata algo.

Anexo de imágenes

La Reina de Elfriede Jelinek



Escenas iluminadas de la memoria



200 años, 22 libros





INDICE

Agradecimientos.....	3
Abstract y palabras claves del cuaderno	4
CAPITULO 1: Propósito.....	5
CAPITULO 2: Consideración a modo de prefacio	5
CAPITULO 3: Operatoria.....	9
CAPITULO 4: Pensar el ámbito en la Dirección de Arte	10
CAPITULO 5: LOS TITULOS DE CREDITO	31
CAPITULO 6: COMPILADO DE ENTREVISTAS A DIRECTORES DE ARTE.....	52
INDICE	121

Dirección de Arte en Argentina - Edgar De Santo