

Universidad de Buenos Aires | UBA

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo | FADU

Carrera de Diseño de Imagen y Sonido | DlyS



FADU

Diseño Audiovisual 1 (DAV 1)



## Bibliografía Básica

Autor/es: AAVV (compilado por PUENZO, Lucía).

Título: **Cuadernos de Cinecolor**

Editorial: Revista Cinemanía

Origen: Buenos Aires

Año: 2004

- Fascículo N° 6. **Arte**; (páginas 81-96).

# Dirección de Arte

"El mejor escenógrafo es aquel que no se nota cuando ha intervenido."

Abel Facello

## LA NARRACIÓN VISUAL

Por Mercedes Alfonsín

### Función y formación

La función del director de arte dentro de un equipo tiene mucho que ver con su formación. Ésta importa mucho en el sentido de que da un carácter muy específico al trabajo. Como en la Argentina no hay que amoldarse a algo muy estricto, gente proveniente de distintos ámbitos puede apostar a un proyecto. Lo importante es hacerse responsable de la imagen, en la totalidad de lo que esto significa. El director de arte tiene un rol comunicacional muy importante porque es el que trata de vehicular la visión de un director y de mantener nucleados a Vestuario, Maquillaje, Ambientación, Construcción... Es un lugar que comunica, donde circula la información.

En cuanto a la formación, hay gente que llega al puesto de director de arte desde distintas ramas. Algunos llegan desde la praxis, como la gente que estudió bellas artes, escultura o arquitectura, aunque esta última se encuentra en un escalón entre lo teórico y lo práctico. Hay otros que llegan claramente de lo manual, y son muy buenos en pensar tridimensional o bidimensionalmente. Hay grandes ilustradores o pintores que son buenísimos directores de arte. También están los que llegan del teatro, que es otro ámbito que se articula con el cine perfectamente.

En lo personal, mi formación es mucho más teórica. Yo no supe dibujar hasta muy tarde en la vida. Pienso más en maquetas de estudio, en planos o en referencias visuales de pintores. Para lo que estoy mejor formada es para hacer largos; en eso soy más naturalmente útil, porque mi formación teórica viene de lo teórico del arte, del cine. Cuando hablo con un director, puedo aportar al proyecto desde otro lugar: desde la narración visual, sobre todo desde el relato.

Mi relación con el espacio es muy fuerte; tengo mucha memoria visual, registro muchas cosas, y siempre me interesaron los mecanismos. En este sentido, me parece que es crucial la formación. Algunos tienen una relación intuitiva envidiable con el espacio, quizás no tengan una formación académica pero hacen unos decorados fantásticos, demencialmente buenos. Lo importante es encajar con el proyecto indicado. Para hacer un largo intuitivamente, hay que tener un equipo increíble, muy sólido, y también un director que pueda operar. El director de arte es un bastón importante para el director,

sobre todo en cine. Entonces, un director de arte que trabaja de manera intuitiva tendría que hacerlo con un director que no necesitara ese bastón. Hubo películas que se hicieron así, de las cuales admiro mucho el arte, y que no requirieron de toda esa estructura, en las que el relato visual pasaba por otro lado. Es curioso: no hay una sola llave para entrar en el diseño espacial.

### Subdivisión del trabajo

El trabajo de un director de arte varía mucho según quién sea el director y cuál sea la envergadura del proyecto. Todos nos copiamos un poco de la industria norteamericana, porque tienen más experiencia y trabajan a otra escala, lo que les permite subdividir los cargos y crear funciones muy específicas.

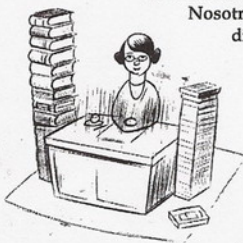
Nosotros hemos tomado, por ejemplo, la subdivisión del director de arte y el ambientador. En cuanto a las

tareas específicas, ellos también tienen una subdivisión que es el *production designer*, como cabeza de equipo, su director de arte y su ambientador. En este caso, la funcionalidad está en relación directa con el tamaño del proyecto. Un proyecto de gran envergadura, en mi experiencia más cercana, fue haber hecho *Siete años en el Tíbet*, donde quedó claro que, si no se subdividía la tarea, era imposible realizar la película. Las cantidades de

todo son exorbitantes en relación a los proyectos que se hacen en la Argentina. Los puestos también responden a las necesidades, que en general, son definidas por el tamaño del proyecto. En cuanto a la función, tiene más que ver con cómo es cada persona, sobre todo en una industria como la de nuestro país, que no pide una delimitación tan específica. Los directores de arte a los que no les gusta para nada trabajar con el presupuesto tienen que tener un buen asistente que se ocupe de esa parte, o bien directores que sean extremadamente organizados en las tareas a quienes no les importe que sea su ambientador quien controle el presupuesto. Es importante armar un combo de complementariedades.

### La biblia de un director de arte

En cada película, siempre llevo una "biblia", en la que reúno muchas referencias visuales y en la que trato de escribir el



concepto de la historia. Tener el concepto es más limpio, más fuerte; es como una guía. El texto escrito ancla bastante y baja a tierra, y eso ayuda a unir todas las áreas en algo, hacia un lugar. Después ayuda tener muchas imágenes, porque en general una sola imagen no termina de expresar lo que uno quiere decir o el concepto en general. Sirve tener diferentes imágenes para distintas partes. Quizás en publicidad no sea necesario escribir el concepto como en las películas, porque las imágenes son más fuertes, son inmediatas, más planas, no son como tridimensionales. En cambio, en un largo la imagen se compone de muchas cosas. Hay más capas y es más complicado comunicarse con todas las áreas. En publicidad, muchas veces el director tiene una imagen visual muy fuerte y es a eso a lo que apunta el director de arte.

En mi experiencia, en un largo lo visual es claramente un terreno del director de arte, donde uno puede proponer muchas más cosas, incluso afectando a los personajes y a sus acciones. Obviamente, se trata de un diálogo y una colaboración. A mí me fascina el relato visual. Entonces yo apporto desde ese lugar; me interesa que el director pueda contar su historia de la manera más efectiva posible, sin ser efectista.

### Abordar un proyecto

Conozco a muchos que hacen sus bocetos desde cero de manera conceptual. Yo nunca haría eso como primera aproximación a un proyecto. Tengo una formación de biblioteca, investigo. Y, tanto en los largos como en una publicidad, siempre tengo referencias de más. Me gusta la diversidad, armar muchos ángulos y después quizás arriesgar un boceto. En un largo, suelo partir de textos escritos que me acuerdo de otras veces y los releo, fotocopia algún fragmento. Me acuerdo de *La puta y la ballena*: primero pensé mucho en los personajes, obtuve referencias visuales de ellos y algunas narrativas. Trabajar desde ese lugar me ayuda a diseñar el personaje. Había unos cuentos de Roberto Arlt que eran de la época exacta y tenían mucho que ver con el personaje de Suárez. También escuché música de la época. Revisé pintura de ese momento (la idea de uno de los empapelados está sacada de un cuadro de Berni). En un caso como éste, que era una película de época, me salió esa parte de documentalista enferma. Había un decorado que era un laboratorio, entonces me fijé qué líquidos se producían, cómo eran las etiquetas; había un diseño del sistema eléctrico, todo tenía su lógica. Pero no todos los proyectos son así. Nosotros fuimos al Archivo General de La Nación, a la Biblioteca del Congreso, al Museo de la Ciudad donde, cada vez que llegábamos, queríamos ver todo. Ser muy detallista en lo que se refiera a una fuente verdadera como referencia también tiene que ver con la formación histórica. En la película de (Juan José) Campanella, la utilería de mano, los *props* del Carnaval están sacados de fotos específicas y no de relatos, no de un dibujo, que puede alterar cómo era el objeto. Es el concepto de qué se considera una fuente fidedigna y qué queda descartado como tal. Igualmente, no sé si se necesita trabajar con ese rigor para hacer una imagen, pero es la forma en la que yo me siento más cómoda.

En estos dos casos la idea era una reproducción histórica más concreta, pero aunque no exista ese nivel obsesivo de análisis

de todas las bibliotecas, posiblemente se pueda hacer igual y salga muy bien. Hay otras personas en Buenos Aires que piensan totalmente distinto y también hubiesen hecho una película visualmente maravillosa.

### Acordar: Arte, Vestuario, Fotografía

Las áreas no son "a cargo". La tarea fundamental es comunicar a las áreas, que también incluye a Fotografía. ¿Quién va a decir que fotografía está subordinado a Arte? Pero, por ejemplo, en los proyectos en los que el director de fotografía no va a estar en la Argentina hasta muy cerca del comienzo del rodaje; y durante la preproducción, el director está ocupado buscando a los actores, ensayando, terminando el guión o encargándose de muchas otras áreas que no tienen que ver con lo visual, el que tiene que comunicar al resto de las áreas es Arte. Por ejemplo, en la película de Luis Puenzo, el director de fotografía es un español, José Luis Alcaine; en la de Campanella un norteamericano, Dan Shulman, y en la de Bielinsky (*El aura*) es un mexicano, Checco Varese. Yo debo comunicarles cómo es visualmente la película. Por un lado están las plantas, la parte técnica y las maquetas, para ayudar a visualizar los espacios. Por otro lado está el concepto de la película, que es algo mucho más serio. Y es complicado comunicarlo porque no puedo enviar la biblia que yo hago.

Cuando hice *Luna de Avellaneda*, yo ya había trabajado con Dan (Schulman) y Campanella, y había un código más cercano.

Pero mi próximo proyecto es un nuevo desafío porque no trabajé nunca con (Fabián) Bielinsky, y él no trabajó con este director de fotografía. Es un tema estrictamente temporal: que el director de arte esté trabajando muchas semanas antes que Fotografía y Vestuario, hace que sea quien recibe más información a nivel conceptual. Es el que ayudó a desarrollar el concepto y el que está más cerca del director. Entonces, quienes ingresan tienen que hablar con el director de arte, no por una cuestión de subordinación, sino por lo que se fue construyendo hasta ese momento. Esas tres áreas son muy críticas, porque si se quiere hacer una película de textura, o de color plano o de un corte neto, todo tiene que convivir. Si pienso un decorado amarillo patito,

y luego queda mal por la luz, es un problema. Todo se habla antes porque, cuando las cosas físicas están hechas, no se pueden cambiar.

### Formato productivo

El método que utilizo para abordar una película es el que uso siempre, es mi formato. Por ejemplo, se puede hacer la investigación de una perfumería yendo a ver una en el barrio y copiando un poco, o teniendo todo un archivo de perfumerías y otro de comisiones directivas, como teníamos. Hay una directora de arte que yo admiro mucho, Patricia Von Brandenstein. Ella, por ejemplo, para hacer *Los intocables*, revisó los archivos de Al Capone, sus declaraciones juradas de bienes, para saber qué cantidad de plata había tenido en distintos años.

Es esa forma intelectual de disertar el proyecto y acotar. Mi manera de pensar es esa. Yo, con una sola foto de una perfumería, no puedo; necesito varias y ver que sea una tipografía creíble, esos detalles de la realidad. Todos los detalles cuentan.

"Me gusta la diversidad, armar muchos ángulos y después quizás arriesgar un boceto."

# Margarita Jusid

Es una fanática de su trabajo y se fascina con cada mundo que tiene que recrear. A la hora de encarar un proyecto, no duda en zambullirse, se trate de una historia mínima o de una que hable de la inseminación artificial o de la durísima realidad de las salas de un hospital.

## ¿Qué es lo interesante de este oficio?

Para mí lo más atractivo es que, una vez que uno aprende el oficio, aprende a saber cuál es su tarea básica y cómo puede variar frente a cada propuesta. Lo que me resulta más interesante de este trabajo es que cada película te propone una estética diferente y un trabajo de producción escenográfica distinto. Para mí fue muy interesante haber hecho películas de época, con un gran despliegue, y también me resulta muy atractivo haber hecho *Historias mínimas*. Creo que a veces uno, porque tiene mucha experiencia o porque hace muchos años que trabaja, tiene miedo de convocar a alguien que esté profesionalmente muy estructurado. Participé en un montón de películas y hasta en un programa televisivo que se llamó *La era del Nandú*, en el que el desafío era que pareciera una historia que había ocurrido realmente, aunque era ficticia. Mucha gente, al verlo, se preguntaba cuándo había pasado, porque parecía de los '70. Y hay propuestas como *Historias mínimas*, que para mí fue una gran satisfacción. Éramos 14 tipos, fue una producción muy chica, y se hizo algo en todos los lugares, pero tenía que parecer que nada estaba estéticamente tocado. Agregamos, quitamos cosas, se fue haciendo todo para que pareciera más real para la cámara, y resultó muy bien. También trabajé en *Apasionados*, una comedia que tenía el objetivo de crear un mundo de entretenimiento, diferente, con una mirada llena de alegría desde la imagen, que generara una cosa muy alta. Había un chico apasionado que iba a Nueva York, donde aprendía mucho acerca de inseminación artificial. Crear todos estos mundos es lo más atractivo que tiene este trabajo. Otro ejemplo es el mundo del soñador de *El sueño de los héroes*, en la que el tipo sueña su muerte, que se concreta tiempo después, o el mundo de *La fuga*. Hay un montón de mundos que uno no conoce. *El perro*, de Carlos Sorín, cuenta la historia de un tipo de cincuenta y pico de años, desocupado, al que no le queda nada. Cuando está buscando trabajo, encuentra un perro que parece el rey de la selva. Es algo muy grande en su vida, una vida muy simple. El perro es hijo de un campeón; hay una competencia y hay que recrear este mundo. Y yo, que no conocía para nada el mundo de las

competencias de perros, aprendí que hay gente que vive en ellas; familias que se dedican a eso. Me parece extraordinario, era un mundo desconocido para mí.

## ¿Cómo se llega a ser director de arte?

En realidad acá no hay una carrera para recibirse de director de arte. Quizás uno se puede recibir de escenógrafo en Bellas Artes. Yo estudié arquitectura y escenografía, trabajé mucho y aprendí de donde pude.

## ¿Qué sucede cuando el guión llega a tus manos?

Uno lee un libro y se pone al servicio de una idea. Trata de sugerirle al director una línea y parte también de imágenes, de la documentación de la realidad, de los colores y de todo aquello que al director lo estimule y le pueda dar una respuesta para contar su historia. Nuestro trabajo es ayudarlo al director a contar la historia y, junto al director de fotografía, terminar de armar la imagen. Además, creo en el adicional de que cada director, cada guión propone una historia diferente, y cada producción tiene un modo distinto de trabajo. Y siempre hay un proceso más con la búsqueda de locaciones y lugares; hay que terminar de ver la imagen.

## ¿Cómo es transitar esos mundos?

A veces me pregunto qué es lo que me resulta más apasionante, y pienso en un escritor que busca documentarse para hacer una novela. Esto es algo parecido, pero con imágenes, y con elementos que comienzan a inventarse a partir de eso. Hasta en una historia chiquita se requiere de esto. Por ejemplo, en una historia simple como la última película de (Eduardo) Mignogna (*El viento*), que habla de un hombre que viene de la zona de Mendoza y tiene un chacra muy chica, una hija y una nieta. Su nieta viene a Buenos Aires, estudia medicina. La historia se inicia cuando muere su hija y él viaja para contárselo a su nieta. Esto me enternece. Había que recrear, armar una terapia intensiva. Fuimos al hospital, un mundo desconocido, cargado. Están los médicos -pediatras, sobre todo-, como les pasa a los maestros en zonas muy difíciles en un país con muchas dificultades económicas, se hacen cargo de la angustia de los chicos, de los padres, de la situación económica... Recorrer todo esto me resultó

“Lo más interesante de este trabajo es que cada película te propone una estética diferente.”

muy atractivo e interesante. Son varias cosas, pero para mí el mundo hospitalario es muy fuerte. El laburo de los médicos, que es algo extranatural en una realidad social durísima, atendiendo desde un chico con problemas en los dientes hasta un chico que han violado...

## Hablando de realidades durísimas, contame de 18-J.

En 18-J trabajé en el corto de (Alejandro) Doria, un trabajo más bien escenográfico porque el guión es una especie de testimonio de una mujer que pasó por esa situación. Entonces el director quería un ámbito muy sugerente, ambiguo; no quería que fuera un lugar real. No se sabe muy bien en qué lugar está ese personaje; el decorado es un ámbito casi de época, empapelado con diarios de los 15 días posteriores a la tragedia. Todo el equipo aportó material, todos teníamos algo o alguien que nos vinculaba. Fue muy especial.

Esta profesión te permite transitar espacios a los que uno nunca llegaría de otra manera.

# Beatriz Di Benedetto

Prefiere partir del análisis de texto para componer un personaje. Y, a medida que la película se va desarrollando, va viendo el trabajo desde un lugar diferente. Controla hasta los mínimos detalles, incluso aquellos que el ojo de la cámara no alcanza a ver.

## ¿Cómo describirías las diferentes etapas para encarar un proyecto?

Primero te vas relacionando con la lectura del guión. Se llega a un mundo donde cualquier elemento externo va a servir para la creatividad. Un poco de introspección y visualización de imágenes es necesario. Después viene toda la etapa de charlas con el director, se trabaja para él. Por un lado, está lo que quiere contar y, por otro lado, su sensibilidad. Se trabaja todo el tiempo con la sensibilidad del otro y con la propia. Y cuando empieza el *casting*, se va poniendo en esos actores los personajes que uno tiene en la cabeza, que a veces hay que cambiar perimetralmente. Luego viene el diseño, la aprobación —o no del presupuesto, la búsqueda de materiales... hasta que empieza la etapa activa, que es la búsqueda de ropa y los lugares de alquiler. Una vez que el personaje está delineado, importa todo su recorrido temporal a lo largo de la película: cómo va creciendo, cómo se va manteniendo, qué se puede poner. Se trata de que el personaje sea creíble, que vuelva a tener elementos de vestuario que ya utilizó en alguna otra parte de la película...

## ¿Cómo es tu equipo de trabajo?

Tengo una relación casi familiar con mi realizadora (Carmen Montecalvo) y con Fátima (Macera, asistente de Beatriz). Nos juntamos y hacemos un análisis de cómo se va a hacer la ropa, cómo va a ir la tela, cómo conviene ponerla mejor, la caída, los materiales, etc. Y otra parte del equipo con quien trabajo son los asistentes. Me gusta trabajar con el equipo que me conoce. Con esa gente siempre tenemos puntos en común donde recordamos cosas. Ven la prenda y ya saben hacia qué punto de esa prenda se dirige mi mirada. Por lo general trabajo con Coca (Álvarez), que es la modista de filmación, y con ella es prácticamente un trabajo de miradas. No es solo diseñar la ropa, ponerla y listo. No se trata de calzar un disfraz. Después viene la etapa de ver cómo la lleva puesta ese personaje, dónde van los accesorios... Me pongo loca cuando los hombres se sacan el sombrero y lo dejan tirado, porque hay que ver dónde y cómo lo colocaría ese personaje.

## ¿Cómo elaborás un personaje?

No se puede construir un personaje sin antes hacer un análisis de texto, es fundamental. Por eso adoro la gente que tiene formación. Es muy importante saber qué es uno y de dónde viene la expresividad de lo que hace. Obviamente, los personajes no son propiedad de uno sino del director, entonces ca-

da uno de los que trabajamos en cine nos vamos montando a eso, y se termina haciendo lo que es la película. Es un proceso interesante. Por ejemplo, ayer terminé de filmar la película de (Eduardo) Mignogna (*El viento*), y fue muy apasionante construir el personaje que interpreta Federico Luppi. Encontramos el Frank que habíamos pensado; fue muy tierno armar este personaje en un envase como Federico. Además, hace cinco años que no trabajaba con él y encontrar para este personaje el traje que debía llevar y resolverlo juntos fue muy lindo. Él ofreció un traje que había traído de España, del cual me decía que era "cutre"; para mí era un traje pasado de moda. Cuando se lo puso, era un señor elegante de los '90; el "cutre" para él era eso y, para mí, era un traje de los años '40 o '50. Obviamente, no es solo el traje, también es la tela. Todo dice algo: la tela, el corte, si está cargado en los hombros, si le queda corto de mangas...

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

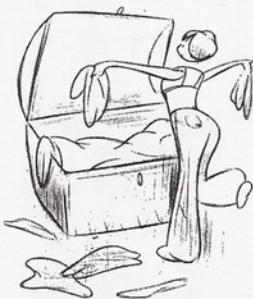
No necesariamente. En *La fuga*, de Mignogna, todos los personajes fueron delineados. La poca ropa que tienen cuando salen de la cárcel y se escapan fue diseñada. Se pensó de dónde había salido la tela, si los tipos tenían acceso a la parte de ropería de la cárcel, si habían puesto botones, si habían tratado de coser; en fin, millones de detalles para llegar a esas prendas. Después fueron tratadas con un proceso de lavado a la piedra, de desteñido, etc. Sabemos qué hacer cuando la prenda está hecha y, a partir de ello, surge todo el trabajo. Si no, queda como una camisa salida del camiserero. Es un placer hacer un vestuario de época, pero fundamentalmente hay que sentir el personaje, y una vez que eso está logrado, que se piensa de dónde viene, en qué entorno está, se lo instala en la época que sea. A veces se hacen muchas trampas, se trabaja con una época y se rescatan de la siguiente elementos que pueden servir.

## ¿Cómo es la relación con el actor que está detrás del personaje?

Un actor es distinto a otro. No es sólo un cuerpo, es una sexualidad, un montón de cosas. Siempre recuerdo cuando me tocó hacer *El faro*: trabajábamos la ternura del personaje de Memé porque era Ingrid Rubio la que estaba detrás de ese personaje. Si hubiera tocado otra actriz y otro cuerpo, no sé si hubiera salido. Fue bellissimo estar al servicio de un individuo, porque ella aceptó también ayudarme a crear ese personaje tan personal. Además, por guión, el vestuario estaba muy comprometido con la historia. Otro ejemplo fue Norma Aleandro en *La fuga*, que se tuvo que poner la peor ropa, la más sucia. Ella sabía que tenía que ponerse eso, y que la ensuciábamos con una técnica por medio de ceras y quemándola con fuego, pero no le gustaba porque tenía un olor horrible. Es importante que el actor tenga respeto por las cosas que se pone; muchas veces se resisten y hay que llegar a un acuerdo.

## ¿Cuál es el plus que agregás para redondear más un personaje?

Por lo general, son los pequeños detalles los que redondean el personaje. El que lo quiso ver, lo vio, y el que no, paciencia. Trato de contarle con cada uno de los elementos que le pongo al personaje. Justamente, en la película que estamos haciendo me puse a ver unas corbatas de un personaje que no actúa casi nada; aparece en un solo momento y tiene un punto de



unión con la protagonista. Entra dos segundos en una silla de ruedas; la corbata no se veía, estaba muy abrigado con un sobretodo de una tela con tramado inglés que dice todo, porque no es lo mismo que un sobretodo de paño azul. En fin, no hubiera podido ponerlo en escena si no hubiera estado con ese sobretodo y esa corbata, que era tejida, inglesa, con cuadros, y que no era de una vidriera de moda. Yo sabía que nadie la iba a ver, pero no hubiera resistido ponerle otra corbata. Además, cuando armo cada personaje, necesito llegar casi hasta sus calzoncillos. Otro ejemplo es la última escena de un film español que terminaba con una fiesta por el fin de siglo, y hubo que hacer todo el vestuario, fue brutal. Había muchísimos extras y a cada una de las mujeres había que colocarle un corsé, para que las líneas de la imagen general dieran el contexto de la época, porque la postura física que produce en el cuerpo un corsé no se puede fingir.

**¿Cómo fue hacer *Diarios de motocicleta*?**

*Diarios de motocicleta* sigue una línea documental, y para mí fue una de las experiencias de trabajo más ricas, porque hubo más de 8.000 extras y cada uno de ellos pasó por Vestuario. Lo importante del vestuario en esta película era la falta de protagonismo porque la historia tenía que estar contada de la manera más creíble posible. De todas maneras, nadie fue tomado al azar. Teníamos una bajada de línea muy clara de visualizar con anticipación los lugares donde se iban a armar las escenas.

Me acuerdo de que sabíamos cómo iba a ser el decorado para la escena del baile y, cuando estábamos preparando la ropa, inmediatamente la graficábamos y decíamos: "Es para éste; no, para este otro". También sirvieron muchísimo las fotos del *casting*; así íbamos armando el cuadro. Sabiendo quiénes van a ser los extras, todo se prepara mejor, pero siempre teníamos el prejuicio de que, cuando llegáramos al lugar, se tenían que probar la ropa porque, si bien teníamos un *stock* de ropa importante, después tenía que alcanzar para todos los extras. Por lo general, en ese momento aparece la magia y se van uniendo los conceptos, y uno encuentra en la imagen la idea de lo que produjo. Es imposible verlo antes, por eso es tan importante probar la ropa.

Tampoco fueron libradas al azar esas chaquetas de cuero, que los personajes llevan puestas durante todo su viaje. Fue todo hecho con un proceso de envejecimiento bastante elaborado.

**¿Cómo es trabajar con un director que no conocés?**

Es muy difícil trabajar con directores extranjeros, porque tienen un código distinto, que hace la tarea más pesada. Me acuerdo de una película que hice con un director extranjero, *Naked Tango*. Era una gran ficción que transcurría en la Argentina, una tragedia con fondo de tango en los años '20. Fue muy duro trabajar con ese director porque tenía una forma de relato que era muy enigmática. La película era muy simbólica, y

era muy difícil de interpretar lo que se necesitaba. Yo leía el guión, lo interpretaba, pero la expresividad que se le estaba dando era desconocida para mí. El tratamiento era absolutamente teatral y simbólico, entonces había que estar a tono con el entorno. Había decorados que decían mucho, y era muy fuerte y complicado porque, por lo general, se trabaja en lo naturalista. En este caso, era un naturalismo incluido dentro de un tono expresionista. En ese tránsito te perdiste porque estás muy atrapado en el trabajo con el director, el diseño, la época. Cuando lográs alejarte, te vas dando cuenta de que la ropa forma parte de una imagen que por ahí es distinta de la que esperabas.

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

Sí, es muy difícil porque permanentemente se tiene una experiencia diferente. Por eso es difícil trabajar con directores que uno no conoce mucho. Para mí es un placer trabajar con Mignogna porque tenemos una sensibilidad muy similar en la imagen expresiva. Yo sé de qué me habla él, y esas mismas palabras puestas en un director que no conozco, no sé si tienen para mí ese valor de expresividad. Eso tiene mucho que ver. No sé si uno va cambiando el punto de vista, pero a medida que la película se va desarrollando, se va viendo el trabajo desde un lugar diferente.

**¿De todos los proyectos se aprende algo?**

Sí. Hace unos meses me convocaron para hacer el vestuario de una película de Miguel Pereira, *El hombre que llegó a un pueblo*, una adaptación de una novela de Héctor Tizón. La película transcurre en la frontera del norte de la Argentina, sobre todo en Jujuy. ¿Qué puedo hacer yo en una película de época actual que transcurre en este lugar? Empecé a diseñar los personajes, pero pensé: "No puedo hacer la preparación de esta película en Buenos Aires". Tengo un gran prejuicio con Buenos Aires: es una ciudad gris, el cine es gris; por lo general se trabaja con muy poco color, sin contraste, y uno tiene el ojo equilibrado para una fotografía estándar, que tiene que ver con el momento, con la

moda del cine mundial y con un montón de cosas que respeto, pero que en esta película no van. En Jujuy hay una cuestión óptica y física que está relacionada con la altitud geográfica y se ve la saturación de una manera diferente: los colores son distintos, el rojo de la Puna es diferente del de Buenos Aires, además provoca una situación visual absolutamente distinta. Por eso pensé que tenía que hacer la preparación allá, para no tener el prejuicio con los colores que tenía acá. Tuve la maravillosa suerte de que los productores entendieron y, con Fátima (su asistente), nos instalamos en Jujuy. Fuimos a todos los lugares en los que se iba a filmar la película, y conocimos a los actores con los que íbamos a trabajar. Seleccionamos y compramos ropa en las ferias americanas de ahí, y nos fuimos relacionando directamente con los lugares. Ese trabajo fue fundamental.

"Por lo general,  
son los  
**pequeños  
detalles**  
los que  
redondean el  
personaje. El que  
lo quiso ver, lo vio,  
y el que no,  
paciencia. Trato de  
**contarlo**  
con cada uno de  
los elementos que  
le pongo al  
personaje."

# Daniel Gimelberg

Es el director de arte de *La antena*, la nueva película de Esteban Sapir. Asumiendo todos los riesgos, se juega por recrear un mundo de ficción sin antecedentes: un pueblo inventado, situado entre la década del '30 y la del '40, donde los habitantes no tienen voz.

## Estás trabajando con Sapir en su último proyecto. ¿Cuál es tu aporte estético en esta película?

Yo sugerí que la ciudad tiene que ser muy *trash*, como que hubo una guerra, edificios bombardeados, decadentes. Una vez que nos pusimos de acuerdo en eso, fue todo para adelante. Está muy buena la visión estética que le puedo dar al proyecto porque yo filmo prácticamente todos los exteriores, las maquetas, y es como estar adentro de lo visual. Además, está el desafío de contar la historia de una ciudad desde cero. Empezamos hablando de en qué época se podía situar la ciudad; teníamos ganas de que fuera como una de la década del '30, y a mí me encantó la idea. Es bueno también que la película sea en blanco y negro, es una experiencia genial. Lo más importante es poder recrear un mundo de ficción, que no existe, darles algo raro a los edificios, a la ciudad en general.

## ¿Cómo fue la bajada de línea de los decorados?

Es como si te dijera que es Buenos Aires en los '30, pero más grande, con una estructura racionalista, con edificios mega como el Kavanagh y con muchos edificios tomados de Nueva York, pero instalados en Buenos Aires; con muchas referencias de un arquitecto llamado Salomone, que hizo cosas muy interesantes en la provincia de Buenos Aires. Una estructura bastante fascista, mucha arquitectura peronista de los '40, en que también estaba esa moda de fascismo monumentalista. Esto en cuanto a los suburbios de la ciudad; lo que es el centro siempre va a estar un poco alejado. Se ven algunos edificios del centro como el canal de televisión, pero todo está complementado con maquetas. Toda la visión del centro es siempre un poco lejana. Hay una gran invasión de carteles y antenas, es una ciudad que no tiene voz. Y depende mucho de un canal de televisión.

## ¿Es un proyecto bastante alejado de lo que pudimos ver en el cine argentino?

Yo creo que sí. Para mí era muy importante hacer énfasis en una cosa muy decadente. Es una ciudad monumental pero caída y venida a menos. En un punto tiene bastante que ver con lo que somos, pero pasado a las décadas del '30 y del '40. **El proceso desde el texto hasta llegar a los decorados, ¿estaba claro o fue experimental?**

Yo pensé que Esteban quería hacer algo más futurista. Después de haber leído el guión, me imaginaba algo retro, y él

también. No dijimos nada antes de leerlo, pero podía ser futurista o retro, y los dos sospechábamos lo que el otro estaba pensando, porque a los dos nos gusta mucho aquel *glamour* del cine del Hollywood de los '30. Esto en parte parece un decorado y eso está bueno. Es como esas películas en las cuales pasás de un escenario natural a un decorado. Estamos en una buena etapa porque están empezando a editar y estamos muy contentos con lo que se está viendo.

## Hay muchas maneras de encarar un proyecto de arte. Te podés agarrar de lo conocido pero también podés elegir crear y diseñar...

Acá dibujé como loco y eso está muy bueno. Siempre quise dibujar más de lo que lo hice, pero ahora me di cuenta de que ya hay bastante dibujado y los ambientadores también se mandaron mucho solos, porque el proyecto también es un poco eso: yo como cabeza chequeando las cosas pero cada uno proponiendo. Se basa mucho en la confianza de equipo. Además, durante semanas tuvimos un proceso de investigación: nos informamos acerca de la época; vimos documentales, revistas...

## ¿Cómo es filmar en color y que después el resultado sea en blanco y negro?

En el cine de esa época se usaban colores raros para que dieran las tonalidades de los grises. Pero con Esteban preferimos que se pareciera más, por un lado, a una película de estudio y, por otro, que tuviera un *look* de película de posguerra. Entonces usamos los colores de esa época para que el blanco y negro fuera como el de los documentales.

## ¿Cuál es esa paleta?

Colores no muy saturados, bastante tierras, en una gama que está entre el marrón, el verde, el gris, colores gastados que tienen que ver con el clima de posguerra. Inclusive la maqueta y las calles tienen, por ejemplo, refugios antiaéreos. Queríamos darle a la ciudad ese clima; hay autos abandonados... Tenemos muchas texturas porque la película, además de ser en blanco y negro, es en 16 mm, y va pasar por un proceso de video para después terminar en 35 mm. Va a estar todo muy contrastado.

## ¿Cómo se ve todo eso en la postproducción?

Lo que es muy texturado gana mucho, los brillos también; se gana en el blanco y negro; en ese sentido los brillos y todas las gamas de los grises se favorecen con las texturas.

## ¿Tienen una producción grande?

Es mucho, toda una ciudad inventada. El diseño de los exteriores tuvo que ver bastante con el arte de la película. Esteban no va a terminar de verlo todo hasta que empiece a editar y todas las capas estén pegadas. Ahora estamos haciendo planos de fondos, de primeros planos que van a ir dentro de un mes; estamos fabricando horizontes. Hay mucho laburo de todo el equipo, porque tampoco es Hollywood y la tecnología y los recursos son bastante limitados. Hay que ingenárselas. Utilizamos mucho cosas que encontramos, para realizar diferentes objetos: teléfonos visores, aparatos, en una ciudad donde la gente no emite voz. Casi todo se hizo con desechos de cosas que les fuimos dando nosotros a los realizadores y otras que había en el taller. También hay maquetas, trabajadas en tres escalas: los edificios más grandes son 1 en 250, una capa de edificios medianos que es de 1 en 125, y la capa más chica es de 1 en 50. Los tres tipos de maquetas miden más o menos lo



mismo y en general vamos a usar foto digital aunque algunas pasadas se filman.

**¿Sentís que este proyecto te permite hacer arte?**

Es diferente. En otros proyectos, que también están buenísimos, se focaliza más en definir cómo vive un personaje. Cuando leo el guión de una película contemporánea, parto de la base de cómo son las casas de los personajes. Es un trabajo importante decidir cómo vive esa persona, uno se mete mucho en el personaje. A veces, en el guión, hay ideas de cómo son esas casas pero otras veces no. Por eso se tarda en decidir. Hay que proponer algo que haga que el director se encuentre con la casa de su personaje, lo cual significa un contacto muy fuerte con la realidad.

**¿En esta película el personaje es la ciudad?**

Sí. El personaje central es la ciudad. A una película naturalista es muy difícil darle ese sentido medio de cómic, que también tiene. Ésta es la primera película que hago así, y la verdad es que es genial. Tiene otra cosa. En un punto es más realista y en otro no. Vas encontrando el punto entre lo que te imaginás y lo que podés hacer. De todas maneras, me parece que esta película tiene muchos espacios, y lo bueno es que Esteban también lo entiende así. Me siento muy bien con la manera en la que él filma mi trabajo.

## ROMEO FASCE

Está trabajando en *La antena*. Es encargado del área de Construcción y de seguir el desarrollo de las maquetas.

Hay una parte importante de la película que son las maquetas, que se van a aplicar componiendo los fondos de los cielos y las fugas de las ciudades, como se hacía en Hollywood, nada más que acá tenemos la posibilidad de armarlo tipo *photoshop* en la posproducción. Está bueno porque es un trabajo realmente experimental. En la película casi nadie tiene experiencia sobre eso: ni los directores de fotografía ni los coproductores. Por ahí cada uno tiene experiencia en cosas distintas y hay mucha puesta en común, mucha investigación, pruebas de cámara. En el proceso de trabajo se aprende mucho, es muy interesante. Por otro lado, en los decorados ocurre lo contrario: el trabajo es macro, lo más grande. Para mí es interesante poder mezclar en un escenario real, como por ejemplo un depósito, decorados de época, ver qué ocurre empatando las cosas, las estructuras, y hacer esa especie de época inventada que a la vez tiene cierto rigor. Tratamos de que las cosas estén unidas, lo que ocurre es que el decorado son los suburbios y las zonas bajas de la ciudad y también hay que empatar arquitectónicamente. En maqueta se trabajan los rascacielos y los edificios en altura, y algunos decorados más grandes, como hospitales y mansiones reales, a los que les aplicamos los carteles que hicieron específicamente para eso los maquettistas. Son escultores, artistas que, además de realizar maquetas, diseñan. En el aspecto técnico hay experimentaciones, sobre todo en la parte de la maqueta, porque la de la construcción es más convencional, está más en el ojo del realizador y en el nuestro que eso sea sensible y bello. Creo que esta película permite transitar la dirección de arte desde casi todos los ángulos. Comparado con otros proyectos en los que estuve, éste es de mucho trabajo, de mucho aprendizaje.

# Departamentos de Arte

## Production Design

- **Art Direction**  
(Dirección de arte)
- **Set Decoration**  
(Ambientación)
- **Costume Design**  
(Vestuario)
- **Makeup Department**  
(Departamento de Maquillaje y Peinado)

En una estructura como la estadounidense la división de las tareas es mucho más específica y todas las áreas (Dirección de arte, Ambientación, Vestuario y Maquillaje) están supervisadas por el *production designer*, que es el diseñador conceptual de toda la película, rol que en las producciones locales no estamos habituados a tener.

Una vez que los decorados están dibujados y la línea estética ya está bajada, el *art director* se ocupa de dirigir la ambientación de cada decorado; es el encargado de plasmar y construir el concepto dado por el *production designer*.

Por último, está el *set decorator*, que es el ambientador, la persona que se ocupa de "vestir" los decorados. Cuando se trata de un proyecto grande, un mismo director de arte tiene varios ambientadores, que a su vez tienen asistentes o meritorios.

El *Costume Design* es el departamento que se encarga de diseñar las prendas de cada personaje. Para eso también cuenta con el área de Confección, una subdivisión de ese mismo departamento. El *Makeup Department* está ligado al concepto general, pero puntualmente debe seguir los pasos del *Costume Design*.

En la Argentina no todo es tan específico ni las áreas están supervisadas por un ojo aglutinante. Generalmente, el director va siguiendo todas las áreas, y el director de arte y el vestuarista se ponen de acuerdo en definir una paleta de color y un concepto general.



# Adriana Maestri

Después de 15 años de trabajar en la realización, está cada vez más enamorada del cine, y siempre lista para encarar un nuevo proyecto. Si algo la define, es su seguridad en el momento de resolver un decorado.

## ¿De qué se trata la realización?

Se trata de hacer realidad lo que los directores de arte soñaron, de entender su ojo. En general yo charlo mucho con ellos. Respecto de los largometrajes, hablamos sobre la imagen, sobre el carácter de cada personaje, cuánto hace que vive en esa casa, qué le pasó, cómo es su personalidad. Juntamos todo para interpretar lo que el director soñó. Pensamos qué piso tendría, qué cortinas habría... El director nos cuenta que el personaje está deprimido, metido en este hueco hace mucho tiempo; nunca pintó su casa, no tiene un mango, y ahí empezamos a trabajar nosotros, siempre bajo el ojo del director de arte.

## Son como los duendes de Papá Noel...

Un poco eso. Justamente los realizadores somos los que estamos ahí para hacer posible lo que el director de arte sueña; para que después venga y te diga que eso era lo que él quería. Por eso vamos muy cerca del director de arte, casi atrás, hablando mucho, pensando, haciendo empapelados, dándole carácter a todo eso. Si el director pide, por ejemplo, un papel que no existe más, nos juntamos, lo diseñamos en la computadora, vemos cómo lo vamos a realizar -es un laburo previo muy grande- y después mostramos el producto terminado. En un largo hay unos tres meses de trabajo desde que leemos el libro y se van dando todas estas situaciones. Trabajamos mucho con los pisos, las paredes, las texturas, los colores, los revestimientos; poniendo los ladrillos, haciendo descascarados; eso es lo más divertido. Además somos un grupo de trabajo compuesto por gente que hace muchos años está junta. Cada uno sabe lo que debe hacer y eso hace que haya mucha colaboración dentro del grupo. Nos divertimos haciendo esto. Y en general nos llevamos muy bien con la gente que nos llama para trabajar.

## ¿Te pasó alguna vez que no tuvieras ni idea de cómo hacer un decorado?

Muchas veces. Creo que me relajé hace cuatro o cinco años, pero al comienzo era todo una novedad. Ahora me piden algo y ya se cómo va, cómo hacerlo. Pero cuando empecé pasaba años sin dormir, porque pensaba que todo me iba a salir mal. Me acuerdo de que una vez hicimos un tronco y dormí toda la noche pensando que el tronco estaba en el medio de la cama. Cuando me desperté me di cuenta de que no había hecho nada, pero había soñado toda la noche que trabajaba con eso, así que estaba agotada; era una sensación de agobio impresionante. Ade-

más, los materiales nunca reaccionan igual. Es lo que a todos nos pasa cuando vamos a la ferretería: el ferretero empieza a preguntar para qué queremos ese material y nunca es para lo que queremos. Siempre estamos con el temor de no saber cómo va a reaccionar, si agarrará o no.

## ¿Hace cuánto te dedicás a realizar?

Hace aproximadamente 15 años que laburo en esto, pero trabajé en muchas obras de teatro. Y un día, de estar encerrada en un sótano pasé al aire libre, y a resolver rápidamente. Creo que eso es lo que mejor hago: la resolución. Ahí me siento segura.

## ¿Sabés cuándo decirle que sí y cuándo que no a un proyecto?

Lo noto en el instante en que me lo están diciendo por teléfono. En general se puede hacer, pero a veces te lo piden de un día para otro y ahí es imposible. No es algo que suele pasar, pero a veces estoy tapada de laburo. No puedo dejar al otro plantado, porque tampoco voy a asegurar que lo puedo hacer para después no llegar a hacerlo.

## ¿Cuáles son tus herramientas para poder resolver?

Siempre voy juntando cañones de calor, para el invierno. Y armamos carpas donde secamos, porque si no, no entregás nada. Si te agarra una semana de lluvia, morís. Voy acumulando he-

ramientas para quedarme más tranquila, porque si no, me pasa lo que te decía: doy vueltas trabajando toda la noche. Además, los proyectos son cada vez más grandes, las exigencias también, y la velocidad de las comunicaciones hizo que esto sea un monstruo. Y si no estás bien provisto con los materiales y los elementos, y con gente competente, no es posible. En un largo, si bien estás más relajado, estás más metido en el proyecto, así que también se resuelve muy sobre la marcha. Trabajar en un largo es lo que más me gusta, porque de alguna manera te relaja: como tenés poco tiempo, y viene un trabajo atrás del otro, sabés que eso tiene que estar perfecto para ese momento. Entonces dejo ese trabajo ahí y me despreocupo. No tengo tiempo de volver para atrás. Hay que hacer las cosas bien, estar muy concentrado, y fundamentalmente conocer mucho los materiales. Eso te lo da únicamente la experiencia, porque no

te lo puede enseñar nadie. Te tenés que equivocar y dejar de dormir mucho tiempo, para después poder relajarte. Bueno, hasta por ahí nomás, pero casi siempre sabés que no vas a tener problemas. Cuando yo estudiaba escenografía, todo me parecía supersencillo, hasta que empecé a trabajar y me empecé a dar cuenta de cómo era en realidad.

## ¿Un trabajo que hayas disfrutado mucho?

Me gustó mucho hacer *La puta y la ballena*, porque además era un muy buen equipo de trabajo. Y también me encantó hacer *Roma*. Yo trabajo con Jorge (Ferrari), con Mechi (Alfonsín), y en los largos nos divertimos mucho.

## Sé que en Roma hacían algo medio místico...

Sí, me acuerdo de que nos quedábamos sentados en esa cocina ya ambientada y nos parecía que éramos parte de esa época. Nos metíamos en el túnel del tiempo y empezábamos a vivir ese momento. Eso pasa mucho en las películas de época y está buenísimo porque es empezar a vivir en otro tiempo de golpe.

“Somos los que estamos ahí para hacer posible lo que el director de arte sueña.”

# Ruth Fisherman

Llegó a ser vestuarista sin elegirlo conscientemente. Su búsqueda para componer personajes parte de una profunda sensibilidad siempre abierta a la sorpresa que surja entre la obsesión y el resultado.

## ¿Cómo arrancaste en esta profesión?

Trabajé casi diez años como asistente de escenografía y de vestuario, porque en una época era una misma persona la que hacía ambas cosas. El cine era menos industria que ahora; era más acotado. En algunos casos yo era asistente de escenografía y de vestuario indistintamente, según para lo que me llamaran, y en otros casos era las dos cosas al mismo tiempo. En cierto momento me asocié con Mariana, que hacía lo mismo que yo, y empezamos a trabajar juntas como escenógrafas y vestuaristas tanto en cine como en publicidad. De esto hace como seis años. Nos baqueteamos haciendo cientos de publicidades, éramos una dupla. Después, a pesar de que entre ambas pensábamos la totalidad del concepto de escenografía y vestuario de cada comercial, por una cuestión de comodidad nos fuimos separando las actividades, nos organizamos. De alguna manera yo me fui ocupando más del vestuario y Mariana de la escenografía. No puedo decir por qué fue así, pero evidentemente había algo del vestuario que a mí me interesaba más y algo de la escenografía que le gustaba a ella. Nunca me pareció que uno de los dos era más importante que el otro. Es como agarrar un cuadro y decir: "¿Qué es más importante, la figura o el fondo?". Los dos. Ambos son componentes del cuadro, de la totalidad, que en nuestro caso sería la imagen de un comercial, una película o lo que sea.

## ¿Cómo es vestir a un personaje?

Una cosa es decir "la ropa", y otra es imaginarse realmente o estudiar profundamente, en muchos aspectos, cómo tiene que ser el vestuario de la película, de los distintos personajes. Cuando uno hace un vestuario, piensa en diferentes cosas: en la estética, en lo psicológico, sin lugar a dudas... Para mí, vestir a un personaje es casi como ponerme en su lugar. Trato de pensar que soy el Oso de *Un oso rojo*, o el viejo de *Historias mínimas*; me imagino cómo es su día, cuándo el tipo agarra la ropa de su armario, qué hay en su placard, cuántas camisetas puede tener; me pongo en la piel de esa persona. Esto ayuda mucho para entender realmente al personaje de una película, porque en el guión no hay mucha descripción de los personajes. El trabajo del vestuarista es ayudar al director y a la historia a contar algo más acerca de la personalidad del personaje, lo cual no es poco. Hay que barajar varios frentes de batalla: el acuerdo con el director de arte respecto del concepto, una estética, una paleta de colores; por otro lado, el acuerdo con el director respecto de lo que uno quiere expresar; el acuerdo con los actores que ponen su cara y su cuerpo y tienen que estar cómodos y conformes. Para hacer vestuario no es suficiente con saber de ropa; de hecho, yo sé bastante poco de ese tema. Pero sé de psicología, de pintura, de arquitectura, de historia y de

una cantidad de cosas que van conformando lo que significa ser vestuarista. Tal vez la ropa en mí sea lo menos importante; lo más relevante es una sensibilidad respecto del tema. Eso es lo que pesa: cómo uno se mete en la historia y cómo se hace cargo de esos personajes, y se imagina todo lo que pasa. Hay distintos tipos de vestuarios: fantasiosos, de época, etc. El tipo que más experimenté y más me gusta es el naturalista. Me resulta un verdadero desafío que no se note la mano de la vestuarista, porque uno tiene que estar todo el tiempo lidiando con su propio ego. Yo creo que el espectador debe sentarse a ver la película y no reparar en el vestuario; lo que ve tiene que ser orgánico; no debe notar nada, aunque sea un vestuario de época. Igualmente, también me gustan los vestuarios no naturalistas, como el de *Drácula* de Coppola, o *El último emperador*, de Bertolucci, con conceptos mucho más jugados.

## ¿Cuál es la importancia del maquillaje para un personaje?

Es fundamental. Si yo hago un vestuario y siento que la cuestión del maquillaje y del peinado no está resuelta, para mí tampoco está resuelto el personaje. No se puede hacer magia. Inclusive muchas veces se le pide al maquillador que tal actor parezca diez años más joven, para que dé el *physique du rol*. El *casting*, por ejemplo, es fundamental. El actor tiene cuerpo y personalidad, y en base a ello se crea su personaje. Por supuesto, pueden cambiar, pero siempre dentro de los límites de lo normal. Al Pacino y Robert De Niro, por ejemplo, se transformaban totalmente para sus personajes, y Marlon Brando ha engordado 40 kilos para algún papel. En la Argentina está el caso de Julio Chávez en *Un oso rojo*, que cambió bastante. Para un

vestuarista son fundamentales el actor, el maquillaje y el peinado, porque uno solo de estos aspectos no puede armar el personaje. En el cine todo va de la mano; aunque es una estructura piramidal, es un trabajo en equipo, y eso es lo más interesante que tiene. Hay que dejar los egos de lado, porque uno está trabajando al servicio de una película, de un relato, de una historia y de los deseos del director, que en definitiva es el dueño del proyecto y el que manda. Cuando hablo de vestuario no me gusta hablar de ropa. Siempre siento que la magia de mi trabajo pasa por la brecha que queda entre mi obsesión y el resultado, por la sorpresa que pueda surgir en esa brecha. Me gusta estar con la mente abierta. No soy

una vestuarista obsesiva. O por ahí sí lo soy, pero no laburo desde ahí. O al revés, tal vez parto de una cierta obsesión y luego llego a un cierto resultado, y el espacio entre estas dos cosas es lo que me interesa. Permitir que pasen cosas que yo misma no maneje. Si un actor aporta algo de vestuario para el personaje, también es bueno. La vestuarista está ahí, escuchando, sin traicionarse a sí misma, para lograr que todo funcione. Eso es mi trabajo. Mi formación más importante tiene que ver con mi experiencia de laburo, con el oficio. Hice cursos pero todo lo aprendí en la práctica. Siempre hay que tratar de crecer porque cada caso es distinto del otro. Es una acumulación de experiencias. Uno debe estar abierto a recibir todo.

## ¿Es importante la observación para componer un personaje?

Creo que todo se trata de la observación, en el aspecto ético y en el estético. Observar a quienes ya tienen una cierta trayectoria, te guste o no, es fundamental. Para un vestuarista también. Una de las cosas que aprendí fue a sentarme en un bar tres horas a mirar gente pasar: imaginarme sus vidas, qué hicieron cuando se levantaron. No me lo propongo racionalmente, lo hago inconscientemente. Me resulta fundamental, sobre todo para el vestuario que me gusta por ahora, que es el naturalista.



# Graciela Fraguaglia

Detrás de su timidez se esconde una persona decidida y apasionada por el arte. Sostiene que el énfasis tiene que estar puesto en la lectura del guión, para después imaginar los espacios.

## ¿Qué podés decir sobre Buena Vida Delivery, el último largometraje en el que trabajaste?

Para contestarte voy a citar algo que le mandé por mail a una de mis mejores asistentes:

*"...Delivery se estrenó y no puedo autocríticarme demasiado; es esa cosa mágica que el cine tiene; no se sabe por qué algo que no sé si es bueno pega en cierta gente, en ciertas emociones sin justificación de genialidades o de creación. Mi trabajo está a flor de piel; está, cómo explicarte, un poco desnudo, algo así como tómallo o déjalo. La relación con el vestuario y con el contenido lingüístico está lograda pero desnuda, sin enigmas, con sugerencias demasiado explícitas. No sé, estoy contenta, quizá de sentir que el pellejo se descubrió y uno se olvidó de tener vergüenza".*

## ¿Cuál es el rol del ambientador?

¿Qué es el ambientador sino un técnico más? Todos estamos alguna vez en la base, y en la punta solo está el director, al cual, si no se le cayó ningún ladrillito de esa pirámide, seguro va a tener un proyecto exitoso. El ambientador trata de que todo aquello que acompaña al actor, todo lo que usa, lo que mira y lo que lo rodea acompañe el relato. Y que esto cumpla con el deseo del director, en cuanto a lo que quiere que se represente. Muchas veces el ambientador debe descubrir aquello que el director no pudo llegar a imaginar o no pudo decir. ¿Qué es

lo mejor para el relato? No sé, aunque uno se equivoque, se supone que el error conduce siempre a la verdad. Cuando estás haciendo una película de época, tenés que documentarte, y mucho. Uno tiene una acumulación de datos que verifica e investiga en cada proyecto nuevo, pero después uno cierra ese modelo y crea. El cine para mí no es documental; es ver una cuarta dimensión real y verdadera solo para el espectador.

## ¿Dónde ponés el énfasis al encarar un proyecto?

En el guión; lo que más me apasiona en esto es la lectura del guión. La primera vez es una corrida para ver qué pasa, qué hay, quiénes están y cómo finaliza. La segunda es leerlo como si estuviera detrás de la cámara, imaginarme cómo lo va a hacer el director, y después empezar a pensar los espacios, pero siempre para que los lea una cámara. Después de todo esto, trato de hablar con el director (si no lo conozco, es un trago duro) para explicarle lo que pienso. Para mí, esto es realmen-

te lo más difícil, a lo que más miedo le tengo. Pienso que no me creen, que me expreso mal, o que pienso distinto y no me comprenden, o de repente no me expreso más y no hablo más. A veces esto me sucede en el *page to page* (lectura del guión página a página), donde uno tiene que estar con todas las luces puestas. Y después viene la creación. Ahí lo difícil es saber dosificar, pues la realidad es que uno no tiene siempre todo el dinero para hacer lo que proyecta. Todas las películas que he empezado se han terminado con presupuestos en arte que han variado de 6.000 pesos a 200.000 o más. Y el saber dosificar es a veces llegar a pelear mucho con producción, y también a veces con el director, para llevar el dinero a lo importante y no a lo efímero. Uno no sabe con certeza todo lo que va a ocurrir, pero sí conoce bastante aquello que no se va a ver. De todas las películas que he hecho solo en una se ve todo lo que se filmó. Cosa rara, ¿no? El énfasis debe estar en el manejo del guión, en la pasión que uno debe poner para que luego éste se vea en una sala. Para que lo vea el público, que es para quien uno trabaja.

## ¿Cómo fue trabajar en una película donde el protagonista era un dibujo animado?

Para mí *Dibu* fue una película en la que la dirección de arte cobró mucha fantasía. El problema no lo tuve yo, sino el director, porque el protagonista era un dibujo animado. Los directores se preparan todo el tiempo para dirigir humanos, en

cambio yo solo preparé todo lo necesario para el rol protagónico; le dediqué mucho y los resultados fueron buenos. Lo único distinto era que en los decorados reales el protagonista era invisible y no decía si le gustaba o no, o si le raspaba la sábana, y tampoco te escribía el cuaderno para acordarse del diálogo.

## ¿Cómo abordaste el arte de Peligrosa obsesión, un largometraje lleno de efectos y explosiones?

En *Peligrosa obsesión* todo debía estar subordinado a la acción y a los efectos; era una elección del proyecto. Pero, como en cualquier otra película, el arte debía acompañar el relato. Disfruté mucho de filmar en el Brasil y en Buenos Aires. Y creo que todo mi equipo me acompañó muy bien en una película con mu-

chas exigencias en la producción de arte. Como primaba la acción, había que correr atrás de las exigencias, cuidando que no se deteriorara la imagen en cada corrida.

## ¿En qué película de todas las que hiciste te gustó más trabajar?

En *Flores amarillas en la ventana*, donde apliqué en toda su esencia el *seems to be* (parecer lo más verdadero posible) que me enseñó una gran ambientadora, Karen Brookes. Todo debía parecer como si fuese lo más verdadero posible. Otra película que disfruté mucho como ambientadora fue *La puta y la ballena*.

## ¿Por qué elegís el cine?

Lo que me mueve a hacer cine, a ambientar, a dirigir el arte, es esa pasión que no se describe, que se siente. Es eso que hace trabajar sin descanso y luego descansar sin trabajo.

“El ambientador debe descubrir aquello que el director no pudo llegar a imaginar.”

# Desiderio

Es utilero, una de las piezas más importantes de la caja de herramientas del director de arte. La experiencia y la creatividad son sus pilares al momento de trabajar.

## ¿Un trabajo para recordar?

La peste, dirigida por Luis Puenzo. Ése fue el mejor trabajo que hice en mis 60 años de vida, y creo que es el mejor trabajo de arte que se hizo en este país. Era el grupo más importante de arte que había acá en ese momento. Fue un trabajo previo increíble, recuerdo que se montaron talleres en La Boca, donde se hacía el vestuario.

## ¿Cuál era tu labor en rodaje?

Mi trabajo era llevar las cosas del camión de continuidad y ambientar. Yo estaba en set, mientras otro equipo se encargaba de la avanzada.

También tenía a cargo la utilería, que estaba en juego todo el tiempo. Además me ocupaba de las emergencias. Había que estar muy despierto porque pintábamos las paredes de la calle de La Boca para los exteriores, y al rato filmábamos, y enseguida aparecían pintadas con aerosol. Había que estar en set para lo que se necesitara, atento todo el tiempo.

## ¿Cómo definirías al utilero?

El utilero es la herramienta para el director de arte, tiene que tener creatividad para solucionar cualquier problema que se presente. Me acuerdo de que filmamos en una casa que ahora está linda pero en ese momento estaba medio destruida. De golpe a Luis (Puenzo), en el medio del rodaje, se le ocurrió cortar la puerta por la mitad, para que pasara la luz por abajo, o si no que hiciéramos puertas de dos hojas corredizas. Yrma-

mos dos puertas que se corrían. Es ahí cuando el utilero se pone a prueba y tiene que aplicar el ingenio. Cuando no filmás en estudio, tenés mucha más actividad.

## ¿Varía mucho la función del utilero en publicidad de la función que tiene en largometrajes?

No varía tanto la función sino los tiempos que se tienen para planificar. En el largo hay un desarrollo anterior, hay una avanzada, y aunque no siempre está todo listo, no te podés llevar tantas sorpresas. También varía según quién dirija. Algunos directores van improvisando sobre la marcha, y tenés que inventar cortinas, taponcitos en las paredes, de todo. Igualmente, a diferencia de la publicidad en un largometraje no hay producto. En publicidad, si bien hay que encargarse de la ambientación, nos ocupamos más de los elementos que juegan en la escena, y fundamentalmente del producto. Es en lo que uno tiene que focalizar, el *pack* tiene que verse bien. Por ejemplo, mi hija Roxana, que también se dedica a esto, es *propmaster*: su especialidad es el producto. Hay otros utileros que, además del trabajo propiamente dicho, pueden hacer efectos. De todas maneras, para los grandes efectos, están los encargados de FX (efectos especiales), empresas que se presentan en set en el momento de hacer la toma y luego se van.

## ¿Cómo se forma un utilero?

En la carpintería. Yo empecé dentro de los talleres, en el teatro, y también estuve en Canal 13, haciendo siempre más o menos lo mismo. Los utileros de hoy nos hicimos de oficio. Los que estudiaron ya no están: o se murieron o se retiraron. Por ejemplo, Sachi era utilero pero hacía también muy buenas realizaciones, y hoy vive en Mendoza en el medio de la montaña. Antes el utilero hacía realiza-

ción de utilería, estaba a cargo de *grip* y hacía carro. Ahora esos aparatos son todos electrónicos y hay operadores especializados; si no, no se podría trabajar. Además, los tiempos son otros. En un largometraje tenés que estar en todos los detalles, y en publicidad mucho más. Los tiempos son cada vez más cortos.

## ¿Cómo ves a la nueva camada de utileros?

Hay chicos que trabajan muy bien. Podría decir que Quique Calissano es uno de los mejores.



# Aburrido pero necesario

Cada maestro trae consigo su escuela, pero la base de un desglose es más o menos siempre la misma. Consiste en detallar la utilería, lo cual comprende la ambientación, los objetos, los muebles, los materiales, y las realizaciones por decorado. Y como cada decorado tiene varias escenas, cada escena requiere de su desglose.

Además, nunca viene mal agregar un detalle de los proveedores para saber con quiénes se está trabajando; ya que ese desglose debe ser una herramienta interna para el departamento de Arte, y servir de manual para que todos tengan acceso a la misma información.

En un largometraje, además del desglose, es conveniente hacer una progresión por semana de la ambientación y los gastos

que ésta va a generar. En ella tiene que estar detallado aquello que se va a alquilar, aquello que se va a comprar, el valor con IVA y sin IVA. Por lo general, el desglose de Arte siempre va acompañado de un presupuesto más abultado de lo que la producción tenía pensado. Por lo tanto, nunca falta una riña entre el director de arte y el productor. Pero siempre se llega a un acuerdo.

Tener las cosas claras le sirve tanto al departamento de Producción como al de Arte, porque el desglose ayuda a ordenar y bajar a tierra toda la información, que al empezar un rodaje, actúa de guía para no olvidarse de nada al encarar un decorado. Por eso es necesario tener detallado hasta el mínimo objeto.

# Tonino

Sabe que no hay tiempo para errores y que carga en los hombros a todo el equipo. Como buen utilero, Tonino está siempre al pie del cañón para resolver cualquier frente.

## ¿Qué es indispensable en un set?

Yo siempre llevo mi camioneta con todo: desde aerosol hasta agujas de coser. Depende también de lo que vayas a filmar: no es lo mismo un comercial, donde todo es más improvisado, que una película en la que ya leíste el guión, conversaste sobre lo que se necesita... En esos casos ya hay un proceso, y llegas a la filmación más preparado. En cine es más tranquilo; tenés que llevar la continuidad de todo; inclusive hay una persona encargada específicamente de eso. En la publicidad, en cambio, tenés que cuidar cada detalle más focalizado; tenés un producto que necesita de una cierta cosmética. Por ejemplo, en el comercial de una gaseosa: hay que ponerle el hielo escarchado, dejar que chorree, ocuparse de las gotitas, las burbujas... O tenés una cerveza y toda la espuma es trucada, la tapita explota a velocidad; y eso hay que prepararlo antes. Te reunís con el director y el director de arte, te explican lo que quieren y hay que ensayarlo.

## ¿Manejaste los efectos en algún largometraje?

Sí. Por ejemplo, en *La puta y la ballena* me llamaron para que me encargara de los efectos. Tenían una ballena realizada, y había que hacer que la cola salpicara cuando se movía. También había una avioneta que requería de efectos. Cuando aterrizaba teníamos que hacer que levantara polvo, que saliera humito. Y buscamos mucho el detalle, hicimos muchas pruebas (humitos más gruesos, más finitos...) hasta que el direc-

tor de posproducción dio el OK.

## ¿Filmaron los efectos sobre un croma?

Para el fondo del croma se puede utilizar verde, negro, rojo o azul, según el efecto que quieras hacer. A nosotros nos convenía negro para que el humo y el agua resaltarán más. Porque tenía que estar bien iluminado, para después poder aplicarlo en la película.

## ¿Cuántos años llevás de utilero?

Empecé en el '78. Yo crecí en Cinemanía, la productora de Luis (Puenzo). Comencé ayudando en los estudios. Algunos empezábamos de utileros, otros de reflectoristas y otros de carpinteros. El que entraba ahí tomaba un oficio. Igualmente, antes el utilero hacía muchas cosas que hoy ya no hace. Ahora está todo más especializado, se repartió más. Antes no había asistente para nadie, cada uno se ocupaba de su área solo. Yo aprendí el oficio trabajando, y tuve buenos maestros: Luis Puenzo, Orlando Rodríguez y Raúl Festa, un utilero que ya murió. Y tengo los mejores recuerdos de Cinemanía, el lugar de donde salí.

## ¿Cómo sostenés el ritmo después de tantos años?

Te tiene que gustar, a mí me divierte. Además conocés a mucha gente, y después de tantos años, algunos se vuelven amigos.

## ¿Cómo ves a la nueva camada del cine?

Ahora hay mucha gente joven. Está buenísimo. Además, antes había tres o cuatro productoras importantes, y ahora hay unas 20 o 30. Y se repartió muchísimo el laburo. A veces falta gente. Utileros, puntualmente, no hay muchos; siempre somos los mismos. Aunque hay toda una camada nueva, son desprendimientos de mi generación.

El oficio del utilero no es algo que se aprende rápido, tienen que pasar varios años.

## ¿Cuál es la tarea del utilero?

El utilero tiene que estar en el set para poder solucionar cualquier cosa, porque todo el equipo atrás está esperando, pero siempre siguiendo al director y al jefe de arte. Muchas veces el director de arte elige al utilero, porque se apoya mucho en él. Para el departamento de Arte, el utilero es indispensable y uno no puede fallar. Una vez en el set, hay que resolver y no hay tiempo para errores. Hay cosas que solo las aprendés con la experiencia.



## Recomendados

# Production Designers

### ● Santo Loquasto

Director de arte estadounidense. Trabajó mucho en teatro y *ballet*. En cine ha creado decorados en más de 20 films de Woody Allen. En los diarios de su país lo conocen como "el rey del set inteligente".

### ● Dante Ferretti

Director de arte italiano. Trabajó con Federico Fellini en *La nave va...* Realizó muchas películas dentro del cine norteamericano, como *Pandillas de Nueva York* y *La edad de la inocencia*, de Scorsese, o *Entrevista con el vampiro*, de Neil Jordan. También participó en la europea *Las aventuras del Barón Munchausen*, de Terry Gilliam.

### ● Piero Gherardi

Director de arte italiano. Participó en *8 1/2* y *La Dolce Vita*, de Fellini. Realizó trabajos dentro del cine europeo, entre los cuales se destaca el film *Kapò*, de Pontecorvo.

### ● Dean Tavoularis

Director de arte estadounidense. Sus obras más conocidas son la trilogía de *El Padrino*, de Coppola, y *La novena puerta*, de Roman Polanski.

### ● Catherine Martin

Directora de arte australiana. Realizó *Romeo y Julieta* y *Moulin Rouge*, ambas de Baz Luhrmann.

# Los Jurvillier

(Michel, Marcelo, Marcos y César)

Saben cómo resolver y no se asustan cuando un gran proyecto golpea la puerta. Cuatro hombres que desterraron de su vocabulario la palabra "imposible".

## ¿Cuál es la función de ustedes como realizadores?

Transformamos en realidad los "imposibles" que piden los directores. Nos llega un dibujo o una idea que manda el director de arte. Entonces la analizamos, vemos cuáles son los materiales, y presupuestamos. Tenemos que factibilizar su proyecto; ver si es posible realizarlo en tiempo y en plata, y si no lo es, darle una alternativa de cómo y cuándo lo podemos hacer. Igualmente hay cosas que se pueden hacer y otras que no. Si

nos piden una locura, tenemos que explicar hasta dónde es factible realizarla y hasta dónde no. Porque podemos manejar muchos materiales, pero estamos en la Argentina, y hay cosas que son muy realizables, pero salen una fortuna, y nunca se ajustarían al presupuesto. Ojalá pudiéramos tener presupuestos ilimitados para hacer cualquier cosa.

Por ejemplo, una vez nos pidieron apoyar sobre el techo de un auto una grúa que pesaba 100 kilos. Pero resulta que al auto, por un tema de costos, no se lo podía tocar, ni rayar, ni nada. Y nos pedían que la grúa girara y parara en seco. Si hubieran tenido un presupuesto más alto, habríamos agujereado el techo del auto, fijado la grúa ahí, y entonces sí: la grúa hubiera girado, se hubiera trabado, lo que quisieras. Pero sin romper el auto, era imposible, porque alguna vibración o movimiento iba a haber. Por eso, hay que adaptarse al presupuesto. Tal vez, se hubiera podido solucionar poniendo la cámara al revés, y girando primero para el lado contrario. Pero no hubiera sido exactamente lo mismo.

¿Tienen un trabajo de producción grande? Aunque no lo creas, nuestro trabajo lleva mucho de producción. Nos lleva tanto o más trabajo hacer un decorado gigante en tres días que lo que le lleva a una productora organizar el equipo de cámara, locaciones, etc. Tenemos que conseguir todos los materiales necesarios, hacer coincidir los horarios para que todo esté ese día, que el fin de semana no nos quedemos sin clavos... Desde la comida, los camiones, los peones, los fletes hasta temas como el pago, que si no está la factura no lo tenés, etc. Son un montón de cosas que, si no están resueltas antes de empezar el trabajo, no se llega con los tiempos. Además, una empresa como la nuestra, que hace realizaciones globales,

"Hay que saber interpretar a un director de arte, saber cuáles son sus deseos y quizás ir más allá."

si no quiere buscar afuera, tiene que incluir todos los rubros y no depender de terceros. Por eso acá somos arquitectos, ingenieros, pintores, escultores, carpinteros, armadores; todos hacemos todo. Manejamos todos los materiales, desde resina hasta hierro.

## ¿Les gusta tener constantes desafíos?

Nos encanta. El desafío generalmente es estimulante. Pero a veces está más focalizado en los tiempos productivos que en el trabajo en sí.

## ¿Cómo es su relación con los directores de arte?

El vínculo que hay entre nosotros y los directores de arte es muy importante. Nos conocen hace años, saben qué es lo que hacemos y cuáles son las soluciones que podemos brindarles. Es un vínculo de confianza. Ellos descansan en nosotros y se quedan tranquilos. Además, hay que saber interpretar a un director de arte, saber cuáles son sus deseos y quizás ir más allá, y aportar cosas.

## ¿Cómo se formó Jurvillier Producciones?

Marcelo: Trabajamos durante tres años en Francia en largometrajes y en publicidad. Cuando volvimos a la Argentina, en el ámbito local no nos conocían, entonces empecé como utilero, me fui metiendo en el medio y, de a poco, fui haciendo realizaciones, y fui formando junto a mi hermano y mi padre lo que somos hoy.

Me sirvió mucho haber hecho cinco o seis años de utilería. Eso me dio una pauta de cómo se manejan en el cine, en el set; qué es importante, qué no, qué es un tapón móvil, cómo son las alturas. Aprendí de ópticas, y muchas veces, según el lente que se usa para filmar, ya sé si el decorado va a deformar o si se va a ver en detalle. En cuanto a nuestra manera de trabajar, nuestra escuela es europea. Mi viejo (Michel) es francés y viene de la escuela de bellas artes. Es escultor, pintor; todos aprendimos de él.

## ¿Qué es lo que pueden solucionar como realizadores?

Hacemos decorados y objetos. Por ejemplo, en Francia hicimos decorados de época para los cuales tuvimos mucha documentación; cosas muy grandes para las que necesitá-

bamos muchas referencias. También trabajamos con Jonathan Glazer para un comercial de la cerveza Stella Artois. Era como una sátira de la película *Papillon*. Hicimos una cárcel adentro de un barco griego que reacondicionamos. Restauramos todas las escaleras y los accesos. En esa oportunidad Guzzo (realizador) hizo toda la cubierta externa. Y ahora estamos con la película de (Esteban) Sapir (*La antena*), realizando todas las máquinas que le sacan la voz a la gente, todo el *finish* (terminación) de los lugares. Estamos haciendo los elementos con fibra de vidrio, con matrices, todo medio futurista. También hacemos efectos de luces secuenciadas, o un poste que se cae y se prende fuego.

Podemos saltar rampas, manejar autos, hacer grúas de techo para fijar la cámara. Tratamos de darles soluciones a los directores de arte y a las productoras. A ellos se les simplifica cuando todo se reúne en un solo punto. Si no implica dobles de riesgo o efectos como lluvias, que para eso están los FX (efectos especiales), hacemos lo que se te ocurra.

# Marcelo Salvioli

Cuestiona la definición de director de arte en la actualidad, y sostiene que "el hecho de que no saber dibujar no sea un problema para un director de arte en la Argentina, no puede ser tomado como ejemplo de nada bueno".

**Para vos, ¿qué significa ser director de arte? ¿Hay un diferencia entre ser director de arte y un laborante del oficio o te parece que las dos cosas van de la mano?**

Creo que viene bien invertir el orden de las respuestas para que la segunda quede más clara. El título de director de arte (de ahora, en más D. A.) es demasiado pretencioso para indicar una función y demasiado abstracto para delimitar un oficio. Me causa cierto pudor el hecho de ser llamado como tal. Recuerdo que en la Facultad de Bellas Artes (UNLP) —en la que estudié primero pintura y luego escenografía— las palabras "arte" y "artista" se usaban con sumo cuidado... ¡cuando se usaban! Esto no era por un falso respeto, sino más bien porque existía una mínima conciencia del poder y de la jerarquía de los valores encerrados en ella. El uso generalizado del título de D. A. indica que en lo cultural nos encontramos en un medio ignorante. La culpa no es exactamente del cine ya que el título proviene de la publicidad, ¡pero nadie la impuso a la fuerza! El único debate que hubo en SICA al respecto se dio en una reunión de escenógrafos y vestuaristas hacia fines de los '80. Para entonces convivían escenógrafo y D. A., y por supuesto, el debate no fue de fondo. En aquellos años era necesario un nombre más amplio para las nuevas funciones que la escenografía de cine estaba incorporando dentro de su área. En ese sentido el cambio por D. A. era necesario, pero llevaba implícito un "virus": la disolución del oficio del escenógrafo, la inclusión de cierto diletantismo y la pérdida de precisión. Fue como abrir una caja de Pandora: en la actualidad nada impide que cualquiera sea D. A. Por ejemplo, es normal que en el set llamen a los gritos: "¡Arte!", para que acto seguido aparezca corriendo un asistente (cuando no el mismo D. A.), a quien alguien de Dirección o Producción le ordena: "Hay que correr ese mueble". En otras palabras, lo abstracto de la función, la pretensión del título y el hecho de que cualquiera pueda llevarlo puesto han desprestigiado una tarea que fue muy importante y que sigue siéndolo actualmente en la mayoría de los países donde se hace cine. Volviendo a la primera pregunta, te diré que el título de D. A. implica una importante distancia respecto del trabajo propiamente dicho. Ganarse el respeto del equipo técnico en el set es precisamente romper esa torpe barrera. En filmación, el D. A. debe dirigir claramente su

área y filtrar los pedidos de Dirección, Producción y Fotografía para no sobrecargar el trabajo de utileros, realizadores y asistentes, pero especialmente para no perder el sentido dramático de los decorados. El set es un ámbito lo suficientemente caótico como para confundir a cualquiera. Ser permeables a cualquier pedido es peligroso tanto en lo laboral como en lo expresivo. Por más sólidos que sean el carácter y el montaje de los decorados, su función expresiva siempre es frágil y puede diluirse con cambios de último momento indicados por gente de otras áreas o asumidos a la ligera.

Actualmente es muy difícil que el arte sea parte del lenguaje de cámara: esto es pensar el arte de una película en función de la cámara y no simplemente como bellos decorados. Un D. A. debería saber tanto de óptica como por lo general sabe de estilos de la decoración, ya que en el cine se trabaja para la cámara. En última instancia, lo único que vale es la luz que imprime en la película. La función del D. A. implica un antes y un después de iniciado el rodaje, y ya que he hablado un poco de nuestro trabajo en el set, pasaré al antes. La película debe pensarse como un todo: es una especie de organismo en el cual sus decorados guardan cierto equilibrio entre sí de acuerdo a un objetivo dramático, y ese equilibrio es la razón de su armonía. En el inicio del proceso creativo el D. A. debe buscar documentación y reordenarla en función dramática, es decir, con relación a la ficción que se persigue crear. Para ello el D. A. debe contar con herramientas de trabajo que le permitan hacer esa reelaboración, de lo contrario será esclavo de la documentación. Se ha hablado mucho de que no es importante saber dibujar para ser D. A., y esa subestimación del dibujo se debe a pensar en éste sólo como algo que hace visible el boceto final de cada decorado. En realidad, el dibujo es una herramienta de elaboración de la escenografía. Más que una forma de hacer visible lo que pensamos, es la forma de pensar. Es decir, pensamos mientras hacemos, esto es, mientras combinamos formas y espacios, o sea, mientras dibujamos. El campo de acción del D. A. es el de las imágenes más que el de los conceptos: tener buenas ideas no es suficiente. Las ideas no se tienen *a priori*, sino que se expresan en imágenes y éstas deben ser fruto de una elaboración personal y estar en función de una aplicación dramática. El hecho de que no saber dibujar no sea un problema para un D. A. en la Argentina, no puede ser tomado como ejemplo de nada bueno. Por supuesto, esta deficiencia puede suplirse parcialmente con la informática o trabajando con un buen dibujante. Pero corremos el riesgo de incorporar en nuestro trabajo elementos expresivos o de gusto que son propios de quien realiza el dibujo. Ello puede ser bueno o perjudicial para el proceso en general, pero definitivamente no nos pertenece. El D. A. también trabaja junto al vestuarista en el carácter de los personajes y es el responsable de establecer y mantener la relación entre éstos y los decorados. Se trata de una tarea muy delicada, especialmente cuando trabajamos con actores muy conocidos y debemos buscar el carácter de su personaje rompiendo estereotipos en los cuales están encasillados por el público.

El D. A. supervisa los efectos especiales, no en su aspecto específicamente técnico, sino en relación con la convivencia entre

“...demasiado pretencioso para indicar una función y demasiado abstracto para delimitar un oficio.”

El D. A. supervisa los efectos especiales, no en su aspecto específicamente técnico, sino en relación con la convivencia entre

éstos y los decorados, y para que aquéllos no se conviertan en simples golpes de efecto. El D. A. elige las locaciones, provee planos, muestras de color y texturas para la construcción de los decorados, y supervisa su construcción y montaje. También es responsable de la utilería de acción (especialmente cuando se trata de realizaciones especiales) y de la ambientación. Una tarea fundamental del D. A. —y tal vez la que implica más riesgo dentro de la estructura de trabajo del cine actual— es la elaboración del presupuesto del área, especialmente porque se nos exige al principio de la preproducción, cuando el proyecto de arte aún no está elaborado. Esta contradicción es un mal insalvable en la estructura de producción del cine argentino. Producción, con plena conciencia de la arbitrariedad de su pedido, nos exige cerrar de manera definitiva el presupuesto de un proyecto apenas iniciado o que se encuentra en proceso. Debido a estas absurdas condiciones, el margen de error posible en esta instancia es altísimo y no solo pone en riesgo nuestra área sino también a toda la película. A pesar de ello, no parece que estas condiciones de trabajo vayan a cambiar a corto plazo. En el cine son necesarias ambas cosas para concretar un proyecto visual. A diferencia de otros momentos del trabajo en una película en que los errores pueden ser subsanados, el error de un presupuesto mal elaborado se arrastra como una limitación durante todo el proceso. Sólo la experiencia para reconocer qué ítems pertenecen a nuestra área y la consulta con asistentes, ambientadores y realizadores pueden evitar que caigamos en esta ridícula trampa que el cine argentino se pone a sí mismo. En suma, la dirección de arte consiste en elaborar y controlar el proyecto visual de una película, incluyendo todos los elementos y factores que juegan delante de cámara, buscando una orientación dramática determinada y planeando el trabajo en armonía con el resto de los equipos.

**Si pudieras marcar una progresión de crecimiento en el tiempo entre tu arte y las películas que fuiste haciendo, ¿cómo sería?**

Creo que en mi caso la progresión pasa por el aumento de complejidad visual. No porque haya más cantidad de objetos delante de cámara sino porque puedo combinar de manera más arriesgada los múltiples elementos que hacen a nuestro lenguaje y aumentar sus posibilidades evocativas. No coincido con que la madurez se alcanza haciendo una síntesis y orientándose hacia una mayor sencillez. Tal vez la sencillez valga para la decoración de interiores, pero jamás puede ser aplicada para los extraordinarios formatos visuales que apreciamos en las películas que hacen del cine un arte. Creo que muchos de los conceptos verbales que utiliza la gente que trabaja en cine parten del sentido común (por ejemplo: síntesis, minimalismo, etc.) y deben ser eliminados del vocabulario de quienes pretendemos trabajar en un quehacer artístico.

Otro factor de crecimiento ha sido lograr una mejor definición de nuestra área de trabajo: la ficción. En el cine utilizamos símbolos visuales para evocar una realidad paralela a la cotidiana. Entre el símbolo evocador y la cosa evocada hay un espacio muy difícil de asir: ése es el terreno en el que trabaja la dirección de arte y al que llamamos "ficción".

**¿Qué película elegís en el aspecto artístico y qué es lo bello que ves en ella?**

Me viene a la mente una estampida de películas. Pero podría nombrar especialmente una extraña película llamada *La noche del cazador*, la única dirigida por Charles Laughton, con decorados de Hilyard Brown y fotografía de Stanley Cortez (blanco y negro, Oscar a la Mejor Fotografía por esta película). Pocas veces me sentí transportado a un mundo tan complejo como el de esta fábula sórdida y poética al mismo tiempo, logrado por medio de extraños decorados que combinan sabiamente el naturalismo con el expresionismo.

**Construir en cine**

# Graciela Oderigo

Ser arquitecta le fue de mucha ayuda para tener un buen manejo de los espacios.

**¿Cuál es tu escuela?**

En cuanto a mi formación, soy arquitecta, recibida en la UBA. Hace 24 años que trabajo en cine. Comencé por casualidad y agregué el cine a la arquitectura. Mis primeros trabajos fueron como asistente, hasta que Alberto Fischerman me convocó para una película y así inicié mis trabajos de manera independiente.

**Sé que hace mucho que estás en esto... ¿Cómo hacés para sostener el trabajo?**

Sostener el trabajo, te podría decir que no me es, ni me ha sido, fácil. Por sobre todas las cosas, es la discontinuidad lo que muchas veces ha hecho que piense en alejarme del cine. Porque, en definitiva, en los proyectos —algunos más interesantes para mí, otros menos— uno siempre encuentra ese algo necesario para entregarse con la misma pasión.

**¿Con qué herramientas debe contar un director de arte?**

Por ser arquitecta, he tenido una formación que me ha ayudado mucho en la profesión: el manejo de los espacios, la síntesis y el saber crear diferentes climas. Necesito trabajar en equipo, obviamente con el director, pero además con el director de fotografía, con la vestuarista y la ambientadora.

**¿Cómo es el proceso de una película desde que lees el libro hasta que rodás?**

Al hacer una lectura del guión, las películas para mí tienen color. A partir de ese primer paso, busco referencias en pintores, fotógrafos, para ir dándole forma a la primera imagen de la película, y así comienzo las charlas con el director.

**Me gustaría que comentaras sobre el arte de *La ciénaga*.**

Respecto de *La ciénaga*, el clima logrado fue muy transmitido desde el comienzo por Lucrecia Martel. Ella es una directora que tiene muy claro el clima que desea crear. Es muy sencillo para mí trabajar con ella; además coincidimos mucho en la estética, lo que hace que el trabajo sea más liviano.

**¿En cuál de las películas que hiciste te sentiste más identificada en cuanto a tu trabajo?**

La película con la que más conforme quedé respecto de mi trabajo ha sido *La niña santa*. Siento que allí se transmite el trabajo en equipo, algo en lo que yo insisto mucho.

**¿Qué significó para vos trabajar en *Siete años en el Tíbet*?**

Hacer una megaproducción como ésa sirve como aprendizaje. Fue bueno. Yo estaba en construcción de decorados. Estaba todo muy compartimentado solo se remitía al departamento en el que bajaba.



# Jorge Ferrari

Acude a su archivo personal: a sus recuerdos, a sus emociones, para ir en busca de la imagen. Trabaja mucho para refinar su arte, y adhiere a la idea de que la mayor virtud de un director de arte reside en que su trabajo pase desapercibido.

## ¿Ves un sello, un estilo marcado en tus películas?

Creo que uno tiene un estilo y una manera de ver la realidad que luego se refleja en lo que hace, lo haga desde el lugar que lo haga. Creo tener una cierta personalidad en mis trabajos y me parece que se nota, aunque lo que más me gusta en el cine es lo que no se ve, lo que no se presiente, cuando el trabajo cumple con la narración y la película forma parte de ella aunque la ambientación pueda sobresaltar. Me gusta que surja de la historia con un enorme rigor y una gran búsqueda y que forme parte de un todo. Y esto es complicado; ahí es donde aparecen, la técnica, el oficio y la sensibilidad; creo que de eso se trata fundamentalmente. Uno debe trabajar mucho y *costumizar* para refinar el arte, como lo haría cualquier persona, un músico o un actor. Cuánto más trabajo tiene, más va afinando su instrumento y su expresión. Por ejemplo, *Roma* es una película que admiro mucho y creo que allí, junto a mi socio Juan Mario, hice un trabajo muy ilustrado. A pesar de algunas cosas que no me gustan o de algunas equivocaciones, fue bueno el camino que elegimos para la película. Era un film que exigía una entrega muy grande, porque habla del recuerdo con una reconstrucción de época a través de la memoria de un personaje, y a mí me llevó a mi propio recuerdo, a trabajar más desde mi lugar, a encontrar dentro de mí las cosas que me sensibilizan, más allá del conocimiento de que las cosas sean de cierta manera.

## ¿Se puede decir que en *Roma* el ojo estuvo más focalizado en lo sensitivo que en lo formal?

Sí, en la búsqueda y recuperación de olores, o de cosas que no se producen sino desde la sensibilidad. Imágenes que forman parte del propio recuerdo. Hay una escena en la que comen ravioles, y están hechos como los haría en los años '50 una tía o una madre de esa época. Ese tipo de detalles sostiene todo el entorno. Creo que le dan mística a la película, y en rodaje ayuda al trabajo. También es ahí donde es muy importante el apoyo de la producción. Porque pedir que hagan esos ravioles de esa manera y todo, también suena a delirio. Pero no es por una necesidad de ser absolutamente realista, porque hay veces en que pongo un par de anteojos que son de ahora pero como del '50 y están bien, o sea, no es por una necesidad lógica, sino para encontrar aquellas cosas que hacen al estilo lo que se está haciendo. En ese sentido, creo que en ella esa magia.

## ¿Creés que cada director de arte se debe amoldar al proyecto en el que se embarca?

Primero creo que cada película necesita una forma de encarar el trabajo, que es requerida por el proyecto puntual. La gran sabiduría reside precisamente en no saber nada cuando se va a empezar una película, como si fuera la primera que uno hace, aunque esté muy solventado por la experiencia. Buscar lo que necesita el film. Por ejemplo, en *Vidas privadas* se redondea la idea estética; hay algo que aparece en la composición, en la sensualidad. En el caso de *Roma*, yo trabajé desde mi propio recuerdo y hubo investigación, porque uno debe estar seguro de algunas cosas sin inventarlas. Lo que estuvo bueno de esa película es que trabajamos muchas cosas personales, con fotos familiares del propio Adolfo (Aristarain), o de otras familias. Se trató más ese material que va a la persona y no tanto el de las revistas de moda de la época. Hay otras películas que tenés que hacerlas desde otro lugar, porque son más diseñadas, hablan de otra gente, pero esto era muy específico. Por eso creo que lo bueno es que uno tenga la posibilidad de encarar cada película desde distintos lugares.

## ¿El director de arte es un artista?

Pienso que, en términos generales, la mayor ambición de las personas que trabajamos en disciplinas artísticas debería ser la de convertirse en artista. Se trate del iluminador, el guionista o el director. Me gustaría recordar a esas personas porque fueron artistas y se comprometieron con lo que hacían y con el mundo, y dieron su opinión. Por eso me pasa que no me puedo quedar haciendo solamente cine, sino que necesito incursionar por otros lados. Pienso que todo director de arte, en la medida de lo posible, debe trabajar en todos aquellos lugares donde su trabajo sea requerido. Creo que es muy importante hacer teatro, aunque después te vuelques adonde te gusta más. Para mí, en el teatro pasa un poco lo mismo que ocurre con el actor: dicen que hasta que no hace teatro, no se consagra como actor. Si bien son cosas muy distintas, y para hacer cine tenés que conocer el lenguaje cinematográfico y todas las otras áreas técnicas, hasta que no se conoce el teatro y su lenguaje, no se sabe algo fundamental. Hay algo en el teatro que tiene que ver con la expresión pura, donde está solo tu obra y el público, que depura mucho el arte. Me gustaría que volviéramos a ser escenógrafos y trabajar desde ahí. Por toda la complejidad que va teniendo el trabajo, a medida que la tecnología avanza, tenemos que saber más cosas. Igualmente, yo no soy muy ducho con la computación, aunque trabajo con gente que sí lo es. Es una herramienta maravillosa que te hace profundizar más, en la medida en que un proyecto se puede ver de muchas maneras diferentes. Al darte la posibilidad de redibujarlo íntegro, cosa que se haría imposible sin la computadora, te hace elegir mejor y profundizar más. Antes no se podían hacer 45 bocetos, no alcanzaba el tiempo, pero ahora sí. La computadora es una herramienta fundamental que cambia absolutamente el diseño; es imposible no ver eso. Te guste más o menos, es así. Hay muchas cosas que cambian y hacen que la vida se transforme para mejor o para peor, pero lo que importa es la evolución; hacia dónde, no sé; tal vez a desaparecer, ¿por qué no? Desaparecieron los dinosaurios, ¿por qué no vamos a desaparecer nosotros?

