



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Diseño de producción del documental musical Querubines

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Molina Muñoz, Paula

Tutor/a: Martorell Fernández, Sandra María

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

## **Resumen**

Este trabajo final de grado se lleva a cabo con el objetivo principal de realizar la creación de un diseño de producción para el documental *Querubines*, sobre la escena *underground* de la movida valenciana de los años 80 y la escena actual. Además, se propone plasmar la estética de los grupos entrevistados que componen la escena actual, recordar a los antiguos y hacer realidad los espacios de la parte ficcionada por medio de la creación de sets adecuados. Resaltando así la importancia del diseño de producción en los documentales como una herramienta de expresión creativa. Para ello, se hará una investigación y un análisis previo del diseño de producción y su presencia en los documentales musicales, se buscarán referentes que concuerden con la estética, se analizarán a los grupos entrevistados para la ambientación de sus sets y se generará una propuesta artística. De este modo, se recogerá en la memoria el proceso de documentación, análisis, creación de la propuesta, construcción, ambientación de los sets y resultado del diseño de producción.

## **Palabras clave**

Diseño de producción; Dirección de arte; Documental musical; Underground; Escenografía; Ambientación

## **Abstract**

This final degree project is carried out with the main goal of creating a production design for the documentary *Querubines*, about the valencian underground scene of the 80s and the current scene. Furthermore, it aims to capture the aesthetics of the interviewed groups that make up the current scene, to reminisce on the old ones and to make the spaces of the fictionalized part a reality through the creation of appropriate sets. This highlights the importance of production design in documentaries as a tool for creative expression. To this end, a previous research and analysis of production design and its presence in music documentaries will be carried out, references that match the aesthetics will be sought, the groups interviewed for the setting of their sets will be analyzed and an artistic proposal will be generated. In this way, the process of analysis, creation of the proposal, construction, set decoration and the result of the production design will be documented in the memory.

## **Keywords**

Production Design; Art Direction; Music Documentary; Scenography; Set Design, Underground

## ÍNDICE

1.	Introducción.....	5
1.1	Justificación del tema .....	5
1.2	Hipótesis y objetivos .....	6
1.3	Metodología.....	6
1.4	Dificultades.....	7
2.	Marco teórico.....	8
2.1	Diseño de producción. ....	8
2.1.1	Definición, funciones y cualidades del diseñador de producción (DP).....	9
2.1.2	Elementos del diseño de producción .....	11
2.2	El diseño de producción en el documental .....	13
2.3	El documental musical.....	14
2.4	Música, estética y cultura underground .....	16
2.4.1	La escena musical underground Valenciana .....	16
3.	Análisis .....	18
3.1	Protocolo de análisis .....	18
3.2	Análisis bandas underground valencianas de los 80 y ahora.....	19
4.	Caso práctico .....	19
4.1	Documental Querubines .....	20
4.2	Diseño de producción Querubines.....	21
4.2.1	Propuesta diseño de producción .....	22
4.2.2	Localizaciones y bocetos .....	32
4.2.3	Construcción habitación .....	34
4.2.4	Ambientación de sets y resultados finales .....	36
5.	Conclusiones.....	40
6.	Bibliografía.....	41

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 .....	18
Tabla 2 .....	20
Tabla 3 .....	21
Tabla 4 .....	24

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	23
Figura 2.....	25
Figura 3.....	26
Figura 4.....	27
Figura 5.....	28
Figura 6.....	29
Figura 7, 8 y 9.....	30
Figura 10.....	30
Figura 11.....	31
Figura 12.....	31
Figura 13 y 14.....	32
Figura 15.....	32
Figura 16 y 17.....	33
Figura 18.....	35
Figura 19.....	35
Figura 20.....	36
Figura 21.....	37
Figura 22.....	37
Figura 23.....	38
Figura 24.....	39
Figura 25.....	39

## ANEXOS

- I. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)
- II. Análisis estética bandas *underground* de los 80 y actuales
- III. Análisis estética de bandas del documental Querubines
- IV. Guion literario
- V. Lista necesidades
- VI. Desglose
- VII. Propuesta caracterización
- VIII. *Moodboard*, boceto y resultado final de los sets creados
- IX. Vídeo con resultado final diseño producción Querubines

## 1. Introducción

### 1.1 Justificación del tema

La elección del tema para este Trabajo de Final de Grado sobre el diseño de producción para el documental "Querubines" se basa en una serie de razones que abarcan tanto aspectos académicos como personales. El diseño de producción, una disciplina esencial dentro del ámbito cinematográfico no solo requiere un conocimiento técnico profundo, sino también una intensa pasión y emoción que deben reflejarse en cada proyecto. Tal como destaca Koldo Vallés, adentrarse en este mundo es parecido a cuando Alicia se adentra en el País de las Maravillas: "En este mundo no se puede perder la ilusión, ¡hay que sentirlo! Lo importante es la pasión y la emoción" (AEDAA, 2023). Por lo que el departamento artístico siempre me ha resultado especialmente estimulante.

Desde una perspectiva personal, la motivación para elegir este tema se encuentra condicionada de mi gran afición por la música y el descubrimiento de nuevos grupos emergentes junto al deseo de aplicar los conocimientos teóricos sobre el diseño de producción. La escena *underground* de la movida valenciana de los años 80 y la escena actual presentan un panorama cultural muy completo que merece ser documentado. *Querubines* busca dar voz a bandas que no recibieron la atención merecida en su momento y que hoy en día siguen sin promoción adecuada. Este proyecto me brinda la oportunidad de combinar mi interés por la música con mi formación académica, permitiéndome explorar y documentar bandas que ya sigo y admiro como *La Plata*, *Margarita Quebrada* y *La Culpa*, que forman parte de mi lista de reproducción habitual. Esto hacía todavía más irresistible la participación en este proyecto como herramienta de conocimiento y documentación acerca de la estética, historia y realidad de las bandas *underground* valencianas.

El proyecto no solo tiene un valor emocional, sino también académico y profesional. Aborda la importancia del diseño de producción en los documentales como una herramienta de expresión creativa, proporcionando un marco teórico y práctico para su desarrollo. La investigación y el análisis previos del diseño de producción en documentales, así como la identificación de referentes estéticos, son pasos fundamentales para la elaboración de una propuesta artística coherente y efectiva.

Dirigir por primera vez el departamento de arte representa un reto significativo. Sin embargo, este desafío es también una oportunidad para la superación personal y el crecimiento profesional. La ilusión y la emoción son motores esenciales para mí, y enfrentar este reto con entusiasmo asegura un compromiso y una dedicación total al proyecto.

La realización del diseño de producción para el documental *Querubines* no solo me permitirá aplicar y expandir mis conocimientos y habilidades en el departamento, sino que también contribuirá a la preservación y promoción de la escena musical valenciana. La combinación de pasión, desafío personal y rigor académico determina mi elección en el tema de este trabajo final de grado.

## 1.2 Hipótesis y objetivos

La hipótesis es que tanto el diseño como la creación de espacios y sets de entrevista para el documental *Querubines* permiten una representación de la estética musical *underground* valenciana de la época de los 80 y la actualidad, enriqueciendo la narrativa documental, proporcionando una conexión visual coherente y evocadora entre el pasado y el presente.

Los objetivos propuestos para este trabajo *teórico-práctico* son:

1. Objetivo principal: Crear desde cero el diseño de producción para el documental *Querubines*.
2. Objetivos secundarios:
  - Cumplir con la estética de los grupos emergentes, recordar a los antiguos y crear los espacios ficcionados mediante la creación de sets adecuados.
  - Resaltar la importancia del diseño de producción en los documentales musicales como una herramienta de expresión creativa.

## 1.3 Metodología

Este Trabajo de Final de Grado sobre el diseño de producción del documental *Querubines* se ha desarrollado a partir de tres pilares fundamentales: teoría, análisis y creación. A la hora de trabajar cada uno de ellos se le ha aplicado la metodología que hemos considerado que era más adecuada y que pasamos a especificar a continuación.

En la primera parte, centrada en la investigación teórica, se ha utilizado una metodología de investigación documental. Esta se fundamenta en la recopilación, revisión y análisis crítico de fuentes bibliográficas y documentos académicos relevantes con el fin de construir un marco teórico sólido y fundamentado para el proyecto (Torres Muñoz, 2016). En específico, se han revisado libros imprescindibles sobre el diseño de producción, como el de Etedgui (2001), el de Barnwell (2018) o El Manual sobre Dirección Artística de Manual de Rizzo (2007), entre otros. También se ha asistido y se ha revisado charlas proporcionadas por la Asociación Española de Dirección Artística Audiovisual (AEDAA, 2023) y la Asociación Argentina de Dirección Artística (AADA, 2021), concedidas a profesionales del sector, tratando el tema del diseño de producción y, en específico, este en el documental. Asimismo, se han consultado documentos académicos sobre el documental musical y la evolución estética de la escena *underground* en Valencia desde los 80 hasta la actualidad. Esta fase inicial fue esencial para definir el papel y la función del diseñador de producción, además de comprender las necesidades y objetivos del departamento artístico en el sector audiovisual y, en específico, en el documental. De esta manera, se hizo hincapié en la estética *underground* en Valencia para la posterior creación de diseños fieles a la temática y a la estética en el tercer pilar de este trabajo, la creación.

Como dice Antxón Gómez: "Hay que documentarse muchísimo para luego hacer lo que nos dé la gana." (AEDAA, 2023).

El segundo pilar del trabajo es el análisis de contenido, donde se ha llevado a cabo una metodología, como su propio nombre indica, de análisis de contenido visual y semiótico. Estas metodologías permiten desentrañar los significados y mensajes implícitos en las imágenes y símbolos presentes en el material audiovisual, así como evaluar la estética y el estilo de producciones precedentes (Abela, 1998). La aplicación de estas fue posible gracias al análisis realizado a bandas *underground* valencianas de los ochenta como: *Parálisis permanente*, *Betty Troupe*, *Comité Cisne* y *Glamour*. Del mismo modo, se ha efectuado un análisis a bandas actuales valencianas cuya estética encajase con la definición de "underground" como *Margarita Quebrada*, *Ortopedia Técnica*, *Bernal* y *la Plata*. Para este análisis, posteriormente especificado en "3.1 Protocolo", se ha creado una tabla que estudia los elementos básicos del diseño de producción en base a lo mencionado por Barnwell (2018) y Idrogo (2018). A partir de esta, se conseguirá extraer la evolución de la estética de las bandas con el paso del tiempo para así después poder llevar a cabo un diseño de producción representativo de cada grupo entrevistado dentro del documental.

En la tercera fase, la de creación o puesta en práctica, se ha aplicado la metodología *learning by doing*. Esta ha sido la base fundamental para la realización del diseño de producción del documental "Querubines". Este enfoque ha permitido involucrarse de forma activa en el proceso de aprendizaje, aplicando directamente conocimientos y habilidades en un contexto práctico y real. Se aplicó dicha metodología al sumergirse en entornos interactivos, donde se pudo experimentar y aprender sin miedo a los errores, según lo promovido por Fernández Martínez et al. (2012). Esto implicó la creación de sets para las entrevistas y las escenas ficcionadas del documental, donde se debía interpretar y plasmar visualmente la estética de los grupos musicales entrevistados.

Antonio Fernández Martínez (2012) destaca que "en este nuevo modelo de educación superior, el estudiante pasa a ocupar el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje". En el caso de "Querubines", esto se tradujo en que se tomó un rol activo y autónomo en la creación del diseño de producción, dejando de ser meros receptores de conocimiento para convertirse en creadores de su propio aprendizaje. La documentación del proceso de análisis, creación de la propuesta, rodaje y resultado del diseño de producción permitió reflejar esta metodología práctica y efectiva.

En definitiva, las distintas metodologías llevadas a cabo fueron esenciales en la creación del diseño de producción de "Querubines". No solo se adquirieron competencias específicas y habilidades prácticas, sino que también se desarrolló una actitud de aprendizaje continuo y adaptativo, esencial para el futuro profesional en el campo del diseño y la producción audiovisual.

#### **1.4 Dificultades**

Las dificultades que se han encontrado al realizar el diseño de producción del documental "Querubines" han sido varias, tanto a nivel teórico como práctico.

En primer lugar, en la parte teórica, una de las principales dificultades ha sido la falta de información específica sobre el diseño de producción en documentales. Este género no suele recibir tanta atención teórica por lo que resulta muy difícil encontrar información acerca del diseño de producción dentro del ámbito del documental, lo que ha supuesto una limitación en el acceso a información y referentes. Del mismo modo, también ha sido complicada la recopilación de archivos y recursos audiovisuales para el análisis de las bandas.

En segundo lugar, en el ámbito práctico se han identificado múltiples desafíos. La falta de recursos al ser estudiantes ha sido un obstáculo significativo, afectando al presupuesto disponible, al equipo técnico y a los materiales necesarios para llevar a cabo el diseño de producción deseado. Además, coordinar un equipo mayoritariamente sin experiencia en el departamento ha supuesto en alguna ocasión un esfuerzo adicional. A parte de las limitaciones mencionadas, el proyecto también se ha enfrentado a restricciones de tiempo por alquiler de localizaciones. Otro de las dificultades encontradas ha sido la necesidad de crear múltiples escenarios, algunos incluso en localizaciones no previstas por problemas de logística del proyecto, aumentando la presión en el rodaje obligando a encontrar soluciones creativas y eficientes para cumplir con la calidad y plazos establecidos.

A pesar de ello, se ha aplicado el principio mencionado por Rizzo (2007) sobre la dualidad entre creatividad y practicidad en el diseño de producción. Esto implica no solo buscar la excelencia artística, sino también adaptarse a las limitaciones presupuestarias y espaciales inherentes de la producción.

Se podría decir que el proceso de diseño de producción en "Querubines" ha sido una prueba de la capacidad para transformar las limitaciones en oportunidades creativas. A través de la imaginación y la gestión eficaz de recursos, el equipo ha logrado superar los desafíos para crear un universo visualmente completo y significativo dentro de las limitaciones del documental.

## **2. Marco teórico**

### **2.1 Diseño de producción.**

El diseño de producción tiene la función de crear universos creíbles y emocionantes para el público. Según Antxón Gómez, "es la capacidad de crear mundos haciendo pensar a la gente que son reales, aunque no lo hayan sido" (AEDAA, 2023). Esta capacidad para conjugar la realidad con la ficción donde la emoción es fundamental es lo que ha impulsado a la realización de este proyecto.

La persona responsable de lograrlo es el diseñador de producción, que desde las fases iniciales el proyecto lo enfoca a través de los siguientes planteamientos: cuál es la historia que tenemos, cuál es la que queremos contar y cuál es el modo en que vamos a contarla (Rizzo, 2007).



### 2.1.1 Definición, funciones y cualidades del diseñador de producción (DP).

El diseño de producción implica a su cargo una persona tanto creativa como con habilidades técnicas y una actitud profesional que busque la excelencia y el disfrute durante el proceso creativo. Jorge Sarudiansky afirma: “No me creo artista, soy un constructor que se divierte, un profesional” (Isler, 2016)

#### Definición y distinción entre diseñador de producción (DP) y director de arte (DA)

Barba Pérez-Solero, diseñadora de producción y nominada a los Goya por la Dirección Artística de “Los Borgia”, cuestionaba: “¿Quiénes somos?, ¿Qué hacemos?, ¿Cómo nos constituimos? Ahora firmamos como *Productor Designer*, la nomenclatura depende del tamaño de la película”. La diseñadora de producción Clara Notari, en esas mismas charlas, destacó la importancia de diferenciar y explicar el diseño de arte y el diseño de producción, estableciendo guías claras. Destacando también, como no hacer esa distinción dificulta a la hora de entender y definir la profesión (AEDAA, 2023).

Para aclarar estos términos, se explicará las funciones y características o aptitudes de un diseñador de producción además de la diferencia entre el diseñador de producción (DP) y el director artístico (DA). Esto permitirá la comprensión teórica y atención para el caso práctico y tercer pilar de este trabajo.

Rizzo (2007) afirma:

Al tratarse de una relación de cooperación directa, el diseñador de producción y el director de arte se complementan el uno al otro. A pesar de que los términos de 'diseñador de producción' y 'director artístico' se utilizan constantemente uno en sustitución del otro, no son intercambiables ni tan solo sinónimos. (p. 3).

También añade como personalmente se refiere al diseñador de producción como el visionario responsable del aspecto visual de la película en general. Y respecto a los directores de arte, lo hace refiriéndose a las personas que hacen realidad esta visión.

El diseñador de producción es la figura central y la fuerza creativa del departamento de arte, es el responsable de la concepción general del diseño, asegurando que todos los elementos visuales de la producción se alineen con la visión del director y la narrativa del guion, (Rizzo, 2007). Siendo responsable de no sólo los decorados y los elementos de atrezzo ubicados en ellos sino también de la caracterización refiriéndonos con ello al vestuario, peluquería y maquillaje ya que son aspectos que componen la narrativa y resultado estético final. Este papel requiere una comprensión profunda del estilo visual, la estética y los requisitos técnicos indispensables para llevar a cabo la producción.

Por otro lado, el director de arte se encarga de llevar esa visión creativa a la realidad física. Este profesional supervisa la construcción y decoración de los sets, gestionando todos los aspectos prácticos y logísticos del departamento de arte. En palabras de Rizzo (2007), "el director artístico hace posible que este mismo proceso de diseño pase de los esbozos a la realización física de los decorados" (pp. 3-4).

La relación entre el diseñador de producción y el director de arte es fundamental para el éxito del departamento. Para ser eficientes, ambos deben “establecer una relación muy

próxima y estrecha”, basada en la confianza mutua según Dagort en Rizzo (2007, p. 17). Esta estrecha colaboración permite que el director de arte interprete y ejecute las ideas del diseñador de producción de manera efectiva, asegurando que cada detalle visual contribuya a la cohesión estilística y narrativa de la producción.

La colaboración es crucial para abordar los posibles retos que surgen en el transcurso de la producción y garantizar la integridad de la visión artística hasta la finalización del proyecto. En este contexto, el director de producción confía en que el director de arte siempre "le cubra la espalda" cuando sea necesario, reforzando así su cooperación como un “dúo dinámico” (Rizzo, 2007).

### **Funciones del DP**

La función del diseñador de producción en el ámbito cinematográfico y teatral es esencialmente construir y materializar el universo visual de una obra. Este rol implica una amplia gama de responsabilidades que abarcan desde la creación de decorados y caracterización de sus personajes hasta la toma de decisiones críticas sobre cómo y dónde se llevará a cabo el rodaje. Curru Garabal comenta como la función del diseñador de producción es "vender ideas por medio de la luz, las formas, el color y el espacio" (AEEDA, 2023). Describe además esta función como una "frescura creativa rápida e instantánea" subrayando la capacidad del diseñador para comunicar visualmente y adaptarse con agilidad a las necesidades de la producción.

La faceta administrativa es esencial, ya que debe equilibrar las exigencias del guion con el presupuesto y el plan de rodaje. Esto a menudo requiere tomar decisiones difíciles sobre qué puede rodarse en qué localizaciones, así como determinar el uso de técnicas como fondos croma o imágenes generadas por ordenador, afectando no solo a la estética de la película, sino a todo el proceso de producción. Phil Dargot define el papel del diseñador de producción como “el arquitecto que construye las ilusiones de las que se compone una película” (Ettedgui, 2001, p. 10). Menciona como el diseño de una película va más allá del diseño de interiores o de moda, ya que se encuentra "al servicio de un arte dramático". Destaca que el diseñador de producción debe justificar su nomenclatura ya que no solo se encarga de diseñar los decorados, sino también de gestionar cómo se invierte el dinero en la producción. La capacidad para tomar estas decisiones y mantener la coherencia visual y temática del proyecto son claves.

### **Cualidades personales de un DP**

Se habla de las cualidades organizativas y creativas que se han de tener para asumir el rol de diseñador de producción, pero hay una fundamental que aún no se ha mencionado: un buen diseñador de producción ha de ser un buen comunicador. Siendo necesarias para ello cualidades básicas en el dibujo como explicaba Héctor Marín (AADA, 2021). Pudiendo así transmitir de forma visual e instantánea las ideas artísticas al equipo. Además de poseer una actitud proactiva que le lleve a estar en constante movimiento y alerta cuestionando preguntas del siguiente tipo: "¿qué nos estamos olvidando ahora?" o "¿por qué estoy sentado tranquilamente; qué debería estar haciendo?" (Rizzo, 2007. p. 16).

Igualmente, la función del diseñador de producción también implica coordinar numerosos departamentos. Cabe destacar la importancia de la comunicación con la "trinidad",

refiriéndose a la interacción con el director, el director de fotografía (DOP) y el jefe de producción. Marta Blasco en AEDAA (2023) comentaba: "es impresionante como una iluminación se puede cargar un decorado". Esto subraya la importancia de una coordinación precisa y una comunicación interdepartamental constante para asegurar que todos los elementos de la producción se integran correctamente (Rizzo, 2007).

Se podría decir entonces que las cualidades que debe tener un diseñador de producción incluyen habilidades organizativas, creatividad, proactividad, y, sobre todo, una muy buena capacidad de comunicación. Estas habilidades no solo facilitan la transmisión de ideas y la coordinación de departamentos, sino que también aseguran que la visión artística del proyecto se realice de manera efectiva y cohesiva.

### **2.1.2 Elementos del diseño de producción**

El concepto visual, elaborado por el director de producción, se transmite mediante elementos fundamentales como el espacio, la luz, el color, decorados etc. Estos elementos son esenciales para crear una historia visual coherente y efectiva, ya que cada decisión está encadenada al concepto central del diseño (Barnwell, 2018). En base a lo investigado por Idrogo (2018) y lo comentado por Barnwell, en este marco teórico se explorará en detalle elementos del diseño de producción: Color, textura, luz, escenografía, vestuario-peluquería y maquillaje.

#### **Color**

El color es esencial en el diseño de producción por sus efectos psicológicos y emocionales. Según Barnwell (2018), el color puede modelarse para crear atmósfera, caracterizar el tiempo y el lugar y desarrollar el argumento (p. 151). Patti Bellantoni añadía que la selección y combinación de colores inducen estados de ánimo y emociones, influyendo en nuestras elecciones y sensaciones. El uso de colores llamativos debe ser negociado con el director y el director de fotografía para asegurar coherencia visual (Barnwell, 2018).

Powell y Heckroth (1950): "Con los colores adecuados apenas necesitarás palabras. Me gusta usarlos igual que un músico emplea una melodía. Cada estado de ánimo y cada emoción tienen su matiz" (Idrogo, 2018)

La armonía cromática es importante para lograr un equilibrio visual atractivo, y el color puede integrarse en vestuario y decorado para sugerir emociones o destacar diferencias. Las combinaciones de colores son subjetivas, influidas por factores culturales e individuales, permitiendo proyectar una amplia gama de sensaciones en el público (Barnwell, 2018).

Este elemento "se utiliza sistemáticamente para amplificar el personaje y la historia" (p.156), y debe ser cuidadosamente investigado y seleccionado. En proyectos con presupuestos ajustados, el color es una forma efectiva de lograr un diseño coherente (Barnwell, 2018).

## **Textura**

Es el elemento visual que se percibe y reconoce tanto por el tacto como por la vista. Por tanto, cuando se presenta una textura real, coexisten ambas cualidades: la óptica y la táctil (Dondis, 2010).

Los materiales elegidos expresan sensaciones. Ya sean plásticos, brillantes, maderas rústicas, mármoles pulidos... Todos los materiales crean una atmósfera diferente y cambian el modo en que la luz se refleja transmitiendo un significado distinto. Un ejemplo de esto se encuentra en cómo “los materiales orgánicos de madera y piedra tienen calidez y despiertan ecos positivos, mientras que los sintéticos pueden usarse para sugerir temas tales como la alienación” (Barnwell, 2018, p.189).

## **Luz**

Desde el momento en que el diseñador de producción comienza a imaginar una escena, la luz se convierte en una de sus primeras consideraciones, a pesar de que sea una tarea que le compita al departamento de dirección de fotografía, con el que tendrá que consensuar. Decisiones sobre la colocación de ventanas, lámparas y otras fuentes de luz son cruciales para establecer el ambiente y el significado de una escena. (Barnwell, 2018).

La iluminación es importante también porque además de definir el espacio realza los colores y el vestuario. La intensidad de la luz juega un papel crucial, por ejemplo, una luz brillante puede borrar los detalles y texturas del entorno, mientras que una luz suave y difusa permite una mayor visibilidad de texturas y tonos (Barnwell, 2018).

Así pues, una buena colaboración entre diseño de producción y fotografía es fundamental.

## **Espacio: Escenografía y atrezzo**

La escenografía, nacida y desarrollada junto con el cine, tiene sus raíces en el teatro y es fundamental para crear la ilusión de escenarios. El escenógrafo es responsable de diseñar la arquitectura y atmósfera del decorado, logrando que el espectador crea en la autenticidad del entorno que se ve en pantalla (Idrogo, 2018).

Además, a la hora de decorar y ambientar es fundamental el atrezzo, muebles, objetos y utensilios que otorgan vida a los escenarios y resaltan los rasgos físicos y psicológicos de los personajes, al igual que ocurre con el vestuario, el maquillaje y la peluquería como veremos más adelante (Idrogo, 2018). De esta manera, un atrezzo eficaz proporciona información esencial sobre el lugar, tiempo, medio social y condiciones en las que se desarrolla la acción, configurando la atmósfera y sustentando la historia e incluso llegando a realzar las nociones del personaje. El atrezzo puede ser tanto artificial como natural, y cumple la función de informar y enriquecer la narrativa visual. Algunos ejemplos de elementos recurrentes son el uso de teléfonos, televisores, libros, periódicos etc. Según Martin Child, la elección del atrezzo no puede ser aleatoria ya que incluso los detalles en la estética, muchas veces son captados por el público de forma inconsciente, afectando en su percepción sobre la narrativa que se está contando (Barnwell, 2018).

El diseñador de producción organiza el espacio y las estructuras conforme a los aspectos clave del concepto visual. Este enfoque es respaldado por la idea de que la arquitectura y

los decorados son personajes en sí mismos, apoyando visualmente el perfil y desarrollo de los personajes humanos (Barnwell, 2018).

### **Vestuario, peluquería y maquillaje**

El vestuario está conformado por la ropa, los accesorios y el calzado utilizados en una película. Estos elementos pueden convertirse en un componente simbólico que ayude a comunicar sentidos, significados, connotaciones y sugerencias que enhebran la visión general de lo que se quiere transmitir (Idrogo, 2018). El encargado de llevarlo a cabo es el estilista junto a la supervisión del diseñador de producción quienes conjuntamente definen la indumentaria que usarán los personajes en cada escena y seleccionan aspectos como tejidos y colores de las prendas. Del mismo modo son los estilistas los responsables de diseñar, confeccionar y alquilar la ropa que llevan los actores en la producción (Barnwell, 2018).

Tamayo & Hendrickx comentan cómo el maquillaje y el peinado son aspectos importantes que definen la presencia y el aspecto de un personaje en el interior de una escena. Además del maquillaje cosmético, en las producciones audiovisuales se utiliza maquillaje de efectos especiales, corrector de defectos, de alteración de los rasgos del personaje y de fantasía (Idrogo, 2018).

Además, estos profesionales encargados de la caracterización no solo crean la apariencia del personaje, sino que también colaboran en la creación del aspecto plástico de las imágenes de la película a través de la estética, el estilo, la forma, el color, la textura y el uso particular que el personaje haga del vestuario (Idrogo, 2018).

Tanto el vestuario como la peluquería y el maquillaje “son esenciales porque reflejan al personaje y respaldan el concepto; lo que viste la gente suele reflejar el modo en que viven. Estos elementos interactúan en el escenario, creando un aspecto, una sensación y una dinámica distintivos” (Barnwell, 2018, p.178).

## **2.2 El diseño de producción en el documental**

El diseño de producción en el documental, aunque poco común, cuando está presente, se nota y aporta un mayor lenguaje y expresividad a lo que se está contando (Dolcini, 2020). Puede parecer que el mundo del documental es muy distinto al del arte en el cine de ficción, sin embargo, la directora de arte Alejandra Isler explicaba cómo la función del cine documental llega a ser la misma que en el cine de ficción: construir mundos (AADA, 2021).

Se observa de esta manera cómo en las ficciones, donde se presenta una realidad, dicha realidad puede y debe ser representada con una estética cuidada y trabajada para expresar de manera completa una idea (Peter Ettedgui, 2001), ocurre del mismo modo en el documental, donde se muestran hechos reales y a la vez se pretende transmitir una idea de la mejor forma posible. Se entiende aquí, que el documental también puede beneficiarse de un diseño de producción que, en lugar de simplemente capturar la realidad, construye un mundo con intencionalidad artística transmitiendo de manera más completa y visual el hecho que se está contando. Por tanto, cuando nos referimos al diseño de producción, lo hacemos desde una función expresiva que va más allá de una simple decoración de espacios (Rizzo, 2007).

Se destaca también las palabras de Isler en ADAA (2021):

La idea de director de arte se confunde con esta idea más decorativa de poner lindo un espacio, de poner accesorios. En realidad, el trabajo de director de arte es una tarea con el espacio, es un lenguaje y una manera de explorar el mundo y de exponerlo también.

El diseño de producción debe estar profundamente conectado con los personajes y sus historias, creando un ambiente que refleje y amplifique sus experiencias. Esto subraya la importancia de realizar un enfoque consciente y deliberado en la construcción visual del documental. No se trata solo de embellecer, sino de crear un lenguaje visual que dialogue con el contenido y enriquezca a lo que se cuenta. (Ettedgui, 2001).

En una entrevista concedida por la Asociación Argentina de Directores de Arte (2021), Isler, sobre la elección de la localización para entrevistar a su protagonista en el documental Saru (2016). Respondió: "Saru se caracterizaba por ser muy minimalista, lo opuesto al barroco, yo intenté seguir esa línea también. [...] Un espacio en penumbra es un espacio polivalente y creo que eso describía muy bien cómo era Saru, por eso lo representé allí." (AADA, 2021). Observamos cómo según lo comentado, la elección de la localización en el caso de Saru (2016), se realiza por funciones estéticas y expresivas que suman a la narrativa y expresión de los personajes retratados en pantalla mostrando así la aplicación práctica de la tarea de un diseñador de producción en un documental.

Valentina Llorens en AADA (2021), con su experiencia como directora de arte, sugiere que la habilidad de un buen diseñador de producción en ficción es paralela a la de un buen documentalista nutriéndose un campo del otro. Esto implica que las habilidades de observación y representación fieles a la realidad, esenciales en el documental, son también cruciales en la ficción, y viceversa.

El documental no es ficción, pero refleja la realidad la cual puede y debe ser representada con una estética cuidada y trabajada. La intervención del diseño de producción en el documental no solo añade un nivel adicional de expresividad, sino que también enriquece la narrativa visual, permitiendo que el espectador se sumerja completamente en la historia que se está contando.

### **2.3 El documental musical**

El documental musical ha evolucionado significativamente desde su nacimiento en 1960, convirtiéndose en una vía para capturar y presentar la esencia de la música popular y sus contextos sociales. Ha sido y es una herramienta poderosa para llevar la música a la pantalla. Pese a que a menudo ha sido confundido con documentales exclusivamente del género musical rock (*rockumentaries*) debido a que en su origen en los sesenta se centraba en la documentación de este género musical, con el tiempo, ha evolucionado hasta acoger una gran variedad de estilos musicales registrando la vida y trayectoria de reconocidos artistas y bandas (Rueda, 2016).

Concretamente, estos documentales no solo narran la historia de los artistas, sino que también abarcan un amplio espectro de temas, narrativas y enfoques estéticos, consolidándose como un género cinematográfico con un interés significativo del público, proporcionando a los fanáticos una visión de sus ídolos (Mauri, 2021). Sin embargo, a

pesar de su creciente producción y popularidad gracias a la evolución de la tecnología y la llegada de plataformas *streaming*, la investigación académica sobre este tipo de documentales es limitada (Sedeño Valdellós, 2009).

Este género, ha encontrado un espacio en la industria cinematográfica gracias a la capacidad de atraer a audiencias interesadas tanto en la música como en la narrativa audiovisual. Documentales como *The Filth and the Fury* (Temple, 2000) y *No Direction Home* (Scorsese, 2005) han demostrado un rendimiento narrativo alto, consolidando el documental musical como un género con su propia identidad y relevancia en la cinematografía (Sedeño Valdellós, 2009).

El documental musical, lejos de ser un género objetivo, se presta a la interpretación personal del cineasta. La música en estos documentales puede estar presente de muchas maneras, sirviendo como temática central y desarrollando nuevas modalidades que reflejan tanto la industria discográfica como la cinematográfica (Sedeño Valdellós, 2009). Esto también ha provocado que este género dentro del documental haya ganado reputación en la industria del cine, con exhibiciones en festivales. El primero de ellos, el festival InEdit, tuvo lugar en Barcelona en 2003 extendiéndose a niveles internacionales como Cannes, Venecia y Berlín, ayudando a consolidar su prestigio y reflejar el creciente interés y la importancia del documental musical en el ámbito cultural global (Mauri, 2021).

Sedeño Valledós (2009), destaca además cómo la reputación del documental musical abarca diversos canales de difusión:

Además de los festivales de cine y vídeo, otro tipo de documentales musicales son exhibidos en canales de música, por ejemplo, MTV y VH1. Ambos basan su programación en la emisión de videoclips de bandas que transitan, principalmente, por el rock, el pop y la música electrónica.

Con el cambio de siglo, la producción de documentales musicales ha aumentado sustancialmente debido al acceso a nuevas tecnologías y la diversificación de su difusión a través de la televisión por cable y satélite que ha permitido llegar a audiencias globales. La llegada de cámaras digitales y software de edición accesible ha permitido a más cineastas crear documentales de alta calidad con presupuestos reducidos. Reynolds (2011) comentaba cómo este crecimiento también se ha visto impulsado por una tendencia generalizada a la nostalgia y la rememoración del pasado, un fenómeno que ha sido particularmente notable en los documentales de rock. Además, plataformas de *streaming* como *Netflix*, *Amazon Prime* y *YouTube* han revolucionado la forma en la que los documentales llegan al público, proporcionando un acceso más amplio y diversificado a diferentes obras y estilos (Mauri, 2021).

A pesar de su popularidad, los documentales musicales enfrentan limitaciones creativas, especialmente cuando son producidos por las mismas bandas o productores, lo que puede derivar en un enfoque conservador y limitado. Esta obsesión por la imagen pública puede llevar a una falta de riesgo, autocritica y libertad creativa para los realizadores. Sin embargo, la creciente demanda y la proliferación de documentales musicales sugieren un futuro prometedor para el género, con un potencial continuo para explorar nuevas narrativas y enfoques estéticos (Mauri, 2021).

El documental musical ha demostrado ser una pieza esencial en la representación de la música en el cine. A través de la mezcla de biografía, interpretación y contexto social,

estos documentales no solo atraen a los fanáticos, sino que también permiten una comprensión más profunda de la música y sus influencias culturales. A medida que las tecnologías y plataformas de difusión continúan evolucionando, es probable que este género siga expandiéndose y diversificándose, reflejando las dinámicas cambiantes de la industria musical y cinematográfica.

## **2.4 Música, estética y cultura *underground***

Entender el concepto “*underground*” es indispensable para comprender la estética de las bandas analizadas en los pilares dos (análisis) y tres (creación) de este trabajo. La cultura *underground* abarca diversos movimientos, corrientes y obras que son críticas, contestatarias o experimentales, y generalmente se encuentran fuera de los canales comerciales convencionales. Este término surgió con los movimientos contraculturales posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Como adjetivo, "underground" se usa para describir algo subterráneo, clandestino o alternativo, especialmente en el contexto de movimientos culturales (Racionero, 2021).

### **2.4.1 La escena musical *underground* Valenciana**

#### **La Movida Valenciana**

La Movida Valenciana surgió como un movimiento contracultural durante la transición democrática de España, tras el fin de la dictadura franquista. Este periodo fue testigo de una explosión de creatividad y libertad artística que resonó en todo el país, incluida la Comunidad Valenciana. “España por fin entra, un poco más tarde que el resto de territorios europeos, todo hay que decirlo, en su época dorada musical.” (Medina & Miralles, 2020). En este contexto, las discotecas y locales valencianos tuvieron un papel crucial, ofreciendo una alternativa vibrante y diversa a la música de discoteca predominante, al acoger rock y pop *underground* que atraían a una audiencia ávida de nuevas experiencias sonoras (Blog Medio Abandonado, 2016). La Movida Valenciana surgió en un momento donde la Movida Madrileña acaparaba la atención pasando a un segundo plano incluso a su desconocimiento con el nacimiento de la Ruta de Bakalao a los inicios de los 80. No obstante, fue un momento musical importante por el surgimiento de numerosas bandas *underground* que aportaron sonidos y estéticas alternativas al panorama musical y a la ciudad de Valencia.

La Movida y la Ruta no fueron lo mismo, fueron eventos que compartieron la época de los 80 y a veces eso puede llevar a su confusión principalmente por el poco conocimiento de la primera y la gran popularidad de la segunda. La llegada de la música electrónica a Valencia supuso el inicio de la Ruta y el fin de la Movida y con ella el destierro de las bandas *underground* de las salas para devolverlas a sus bares. Aunque ambos eventos fueron característicos de una búsqueda liberada y sin prejuicios de nuevos sonidos donde “la música funcionaba como terapia contra unos estamentos anclados en el pasado” decía Casañ (Pérez, 2014).



### **Estética *underground* en los 80**

La Movida Valenciana, contemporánea de la Movida Madrileña, fue un ejemplo de esta nueva libertad expresiva. Los años 80 estuvieron marcados por una búsqueda de identidad y una necesidad de romper con las normas establecidas, lo que se reflejaba en la música y en la estética de las bandas (Leste & Del Val, 2019).

La estética de las bandas *underground* de los 80 en Valencia estaba influenciada por movimientos como el *post-punk*, *new wave*, y el *new romantic*. Estos estilos no solo definían su música sino también su apariencia visual con ropa glamurosa, maquillaje llamativo y una puesta en escena teatral. Bandas como Glamour y Vídeo se destacaron por su imagen cuidada y su influencia británica que los diferenciaba de otras bandas españolas de la época. La influencia de estos estilos se extendió a través de los programas de radio y conciertos en locales nocturnos, creando una cultura *underground* vibrante y cohesiva, donde la innovación musical era la norma (Blog Medio Abandonado, 2016).

### **Estética *underground* en la actualidad**

Con el cambio de décadas, la estética musical en Valencia también evolucionó. La llegada de la Ruta, en los 80 hasta principios de los 90, y del bakalao refiriéndose a los discos de música electrónica que se traían de extranjería debajo de los coches avisando a los DJ “mira qué bakalao traigo” explicaba Carlos Segarra, vocalista de *Los Rebeldes* (laSexta, 2022), trajo consigo un desplazamiento hacia la música electrónica y techno-pop, desplazando gradualmente la influencia del rock ochentero. Este cambio reflejaba una adaptación a las nuevas tendencias globales y locales, manteniendo siempre un espíritu de innovación y experimentación característico del movimiento *underground* (Medina & Miralles, 2020).

En la actualidad, la música alternativa sigue siendo un refugio para la creatividad y la disidencia cultural. Sin embargo, las plataformas digitales y las redes sociales han transformado la manera en que se consume y se distribuye la música. La interconectividad global permite que artistas *underground* lleguen a audiencias más amplias sin depender de las grandes discográficas. Esta democratización del acceso ha permitido que estilos y géneros antes marginados encuentren su lugar en el panorama musical contemporáneo. (Racionero, 2021).

El estilo visual de los artistas *underground* sigue siendo un elemento crucial, aunque ahora incorpora una mezcla de influencias retro y modernas. El uso de vinilos y *cassettes*, así como la preferencia por la estética DIY (*do it yourself*), son manifestaciones de una búsqueda por autenticidad y una resistencia al mainstream (Racionero, 2021). La estética sigue siendo importante, pero se ha diversificado considerablemente. La apariencia de los artistas puede variar desde el negro y el cuero hasta colores vibrantes y peinados extravagantes, reflejando una diversidad que es fundamental para la esencia *underground* o “alternativa”, como se conoce comúnmente hoy en día.

### 3. Análisis

#### 3.1 Protocolo de análisis

En el apartado de análisis se realiza un estudio sobre 8 bandas con estética *underground* de origen valenciano. Cuatro de ellas pertenecientes a la época de los 80: *Parálisis Permanente*, *Glamour*, *Comité Cisne* y *Betty Troupe*; y las cuatro restantes de la época actual: *Margarita Quebrada*, *Ortopedia Técnica*, *Bernal* y *La Plata*. Este análisis permitirá una comprensión profunda de la evolución estética y simbólica de la escena musical alternativa valenciana observando sus similitudes y diferencias.

Con el objetivo de sistematizar el análisis seleccionado basado en técnicas de contenido visual y semiótico, se ha definido un protocolo y se ha diseñado una tabla para recoger y comparar las características relevantes sobre la estética *underground* de cada banda. La tabla se basa en los principios mencionados en el marco teórico sobre el diseño de producción, específicamente en el apartado “2.1.3 Elementos del diseño de producción”, en base a lo mencionado por Barnwell (2018) e Idrogo (2018). De esta manera, contiene unas primeras casillas de información del grupo junto a un *moodboard* y una paleta de color que permite observar visualmente la estética de la banda y continua con casillas de análisis sobre dirección artística (escenografía, decoración y atrezzo) y de caracterización: vestuario, peluquería y maquillaje, como se puede observar en la tabla 1.

**Tabla 1**

*Plantilla de análisis para los grupos underground valencianos. Fuente: Elaboración propia.*

Parámetros generales					
Grupo de música			Moodboard y paleta de color		
Años en activo					
Nº de Integrantes:					
Descripción del grupo					
Parámetros del diseño de producción					
Elementos dirección de arte					
Elementos dirección de arte	Escenario y decorado		Atrezzo		
Vestuario	Estilo	Colores	Materiales y texturas	Accesorios	Calzado
Peluquería	Estilo de corte	Coloración	Peinados	Accesorios de cabello	
Maquillaje	Estilo	Colores predominantes	Facial	Ojos	Labios

### 3.2 Análisis bandas *underground* valencianas de los 80 y ahora

Tras realizar el análisis de la evolución estética de las bandas *underground* valencianas desde los años 80 hasta la actualidad, ubicado en el Anexo II, se han obtenido las siguientes conclusiones:

Existe una diferencia clave: antes, el estilo de la banda se expresaba principalmente a través de la vestimenta, el maquillaje, la peluquería y en la actitud sobre el escenario. En contraste, hoy en día, las bandas utilizan una variedad de recursos aparte de su apariencia como el *merchandising*, los videoclips y las redes sociales para definir y mostrar su estética. La accesibilidad a las tecnologías de la información y la comunicación ha transformado radicalmente el panorama musical. Las bandas de hoy en día tienen a su disposición plataformas digitales como *Spotify*, *YouTube* y redes sociales para distribuir su música y conectar con su audiencia globalmente, algo impensable en los años 80 (Racionero, 2021).

En los años 80, la caracterización individual de los miembros de la banda era el foco principal, ya que otros elementos visuales, como los videoclips y el *merchandising*, no estaban tan desarrollados ni eran tan accesibles. Otra característica que se observa es que los estilos de las bandas alternativas eran menos variados, centrados en géneros como el *new romantic* o el *postpunk*. Actualmente, la estética es mucho más compleja, adoptando una identidad visual menos definida y que incluye gran variedad de referencias haciendo muy difícil clasificar a las bandas dentro de un solo género estilístico y musical.

En resumen, la evolución estética de las bandas *underground* valencianas refleja el paso de una expresión alternativa centrada en la apariencia personal a una representación visual completa y diversificada que se nutre de múltiples medios, estilos y géneros, observando un cambio en las clasificaciones tradicionales de este estilo de grupos sin olvidar la gran influencia del pasado en las bandas actuales. La esencia de la música *underground* sigue siendo la innovación y la resistencia a la cultura dominante. Este movimiento no solo ha contribuido a la riqueza cultural de Valencia, sino que también ha influido en la manera en que entendemos y apreciamos la música y el arte alternativo actualmente.

## 4. Caso práctico

El documental *Querubines* se trata de un trabajo conjunto que sirve de Trabajo de Final de Grado de tres estudiantes: la directora, Gabriela Londoño; el ayudante de dirección, montador y editor, Federico Jiménez y la diseñadora de producción y autora de este trabajo, Paula Molina.

En este apartado se explicará a grandes rasgos el proyecto *Querubines* para hacer hincapié en el diseño de producción del documental. Centrándose así en la explicación de procesos como la ideación de la propuesta del diseño de producción, el *scouting*, el bocetaje, la construcción y ambientación de sets para llegar finalmente a la visualización del resultado final del diseño de producción del documental.

#### 4.1 Documental *Querubines*

**Sinopsis:** “Querubines” es un documental sobre la música y escena *underground* valenciana, que se centra en la importancia de la movida que tuvo lugar en los años 80, así como en la escena actual. Se revisará y reivindicará el pasado, se descubrirá y dará voz al presente, y se unirá a dos generaciones, aparentemente distantes, mediante la música y el arte.

**Idioma:** Castellano/Valenciano

**Duración:** 53 minutos aprox.

**Público Objetivo:** Juvenil y adulto, busca unir ambas generaciones.

**Formato:** Docudrama. Base documental, experiencia audiovisual. Mezcla entre realidad y experiencia cinematográfica.

**Tema:** La música alternativa valenciana y su supervivencia a través de las distintas generaciones.

**Logline:** Nos sumergimos en el mundo *underground* de la música valenciana y estudiamos su supervivencia.

Personas y grupos entrevistados en el documental, tabla 2:

**Tabla 2**

*Bandas y personas entrevistadas en el documental Querubines. Fuente: Elaboración propia.*

Listado bandas y personas entrevistadas		
Bandas de los 80	Bandas actuales	DJ's y expertos...
1. Manolo Fernández, Jose Manuela Blasco, Andrés Blasco y José Carlos Pernías (Carmina Burana)	9. Declive	15. Juan Martínez (DJ) y Carlos Simó (DJ y gerente Barraca)
2. Adolfo Barberá (Glamour, Ceremonia)	10. Gazella	16. Epi (diseñador) y Dani Sombra (DJ) de Dark Valencia
3. Lino Oviaño (Comité Cisne)	11. La Culpa	17. Manolo Rock (online)
4. Flora Illueca (Betty Troupe)	12. Mausoleo	
5. José Tarín (Amor Sucio)	13. Santa Companhia	
6. Eduardo Vivó (Vamps)	14. Antiguo Régimen	
7. Amparo Durbán (Primer Aviso)		
8. Jesús Barranco (Sade)		

## 4.2 Diseño de producción *Querubines*

El diseño de producción del documental se centra en la creación de sets de entrevista y de espacios para la parte ficcionada, además de una caracterización centrada en el vestuario y acompañada de la peluquería y maquillaje de los entrevistados. Realizando un diseño cohesivo centrado en la estética *underground*.

De esta manera, se puede observar en la Tabla 3 el diseño de producción llevado a cabo para el documental conformado de 11 sets, algunos construidos desde cero, otros ambientados etc...

**Tabla 3**

*Espacios creados y ambientados para el documental Querubines. Fuente: Elaboración propia.*

Diseño de producción llevado a cabo			
Creación de sets			
Sets de entrevista	Bandas actuales	<b>Set 1. <i>Gazella</i></b> <b>Set 2. <i>Santa Companhia</i></b> <b>Set 3. <i>Mausoleo</i></b> <b>Set 4. <i>Declive</i></b> <b>Set 5. <i>La Culpa</i></b> <b>Set 6. <i>Antiguo Régimen</i></b>	
	Bandas de época	<b>Set 7. Saló</b> n de los recuerdos que agrupe las entrevistas de las bandas y djs de los 80: <i>Carmina Burana, Comité Cisne, Amor Sucio, Primer Aviso, Vamps</i> y los djs <i>Juan Martínez</i> y <i>Carlos Simó</i>	<b>Decoración y ambientación</b>  <b>Set 8. Local <i>Imágenes</i>:</b> Flora Illueca vocalista de <i>Betty Troupe</i> , Adolfo Barberá guitarrista de <i>Glamour</i> y <i>Ceremonia</i> y Jesús Barranco integrante del grupo <i>Sade</i>  <b>Set 9. Casa de Epi:</b> Epi (diseñador) y Dani Sombra (DJ) de Dark Valencia
Parte ficcionada	<b>Set 10. Construcción habitación</b>		
	<b>Set 11. Escenografía concierto</b>		

Se ha de añadir que el diseño y la creación de la propuesta de producción se ha llevado a cabo gracias a la formación y trabajo de un equipo de arte. Se ha trabajado junto a Alexia Parra; directora de arte y mano derecha en este proyecto además de compañera y amiga fuera de él. Acompañadas también de Carla Febrer; estilista, Cristina Chardí y Blanca Huerta; auxiliares del departamento de arte. Como dice Steve Saklad, “El cine es un trabajo de equipo. Cuando todo el mundo hace bien su trabajo, puedes estar seguro de que la película saldrá bien.”, (Rizzo, 2007, p.19).

Las funciones y distribución del trabajo de cada una en el departamento descritas jerárquicamente por nivel de responsabilidad, de mayor a menor, fue la siguiente:

**Diseñadora de Producción (DP):** Responsable de crear el aspecto visual general del documental conceptualizando y creando una estética cohesiva entre ambiente, decorados y caracterización (vestuario, peluquería y maquillaje). Para conseguirlo, trabaja muy de cerca con los departamentos de dirección, producción y fotografía. En este proyecto ha realizado tareas como la creación de la propuesta del diseño junto a la directora de arte, incluyendo la realización de *moodboards*, desgloses y creación y control del presupuesto. También se ha encargado del *scouting* y supervisión del estilismo. Además, de la localización del atrezzo, construcción y ambientación de los decorados y supervisión de estos en la grabación.

**Directora de Arte (DA):** Se encuentra al lado de la diseñadora. Es la encargada de que la propuesta estética realizada junto a la DP se haga realidad por medio de la comunicación y distribución de tareas al equipo de arte. En este proyecto ha realizado funciones como acompañamiento a la diseñadora en la concepción de la propuesta, *scouting*, localización de atrezzo y ambientación y construcción de decorados.

**Estilista:** Encargada de la concepción y localización del vestuario que aparecerá en el proyecto en base a las directrices y la estética determinadas por la diseñadora de producción. En este proyecto ha realizado la conceptualización del vestuario, comunicación y acuerdo con los entrevistados sobre el estilismo y maquillaje y peluquería de cada uno.

**Auxiliares de arte (Aux.):** Encargadas de tareas específicas determinadas por la directora de arte. En el documental han realizado funciones como la elaboración de atrezzo (mesa de vinilos, perchero de *cassettes*...) y la construcción y ambientación de los sets. Además, han funcionado como equipo de avance en la producción del proyecto. Esto significa, ser las responsables de ir “avanzando” los sets con directrices previas sobre la posición y diseño del atrezzo mientras la DP y DA se encuentran en rodaje supervisando los decorados.

#### **4.2.1 Propuesta diseño de producción**

La directora; Gabriela Londoño, nos hace llegar a la directora de arte (DA), Alexia Parra, y a la diseñadora de producción (DP), la autora de este trabajo, un primer borrador del guion del documental junto a un listado de los grupos de música que van a ser entrevistados (Tabla 2, p.19). Se realiza una lectura y una documentación de las bandas y se concreta una reunión.

En esta reunión inicial asistimos la directora, la DP y la DA. En ella, Londoño define su visión y explica acerca de lo que busca proyectar por medio del diseño de producción. Definida la proyección de la estética y los objetivos del diseño se comentan plazos, presupuesto estimado y cantidad de sets. Siendo la función del diseño de producción en el documental *Querubines* recrear 17 espacios de entrevista, donde se rememore a las bandas de época y se presente a las bandas actuales, por medio de sets individuales que transmitan su estética y personalidad. Además de recrear 2 espacios ficticios, especificados en el guion como la construcción de una habitación juvenil “rockera” y la escenografía de un concierto falseado. Se recalca la importancia de trabajar todo el diseño desde un look *underground*, contando asimismo con un presupuesto estimado de 500€ y con el tiempo aproximado de 2 meses.

Como ya se ha comentado a lo largo de este trabajo y en específico en el apartado 2.1 *Diseño de producción*, asumir el cargo de diseñador de producción no se trata solo de crear y diseñar basándose en una estética cohesiva sino de hacerlo teniendo en cuenta también las limitaciones de la producción. Al ver las condiciones y los requisitos que se planteaban para la realización del diseño de producción, la DP aplica el método del triángulo de gestión de proyectos (Eby, 2024). Se observa que la calidad del posible diseño para el documental está en riesgo, por factores tales como una gran cantidad de sets (19 sets), con un tiempo ajustado (2 meses) y un presupuesto muy escaso (500€). Comparándolo en base a la experiencia de otros proyectos como el cortometraje de *Vicios y Virtudes* (2023), donde las condiciones del diseño fueron las justas como para que la calidad del resultado no corriese un riesgo muy elevado. Se puede observar la aplicación del método en la Figura 1.

**Figura 1**

*Collage de aplicación del método de gestión de proyectos en el documental Querubines. Fuente: Elaboración propia en base a imagen extraída de Eby (2024).*



Se propone como solución reducir el número de sets de entrevista (de 17 a 11 sets), manteniendo el objetivo del diseño pedido por la directora y reduciendo así el riesgo de la calidad del trabajo ya que una reducción en la cantidad de escenarios supone a su vez una reducción de costes y de tiempo empleado. La DP plantea, por un lado, presentar al espectador del documental a las bandas actuales a través de la creación de espacios individuales, aprovechando la existencia y su actual actividad en la música y siendo una buena oportunidad para expresar toda esta emergencia musical por medio de espacios personificados de estilo *underground*. Por otro lado, sugiere concentrar en un mismo set las entrevistas de la época de los 80, reuniendo así a todas las personas con la

característica común de haber pertenecido a la movida valenciana, pero donde a su vez ya no se encuentran actualmente en esa “oscuridad”. Para esto, se plantea la creación de un salón de estilo contemporáneo con atrezzo como imágenes con referencias musicales de la época y elementos que hagan del set un “salón actual con los recuerdos de los 80”.

Con la directora conforme, se da comienzo a la creación de una propuesta atractiva que pueda captar la atención en pantalla sin quitar protagonismo a los entrevistados. La propuesta de diseño de producción incluye el diseño de sets (de ideación a presupuesto) y conceptualización de la caracterización conformada por vestuario, peluquería y maquillaje (de ideación a presupuesto).

#### 4.2.1.1 Propuesta Sets

Los sets se idean y diseñan en base a la necesidad de tener unos espacios atractivos para entrevistar a los invitados, donde además se cumpla con el objetivo arriba mencionado de dar a conocer a las bandas actuales y recordar a las bandas antiguas de la movida valenciana. En el caso del concierto para cubrir una necesidad del guion y en el caso de la habitación para tener la libertad de recrear un dormitorio con las dimensiones y la estética deseada.

#### Ideación y *Moodboards*

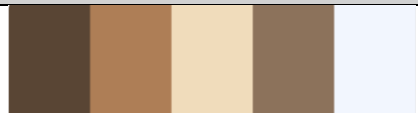

La ideación se trata de la etapa inicial donde la incertidumbre y exploración es fundamental, como menciona Antxón Gómez: "Yo leo el guion y digo: “no sé qué voy a hacer”. Lo primero es la duda. Empiezo y tengo ideas muy vagas, abstractas. A mí me gusta al principio fluir las primeras impresiones" (AEDAA, 2023). Esta fase permite la libertad de imaginar y crear sin restricciones, lo cual resulta extremadamente estimulante.

#### Set entrevistas






Aprovechando la plantilla creada para el apartado número 3 de este trabajo, “el análisis”, se realiza una profunda observación de las bandas de música: *Gazella*, *Mausoleo*, *La Culpa*, *Santa Companhia Antigo Régimen* y *Declive*, al igual que de las bandas de los 80 (Anexo III). En base al análisis, se posibilita la creación de la tabla 4 donde se extrae y destaca: la estética, un lugar, un objeto identificativo y la paleta de color de cada banda. Esta información sirve de inspiración para la creación y posterior representación de los grupos en los decorados de entrevista.

**Tabla 4**

*Análisis para inspiración sets. Fuente: Elaboración propia.*

Parámetros de análisis					
Grupo	Género musical	Estética	Lugar	Objeto	Paleta de color
Gazella	<i>Shoe Gaze</i> y <i>dream pop</i>	<i>Dreamy</i>	Jardín en interior	Plantas secas	
Mausoleo	<i>Post punk</i>	<i>Dreamy</i>	Espacio natural	Telas y piedra	



Antiguo Régimen	<i>Post punk</i>	Industrial	Nave industrial	Metal	
La Culpa	<i>Post punk, electrónica y pop</i>	<i>Underground</i>	Paredes con carteles de anuncios	Collage	
Santa Companhia	<i>Dream, post punk</i>	Anime-Tiktok	Habitación anime	Spray	
Declive	Rock, <i>dreamy</i> alternativo	<i>Underground</i>	Atemporal	Ilustración	
Salón recuerdos	<i>Post punk, new romantic, pop</i>	Contemporánea	Salón de los recuerdos	Vinilos, elementos musicales e imágenes de la época	

Tras el análisis y con las primeras impresiones de los grupos se da paso a plasmar esas primeras ideas de forma visual por medio de *moodboards*. En estos se recogen espacios, elementos, texturas, iluminación...así como la paleta de colores de cada set. Como se puede observar en la figura 2 con los *moodboards* de las bandas actuales, leyendo de arriba-abajo y de izquierda-derecha, *Gazella*, *Mausoleo*, *Antiguo Régimen*, *La Culpa*, *Santa Companhia* y *Declive* y del mismo modo con el salón de los recuerdos en la figura 3.

**Figura 2**

*Collage moodboard bandas actuales. Fuente: Elaboración propia.*

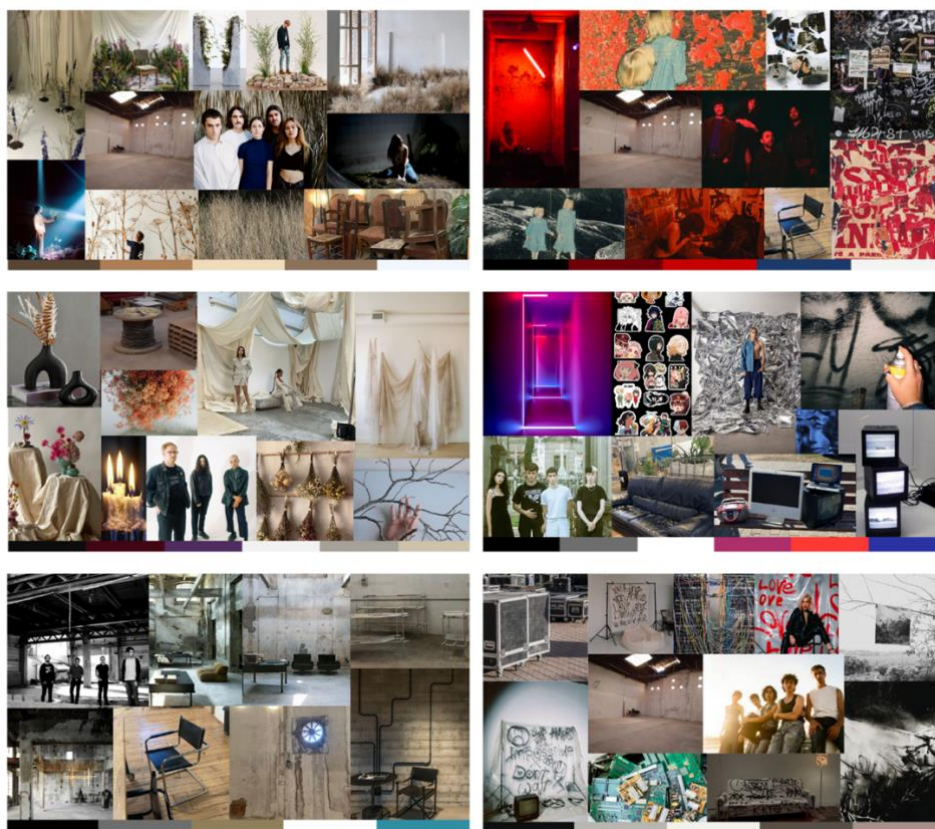
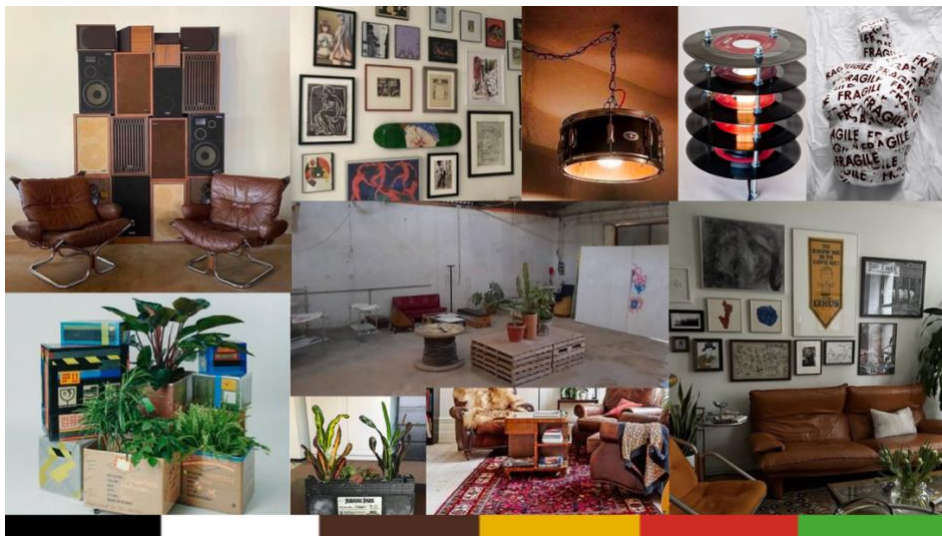


Figura 3

*Moodboard Salón de los recuerdos, set bandas de época. Fuente: Elaboración propia.*



Una vez obtenidos los *moodboards* sirven para observar de manera visual las primeras impresiones de cada set, apreciar ciertos elementos de atrezzo indispensables que se va a necesitar etc. Estos dan lugar a la necesidad de un desglose detallado de cada set y una posterior lista de necesidades que recopile todos los elementos para su difusión y posible identificación del mobiliario o atrezzo.

### Set habitación

Tras la lectura del guion (Anexo IV), se pide la creación de un dormitorio juvenil rojo algo desordenado, sin que llegue a ser caótico, de estilo rockero y *underground*. En el que además se encuentren referencias a los grupos musicales alternativos que aparecerán en el documental, referenciando al espacio de una adolescente que admira ese estilo de música y por consiguiente a muchos de los grupos que aparecen en el proyecto. Este espacio acogerá a la presentadora y directora del proyecto, Gabriela Londoño, realizando distintas acciones con el atrezzo de la habitación.

Una vez definida la estética de la habitación y lo que se pretende buscar con ella se realiza un *moodboard*, que se puede observar en la figura 4, donde al igual que con los sets de entrevista se recogen las primeras sensaciones del diseño.

Tras su elaboración, se determinan ciertos elementos como imprescindibles, un ejemplo, la aparición de una cama la cual se asocia rápidamente con un dormitorio, haciendo el espacio reconocible y distinguiéndolo de cualquier otra habitación de la casa. También se decide destinar un espacio en el diseño para la ropa pudiendo conseguir *merchandising* de las bandas y colocar estas referencias en su interior de manera realista. Se determina también, la aparición y mezcla de elementos musicales transitorios desde los 80 hasta hoy cómo: un vinilo, un walkman, un reproductor de CD's...En general la aparición de elementos de atrezzo de distintas épocas que unan la actualidad con el pasado.

**Figura 4**

*Moodboard habitación. Fuente: Elaboración propia.*



### **Set concierto**

Desde un inicio, la grabación del concierto falseado estaba planeada de realizarla en una sala de conciertos ubicada en Valencia. En pleno rodaje de las entrevistas nos comentan que no contamos con la localización concebida por temas de logística. Es entonces cuando la DP y DA nos ponemos a barajar opciones.

Finalmente se acuerda entre dirección, fotografía, producción y el departamento de arte que se creará una escenografía en Pluto Naves. El espacio seguirá la estética *underground* e incluirá referencias de los sets de entrevistas utilizando atrezzo para ambientar el espacio. Todo esto apoyado con una iluminación que ayude a vestir el escenario elegida por la directora del proyecto. El escenario se falsea a ras de suelo para poner en valor a los grupos alternativos que la mayoría de las veces han tocado en espacios que no estaban equipados como salas de conciertos.

Por este motivo, no se realiza una propuesta visual ya que en su ideación nos encontramos en la localización, con el atrezzo y los jefes de departamento.

### **Desglose, lista necesidades y presupuesto**

La lista de necesidades y el desglose se tratan de documentos que sirven de inventario y control de cada elemento necesario para la creación de cada set como el mobiliario y el atrezzo. Este documento precisa de una descripción detallada, link o foto del atrezzo para su búsqueda-localización y tras esta su prestación o compra.

Se realiza una lista de necesidades con fotos para encontrar los elementos de atrezzo que pensamos que nos pueden prestar buscando reducir costes. Esta lista, se difunde por el equipo y conocidos a través de *WhatsApp* para tratar de conseguir la mayor cantidad de atrezzo posible manteniendo la calidad y siendo lo más fieles a la propuesta diseñada. Se puede consultar en el Anexo V.

En este caso, al ser la mayoría espacios de entrevistas, donde los sets no se encuentran condicionados a un guion literario sino a la estética de los grupos, se crea un desglose que se adapte a estas condiciones. Este desglose ha permitido recoger también el atrezo de la habitación pudiendo encontrar toda la información de todos los sets en un mismo documento. La tabla se divide en cinco columnas como se puede observar en la figura 5: Nombre del set, nombre del elemento de atrezo, cantidad que se precisa de este y de dónde se pretende conseguir. En el Anexo VI podemos encontrar el desglose en su totalidad. Esta división permite tener controlado el atrezo, saber de dónde procede y dónde tiene que ser transportado.

**Figura 5**

*Ejemplo parte del desglose creado para Querubines. Fuente: Elaboración propia.*

LOC	SET	ELEMENTO DE ATREZO	CANTIDAD	PROCEDENCIA
Pluto Naves	Salón de los recuerdos (bandas de época)	Teléfono rojo labios	1	Amazon
		Cenicero	1	Alexia
		Vinilos	Mín 15	Cha Cha Cha
		Marcos	Mín 5	Rastrell
		Fotos	Variados	Buscar e Imprimir
		Guitarra/bajo	1	Gabi
		Soporte instrumento	1	Alejandro
		Alfombra	1	Paula
		Baquetas	1 par	Alba
		Cassettes	Variados	ChaChaCha
		Cactus	1	Pluto Naves
		Cajas de música	4	Alborava 360
		Mesa de vinilos	1 (crear)	ChaChaCha y Leroy
		Luces	2	Rastrell
		Cojines	3	Pluto Naves
		Sofá	1	Pluto Naves
		Aula CRAI	Habitación	Teléfono verde
Espejo carretera	1			Amazon
Perchero Cassettes	1 (crear)			ChaChaCha, Rastelly corte chino (enganches)
Tocadiscos azul	1			Cristina
Vinilos de bandas	Varios			Discos Oldies
Camisetas y merchan	Varios			Discos Oldies
Burra	1			G. Espontánea
Perchas	5			Corte Chino
Estantería	1			Alexia
Cama (colchón y somier)	1			María Lomeña
Moqueta marrón				Mers
Revistero	1			Alexia
Cojín y almohada	1			Blanca
Ropa de cama				Álex
CD's	Varios			Discos Oldies
Mochila	1			Alexia
Revistas	Variadas			Carla, Discos Oldies
Guitarra	1			Gabi
Mini ampli	1			Gabi
Cascos	1			Gabi
Ropa negra	Varia	Carla		
Paredes	7	Leroy Merlin		
Pintura Roia	1 bote 4L	Lerov Merlin		

Cuando ya hemos realizado los apartados “artísticos” que demandan la ideación y diseño de los sets. Llega el momento de crear un presupuesto que muestre los costes de la propuesta y ver como ajustarlo a los límites de la producción.

El presupuesto se trata de un documento que reúne los costes y gastos de los elementos de atrezo, mobiliario, materiales necesarios para la construcción de los sets y caracterización. En este caso, como se explicará en el próximo apartado, 4.2.1.2 *Propuesta vestuario, maquillaje y peluquería*, la caracterización ha sido de coste 0 aprovechando y reutilizando los recursos existentes de cada banda.

En este proyecto el presupuesto se ha realizado una vez se ha tenido localizado los elementos de atrezo (su compra o prestación), para poder llevar un seguimiento del



dinero, supervisando y analizando los costes de la producción y viendo si era posible llevarla a cabo. Existen producciones en las que esta función la ejecuta el puesto de regiduría siendo la función del diseñador de producción junto al productor únicamente controlar y supervisar el presupuesto. En este proyecto esta tarea la ha llevado en su totalidad la diseñadora de producción y autora de este trabajo, se puede ver la distribución del dinero en la figura 6.

**Figura 6**

*Costes y distribución del presupuesto en del diseño de producción de Querubines.  
Fuente: Elaboración propia.*

SET	COSTE REALIZACIÓN
<b>Sets bandas actuales:</b> Gazella Mausoleo Antiguo Régimen La Culpa Declive Santa Companhia	248€
<b>Salón de los recuerdos</b>	137€
<b>Habitación</b>	300€
<b>Gastos a parte</b>	45€
<b>Vestuario, maquillaje y peluquería</b>	x
<b>Coste total</b>	730€

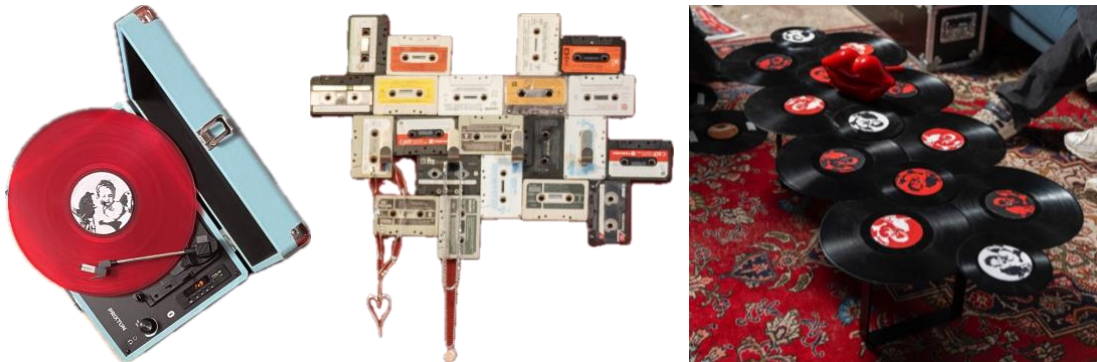
Como se explicaba en la propuesta, el diseño se ha realizado basándose en el método del triángulo de gestión de proyectos debido a esto, el trámite de la localización del atrezzo, mobiliario y caracterización deseado se ha desarrollado con una mayor intensidad y dedicación de tiempo al no tener los recursos económicos para conseguirlos mediante su compra. En producciones donde el presupuesto es limitado, es esencial ser creativo y encontrar soluciones que permitan alcanzar tus objetivos con el menor coste posible.

En este proyecto se iban a necesitar bastantes vinilos y elementos de coleccionista así que se contactó con la tienda *Discos Oldies* en la calle mare de Déu de Gràcia y con la tienda *Cha Cha Cha* en la calle Convento Jerusalén ambas situadas en la ciudad de Valencia. En la primera, se nos prestó atrezzo para la habitación como revistas, libros, posters exclusivos de la época y *merchandaising* como camisetas y vinilos de bandas actuales *undergrounds*. Por su parte, la tienda *Cha Cha Cha* nos proporcionó ayuda con el atrezzo como vinilos y *cassettes* que necesitábamos para la creación de ciertos elementos exclusivos para la producción que se pueden observar en las figuras 7, 8 y 9.

Existen elementos de atrezzo o mobiliario diseñados que al no encontrarlos decidimos crearlos. Un ejemplo es el perchero de *cassettes* de la habitación o la mesa de vinilos con el sello del documental del set de entrevista de las bandas de los 80. Estos pequeños elementos aportaron un plus de personalidad al diseño haciéndolo algo más especial y único.

### Figura 7, 8 y 9

*Fotos de atrezzo creado especialmente para el documental (Vinilo con el sello del documental, perchero de cassettes y mesa de vinilos con el sello del documental).*



#### 4.2.1.2 Propuesta Vestuario, maquillaje y peluquería

En el apartado anterior se hablaba de transmitir la personalidad de las banda por medio del set pues en este apartado se busca lo mismo, pero por medio de la caracterización. Mejor dicho: por medio del vestuario, de la peluquería y del maquillaje.

En el documental se quería retratar la realidad de las bandas y es por eso por lo que la estilista y la DP, pensamos que para conseguirlo no existía una mejor manera de expresarlo que utilizando la propia ropa de cada integrante, reduciendo así también costes en la producción. De esta manera, tanto sets como caracterización iban en la misma dirección y se integran de manera cohesiva en el proyecto, cumpliendo el objetivo de expresar la personalidad de los entrevistados.

Para conseguir una cohesión de colores entre sets y caracterización la estilista realizó un análisis de las bandas actuales y de época y creó una propuesta en base a la paleta de color de los sets diseñados. Con el visto bueno de la diseñadora de producción a las propuestas, que se pueden observar en la figura 10, 11 y 12 y en su completo en el anexo VII, se pasó la información a las bandas y a la presentadora junto a unas pequeñas directrices en cuanto al color, estilo de vestimenta, maquillaje y peluquería asegurando la cohesión del diseño de producción.

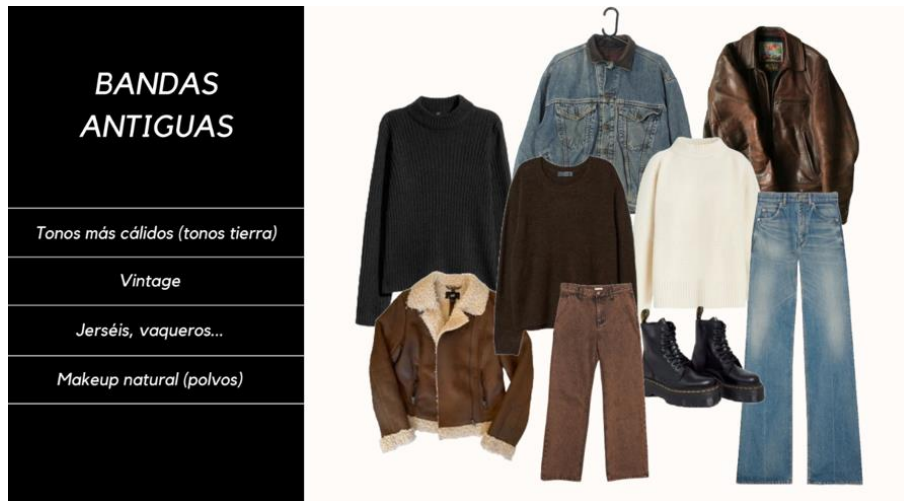
### Figura 10

*Captura propuesta vestuario para la presentadora.*



**Figura 11**

*Captura propuesta vestuario y maquillaje para bandas de época.*



En cuanto al maquillaje y la peluquería se planteó del mismo modo: natural y que represente a la banda, cuidando la visión cohesiva de la mirada conjunta del diseño. Por lo que se dio libertad de elección mientras se cumpliera la paleta de colores mandada a los entrevistados. Tras esto, la atención se centró en supervisar que se cumplieran los requisitos de estilismo y en retocar con polvos para evitar ciertos brillos indeseados sobre la piel en cámara.

Para la escena ficcionada del concierto de *Declive* se le pasó a la figuración la propuesta de vestimenta y maquillaje de las bandas actuales para que se ajustaran a la estética alternativa presente.

**Figura 12**

*Captura de la propuesta de vestimenta y maquillaje para las bandas actuales*



## 4.2.2 Localizaciones y bocetos

Tras tener una propuesta completa del diseño de producción para el documental y con la aprobación de la directora y del equipo de producción, se da comienzo a la búsqueda de localizaciones o *scouting*.

### Pluto naves

Vista y comentada la propuesta con dirección y fotografía, se llega a la conclusión de que por necesidades conjuntas de la producción se busca para los sets de entrevista (8 sets), un lugar espacioso que permita recrear todos los espacios desde 0 y que además tenga las características propias de un look *underground*. La localización que cumplía estos requisitos era una nave. Tras la búsqueda y localización de varias naves localizadas entre Gandía y Valencia, se acaba seleccionando el espacio de Pluto Naves para la recreación de los sets de entrevista porque cumplía con los requisitos mencionados y por su ubicación en la ciudad de Valencia (mayor accesibilidad de los entrevistados a ella), se pueden observar fotos de los espacios en las figuras 13 y 14.

### Figura 13 y 14

*Localizaciones de Pluto Naves. Fuente: Elaboración propia.*



Tal y como se puede observar en la figura 15, el espacio se organizó de tal manera que se pudiesen montar distintos sets a la vez, permitiendo trabajar fluidamente al departamento de arte yendo siempre varios sets por delante. Conforme acababa una entrevista y se desmontaba un decorado simultáneamente se montaba otro (equipo de avance), permitiendo la acogida instantánea de los entrevistados. Aprovechando a su vez el tiempo y espacio de la nave de manera eficiente. Todos los sets se grabaron en la misma zona de la nave excepto el set de *Declive* que se montó en otra zona debido al cambio repentino de la escenografía del concierto, grabándose en la zona central de la figura 14.

### Figura 15

*Distribución sets nave Pluto Naves*





Otra ventaja y aspecto que considerar fue la cantidad de mobiliario que se prestó por parte de Pluto Naves. El día que fuimos a localizar la DP y la DA realizamos fotos de todos los espacios y elementos de la nave que encajasen estéticamente en la producción. Se observó el potencial del mobiliario, el cual encajaba con la estética buscada así que se solicitó una petición a los dueños, al concedérsela, se resolvió la búsqueda del atrezzo pesado suponiendo también una ventaja en cuanto al transporte de este ya que se encontraba en la propia nave.

Por lo que Pluto Naves recogería la creación de los sets de las bandas actuales (*Gazella, La Culpa, Mausoleo, Declive, Antiguo Régimen y Santa Companhia*), el set de las bandas de época y la escenografía del concierto.

Una vez elegido el espacio, se realiza un bocetaje por set en el que se muestre la distribución y funcionamiento de los distintos elementos del diseño de producción (Anexo VIII). Digamos que el bocetaje es la premisa de lo que será el resultado del set antes de que se empiece a montar. En la realización de este se pueden observar problemáticas con el atrezzo en relación con el espacio: atrezzo que considerabas indispensable no lo es y al contrario, elementos a los cuales apenas les habías dado importancia precisan de ella. Es una herramienta útil que además sirve de esquema al equipo a la hora de montar y decorar los sets.

### Local Imágenes

Cuando la producción del proyecto ya está en marcha, el local Imágenes situado en Valencia nos confirma la posibilidad de grabar en él. Se trata de un local donde todas sus paredes se encuentran decoradas con carteles de la época de la movida valenciana. El dueño ha realizado un minucioso y amplio trabajo de recopilación con objetos de la época durante años, convirtiendo su local en una especie de museo de los recuerdos de las bandas del pasado. Tras considerar el local como un lugar irremplazable, se toma la decisión de grabar 3 entrevistas en él (Flora Illueca, Adolfo Barberá y Jesús Barranco).

### Figura 16 y 17

*Collage del local Imágenes. Fuente: Elaboración propia.*



Las entrevistas de las bandas de época se dividirán en dos sets de grabación: “El salón de los recuerdos”, set construido en Pluto Naves y “En el museo de la movida valenciana”, el local de Imágenes. En este último y ante la amplia decoración del local, figura 16 y 17, se lleva a cabo una tarea de supervisión y elección de fondos. La decisión de esta elección se realiza en base al cumplimiento de la cohesión estética de recordar a las bandas de los 80 y con la mentalidad de no renunciar a la oportunidad de grabar en el local concedido.

### **Casa diseñador Epi**

Ante la dificultad de los entrevistados, Epi Neuraska (diseñador) y Dani Sombra (DJ), para acudir a la nave de Pluto se acuerda de realizar la entrevista en la casa de Epi. Se localizó por fotos y vídeos y se realizó la tarea de ambientación para el cuadro de la entrevista el día de la grabación debido a que no se pudo realizar *scouting*.

### **Aula CRAI de la universidad**

Para la parte de ficción la localización más compleja se trataba de la habitación. Al tener una idea tan clara y evitando encerrarnos en espacios que limitasen a la hora de grabar, se plantea el reto de construir el set desde 0.

Si se iba a construir, el requisito que se pedía desde el diseño de producción era un sitio espacioso donde poder dejar los materiales y trabajar sin problemas de espacio, evitando los pisos de estudiantes. Tras barajar opciones, siendo estudiantes y residiendo todo el equipo de arte en la Playa de Gandía se decidió solicitar ayuda a la Universidad. Se pidió acceso a un aula en la EPSG, que pudiese acoger nuestro set durante su proceso de construcción, montaje y grabación. Al denegarnos camarografía, se solicitó la petición del aula del CRAI, ya que se tomaron medidas y se localizó junto al departamento de fotografía y dirección y todos dieron el visto bueno.

Por lo que el siguiente paso era realizar un boceto y la planificación de lo que sería la habitación hecha a medida.

#### **4.2.3 Construcción habitación**

La construcción de un set presenta la oportunidad de diseñar cada detalle minuciosamente. “Rodar en el estudio te permite jugar con el espacio y pasarlo en grande con el trabajo” (Ettedgui, 2001, p.23). Este planteamiento de disfrutar el proceso creativo fue precisamente nuestro enfoque durante el proceso de planificación y construcción de la habitación visible en el documental. A pesar de no tener experiencia previa en la construcción de sets, nuestro interés nos llevó a investigar cómo proceder.

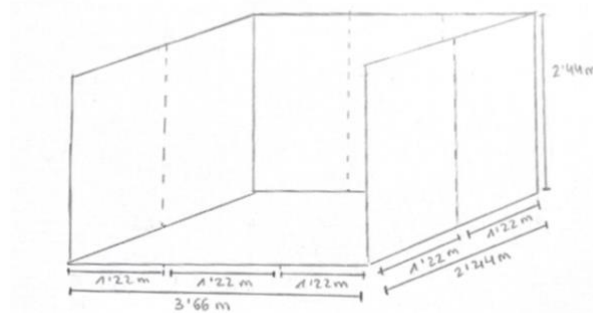
El primer paso fue encontrar un espacio adecuado para la construcción, que finalmente se realizó en el aula del CRAI. El aula se gastó durante tres días, donde se pintó, construyó y ambientó la habitación que se visualiza en el documental. A continuación, debíamos plantear el proceso de construcción y buscar los materiales necesarios.

Sin mucho conocimiento sobre materiales, nos documentamos hablando con pintores, constructores y antiguos alumnos que ya habían construido sets. Les explicamos nuestras

necesidades del proyecto y nos aconsejaron de cómo llevarlo a cabo. Aunque inicialmente consideramos usar un material más económico, finalmente optamos por utilizar, MDF lacado blanco de 122x244x0,32 cm, más fiable y robusto que el anterior meditado, ideal para las paredes del set además de absorber bien la pintura.

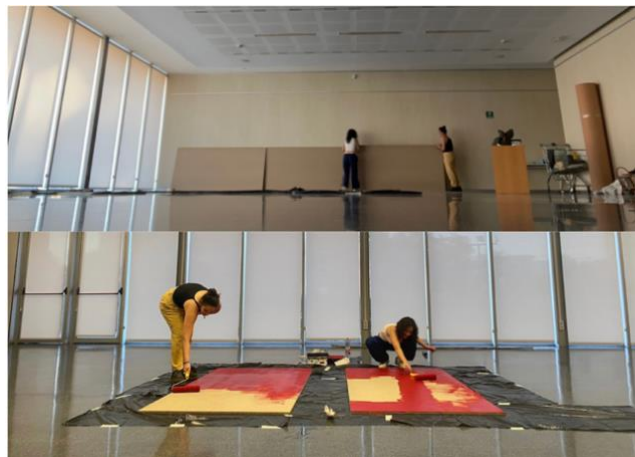
**Figura 18**

*Boceto medidas habitación. Fuente: Elaboración propia.*



**Figura 19**

*Collage sala CRAI y proceso de pintura de las paredes. Fuente: Elaboración propia.*



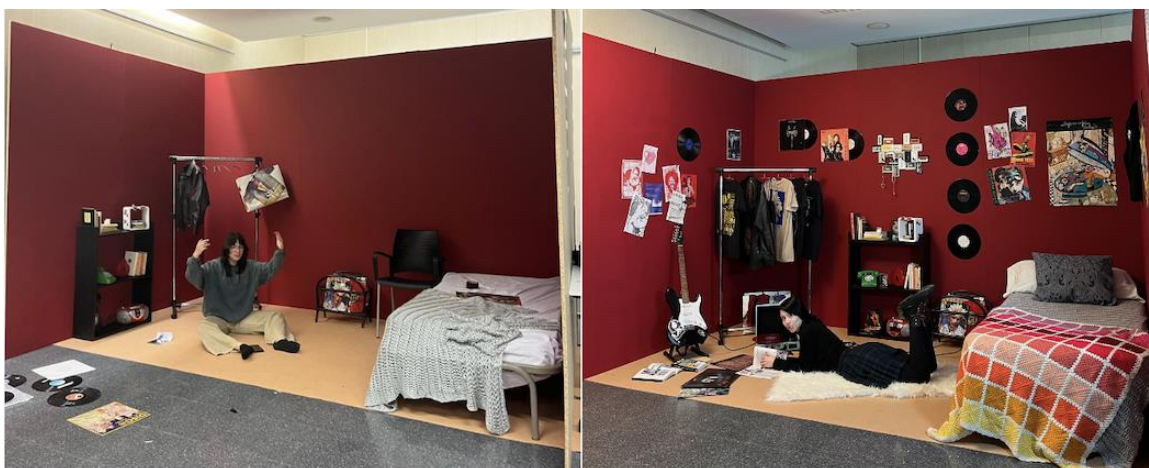
El diseño del set incluía siete tablonces: tres en el frontal y dos en cada lateral, formando un cubículo de tres paredes como se ilustra en la figura 18. Los tablonces se sujetaron entre sí por medio de refuerzo de cinta americana y soportes rígidos pesados para garantizar su estabilidad. Tras elegir el tipo de pintura más apropiado, se empapeló el suelo del aula para evitar daños y se comenzó a pintar, como se puede observar en la figura 19.

Para el suelo, utilizamos una moqueta marrón prestada por compañeros del trabajo transversal de 3º curso. La moqueta se recortó a las dimensiones necesarias. Una vez pintadas las paredes y colocado el suelo, levantamos las paredes del set. Aprovechamos una de las paredes de la sala como soporte para la parte izquierda del set, mientras que el resto de los tablonces se sujetaron firmemente con los soportes designados.

Con el set construido, el siguiente paso fue ambientarlo con el atrezzo necesario para recrear el dormitorio de manera auténtica y convincente, en la figura 20 se puede ver el proceso antes y después de la ambientación.

**Figura 20**

*Collage antes y después de la ambientación de la habitación*



#### **4.2.4 Ambientación de sets y resultados finales**

Una vez obtenidos los elementos de atrezzo y mobiliario, el siguiente paso es colocarlos en el set el día de la producción, siguiendo el diseño establecido en los bocetos. Este proceso transforma los esbozos en sets tangibles y funcionales.

Primero, se colocan todos los elementos según lo planificado, asegurándose de que cada pieza esté en su lugar previsto. A continuación, se verifica si los elementos montados funcionan en la práctica tan bien como lo hacían en los bocetos. Esto implica observar cuidadosamente el decorado, ajustando y retocando los elementos para mejorar la estética y funcionalidad del set.

Durante la grabación, es crucial supervisar continuamente el atrezzo y el decorado, asegurándose de que todo permanezca en su lugar y luzca según lo planeado. Esto también ayuda a prevenir y manejar cualquier imprevisto que pueda surgir, garantizando que el set se mantenga cohesivo y visualmente atractivo a lo largo de toda la producción.

A continuación, se puede observar los resultados finales del diseño de producción del documental *Querubines*, en el anexo VIII se puede observar también el resultado final junto al proceso de *moodboard* y boceto de cada set.



## Set entrevista

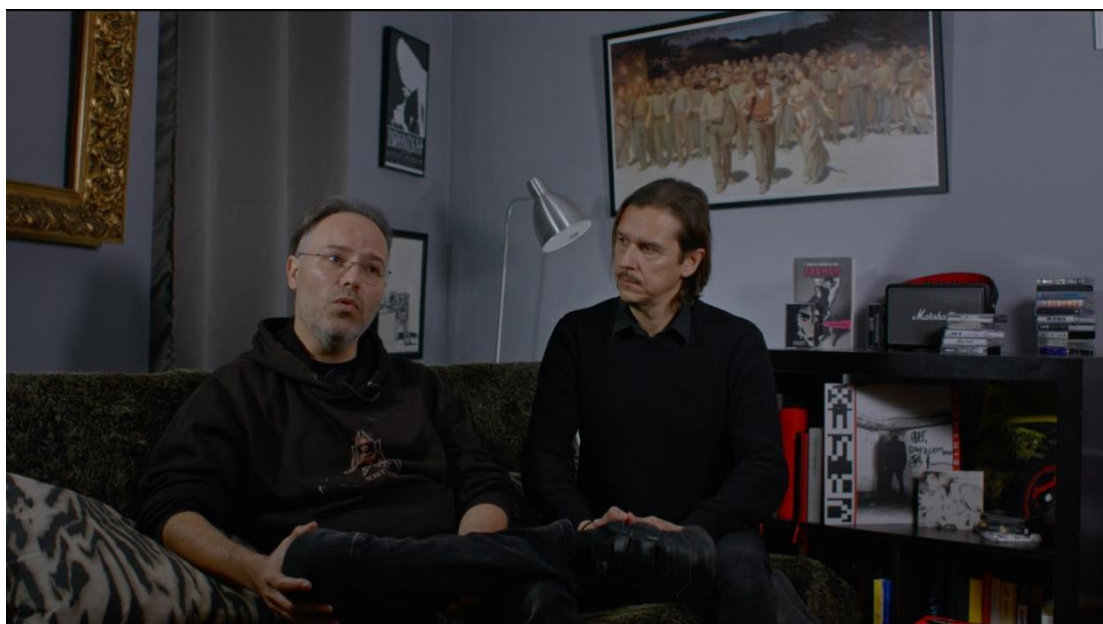
Figura 21

*Collage resultado final entrevistas local Imágenes. Fuente: Elaboración propia.*



Figura 22

*Frame del resultado final entrevista casa de Epi.*



**Figura 23**

*Collage resultado final sets entrevista creados en Pluto Naves. Elaboración propia.*





## Sets ficcionados

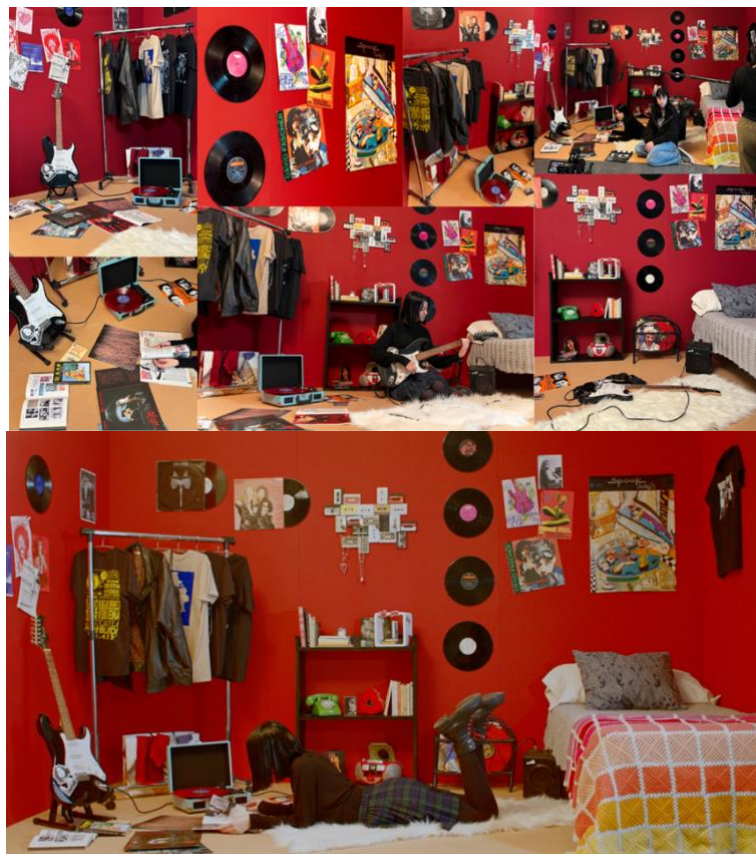
**Figura 24**

*Collage resultado final Escenografía concierto Declive. Fuente: Elaboración propia.*



**Figura 25**

*Collage resultado final de la habitación. Fuente: Elaboración propia.*



## 5. Conclusiones

El viaje emprendido para crear el diseño de producción del documental *Querubines* ha sido una travesía que ha fusionado la pasión por el diseño de producción y la música *underground* valenciana con la rigurosidad académica. Los resultados obtenidos, además de cumplir con los objetivos planteados, reafirman la capacidad del diseño de producción para actuar como un puente visual entre el pasado y el presente. El diseño creado para el documental ha logrado capturar la esencia vibrante de las bandas emergentes y el recuerdo emotivo de los grupos de los 80, creando una narrativa visualmente coherente y evocadora.

El punto fuerte de este trabajo se encuentra en la combinación de un enfoque teórico seguido de una práctica creativa dinámica donde se han podido aplicar los conocimientos adquiridos en la primera parte. Además de la metodología empleada que abarcó desde la investigación documental hasta el aprendizaje práctico permitiendo una inmersión profunda en la estética *underground*. Cada set y cada elección estética no solo tuvo un propósito funcional, sino que también expresivo, capturando la esencia de los grupos de música y presentándoselas visualmente al espectador. Recibiendo felicitaciones de las propias bandas al reconocer referencias para la creación del diseño del set, como *Gazella* con la portada del nuevo álbum, haciendo sentir al equipo realizado con el trabajo llevado a cabo.

Sin embargo, como en todo viaje creativo, no faltaron las dificultades. La escasez de recursos específicos sobre el diseño de producción en documentales requirió una reinterpretación constante de conceptos. Las limitaciones presupuestarias, logísticas y la falta de experiencia impusieron barreras que, aunque difíciles, se superaron resaltando la resiliencia y la determinación del equipo. La capacidad para transformar estos desafíos en oportunidades creativas demuestra el poder de la ilusión y la dedicación en la consecución de objetivos artísticos.

Al concluir este proyecto, miramos hacia atrás con satisfacción por lo logrado y con una gran emoción por el aprendizaje y el descubrimiento que nos ha brindado. La creación del diseño de producción para *Querubines* no solo cumplió con los objetivos académicos, sino que también dejó una huella significativa en cada miembro del equipo. Este trabajo nos ha inspirado a seguir aprendiendo más detalladamente sobre diseño de producción con la intención de profesionalizarnos en este campo.



## 6. Bibliografía

- Abela, D. J. A. (1998). Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada. Recuperado de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/Las-t%C3%A9cnicas-de-an%C3%A1lisis-de-contenido-una-revisi%C3%B3n-actualizada.pdf>
- ADAA. (2021, 14 octubre). Cuando los Directores de Arte Hacen Cine Documental. [Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=5q\\_7sXQq3ng](https://www.youtube.com/watch?v=5q_7sXQq3ng)
- AEDAA. (2023, 20 octubre). Departamento de Arte en Acción. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7R4gV0mNcNA>
- AEDAA. (2023, 24 octubre). Masterclass Antxón Gómez. [Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=IXDStB-z7\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=IXDStB-z7_0)
- AEDAA. (2023, 26 octubre). Foro de Decoradores. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=qP8ed4lylIg>
- Barnwell, J. (2018). *Diseño de producción para pantalla*. Paramon.
- Caro, J. (2023). Ortopedia Técnica, la banda de postpunk que recuerda a los años más oscuros de la Movida. *Castellón Plaza*. Recuperado de <https://castellonplaza.com/ortopediatecnicalabandadepostpunkquerecuerdaalosaoymasoscurosdelamovida>
- Dolcini Piluso, N. A. (2020). *La dirección de arte en el documental: Ambientación cinematográfica y construcción de personajes*. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad Nacional de Río Negro.
- Dondis, D. (2010). La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual (10ma. ed.). (J. G. Beramendi, Trad.) Barcelona: GG Diseño.
- Eby, K. (2024, 27 marzo). La triple restricción: El triángulo de la gestión de proyectos: alcance, tiempo y costo. *SmartSheet*. Recuperado de <https://es.smartsheet.com/triple-constraint-triangle-theory>
- Ettedgui, P. (2001). *Diseño de producción y dirección artística: Cine*. Oceano.
- Fernández Martínez, A., Porcel-Gálvez, A. M., Nuviala Nuviala, A., Pérez Ordás, R., Tamayo Fajardo, J. A., Grao Cruces, A., González Badillo, J. J., Fernández Martínez, A., Porcel-Gálvez, A. M., Nuviala Nuviala, A., Pérez Ordás, R., Tamayo Fajardo, J. A., Grao Cruces, A., & González Badillo, J. J. (2012). Estudio comparativo entre una metodología de aprendizaje tradicional respecto a una metodología de aprendizaje basada en el Learning by doing para la consecución de competencias específicas. *UPO INNOVA: revista de innovación docente*, 1, 159-166.

- Idrogo Guevara, A. M. (2018). *Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película la teta asustada dirigida por Claudia Llosa*. (Tesis de pregrado). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Recuperado de <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1436>
- Isler, A (Dir.). (2016). *Saru* [Documental]. Habitación 1520 Producciones, Mandrágora Producciones.
- La Sexta. (2022, 9 noviembre). *Bakalao a toda pastilla. El origen del nombre 'Bakalao': ¿por qué se llama así la música de la 'Ruta Destroy' de Valencia?* Recuperado de <https://www.lasexta.com/noticias/cultura/origen-nombre-bakalao-que-llama-asi-musica-ruta-destroy-valencia-20221109636be3e924a04a0001c49f02.html#:~:text=Te%20explicamos%20el%20origen%20de%20este%20nombre.&text=Empez%C3%B3%20a%20sonar%20como%20'la,la%20'Ruta%20del%20Bakalao>
- Pérez, I. (2014, 8 febrero). *¿Ruta o Movida? El Mundo*. Recuperado de <https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2014/02/08/52f26589268e3ef3738b4575.html>
- Mauri, D. (2023). *Aproximacions al documental de música contemporani amb perspectiva de gènere: Visibilització, memòria, reivindicació i llegat* [Ph.D. Thesis, Universitat Rovira i Virgili]. En TDX (Tesis Doctorals en Xarxa). <https://www.tdx.cat/handle/10803/688658>
- Medio Abandonado. (2016, 27 junio). *Bienvenido al culto Destroy. El sonido de Valencia en los 80s y primeros 90s*. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://www.blogmedioabandonado.com/ruta-del-bakalao-ruta-destroy-sonido-valencia-80s-90s/>
- Medina, J. M., & Miralles, L. A. (2020). *Un análisis de la música en la Comunidad Valenciana de los sesenta a la actualidad*. (Trabajo de Fin de Grado). Universidad Miguel Hernández de Elche. Recuperado de <https://dspace.umh.es/bitstream/11000/27222/1/TFG-Medina%20Quesada,%20Jos%C3%A9%20Mar%C3%ADa.pdf>
- Racionero, A. (2021, 15 mayo). *Cómo ser underground hoy (sin que Sid Vicious se remueva en la tumba). La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/vivo/lifestyle/20210515/7453728/ser-underground-era-pantallas.html>
- Reynolds, S. (2011). *Retomania. Pop Culture's Addiction to its Own Past*. Feber and Feber. Farrar straus & giroux.
- Rodríguez, A. (2017). *Entrevista a La Plata: Hay cantera. El Enano Rabioso*. Recuperado de <https://www.elenanorabioso.com/2017/07/entrevista-a-la-plata-hay-cantera/>
- Rizzo, M. (2006). *Manual de Dirección Artística Cinematográfica*. Omega.

- Rueda Pinilla, N. (2012). El documental musical y la audiovisualización de estéticas marginales. Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/36453>
- Sedeño, A.M. (2009). Música y documental. El género del rockumentary. *Sinfonía Virtual*. Revista de música clásica y reflexión musical, #10. Recuperado de [https://www.sinfoniavirtual.com/revista/010/musica\\_documental\\_rockumentary.php](https://www.sinfoniavirtual.com/revista/010/musica_documental_rockumentary.php)
- Torres-Muñoz, M. (2004). La Investigación científica: Cómo abordarla 2a ed. Recuperado de [https://www.researchgate.net/profile/Melchor-Torres-Munoz/publication/290396337\\_La\\_Investigacion\\_cientifica\\_como\\_abordarla\\_2\\_a\\_ed/links/5696fde108ae1c427903efe5/La-Investigacion-cientifica-como-abordarla-2a-ed.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Melchor-Torres-Munoz/publication/290396337_La_Investigacion_cientifica_como_abordarla_2_a_ed/links/5696fde108ae1c427903efe5/La-Investigacion-cientifica-como-abordarla-2a-ed.pdf)
- Leste., E & Del Val, F. (2019, julio-noviembre). Más allá del postpunk. New romantics y góticos entre Madrid y Valencia en los años ochenta. *Resonancias: Revista de investigación musical*, 23(45), 215-239. <https://doi.org/10.7764/res.2019.45.9>