

Diorama

Serie web documental sobre artistas visuales Platenses

Tema:

La transposición de la obra del ilustrador Leonardo Gauna, a través del montaje como herramienta audiovisual.

Realizadora | Director
ANDREA ESCANDON | FRANCO PALAZZO

Título
Licenciatura en Artes Audiovisuales
Orientación Realización

Secretaría de
Asuntos Académicos
**DEPARTAMENTO DE
ARTES AUDIOVISUALES**

**facultad de
bellas artes**



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

ABSTRACT

El siguiente trabajo de tesis consiste en la realización del capítulo número 5 de la serie web documental sobre artistas visuales "DIORAMA". En este capítulo hacemos un recorrido por la obra de Leonardo Gauna, enfocado en sus trabajos como ilustrador. El formato de su obra actual presenta el desafío de trabajar la evolución de las herramientas con las que trabaja, desde el lápiz y el papel, pasando por el marcador y el vidrio, para finalizar en el Tilt Brush, una nueva aplicación digital que permite pintar en 3D en entornos virtuales.

El carácter interdisciplinario de esta Tesis permitió a concebir en conjunto al espectador como un factor cambiante que se adapta a la velocidad de la comunicación, esto a su vez nos permitió reflexionar sobre la digitalización como una nueva condición de la producción de contenidos.

Índice

1. Descripción del Proyecto	
1.1 Consideraciones Preliminares	4
1.2 Fundamentación	6
1.3 Propuesta Metodológica	7
2. Tratamiento Audiovisual	
2.1 El proceso de investigación	10
2.2 La Entrevista / El montaje discursivo	
2.3 El Material de archivo	11
2.4 la puesta de cámara	12
2.5 El sonido	13
2.6 La animación	
3. Conclusión	15
4. Bibliografía	18
5. Anexos	
5.1 Referentes Audiovisuales	19

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Consideraciones preliminares

El presente trabajo de tesis se inscribe dentro del Programa de Promoción de Tesis Colectivas. El carácter interdisciplinario habilita a que el trabajo conjunto entre los autores de esta tesis (pertenecientes a la Licenciatura en Artes Audiovisuales y a la Licenciatura en Artes Plásticas) aporte al intercambio de saberes y por lo tanto a profundizar en el conocimiento sobre los procesos de creación, producción y circulación de obras en la ciudad de La Plata.

En el presente texto me enfocare en analizar y explicar el proceso de apropiación que realicé sobre el concepto de transposición desde el rol de directora y montajista de Diorama, el cual utilicé como método de construcción audiovisual para representar la obra de Leonardo Gauna. Por su parte, desde el rol de guionista, Daniela Echeverri desarrollara el análisis del proceso de escritura del capítulo anclado al formato de serie web. Por último, desde la disciplina de Artes Plásticas, Leonardo Gauna investiga los nuevos límites en las producciones artísticas, a través del uso de nuevas tecnológicas para producir obra gráfica y pictórica directamente en marcos virtuales y digitales.

En el marco del presente trabajo de tesis realizamos el capítulo final de la primera temporada de la serie web Diorama, dentro de la cual se trabaja sobre el relevamiento y la difusión de ciertos artistas emergentes platenses, abordando un artista por capítulo. Nuestro recorte está dirigido principalmente a fomentar la divulgación de proyectos autogestivos e independientes. En este caso el capítulo estará dedicado al trabajo de Leonardo Gauna como ilustrador.

La motivación inicial de este proyecto se nutrió mucho de la necesidad de generar cierta apropiación sobre el lugar que como extranjeras habitamos Daniela y yo.

Como realizadoras audiovisuales nos interesa hablar sobre el lugar donde vivimos e indagar cómo la ciudad nos configura como artistas. Nos preguntamos ¿Cómo se relaciona un artista con el espacio urbano? y ¿Cuáles son las posibilidades estéticas a las que podemos aspirar como artistas audiovisuales al nutrirnos de otros lenguajes como el diseño, la pintura, la fotografía, etc. ?

Estas preguntas fueron el puntapié para realizar una serie que construya, desde distintos puntos de vista, un relevamiento que nos permita generar posteriormente una red de contacto entre artistas y espectadores a través de medios alternativos de difusión. Por lo tanto, dicho relevamiento se construye de acuerdo a los distintos puntos de vista que se configuran en torno a determinados artistas que, a su manera, moldean un imaginario de ciudad, produciendo un contenido que promueve el conocimiento.

FUNDAMENTACIÓN

Diorama es una serie web documental sobre artistas visuales emergentes. El proyecto nace en el 2014 en el marco de la cátedra de documental y surge ante la necesidad de indagar desde la realización audiovisual en la escena artística platense, donde convergen personas de diversas partes del mundo -en su mayoría estudiantes- que comparten un espacio donde se genera una actividad artística muy intensa, conformada tanto por espacios vinculados a la Universidad como por centros culturales, fiestas, exposiciones y otros eventos culturales de toda índole -independientes, públicos y privados- que promueven el aprendizaje y la reflexión alrededor de las diferentes disciplinas artísticas. Teniendo en cuenta este contexto, uno de los principales focos del proyecto está puesto en explorar el vínculo que establece el artista como gestor cultural¹ con la ciudad en la cual desarrolla su arte. Consideramos que *Diorama* no está dirigida exclusivamente a los artistas visuales, sino que debido a su heterogeneidad apunta a un público más diverso, que se encuentra inmerso en las redes sociales.

Al abordar el audiovisual sobre la obra de Leonardo Gauna desde la realización, decidí utilizar como premisa creativa el concepto de transposición, proponiendo cierta apropiación desde mi rol como directora y montajista. Mi trabajo no parte de una obra fuente textual (cuentos, novelas, comics, etc), como lo suelen hacer comúnmente las transposiciones en el campo del guión, sino desde la búsqueda de los recursos y las materialidades que me permitan reconstruir audiovisualmente las particularidades que presenta el estilo de la obra actual de Leonardo Gauna.

¹Kusch, Rodolfo. *Geocultura del hombre americano*, cap. "La cultura como entidad", Buenos Aires, Fernando García Cambeiro, 1976.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Para hablar de las herramientas con las que pensé trabajar el audiovisual a nivel realizativo, partí de analizar las modalidades de representación que expone Bill Nichols², para proponer un desplazamiento sobre la idea de que el documental es un discurso sobre el mundo y más bien identificar ciertas estrategias retóricas que me posibilitarán la creación de una nueva pieza, construida por los códigos y el discurso que nos proporciona el lenguaje audiovisual.

Si bien una de las principales inquietudes a la hora de abordar el documental tuvo que ver con preguntarme cómo representar apropiadamente la obra de Leonardo, mi interés principal era poder crear una pieza audiovisual que se dirigiera al espectador de una manera persuasiva, donde las imágenes sirvieran como ilustración o contrapunto en función de construir un discurso sucinto y enfático. En este sentido estoy hablando de características propias de la modalidad expositiva de Nichols.

Por lo tanto, tras el ideal de generar una continuidad retórica más que una continuidad espacial o temporal, decidí tomar como herramienta narrativa principal al montaje. A partir de esto me encontré con el cruce entre modalidades, ya que la modalidad poética, se caracteriza por invitar al espectador a construir una asociación de los fragmentos, “apuntando más a la creación de un tono y un estado de ánimo que a la idea de proporcionar información al espectador”.³ Aspecto que sin duda me interesaba desarrollar en la realización del audiovisual.

De acuerdo a lo explicado en el párrafo anterior, decidimos con Daniela Echeverri trabajar en conjunto para establecer tres ejes fundamentales que nos permitieran

² Sus categorías se basan en la combinación de variables de estilos de filmación y prácticas materiales. Las primeras clasificaciones las hizo a partir de distinciones narratológicas entre los estilos directo e indirecto, que evolucionaron hasta que constituyeron cuatro modos documentales básicos: el expositivo, el observacional, el interactivo y el reflexivo. Nichols, Bill. La representación de la realidad. 1997

³ Nichols, Bill. La representación de la realidad. 1997

organizar la estructura tanto narrativa como formal: el papel, el vidrio y el aire, soportes que se fueron superando el uno al otro sucesivamente durante el proceso artístico y creativo en la obra de Leonardo.

Partiendo de esta idea de estructura, y teniendo en cuenta la nueva dinámica temporal que nos propone el formato de serie web, el guión ha sido concebido como una de las herramientas vitales para elaborar el montaje. Considero que la construcción de secuencias dadas por un ritmo de montaje acelerado, deben ser evocadoras para despertar en el espectador inquieto de la web el interés por querer conocer más sobre lo que estamos mostrando, y así poder aportar y participar desde la apropiación de este formato audiovisual emergente, al contexto de la cultura de convergencia⁴, a las transformaciones que estas nuevas tecnologías están generando a nivel de la cognición.

Actualmente el panorama audiovisual se abre cada vez más a través de una multiplicidad de dispositivos, en el que internet es sin duda protagonista.

Si bien las series web reproducen el modo de representación institucionalizado por el cine narrativo dominante, en los últimos años se han convertido en una alternativa a la televisión, y como un fenómeno de producción de contenidos en expansión que permite la subida de material audiovisual a plataformas gratuitas como *youtube* y *vimeo*. Su difusión es casi exclusivamente a través de las redes sociales, las cuales fomentan a la participación más activa del espectador.

Por lo tanto, las series web se construyen como un espacio de experimentación, que permiten la posibilidad de ampliar el universo narrativo, aprovechando las especificidades del medio y su hipertextualidad.

Es así como al pensar en este tipo de espectador que comúnmente se encuentra inmerso en las llamadas “superautopistas”⁵ de la información proporcionadas por la Internet, al cambio radical de las percepciones del tiempo y del espacio, que utilicé el montaje como un eje preliminar para abordar la propuesta estética del

⁴ Henry Jenkins, *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2008.

⁵ Tabarez Nidia, *Revista de Investigación* N° 69. Vol. 34 Enero - Abril 2010.

documental, como una herramienta que me permite trabajar la realización en función del formato narrativo de serie web y al tipo de espectador activo⁶ y volátil al que nos enfrentamos.

En este sentido, uno de los objetivos principales consistió en la construcción de un relato que logre alcanzar la profundidad y la complejidad del quehacer de Leonardo Gauna en una estructura de corta duración, adaptándonos a la velocidad de la comunicación y trabajando en función de las nuevas síntesis sensoriales y velocidades de percepción.

La obra de Leonardo Gauna presenta el desafío de trabajar la evolución de las herramientas utilizadas en su quehacer, pasando del lápiz y el papel al Tilt -Brush: una nueva aplicación de realidad virtual que permite pintar en 3D. El aire se convierte en el lienzo, el artista se adentra en un espacio tridimensional donde puede dibujar lo que desee e interactuar con los trazos creados, conectado a unas gafas de realidad virtual a través de las que puede vivir una experiencia de inmersión. Esta propuesta se convierte para nosotras en un desafío creativo también, ya que la incorporación de los nuevos medios habilita a la aparición de nuevas disciplinas artísticas, factor que nos interesa por la posibilidad de hibridación y expansión que se renueva constantemente en las artes, explorar esos nuevos, inagotables e “invisibles” caminos que se abren.

⁶ Caballero L. Mercedes, *La actividad del espectador físico y digital*, conclusiones del MOV-S, Revista Danza.es, 2010.

TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

Para hablar del tratamiento audiovisual es fundamental tener en cuenta que el documental forma parte de una Serie web, y por lo tanto ha sido creado para ser emitido por Internet, aspecto que influye directamente sobre sus características narrativas y formales.

A continuación describiré las instancias del proceso que realicé durante la construcción del audiovisual, pero no como partes necesariamente sucesivas, sino más bien para dar cuenta cómo en cada una de sus etapas fue fundamental pensar en el montaje como herramienta discursiva.

El proceso de investigación comenzó antes de la escritura del guión, y continuo incluso durante la realización misma del documental, siendo el eje que atravesó al proceso del guión incluso durante la etapa de montaje. El proceso de investigación no dejó de estar presente en ninguna de las etapas.

Al llegar a la hora de editar el material del rodaje hay que considerar que la obra sigue abierta. *“El montaje se trata de reescribir con las imágenes y por lo tanto es aquí donde tendremos una versión final del guión”⁷*, sin querer decir que esto altere la substancia primitiva del material, es en la edición de secuencias donde se encontrará el ritmo, la continuidad y la síntesis.

La entrevista la realizamos de dos maneras distintas, en primera instancia el personaje está sentado y nos habla en un plano frontal a cámara, se realiza en un espacio significativo que solemos construir con el artista. Si bien partimos de una serie de preguntas, apuntamos a que se genere un diálogo que posteriormente permita la construcción de imágenes que representen la sensibilidad del artista en particular.

La otra modalidad que utilizamos luego es la de generar un diálogo con el artista mientras lo acompañamos durante algún proceso creativo. Nos parece interesante

⁷ Guzman Patricio, *El guión en el cine documental*.

que las reflexiones acerca de su hacer emerjan a través de la producción de su propio arte de forma espontánea.

Consideramos que en la entrevista es donde se aloja la mayor cantidad de contenido, por lo tanto la tomamos como tiempo base del relato, para posteriormente ir organizando las secuencias en función de dosificar y organizar la información.

Es así como a lo largo del documental vamos variando la forma en que Leonardo nos habla, logrando hacer hincapié en el dinamismo del montaje, buscando incluso generar rupturas utilizando inserts que permitan vincular las respuestas del artista con imágenes que aluden a lo que dice, por ejemplo: una acción, un color, un sonido, una textura, etc.

Al trabajar con la asociación de fragmentos y al generar un discurso sobre la información que nos proporciona Leonardo, la organización del material se identifica en mayor medida con el *montaje discursivo* que describe Vincent Amiel⁸.

Este estilo de montaje obedece a cierta lógica del collage, convirtiendo cada imagen en una representación, instituyendo una estética del fragmento donde el montaje interrumpe la acción, para finalmente otorgarle sentido a los fragmentos en la confrontación con otros planos, invitando así al espectador a construir los vínculos entre las imágenes.

Una vez llevada a cabo la entrevista nos centramos en la recopilación de **Material de archivo**, que es otra de las fases principales tanto de nuestro proceso de investigación como de montaje. Como realizadoras seleccionamos diversas imágenes que puedan representar la sensibilidad o las particularidades del artista tanto como: material de obras, vídeos y fotografías biográficas proporcionadas por Leonardo, como también imágenes que busquemos por distintos medios con el

⁸ Según Christian Metz: El cine tiene como materia prima un conjunto de fragmentos del mundo real ... Es principalmente por la manera en que los dispone y en que los acerca unos a otros, como el cine, escapándose del mundo, se convierte en un discurso sobre el mundo. Yuxtaponiendo así dos realidades a priori... Este montaje que se convierte en discurso y que podríamos llamar de manera más amplia *Montaje discursivo*, obliga a cada una de estas realidades a tomar sentido nuevo. Amiel, Vincent, *Estética del montaje*, Madrid, Abada, 2007, (Introducción y cap, 2), págs 75-76.

objetivo de ilustrar y reconstruir determinada información. Dichas imágenes las intervenimos a partir de efectos de postproducción que nos permiten realizar un proceso de apropiación, podría decirse a modo de collage.

Un factor que me parece pertinente destacar en relación a la utilización del material de archivo, como elemento que nos permitió representar la obra actual de Leonardo audiovisualmente, tiene que ver con los videos de realidad virtual proporcionados por el mecanismo tecnológico utilizado por Leonardo: el dispositivo "*Tilt Brush*", que además de grabar videos, permite ir fotografiando a lo largo del proceso creativo y compartirlo en tiempo real.

Para mostrar el proceso de trabajo con esta tecnología, realizamos una puesta en escena en estudio, donde registramos a Leonardo mientras dibujaba con el Tilt Brush, proyectando en vivo la obra a través de la herramienta Virtual Art Sessions, que es el medio por el cual los espectadores pueden ver el proceso desde el propio punto de vista del artista en una pantalla.

Además, en función de generar imágenes impactantes y sintéticas, producimos un amplio registro en donde intervenimos en la puesta en escena, utilizando para cada situación diferentes recursos y variaciones de tamaños de plano elaborados desde **la puesta de cámara**. El uso de los diferentes tamaños de planos son pensados para conseguir efectos de montaje dinámico, y para ello buscamos también generar desencuadres y barridos a partir de fotos fijas e imagen en movimiento: obras, herramientas de trabajo, objetos personales, detalles particulares del taller o vivienda del artista.

Nos adentramos como realizadoras en el trabajo del artista, e incluso producimos situaciones que permitan contar ese universo de la manera más efectiva posible en cada una de las etapas que transite el personaje, desde el trabajo en un taller a la exposición frente a un público, teniendo en cuenta también las actividades que realiza en su tiempo libre o la forma en que vive cotidianamente.

El sonido apunta a una construcción extradiegética en profunda relación con la imagen, permitiéndonos acentuar los cortes y el dinamismo propuesto por el montaje. Cada una de las secuencias elaboradas funcionan como transiciones para separar, dosificar la información y generar pausas en el relato. En este sentido, la música es fundamental para marcar los ritmos, por eso buscamos crear climas sonoros que se caracterizan por el uso de sonidos electrónicos, avant-pop y experimental. Otro aspecto donde el sonido asume un rol fundamental, es en dar un tratamiento diferenciado entre las secuencias del *proyecto ventanas* y el *proyecto de realidad virtual* de la obra de Leonardo, con el objetivo de potenciar el sentido y construir una idea de leitmotiv organizadora del discurso.

Ya que al comienzo del documental se exponen algunas imágenes del proyecto de realidad virtual, pero con la intención de retomar posteriormente esta información para ser desarrollada al final del capítulo, generando así cierta idea de configuración circular que se puede relacionar al sistema de *montaje a distancia*, de la teoría elaborada por Artavazd Pelechian, la cual propone separar los fragmentos que tienen una importante carga semántica para lograr “una expresión mucho más fuerte y profunda de su significado, que cuando se unen directamente”⁹

En este sentido, la mayor apuesta está en la planificación de secuencias elaboradas, donde el montaje se impone sobre la puesta en escena, delimitando la forma y el contenido narrativo, construyendo sentidos en las relaciones entre imágenes, por acumulación, repetición y contraste.

Finalmente, para reforzar aspectos visuales aludiendo a la idea de realidad aumentada que brinda el dispositivo, decidí realizar una **animación** que me permitió representar de manera ilustrativa la técnica empleada por Leonardo, haciendo visible su trazo en el aire, logrando así materializar uno de los objetivos principales en mi proyecto de tesis, al poder representar a través del audiovisual, el pasaje del plano bidimensional a la utilización del espacio tridimensional como “lienzo”

⁹ Pelechian, Artavazd, *Teoría del montaje a distancia*. Universidad Nacional Autónoma de México. 2001. pág 33.

pictórico. El cruce de las disciplinas entre la realidad virtual y la animación fue otro de los recursos que me permitió trabajar la propuesta transpositiva que formule a la hora de abordar el montaje.

CONCLUSIÓN

El carácter interdisciplinario con el que decidimos abordar la tesis fue fundamental para continuar con la esencia del proyecto. Principalmente fue a partir del cruce entre las orientaciones de guión y realización que abordamos un trabajo de relevamiento sobre el proceso de investigación de la obra actual de Leonardo Gauna (co-tesista). En este sentido, podría decir que se trató de un trabajo integral donde dichas instancias no fueron posibles ser llevadas a cabo de manera separada. El proceso de construcción del documental se vio muy permeado por decisiones que fuimos tomando en conjunto; De mi parte, considero que al decidir abordar la realización tomando como herramienta discursiva y eje principal al montaje, no pude separarme del proceso de construcción del guión, ya que mi apuesta transpositiva radicaba en la intervención sobre la puesta en escena y en la planificación de cada recurso a utilizar en función de realizar un discurso lo más dinámico posible.

El desafío que supuso hacer la tesis colectiva nos llevó a investigar sobre el proceso creativo de la obra de Leonardo, la cual involucra una tecnología que en nuestro contexto ha sido poco estudiada, por lo tanto nos fuimos encontrando con más inquietudes que conclusiones sobre la idea de cómo representar un arte virtual, el cual parece estar mucho más relacionado con la idea de la experiencia, de poder interactuar, que con el simple hecho de contemplarlo.

De acuerdo al párrafo anterior, me gustaría mencionar dos cosas: por un lado reafirmo la idea de que el concepto de transposición me sirvió como estrategia retórica para construir un discurso que lograra en poca duración representar la obra y el estilo de Leonardo Gauna, creando una nueva pieza que sea accesible y que logre captar la atención del espectador. Y por otra parte, me interesa remarcar la importancia del trabajo colectivo como un agente modificador en las formas de producción y circulación de obras. Con relación a esto, Pamela Desjardins sostiene:

Las prácticas [...] no se centran necesariamente en la producción de obras (objetuales), sino en el diseño y en la gestión de proyectos colectivos que trabajan en función de generar espacios (físicos, editoriales o virtuales) para circulación de la producción y el pensamiento artístico. Los artistas buscan generar nuevos canales de distribución para desarrollar proyectos expositivos, crear eventos, intervenir en el espacio público, generar encuentros e intercambio de pensamiento (2012, s/p).

En este sentido, los medios de comunicación han permitido que las producciones independientes, como es el caso de la tesis de grado de una carrera audiovisual, pueden beneficiarse del bajo costo para construir este universo metadiscursivo y ampliar la difusión de estos proyectos que difícilmente podrían abrirse camino en el circuito comercial. Si bien formatos como la serie web revolucionan la temporalidad narrativa a la que estamos acostumbrados, abren también la posibilidad de desplazarnos a lugares inéditos que proporcionan un diálogo que invita al espectador a interactuar activamente, principalmente a través de redes sociales.

Por lo tanto, sosteniendo el hecho de que nos enfrentamos ante una nueva manera de acceder a la información, lo que incide directamente sobre la construcción del conocimiento, el audiovisual aporta en la configuración de esos nuevos espacios sociales, convirtiéndose en un instrumento de gran valor comunicacional.

Finalmente, me parece importante mencionar que un punto de convergencia sobre el que los tres tesisistas pusimos foco a la hora de abordar el eje sobre al que a cada uno le interesaba profundizar (*desde el montaje, el guión o el pasaje del dibujo tradicional a marcos virtuales y digitales*), fue el hecho de que todos concebimos al espectador como un factor cambiante que se adapta a la velocidad de la comunicación, (experimentando cada vez mas una posición activa frente a la

configuración de la obra) y a la idea de que la digitalización es la nueva condición de la producción de contenidos.

Teniendo en cuenta la vertiginosidad de los cambiantes medios de comunicación y la etapa de gestación en la que se encontraba la obra de Leonardo cuando iniciamos el proceso de investigación del audiovisual, en un tiempo y un lugar determinado, me gusta la idea de pensar que el documental se convertirá en un futuro a corto plazo, en un archivo de época.

Bibliografía

- **Kusch, Rodolfo.** Geocultura del hombre americano, cap. "La cultura como entidad", Buenos Aires, Fernando Garcia Cambeiro, 1976.

- **Bejarano Petersen, Camila.** Transposición audiovisual: Universos del diálogo. Razón y palabra. "Estudios cinematográficos: revisiones teóricas y análisis" Número 71.

- **Nichols, Bill.** La representación de la realidad. 1997

- **Henry Jenkins.** Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación, Barcelona, Paidós, 2008.

- **Tabarez Nidia.** Revista de Investigación N° 69. Vol. 34 Enero - Abril 2010.

- **Caballero L. Mercedes.** La actividad del espectador físico y digital, conclusiones del MOV-S, Revista Danza.es, 2010.

- **Guzman Patricio.** El guión en el cine documental.

- **Amiel, Vincent.** Estética del montaje, Madrid, Abada, 2007, (Introducción y cap, 2), págs 75-76.

- **Pelechian, Artavazd.** Teoría del montaje a distancia. Universidad Nacional Autónoma de México. 2001. pág 33.

- **Desjardins, P.(2012)** El artista como gestor y la gestión como discurso artístico. Plataformas, iniciativas y redes de auto-gestión colectiva en el arte contemporáneo Argentino. Arte y sociedad. Revista de investigación.

Referentes Audiovisuales

Like Knows Like

Referente de formato (serie de cortos documentales sobre artistas, difundida a través de internet).



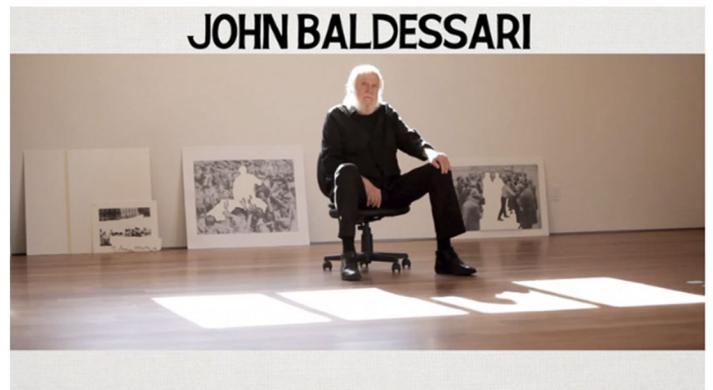
La Menesunda según Marta Minujín

Recursos de animación, diseño gráfico, tratamiento del material de archivo, puestas en escena e inserts.



A brief story of Jhon Baldessary

Referente de montaje, por su dinamismo, por el uso de found footage y la construcción de secuencias elaboradas.



Michael Hammer Hsiung

Referente de entrevista, inserts, puesta de cámara y tratamiento sonoro en relación al montaje.

