



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE TEATRO

DIRECCIÓN DE ARTE

**EN EL CINE
HISTÓRICO
CHILENO**

Análisis y crítica del arte en la reconstrucción de época en tres películas chilenas



TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR TEATRAL



FELIPE AICHELE PASCHEN
PROFESOR(A) GUÍA: CATALINA DEVIA
PROFESOR(A) CONSULTOR: ESTEFANÍA LARRAÍN
SANTIAGO, CHILE 2011



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE TEATRO

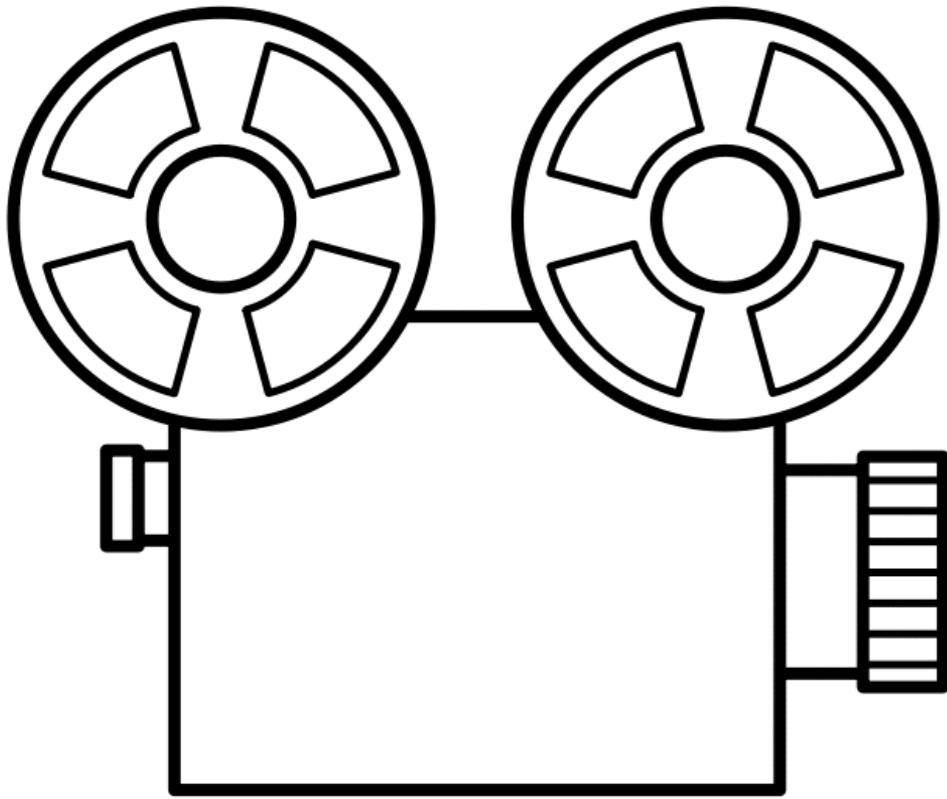
DIRECCIÓN DE ARTE EN EL CINE HISTÓRICO CHILENO

Análisis y crítica del arte en la reconstrucción de época en tres películas chilenas

FELIPE AICHELE PASCHEN

PROFESOR(A) GUÍA: CATALINA DEVIA
PROFESOR(A) CONSULTOR: ESTEFANÍA LARRAÍN

Santiago, Chile
2011



CONTENIDOS

	PÁGINA
INTRODUCCION	6.
Diseño Teatral y Dirección de Arte; objetivos comunes con diferentes lenguajes	8.
CAPITULO I	12.
Dirección de Arte en la cinematografía Chilena	
1.1. Construcción de la Dirección de Arte en Chile: De la segregación de disciplinas a la conformación de un área de la producción	
1.2. Producción cinematográfica: Áreas, departamentos y personas que la componen .	
1.2.1. Producción	
1.2.2. Dirección	
1.2.3. Fotografía	
1.2.4. Arte	
1.3 Relación entre la Dirección de Arte con las demás áreas de la producción.	
1.3.1. Dirección de Arte – Dirección	
1.3.2. Dirección de Arte – Dirección de Fotografía	
1.3.3. Dirección de Arte – Producción	
CAPITULO II	14.
Método de trabajo para realizar una dirección de Arte y Cine Histórico Chileno	
2.1. Entrevista a Directores de Arte	
2.1.1. Carlos Garrido	
2.1.2. Rodrigo Bazaes	
2.2 Método de trabajo para realizar una dirección de Arte	43.
2.3. Genero Histórico y Análisis de películas	44.
2.3.1. La historia como argumento “Dawson, Isla 10”	
2.3.2. La historia como contexto “Tony Manero”	
2.3.3. La historia argumento – contexto “Machuca”	
CAPITULO III	58.
Conclusiones	
CAPITULO IV	60.
Cronología de largometrajes chilenos de género Histórico.	61.
Bibliografía	74.
Filmografía	76.
CAPITULO V	78.
Glosario Técnico de cine	
CAPITULO VI	84.
Anexos	
30. Ficha técnica de “Dawson Isla 10” Ficha técnica de “Tony Manero” Ficha técnica de “Machuca” DVD “Dawson Isla 10” DVD “Tony Manero”	
33. DVD “Machuca”	

Dedicado a mi abuela, Memé.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, sobretodo a mi Padre y a mi Madre, por su apoyo incondicional.

A Catalina Devia, por sus aportes y constante guía durante la investigación.

A Estefanía Larraín, por sus consejos y enseñanza a la hora de hacer cine. Además, por ser pieza clave para la realización de esta tesis.

A Carlos Garrido y Rodrigo Bazaes, que me ayudaron con sus palabras y experiencias.

A Alonso Machuca, por compartir sus conocimientos relacionados con la historia del cine Chileno.

A Eduardo Castro, Julio Jorquera, Marichi Palacios, Elisa Hormazábal y Verónica Astudillo, por darme la posibilidad de conocer y trabajar en cine.

A Lucas Vergara, por su ayuda en la escritura de la tesis.

A Nelson Aedo, por su aporte a la hora de realizar la grafica del libro.



INTRODUCCION



El conocimiento del cine -su organización y lenguaje-, al no ser uno de los objetivos principales que la carrera de diseño teatral tiene en su formación académica, requiere que aquellos estudiantes interesados en este arte, deban buscar de forma individual los medios para su aprendizaje y práctica.

El trabajar en cine para un diseñador teatral, es conocer un nuevo rubro donde desempeñarse como profesionales, el cual le servirá como medio para probar habilidades personales que quizás no estaban a su alcance, simplemente porque no las conocía. A la vez, el cine es un mundo de lenguajes, técnicas, formas de trabajos únicas y establecidas, que necesariamente deben ser adquiridas por todos aquellos que quieran trabajar en él. Por esto, la investigación que verán a continuación, pretende ser un vínculo entre el cine y los diseñadores teatrales, donde se presentarán las disciplinas, los términos, la organización, los cargos, los procesos que hacen posible que este arte se lleve a cabo. Siempre ligado a la Dirección de Arte. Que por afinidad y objetivos comunes con el diseño teatral, es el área del cine donde nuestro trabajo se aplica y valora más.

Esta tesis, dentro de sus objetivos, busca demostrar que aquellos conocimientos, que para nuestra formación como diseñadores teatrales son fundamentales, para el cine también lo son: la creación y conceptualización de mundos de ficción; los procesos de trabajo; el trabajo en equipo; la preocupación por los presupuestos; las herramientas técnicas de expresión (bocetos, planos, maquetas); el conocimiento de materiales, la observación de la vida y el conocimiento de las artes en general. Estas habilidades, son muy comunes para nosotros, los diseñadores, y al mismo tiempo, muy necesarias para el cine. De ahí, que nuestra labor sea muy valorada en la producción audiovisual.

Cuando un diseñador teatral entra a este rubro, por lo general, lo hace con algunas nociones básicas de cómo funciona el cine, pero es muy poco el conocimiento que se tiene sobre los términos cotidianos y las personas que trabajan día a día en la creación de una película. Por un lado, términos como plan de rodaje, locaciones, sets, desglose de guión, entre otros, son parte del vocabulario habitual del cine. Igualmente, personajes como el locacionista, el continuista, el asistente de dirección, el foquista, el productor, el gaffer, son personas que trabajan y desempeñan cargos específicos dentro de la producción que, la mayoría de las veces, tienen directa relación con el trabajo de la Dirección de Arte y sus sub-áreas. Por esta razón, es necesario que el diseñador teatral, adquiera este conocimiento, para así comprender de mejor forma cómo se trabaja jornada tras jornada, durante el proceso que implica hacer una película.

En consecuencia, esta investigación tiene como principal objetivo dar a conocer el funcionamiento y organización del cine al diseñador teatral y, a la vez, profundizar en la forma de trabajo y objetivos de la Dirección de Arte audiovisual.

Para esto, en el primer capítulo, veremos cómo se organiza un equipo de producción audiovisual, donde conoceremos las divisiones de áreas, las disciplinas que se ven envueltas en la producción y las personas que

trabajan en ellas. Al mismo tiempo, ahondaremos de manera exhaustiva en la Dirección de Arte, dando a conocer sus obligaciones y principales objetivos, para luego ver la importancia de la comunicación entre las áreas y las posibles relaciones que hay entre ellas.

En el segundo capítulo, develaremos cómo trabaja la Dirección de Arte a la hora de realizar un largometraje, ocupando el parámetro "Cine Histórico Chileno" como principal objeto de estudio, ya que tanto por sus características como por género y métodos que involucra el realizar una reconstrucción de época, nos permite mostrar todas las instancias que tiene un proceso creativo, en las etapas de preproducción y rodaje.

Primero, se realizarán entrevistas a los directores de arte Carlos Garrido y Rodrigo Bazaes, mediante las cuales, por medio de sus experiencias y relatos, obtendremos claves de los métodos, objetivos y técnicas para realizar este trabajo.

Luego, un análisis y crítica a tres películas chilenas que reconstruyen la década del setenta, serán sometidas a revisión, enfocándonos en descubrir los aportes o desaciertos que la Dirección de Arte le proporcionó a la obra en su resultado final.

Con la información proporcionada en ésta investigación, se busca que el diseñador teatral pueda, entonces, interiorizarse y conocer el mundo del cine y de forma más específica, el de la Dirección de Arte, permitiéndole así adquirir los conocimientos necesarios para insertarse en el desconocido, pero alucinante mundo del cine.

Por último, quisiera rescatar en esta introducción, que la tesis a continuación pretende ser un complemento a las investigaciones realizadas por Constanza Meza-Lopehandía –"Transferencias visuales, una propuesta de Dirección de Arte para el guión los 32 de Antonin Artaud"–, por Marielsa Palacios junto a Elisa Hormazábal –"Lenguaje cinematográfico y violencia audiovisual"– y por Carmen Gloria Silva –"El espacio cinematográfico en el cine chileno"–, reconociendo el aporte de cada una en la intención de complementar la labor del diseñador teatral en su apertura al cine.



Cinema Paradiso (1988) de Giuseppe Tornatore, un homenaje al arte cinematográfico.



Diseño teatral y Dirección de Arte; objetivos comunes con diferentes lenguajes

Dirección de Arte

Una obra de teatro y una película de ficción son transferencias visuales de un texto dramático o un guión de cine. Por un lado, el teatro entregará estas imágenes a través de la puesta en escena; el cine, a través del movimiento¹. Como bien dice la cita, esta transferencia y/o transmutación de un soporte a otro, supone una entrega que

*"[...] es sutil, es un entramado muy fino de elementos que están unidos por las relaciones que establecen entre sí: el entorno y el vestuario se contrastan o fusionan, los objetos se intersectan con la iluminación, los colores unen o separan espacios. En fin hay una serie infinita de relaciones y transferencias que se dan entre todos los elementos visuales. Son la consecuencia de una propuesta y de una visión estética: la del Director de Arte. Es otro lenguaje, dentro del relato, es narrativa visual."*²

Así, para poder concretar una propuesta visual completa, son muchos los factores que se conjugan. En el teatro, la visión del director suele ser la primordial, pero también existen algunas compañías que realizan sus proyectos en base a una creación colectiva, donde todos los integrantes de la compañía dan su opinión a la hora de crear la visualidad de la obra. En paralelo, está la figura del diseñador. Quien, aparte de unificar la opinión del director y propuestas de la compañía, tiene la responsabilidad de conceptualizar su propia propuesta, identificándolo como narrador visual, con un estilo y forma de trabajar única. De no ser así, sería sólo un realizador.

Como similitud, tenemos que en cine, al igual que en teatro, es el director quien tiene los principales conceptos estéticos de la película. Pero existen otras dos áreas, que aportan y contribuyen, con sus conocimientos técnicos y artísticos, a que estos conceptos sean realizados. Estas áreas son: Dirección de Fotografía y Dirección de Arte.

Sobre la Dirección de Arte recae la responsabilidad de generar la visualidad del film. A saber: diseñar, conceptualizar y organizar todo el material visual que irá dentro de la película. Esto es llevado a cabo a través de las subáreas que la componen: escenografía, ambientación, utilería, vestuario, maquillaje y peluquería. El trabajo y sincronización de estos departamentos es fundamental para que el proceso se realice de manera óptima y sea ordenado y fluido, requiriendo, de preferencia, que sólo una cabeza dirija y vele por todo. Esa cabeza es la que llamaremos Director de arte.

Así, como sabemos, el teatro también necesita de alguien que vea la obra de forma integral, enfocándose sólo en la propuesta visual y el mundo que nos da a conocer el texto, haciéndose responsable. en toda su magnitud, tanto creativa como técnicamente. A su vez, este profesional ha de tener la capacidad de crear, unificar y transmitir de forma clara y eficiente sus ideas a las personas con quien trabaja (el equipo), para así lograr el resultado esperado. De lo contrario, todo será más difícil y los resultados, seguramente, no serán los mejores.

Al revisar la tesis "Transferencias visuales, una propuesta de Dirección de Arte para el guión los 32 de Antonin Artaud" (2002), de Constanza Meza-Lopehandía, podemos observar que son muchos los tópicos y métodos de trabajos coincidentes entre una propuesta visual para teatro y cine. Y en base a esto, como comprobaremos a lo largo de esta tesis, la metodología utilizada por el cine a la hora de elaborar una propuesta de arte para una película, no difiere mucho de las etapas y complejidades que el diseño para teatro requiere.

Y es por esto, a grandes rasgos aún, que podemos afirmar que el trabajo (y la forma de llevarlo a cabo) del diseñador teatral, sin ningún problema puede amalgamarse con el de director de arte audiovisual.

Como leemos en la siguiente cita, que viene a reforzar lo que he dicho,

*"No existen otros profesionales tan capacitados como el diseñador teatral para enfrentarse a la Dirección de Arte y a las sub-áreas que la componen. Éste logra abarcar la conceptualización de un mundo ficcional global, tiene las herramientas para concretarlo y está en capacidad de comprender y plasmar el sentido dramático de las situaciones y los personajes, incluso sin tener conocimiento específico el medio cinematográfico"*³

1 Sánchez, Rafael. Montaje cinematográfico, Arte del movimiento. Buenos Aires, La Crujía. 2006. 55p.

2 Meza-Lopehandía, Constanza. Transferencias visuales, una propuesta de Dirección de Arte para el guión los 32 de Antonin Artaud, Tesis (Título profesional de Diseñador Teatral). Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Artes, 2002. 49p.

3 Palacios, Marielsa y Hormazábal, Elisa. Lenguaje cinematográfico y violencia audiovisual, análisis de recursos expresivos y técnicos en la obra de Gaspar Noé. Tesis (Título profesional de Diseñador Teatral). Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Artes, 2006. 17p.



Lenguaje Cinematográfico

La diferencia esencial entre cine y teatro es el lenguaje. Esto, que pudiese parecer una generalización peligrosa, intentaremos develarlo, buscando las claves que nos permitan hacer las comparaciones necesarias y despejar el panorama que nos lleva a decirlo.

Así, como leemos en el muy buen intento por dar a conocer el lenguaje cinematográfico a los diseñadores teatrales, la Tesis "Lenguaje cinematográfico y violencia audiovisual" (2006), de Marielsa Palacios y Elisa Hormazábal, nos introduce a los diferentes términos y nomenclaturas que utiliza el cine a la hora de crear. Acá se dan a conocer aspectos técnicos y de composición cinematográfica, que ayudan a tener un primer acercamiento de parte de los diseñadores teatrales al mundo del cine.

Un concepto fundamental que está inserto en el lenguaje cinematográfico y describe una diferencia tangible entre teatro y cine es **el encuadre**. El cual, en palabras de Rafael Sánchez, leemos:

*"El cine no es solamente un "arte de imágenes en movimiento"; tal definición sería incompleta y llevaría a límites confusos con respecto a la definición de coreografía y cualquier otro arte de elementos visuales en movimiento. Existe un factor determinante: el recuadro de la pantalla cinematográfica donde se despliega el movimiento."*⁴

El diseñador teatral, al momento de hacer una Dirección de Arte para teatro, se preocupa de la visión general de la puesta en escena. El escenario es un todo, un universo holístico, en el cual habrán de moverse los actores. Dependiendo de la propuesta estética, éste lo llenará o reducirá de elementos con los cuales trabajar. Pero la realización del diseño será siempre pensando en el espacio completo, en donde todo lo que esté en el escenario, será parte de una composición integral, parte de un pensamiento y una formación intrínseca del teatro.

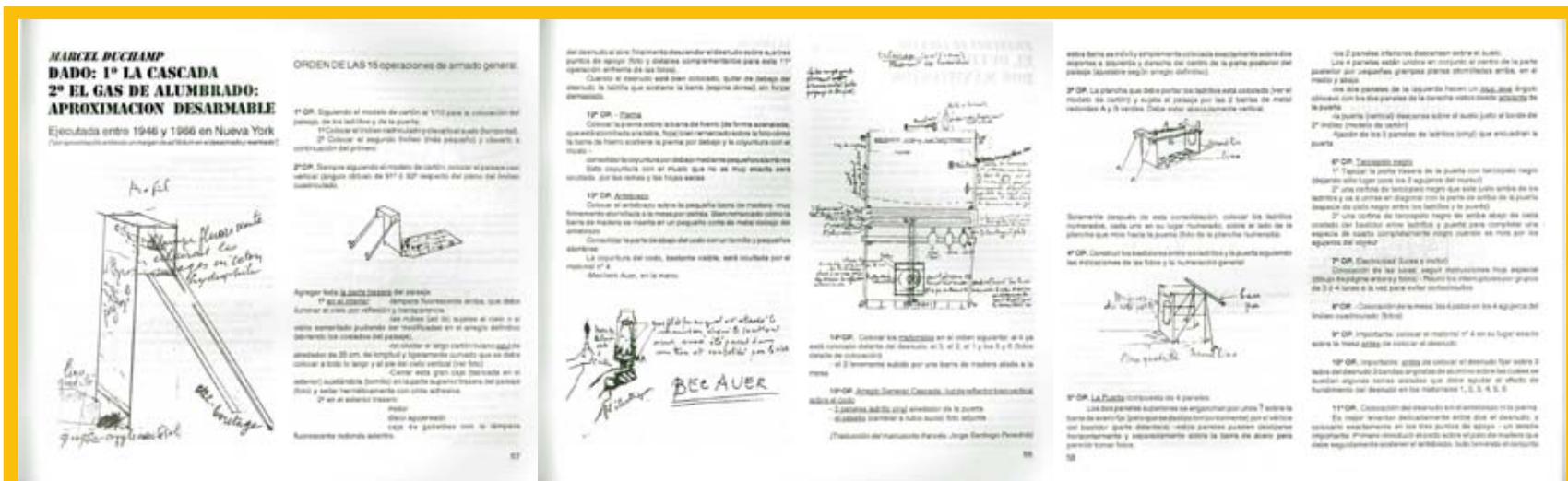
En el cine, en cambio, la situación es muy diferente. Y aquí aparece el encuadre, el cual determina lo que se ve o no se ve en pantalla,

"seleccionando" el universo del diseñador teatral. Así, lo más importante es lo que capture la cámara a la hora de filmar y es por esto que la composición del plano requiere una gran capacidad de parte del Director, Director de fotografía y Director de Arte y una gran coordinación de un trabajo mancomunado.⁵

La dirección de Arte, al igual que los demás departamentos, tiene que estar en disposición del plano, pero al mismo tiempo ser capaz de dar nuevas opciones al director sobre cómo solucionar estas composiciones. Según el estilo de cinematografía que se ocupe, se determinará el trabajo de la Dirección de Arte. Por ejemplo, en una película cámara en mano, la Dirección de Arte, debe tener todo el espacio cubierto, ya que la cámara seguramente develará gran parte del espacio, por más que muchos elementos no se vean claramente. En una cinematografía que ocupe la cámara fija y planos mas contemplativos, por su parte, la Dirección de Arte tendrá la posibilidad de componer de mejor forma y más tranquilamente los elementos que propone, ya que el movimiento de la imagen será más pausado (Véase: Aki Kaurismaki, "Luces al atardecer" (2006)). En estos casos, la búsqueda y selección de estos elementos serán el gran objetivo de la Dirección de Arte para este tipo de cinematografía.

Para que entendamos, entonces, la trascendencia e importancia del encuadre como concepto estético, ya no sólo del cine sino como una herramienta que ocupa y atraviesa al arte, Octavio Paz, en su libro "Apariencia Desnuda" hace un estudio sobre la obra de Marcel Duchamp. Dentro de ésta, destaca: "Dados: 1º. La Cascada, 2º. El Gas de Alumbrado Público. 1946-1966 (Étant donnés). La cual, grosso modo, es un ensamblaje de una gran puerta de madera con dos orificios pequeños entre sus tablas, desde donde el espectador lleva su mirada hacia el interior y ve una imagen compuesta, en primer plano, por una mujer desnuda sosteniendo una lámpara de gas y, en segundo plano, una cascada⁶.

No viene al caso, en esta tesis, analizar la obra recién mostrada, eso



Manual de construcción de la obra: "Dados: 1º. La Cascada, 2º. El Gas de Alumbrado Público" (1946-1966) de Marcel Duchamp

5 VILLAIN, Dominique. El encuadre cinematográfico. Paidós Ediciones, Buenos Aires, 1997. 49p.

6 Paz, Octavio. Water writes always in plural. En su: Apariencia desnuda: la obra de Marcel Duchamp. Madrid, Editorial Alianza, 1989. 111p



Octavio Paz lo hizo con gran maestría. Nuestro interés y la razón de citar esta obra, es detenernos en el punto de partida, en esos pequeños orificios en la puerta que nos muestran –nos abren– el mundo creado por el artista.

Duchamp, a la hora de realizar la imagen que imaginaba, siempre supo que necesitaba sólo algunas partes de los elementos para componerla. Y la mejor manera de delimitarla –qué se vería y qué no–, es dando un pie forzado al espectador, limitando la posibilidad de tener una visión completa de la obra. Son, entonces, los pequeños orificios de la puerta los marcos que Duchamp necesitaba para lograr su objetivo.

Es con esta decisión de parte del artista que la obra adquiere una connotación mas allá de lo que la imagen propone por sí misma. La genialidad de Duchamp, corre por ser un gran director capaz de componer una imagen sin la necesidad de develarlo todo y, al mismo tiempo, hacer partícipe al espectador desde el primer momento. Ya que, si no hay una iniciativa de su parte por ver lo que sucede al otro lado, nos enfrentaríamos sólo a una puerta antigua instalada en un museo con pequeños orificios en sus maderas. Nada más.

Pero, ¿a qué viene esto? Pues bien, a que perfectamente se puede tender un puente paralelo entre lo que sucede en el cine y esta obra.

Por una parte, tenemos la figura de Duchamp, el director que tiene una idea y la lleva a cabo según sus conocimientos, objetivos e historia. Los orificios, entonces, funcionan como cámara de cine, como el vínculo entre el mundo creado por el director y aquel mundo que le es entregado al espectador. Y por otra parte, tenemos al espectador, quien completa la obra, buscando ver algo que le intrigue, ya sea una historia, un suceso, algo abstracto, etc. Ya el momento de acercar los ojos a las ranuras, lo asemeja a aquel entrando a un cine, ya que sólo es traspasando este “velo” que se puede optar a ver-comprender las imágenes que están del otro lado.

La importancia que revela el concepto de encuadre cinematográfico, entonces, llama al diseñador teatral a tener siempre presente, al momento de trabajar en cine, que su trabajo está al servicio de lo que la cámara capte o, mejor dicho, de lo que un director quiera transmitir y no de lo que el espectador quiera ver, como en el teatro. Esto no quiere decir que el todo el trabajo se lo lleve la cámara y los demás esperen a lo que ella haga. Muy por el contrario, la Dirección de Arte debe aportar continuamente por medio de opciones y posibilidades para, de esta forma, componer el encuadre que la escena requiere.

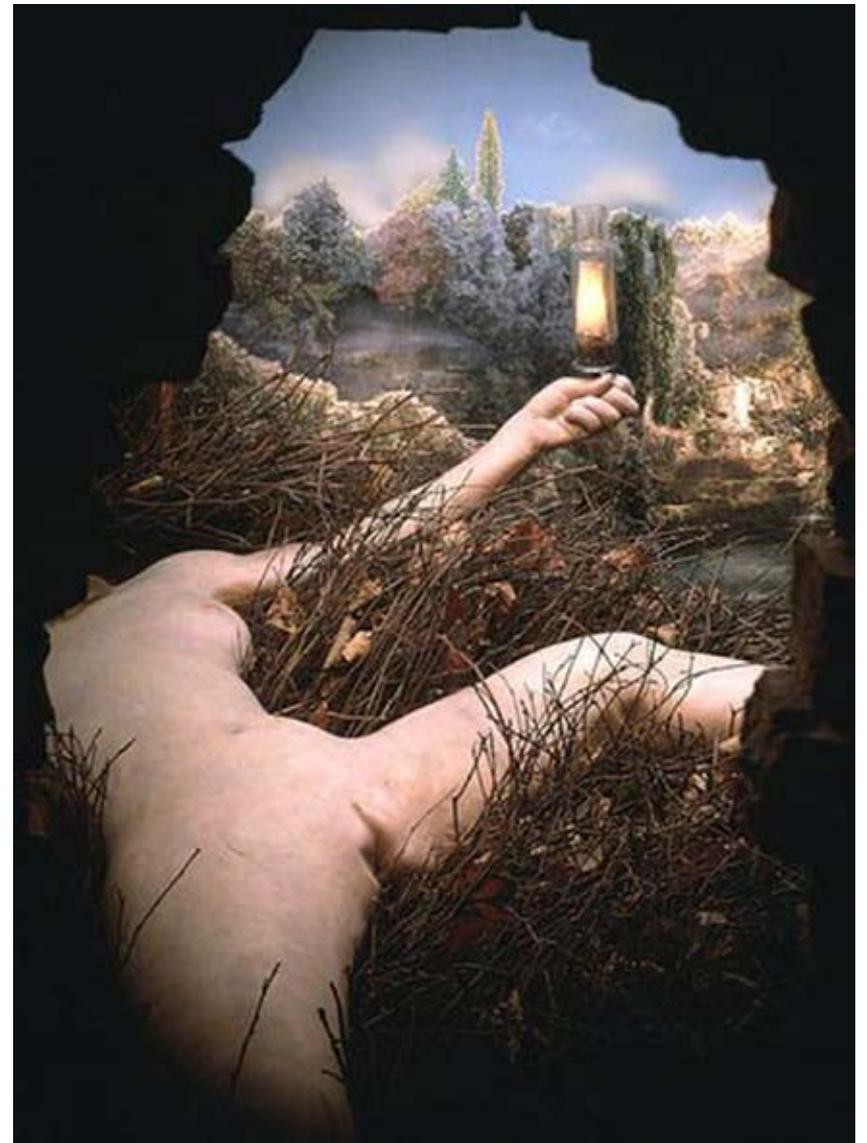


Imagen interior de la obra



Puerta de la obra en el Philadelphia Museum of Art.



CAPITULO I

DIRECCIÓN DE ARTE EN LA CINEMATOGRAFÍA CHILENA



La Dirección de Arte en la industria cinematográfica chilena es parte de un equipo técnico-artístico encargado de satisfacer gran parte de las necesidades que la realización de un largometraje propone: una adecuada manipulación de equipos, la realización de presupuestos, crear y resolver una propuesta estética, concretar una rigurosa planificación de logística, entre otros, son algunos de los aspectos que este equipo debe zanjar al momento de realizar un film. Este equipo se divide en las denominadas "Áreas de la producción", subdividida luego en: Dirección, Dirección de Fotografía, Producción y Dirección de Arte, entre las cuales se encargan, según sus especialidades y herramientas técnicas, de cumplir el trabajo de forma adecuada y profesional.

Para que la Dirección de Arte llegara a tener éste grado de importancia dentro de la producción, han pasado muchas etapas y cambios en la forma de hacer cine, permitiendo su desarrollo y surgimiento dentro de nuestra

emergente industria. Por esto, el primer capítulo de esta investigación pretende, primero, mostrar el camino de búsqueda y construcción que la Dirección de Arte tuvo que pasar para convertirse, desde los inicios del cine hasta nuestros días, en un área de la producción, para luego pasar a una descripción de los cargos y conocer la organización de un equipo de producción cinematográfica, haciendo especial énfasis en la Dirección de Arte. Todo esto bajo el prisma y énfasis que da el entender que las áreas, si bien cumplen sus funciones de manera independiente, bogan por un fin común (realizar un film), por lo que habrán de tener un fluido diálogo entre las partes.

Con esta estructura, entonces, podremos revisar los hitos más importantes de la Dirección de Arte en la historia cinematográfica chilena y, al mismo tiempo, demostrar que éste área es parte fundamental del engranaje colectivo por su aporte creativo y narrativo, formación profesional y capacidad organizativa.



Equipo de producción en rodaje de película "El baile de la Victoria" (2009) de Fernando Trueba / Foto: de Constanza Valderrama



Fotograma "Caliche Sangriento" (1968) Elvio Soto

1.1 Construcción de la Dirección de Arte en Chile: De la segregación de disciplinas a la conformación de un área de la producción.

Durante la época muda del cine chileno (1910–1933), la Dirección de Arte, prácticamente, no existe como área de la producción. Una fuente que nos permite afirmar esto, son las fichas técnicas de las películas pertenecientes a este periodo, y que leemos en el libro "Historia del cine chileno" (1966), de Mario Godoy Quezada. Aquí, no existe ningún registro o mención de integrante alguno del área artística, entendiéndolo al conocer que el cine de este periodo, al ser un arte en nacimiento, tenía otras dificultades y desafíos más relevantes que los aportados por la Dirección de Arte. Personajes como Salvador Giambastiani, Pedro Sienna, Nicanor de la Sotta o Arturo Mario tienen como principal objetivo dar a conocer este nuevo arte a la sociedad chilena y, al mismo tiempo, satisfacer sus propias necesidades artísticas y comerciales.

Para ejemplificar esta forma de trabajar, mencionaremos a Salvador

Giambastiani, quien en muchas de sus películas ocupaba los cargos de productor, director, cámara y montaje, lo cual fue común y una premisa en la forma de hacer las cosas, donde una persona lo hacía todo y era el principal artífice del trabajo. Tal como lo explica el historiador y crítico de cine, Carlos Ossa en su libro "Historia del cine chileno"¹ (1971),

"... en ese tiempo la producción de un filme no implicaba la inversión de grandes capitales, ya que se trabajaba de forma más artesanal y, generalmente, el director de la película era a su vez el camarógrafo, el guionista y el actor principal. Los actores, por otra parte, incursionaban en el cine sólo por divertirse y alcanzar figuración: la mayoría de las veces eran aficionados".

El periodo que siguió al cine mudo, denominado cine sonoro, y en específico la época del surgimiento y caída de ChileFilms (1941-1949),

¹ Ossa, Carlos. Historia del cine chileno. Santiago, Editorial Quimantú (Colección Nosotros los Chilenos), 1971. 22p.



realizadores como Jorge "Coke" Délano, Carlos Borcosque, José Bohr o Eugenio De Liguoro, denominan y separan el equipo artístico por medio de las diferentes disciplinas que lo componen. Un ejemplo de esta clasificación es la película "La Dama de la muerte" (1946), de Carlos Hugo Christensen. Este film, al igual que muchas de las que se hicieron en este periodo de auge y caída, fueron realizadas por equipos de producción argentinos, contratados por ChileFilms para, supuestamente, "engrandecer" la industria cinematográfica nacional². La clasificación del equipo, en este caso particular, se delimitó de la siguiente manera, separando el trabajo de cada una de las áreas: los decorados estaban a cargo del escenógrafo Jean de Bravura; el vestuario, lo diseñó Eduardo Lerchundi; el maquillaje, Cesar Nerón De Combi; y la modista, fue Flora Belloni.

Claramente, este período supone un avance en materia cinematográfica al integrar un equipo artístico a la producción, pero aún no existe la unión o coalición del equipo artístico que permita denominarlo Dirección de Arte, propiamente tal, cosa que ya ocurría por estos años en la industria norteamericana.

Por ejemplo, sabemos que en el año 1939 nació el cargo denominado "Production Designer" (Diseñador de producción)³, gracias a William Cameron Menzies y su trabajo en el film "Lo que el viento se llevó" (1939). Su creación hizo que todos los aspectos artísticos del film recayeran en una persona, amén de integrar todas las disciplinas artísticas que se yuxtaponen en su realización, logrando así la unidad y coherencia que la creación de un mundo de ficción requiere.

Siendo éste es uno de los principales antecedentes sobre la Dirección de Arte como área de la producción y director de arte como jefe de área, la década del '50 se caracterizó por ser un periodo de mucha inestabilidad y de pérdida identitaria cinematográfica, principalmente debido a lo ocurrido con ChileFilms, el desarrollo de películas costumbristas y los malos ejercicios de los comediantes populares que incursionaron en el cine.

Durante los sesentas, realizadores como Patricio Kaulen y Aldo Francia, se encargaron de buscar nuevos bríos para el cine chileno. Lo consiguieron utilizando como principal fuente de inspiración al neorrealismo italiano, traduciéndolo a nuestro contexto a través del denominado "El nuevo cine chileno".

Para describir en pocas palabras el propósito de este periodo, Jacqueline Mouesca en su libro "Breve historia del cine chileno" (2010) da a conocer palabras del realizador y creador de este movimiento, Aldo Francia, quien dice: "Tratábamos de filmar de la misma forma con que se mira al vecino por la ventana o por el hueco de una cerradura. Los personajes debían ser vistos de lejos, de una forma impersonal. He tratado, sobre todo, de provocar la realidad".

2 Godoy Quezada, Mario. Historia del cine chileno. Santiago, Imprenta Arancibia, 1966. 117p.

3 Véase Etedgui, Peter. Dirección artística y diseño de producción. Océano Ediciones, Barcelona, 2002.



Fotograma de la película "La Dama de la Muerte" de Carlos Hugo Christensen.



Fotograma de la película "Largo Viaje" (1967) de Patricio Kaulen.



Rodaje de la película "Valparaíso Mi Amor" (1969) de Aldo Francia.



Con estas premisas, el equipo artístico –que en algunas películas ya se denominaba “Dirección de Arte”– debía cambiar su mirada y objetivos, puesto que el set ahora no se construye en un estudio o en un galpón, sino que es un set “real”, filmando en la calle, en una casa, en el baño de la casa, en un restaurante, etc., obligando al equipo artístico a cambiar su forma de trabajo e introduciendo un nuevo término dentro de su vocabulario: la locación. De aquí en más, será labor de la Dirección de Arte buscar, acondicionar y producir, desde la realidad, un espacio para la ficción.

Miguel Littín, Raúl Ruiz y Helvio Soto, en tanto emblemas del cine de exilio, producen sus películas en el extranjero, utilizando equipos de producción internacionales y significando un retroceso en el desarrollo de la Dirección de Arte en nuestro país. Pero las circunstancias políticas y sociales así lo quisieron.

Sin embargo, surgió –más bien dicho, se masificó– una fuente de trabajo y de gran aprendizaje para muchos directores de arte y personas ligadas al cine, la Televisión. A través de este medio, pudieron satisfacer sus necesidades personales y laborales, como hizo el destacado Director de Arte Carlos Garrido, quien comenzó en el canal de televisión de la Universidad de Chile realizando escenografías para luego traspasar su conocimiento al formato cinematográfico, y posteriormente convertirse en Director de Arte.

Durante este periodo de dictadura, la realización de un film era muy difícil. Primero, por el fuerte control por parte de los militares hacia toda expresión cultural y, luego, porque los rodajes eran muy extensos y tortuosos. Es el caso de la película “Julio comienza en Julio” (1979), de Silvio Caiozzi. Donde la mayoría de las jornadas de trabajo se realizaron en la noche, por lo que las personas del equipo debían terminar jornadas de trabajo diurnas en televisión, teatro o publicidad, para luego trasladarse a los lugares donde se filmaba la película. La Dirección de Arte, pues, en este caso, hubo de adecuarse a los tiempos y circunstancias. Los integrantes del equipo, a través de sus propios medios, realizaban el trabajo, ya que muchos de los objetos, muebles, vestuarios y utilería, eran de su propiedad o prestados por conocidos. Además, el trabajo se realizaba según las necesidades del minuto o de la jornada, lo cual debe haber sido muy estresante y difícil. El trabajo realizado por este equipo, sin duda, es admirable por la dedicación y el amor al cine. Más aún, conociendo el resultado final, que está inscrito dentro de los mayores aciertos de la cinematografía nacional.

Con la vuelta a la democracia en Chile, el cine de transición le dio mayor importancia a la dirección de Arte, proponiendo nuevos temas y recursos técnicos para su desarrollo, los cuales aportaron tanto en la producción de las películas como en el resultado final del film. Ejemplo



Fotograma película “La Frontera” (1991) de Ricardo Larraín.



de esto fueron los filmes “La Frontera” (1991), de Ricardo Larraín, y “Amnesia” (1994), de Gonzalo Justiniano. A su vez, en estos años cada vez más gente proveniente de otras disciplinas artísticas como las artes visuales, el teatro y la televisión comenzaron a trabajar en la Dirección de Arte cinematográfica, ya que vieron en el cine una nueva fuente de trabajo y de expresión.

Con estos antecedentes, la Dirección de Arte comenzó a tener mayor participación en la realización de películas y su cimiento como un área de la producción se fue arraigando cada vez más.

El siglo XXI, por su parte, trajo consigo una significativa producción de largometrajes como “Coronación” (2000), de Silvio Caiozzi; “Sexo con amor” (2003), de Boris Quercia; y “Sub Terra” (2003), de Marcelo Ferrari, gracias a los cuales, y junto al trabajo de los Directores de arte respectivos –Guadalupe Bonard, Rodrigo Bazaes y Verónica Astudillo–, insertaron a la Dirección de Arte dentro de la producción como un área que aporta a la línea creativa y artística, y con un rol en la toma de decisiones, de un film.

Luego, un hecho que afianzó la dirección de Arte como área independiente, fue una reestructuración y orden general que tuvo la industria cinematográfica chilena. El año 2004, la publicación de la Ley

del cine produjo cambios drásticos en cuanto a regulaciones y formas de hacer cine, pero especialmente, profesionalizó la industria, lo cual fue un gran avance: el área artística, en particular, tuvo grandes cambios gracias a la inserción de nuevos directores de arte que supieron adecuar este área a la nueva forma de hacer cine. Estos cambios se vieron de forma práctica y concreta, ya que el área se organizó construyendo departamentos encargados de cada una de las necesidades de la producción (escenografía, ambientación, vestuario, utilería, maquillaje y peluquería); y, al contar con que la mayoría de quienes trabajan en el equipo de arte son profesionales especializados en sus áreas, se avanzó cualitativamente una enormidad, valorando el área a la hora de realizar un film a un nivel insospechado una década atrás.

Algo que ayuda comprender y demuestra la relevancia que tiene este área en la actualidad, es la creación del programa televisivo “El arte en las películas”, en donde se da a conocer, por medio de las palabras de directores de arte, los aportes que ésta le proporciona a la producción y las experiencias que cada uno de estos directores ha tenido en el rubro. Sólo unos años atrás, pensar en un programa así hubiese sido inviable; hoy, el mayor número de gente interesada en esto, hicieron posible su existencia.



Fotograma película “Sub-Terra” (2003) de Marcelo Ferrari



1.2 Producción cinematográfica: Áreas, departamentos y cargos que la componen

Para hacer un largometraje, muchas personas podrán pensar que es necesario una idea, un realizador y una cámara. Y puede ser cierto. Existen movimientos filmicos como "Dogma 95", que promueven esta forma de hacer cine. Pero en esta investigación, partimos de la premisa de que la forma de hacer un largometraje tiene una producción por detrás, subdividida y apoyada por diversas áreas y cargos ocupados por profesionales quienes, al fin y al cabo, hacen posible la realización de un proyecto cinematográfico.

Así, existe una gran cantidad de variables que determinan la conformación de un equipo técnico idóneo para la realización de un film, pero, sin duda algo que limita y determina este proceso, es el presupuesto.

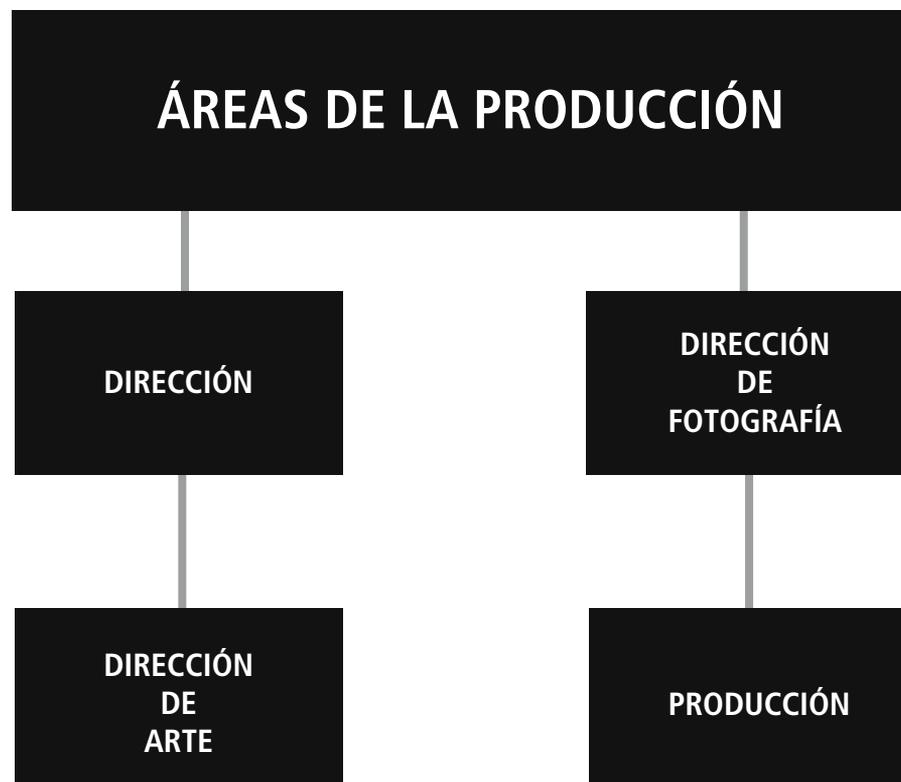
Por lo general, en Chile no se dispone de una cantidad de recursos muy abultado para realizar proyectos cinematográficos. Y es por esto que la conformación de equipos de producción se ve limitada casi a su mínima expresión, ya que, por hacer un cine de mayor calidad, se privilegia el uso de buenos equipos técnicos (cámaras, focos, monitores, grúas, etc.) en desmedro del personal humano. El resultado se ve en que, muchas veces, un profesional de un área debe cumplir más de una labor a la hora de realizar un film.

Ésta es la realidad de la mayoría de proyectos cinematográficos chilenos, pero no podemos obviar que también existen aquellos que tienen los recursos necesarios para poder conformar un equipo técnico

"ideal". Lamentablemente, no podemos pensar en una homogeneización del "ideal", ya que los equipos y presupuestos que manejan las grandes producciones Hollywoodenses, son parte de una industria que está a años luz de nuestra realidad. Aún así, sí podemos decir que existe un equipo de "producción tipo" que es capaz de satisfacer las necesidades y exigencias de una producción nacional, manteniendo cada uno su cargo, enfocándose solamente en su trabajo y en el aporte que éste puede significar al todo que compone el fin común.

Por medio de mapas conceptuales y definiciones, se conocerán las áreas, departamentos y personas que componen el equipo mencionado anteriormente. Esto nos ayudará a conocer de manera más clara y practica el cómo funciona el cine detrás de cámara y darnos cuenta que éste es un arte colectivo. Al mismo tiempo, podremos ver cómo la Dirección de Arte se inserta dentro de esta gran maquinaria.

Todo equipo de producción se separa en cuatro grandes áreas: Dirección, Dirección de Fotografía, Dirección de Arte y Producción. Cada una de estas áreas tiene un trabajo y estructura determinada dentro de la producción. Los "cabezas" o jefes de área, que se encargan de que este trabajo se realice y presente de la mejor forma, cuentan con departamentos compuestos por personas con cargos específicos que hacen posible cumplir las necesidades de cada área.





1.2.1. Área de producción:

Es la encargada de planificar, organizar y poner en marcha los aspectos que la producción del film requiere. Quienes integran ésta área son: productor ejecutivo, jefe de producción, locacionista y asistentes de producción.

Productor ejecutivo: Obtiene los fondos y ordena el financiamiento del proyecto cinematográfico. Al mismo tiempo, diseña las herramientas para su producción. Contrata los principales técnicos y actores, realiza los contratos de comercialización, distribución, busca coproductores, contrata al Director si el proyecto lo plantea así. En Chile, la mayoría de los proyectos surgen de la "unidad" Director - Productor. Es el responsable directo de la producción.

Jefe de producción: Tiene la responsabilidad de llevar a la práctica la ejecución de los programas diseñados por el productor ejecutivo. Contrata personal de apoyo, transporte, programación, coordinación con los proveedores de servicios y equipo, supervisión del presupuesto, nómina. Coordina al equipo técnico.

Locacionista: Responsable de todas las locaciones donde se llevará a cabo la filmación. Tiene directa relación con las demás áreas de la producción., debiendo buscar y presentar a las cabezas de área las posibles locaciones a usar.

Asistente de producción: Dependiendo de la magnitud de la producción, se verán los asistentes necesarios para el área. Pero, por lo general, son tres: un encargado de transporte; un encargado de las necesidades del equipo de cámara y traslado de cintas al laboratorio; y un encargado de la logística.





1.2.2. Área de Dirección:

Es la encargada de ver el trabajo con los actores y actrices que participan en la película; casting, ensayos, citaciones, etc. También de todos los extras o personajes secundarios del film. Además, es responsable de la creación del plan de rodaje de un film y la hoja de llamado en cada una de las jornadas del rodaje.

Quienes integran éste área son: director, asistente de dirección, continuista, segundo y tercer asistente de dirección.

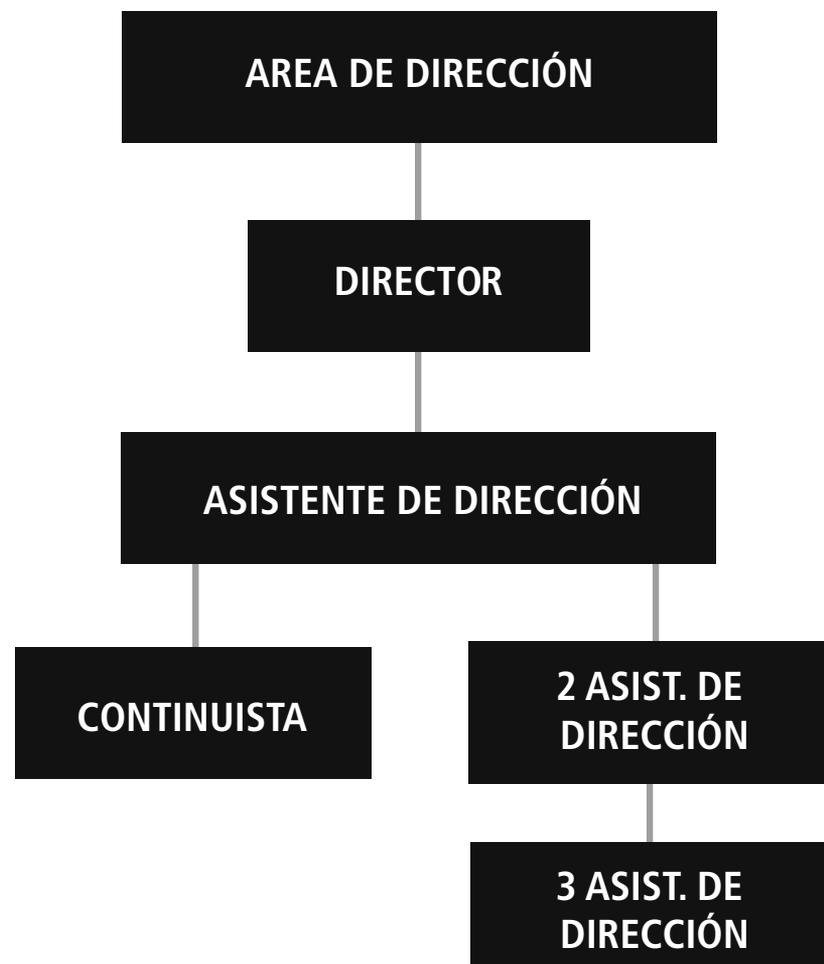
Director: Es el encargado de dirigir la filmación de una película. Es su visión la que guía a los demás integrantes del equipo para comprender lo que se está filmando. El director debiera ser la fuerza de mayor peso en la producción de una película, siendo su perspectiva, su sentido artístico y sus conocimientos los que controlarán todo el film. El director, generalmente en Chile, es quien ha tenido la idea original de la película, sino puede ser llamado por un productor para que se haga cargo de un proyecto del cual posee los derechos.

En resumen, es la persona más relevante de un film, puesto que es la mente creativa que tiene que otorgar unidad, propósito y coherencia a todos los elementos que participan en el film.

Asistente de Dirección: Su trabajo es llevar los tiempos de la producción, tanto en la preproducción como en el rodaje. Es el enlace entre el Director y el equipo. Asegura que todo marche bien y que no haya atrasos. Trata de resolver los problemas sin obstaculizar la concentración del Director. Se ubica en la zona del set, dirige acción de fondo y controla el equipo. Elabora, junto al jefe de producción, el Plan de Filmación y la hoja de llamado diaria.

Segundo y tercer asistente de dirección: El segundo asistente de dirección, trabaja en estrecha colaboración con el primero. Su principal preocupación es el elenco, asegurándose que no haya problemas con el transporte, vestuario, maquillaje, peinados, de manera que el equipo no tenga que esperar a un actor y los tiempos marchen como se acordaron en la hoja de llamado. El Tercero ayuda al primer y segundo asistente.

Continuidad: Asegura que haya congruencia entre las tomas de una secuencia. Anota con la ayuda de una hoja de registro y una cámara, el vestuario que usan los actores, la calidad y dirección de la luz (con ayuda del departamento de cámara), la ubicación de la ambientación y utilería, la dirección de la mirada de un protagonista, etc., de manera que coincidan las partes de determinada escena filmadas fuera de secuencia y en distintos momentos. Controla también que no haya omisiones en el guión y la correcta escritura de la pizarra.





1.2.3 Dirección de Fotografía:

Éste área es la encargada del manejo de los colores y de la creación de atmósferas en un film. Para esto, ocupa la cámara y la iluminación como principales herramientas de trabajo.

Quienes integran esta área son: director de fotografía, operador de cámara, primer y segundo asistente de cámara, gripp, video assist, Gaffer, Jefe eléctrico y eléctricos.

Director de Fotografía: Encargado del traslado de una escena al soporte de una película. Es el responsable de la iluminación del set, de la composición general de la escena y encuadre, de los colores de las imágenes, de la elección de las cámaras, los objetivos, filtros y película virgen, de los ajustes, emplazamientos y movimientos de la cámara. Además, es el responsable del equipo de fotografía en una producción.

Operador de cámara: Acciona la cámara y compone correctamente las tomas. Generalmente es el mismo director de fotografía quien tiene este cargo.

Asistente de Cámara (foquista): Revisa y ajusta el foco, verifica la posición de los actores y mide su distancia a cámara, limpia los lentes, la compuerta y la cámara, cambia filtros, anota y registra las tomas.

Segundo asistente de cámara: Le corresponde cargar de película la cámara, ayuda al primer Asistente y mantiene la bitácora de la cámara. También maneja la pizarra con la información de cámara.

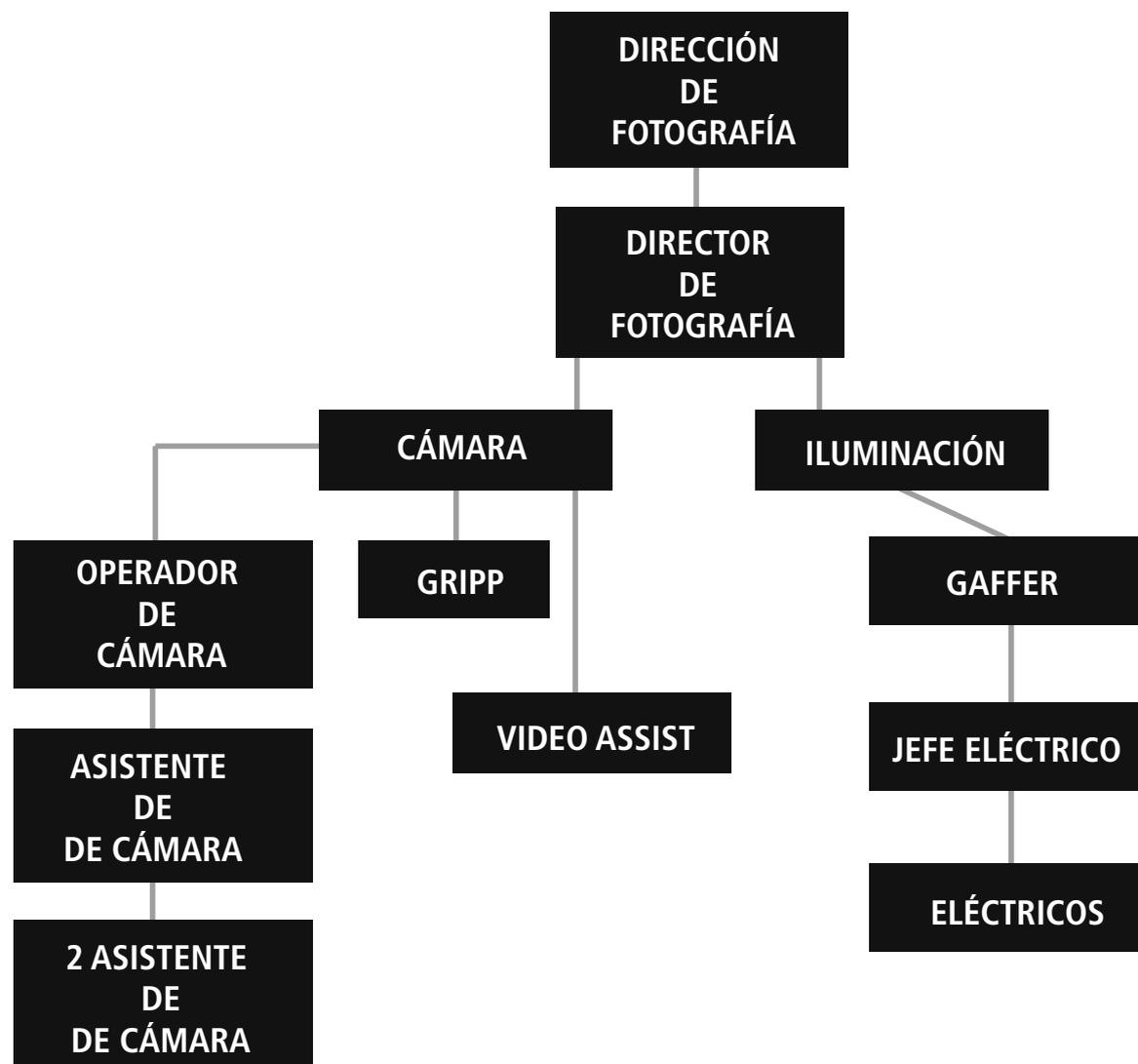
Video Assist: Operador de los equipos de video que proyectan lo que se está filmando en un dispositivo reproductor, para que el director pueda ver qué está registrando la cámara.

Gripp: Su función es montar el soporte de la cámara (carro, grúa, trípode, etc.) y operarlo cuando sea necesario. Mientras más complejo sea el equipo de soporte de la cámara, más asistentes serán requeridos.

Gaffer: Trabaja directamente con el Director de Fotografía, anticipa la instalación de iluminación y dirige equipo de eléctricos.

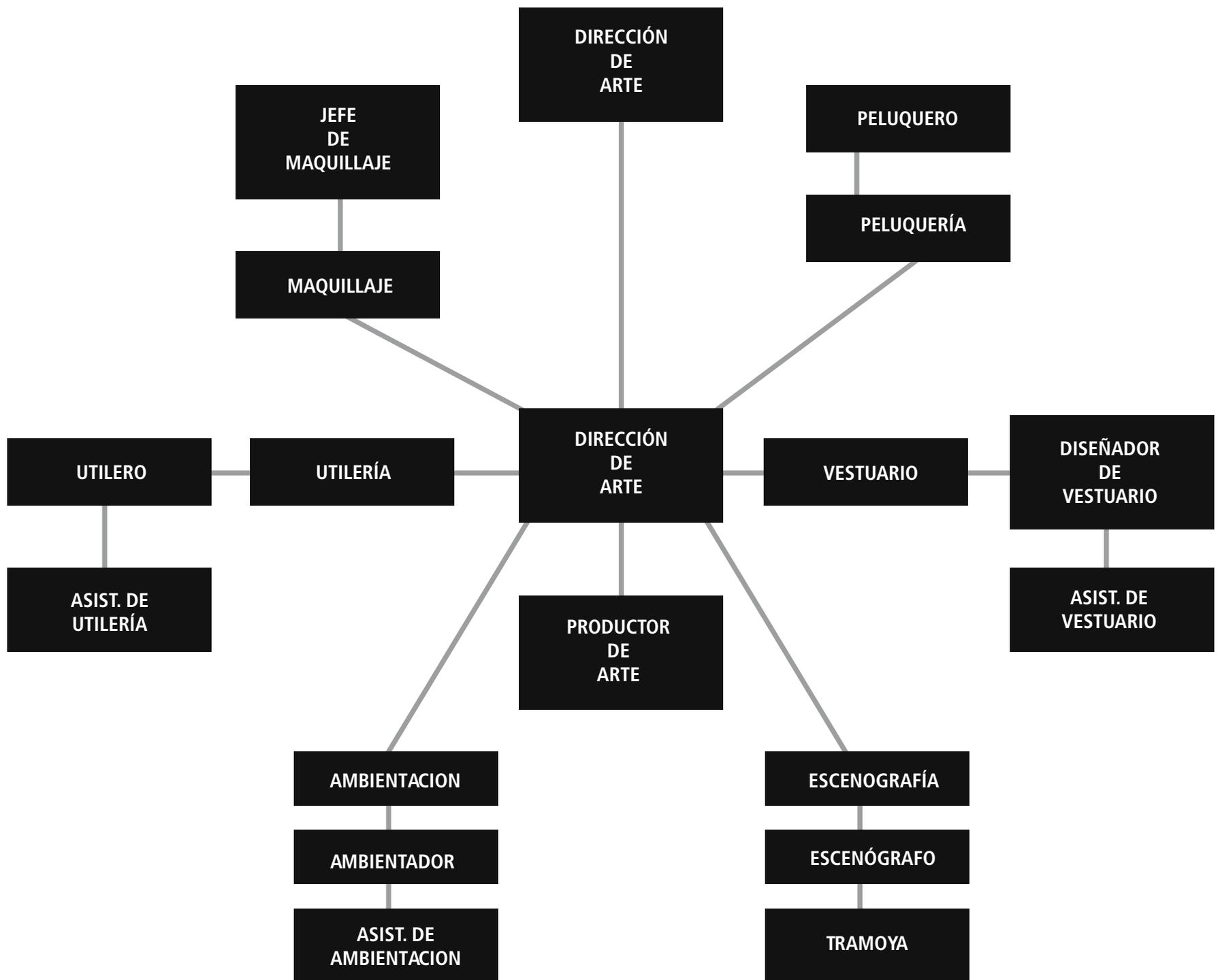
Jefe Eléctrico: Su trabajo consiste en montar la iluminación de acuerdo con las instrucciones del Director de Fotografía y Gaffer.

Eléctrico: Trabaja bajo las órdenes del Jefe Eléctrico, operan los equipos. Lo común es contar con equipos de 3 ó 4 eléctricos.





1.2.4. Dirección de Arte





Teniendo en consideración estas definiciones y características explicadas por la Teoría de sistemas, podemos aseverar que dirección de Arte tiene todas las características como para ser nombrada un sistema. Éste área es un conjunto de departamentos –ambientación, escenografía, vestuario, utilería, maquillaje y peluquería– que están relacionados dinámicamente entre sí. Cada uno de estos departamentos produce actividades que alcanzan un objetivo común. En este caso, diseñar y proporcionar el material visual a un proyecto cinematográfico. Por consiguiente, al momento de concebir la Dirección de Arte, son determinadas las personas y los equipos que se tienen que reunir para lograr el objetivo final del área. En este proceso de realización, tanto las personas, como los equipos, tendrán funciones específicas y responsabilidades asignadas. Al mismo tiempo, se relacionarán entre ellos en innumerables ocasiones, lo cual tiene una gran complejidad al momento de ejecutarse. Factores como tiempo, similitud de propuestas, afinidades personales, son algunas de las diferencias que se encuentran a la hora de producir. Es acá donde vemos que la función del director de arte, no solo está orientada al manejo de técnica y sus aptitudes artísticas, sino que también al manejo de grupo. Es él quien se debe encargar de supervisar que el trabajo de los equipos se realice de la mejor forma y la sincronía entre ellos sea lo más eficaz posible.

La organización que existe dentro de la Dirección de Arte, los departamentos que la componen y sus encargados, serán los aspectos que daremos a conocer a continuación, presentándolos por medio de la

siguiente estructura:

Nombre y función del departamento.

Encargado del departamento.

Cantidad de personas que componen el equipo y su función.

Un aspecto necesario de mencionar antes de hacer la clasificación de departamentos y cargos que existen dentro de la organización del área, tiene relación con el aporte que debe proponer la Dirección de Arte a la hora de realizar un largometraje. Este aporte tiene directa relación con el objetivo principal del área, la visualidad. Este objetivo, pues, se concentra primordialmente en que la Dirección de Arte es un área creadora de contenido. Esto quiere decir que su trabajo no es solo velar por los aspectos creativos y productivos de un proyecto, sino que es un lenguaje aparte dentro del relato cinematográfico, el lenguaje visual, el cual es parte del relato de la historia y es coherente con las situaciones y personajes. Por este motivo, quienes pertenecen y trabajan en el área son creadores de un relato que, dada su formación y experiencia, tienen la capacidad de decidir qué es lo mejor para componer el lenguaje visual que mejor le corresponda.

Con estos indicios, la conformación de un equipo idóneo es fundamental y quienes participan en él deben saber que su función no es solo realizar el trabajo como una necesidad de producción, sino que son realizadores/creadores.

Departamentos y cargos de la Dirección de Arte:

Ambientación: Es el departamento encargado de diseñar y ambientar los sets de filmación: mobiliario, luminaria, grafica, etc. son algunos de los elementos que el departamento de ambientación ocupa para realizar su trabajo. Por lo general, la ambientación tiene como objetivo ser lo más coherente y demostrativo (del o los personajes que habitan el espacio a filmar); tener un valor estético que venga preestablecido desde la propuesta de arte; y ser un aporte a las acciones de los personajes que ocupen el espacio.

El Ambientador, por lo general, ocupa diferentes herramientas para expresar su trabajo antes de filmar: referencias, ya sean imágenes, videos, collages, bocetos hechos a mano o en computador y planos de los espacios. Este proceso es muy importante, ya que es la forma con que dará a conocer la propuesta, por un lado, al director para que pueda hacerse una idea de cómo serán los espacios donde filmará y, por otra parte, al equipo de arte, para que a la hora de ir en la búsqueda de los objetos, todos sigan una misma línea estética.

Encargado: Ambientador(a)

Equipo: Dos a tres asistentes

Utilería: Son todos los elementos con los que el actor toma contacto cada vez que realiza una acción. Por ejemplo, llaveros, armas, objetos tecnológicos (celulares, computadores, reproductores), comidas, etc. Además de aquellos que no se mencionan explícitamente, pero que enriquecen la visualidad y narración visual del personaje.

Al igual que la ambientación, la utilería debe tener como principal referente al personaje. Es él quien maniobrá estos objetos, por ende, la propuesta de utilería siempre debe ser un aporte al personaje y su actuar.

Además, este departamento ha de tener una muy buena comunicación con las otras áreas, especialmente con ambientación y vestuario, dividiendo muchas veces las responsabilidades, lo cual requiere de una comunicación muy concreta entre ellos. Por ejemplo, en una película sobre un boxeador, los guantes son parte del look del personaje, correspondiéndole a vestuario la elección de los mismos. Si los guantes son usados sólo como un detalle, la responsabilidad recae en utilería. Esto no quiere decir que sea así siempre, pero es una forma de delimitar responsabilidades. Cada equipo debe ver cómo se reparten las tareas durante la preproducción.

Encargado: Utilero(a)

Equipo: 1 o 2 asistentes



Vestuario: El departamento de vestuario tiene como principal función el diseño y producción de todos los vestuarios que requiere un film, desde el personaje principal hasta los extras. En una primera instancia, la propuesta de vestuario está limitada a la propuesta de Arte por una razón obvia: es parte de la visualidad de un film. Pero al mismo tiempo, es el departamento que tiene mayor independencia a la hora de desarrollar una propuesta como departamento. Por más que, al igual que los otros dos departamentos, su punto de partida es el personaje, el diseño de vestuario está vinculado con éste desde el inicio hasta el fin del film. Es decir, el vestuario es parte del desarrollo y evolución de un personaje. Al igual que el desarrollo visual de un personaje se evidencia a través de su vestuario (primer y principal identificador), una época se evidencia a través de la moda y cortes. En ocasiones, sin tener la necesidad de una gran ambientación que le acompañe, es el vestuario el encargado de situar una época, como es el caso de la película "Dogville" de Lars Von Trier.

El diseño de vestuario de un film tiene gran importancia en la producción y estética del resultado final, tanto así que muchas veces se lo entiende como un departamento autónomo, pero la realidad es que siempre está ligado al área artística y al Director de Arte.

Encargado: Diseñador de Vestuario

Equipo: 2 a 3 asistentes

Peluquería: Es el departamento encargado de construir peinados y los accesorios que éste necesita para, en conjunto con vestuario y maquillaje, componer el look de los personajes de un film.

Encargado: Peluquero(a)

Equipo: 1 asistente

Maquillaje: Su labor es realizar el diseño y la construcción de todos los maquillajes que se ven en un film. Al igual que vestuario y maquillaje, su principal función es trabajar por el look de los personajes. Además, se encarga de producir todos los efectos especiales de maquillaje que se necesiten a lo largo de un rodaje: prótesis, moldes, sangre, cicatrices, etc.

Encargado: Diseñador de Maquillaje

Equipo: 1 ó 2 asistentes

Escenografía: En muchas ocasiones, se confunde escenografía con ambientación, cuando en la realidad son trabajos diferentes. Escenografía se preocupa de realizar los trabajos que implican la construcción de un set de filmación y la realización de cambios estructurales o cambios que involucren construcción dentro de una locación determinada. Por su lado, y como describimos anteriormente, ambientación se encarga de "vestir" el set. Entonces, son labores disímiles, pero tienen el mismo objetivo: el diseño espacial de un set de filmación y por lo mismo han de avanzar en diálogo permanente.

Habitualmente es el Director de arte quien da las instrucciones precisas al escenógrafo, para que éste diseñe y construya. En producciones de mayor envergadura existirá un Escenógrafo, el cual se ocupará exclusivamente del diseño de las diferentes escenografías que necesite el proyecto. Al mismo tiempo, supervisará el trabajo del Realizador, quien será el encargado de construirlas.

Encargado: Escenógrafo

Equipo: 3 ó 4 tramoyas

Productor de arte: Es el nexo entre el departamento de arte y producción; controla presupuestos; organiza flujos de dinero, transporte, entradas y salidas de la locación.



Ambientación y Escenografía en Delicatessen (1991)



Look de personaje Taxi Driver (1976)



Vestuario en Dogville (2003)

1.3 Relación entre la Dirección de Arte con las demás áreas de la producción

Durante la realización de un largometraje, un aspecto que la producción necesita e indudablemente ayuda al trabajo entre las áreas, es la comunicación. Sin duda, parte importante del profesionalismo y de los avances que existe hoy en día en nuestro país, responde a la comunicación entre las áreas de producción. Sin esto, ocurrirían muchos errores y el trabajo sería realizado de forma inadecuada continuamente.

Un ejemplo de esta falta de comunicación y profesionalismo que existía antes en nuestra industria, lo vemos en la última película realizada por ChileFilms el año 1949, llamada "Esperanza", de los directores argentinos Francisco Mujica y Eduardo Boneo, donde se cometieron los más grandes dispendios de dinero e inepticias laborales que se hayan visto en nuestra industria (lo que se ve reflejado en el presupuesto gastado: 16 millones cuando una película promedio costaba dos) y en un hecho que cita la destacada teórica del cine chileno Alicia Vega en su texto "Revisión del cine chileno", donde además ser una anécdota que causa gracia y burlas, me parece que es el fiel reflejo de una mala comunicación: "... [S]e construye en los estudios un barco completo, en circunstancias que la cámara registraría en cuadro únicamente la escalerilla por donde descienden los personajes..."⁵



Barco de película "Esperanza" (1949)

La foto es un registro del barco realizado por los estudios, donde se ve la magnitud de la construcción y el despilfarro de trabajo que produjo el hecho que se filmara sólo una parte del barco.

Por esta razón, es muy importante mostrar algunos de los casos donde las áreas se relacionan para así entender que la realización de un film es un arte colectivo donde todos cooperan y trabajan por un objetivo común.

⁵ VEGA, Alicia. Re-visión del cine Chileno. Santiago, Aconcagua / CENECA, 1979. 32p.

1.3.1. Dirección de Arte – Dirección

La relación entre la Dirección de Arte y el director es continua y relevante en una película.

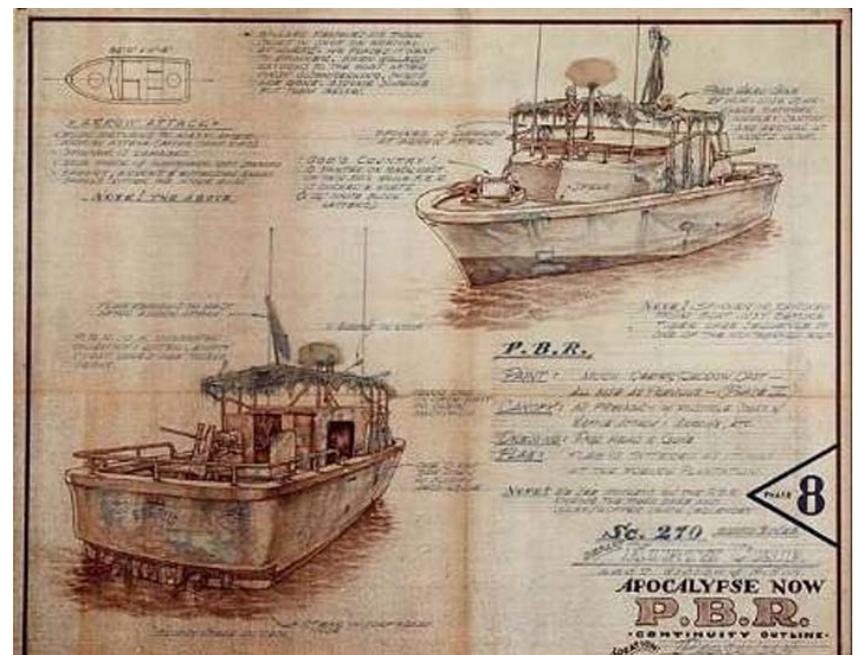
El director es quien decide las propuestas que la Dirección de Arte efectúa en la preproducción. Durante este periodo, todos los departamentos del área deben realizar varias propuestas para las necesidades del guión y del director. Una vez ya resueltas, se le presentan para ver si le convence o no el trabajo realizado. Conversado y corregidos los posibles errores, se prepara todo para que en el rodaje el trabajo sea presentado de forma adecuada y a tiempo.

Un ejemplo de esto es el proceso de diseño y construcción de vestuario, que además de cumplir con las etapas de preproducción mencionadas anteriormente, involucra a la principal herramienta que tiene un director para mostrar lo que se propone, el actor.

Este proceso comienza con el casting que el director haga de los actores principales y el estudio de personajes hecho por el director de arte y el diseñador(a) de vestuario. Cuando esta etapa ya tiene definida a los actores y los rasgos principales del personaje, comienza el proceso de diseño propiamente tal.

Teniendo claro el desglose de cada una de las instancias donde el personaje aparecerá, el diseñador podrá realizar bocetos, recopilación de telas, búsqueda de prendas y estudio de diferentes looks de cada una de ellas, para luego seleccionar los que más le parezcan y, junto al director de arte, presentar los diseños al director.

En una reunión clave, donde director, director de arte y diseñador de vestuario están presentes, los diferentes looks de personajes se definen y el director comienza a visualizar de manera más clara las opciones que tiene a la hora de filmar. Es ahora responsabilidad del diseñador de vestuario, preparar y dejar todo listo, para que en el rodaje salga todo a la perfección. Ahora bien, la comunicación con el actor y sus propuestas, pueden hacer que existan algunos cambios en el vestuario.



Boceto realizado por Dean Tavoularis para la película "Apocalipsis Now" (1979) de Francis Ford Coppola.



1.3.2. Dirección de Arte – Dirección de Fotografía

Como vimos en la descripción de áreas, fotografía se encarga de proporcionar el encuadre, el movimiento y la luz de las imágenes en una película. Por su parte, la Dirección de Arte entrega todo el material visual que hay en ellas. Por esto, existen muchos aspectos que relacionan a estas dos áreas a la hora de componer los planos que se emplearán en la película.

Dentro de estas variantes, hay una herramienta que es fundamental para las dos áreas, el color. Entre las múltiples reuniones que tienen las cabezas de área a lo largo del proceso de creación, existe un momento donde se toca el tema del aspecto estético que debe tener la película y el color forma parte fundamental entre los acuerdos que se plantean a la hora de filmar. El director de fotografía, junto al director de arte, deben tener clara la paleta cromática que se incluirá en la película. De esta forma, los elementos que propongan en el set serán coherentes y no perturbarán la composición de la imagen, de manera que el director de fotografía pueda encargarse de los balances de blanco y los ajustes necesarios para calibrar la cámara y lograr la calidad de imagen requerida.

Otro aspecto que también incumbe a la composición de la imagen y a la comunicación entre las áreas, es cuando en el rodaje se ocupa y mueven diferentes elementos que hay en el set para tenerlos como referencias visuales entre un plano y otro. Lo que comúnmente se denomina, falseo, porque por más que exista una idea de lo que se quiere filmar por parte del director y el director de fotografía, por lo general, los planos no están totalmente definidos. Por esto, la labor de la Dirección de Arte es proporcionar la mayor cantidad de posibilidades a la composición del plano, creando así planos que no estaban pensados por el director ni por el director de fotografía.

A continuación, un ejemplo de esta comunicación entre planos y la ayuda que proporciona la Dirección de Arte para realizar el relato y coherencia visual, a través de una escena del film alemán Good Bye Lenin! (2003) de Wolfgang Becker.



Toma 1 Plano general. Habitación del personaje 1 (mujer acostada en la cama)



Toma 2 Plano del personaje 1, Compuesto a la izquierda de la pantalla por vajillas blancas y una flor, a la derecha, el personaje escribiendo, y al fondo, una lámpara y papel mural. Para realizar este plano la cámara se posiciona en la cama, dando el punto de vista del personaje 2



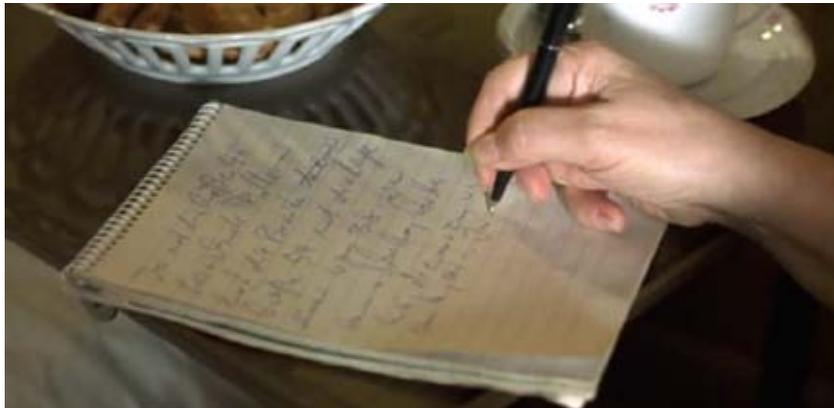
Toma 3 Plano del personaje 2. El cual ahora tiene, a la derecha de la pantalla, las vajillas y, a la izquierda, al personaje 2, en el fondo el papel mural y los cuadros. El plano da el punto de vista del personaje 2.



El personaje ahora escribe en la mesa. Continúa la misma composición del plano 1.



La manos escribiendo y las vajillas son las referencias espaciales de la ubicación del personaje 2. Continúa la misma composición del plano 3.



Toma 4 Plano detalle de la carta que está escribiendo el personaje 2.



Toma 5 Plano detalle de la flor que está junto a las vajillas y de fondo, el papel mural.



Toma 6 La escena termina con un primer plano del personaje 1.

1.3.3. Dirección de Arte – Producción

Como vimos en la división y descripción de cargos que componen el área de producción, existe un profesional llamado locacionista. Su labor es buscar y presentar a las cabezas de área las posibles locaciones que se ocuparán en el film durante el rodaje.

Al comienzo de ésta búsqueda, la Dirección de Arte ayuda a realizar éste trabajo, dando las principales características y requisitos que deben tener la diferentes locaciones, siempre teniendo en cuenta el presupuesto con el que cuenta el film. La elección de una locación no solo está ligada a la parte creativa, sino también involucra un costo monetario y logístico. La Dirección de Arte, siempre debe tener en cuenta esto a la hora de hacer una selección adecuada. Muchas veces, una buena selección de locaciones ayuda al objetivo artístico y al presupuesto que tiene el área. Luego, durante el periodo de toma de decisiones, la Dirección de Arte adquiere un rol esencial para resolver cuáles serán las locaciones definitivas, entendiendo que, al ser los espacios parte del lenguaje visual del film, es trabajo de ellos saber qué locación es la adecuada para articular este relato. Siguiendo con esta idea, la locación es parte fundamental del trabajo que realiza el departamento de ambientación, ya que es ahí donde se expresa la identidad y las principales características de un personaje. El espacio, junto con el vestuario, son las herramientas que tiene la Dirección de Arte para, de manera visual, dar a conocer un personaje.

Al mismo tiempo, el locacionista, es quien da la autorización a Dirección de Arte para efectuar determinados cambios en los espacios a filmar, y quien autoriza la entrada y salida de las locaciones.



"The country dance" (1745) de William Hogarth. Pintura que Kubrick tenía como referencia para las locaciones de "Barry Lyndon" (1975).



Fotograma de la película Barry Lyndon filmada en el interior del Castillo Corsham Court de Inglaterra.



CAPITULO II

Método de trabajo para realizar una Dirección de Arte y Cine Histórico Chileno



Como se dijo en la introducción, ésta tesis tiene como principal objetivo dar a conocer los aportes, la organización y la forma de trabajo que ocupa la Dirección de Arte a la hora de enfrentar un proyecto audiovisual. En el capítulo anterior, vimos cómo la Dirección de Arte es parte esencial de un equipo de profesionales que dan vida al cine por su aporte al relato de una historia a través de las imágenes y, además, por una capacidad de organización que permite un trabajo ordenado y eficaz, pero principalmente, mancomunado.

Una vez comprendidas las diferentes funciones y organización del área, es necesario continuar con un capítulo dedicado a entender cómo el trabajo de la Dirección de Arte se pone en práctica.

Para perpetrar esto, se ocupará el Cine histórico chileno como principal objeto de estudio. Las razones de la elección son las siguientes; primero, la Dirección de Arte en el género histórico adquiere un valor que va más allá del aporte estético o creativo, convirtiéndose en una creadora de registro (por un lado, es coherente y pertinente con el guión que se proyecta filmar y, por otro, acerca al espectador por la veracidad del material visual que propone). Para ejecutar este trabajo, la Dirección de Arte debe ocupar todas las herramientas técnicas y creativas que estén a su disposición. Además, debe hacer un especial énfasis en la búsqueda y selección de información histórica durante la etapa de investigación.

En segundo lugar, como se verá más adelante, éste género nos proporciona todas las etapas que el trabajo de Dirección de Arte debe franquear a la hora de realizar un largometraje, desde el comienzo del proceso en la preproducción, hasta que se pone en marcha la cámara, amén de todo el trabajo de mesa y producción de elementos en el rodaje.

Y en tercer lugar, saber que a lo largo de la historia cinematográfica chilena, el cine histórico ha estado siempre presente y, más aún, ha marcado hitos muy importantes dentro de nuestra industria. Como abreviadísima historia, durante el periodo del cine mudo fueron varias las películas inspiradas en el guerrillero Manuel Rodríguez, debiendo reconstruir los inicios del siglo XIX, destacando entre ellas el clásico "El Húsar de la Muerte" (1925), de Pedro Sienna. Luego, en el periodo de Chile Films, la primera película estrenada por los estudios, "Romance de Medio Siglo" (1944), de Luis Maglia Barth, reconstruye la historia de nuestro país desde finales del siglo XIX hasta la década del '40, mostrando momentos de nuestra historia, como el terremoto del 16 de Agosto de 1906 en Valparaíso. En el periodo de dictadura, el film "Julio comienza en Julio" (1979), de Silvio Caiozzi, vuelve a la década del '20 para contar la historia de un terrateniente que prepara a su hijo buscando asegurar la continuidad de la familia al poder de las tierras. Posteriormente y con una magnitud nunca antes vista en nuestra historia fílmica, en la primera década del siglo XXI el cine histórico se "toma la pantalla".



El Húsar de la Muerte



Romance de Medio Siglo



Ejemplos de este fenómeno: "SubTerra" (2003), de Marcelo Ferrari, quien muestra el duro vivir de los trabajadores en las minas del carbón a comienzos del siglo XX, basándose en la obra de Baldomero Lillo; "Casa de Remolienda" (2007), de Joaquín Eyzaguirre, que trata la vida de una familia de mujeres dentro de un prostíbulo rural en los años cincuenta (trabajo sobre la obra teatral de Alejandro Sieveking), mostrando cambios en la realidad del país, como fue la llegada de la electricidad al pueblo; "Post-Mortem", de Pablo Larraín, que retrata la vida de un funcionario del Servicio Médico Legal antes del golpe de estado de 1973, y los duros momentos que sucedieron en ese establecimiento luego de éste hecho.

Estas películas han sido capaces de revivir diferentes períodos de nuestra historia, algunas más logradas, otras menos, pero todas con una propuesta artística a la hora de retratar una época. Y en estas razones y antecedentes se apoya el hecho de trabajar con el género histórico, para así dar a conocer la labor de la Dirección de Arte a la hora de realizar un largometraje.

A modo de introducción, comenzaremos con dos entrevistas a los directores de arte, Carlos Garrido y Rodrigo Bazaes, quienes, a través de sus conocimientos y experiencias, nos relatarán su forma de trabajo al momento de llevar a cabo una reconstrucción de época para un largometraje. Luego, se hará una descripción y clasificación del cine histórico, buscando proyectar una visión más clara y precisa de cómo trabaja este género a la hora de presentarse ante el espectador. Al final del capítulo, se hará un análisis y crítica de tres películas chilenas del género, donde los principales objetivos son: ver la relación que hay entre la película y el género histórico; conocer el aporte que tuvo la Dirección de Arte a la hora de reconstruir una época.



Julio Comienza en Julio



Casa de Remolienda



Post Mortem



2.1. Entrevista a Directores de arte¹

2.1.1. Entrevista a Carlos Garrido

Biografía

Estudió Arquitectura y Diseño teatral en la Universidad de Chile, donde tuvo clases con grandes maestros del teatro como Guillermo Núñez, Fernando Debesa, Pedro Orthous, Agustín Sire, Thomas Roessner, entre otros, con quienes aprendió las bases dramáticas y estéticas del arte escénico. El año 1962 entró al Canal de televisión de la Universidad de Chile, que por esos tiempos estaba dando sus primeros pasos, comandado por Helvio Soto, con quien ya tenía un acercamiento por el Cine Experimental, lo cual le abrió las puertas al mundo audiovisual. Dentro de sus múltiples viajes por el mundo, su paso por Cuba y su amistad con el director Miguel Littín, fue que nacieron las motivaciones para hacer cine. Desde ese momento, ha realizado como director de arte, una gran cantidad de películas como “La Tierra prometida” y “Dawson, Isla 10” de Miguel Littín y “Amnesia” de Gonzalo Justiniano, entre otras. Ha sido docente de la escuela de cine de Chile y de la universidad UNIACC, donde sigue haciendo clases.

Entrevista:

F.A: En una entrevista anterior, usted define Dirección de Arte como:

“[Aquello que] trata de la creación de los espacios concretos necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática. Propuestas desde un guión, de modo que puedan ser filmadas desde la particular visión de un director de cine.”²

Ante esto, ¿qué es lo primordial para realizar este objetivo y cuál es la función del Director de arte?

C.G: Esa es una frase de un viejo Director de Arte llamado Félix Murcia, y me gustó siempre, porque encerraba los conceptos más claros del tema y mostraba una cosa que siento que es que tenemos que aprovechar todo aquello que está inserto en el desarrollo del cine, en la historia del cine, pero que hemos desperdiciado de ignorantes y flojos. Porque la modernidad de repente tiene esa propiedad de desconocer, lo

cual me pasa constantemente con mis alumnos, donde cosas que son tan básicas se pasan por alto sin mayor cuidado. Y descubrí en ello, que nosotros –latinoamericanos, pero sobre todo en Chile–, una situación de falta de optimización de los recursos y concretización de los conceptos, lo que implica echar de nuevo andar este viejo concepto del Diseñador de Producción.

Bajo este propósito, el cual he venido implantando hace cinco años, el primer escollo que encontré fue que los productores de este país, no entendían en qué consistía este trabajo. Ellos pensaban que lo único que estaba tratando de hacer era quitarles su fuente laboral, por lo que me costó mucho hacerles entender que este concepto del diseñador de producción, es el que precisamente les facilitará el trabajo. Y los convencí dejándoles en claro lo que significaba la optimización de los recursos.

En un país pobre como éste, cinematográficamente hablando, donde tenemos serios problemas de financiamiento para nuestras películas, pobreza para encontrar soluciones y, a su vez, una pobreza visual a la que muchas veces nos somete la producción, la única forma de salir adelante es optimizando los recursos. Con esto, entonces, se promueve que cuando se tiene una concepción clara de qué quieres hacer con una película, cuando el lenguaje con el director es lo suficientemente profundo y fluido, y cuando los conceptos están claros en toda la fase creativa de dirección, arte y fotografía, sabes exactamente qué hacer y dónde vas a llegar. En donde es el director de la película, quien debe tener todo muy claro desde antes, sobre todo en nuestra industria, ya que el cine que nosotros hacemos es cine de autor, pero muchas veces nos encontramos con que los directores tienen problemas de comunicación estética y visual, ya sea porque tienen mucha preparación técnica, pero poca de la otra o viceversa. Entonces, lo más importante es que él tenga acabado el concepto, porque es lo mínimo que se le puede pedir cuando se entra al fenómeno de la producción propiamente tal.

De esta manera, empiezas a evitar el gran drama del nuestro cine, ya que como los chilenos somos muy soberbios en varios aspectos y tenemos receta para todo, uno de los problemas con los que te encuentras a la hora de hacer cine, es que comienzas a resolver todo a través de la improvisación, lo que para muchos es sinónimo de grandeza y habilidad, pero lo contraproducente es que improvisamos para salvar nuestra incompetencia.

Todo esto se solucionaría si se le diera real importancia a la etapa de preproducción, ya que por lo general, ésta etapa se pasa por alto y se le resta importancia, y no porque no se sepa la importancia que tiene, sino que no se le dan los recursos para que esto suceda de forma idónea. Esto pasa porque nos faltan rodajes del oficio, y a pesar de que manejamos la tecnología de forma asombrosa, tanto así que muchas veces vienen a probar equipos de cine a nuestro país, existe un punto flaco, que se llama producción. Este factor hace que quede confusa la repartición de cargos; porque tú sabes teóricamente, la función que tiene cada uno dentro de la producción, pero la responsabilidad final se diluye, se confunde, se pierden los parámetros, los guiones se distorsionan en el tiempo, todos hacen de todo, etc., y eso dificulta mucho el trabajo y esa complejidad es la que hay que resolver en otra instancia. Porque no se puede cortar la

¹ Las entrevistas han sido transcritas de forma literal, para captar los matices y pequeñas ideas que se van entremezclando en la conversación, pero que no se desarrollan en profundidad, dejando hilos sueltos, pero no por esto menos importantes, que den una idea de la totalidad.

² Entrevista del programa “el Arte en las películas”. Cita del Libro “La escenografía en el cine: Arte de la apariencia”



facultad creativa del imaginario de ese director que escribió ese guión, por un problema de recursos; hay que resolverlo de otra forma.

Teniendo en cuenta la historia y la tecnología cinematográfica, uno se va dando cuenta que puede resolver todas las cosas que quiere. En el cine, uno puede hacer lo que se le da la gana, pero tiene que saber dónde quiere llegar. Y eso precisamente es la optimización de los recursos, una optimización que va desde el concepto con el que tu estas trabajando, el relato que quieras transmitir y cómo todo esto se produce.

Por otro lado, creo que hay poco sueño. Ahí hay un tema netamente formativo, donde nosotros los diseñadores teatrales, corremos con una gran ventaja que nos ha dado la escuela, el teatro y los maestros del teatro, que es que tenemos un desarrollo y una capacidad de visualizar soluciones que van a veces mucho más allá de lo que tú te encuentras habitualmente en el cine.

Dentro de mi extensa carrera, una parte importante ha sido el trabajo en teatro. Durante los años que trabajé diseñando para el teatro ICTUS, y en mi etapa formativa, donde pude realizar proyectos grandes y chicos, pude curtir mis habilidades teóricas y técnicas, que muchas veces rodeaban lo artesanal, pero que son propias del oficio del teatro, y te permiten conocer no sólo el lenguaje estético y técnico, sino que te permite llamar las cosas por su nombre. De esta forma, tener la capacidad de graficar, exponer y comunicar tus ideas a través de herramientas básicas como el dibujo, los planos, las referencias, etc. Esto, sin duda, ayuda a todos los ámbitos de la producción, ya que con buenas soluciones y pudiendo expresar lo que realmente quieres hacer, te puedes ahorrar tiempo, dinero y trabajo, algo que la producción realmente agradece.

Otro factor que incide en la optimización de los recursos es el espacio. Algo que me dio mucho a la hora de trabajar en cine, fueron mis años de trabajo en la arquitectura, donde pude aprender algo que me es muy útil hasta el día de hoy: la concepción espacial. Esto tiene relación con compartir espacios dentro de uno sólo, de tal manera que seamos capaces de disociar la visualidad en espacios diferentes y, de esta forma, transformarlos en un solo gran espacio. O crear espacios ficticios o en un no espacio. Todo esto lo aprendí con la arquitectura, lo cual me ayudo mucho una vez que comprendí el oficio del cine, ya que se me hizo todo más fácil. Por estas razones, el director de arte que conocemos ahora está llamado a convertirse el nuevo diseñador de producción de la industria cinematográfica chilena.

Para finalizar, todo lo dicho anteriormente hace cuestionarme lo siguiente: ¿Cómo vas a llegar a buen puerto a la hora de realizar este trabajo si no tienes estos conocimientos? Además de los que se tienen que saber de arte y literatura. Simplemente, no se puede. Por eso, cuando me preguntan cuál es la formación de un director de arte, les contesto: primero, la observación constante de la vida; y segundo, el estudio continuo, ya que uno nunca deja de aprender, y eso es lo apasionante de este trabajo.

F.A: A lo largo de la investigación he comprobado que todo proyecto cinematográfico tiene un proceso artístico, el

cual consta de etapas e hitos que, por lo general, se repiten. Basándonos en su experiencia en “Dawson, Isla 10” y en otras reconstrucciones de época que ha realizado, ¿cuáles son los pasos o hitos que se repiten para realizar una reconstrucción de época? O más bien, ¿existe un método para hacer este tipo de películas?

C.G: Creo que los pasos están claros, ya que en este rubro existe una suerte de disciplina que se ha universalizado y nosotros nos hemos adaptado bajo ese concepto. Pero lo más importante es cómo tú, como profesional, como artista, buscas la forma de enriquecer con tu aporte al proyecto. Y sin duda, es el proceso investigativo el eje que dará este aporte.

La fase de investigación es de tremenda importancia y preocupación, desde el punto de vista profesional, más aún en las películas que reconstruyen una época, ya que su propósito radica en no traicionar la historia y el subconsciente colectivo, y para eso es necesario introducirse, en nuestro caso, mucho más allá de la edición de la historia de Chile. La visión que yo me planteo, es sociológica, política e histórica, y donde tenemos que tener la capacidad de estar al servicio de la narrativa dramática, y al mismo tiempo, poder entregar un bagaje que muchas veces es una invención, la cual, tiene que ser lo suficientemente convincente para dejarla inserta en el lenguaje. Por ejemplo, pongámonos en el caso que debemos realizar para una película, el baño de Vicuña Mackenna, o el dormitorio de Amengual en la guerra del pacífico, debemos recrearlo de tales condiciones que va ser el icono visual para el resto de las generaciones, algo que tiene una responsabilidad moral y ética de nuestra parte, por cuanto somos los intérpretes de la historia, entonces hay que hacerlo bien.

Un caso que causo mucha discusión en su momento, fue el hecho de que el actor Benjamín Vicuña, fuera quien interpretara en la serie “Héroes” de canal 13 al guerrillero Manuel Rodríguez.

Dadas las circunstancias, hablemos de nuestra responsabilidad; si el actor lo hace bien, lo hace en forma convincente y real, que el colectivo sienta que él es Manuel Rodríguez, está bien, y no es nuestro problema. Lo que no podemos aceptar es lo siguiente: primero, un vestuario, que en su forma está bien diseñado, pero su materialidad no sea la correcta; segundo, que visualmente tengamos una pésima asesoría militar para ver como se combatía; tercero, un muy mal uso de la utilería de la época, como armamento o cosas menores, puesto que quienes la maniobraban no la sabían ocupar; y para terminar, el uso de las costumbres y el lenguaje, donde se mezclaba lo estereotipado y lo coloquial, lo cual es sumamente extraño.

Sin lugar a duda, son hechos que caben dentro de nuestra responsabilidad, de ahí, que cuando uno tiene la base para discutir todos esos conceptos y ganar todas esas peleas (porque ese es uno de los problemas más grandes de los directores de arte, tener la capacidad de defender a un planteamiento, por más que involucren temas productivos y económicos) los problemas serán solventados por la investigación acuciosa que se haga sobre la época, siendo los hechos, las imágenes y las referencias, los argumentos que prueben nuestras causas. Sólo así, se verán los aportes que la Dirección de Arte le pueda dar al proyecto.



Dentro de estas etapas que bien mencionas, existe un proceso que determina la conformación del equipo de trabajo, es ahí donde reúno a todos los elementos humanos que me ayudarán a realizar el trabajo. Mi equipo de trabajo, siempre tiene como figura fundamental e imprescindible, a mi primer asistente. Quien debe ser una persona que esté absolutamente compenetrada a mi sintonía, sobretodo en el lenguaje que vamos a utilizar. Es decir, debe ser una persona que tenga un amplio conocimiento en todo ámbito, y sepa qué es lo que necesito a la hora de buscar los elementos, por ejemplo, debe saber la diferencia entre un mueble Luis XV y un Luis XVI, de lo contrario es tiempo y trabajo que se pierde. Por otra parte, el oficio y el lenguaje cinematográfico debe ser completamente acabado; desde sus trucos hasta la óptica, necesitamos un manejo completo del lenguaje. Por ejemplo, con un director de fotografía, me entiendo a través de la óptica, por ende quien me acompañe, debe estar en sintonía con lo que se dialoga y propone.

Otro cargo que siempre tiene que estar en mi equipo, es el productor de arte, quien se encarga de los presupuestos, los traslados, los tiempos, etc. todo lo que tenga que ver con las funciones administrativas del área. Esto pues, siempre trato de ser autónomo, de no depender de producción en términos operativos.

Por otro lado, lo que implica escenografía, por lo general lo hago yo, donde me expreso de tal forma que el realizador, tenga claro lo que necesito y no existan errores a la hora de ejecutar. El ambientador, casi siempre, es mi primer asistente, y todo lo que conlleva su trabajo como te lo mencioné anteriormente, luego hay una persona encargada de utilería, otra de maquillaje, otra de peluquería y otra de vestuario, todas con sus respectivos asistentes dependiendo de la envergadura del proyecto. Además, un departamento que siempre quiero esté a mi tutoría es el de efectos especiales y no de producción, ya que por lo general se involucra en mi trabajo y es bueno mantener una comunicación constante, ya que se presta para muchos errores de ejecución.

Todas las disciplinas, por más que tengan sus encargados y responsables, siempre están bajo mi permanente observación lo cual me permite tener control sobre el área.

F.A: “Dawson, Isla 10” basa su guión en un libro en donde se reconstruye el periodo post-Golpe de Estado en Chile y la acción se realiza en un lugar neutro como lo es un centro de detención. Lo llamo así, neutro, ya que su objetivo como espacio es satisfacer una necesidad: recluir a reos; se construye y ocupa sólo de manera práctica, con elementos básicos para comer y dormir; además, por ser un centro de reclusión, tiene un sin fin de limitantes que no permiten darle vida al lugar y está destinado a mantenerse siempre igual. Donde solo el ser humano es capaz apropiarse de él, transformarlo y darle da vida. Algo que se refleja después, pasado el tiempo, ya que se ve como un lugar de memoria y recuerdo.

Estas características del lugar, dificultan la evidencia de un periodo determinado por su falta de información visual. Solo algunos datos nos permiten hacer una idea del contexto, como los vestuarios y algunas referencias graficas, pero en grandes

rasgos es difícil identificar este periodo de forma visual. ¿Cuáles fueron los principales aportes de la Dirección de Arte para que el espectador percibiera la atmosfera que se vivía en esa época, y a su vez no quedarán dudas sobre el periodo en el que se situaba la historia? Y por otro lado, después de ver el resultado final, ¿cree usted que el espectador pudo identificarse con lo propuesto por la Dirección de Arte?

C.G: “Dawson, Isla 10”, es una historia de supervivencia en un lugar de reclusión, en el cual, la estructura arquitectónica del espacio, es la misma que en los demás centros de detención que todos conocemos, sólo que en este caso era más básica. Todos los interiores del centro de detención, fueron hechos en Santiago, en el antiguo Hospital San José.

Durante mi vida, he conocido mucho campos de concentración, de hecho viví en uno por un tiempo, y es como tú dices, no hay ninguna identidad y no hay otro objetivo que no sea el funcional. Cuando ves la “La lista de Schindler”, te das cuenta que en los cajones de los presos, no hay prácticamente nada, y es porque realmente es así. Todos los campos de concentración alemanes, eran iguales que estos, o mejores, ya que acá nadie sabía hacer campos de concentración (lo que hicieron los marinos, fue buscar a Walter Rauff, un Nazi que estaba viviendo en Punta Arenas, para que les diseñara este campo de detención) Entonces, desde el punto de vista de la materialidad y precariedad, no quise intervenir mucho, pero que si quería, que se viera que el material era nuevo, porque realmente fue una improvisación absoluta. No había ningún criterio, y nuestros militares no tenían ninguna experiencia al respecto. Lo que me hizo obviar el tema, en el sentido que era un lugar donde se creaba una atmosfera, pero todo pasaba a través de los personajes, de quienes vivían ahí.

Para mí era más importante que se describiera el entorno de Dawson, porque este lugar, para mí fue una sorpresa y también para los protagonistas reales de la película, y es que Dawson es un paraíso impresionante. Yo no conocía el otro lado del estrecho de Magallanes, y me encontré con una isla impresionante, que me recordaba a “La Isla misteriosa” de Julio Verne, por sus montañas nevadas, sus bosques, los lagos helados, las ocas, los castores, en fin, una cantidad de maravillas, que a los propios prisioneros, los dejaba obnubilados, lo cual era un tremendo contrasentido, porque al mismo tiempo que sufrían, la belleza del entorno, era sobrecogedora y los dejaba sin aliento. Por ende, no quise forzar esta situación, ya que los campos de concentración se van ver siempre de la misma manera, solo hay más alambre o menos alambre, y a su vez, la atmosfera del entorno castigaba a los que estaban presos como a los que estaban al mando, ya que el frío era para todos igual.

El campo de concentración no era el tema principal de la película, sino que lo importante era crear las atmósferas necesarias para que se desarrollara la historia de supervivencia de los personajes en la película. Y en ese sentido, uno tiene que tener mucha claridad, para no hacer que el trabajo de uno tenga una pretensión que vaya más allá de las necesidades propias de la narratividad, y en este caso en particular, lo importante son los personajes y ahí es donde todo el esfuerzo tiene que ir dedicado. Para dejar que lo demás sea simplemente entorno, donde la



participación de nuestro trabajo, es crear el verismo del contexto, toda la atención se la lleven los atuendos, los vestuarios y las condiciones ayuden a que estos actores logren recrear con mayor solidez sus personajes, y ese fue el trabajo de la Dirección de Arte.

En este sentido, uno de los trabajos donde influyeron las decisiones que la Dirección de Arte propuso en la película, fueron en cómo se utilizaban y se manejaban los vestuarios durante la estadía de los prisioneros en la isla. Esto se ve reflejado en la diferencia que tenía un campo de detención como Dawson, donde quienes llegaban se duchaban, se afeitaban, y la cruz roja les llevaba ropa limpia cada dos semanas, en comparación a los que vivían en campos como los del norte del país, como Pisagua o en Santiago, como villa Grimaldi, que a duras penas podían mantenerse en pie. Y esto dio cabida, para que sus vestuarios, contrario a lo que la mayoría pudo haber pensado, se mantenían limpios y bien cuidados. Esta estrategia por otra parte, se propuso para no tener problemas con el verismo histórico, puesto que si los prisioneros hubieran caído en manos de los militares, nada de lo descrito anteriormente habría pasado, ya que lo más seguro, es que ninguno de ellos hubiera sobrevivido, pero como los hechos dicen que fue la Marina, quien se hizo cargo de estos prisioneros, todas las atribuciones que se mencionaron, fueron concebidas. A su vez, ellos mismos, por la capacidad intelectual y conocimiento, fueron capaces de crear sus propios sistemas de subsistencia, como por ejemplo, tener agua caliente, que muchas veces superaban la calidad de vida de los propios uniformados.

Si hay algún tipo de autocrítica ante lo hecho en la película, creo que faltó ahondar un poco más en la historia a través de los personajes, y el desarrollo de algunos personajes. Pero sin duda, fue un aspecto muy difícil de controlar, ya que en esta experiencia me di cuenta de lo complejo que es hacer una película, cuando los protagonistas están vivos. Era muy difícil controlar el límite, donde se le debe pedir a la persona, que no se envuelva más en la historia, puesto que no deja continuar con el trabajo profesional que estábamos realizando; y es que siempre trataban de opinar o acotaban ideas de cómo se podía ver mejor alguna escena o algún look, pero al final se hacía insostenible, y no podíamos avanzar en nuestro propósito, que era hacer una película en base a la experiencia escrita en un libro. Además había que hacerles entender que esto era ficción, y no la vida de alguno de ellos en particular, o algo por el estilo, lo cual me produjo más de un problema.

F.A: Y en este sentido, ¿qué opinión le merece que la película se haya dado a conocer como un registro vivo de los hechos que sucedieron?

C.G: Es que la película, no es un documental, además, lo que paso, es algo irreproducible. En la película hay una historia subyacente que se menciona pero que no se muestra; en la jaula del campamento del lado estaban todos los prisioneros de Magallanes, donde en un principio habían alrededor de 3.000, pero al final sobrevivieron unos 600, y los prisioneros de del campamento veían todas estas muertes y las torturas. Esto hacia cuestionarse lo siguiente: que es lo que queríamos mostrar, la historia de Dawson o la historia de los prisioneros de Dawson?

Y sin duda, lo que se quería relatar era cómo el gobierno y quienes pertenecían a él, fue llevado a la fuerza a este lugar sin previo aviso, ni derecho a réplica a un lugar de detención, y así, contar las historias que los personajes vivieron en él. Pero al mismo tiempo, reconozco que si se hubiera ahondado más en los personajes, habrían mayores antecedentes de la historia, lo cual, no daría lugar a este tipo de dudas.

F.A: Durante los últimos años, hemos visto muchos proyectos tanto de cine como de televisión, que se han propuesto realizar reconstrucciones de diferentes épocas. ¿A qué cree usted que se debe esto? ¿Y cree usted que la Dirección de Arte ha tenido alguna responsabilidad en que esto pase?

C.G: Nuestro país está lleno de ideas fílmicas, y nosotros hemos ayudado de alguna manera a que se cree una confianza en nuestro trabajo y ya hay un cierto nivel de riesgo, pero al mismo tiempo nos hemos equivocado mucho.

Es el caso de la película "Prat, la historia tiene su precio", de Gustavo Graef-Marino, a quien siempre le he criticado, cómo pudo construir una imagen visual que no resiste nada, y más encima, donde se gastaron una cantidad importante de recursos asignados a la producción y a la Dirección de Arte.

Por eso volvemos a la idea que recalcamos al comienzo de la entrevista, si tú no tienes claro que es lo que quieres ver, por más que ocupes la tecnología que sea, el resultado será confuso y de mala calidad. Y la solución para eso, es optimización de recursos y Diseño de Producción.



Carlos Garrido



2.1.2 Entrevista Rodrigo Bazaes

Biografía

Nació en Iquique en 1973. Nombre destacado en el medio artístico nacional. Multifacético y prolífico creador formado en el teatro, con una importante trayectoria como teatrista, director de arte en cine y autor de puesta en escena multidisciplinaria. Desde 1995, ha trabajado acompañando a directores y autores teatrales nacionales y extranjeros; la lista incluye a Alfredo Castro, Ramón Grifféro, Juan Radrigán, Rodrigo Pérez, Víctor Carrasco, Alexander Stillmark, Raúl Ruiz, Michael Rattford, entre otros. Varias veces reconocido por la APES, en 1999 recibe la distinción Aporte al Trabajo Escenográfico. En el área audiovisual, ha estado a cargo de la Dirección de Arte para una decena de producciones locales, "Sexo con amor", "Machuca", "Fuga", "La buena vida"; ha colaborado en recreación de épocas como en "Tony Manero", y ha sostenido una permanente colaboración con Andrés Wood. Participó en el diseño de la serie televisiva "Los 80" (Premio a la excelencia del CNTV, 2008). Su trabajo autoral lo inicia con la escritura dramática, "Pelo negro boca arriba", pieza teatral que además dirigió, y que le valió el reconocimiento del público, de sus pares y de la crítica especializada (Mejor Ópera Prima 2007, FITAM) y como coguionista de "La buena vida" (Premio Goya a la mejor película extranjera 2008), cuya idea y guión originales dieron vida al filme.

Entrevista:

F.A: En otra entrevista, usted menciona que la tarea del director de arte es:

"Conceptualizar y organizar todo el material visual que va dentro de la película. Como darle una coherencia visual a un film; como establecer que esa imagen no sea solo retiniana, solo imagen plástica, sino que sea como articuladora de un relato, que sea capaz de elaborar un sistema dentro de la película en el plano de lo visual"

¿Qué es lo primordial para realizar este objetivo y cuál es la función del director de arte?

R.B: Creo que la pregunta es amplia y su respuesta debe ir tras la comprensión del fenómeno cinematográfico. En general, se tiende a desvincular la dirección artística de la disciplina madre, restándole importancia y conocimiento al cine como obra artística. Esto tiene algún alcance con que la siguiente idea: cualquiera podría diseñar para el teatro, pero no lo podría hacer ignorando el arte del teatro. Análogo sería, tratar de diseñar con un fin dramático dentro de una película, sin entender cuál es la función y posibilidades expresivas del cine como técnica y obra. Eso es lo primero; conocer el cine, su historia, su evolución como lenguaje, dominarlo tal como un músico domina el cromatismo.

El cine primero que todo es imagen. Muchos directores trabajan conscientes o no de esta idea, luego es narración, historia. Muchos quienes buscaron y buscan lo contrario, pues muchas son sus posibilidades expresivas. Si el cine es lenguaje, su forma evoluciona; ha generado reflexión, creado géneros, sub géneros, se ha ido auto construyendo y codificando. El cine es la coalición de varios sistemas narrativos; si no lo entendemos así, no lo puedes usar a tu favor, quedas desprovisto de sus claves, expresividad y potencia estética, y en ese caso, no será posible expresarte con libertad. A mi juicio, todo parte con el enamoramiento por el lenguaje del cine como experiencia, comunicación, cognición y obra de arte.

Solo entonces el director de arte puede reconocerse como un co-creador al interior de un sistema de significación –general y visual– siempre con el objetivo de alcanzar la sinergia con el resto de los lenguajes que participan de la obra cinematográfica. Cuando nos referimos a otros lenguajes, hablamos de la fotografía como columna, la puesta en escena que instalará el punto de vista, la dirección de actores, la música, el dialogo.

El cine requiere de cuatro áreas fundamentales, respectivamente a cargo del productor, el director, el director de fotografía y el director de arte. Hace tres años te hubiera respondido que eran tres, dejando de lado al productor. Pero, ¿cómo se administra y se lleva a cabo un producto tan costoso? Cuando el músico imagina en su cabeza, ve la partitura, de ahí a hacerla la realidad, aunque tendrá dificultades cuenta con formas de emular o imaginar el resultado. El cine no, necesita de un esfuerzo de inversión enorme y de un gesto conjunto irreversible.

Esto me lleva a la siguiente reflexión: Cuando se inicia el proceso, te conduces hacia la obra "que será", que "llegará a ser", pues mientras la haces, no es. Mirar con distancia el presente de la cinematografía, hace que estés siempre pensando que el resultado debe ser el mejor posible, pero ese resultado será concluido en la sala de post- producción. Cuando estás filmando, en realidad, experimentas algo que todavía no existe.

Trabajando con Andrés Wood, comencé a dar importancia y madurar estas ideas. Creo que es un director de cine completo, un artista, y su manera de crear y producir me ha obligado a detenerme en estos entuertos. Filmando "Machuca", me empujó a reconocer esta distancia entre lo que se filma y el resultado. Yendo a otro ejemplo: si estas filmando una escena que resultaba cómica para todo el equipo en el set, porque el actor improvisa agregando de su cosecha, y se volvió efectivamente hilarante, o impresionante, o de pronto la luz adquiere un halo fantasmal, y todo inspira espontáneos aplausos... Wood, se las arreglaba para tomar distancia y pensar:

"lo que tengo que sospechar siempre, es que esto que sucede ahora, no necesariamente es lo que sucederá en tres meses más, cuando lo vea proyectado en la pantalla. Atento."

Este tipo reflexiones fueron las que me hicieron repensar mi tarea como director de arte: lo que estoy viendo -y que ha tardado tanto esfuerzo para ser imaginado, diseñado y producido-, no necesariamente es lo que logro transmitir. Esa voluntad de posicionarse en la obra futura, es un ejercicio de disciplina muy exigente. Dominar las técnicas y modelos de producción, así como poner tu trabajo al servicio de otros



y de un objetivo común. El balón, en la cancha de juego, debe pasar de un lado a otro, y todos saben que sin ese traspaso de energía estratégica no se va a llegar al resultado final. No puedes trabajar sólo. Verlo de esa forma, trae consigo una experiencia satisfactoria y permite evolucionar a través de la experiencia práctica; por lo tanto, cuando reflexionamos no solo estamos haciendo cine, sino que entendiéndolo y aprendiendo en su cualidades de pieza de arte o comunicación.

Como exigencia final, yo aspiraría a que pudiésemos ponernos en un lugar y punto de vista moral también; ¿por qué y para qué lo hago?, ¿qué busco al promover, crear o colaborar con determinada película?, tan sólo para saber desde qué perspectiva puedo aportar. No es malo que exija respuesta a algunas cuestiones éticas o cuando menos un punto de vista por parte de quienes emprenden la tarea.

Una de las funciones principales del director de arte es sin duda aunar el talento de otros, hacer converger disciplinas diversas, especialidades, técnicas, artistas y conocimientos, y poder concentrar y dirigir las energías en una dirección única. No consiste en decirle al resto aquello que debe hacer, ya que el poco tiempo y ritmo de una producción cinematográfica no lo resistiría. Te podrías volver loco si intentaras dominar la infinidad de elementos que incluye un largometraje. Entonces, entra en el juego la confianza, y la confianza es proporcional a la competencia profesional, en otro porcentaje al dominio técnico, al talento y a la capacidad de cooperación conjunta. En el caso del liderazgo, este requiere de medios técnicos para transmitir las ideas y de promover la integración de ideas tras un objetivo único, un bien común, proyectado en la pieza audiovisual.

F.A: Según la investigación que he hecho a través de libros, entrevistas, y testimonios de Directores de arte, todo proyecto cinematográfico tiene un proceso artístico. El cual, consta de etapas e hitos que por lo general se repiten: primero, conocer la idea del director; segundo, la instancia donde se juntan el director, el director de arte y el director de fotografía para encontrar los parámetros generales de la película; tercero, la investigación y búsqueda de referencias; cuarto, la propuesta de arte para la película; quinto, la producción de elementos; para terminar todo, en la creación concreta de espacios y aspectos o looks de personajes, que se presentan en el rodaje.

Tras su experiencia en "Machuca" y en las demás reconstrucciones de época cinematográfica que ha realizado. ¿Cuáles son los pasos o hitos que se repiten para realizar una reconstrucción de época? O si prefiere, ¿existe un método para hacer este tipo de películas?

R.B: Ya conoces las denominadas áreas y sub áreas, y la Dirección de Arte describe el resultado visual de todas ellas en conjunto. Varios son los profesionales que trabajan para llevarla a cabo y el director de arte, que también cumple un rol administrativo, será quien imprima el componente de fe y convergencia.

Sin duda, en un proyecto de recreación histórica, la investigación es lo más importante. Las operaciones aplicadas en la recreación de

un contexto contemporáneo son *observación y selección*; en la recreación histórica: *investigación, selección y reproducción*. En Chile, han proliferado las producciones audiovisuales históricas, eso demanda la necesidad extra de proteger que el periodo de investigación y estudio sea lo más largo posible. Como la duración está asociada a los costos, se trata de un privilegio con el cual no siempre podemos contar. No sé si hay un camino mejor que otro, lo mismo con el método. En mi caso, habiendo recreado, desde "Machuca", varias décadas del Siglo XX, he tratado de proteger esta etapa. Un objetivo primordial, es entrar en la mentalidad de una época, en su espíritu cultural. Estando en la posición de los personajes, puedes ser capaz de reconstruir lugares, espacios íntimos, públicos y privados, o sus cruces. De lo contrario, me pasa mucho al ver las superproducciones gringas, que la reconstrucción histórica resulta algo artificial; logran muy pocas veces transmitir el mundo íntimo de los personajes; menos problemas tienen con los exteriores de una aldea o una gran ciudad porque lo pueblan todo. Una superproducción es igualmente fascinante porque su equipo trabaja en la perspectiva de crear un espectáculo, y eso lo saben hacer muy bien los gringos. Pero nuestro cine, está a mucha distancia de este camino -cada vez menos quizás, o a mucha distancia, si lo que queremos es crear con originalidad. Si tienes poco presupuesto, concéntrate en el mundo íntimo de los personajes.

Para "Machuca" las fuentes de la investigación fueron tres: La escasas fotografías halladas en revistas y diarios de la época, los documentales filmado en cine y el testimonio. Este último tuvo otras dos fuentes, la entrevista -relato sintético que hacían las personas que mantienen fijos los recuerdos de la década de los '70- y el relato periodístico que permitía decodificar la atmósfera, personajes y los contextos en que se movían. El guión evolucionaba en el camino y eso hizo que manejáramos muy bien la diversidad de puntos de vista.

Todos los pasos que has nombrado en tu pregunta son reflejo de la realidad y coincido contigo. La mayoría de mis procesos se han desplegado de esa forma. Aun así, cada proyecto es particular. Diseñar no solo es una operación artística, sino también intelectual. A la hora de filmar las películas lo hacen en desorden, y el jefe del equipo tiene que ser capaz de tener presente durante todo el proceso un mapa interno del trabajo que proteja los desafíos artísticos. Si le pones un puntaje de uno a diez a cada objetivo que quieres cumplir en cada secuencia, y en una lograste siete, y en otra cuatro, significa que afectará la proyección futura de lo que va quedando de rodaje. Ahí viene la tarea: lo que no lograste transmitir en una escena por razones no controlables -normalmente de la producción o el contratiempo-, debes hallar otras formas y oportunidades de incorporar estas ideas al relato en escenas posteriores, y si es que sabes exactamente qué es lo que deseas aportar. Por lo tanto, si tienes conciencia de los objetivos del arte en la película y su cualidad y función irrenunciable de Sistema y la sinergia al interior del relato global, tendrás que preocuparte día a día, de si tus propósitos están llegando a puerto.

Técnicamente, si tengo cuatro o seis "signos" que pienso lograrán construir el mundo tridimensional de un personaje, otros cinco o diez que pueden construir el contexto y personalidad de la ciudad, estaré atento, de si se han puesto en acción o si han vibrado en la situación y condiciones esperadas. Son muchas las variables que están en juego



durante la filmación; si el actor tomó partido o no, si la puesta en cámara resultó como era lo esperado, si la luz acompañó el proceso, si el director está en crisis con un diálogo, o se acerca el final de la jornada y debiste echar pie atrás, etc. Tienes que seguir guardando esas cartas hasta lograr devolverlas al mazo, por llamar de alguna forma al material sígnico con el que cuentas.

En lo personal, no descanso nunca y estoy operando a un nivel intelectual muy intenso, por lo que trato que la preproducción sea lo más visual y concreta posible, para que cada área pueda visualizar el proyecto. Mi tarea, en el mejor de los casos, será preocuparme de incorporar y poner en sentido lo producido y todo cuanto ha incluido en su gobierno el encuadre. Es bueno tratar de desenmascarar la fragilidad de tus propias ideas, si lo son, se caen solas y no será bueno ser tu propio abogado. No puedo evitar poner constantemente en crisis las ideas y pensando si son apropiadas; dejando un territorio menos claro, donde no puedes responderte, porque eso también es parte del trabajo creativo.

Mencionas que la primera reunión con el director es importante, pero seguramente, entre la primera y la última hubo una crisis enorme, donde todas las ideas que a uno o a otro les parecieron geniales, de un momento a otro ya no los son. Es algo que te puede mantener ansioso previo al rodaje y también durante, pero en mi caso, me ha proporcionado habilidades, por ejemplo, cuando algo está en duda, de inmediato pasa a la carpeta de dudas, y vista como tal, te da la posibilidad de crear un plan A, un plan B, e incluso un plan C en caso que alguno no funcione. Por ejemplo, cuando todo el mundo buscó rosas rojas frescas y al momento de verlas con el lente y la luz, te diste cuenta que debían ser de papel. Sin embargo, será buena una ley, que diga que no puedes tener más del 20% de la propuesta con dudas al iniciar el rodaje. (Me acuerdo de Meyerhold en sus ensayos sobre teatro, cuando critica al director "diletante", que no sabe bien qué ni cómo debe hacerlo, y que mientras avanza va descubriendo la forma. Fatal consejo.)

Se agradece cuando un director tiene muy claro aquello que quiere transmitir con su película, eso hace el trabajo más fluido y se llega más rápido al objetivo. A veces, desafíos más complejos o bien con etapas de pre producción muy cortas, exigen plantearse métodos más exploratorios (Es el caso de Los 80, serie de televisión que se propone trabajar bajo ciertas premisas cinematográficas pero funcionando dentro del modelo de producción de la televisión, tarea titánica).

Lo más importante es que se le se le transmita al director el método de trabajo elegido, de lo contrario no sabrá valorar por qué se llega a determinada solución, pues será su responsabilidad final tomar todos los elementos comprometidos y sacarles partido cuando los tenga frente a la cámara.

Hemos aprendido de la experiencia de "hacer cine", a entender "como se hace el cine". No estudié Dirección de Arte, ni tengo formación especializada, pero leo mucho al respecto, me mantengo informado, me rodeo de gente que conoce mejor el lenguaje, que reflexiona y que comparte lo que sabe. No se puede insistir en hacer cine sin querer conocerlo, o porque diseñas bien, o porque te aburraste de la arquitectura o porque te gusta decorar ambientes, hay que integrarse a los procesos de gestación y comprensión de su naturaleza artística y comunicacional

de éste, que implicará además lidiar con la frustración, el ritmo de la producción local, el estrés y el trabajo colectivo, condiciones para estar a la cabeza del trabajo en equipo.

Al comienzo no tenía un método, solamente la intuición y las ganas de trabajar, pero algo que siempre he reconocido como ventaja, es mi educación en el teatro, el estudio y la disciplina con la que me formé. El proceso se asemeja a la construcción de la ficción en una película a partir de los personajes; es decir, si conoces bien a tus personajes vas a poder tomar caminos y decidir. Se necesita realizar una exegesis del guión, tanto como el director debe dar el punto de vista —que funciona en dos sentidos, respecto de quien o quienes llevan el relato y cuál es su perspectiva autoral—, sólo con esos dos elementos se puede partir el trabajo del director de arte.

Está muy de moda en el cine y también en el teatro (pensemos en el teatro post dramático o en el ejercicio de muchas disciplinas en torno a la post modernidad), el cuestionar como punto de partida el texto. Creo que se pueden tener muchos puntos de partida al momento de crear una película, pero hasta el momento me acomoda partir el análisis del guión, tratando de entender su perspectiva estética, semiótica, psicológica, simbólica, etc., no siempre a nivel conscientes.

F.A: La película "Machuca", reconstruye la década del setenta, y con mayor énfasis el periodo anterior al Golpe de Estado en Chile. Durante toda la película, podemos ver un país dividido por las circunstancias políticas y sociales que vivía la época. Algo muy parecido a lo que podemos ver en el documental "La batalla de Chile" de Patricio Guzmán. Esto se evidencia en las calles, con las manifestaciones de un lado u otro, en los lugares donde vivían los personajes, donde la clase trabajadora apoya al gobierno, mientras los más acomodados hacen lo posible por obstaculizar su desarrollo, y en el colegio, donde se pretende que estas diferencias queden de lado para comenzar una nueva era, y sean los niños, los artifices de un futuro más prometedor, pero al final todo termina abruptamente para establecer sólo una posición, sin voz ni voto. Teniendo en cuenta esto, ¿cuál fue el aporte que dio la Dirección de Arte para que el espectador, de manera visual, pudiera percibir ésta división entre las clases sociales y opciones políticas? Y por otro lado, ¿de qué forma ayudaron los documentales de la época para realizar el estudio de reconstrucción?

R.B: La producción histórica puede moverse entre dos objetivos, el primero, ser fiel o no al periodo histórico. Siempre hará que estudiar en forma acuciosa el contexto de época y elegir la operación de reproducirlo, citarlo, manipularlo, alterarlo, etc.; y segundo -como en cualquier producción audiovisual de ficción-, lograr que la reconstrucción opere al interior de un sistema de significación dramático, con la dificultad de situar al espectador en otra época, ahí está lo difícil, porque el universo referencial del espectador será parcial, limitado o nulo. Nada tiene que ver con un ejercicio arqueológico que intentará poner la mayor cantidad de piezas y signos posibles para que el espectador encuentre la manera



de reconocerse; muy por el contrario, necesitamos que la reconstrucción de este contexto esté codificada por la subjetividad de la dirección artística (o del director de la película, entendiéndose que aun cuando se prescindiera de la figura del director artístico ninguna película escapará a la lectura de sus componentes sígnicos visuales, aunque se busque que sean producto del azar). Reconstrucción histórica sin subjetividad puede dar un muy mal resultado; hay que ser capaz de mirar una época desde un determinado punto de vista, puesto que es inabarcable la “realidad completa”, entonces hay que seleccionarla, consciente de las características de la puesta en escena, la estética —referida al uso del lenguaje audiovisual— y el encuadre que selecciona (diferente ha sido su aspecto a lo largo de la historia, desde el oficializado por la academia norteamericana hasta el cinemascope); sólo entonces podemos dar con los objetivos y la ambición de un resultado estético.

“Machuca” es mi primera experiencia en la reconstrucción histórica, había hecho algunos proyectos cinematográficos y mucho teatro, pero nunca una película grande y compleja. Súmale mucho cariño y mucha voluntad, pero aun sin muchas herramientas como para poder expresar todas las ideas que pasaban por mi cabeza. Al mismo tiempo, empezar a entender una maquinaria del cine, las limitaciones presupuestarias, la coordinación de muchas personas—en algunos casos más experimentadas que yo—, el porcentaje de improvisación que requiere un rodaje, etc. hicieron que fuera una película iniciática para mí. Me permitió buscar caminos, combinar arte y técnica, errar y acertar sobre la marcha. Extraje de esa experiencia mucho de lo que hoy es metodológico.

El objetivo principal era que los fondos hablaran con fidelidad y contextualizaran creando un relato activo y paralelo (la historia transcurre entre marzo y octubre de 1973, días después del golpe de estado). La primera pregunta que se me vino a la cabeza fue: ¿Si yo no viví en esa época, qué hago, por dónde comienzo? Fuimos en equipo y por etapas a la biblioteca nacional, buscamos todas las noticias de manifestaciones políticas de gran envergadura que sirvieran de posibles escenarios para el recorrido en la historia de los niños. Con los hitos sobre la mesa, comenzamos reconocer el mundo que describía a grosso modo el guión. De ahí nace el que situáramos una protesta anti golpista en el paseo Bulnes, lugar frecuente de reunión popular, entonces pudimos seleccionar los partidos que asistían. Otra protesta en el frontis de congreso nacional—ya más cerca de septiembre y el golpe de estado—, donde manifestaban las mujeres de los camioneros, agudizando el conflicto con su campaña de los pañuelos unidos.

La prensa evidenciaba sus tendencias editoriales y nos exigía procesar políticamente la información, donde unos describían vandalismo, otros la algarabía popular. La diferencia de opinión entre uno y otro, fue justamente lo que nos interesó, porque dramáticamente debíamos lograr polarizar el país y los personajes. ¿Pero cómo? ¿Quiénes son y cómo se ven los que están en un bando y en el otro?, responderse a la vez qué pasaba entre medio, con las clases medias; entonces, ¿cómo debe verse la ciudad donde circularán los personajes? Porque lo que si estaba muy claro, era que se vivía una gran efervescencia popular, expresión de un “proletariado” que buscaba la transformación social, y un sector “conservador” que se mostraba reaccionario al cambio (Esas eran las fuerzas. Teníamos el antecedente de otros contextos y

comportamiento históricos, atravesados por golpes de estado y conflictos socio-económicos, civiles y militares, como en el golpe a Balmaceda, la crisis de 1932 que desemboca en una pasajera República socialista, o la seguidilla de violentas represiones a las insurrecciones obreras que caracterizaron el infructuoso diálogo político-cívico durante toda la primera mitad del s. XX). Identificar y seleccionar, no deja de ser una tarea difícil; las recreaciones de épocas tienden al cliché o a caricaturizarse.

Por una voluntad más bien aprendida en el teatro, de leer entre líneas, y porque Andrés Wood es muy agudo en la construcción de sus personajes, tratamos de capturar los matices de la época. Creo que eso hizo que la película se llenara de lo que nosotros llamábamos “humanidad”; las protestas no se podían estereotipar, en la protesta del parque forestal o el congreso, podías ver mineros del cobre, nanas, estudiantes y gremialistas de la UC, desfilando de la mano de las brigadas paramilitares como patria y libertad, que se codeaba con el partido nacional y la DC. Ciudadanos que lograban interpretar lo que pasaba, gente con cara de pérdida, oportunistas e idealistas, todos dando condimento a la realidad (Fíjate que las superproducciones siempre tienen algo artificial, algo de estereotipo, caminos estéticos propios de los géneros en algunos casos, no en el nuestro).

“Machuca”, es un drama que intenta ser lo más realista posible. El guión que cuenta muy bien la historia, nos inspiraba recordar el espíritu del neorealismo italiano, con sus atmósferas de post guerra para contener una historia sencilla y protagonizada por niños; un cine que recordaba también la Nouvelle vague, reticente a jugar con las grandes expectativas. “Machuca” estaba narrada en forma más bien clásica, y con la ambición de construir en lo particular el reflejo de lo general, es decir, a través de la amistad —y su punto de vista— de dos niños, interpretar la historia de Chile durante 1973. Bien articulada y con algunas diferencias desde el guión original, porque aún no se sabía bien la resolución del conflicto entre los dos amigos —si se peleaban en el colegio, o si eran separados por una fuerza externa—, la solución final nos conmovió a todos, porque terminaron peleados y no hubo posibilidad de reconciliarse, lo que entonces nos obligó a volver la mirada sobre nuestro presente (2003).

Teníamos un Chile dividido —desde la diégesis de la historia por el río Mapocho—, un colegio con un origen en la realidad, teníamos el centro de Santiago, teníamos una población y un barrio de clase media alta, de alguna forma había que encontrar que estos elementos se integraran y construyeran la diégesis de la película.

Cuando investigamos el colegio Saint George, nos encontramos con fotos de un edificio muy sencillo, con ampliaciones precarias hechas con planchas de Cholguán. Esto no llamaba para nada la atención, primero visualmente, y segundo, porque el análisis que estábamos haciendo nos hizo dudar si el espectador lograría reconocer el conflicto: La irrupción entre dos mundos ajenos el uno para el otro. Dramáticamente, necesitaban ser visualizados en forma muy diferente. A partir de esa duda, fue que decidimos polarizar aún más la imagen. Es así como empiezan las asociaciones: una educación formal, más cerca de un “colegio inglés”, pero religioso, ilustrado, y comenzamos a buscar un edificio más imponente, impenetrable, expresivo, con una de tradición



privilegiada y conservada.

El IMBA, se convirtió en el frontis y el patio trasero sirvió de cancha de atletismo, los espacios entre los pabellones del internado se usaron para construir la granja de animales. Los interiores los hallamos en el campus oriente de la UC, es el caso del patio y los pasillos; la sala de clases se creó en el segundo piso de un patio trasero, lejos de una relación orgánica con el resto, entonces debimos trasladarnos con una ventana para ponerla de referencia en los encuadres.

Aquí es donde entran las necesidades de transmitir una idea puramente dramática resultado del análisis del guión, puesto que fue la única manera de transmitir la formalidad y tradición de un colegio enfrentado al cambio —y en la visión de algunos adultos- amenazado por una cultura desconocida, venida del otro lado del río.

Creando la población de Pedro Machuca, Andrés me contó que en Santiago se levantaron tres campamentos emblemáticos, dos de ellos se llamaban “La Esperanza”, otro “El esfuerzo”, si no me equivoco. Pero nunca conseguimos imágenes.

La pregunta que siguió: ¿Cómo era ser pobre entonces? Desde ese cuestionamiento acudimos a los pocos materiales de la época (fotos blanco y negro), y principalmente documentales de la escuela de cine de la U. de Chile. En el caso de las imágenes, el mundo popular era visto a través de una particular iconografía, en altos contrastes y a veces sublimada o estilizada. Desde los documentales, extrajimos la idea, que estos eran “los últimos pobres con la esperanza que las cosas podían cambiar”, respirándose una fuerte atmósfera de una posible movilidad social. Con esta respuesta, logramos imaginar una población en actividad, y a ver la tierra abierta de zanjas, alcantarillado, personas cavando, armando techos; jóvenes, niños y ancianos... una polis precaria hecha de palos y cartones viejos. El guión, no puede llegar hasta este punto de complejidades e imaginación, pero el Arte de una película tiene el deber de hacerse este tipo de cuestionamientos.

Para recrear el campamento utilizamos un sector de la entonces reciente toma de Peñalolén —hoy erradicada— que reproducía simbólicamente un similar ejercicio de empoderamiento como el que realizaron los pobladores en esos años. Muchos vecinos actuaron junto a sus familias e hijos, más de alguno usó sus propios zapatos, sus casas, sus animales, y el set de “Machuca” fue construido sobre la tierra en la fachada de una mediagua al final del pasaje. Realidad y ficción se cruzaron y mucho de la atmósfera real —incorporada tras varias visitas para diseñar la puesta en escena en una sola calle- nos sirvió para entender y retratar la precariedad con que debía lucir el mundo de Machuca.

El recorrido por la ciudad debió ser articulado por una lógica interna y consciente —por lo menos para nosotros-, para que el espectador pudiera terminar de armarla en su cabeza. (Al momento de comenzar a diseñar los exteriores nos encontramos con la dificultad de buscar espacios intactos. La mitad de ellos fueron intervenidos, redujimos o ampliamos sus dimensiones reales, maquillamos interiores, fachadas, calles, paisajes).

Así como recordamos algunas veces el pasado en blanco y negro, nunca dejé de imaginar la ciudad gris, de cemento, arquitectónicamente

brutalista y modernista, rodeada de otros edificios de estilo europeo y dando paso al hormigón armado. Naturalmente la película fue optando por un limitado cromatismo. El centro de Santiago se describe en todos los relatos y fotos periodísticas con una intensa actividad política, y para poder recrear las marchas, pancartas, aspecto y diversidad de los ciudadanos, hubo que responder preguntas en tiempo record y gracias a que logramos armar un equipo entusiasmado con el desafío, salimos adelante con buenos resultados.

Otro elemento atmosférico, es el clima de melancolía en el aire; queríamos esta atmósfera ojalá toda la película. Eso nos llevó a un tratamiento lleno de texturas evocado a través del desgaste de las cosas, los muros y el vestuario, y dando importancia a las pátinas, los cálidos, la humedad y a los materiales orgánicos. Razón de eso es que acentuamos el invierno, e intentamos mantener las calles mojadas hasta donde se pudo, que además debían lucir plagadas de propaganda y descuidadas.

La suma de estas decisiones —a veces instantáneas- fue lo que determinó la estética final película, buscando construir una atmósfera trágica y vulnerada por la mayor cantidad de factores. El desafío más trascendente, era lograr que todas estas opciones constituyeran un sistema significacional dentro de la película; histórico y estético a la vez. Se trataba de conseguir que la película, que transcurría en 8 meses —entre Marzo y Octubre de 1973-, reflejara el proceso de transformación de los tres años de la Unidad Popular. Es decir, en el inicio, el relato propone un país medianamente estable, donde aun es posible comprometerse con la credibilidad del argumento, que promete integrar a los pobladores al “Colegio Saint Patrick”. Finalmente, el contexto se vuelve amenazante e inestable y de esta forma todo se va deteriorando debido a las tensiones sociales, el orden, los muros del recorrido, etc. hasta llegar a un punto en que no hay manifestaciones públicas, ni de un lado ni de otro y la “limpieza” se ha transformado en una metáfora del orden. La fotografía a cargo de Miguel Joan Littín, recrudesció y los colores se van poniendo cada vez más desaturados y contrastados. En el epílogo de la película, Infante atraviesa la seguridad de un calle antes de entrar a su nueva casa y con ella a una nueva estructura familiar. Sinónimo de esto es la sala de clases, los muros pintados y las calles desocupadas. De la población no ha quedado rastro y todo dice que un lado de la historia ha sido vaciado.

En cuanto a los documentales, fueron fundamentales revisar las dos primeras partes de “La batalla de Chile” de Patricio Guzmán (Poniéndole pausa al VHS lográbamos sacar una foto a la pantalla y poder trabajar ahorrando procesos y tiempo, no teníamos cámara digital). De años posteriores el libro propagandístico “Chile Ayer Hoy” (Editora Nacional Gabriela Mistral) sirvió de inspiración porque recorría lugares claves de la capital comparando el Chile de Allende con los resultados civilizadores de la junta militar. Todo fue recogido de documentos fidedignos. Justo en la mitad de la película apareció en el set un libro sobre Allende que aportó un par de ideas precisas. Hoy en día es más fácil hacer una película sobre este periodo, en ese momento fue pura intuición, confiar y explotar al máximo una fotografía en un diario viejo, donde era imposible identificar colores; mirábamos con una lupa y buscábamos diferencias entre grises para especular, por ejemplo, si los semáforos o los buzones de correos eran rojos, verdes o amarillos, y qué amarillo. Cosas así de sencillas no tenían una fuente que nos lo confirmara, ni la dirección de tránsito;



razón de por qué los testimonios ciudadanos fueron tan valiosos (Hoy sería otra la historia, todo está en imprentas o subido a la red).

F.A: Durante los últimos años, hemos visto muchos proyectos tanto de cine como de televisión, que se han propuesto realizar reconstrucciones de diferentes épocas. ¿A qué cree usted que se debe esto? ¿Y cree usted que la Dirección de Arte ha tenido alguna responsabilidad en que esto pase?

R.B: No creo que mi opinión acerca del negocio de la televisión sea interesante, tampoco tengo la competencia para darla. Es básico lo que puedo agregar: sus motivaciones son de orden económico. O hay una explicación más simple, acabamos de vivir un evento cultural llamado “Bicentenario” y todos quisieron volver a mirar atrás, probablemente para poder encontrar algunas ideas de la identidad nacional.

El recreación histórica —en este caso en la televisión- resulta a veces un subgénero utilitario, ayuda justamente a mirar el presente y cotejar la persistencia o anacronismo de algunas ideas culturales, con la ventaja de que es un medio masivo. Pero hay que ser directos y reconocer que no por hacer demasiadas producciones históricas, se confirma que tengan sentido o que lo estemos haciendo bien. Veo muchas veces —conociendo un poco mejor los procesos, limitaciones presupuestarias y objetivos de muchas de estas producciones que han invadido la programación de televisión, otros la cartelera de cine en los últimos años-, que sus resultados son muy deficientes, y a veces no están a la altura de sus propósitos; me atrevo a dudar si esto necesariamente es positivo. Personalmente, le tengo mucho respeto a la etapa de investigación y estudio. He visto como la realidad obliga a producir —en el caso de la televisión- capítulos en menos de una semana, incluso días. Las películas a veces resisten más y logran mejores resultados con las ideas más maduradas y la voluntad de los equipos.

En el caso de la proliferación de producciones televisivas de este tipo, ya es pedirle demasiadas peras al olmo, cuando a muchos canales les basta con levantar una programación histórica a bajo costo; estas, que no son motivaciones muy nobles, pueden impactar negativamente. Es el caso de otros, donde los logros han sido muy positivos para haber funcionado en ese contexto.

No tendríamos porque no pensar que estos espacios son valiosos, y pueda considerárseles como una de las pocas oportunidades de auto representarnos, de procesar cierta imaginaria colectiva. Las teorías de las “representaciones sociales” señalan que estas pueden dar sentido de identidad y permitir comunicarnos mejor.

No veo problema en la distancia referencial, mientras se admita que la tiene, pero cuando ésta se instala y es validada como una recreación histórica —a veces hasta servir de material educativo- se está debilitando un patrimonio. En los resultados más desprendidos y menos arqueológicos, una cosa es la “re interpretación” o la “inspiración” para dar con la época y otra es que se haya hecho con absoluta falta de rigor o idoneidad. Suelen ser bellos y preciados los resultados sensibles y meticulosos, más aun si logran adquirir dimensión artística a través de

la subjetividad con que instala su discurso.

El caso de la serie Los 80, que ya intenta producir su 4ta temporada, tiene propósitos algo inusuales en la televisión. Logró entrar en esa industria después de muchas reticencias, porque los guiones anunciaban acuciosidad, un ritmo pausado y atípico para el televidente, había que construir un set y exteriores que —aunque muy limitados— planteaban una producción costosa. A pesar de todo eso, logró el espacio y la audiencia respondió tan positivamente que la serie dura hasta hoy.

Desde la lectura del primer guión me quedé encantado con los personajes, y entonces acepté entrar a una modelo de producción totalmente desconocido. La mayoría del equipo tenía experiencia en el cine, juntos y por separado, y tratamos de transmitir y adaptar nuestros métodos a estas nuevas condiciones (incluido el desafío de dos cámaras y el soporte digital. Los presupuestos son ajustados; se graba en 10 días promedio cada capítulo, producidos por Wood Producciones. Se debe delegar y confiar en el talento, sensibilidad y fortaleza del equipo porque el ritmo de la TV es difícil de sobrellevar. Donde debe haber dos personas hay una, y donde queremos un diseñador hay un meritorio). Aunque cada vez es más difícil equilibrar sus expectativas comunicacionales y artísticas con las económicas, creo que la serie planea llegar hasta el arribo de la democracia a fines de los 80.

Cine o audiovisual como un lenguaje, lo importante es lograr articular y nombrar los desafíos artísticos del diseño del arte, aspirar a la constitución de un sistema, entendido este como la articulación de un relato visual que potencia el argumento y que nace del fiato de un equipo multidisciplinario.



Rodrigo Bazaes



2.2 Método de trabajo para realizar una Dirección de Arte

Antes de dar a conocer el método de trabajo que esta investigación cree conveniente para realizar una Dirección de Arte, es necesario aclarar que lo que se propone, es solo un camino a seguir y en ningún caso, el único o el que asegura buenos resultados.

Por esto, es deber de cada director de arte buscar su método de trabajo, ya que al igual que un artista visual, un diseñador o un arquitecto que tiene sus tiempos de organización claros y técnicas de creación ya probadas, el director de arte también debe tener los suyos.

En consecuencia, lo que se pretende al mostrar éste método, son las instancias que exige todo proceso de Dirección de Arte a quienes por primera vez se enfrentan a este trabajo.

Para realizar esto, intentando emular la idea del sistema (y que esta investigación sea en sí misma uno) ocuparemos la información extraída desde las entrevistas a los directores de arte Carlos Garrido y Rodrigo Bazaes, ya que sus experiencias y métodos de trabajo en películas que reconstruyen épocas, nos aportan mucha información sobre las etapas que este proceso tiene.

Teniendo en consideración estos aspectos, la propuesta de método es la siguiente:

Primera reunión entre el director y el director de arte. Presentación del proyecto por parte del director, donde se conversan las ideas que éste tiene y los principales objetivos que aspira lograr.

Reunión de jefes de área. Luego de que todos los jefes de área conocen el proyecto, hay una reunión general donde se establecen los presupuestos, los tiempos que demandará la producción, los equipos técnicos que se ocuparán (cámaras, fuentes lumínicas, efectos especiales, etc.), el número de componentes de los equipos y, también, donde se fijarán los parámetros generales de la película como colores, objetivos estéticos y dramáticos que se esperan del proyecto. Se inicia la producción propiamente tal.

Conformación de los equipos. Cada jefe de área tendrá la opción de establecer cómo quiere conformar su grupo y quiénes serán los que participen en él, siempre teniendo en consideración el presupuesto y la envergadura del proyecto, ya que estas variables son las que determinan el número de integrantes que habrá en cada uno. Por lo general, el director de arte desde el día uno comienza su trabajo reclutando a los encargados de cada departamento del área, para que una vez ya realizada la propuesta de arte y la programación de la producción, ingresen los ayudantes de cada departamento.

Investigación y búsqueda de referencias. Una vez que los encargados de los departamentos están a disposición del director de arte, se realiza la propuesta. Y si bien el director de arte tiene una idea general de la propuesta, ya que tiene los objetivos generales de la película, es labor de cada encargado confeccionar una propuesta para su departamento. Es ahí donde la investigación juega un papel fundamental, ya que de la cantidad y calidad de información recopilada,

dependerán los principales argumentos de lo propuesto. A su vez, es imprescindible que cada encargado proponga ideas y soluciones a los desafíos que tiene el proyecto, ya que el director de arte es un creador, pero sobre todo un editor de ideas. Es una etapa de mucha discusión y trabajo de mesa.

Producción de elementos Hecha y confirmada la propuesta de arte con el director, comienza la producción de elementos. Es en esta etapa donde entran los asistentes de cada área, ya que es su labor, junto a los encargados de los departamentos, encontrar los elementos concretos a los cuales se refiere en la propuesta de arte. Por ejemplo, si hay que confeccionar un traje de época para un personaje, es labor del asistente de vestuario, buscar y proponer las telas que él crea se necesitan para realzar el vestuario. Por ésta razón, es necesario que quienes integren el equipo de arte, desde el director hasta el último asistente, sean profesionales capacitados, que tengan conocimiento de cultura general y también, características propositivas a la hora de resolver las necesidades de la película.

Concretización de propuesta de arte y Planificación de rodaje. Cuando la mayoría de elementos requeridos fueron producidos y el plan de rodaje llegó a manos del equipo, se realiza la última etapa de la preproducción. En esta etapa, se comienzan a definir y concretar todos los aspectos que conciernen a la Dirección de Arte, como el look de los personajes que incluye vestuario, maquillaje y peluquería, las locaciones y las transformaciones que Ambientación deberá realizar y la utilería definitiva de los personajes. Además, el director de arte junto al productor de arte, teniendo claro el plan de rodaje, habrán de hacer una rigurosa planificación del trabajo, que incluye las entradas y salidas del equipo en las locaciones a filmar, el transporte de los elementos, el presupuesto a ocupar y determinar quiénes serán los encargados de realizar el trabajo. Es un periodo de muchas reuniones concluyentes, ya que se está *ad portas* del rodaje.

Rodaje Es acá donde la propuesta y la planificación tienen su prueba de fuego, ya que jornada tras jornada se verán los resultados del trabajo hecho en la preproducción. Esta etapa no es para discutir o analizar el trabajo, sólo se debe actuar. Si bien ningún cambio debería llevarse a cabo, porque todo fue dado a conocer y aprobado por director, director de fotografía y productor general, en todo rodaje hay situaciones que no se pueden prever y que requieren un cambio de planes y soluciones inmediatas. Y es ahí donde todo el equipo debe aportar para que esto salga de la mejor manera. Por lo general, el director de arte, primer asistente, el productor y un encargado por departamento, se encuentran en el set verificando que todo esté bien a la hora de filmar, mientras los demás integrantes del equipo se encuentran preparando la locación, los vestuarios, la utilería, el maquillaje y peluquería de los personajes.

Post producción. Se dice que el trabajo de la Dirección de Arte concluye una vez terminado el rodaje, lo cual muchas veces ocurre, pero en otras, durante la postproducción, el director de arte debe supervisar los efectos digitales que tiene la película para así darle la unidad visual que ésta debe tener. Y es que el trabajo realizado por la Dirección de Arte se puede ver entorpecido por estas técnicas, controlando estas decisiones *in situ*.



2.3 Género Histórico y Análisis de películas

La década del '70 ha sido uno de los periodos de nuestra historia que más veces se ha reconstruido y llevado al cine por nuestra industria cinematográfica. Los hechos y circunstancias políticas acaecidos en esta época, sumado al gran interés de los directores por dar a conocer su visión sobre un país convulsionado, han sido algunas de las razones del porqué se vuelve a mostrar ésta período. Prueba de esto son las películas "Dawson, Isla 10" (2009), de Miguel Littín; "Tony Manero" (2008), de Pablo Larraín; y "Machuca" (2004), de Andrés Wood, las cuales, a través de historias de personajes que coexisten dentro del complejo contexto que vive el país y hechos verídicos que sucedieron durante la década, reconstruyen y dan a conocer momentos históricos del periodo.

Cada una de estas películas causó un gran revuelo a la hora de presentarse a la sociedad chilena, ya sea por la forma en que se dio a conocer al público —a través de los medios de comunicación o por el boca en boca que produjo su estreno—, ya sea por la empatía y desconocimiento que éste tema provoca en la gente, lo que hace que algunos vean la película para recordar cómo fueron esos tiempos y conjugar emociones y otros para conocer cómo sucedieron los hechos, subyugados a la postura de los realizadores.

Pero lo relevante de estas películas y lo que a esta investigación le compete, es el hecho que todas reconstruyeron un periodo de nuestra historia, algo que les permite ser parte del género histórico chileno. Bajo este prisma, un factor que enriquece la elección de estas películas es que cada una de ellas tiene una visión particular y única sobre la década, lo que nos da la posibilidad de tener tres puntos de vista diferentes ante un mismo periodo.

Estas características, como se dijo en la introducción del capítulo, nos permitirá trabajar con ellas de la siguiente manera: al comienzo, se verán aspectos generales del género histórico y se propondrá una clasificación que describa las diferentes formas de afrontar un reconstrucción de época. Después, dando a conocer la información de la película, artículos de prensa, la sinopsis o reseña argumentativa, y otros datos que proporcionan personas que trabajaron en ellas, daremos a conocer la forma en que las películas se presentan al público. Esto permite que cada una de las películas pueda ser inscrita dentro de una determinada categoría, lo que ayudará a la comprensión y orden del análisis. Luego, se realizará un análisis que demuestre porqué estas películas se incluyen dentro del género histórico, teniendo en cuenta los objetivos y motivaciones del director y, por consiguiente, explicar el porqué se les asoció a una determinada categoría en la clasificación del género.

La información que éste análisis nos provea, sumado la opinión personal del investigador y otras fuentes especializadas, darán cabida a la realización de una crítica enfocada a juzgar el trabajo realizado por la Dirección de Arte en cada una de las películas, donde veremos de qué manera se relaciona y son coherentes las palabras del director y la forma

en que se da a conocer el proyecto en comparación al resultado final que tuvo la película y, más específicamente, al aporte que dio la Dirección de Arte para que este vínculo se demostrara.

Por los objetivos que esta investigación tiene, no se analizará si el lenguaje cinematográfico es el adecuado o si la interpretación de actores es la correcta. Son otras investigaciones y personas las capacitadas para hacer este tipo de análisis; aquí nos limitaremos al resultado que tuvo la película como trabajo de reconstrucción de época y aspectos relacionados con la Dirección de Arte.

Aspectos generales del cine histórico.

Una definición apropiada que permite trabajar muy claramente al Cine Histórico como género cinematográfico, es la que nos presenta Luis Oribes Laborda, en su tesis doctoral "*La historia en la cinematografía americana*" (2007) dice:

"El cine histórico es el género cinematográfico que de forma más diáfana se relaciona con la historia. Su propósito, de hecho, es reconstruir algún acontecimiento histórico o recrear una época de mayor o menor lejanía temporal; o, en su caso, acercarse a la vida de un personaje de singular relevancia o bien otras tantas motivaciones que encontramos, a poco que prestemos atención, en la multitud de obras que ha dado el género. No obstante, los géneros son tan diversos y flexibles que entre muchas películas que podríamos incluir en la retahíla de obras de reconstrucción histórica, hallamos biografías, películas bélicas, dramas e incluso películas religiosas o westerns"³

Este género cinematográfico, pues y como menciona la cita, tiene una gran cantidad de exponentes y motivaciones, por lo que sería materia de toda una nueva y amplia investigación hacer una clasificación exhaustiva de las películas donde distintos periodos de la humanidad han sido representados. Lo que sí podemos clasificar y mostrar con ejemplos concretos, es la opción que un director puede tomar a la hora de reconstruir una época, basándonos en unos cuantos ejemplos.

El cine histórico, al igual que todos los géneros cinematográficos, está a cargo de un director. Dependiendo, entonces, de la opción que adopte este realizador y la forma cómo se reconstruirá una época, que el proyecto podrá ser clasificado entre tres diferentes modos de afrontar una reconstrucción de época: la historia como argumento; la historia como contexto; y la historia argumento – contexto. Ya que como escribió Rafael Sánchez:

"El Arte tiene el mágico poder de transportarnos al momento presente de aquellos personajes. La historia, como ciencia, debe narrar los hechos en pretérito"⁴

3 Laborda Oribes, Luis. "La historia en la cinematografía americana". Tesis doctoral. Barcelona. 2007. Pagina 279.

4 Sánchez, Rafael. Op. Cit. 33p.



2.3.1 La historia como argumento.

<<La historia se convierte en el motivo más significativo de la película, por cuanto pretende recrear un episodio del pasado con el mayor rigor posible>>⁵.

La historia como argumento puede ser vista como la “reconstrucción de época documental” y se muestra al espectador como un relato de los hechos tal cual sucedieron en la historia. Es acá donde los directores y quienes trabajan en el film, se preocupan de que cada parte de la reconstrucción sea fidedigna y verosímil a la época representada: acciones de actores, la luz de los espacios y los elementos que compongan el set y, lo más importante, que las situaciones se den a conocer como lo dice la historia. La suma de todas las miles de decisiones y elementos debe remontar a una cierta época con precisión, buscando que el ambiente que devela el film introduzca e identifique al espectador con aquel período.

Para realizar esto con precisión, existen diferentes fuentes de información donde se puede extraer la esencia de una época y los diferentes elementos que la componen. Entre estas fuentes, las más utilizadas son los documentales, las imágenes, los testimonios de la gente, los libros, las fotografías, Internet y las obras de arte de la época. Es deber de cada director de arte, buscar la fuente que más le acomode para realizar esta investigación. Lo que siempre debe tener en cuenta es que la veracidad es lo más importante en este tipo de reconstrucción.

“Dawson, Isla 10”

Análisis

Como se dijo en la entrevista realizada al director de arte de esta película, Carlos Garrido, la postura que pretendía tomar la película no era de ser un testimonio exacto de los hechos tal cual sucedieron en el pasado, sino más bien una historia de personajes. Pero la forma cómo se presentó al espectador, resultó siendo totalmente lo contrario. Como veremos a continuación, existieron frases de los protagonistas a la hora de hablar y presentar la película que nos develan que su intención no era otra que revivir la historia y mostrar todo lo que se vivió durante ese momento histórico. A su vez, el que se ocupara un libro testimonial como carta de presentación, hace que uno como espectador quiera ver lo mismo que se describe en el relato de los hechos, para así conocer los acontecimientos desde un punto de vista que no tiene la censura que se espera de un libro común de historia, sino que tiene la verdad de un protagonista de ese relato.

El 9 de Junio del 2009, la editorial Pehuén lanza, en el centro cultural



Fotograma “Dawson, Isla 10”

Palacio de la Moneda, la undécima edición del libro “Isla 10”, este es un libro, donde el exministro del presidente Salvador Allende, Sergio Bitar, narra los duros momentos que él y sus compañeros tuvieron que sobrellevar en uno de los antiguos campos de detención del régimen militar luego del golpe de estado de 1973, la isla Dawson. Entre los asistentes a éste lanzamiento, se encuentran el director de cine Miguel Littín y el actor Benjamín Vicuña, quienes, a mediados del 2008, habían rodado una película que se basaba en los hechos que relata este libro, llamada “Dawson, Isla 10”.

El director Miguel Littín tuvo la tarea de trasladar los personajes, hechos y lugares que aparecen en el libro para revivirlos y mostrarlos en el cine. De esta forma, y al igual que en muchas otras películas, la información sobre los hechos del pasado se basan en ejemplos extraídos desde la literatura. Un caso conocido de este tipo de películas es “*Barry Lyndon*” (1975), de Stanley Kubrick, quien toma el argumento del libro “*The Luck of Barry Lyndon*” (1844), del autor inglés William Makepeace Thackeray, para realizar uno de sus deseos más ambiciosos dentro de su extensa carrera: reconstruir y filmar el siglo XVIII. El resultado

5 Laborda Oribes, Luis. Op. Cit. 280p.



fue (y es, mejor dicho) uno de los íconos de la cinematografía mundial, por el grado de exactitud que alcanzó la película a la hora de mostrar las imágenes y lugares de ese período.⁶

Así, la película “Dawson, Isla 10”, se presenta a través del tráiler como una historia basada en hechos reales, que a su vez ocupa los mismos nombres de quienes vivieron en esa época como personajes principales, para relatar los acontecimientos, intentando con esto la mayor cercanía a la verdad posible.

Del tráiler también comprendemos que gran parte de la acción sucede en el campo de reclusión y que es ahí donde los prisioneros viven en el más profundo olvido y tienen lugar todos los momentos de angustias y pesar que relata la historia. Además, se presenta el dilema que tienen los militares —por la cantidad de reclusos que hay en el lugar—, hecho que motivó más de un conflicto entre las autoridades.

Para concluir esta descripción, debemos mencionar que la película revela imágenes de la época donde se ven pasajes de los hechos ocurridos en Santiago, junto con una recreación de los momentos en que La Moneda fue atacada por los militares y donde se conciben los precedentes de la muerte del presidente Salvador Allende.

El director, en un artículo publicado en la revista *Moving Pictures*⁷, le da una importancia relevante a lo sucedido en la isla Dawson, y de sus palabras se desprende una notoria intención por transmitir las emociones que los personajes vivieron en este periodo tal cual sucedieron. A la vez, la no variación de los nombres de los personajes nos revela que el director quiere reconstruir los hechos de la forma más veraz posible, planteándolo frente al espectador —y sobre todo al espectador chileno, que conoce a gran parte de los protagonistas— como la verdad, intentando esconder el aparataje cinematográfico al receptor. Y tal como dice el actor Benjamín Vicuña, protagonista de la película, en una entrevista *“Esta es una película que contribuye a la memoria, a saber de dónde vinimos para poder también construir un futuro mejor y no volver a equivocarnos”*⁸.

Sin duda, estas palabras nos dicen que la película pretende ser un verdadero registro de todo “lo malo” que ocurrió en ese lugar, buscando que la proyección de sus imágenes sean, paradójicamente (ya que son rescatadas y revividas por alguien que no quiere que vuelvan a ser vividas), la última vez que ocurran.

Mencionando estos antecedentes, estamos en condiciones de afirmar que ésta película se enmarca dentro del género histórico que pretende mostrar los hechos exactamente como transcurrieron en el pasado. Al saber esto, la Dirección de Arte debe ser muy rigurosa ante la reconstrucción de época. Todo el material visual que se debe en las imágenes de la película, debe ser cuidadosamente expuesto al espectador y coherente con la historia, para que no haya dudas sobre el

6 Véase el capítulo dedicado a Barry Lyndon en la entrevista a Ken Adams, diseñador de producción de Stanley Kubrick. Frayling, Christopher. “Ken Adams, The art of production design”. Faber and Faber Limited, Londres, 2005.

7 “The reasons for filming Dawson, Island 10” escrito por Miguel Littín en la revista *Moving Pictures* en Enero del 2010.

8 Entrevista realizada a la revista Magazine de canal 13, el 21/07/2010

tiempo y espacio en el que se presentan las acciones.

Crítica

La Dirección de Arte, en las películas que reconstruyen épocas para retratar un hecho tal como sucedió en el pasado, debe ser capaz de hacer una verdadera reconstitución de escena. Pero no de las escenas que el espectador conoce y que los libros de historia nos cuentan, ya que esas imágenes se han visto a través de otros medios como la televisión, las revistas y los documentales. Hacer tal, sería redundar en la memoria histórica, no reconstruir. Por esto, la Dirección de Arte debe estructurar las escenas que el espectador nunca ha visto, ya que no conoce los motivos o huellas que provienen desde la primera fuente. El espectador está cansado de que sea siempre lo mismo lo que se debe de un hecho, cansado de que no haya nada nuevo que mostrar, cansado de que no le surjan nuevas interrogantes y/o aristas desde el cual abordar una realidad pasada y, cansado, a fin de cuentas, de no “ver” la realidad que se le presenta.

Al caso, entonces, vienen las palabras del director teatral, Alfredo Castro, al referirse a su obra *“Historias de la Sangre”* (1992):

*“La puesta en escena como un crimen contra lo esperado, escenifica aquello que el espectador jamás pensó ver o escuchar, aquello que no sucedió, lo imposible de nombrar, la ausencia, la pérdida, el paso del acto homicida, esa escena imposible de escenificar, por ser tan real.”*⁹

Aquí, y aún cuando estas palabras tengan su contexto —e involucre otro formato o expresión artística como es el teatro—, la esencia de lo dicho por Castro tiene el mismo objetivo que propone la reconstrucción de época como argumento; volver al motivo donde se origina el relato, para construir estas imágenes y una visión de la realidad no tergiversada por quienes cuentan la historia de una manera, para ocultar otra. Es necesario, pues, que la investigación por parte del director de arte, sea rigurosa y propositiva; rigurosa, ya que debe encontrar lo que nadie más puede encontrar del pasado, y para eso debe trabajar, hasta llegar al lugar donde nace todo, y a partir de ahí reconstituir los hechos. Y propositiva, porque debe ser un editor de la información que recopile, pensando siempre en aportar algo nuevo, tanto al relato del argumento e historia como a la construcción de la imagen que el espectador tiene sobre un periodo determinado.

Sin duda, un elemento que ayuda y permite a realizar esta construcción del pasado en imágenes, son las huellas que deja el ser humano en los lugares que vive. Es ahí donde se encuentran los vestigios del pasado y las herramientas que permiten reconstruir la escena. Y en aquellos lugares, que por diferentes razones, ya no están y las huellas desaparecieron, son los relatos y palabras de quienes vivieron esa catástrofe, las encargadas de develar el pasado, para que de esta forma el cine las convierta en imágenes.

9 Castro, Alfredo. Ensayo “La puesta en escena como un lugar del crimen: Reconstruir la escena” Archivo PDF, www.teatrolamemoria.cl



Para hacer una analogía entre los que sucede entre el las huellas del hombre y la construcción de imágenes, podemos citar a Antonin Artaud. Quien por su pensamiento y poética, ocupa su cuerpo como receptor de todas la huellas que provoca su vida. Donde el cuerpo-carne es el recipiente de sus actos y el más fiel registro de su obra.¹⁰

La relación espacio-personaje se debe considerar en toda Dirección de Arte, y una reconstrucción de época no es la excepción. En el caso de "Dawson Isla 10", gran parte de la acción se sitúa en un centro de detención, el cual, es un espacio difícil para trabajar para la Dirección de Arte, ya que debe estudiar mucho y tomar varios riesgos a la hora de mostrarlo, por su peso emocional y complejidad en cuanto a construcción de imagen.

Al comienzo, vemos cómo los prisioneros llegan a este lugar, confusos y sin tener conocimiento de dónde se encuentran, ya que sus cabezas están cubiertas, pero súbitamente, al enfrentarse al militar de ejército que está a cargo, se les comunica que están en la isla Dawson.

Pasado el tiempo, se desarrollan acciones parceladas de los prisioneros durante el paso que tuvieron por él. Donde se muestra el diario vivir de los personajes y los duros momentos por los que se les obligó pasar.

Y al término, se muestra cómo se van, ya cansados de tanto sufrimiento y angustias que soportar durante la estadía en este centro de detención.

Pero en la película no podemos ver el desarrollo que tuvo éste espacio luego del paso de los prisioneros por él. En ningún momento se le da la real importancia el espacio, sino bien, se presenta como un centro de detención que tiene las características básicas del lugar y cumple con los requisitos de la historia, pero se queda sólo en eso, dejando de lado el desarrollo que un espacio como éste hubo de tener.

Esto sucede ya que ni la Dirección ni Dirección de Arte se preocuparon de mostrar la relación de los personajes con el espacio que habitan. Se le da mayor importancia a la magnitud y belleza del lugar, para dejar de lado los detalles y vínculos que existieron entre los prisioneros y su entorno más próximo, el campo de concentración.

La entrevista realizada al director de arte de la película, Carlos Garrido, así lo comprueba, cuando nos dice que la importancia radicaba en el entorno y no en el campo de concentración como tal. Al mismo tiempo, nos da a conocer, que no hubo un mayor interés por mostrar la vida, los duros momentos, la violencia, la realidad de los prisioneros, para así mostrar los tiempos buenos, como cuando el militar les regala comida, abrigo o los deja descansar a la hora de trabajar.

Esto hace que surjan diversas preguntas: ¿Es que no había violencia? ¿O todo fue ayuda humanitaria y buena voluntad de los marinos? ¿O los prisioneros estaban felices por la belleza del lugar donde estaban presos, independiente del frío? Personalmente, no lo creo.

Por otra parte, el darle la tarea a la naturaleza es una fácil forma de abordar un trabajo. Simplemente se trata de componer planos bellos donde se dé a conocer la grandilocuencia del lugar y dejar atónitos a los

espectadores por su sobrecogedora perfección, pero no existe un relato interior que nos permita hilar las imágenes que se nos están presentando, lo que produce una obviada y poco desarrollo del material visual que se nos está presentado.

Además, al no ocupar el espacio como acumulador de registro, las vivencias de los personajes demuestran la falta de estrategias para visualizar el vínculo entre ellos y el lugar habitado. Y por más que en el presente este espacio ya no esté y los registros que las personas dejaron en el lugar se hayan desvanecido, los recuerdos y detalles de sus acciones quedan en la memoria. Y es ahí donde la reconstrucción de época y la Dirección de Arte debe llegar al vestigium: que en éste momento no existan huellas en el lugar, no quiere decir que en su minuto no las haya habido.

Me parece profundamente extraño que los prisioneros hayan permanecido durante todo ese tiempo sin perpetrar sus emociones, sus vivencias, sus recuerdos en el lugar. Más aún, considerando el comportamiento humano y sus reacciones ante situaciones tan extremas como esta.

El ejemplo más común es el que vemos día a día en las cárceles. Por todos lados hay registros de quienes viven ahí: sus emociones escritas en las literas, sus recuerdos impresos en las paredes, las autoflagelaciones en su cuerpo... Y por más que sea mínimo el espacio y las limitaciones sean infinitas, el ser humano se las ingenia para en el detalle más mínimo impregnar sus sentimientos y adueñarse de donde vive.

Al mismo tiempo, el cine ha sido un gran medio de registro, que permite ver cómo los hombres viven en estos espacios de detención, especialmente, aquellas asociadas a la Segunda Guerra Mundial y los horrores que sucedieron en lugares como Auschwitz o Dachau, donde podemos encontrar otra fuente de información sobre estos lugares y el comportamiento de los personajes.

En la película no se toman en cuenta estas herramientas y mediante la decisión por mantener la esencia del lugar y no quebrantar sus leyes, la opresión se pierde. Así también, el poco riesgo que los creadores tuvieron a la hora de mostrar la realidad, dejó fuera uno de los aspectos innatos de la conducta del ser humano, como lo es apropiarse de un espacio.



Fotograma "Lista de Schindler" (1993) Steven Spielberg

10 Artaud, Antonin. "Van Gogh el suicidado por la sociedad" precedido de Antonin Artaud el enemigo de la sociedad, por Aldo Pellegrin. Editorial Argonauta. 1971



Grosso modo, la historia de los personajes no se refleja en el lugar y sus huellas no se imprimen en él, lo que deja a la Dirección de Arte sólo en un plano de realización de espacios más que en un aporte al relato visual de la historia.

El resultado es una Dirección de Arte poco arriesgada y poco creíble, que sólo cumple con instalar lo necesario para realizar la película, pero no aporta nada nuevo. Las imágenes son las que todos imaginamos sobre la época –de hecho, se ocupan imágenes que vemos en programas de recuerdo del golpe de estado, las que se han repetido una y otra vez a través de la televisión–. La composición de los planos, sobre todo en aquellos en que se privilegia el paisaje del lugar, en nada aporta al relato de la historia, ya que se acaba el recurso en las primeras imágenes de la película. Pero no vemos algo que impacte o haga remecer al espectador, lo cual es una lástima, porque un espacio y tema como éste, por mas difícil que sea para trabajar, entrega muchas opciones a la hora de crear un concepto y tomar riesgos a la hora de mostrar una historia.

Según mi impresión, esto es consecuencia de un trabajo de parte del director (Miguel Littín) poco osado a la hora de mostrar los hechos tal

cual sucedieron en la época. Ya que, en vez de mostrar la realidad del pasado, toma un tono conciliador del presente, que en nada ayuda a la reconstrucción de los hechos. Si la historia nos dice que los hechos fueron violentos, entonces queremos verlos tal cual sucedieron. O al menos, que no se nos diga que es “basado en hechos reales” ni que la película pretende ser un registro de los hechos tal cual sucedieron, cuando la realidad es tergiversada para tener una mayor aceptación del público. Y aquellos planos que se filman desde el cielo o los que revelan los recursos naturales de la isla, sólo sirven para la admiración de parte del espectador y crítico foráneo. Pero en nada aporta al legado y memoria que la película pretende dejar al público chileno.

Para terminar, me parece idóneo citar parte de la crítica que hace Álvaro García, crítico de cine de la revista “La fuga”, donde hace una observación sobre la reconstrucción de época de esta película:

“Adorno, Rivette, Daney y otros han sido tajantes, la representación tiene que ser susceptible de una moral explícita a la hora de mostrar tales cuestiones. La estética debe ceder a la ética. Nada de planos bonitos, sólo imágenes justas”.¹¹



Fotograma “Dawson, Isla 10”

11 García, Álvaro. Crítica de cine “Épicas de la reconciliación”, revista “La Fuga”.



2.3.2. La historia como contexto.

<<La historia es el contexto para el desarrollo de la acción, en la que puede tener más interés la aventura o el melodrama>>. ¹²

En este tipo de películas, el periodo histórico funciona como un receptor de los sucesos y acciones realizadas por los personajes y necesariamente se relaciona con ellos, pero su incidencia es ser el contexto para el desarrollo de la historia y el drama del personaje.

Un ejemplo claro de este tipo de reconstrucciones son los filmes biográficos, que si bien muchas veces se inscriben dentro de la definición que se propone al comienzo, vemos otros que tienen capas de lectura que son mucho más complejas e interesantes a la hora de hacer un análisis.

Es el caso de las películas en donde se remonta a épocas pasadas para dilucidar la vida de un personaje ya sea verídico o de ficción y, al mismo tiempo, hablar de problemas que ocurren en el momento en que la película se está realizando. O también, reflejar la época a través de metáforas.

Ejemplos de este tipo de reconstrucción histórica hay muchas, pero los que han tenido más trascendencia en la historia cinematográfica, son realizados por uno de los pioneros de este arte, Sergei Eisenstein.

Sus películas sobre los héroes Rusos –*Iván el Terrible (1944)* y *Alexander Nevsky (1938)*, además de reconstruir épocas de manera brillante, se preocupan de hacer metáforas sobre el momento que pasa su país (Rusia) a la hora de realizarlas. Por ejemplo, es clara la propaganda que tiene la primera parte de “Iván el Terrible” para con el gobierno de Stalin, ya que se preocupa de mostrar la unidad y fortaleza del pueblo ruso ante los problemas que acarrea en su conflicto con Alemania durante la Segunda Guerra Mundial. Al mismo tiempo, en “Alexander Nevsky”, el reconstruir la entrada de los Teutones a Rusia en el siglo XIII, es una forma de replantear la llegada de los Nazis a su territorio, para así, engrandecer el poderío ruso ante el inminente ataque a sus fronteras.

Estos son sólo dos ejemplos de cómo este director ocupaba el cine histórico para hablar del presente. De igual manera, existen alegorías, personajes, espacios y objetos que, estando insertas en éstas, y otras de sus películas, dan cuenta de que su contenido no era sólo histórico y decorativo, sino que tenían un carácter político y simbólico ¹³.

De esta forma, podemos ver que muchas películas de índole biográfica, tienen una primera lectura superficial, como la que se describe al comienzo, pero existen otras que van más allá y ocupan el cine como medio de denuncia, algunas veces subliminal y otras veces de modo mucho más explícito.

Por otro lado, es en este tipo de reconstrucción donde la Dirección

de Arte tiene la “libertad” de proponer nuevas formas de reconstrucción que aporten a la visualidad del film y la construcción del personaje.

Un ejemplo de esto es “*María Antonieta (2006)*” de Sofía Coppola donde, a través de los colores, texturas y vestuarios, se logra componer una reconstrucción de época con matices únicos, que aportan a la construcción de personajes y la tergiversación de la visualidad de una época.

“Tony Manero”

Análisis

La película “*Tony Manero*” del director Pablo Larraín, fue estrenada el 28 de agosto del 2008 y su presentación venía cargada de gran expectación por parte del público chileno, gracias a su gran aceptación por parte de la crítica en diferentes festivales de cine como Turín, SANFIC y Cannes, entre otros. A su vez, la actuación de Alfredo Castro era constantemente elogiada en la prensa internacional aumentando las ansias del público.

El tráiler oficial de la película nos muestra a un hombre llegando al set de un reconocido programa de concursos de baile y canto de televisión de los años setentas en Chile. Ahí, Manero (Castro), junto a otros participantes, dirimen quién es más parecido a Tony Manero, el protagonista de la película “*Saturday Night Fever*” (1977), de John Badham. Así, se nos presenta al personaje protagónico de la historia y el objetivo que tiene.

Luego, vemos cómo se preparó para lograr esta meta, dando a conocer los ensayos de baile, el acucioso estudio que hizo del personaje y la búsqueda de la perfección a la hora de interpretarlo; se develan rasgos de su violenta personalidad, además, que sirven para mostrar que más que una simple participación, la imitación de este personaje es una obsesión y una forma de vida para este hombre.

Otro ámbito de la información que se extrae en el tráiler, es el contexto donde se inscribe la historia, el cual tiene lugar en el Chile en dictadura y más específicamente, a finales de la década del ‘70.

Con lo dicho, se nos entregan las herramientas para clasificar esta película, en una primera lectura, dentro del tipo de reconstrucción de época que ocupa la historia como contexto, ya que se concentra en dar a conocer la vida de un hombre, sus objetivos y obsesiones. Además, todo lo que ocurre en el film está asociado a él y su actuar, lo que produce que el contexto histórico sea un fondo que determina su comportamiento, pero no obstaculiza sus metas.

Ahora bien, serán las motivaciones y objetivos que nos dé el director las nociones que dirigirán el análisis y posteriormente la crítica, ya que si existen más capas de lectura que se puedan extraer desde la película, veremos cómo se exponen en la misma, cómo se dieron a conocer al espectador y de qué forma la Dirección de Arte incidió en ellas.

¹² Laborda Oribes, Luis. Op. Cit. 280p.

¹³ Véase Roland Barthes, “El tercer sentido. Notas acerca de algunos fotogramas de S.M. Eisenstein”, en “Lo obvio y lo obtuso” Barcelona. Paidós. 1986.

El director revela los motivos del porqué realizo este film y lo que quiso mostrar al público en una entrevista realizada por la revista *"Cine Premiere"*, donde dice:

"La película nació a través de la posibilidad de contar una historia que pudiera ser, al mismo tiempo, una metáfora sobre lo que sucedía durante la feroz dictadura que vivió Chile, partiendo de un personaje analfabeto, amante del baile y seguidor de John Travolta".¹⁴

Luego, en una entrevista realizada por "FilmCatcher" durante el New York Film Festival del año 2008, nos da a conocer la génesis de Raúl Peralta, el protagonista de la película:

"Raúl es un resultado de la sociedad, es un espejo de la sociedad en el sentido que su impunidad, es también la impunidad del gobierno, su comportamiento y deseos, son los mismos comportamientos y deseos de una sociedad que está entrando un gran cambio".

En otra entrevista, durante el Torino Film Festival del 2008, añade:

"La violencia de este personaje intenta ser una alegoría a la violencia durante el gobierno de Pinochet... su violencia injustificada, su amoralidad, es también la de un gobierno".

Con estos antecedentes sobre la mesa, podemos demostrar que esta película, en una lectura menos superficial, tiene el objetivo de crear una metáfora sobre un periodo y que su propósito es mostrar aspectos de un momento histórico a través de alegorías, permitiéndonos asociarla a un plano que va más allá de la forma, para entrar en un lugar que tiene cercanía con la función del cine como denuncia política, lo cual es mucho más complejo que un simple argumento ficticio.

Entonces, y si bien la película no tiene el tipo de motivaciones o relevancia histórica que tenían las películas de Eisenstein, sí podemos comprobar que el motor que mueve al director para realizar la película tiene relación con dar a conocer los hechos del pasado a través de alusiones no explícitas, pero sí expuestas, en gran parte, a través del protagonista. Esto, es un arma de doble filo, ya que, por más que el director pretenda darle la responsabilidad de traspasar ésta información al actor principal y su interpretación del personaje, las demás áreas deben también aportar a lograr este objetivo, de lo contrario, se hace inabarcable.



Casco Teutones en Alexander Nevsky

Casco Stahlhelms Nazi

14 Entrevista realizada por Abel Cervantes, de la revista Cine Premier, México.

Estas razones son las que permiten comprobar la inscripción de la película dentro de la clasificación del género histórico que muestra la historia como contexto. Y que, de paso, nos muestra aspectos del pasado a través de metáforas y alegorías.

Crítica

Las películas que pretenden dar a conocer hechos, contextos sociales, políticos y situaciones del pasado a través de metáforas, tienen una doble misión cuando se exponen al espectador.

Lo primero es ser fiel a los aspectos netamente dramáticos del film, donde siempre deben estar en una primera línea los conflictos y objetivos de los personajes, para en una segunda capa, revelar las metáforas e ideas que conllevan las acciones en el argumento, lo que necesariamente implica tener una estrategia de traspaso de información, ya que se debe pensar cómo se le devela al espectador este mensaje inserto en la primera línea.

Existen dos opciones para realizar esto. Por un lado, se puede hacer de forma explícita, por medio de pistas muy claras y precisas; por otro, la metáfora puede estar inscrita en el mismo argumento.

Para demostrar la primera opción, veremos cómo Sergei Eisenstein ocupa símbolos evidentes en los vestuarios, en el contexto, en los discursos de los personajes y en los contenidos de sus películas. En la película *"Alexander Nevsky"*, los guerreros teutones se presentan con una versión muy parecida de cascos *-Stahlhelms-* que los Alemanes ocupaban en la Primera Guerra Mundial. Al mismo tiempo, en sus escudos estaba impresa un águila muy similar al símbolo de fuerzas Nazis, lo que claramente es un vínculo inminente entre uno y otro. Más aún, en una escena de absoluto patriotismo, el príncipe Alexander, profiere un discurso amenazante a aquellos que pretendan entrar en tierras rusas, donde deja claro la hostilidad con la que serán recibidos en caso que ello ocurra. De esta forma, es evidente el vínculo que hay entre un signo fílmico (cascos, águila en los escudos, discurso) y el objetivo que éste tiene (hablar a Rusia de su poderío y que el pueblo esté alerta).

En la segunda opción, la captación de parte del espectador es mucho más compleja, ya que no es evidente. La clave para deducir el mensaje está en que el espectador sea capaz de comprender el conjunto de relaciones que hay entre el hecho histórico reconstruido a través del cine y el contexto en que se presenta, donde se busca el porqué el director lo vuelve a recrear en un periodo determinado.

Esta relación, cuando es comprendida por el espectador, aumenta el valor artístico y político que puede tener el cine.

Como ejemplo, tenemos *"Espartaco"* (versión 1991) de Stanley Kubrick, donde existe una clara referencia a la caza de brujas impuesta por el senador McCarthy durante los cincuentas en Estados Unidos. Esto se ve reflejado, casi de forma inevitable, en la figura del senador personificada por el personaje de Craso, el político Romano, y su forma de actuar ante ciertos tópicos que se muestran en la película. O cuando Graco, uno de los personajes más importantes, hace mención a la "Lista



Negra” en una de las escenas finales. Del mismo modo, se habla de la lucha de clases, como la rebelión de los guerreros ante el imperio romano, lo que se puede relacionar con la creciente subversión de la raza negra durante esa misma época en Estados Unidos.

De esta forma se muestran las metáforas en las películas, lo cual es muy subjetivo algunas veces, ya que es el “Capital Cultural”¹⁵ –del que habla Bordieu– de cada persona, el que encontrará los caminos para hacer estas relaciones mencionadas anteriormente. Pero sin lugar a dudas, y más importante aún, es el trabajo del director al momento de dar a conocer estas ideas al espectador: tomar decisiones que vayan en pos de contar una historia y, a su vez, buscar estrategias que le permitan relatar las intenciones que tiene con esa historia. Si no lo logra, o quedan profundamente veladas, todo se torna confuso y quedan varias cosas sin entender, empañando la buena idea con una mala estrategia.

Esto es, precisamente, lo que ocurre en “*Tony Manero*”: errores de parte del director a la hora de dar a conocer los objetivos y metáforas que se proponen en el papel.

Por un lado, el querer descansar en los hombros del personaje principal, a la hora de revelar todas las ideas que pretende entregar, como dijimos anteriormente, es inabarcable. Que todo el peso se lo lleve un sólo elemento y que los demás solo acompañen su actuar, es una muy mala estrategia. En el cine, al ser un arte integral, todas las partes deben aportar en algo al momento de concebir la obra de arte.

Existe una sociedad, un contexto, otros personajes, etc. que también nos pueden ayudar a plantear las motivaciones e ideas que se proponen a la hora de presentar la película. Y en eso la Dirección de Arte puede ayudar, y mucho.

A la vez, ésta película tiene un estilo cinematográfico muy claro y definido (cámara en mano), lo cual es un aporte en varias ocasiones, pero su propósito final es siempre acompañar y seguir continuamente al personaje, obnubilando la presencia de los demás elementos como el espacio y algunos aportes que puedan entregar los demás personajes, hecho que limita la comprensión de los mensajes.

Por el otro lado, es deber de todas las áreas de la producción, y sobre todo del director, el crear un sistema que permita enviar códigos al espectador, donde los objetivos, las metáforas y alegorías que se encuentran en los personajes o el contexto, tengan un hilo conductor del cual el espectador pueda asirse para las relaciones que hay entre la historia y el argumento.

En este sentido, esta película tiene dos ejes muy claros que llevan el andar de la historia; primero, la obsesión y la violencia, interpretada y ejecutada por el personaje principal; y segundo, el contexto político y la sociedad que se muestra. Lo que no existe, entonces, es un sistema interno y visual que permita a los espectadores vincular estos dos ejes con las ideas y metáforas que el director nos pretende entregar. Y es ahí donde la Dirección de Arte tiene una labor muy importante que acá no



Famoso dialogo de la película “Espartaco” de Kubrick, entre Craso y Antonius. Es una metáfora para expresar una inclinación sexual, que en ese tiempo estaba reprimida.

C: ¿Comes ostras?
 A: Cuando las tengo, amo. C: ¿Comes caracoles?
 A: No, amo.
 C: ¿Consideras moral comer ostras e inmoral el comer caracoles?
 A: No, amo. Claro que no.
 C: Cuestión de gustos, ¿no?
 A: Sí, amo.
 C: Y el gusto no es lo mismo que el apetito, y por tanto no se trata de una cuestión de moralidad, ¿no es así?
 A: Podría verse de esa manera, amo.
 C: Es suficiente. Mi toga, Antonino... Mi gusto incluye... tanto los caracoles como las ostras. tiempo estaba reprimida.

está resuelta.

En una entrevista realizada por el programa de televisión “El arte en las películas”, la directora de arte de “*Tony Manero*”, Polín Garbizu, cuenta la propuesta para esta película. En ella creo encontrar las razones del porqué el trabajo que se realizó no concuerda con los objetivos del director y, a su vez, el nivel de propuesta se queda en lo básico. De sus palabras se desprende que la propuesta se queda sólo en la primera capa de lectura que se tiene de la película y no llega a cumplir con las necesidades que tiene la segunda lectura, esa que habla de las metáforas y alegorías que se impregnan en la película. Esto habla de una falta de correspondencia entre el director y la Dirección de Arte, que en el resultado final se nota, ya que no es clara la forma en que el director pretende que el espectador comprenda sus ideas.

Un ejemplo de ésta falla al momento de plantear las metáforas en relato e imagen, que no tiene referencia con la Dirección de Arte, pero sí con la dirección de fotografía, son los desenfokes que tiene la cámara en varios momentos de la película.

En una primera lectura, se puede comprender como parte de la misma abstracción que tiene la película o si se quiere ser más drástico, el capricho artístico del director, lo cual es perfectamente válido, porque no existe vínculo alguno que permita al espectador asociar este recurso con los hechos que se ven en la película. Por ende, se puede interpretar como

15 Vease, Pierre Bouedieu. Creencia artística y bienes simbólicos. Elementos para una sociología de la cultura. Buenos Aires/ Córdoba : Aurelia Rivera, 2003. 230p.



uno quiera. Pero en una entrevista realizada al director, le preguntan por este recurso, y dice:

“Durante el periodo de investigación, muchos testimonios de las personas, no tenían una representación muy clara sobre el periodo o eran muy ambiguos, es como una memoria que está borrada, es un mal sueño, y esa indefinición, nos pareció llevarla en abstracto, y mostrarla en el cine, es algo que no está definido. Es una ambigüedad visual, producto de una memoria ambigua...”

De esta forma, vemos que existe una buena idea detrás de lo que se expone en el relato, pero ¿cómo los espectadores podemos hacer la asociación si no tenemos los códigos para comprenderla? Es imposible.

Esto hace que el resultado final se torne confuso y como este ejemplo, varios de los planteamientos que toca la película, queden inconclusos sólo por una falla a la hora de mostrar el mensaje. Y como veremos a continuación esto es una tónica durante la película.

Ocupando los dos ejes mencionados anteriormente, y los caminos que tomó la Dirección de Arte, encontraremos las razones del porqué no se le permite al espectador vincular las ideas del director con lo que se presenta en la película.

Primero, para la directora de arte, el personaje principal tiene ciertas características y su objetivo es el siguiente: **“Es un ser humano, que está un poco perdido de su realidad... es un personaje miserable que vive en un restaurante-pensión, y que sueña con ser el doble de Tony Manero”**. Esta definición del personaje dista mucho de lo que nos propone el director y lo que el mismo actor Alfredo Castro pretendía con él. Lo cual comprobamos en las siguientes palabras:

“Hay un paralelo entre Pinochet y este pobre hombre, en cuanto a la impunidad, y si sabes que el líder de tu país, autollamado presidente de Chile, está matando miles de personas, uno se pregunta ¿por qué no puedo hacerlo yo?”¹⁶

Si revisamos las dos citas, es inevitable descubrir que existe un punto de origen muy disímil entre una parte y otra.

Por un lado, dirección y el actor protagonista, apelan a entregar un personaje que vaya más allá de la simple caricatura del asesino en serie que mata por un objetivo banal, para encontrar en este personaje un lugar que provoque analogías y similitudes ante un objetivo macro, para así descubrir por medio de este personaje, un contexto, una sociedad, un dictador, una realidad. Pero la solución visual acarrea un problema para el receptor. La Dirección de Arte simplemente no se hizo cargo ni acompaña, solo habla de esa primera capa, la del hombre perdido, el hombre miserable, el que quiere ser Tony Manero.

Por su parte, el contexto social y político, segundo eje que se propone en la película, para la directora de arte cumple la siguiente función:

“El primer gran objetivo era recrear el año 1978 en Santiago de Chile, mostrar en qué se encontraba el país en ese momento sin caer en el cliché de la dictadura y la represión. Todo ese contexto pasa como de fondo de la película, la película en sí no trata de eso. Todo lo que pasó en esa época fue muy fuerte, por lo que era un gran desafío separar esos mundos, para de esta forma no caer algo costumbrista, como de forma documental, sino más bien mostrarlo desde una miseria personal del personaje principal.”

La directora de arte nos propone mirar el contexto como un fondo, un escenario que no se involucra con el personaje, ya que toda la atención se concentraba en el mundo interior y los objetivos del personaje. Y si bien la película no trata de militares ni represión, no creo que sea pertinente decir que es sólo un fondo, porque de lo contrario, se desprende la siguiente pregunta: ¿Por qué no contextualizar el argumento en el tiempo actual?, ¿por qué regresar a la época de la dictadura?

El encargado de responder ésta pregunta, es el propio director, quien dice lo siguiente:

“Por el significado que tiene ese período histórico. Me parece que la historia adquiere mayor valor ideológico y político instalada en ese momento. El hecho de que un personaje quiera parecerse a un ícono estadounidense es una metáfora de lo que la dictadura de Chile intentó hacer: copiar el modelo cultural estadounidense. Elegir esa época tiene el objetivo de que el espectador vea un relato pequeño como reflejo de una fábula más grande.”¹⁷

De lo dicho por el director, se desprende otro concepto, parte del mismo eje: la sociedad de la época.

La película intenta mostrar una sociedad que está cambiando a la fuerza y sin derecho a buscar otras fuentes culturales, políticas y de entretención. Esto, como sinónimo de represión y dictadura, pero no en un sentido violento (aunque hubiese sido así), sino que visto desde una mirada más subliminal, de una censura a la expresión cultural nacional, para dar cabida a los sistemas culturales de un aliado político de la dictadura.

Por esto, fue una muy buena estrategia de parte del director, el revivir el programa de televisión **“El festival de la una”**, ícono de la televisión chilena de ese periodo que reunía todos los aspectos que este sistema cultural imponía: el animador estrella, las temáticas que proponían los programas de televisión, los imitadores, la música, los modelos, el escenario y sus luces, y también el cine. Y como dice el director, es el personaje protagónico quien debe encarnar todo esto. Pero si vamos a decir que esta sociedad está sumida en estos cambios, no puede ser que él sólo pueda representar a esta sociedad, sino que en todos lados se debe notar este cambio: en la calle, en el vestuario, en las casas, en los formas de vida, en los gustos de los personajes, etc. Y es ahí donde la Dirección de Arte falla.

16 Entrevista realizada en el New York film festiva del 2009.

17 Entrevista realizada por Abel Cervantes, de la revista Cine Premier, México.



Es que el contexto social y político de alguna manera incide y no se puede dejar de lado; no puede ser el fondo si se quiere contar algo más que la historia de un personaje. Porque por más que la película no vea la violencia de los militares, sí existe una sociedad, un contexto que está siendo censurado y cegado a la fuerza. Pero nada de esto se ve, y lo que es peor, quien debía hacerlo, no logra cumplir con su objetivo.

Sabemos que el director le entrega el peso al protagonista para que desde su actuar revele al espectador un sinnúmero de ideas y metáforas. Entre ellas, la que dice que Raúl Peralta es el resultado de la sociedad, es el espejo de la sociedad de la época. Ante esto, me hago el siguiente cuestionamiento: ¿qué hizo la Dirección de Arte para dar a conocer este espejo de la sociedad encarnado en el personaje de Raúl Peralta?

El vínculo para darme cuenta de esto es un tanto obvio: un hombre obsesionado por un icono de la cultura popular de Estados Unidos, sueña con vivir del espectáculo. El problema es que como él, hay muchos. Conceptualmente, se entiende, pero visualmente es muy pobre y poco coherente. Su vestuario, su pieza, su modo de expresarse, etc., hablan de un hombre solitario, sin respuesta ante los estímulos, sin motivaciones, que se abstrae de todo lo que sucede a su alrededor. En suma, todo muestra un personaje sin identidad. Si bien era una realidad del país durante esa época, la realidad a la que pretende aludir el personaje, según palabras del propio director, es la que tiene relación con una sociedad que vive en las luces de un sistema plástico y de una alegría impuesta. De esta forma, no tiene coherencia una propuesta con otra, lo que torna confusa la presentación del personaje, y no permite al espectador asociar la forma con la metáfora. Lo que se comprueba con las palabras de la directora de arte:

“El personaje tenía una falta de identidad notable, al igual que el país en esa época, lo cual es muy complejo trabajarlo, y acá se logró por medio del vestuario. Él, en general, era un personaje que tiene poca ropa, que siempre anda con la misma ropa. El vestuario habla harto de lo que somos, una de las formas que se representó esta falta de identidad, fue su diario vestir, al igual que el carácter de su pieza. Su dormitorio era muy pobre, no habían cosas que hablaran de él, a él no le importaba

nada y su único fin era ser Tony Manero”

Es ahí donde existe una estrategia mal ocupada desde el punto de vista visual, y con esto no pretendo decir que se tengan que llenar los espacios de luces, de pósters, de signos pero sí un concepto vincule al espectador con el personaje y su época. Si el personaje pretende ser la cara de la sociedad, es imposible pensar que no tenga nada y su único propósito sea una obsesión (más aún cuando esa sociedad amorfa quería implantar el mundo plástico, que va de la mano con el consumismo).

De todas maneras, el caer en detalles de lo que se pudo haber hecho con el personaje o no, no vale la pena. Hay un problema más grave que tiene sus raíces en la diferencia de propuestas entre un área y otra, donde, por un lado, se pretende hablar de una idea macro y subliminal, y por otro, se pretende solucionar lo que muestra la superficialidad del argumento.

Según mi parecer, ésta metáfora del espejo de la sociedad se hubiera solucionado de mejor forma si la concentración se hubiese diversificado y los encargados de realizar este objetivo fuesen las personas que vivían en la casa. Donde sus motivaciones, sus miedos, la manipulación de la que son víctimas, su entorno, sus costumbres, sean las que representen esta sociedad impuesta y que no quieren vivir, pero que inconscientemente lo hacen igual. De esta forma, se le quita peso al protagonista y se pueden ocupar otras estrategias de visualizar una época desde un núcleo ejemplificador.

En resumen a los temas que se han propuesto, podemos concluir que esta película está desbalanceada en cuanto a responsabilidades y objetivos de cada área. Todo el peso se lo lleva la actuación del protagonista y la labor de las demás áreas es sólo acompañamiento, lo que hace que la película incline la balanza en ciertos aspectos como, por ejemplo, la Dirección de Arte.

Es un fenómeno semejante al paisaje que vimos en “Dawson, Isla 10”. Y ante esto, uno se pregunta, ¿por qué se desperdicia tan buenas ideas y grandes oportunidades para hacer un buen trabajo? Es tan simple como ir a la historia del cine o del teatro para ver que la historia se manipula según los intereses que tenga cada creador y las opciones de entregar metáforas e ideas entrelíneas son infinitas.

Acá sucedió lo contrario, se acotan al mínimo los recursos y todo queda como una simple gran idea que se desvirtúa por la forma. El cine es imagen y relato. De nada sirve dar a conocer los objetivos en las entrevistas. Y si existen tantas preguntas después de ver la película, es porque hay algo que quedó en el tintero y no logró su objetivo, como es el caso de “Tony Manero”.



Fotograma “Tony Manero”

2.3.3. La historia argumento – contexto.

<<Otras películas pueden ser capaces de aunar el rigor de la reconstrucción de un tiempo pasado con una narración vinculada a personajes ficticios y sus dramas personales>>. ¹⁸

La reconstrucción de un período y la creación de personajes que viven conflictos inspirados en algún hecho o circunstancia del pasado son las características de este tipo de películas. La reconstrucción histórica pretende mostrar los lugares, el contexto político-social y los hechos que viven los personajes de la forma más real y verosímil posible, siempre activando a estos personajes que fueron creados para dar a conocer un punto de vista único sobre determinada época y el drama en el que se encuentran sumergidos.

Un ejemplo de este tipo de películas es la alemana *“Good Bye Lenin!”* (2003), de Wolfgang Becker, la cual, a través del drama que vive el personaje principal, relata cómo fueron sucediendo las etapas de la caída del muro de Berlín desde comienzo de los ochentas hasta la unificación de las dos Alemanias para, con esto, mostrar los profundos cambios que provocó en la vida de las personas los nuevos sistemas culturales, económicos y políticos que se implantaron. Sobre todo en las que estaban en el lado oriental, como es el caso del protagonista, ya que occidente se impuso con toda la maquinaria que este sistema trae consigo como la publicidad, el libre mercado, la televisión, etc. Visto siempre desde una perspectiva ligada al personaje y donde sus motivaciones son las que llevan la acción del argumento.



Fotograma “Good bye Lenin”

“Machuca”

Sinópsis:

“Chile, 1973, meses previos al Golpe de Estado. Gonzalo Infante y Pedro Machuca son dos niños de once años que viven en Santiago: el primero en un barrio acomodado y el segundo en un humilde poblado ilegal recientemente instalado a pocas manzanas de distancia; dos mundos separados por una gran muralla invisible que algunos, en su afán por hacer realidad los sueños de una época llena de esperanzas revolucionarias, quieren derribar.

Uno de estos soñadores, el director de un colegio religioso privado, el padre McEnroe, con el apoyo de parte de los padres, integra en el elitista colegio a chicos de familias de escasos recursos procedentes del poblado, con la firme decisión de que aprendan a respetarse mutuamente. Es así como Pedro Machuca está en la misma clase que Gonzalo Infante, y entre ellos nace una amistad llena de descubrimientos y sorpresas.

Pero a las dificultades objetivas de este intento de integración se agregan las que se derivan del clima de abierto enfrentamiento social que vive la sociedad chilena.”

Por medio ésta sinopsis, se presenta al espectador la película “Machuca”, del director Andrés Wood.

Esta película resultó ser un verdadero fenómeno del cine chileno una vez que se estrenó el 5 de Agosto del 2004, por lo siguiente: tocaba un tema muy sensible para la sociedad chilena de ese entonces, el golpe de estado de 1973, algo que no se veía en las pantallas de cine hace mucho tiempo, por lo que su reconstrucción era una incertidumbre; sus protagonistas no eran ni los políticos ni los revolucionarios ni los militares, sino que eran los niños de esa época, algo que le dio una visión auténtica que sólo algunas generaciones conocían; la crítica de cine siempre le fue favorable, puesto que todos sus aspectos cinematográficos se cumplían a cabalidad, desde las actuaciones hasta la reconstrucción histórica; muchos directores también se sumaron a las alabanzas a la película, como Cristián Galáz, quien se atrevió a decir que esta era la mejor película del cine chileno de todos los tiempos. De ésta forma se fue forjando el llamado, *“fenómeno Machuca”*. ¹⁹

Para la fecha que se programó el estreno, habían pasado ya más de treinta largos años del Golpe de estado el 11 de septiembre de 1973. Por ende, esta película para algunos significaba el reencuentro con momentos duros del pasado; para otros, el conocimiento de un hecho histórico en nuestro país y para los demás, una simple película chilena. Pero había un grupo de chilenos que sin duda se debió sentir muy identificado con la película: los niños de esa época. En el mismo afiche se nos da a conocer esto, por medio de la siguiente frase:

“Dedicada a los niños de ayer”.

¹⁹ Jorge Morales, “El fenómeno Machuca”. Portal del cine y el audiovisual latinoamericano y caribeño, consultado en www.cinelatinoamericano.org/texto.aspx?cod=1762



Si bien, cada una de las personas que se siente parte de esta generación vivió los hechos de forma particular y creció con ellos, teniendo posiciones diferentes unos de otros, existe un llamado por parte del director a, por un lado, identificarse con la imparcialidad y nobleza que tiene la mirada de un niño, y por otro, a pensar cómo los hechos de ese periodo se ven a la distancia después de treinta años. (foto andres wood)

En palabras del propio director, veremos porqué se hace alusión a ésta generación de compatriotas y, a su vez, conoceremos las motivaciones que tuvo para realizar esta película:

“El 11 de septiembre de 1973 yo tenía 8 años y, de cuarenta compañeros de curso, al menos quince vivían en los poblados chabolistas de la ribera del río Mapocho, a la salida de mi colegio. Estos niños habían entrado en el establecimiento educacional por la iniciativa del director, un sacerdote norteamericano de ideas progresistas. Fue una experiencia enriquecedora, a veces tormentosa y cruel pero también maravillosa; llena de contradicciones, como las que se vivían en el país. Fue un corto período de tiempo que nos marcó profundamente a todos (alumnos integrados y no integrados), ya que reunió a dos mundos que estuvieron y han estado completamente separados en la historia de Chile.

Me parecía que hacer esta película era algo absolutamente necesario, por un lado, porque nadie ha tocado la pérdida de la democracia en Chile bajo esta perspectiva. Aquí son los niños quienes miran, no juzgan ni emiten juicios. Son testigos de los hechos que sucedieron. Eso le da mucha libertad y verdad al relato. Y en ese sentido, la narración no está centrada en la filiación política y ni siquiera social. Son todos seres humanos, con sus grandezas y sus miserias. Por otro lado, es la primera película acerca de ese período hecha por un director que vivió la dictadura en Chile y, además, el primer director chileno de esta generación (entre treinta y cuarenta años) que tocaría este tema. Esto no tiene en sí mismo mayor valor, pero creo que abre la posibilidad de una nueva mirada a esos intensos años.

En “Machuca” he retomado ese período desde la melancolía, pero no lánguida sino llena de entusiasmo, como el de dos niños de once años que descubren mundos externos e internos en los que por fin pueden sentirse a sus anchas. Todo se vive literalmente desde sus ojos. A través de ellos recibimos la información fragmentada del experimento educacional, de sus familias y del país.

Indudablemente, era un proyecto ambicioso, pero no por todo lo que quería abordar sino porque tenía que tener muy claros los límites de esta historia: el peor pecado hubiera sido intentar decirlo todo. Por eso, en “Machuca”, nos hemos limitado a lo que los niños han querido mostrarnos.”²⁰

Por los antecedentes entregados, entre la presentación de la película y las motivaciones del director, podemos justificar el hecho de clasificar esta película dentro del género histórico que ocupa la rigurosidad en la reconstrucción de una época para insertar un drama de ficción, y así presentar un punto de vista sobre un periodo determinado. Es decir, la historia como argumento-contexto.

Crítica

Un ícono visual que tiene la película es la que se extrae de una secuencia donde los dos niños (Pedro Machuca y Gonzalo Infante) van arriba de una bicicleta paseando por las calles de Santiago. Es ahí donde podemos ver la ciudad, las diferencias sociales, los muros pintados, las calles tradicionales, las poblaciones emergentes, la cancha de fútbol, pero sobre todo, la felicidad de dos niños al andar en bicicleta. Esta fue la imagen que se ocupó en el afiche y es la representante del espíritu que tiene la película.

Esta imagen tiene interpretaciones que pueden significar no sólo la felicidad e inocencia de los niños ante un periodo trágico, sino también dos realidades y sociedades distintas: una representada por Machuca, la otra por Infante, un mismo lugar y dos visiones ideológicas y políticas, incrustadas en los niños que acarrear su peso continuamente. Así, independiente de la interpretación que se le quiera dar a la imagen, existe un factor común en todas y es eje principal de la película, los niños. Algo que si bien es una mirada sobre una época innovadora y descolgada de todo prejuicio, no deja de ser un aspecto de crítica para algunos.

Una entrevista realizada al diseñador teatral y teórico de cine, Alonso Machuca, me dio a conocer una mirada sobre la película que va más allá del cine como arte y reflejo de la vida, para inducirme en el cine como industria y objeto comercial. Si bien no conocía mucho sobre éste ámbito



²⁰ “Machuca, con melancolía y entusiasmo”. Artículo escrito por Andres Wood, para abcguionistas.com consultado en www.abcguionistas.com/noticias/articulo/escribe-andres-wood-machuca-con-melancolia-y-entusiasmo.html



del cine, es inevitable tener en cuenta que, a diferencia de otras artes, el cine tiene un aspecto comercial muy importante.

Primero, por los procesos y etapas que implica su realización, desde que comienza la obtención de fondos, pasando por la preproducción, el rodaje y la postproducción, la exhibición en las salas de cine, donde el estreno es sólo el primer paso; después hay una exposición mediática en las calles, la radio, la televisión, Internet, prensa, etc. que implica mucho trabajo y dinero, para terminar en festivales y viajes por todo el mundo, lo que hace que sea un proceso muy arduo y costoso que necesariamente debe tener un ítem comercial permanentemente.

Segundo, por la gran inversión que conlleva hacer un proyecto cinematográfico. En todos los proyectos se habla de varios millones de pesos que se gastan para sacar a flote una película, de los cuales muchos provienen de fondos de cultura y fomento, co-producción con otros países, inversionistas privados, etc. a los que hay que incluir y mencionar, como forma de retribución al aporte entregado. De esta manera, vemos que el cine es arte, pero innegablemente también es una industria comercial.

Volviendo a “Machuca”, lo que me proponía Alonso, era ver su presentación al público desde una perspectiva comercial y política, dándole el calificativo de una película relativizadora. Para él, dar un punto de vista desde la mirada de los niños, además de ser una posición de vida y medio de expresión a un contexto complicado, es también parte de una estrategia comercial que, a la hora de promocionar y mostrar la película al público chileno, supo incluir todas las posiciones ideológicas y políticas de ese entonces. Y es que, “Machuca” fue una de las películas que más espectadores ha llevado a las salas en la historia de nuestro cine. Para algunos, esto tiene directa relación con la mirada imparcial que tiene la película, la que nos muestra dos posiciones radicalmente opuestas que vivían en conflicto constante por medio de un muy buen argumento, pero sin una postura evidente por una u otra, generando un interés general. En comparación, por ejemplo a “Dawson, Isla 10”, en donde evidentemente alude y enfatiza una posición política, lo que da mayor cabida a la aceptación de unos y reproche de otros.²¹

Cabe destacar que esta conversación la tuve a comienzos de la investigación, por lo que no tenía los argumentos para refutar su hipótesis. Es más, varias de las cosas que me decía eran muy coherentes, lo cual me hizo tener muchas dudas sobre ésta película y sus objetivos. Me parecía muy extraño que una película de gran calidad artística, tanto en imagen como relato, fuera tan escrupulosa para hacer todo el sacrificio que implica realizar una película, sólo pensando en la cantidad de gente que podía llegar a ir a las salas y el dinero que podía ganar. Con esto no quiero decir que no sea parte de una industria y que uno de sus objetivos sea obtener remuneración del trabajo realizado, pero me costaba pensar que su creación surgiera casi *ab ovo* por un afán de lucro

21 Durante las escenas de recuerdo, cuando se ven los momentos anteriores al golpe, vemos cómo el Presidente Salvador Allende, tiene un fusil en sus manos, el cual es símbolo de lucha y perseverancia. Y a su vez, en el final de estos momentos, se presenta la hipótesis de que él no se suicidó, como algunos dicen, sino que fue asesinado por las fuerzas militares que entraron a La Moneda. Estos dos hechos demuestran una posición política evidente ante un hecho histórico.

y por eso se realizaron estas “estrategias comerciales”.

Fue así que llegué a hablar con el productor jefe de la película, Eduardo Castro, quien me desmintió por completo que hubiese existido cualquier tipo de estrategia o artimaña para reclutar espectadores, argumentando que él mismo había estado en la primera reunión con el director cuando se propusieron los objetivos que tenía esta película y que se afirman también en las palabras citadas anteriormente.

Con ésta introducción, muchos se preguntarán por qué hablar de temas comerciales y estrategias si es una investigación enfocada en Dirección de Arte. La relación tiene que ver con la credibilidad y la capacidad de cuestionamiento ante ciertas críticas que se le hacen a una obra.

Un aspecto que muchos directores de arte no toman en cuenta a la hora de realizar un trabajo, es la credibilidad. Y no la credibilidad o verosimilitud que tanto hemos hablado en los comienzos del capítulo, que habla de una reconstrucción de época con elementos propios de un periodo, sino que la credibilidad de parte de la Dirección de Arte, vista desde la visualidad como creadora de contenido y aporte a la obra de arte integral.

Cuando todas las disciplinas que contiene la Dirección de Arte – ambientación, utilería, vestuario y look de personajes– están en sintonía, se produce una sinergia entre los elementos que proporciona credibilidad al relato visual. Al mismo tiempo, los colores, texturas, el concepto de ciudad y la elección de locaciones se ponen en conflicto y se entremezclan con los elementos que hay en el drama de los personajes, lo que produce una tensión constante entre un elemento y otro. Para graficar esto de forma más concreta, en la película podemos ver la construcción de un mapa de ciudad y cómo se ponen en conflicto las dos partes cada vez que una se inserta en el lugar de la otra. Por ejemplo, cuando Machuca va a la casa de Gonzalo y queda impresionado por su closet, las zapatillas y los libros de “*Llanero Solitario*” que tiene, los cuales para Gonzalo son pan de cada día, pero para Machuca, algo inalcanzable. O cuando Gonzalo, estando en la casa de Machuca, no come por la mala presentación de la comida (vajillas rotas y “*Chanco Chino*”), algo que él no acostumbraba a ver en su hogar, y elude mencionando una ida al baño, lo cual también le presenta dificultades. De este manera, se va creando empatía de parte del espectador con los personajes y la forma cómo las situaciones se muestran, donde los conflictos que ellos tienen son los mismos que el espectador ha experimentado alguna vez en su vida, en su propio contexto. Y esta empatía se debe en gran parte a la visualidad, ya que esa presentación de los platos y la comida, ese clóset, esa elección de zapatillas, esa edición del libro, etc., son elementos que indudablemente le dan credibilidad al relato. Y todo esto fue labor de la Dirección de Arte.

Al mismo tiempo, cuando un director de arte tiene una concepción de la visualidad de la película asociada al guión, al drama de los personajes y a los objetivos del director, las imágenes fluyen coherentemente una tras otras, y no hay puntos que distraigan o entorpezcan la narración de una historia, demostrando una comunicación constante y coherente entre dirección, Dirección de Arte y dirección de fotografía. Y en el caso de “Machuca” se nota esta credibilidad.



Según mi parecer, esta credibilidad tiene también un factor intuitivo que va más allá de los aspectos conceptuales, artísticos y técnicos, que se vincula más con el lado emocional que pueden transmitir las películas, y se comprueba la primera vez que se ve en la pantalla. Es ahí donde se comprueba si lo visto cumple o no con las expectativas que tiene cada película. Y en el caso de "Machuca", cumple.

Por medio de este cumplimiento de expectativas, desde la primera impresión, viene la capacidad de cuestionamiento de parte del espectador ante ciertas críticas. El espectador común y corriente, como mi persona al momento de escuchar esta crítica al relativismo de "Machuca", no tiene la posibilidad de refutar las ideas o hipótesis sobre el tema, porque no tiene los argumentos necesarios para hacerlo, pero sí tiene la capacidad de cuestionamiento, porque cree que algo no concuerda con lo que ha visto en la obra de arte. Y es ahí donde comienza un proceso de búsqueda de argumentos, para contrarrestar la opinión de quienes tienen una apreciación diferente a la de uno.

A modo personal, para ejemplificar, esto es algo que experimenté con ésta película, y sin duda que me siento muy satisfecho de ello, ya que pude ratificar por medio de investigación y entrevistas, la intuición que me dio la película desde la primera vez que la pude ver en el cine el año

2004, y así darle la espalda a la crítica. Lo cual es muy gratificante, y no porque se desmienta lo que la crítica dice, porque es una opinión y es válida, sino porque reafirma los pensamientos y emociones que se tenían desde un principio. De lo contrario, sería una desilusión muy grande.

En términos generales, "Machuca" es reflejo de un gran trabajo realizado por un equipo conformado por el Director Andrés Wood, el director de Fotografía Miguel Joan Littín, y el director de arte Rodrigo Bazaes, quienes ocuparon esta película como primer paso para una reunión que lleva varios años haciendo proyectos cinematográficos, como la película "*La buena vida*", estrenada el 2008 y "*Violeta se fue a los cielos*", el proyecto que revive a Violeta Parra, que se debería estrenar durante el año 2011. Lo que comprueba que existe entre ellos una afinidad tanto en la forma de hacer cine como en los objetivos que se plantean a la hora de realizar un proyecto, y que tiene como resultado que todos los elementos se complementen y produzcan una obra de arte completa e integral.



Fotograma "Machuca"



CONCLUSIONES



Durante la realización de esta investigación, he podido comprobar que aquellas personas que tienen un método claro y establecido a la hora de trabajar, y más importante aún, tienen una capacidad oral o escrita de transmitir sus objetivos a los demás, son aquellas que logran cumplir satisfactoriamente los proyectos personales o por encargo.

Es esa capacidad de transmitir lo que uno quiere al otro sin dudas, sin reticencias, sin habladurías de más como lo haría el "diletante" - que mencionaba Meyerhold -, la clave para lograr los objetivos. Y en el caso del cine es más complejo aún, porque no sólo se necesita poder comunicar los objetivos a través de lo oral o escrito, sino que también a través de las imágenes. Y esa clave se logra solo organizando estrategias y trabajando constantemente y en equipo.

Por esto, al comprender que un método y el trabajo van modelando la propia vida, me gustaría ejemplificar desde mi acotada y novel experiencia, que:

- *La información, tanto en forma como contenido que pude descubrir mediante la investigación, me deja conforme al reconocer su utilidad futura en diseñadores teatrales que quieran ampliar sus conocimientos del arte cinematográfico.*

- *El trabajar con cine chileno investigación del cine chileno tuvo una relevancia más histórica que artística, ya que el conocer los inicios, las caídas, los buenos momentos, la censura y la vuelta a nacer, permite reconocer y valorar la situación del cine chileno actual, el cual si bien está en un periodo de nuevas propuestas e incentivos para hacer películas, aún no se conforma como una empresa cien por ciento profesional, ya que aún contiene vacíos estéticos, falta de objetivos claros, problemas contractuales, de remuneración y valor del trabajo que deben ser saldadas. Así, comprendí que se está en vías de, y toda investigación, como la que tiene en sus manos, busca aportar en su crecimiento.*

- *La posibilidad de expresar mis opiniones por medio de la crítica y de un trabajo fundamentado, es en extremo conforme y un ejemplo de cómo se va construyendo esta vida laboral de "editor", en donde se escoge a qué citas recurrir, a qué autores citar, qué información privilegiar, que es desde su inicio, una metáfora entre forma y contenido de lo que ahora lee. Porque la mera posibilidad ya de hacer una crítica, es un ejercicio complejo que implica, muchas veces, dar a conocer desaciertos y errores ante el trabajo propio y/o de los pares, que, bien utilizado permite sacar conclusiones y avanzar, pero que de quedarse "con el dedo en la llaga" no potencia ni aporta, más aún al conocer la dificultad que supone el llevar a cabo un trabajo tan complejo como el de realizar una película.*

- *El comprender la gratificación intelectual que supone un trabajo hecho a conciencia, cuestionando cada decisión tomada en pos de un objetivo y sometiendo la información a ello. Y es que esta actitud de permanente búsqueda de ejemplos es la que, precisamente, nos va mostrando o sugiriendo las herramientas a tomar, para lo cual se debe estar consciente y vigía a todo momento. Puede esto sonar contraproducente con la "necesidad biológica" de descansar del trabajo en algún instante, pero, creo, las artes parten desde la vida misma, y la "musa" que de pie a la investigación*

puede surgir en la casa, en una reunión de amigos, en la calle, leyendo el diario, buscando en Internet, etc. lo que produce motivaciones para seguir adelante, llenando la canasta para luego editar con conocimiento de causa. Así, el ahora cliché de la libreta de anotaciones o el post-it en la mochila, se convierte en el mejor aliado a la hora de crear, ya que donde uno quiera puede extraer información para cumplir los objetivos, y a eso me refiero cuando hablo de trabajo continuo. Más aún al adquirir esta convicción de que el trabajo y la capacidad de cuestionamiento constante, es un periodo que no llega de la noche a la mañana. Hay periodos de aprendizaje, caídas, aciertos, prácticas acertivas y erradas, desmotivaciones, etc. pero el momento en que una idea hace click y detona las más increíbles asociaciones, un amor constante por lo que se hace comienza a tomar forma, y por más que uno se quiera desprender de él, no puede y siempre lo llevará consigo.

- *Finalmente, palabras con experiencia y argumentos fundados como las pronunciadas por los directores de arte entrevistados, me permiten rectificar lo que propuse en la primera parte de la investigación; nuestra labor como diseñadores teatrales, independiente de la disciplina artística en la que nos desenvolvamos, tiene como principal objetivo la génesis de un relato visual autónomo y subjetivo que aporte a la obra de arte. De esta forma, como creadores de contenido tenemos la opción de plasmar nuestras interrogantes, métodos, preferencias, opiniones o cualquier objetivo que se nos plantee a través de la creación de un mundo visual que nos pertenece y al mismo tiempo, es complementario al imaginario que nos plantea el texto. De ahí, la importancia de las transferencias visuales, donde más que un ejercicio práctico de convertir una palabra en objeto o un texto en imagen, este hecho se transforma en la toma de decisiones subjetivas que plantean una opción y una postura al momento de crear; y ese es nuestro aporte, nuestra memoria, nuestra política, nuestro método, nuestra historia, y lo más importante, nuestro arte.*

Así, terminada la carrera de Diseño Teatral, donde aprendí la rigurosidad y las herramientas de trabajo que se ocupan en el teatro (que como apuntamos en la introducción, son muy necesarias en el cine), sumado a esta investigación y los pocos pero satisfactorios años que llevo trabajando en cine, felizmente puedo decir que he encontrado un objetivo laboral, lo que es difícil, pero más complicado aún, que he encontrado el amor por el trabajo. Y lo he encontrado en este arte, donde todos los aspectos que le conciernen me producen un continuo cuestionamiento y me motivan para trabajar y aprender cada día más.

Todo esto, para día a día ir dejando atrás al "diletante" y convertirse en un ser humano que disfruta lo que hace y vive para ello. Y si bien puede que aún me queden algunos años cargando al "diletante", tal como lo diría Marx, "El trabajo dignifica al hombre".

Por esto, estoy seguro que lo único que hay que hacer, es trabajar y avanzar, siempre con los sentidos alertas.



CAPITULO IV



Cronología de largometrajes chilenos de género Histórico.

Esta cronología, nos dará un catastro de los largometrajes donde se han reconstruido épocas de la historia Chilena.

De esta forma, podremos nombrar a los profesionales que trabajaron en las películas, el año en que fueron estrenadas, las casas productoras que realizaron el film, concluyendo, con una reseña argumentativa de la película. Y también, ver la evolución de la dirección de arte, desde sus incipientes momentos en el cine mudo hasta una consolidación como área durante la primera década del siglo XXI.



Programa del teatro Variedades de 1910 donde estaba incluido Manuel Rodríguez de Adolfo Urzúa.

1. "Manuel Rodríguez"

Año: 1910

Director: Adolfo Urzúa Rosas

Guión: Adolfo Urzúa Rosas

Casa Productora: Cía. Cinematográfica del Pacífico

Dirección de Fotografía : Arturo Larraín Lecaros

SINOPSIS: Considerada la primera película chilena de ficción, fue realizada con motivo del Centenario de la República.

2. "Todo por la patria"

Año: 1918

Director: Arturo Mario

Guion: Luis Retana

Casa Productora: Hans Frey y Cía.

Director de Fotografía: Francisco Von Treuber

Sinopsis:

Basada en la novela "El girón de la bandera". El recuerdo de la Guerra del Pacífico está aún latente en el país y sirve de inspiración a esta película de corte melodramático. Un dueño de fundo, guiado por el amor a la patria, perdona a su primogénito por haberse enamorado de Rosa, hija de uno de sus inquilinos, al enterarse que Luis, el hermano de la muchacha, ha muerto durante la toma del Morro de Arica y accede entonces al matrimonio de los jóvenes (Eliana Jara)



*Fotograma película
Todo por la patria.*

3. "Manuel Rodríguez"

Año: 1920

Director: Arturo Mario

Guion: Rafael Raveau

Casa Productora: Mario - Padin Films

Dirección de fotografía: Nicolas Aguilar

Sinopsis:

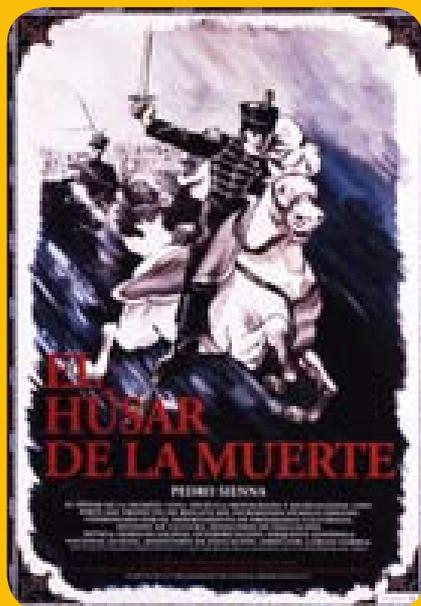
Basada en la novela de Alberto Blest Gana, "Durante la reconquista". La acción de Manuel Rodríguez descansa en las aventuras del guerrillero y en las luchas por la reconquista de la Independencia.



*Pedro Sienna fue el encargado de encarnar al guerrillero
Manuel Rodríguez*



4. " El Húsar de la Muerte"



Afiche Húsar de la Muerte

Año: 1925

Director: Pedro Sienna

Guion: Pedro Sienna - Hugo Silva

Casa Productora: Andes Film

Dirección de Fotografía: Gustavo Bussenius

Sinopsis:

Película sobre las andanzas del guerrillero Manuel Rodríguez en su lucha por lograr la independencia de Chile en el siglo XIX.

Fue estrenada en el auge del cine mudo chileno, siendo la película más exitosa y trascendental del período, así como una de las pocas que han podido ser rescatada de forma íntegra. Sólo la llegada del cine sonoro hizo que fuera saliendo de los cines a fines de los años 20.

5. "Romance de medio siglo"



Afiche Romance de medio siglo

Año: 1944

Director: Luis Maglia Barth

Guion: Carlos Vattier – Francisco Coloane

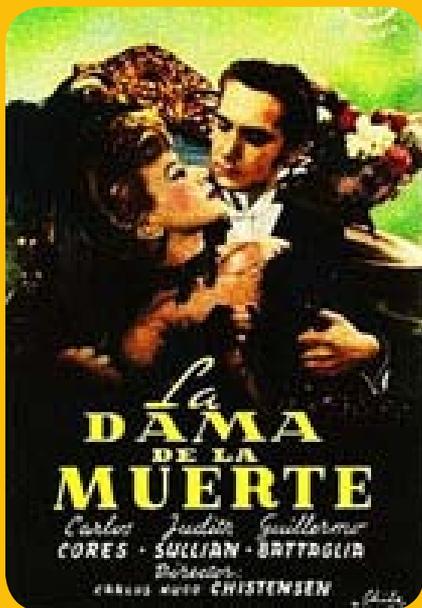
Casa Productora: Chilefilms

Dirección de Fotografía: Fulvio Testi

Decorados: Miguel Venegas

Sinopsis:

Melodrama que retrata una historia de amor en medio de los acontecimientos históricos de nuestro país, pasando por de la revolución de 1891, el terremoto de Valparaíso de 1906, las fiestas del centenario de 1910 hasta el presente, en 1944. Esta película fue el primer paso de lo que sería la denominada época de oro del cine chileno. Con muchos recursos en escenografía e iluminación, recreando incluso locaciones de fines de 1800.



Afiche de La Dama de la Muerte

6. " La dama de la muerte "

Año: 1946

Director: Carlos Hugo Christensen

Guión: César Tiempo

Casa Productora: Chilefilms

Dirección de Fotografía: Alfredo Traverso

Decorados: Jean de Bravura

Vestuario: Eduardo Lerchundi

Maquillaje: César Nerón Combi

Sinopsis:

Narra las vicisitudes de un joven de 24 años que pierde todo su dinero en la mesa de la ruleta y decide suicidarse, es interrumpido por un misterioso hombre que lo invita a ingresar a un club de suicidas. Allí, a través de las cartas, se sortea quien va a morir. El héroe se involucra en el juego y es señalado por las cartas. Tiene sólo siete días de vida, en los cuales intenta en vano la denuncia policial en su afán por desvincularse del compromiso. En su vagabundear por las calles de Londres, conoce a una mujer que se empeña en acompañarlo. Su interés por vivir posee ahora una nueva motivación.

7. "La dama de las Camelias"



Fotograma de La Dama de las Camelias

Año: 1947

Director: Jose Bohr

Guion: Basada en la novela de Alejandro Dumas, adaptada por Cesar Tiempo.

Casa Productora: Chilefilms

Dirección de Fotografía: Ricardo Younis

Decorados: Jorge Claude

Vestuario: Flora Belloni

Maquillaje: Julio Errazti

Sinopsis:

Comedia farsesca acerca de los quehaceres del mundo cinematográfico. Desideria de los Ríos (González) es una actriz aficionada que trabaja en un teatro de mala muerte y busca la forma de convertirse en luminaria de la pantalla. Un pretencioso director-estrella se queda sin actores y debe rodar un film en tres días para cumplir el contrato.



Fotograma de película
Tierra quemada

8. "Tierra Quemada"

Año: 1968

Director: Alejo Álvarez

Guión: Alejo Álvarez

Casa Productora: Emelco Chileno

Dirección de Fotografía: Andrés Martorell

Escenografía: Agustín Cardemil

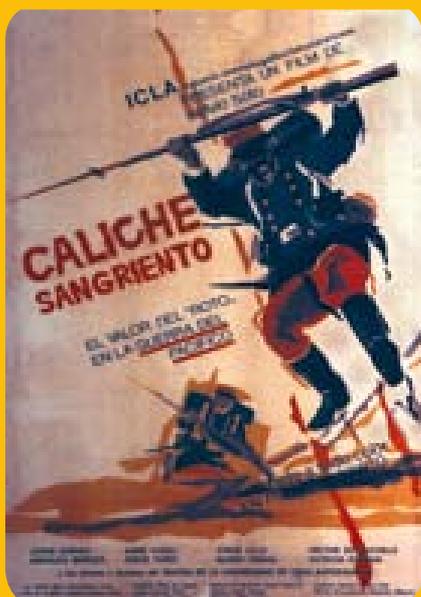
Utilería: Eva Bikari

Maquillaje: Julio Errazti

Sinopsis:

La historia, ambientada a fines del siglo XIX, gira en torno a la rivalidad de dos familias de antigua estirpe campesina, los Valladares y los malvados Vilches que por codicia y revancha sentimental pretenden desposeer de su tierra a los verdaderos dueños. Los valladares defienden lo suyo, terminando el conflicto con una lucha cuerpo a cuerpo entre los dos rivales principales. Hay duelos, incendios, persecuciones, raptos, traiciones y muertes. Tampoco falta la nota romántica, el paisaje costumbrista, el momento risueño y las canciones folklóricas.

9. "Caliche Sangriento"



Afiche de *Caliche Sangriento*

Año: 1968

Director: Helvio Soto

Guion: Helvio Soto

Casa Productora: Icla Films

Dirección de Fotografía: Silvio Caiozzi

Dirección de Arte: Olivia de Ugarte

Sinopsis:

Película que retrata las duras condiciones en que los soldados vivieron la Guerra del Pacífico. Narra el ficticio recorrido del 5° de línea, un grupo que se pierde en el trayecto de Ilo a Moquegua en pleno desierto. Filmada en el desierto de Antofagasta con la ayuda de los militares locales, posteriormente sería censurada por "herir la dignidad nacional", debido a los cuestionamientos de los soldados durante el conflicto. La película, un abierto manifiesto pacifista, enrostraba las causas comerciales de la Guerra del Pacífico, mostrando a un grupo de soldados chilenos perdidos en el desierto, muertos de hambre, sed, calor e incertidumbre.

10. "El Afuerino"



Fotografía de El Afuerino

Año: 1971

Director: Alejo Alvares

Guión: Alejo Alvares

Casa Productora: Emelco Chilena

Dirección de fotografía: Andrés Martorell de Llanza

Vestuario: Adolfo Von Spee

Maquillaje: Emilio Sabaj

Peinados: Margarita Hidalgo y Ana González

Sinopsis:

Con claras referencias estilísticas al spaghetti western, el film relata una historia enmarcada en los campos chilenos en una época pasada. El libreto, que trata de ofrecer una estampa folklórico costumbrista a través de una anécdota de amor y venganza, es primario e insubstancial. En muchos momentos el film resulta cómico cuando se supone dramático y viceversa

11. "Julio comienza en Julio"



Afiche Julio comienza en Julio

Año: 1979

Director: Silvio Caiozzi

Guión: Gustavo Frías

Producción: Alberto Celery - Nelson Fuentes - Silvio Caiozzi

Director de Fotografía: Nelson Fuentes

Ambientación: Rosita Veloso

Utilería: Adolfo Birkner

Vestuario: Edith del Campo – Lili Steppes

Sinopsis:

Don Julio García del Castaño es un poderoso terrateniente que debe velar por el futuro de sus tierras. Para ello debe preparar a Julito, su hijo y heredero, en las artes de convertirse en un hombre.



12. "Tierra del fuego"



Afiche Tierra del Fuego

Año: 2000

Director: Miguel Littin

Guion: Miguel Littin - Luis Sepúlveda - Tonino Guerra

Produccion: Buenaventura Films - Castelao Producciones, España - Surf Films, Italia.

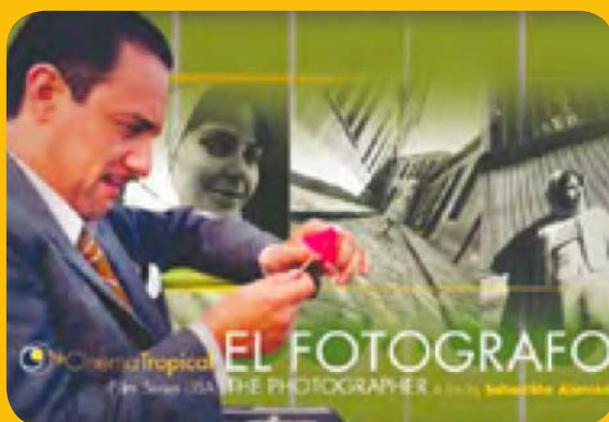
Dirección de Fotografía: Giuseppe Lanci

Dirección de Arte: Alejandra Egaña

Sinopsis:

Hasta la más austral de las tierras, llega en busca de oro Julius Popper. Su cruzada "civilización o muerte" se deja oír en toda la Patagonia. Acompañado de un grupo de aventureros comienza el camino hacia la gloria.

13. "El Fotógrafo"



Afiche El Fotógrafo

Año: 2002

Director: Sebastián Alarcón

Guion: Alexander Abadashian - Sebastián Alarcón

Produccion: Orbis Producciones - In Vitro (España)

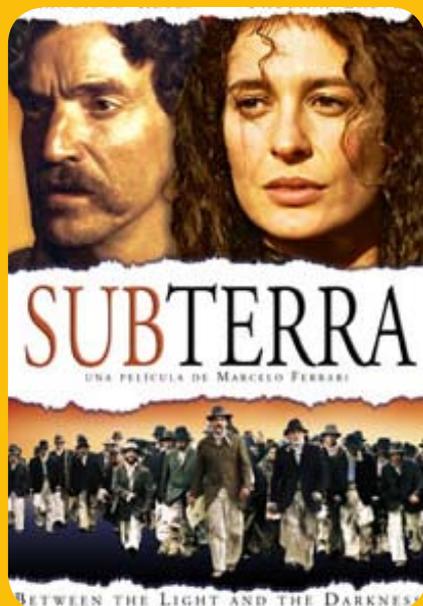
Director de Fotografía: Lomer Ajvlediani

Director de arte: Sebastián Alarcón

Sinopsis:

En 1962, un fotógrafo que trabaja para un periódico de crónica roja de Valparaíso, se obsesiona con crear una fotonovela que revolucionará el ambiente artístico. Ayudado por sus vecinos, humillado por sus productores, pero determinado a hacer realidad su ambicioso proyecto, el fotógrafo traicionará -una tras otra- sus inusuales teorías, sus vecinos, colegas, su amor y finalmente a sí mismo.

14. " Sub Terra "



Afiche Sub Terra

Año: 2003

Dirección: Marcelo Ferrari

Guion: José Manuel Fernández - Carlos Doria - Jaime Sepúlveda

Casa productora: Nueva Imagen - Infinity Films (España)

Director de Fotografía: Esteban Courtalón

Director de arte: Verónica Astudillo

Sinopsis:

Pueblo de Lota, Chile, 1897. En las profundidades de la mina de carbón más grande del mundo, una gran rebelión se gesta en el corazón de un hombre. mientras la aristocrática familia Cousiño Goyenechea sueña con el advenimiento del "progreso", los mineros del carbón despiertan en busca de su dignidad. Basada en el libro homónimo de Baldomero Lillo, "Subterra", narra una historia de cambios humanos y sociales

15. " Machuca "



Fotograma película Machuca

Año: 2004

Director: Andres Wood

Guion: Roberto Brodsky - Mamoun Hassan - Andrés Wood

Casa Productora: Wood Producciones S.A

Director de Fotografía: Miguel Joan Littin

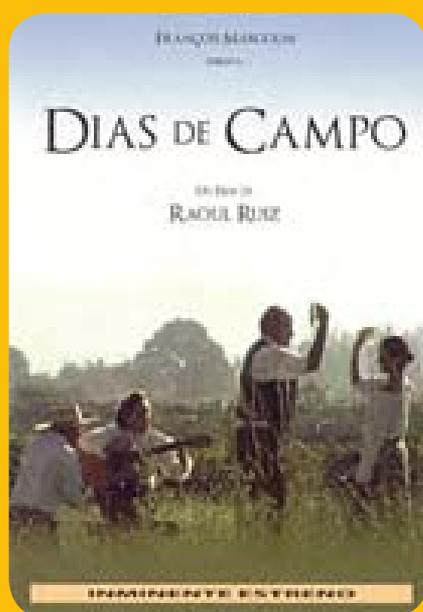
Director de arte: Rodrigo Bazaes

Sinopsis:

Chile, 1973. Gonzalo Infante y Pedro Machuca son dos niños de 11 años que viven en Santiago, el primero en un barrio acomodado y el segundo en un humilde poblado ilegal recientemente instalado a pocas cuadras de distancia. Dos mundos separados por una gran muralla invisible que algunos quieren derribar, como el director de un colegio religiosos privado, el padre McEnroe, que integra en el establecimiento a chicos de familias del poblado, con la decisión de que aprendan a respetarse. Así entre Pedro Machuca y Gonzalo Infante nace una amistad llena de descubrimientos y sorpresas.



16. "Días de Campo"



Afiche *Días de Campo*

Año: 2004

Director: Raúl Ruiz

Guión: Raúl Ruiz

Casa productora: Margo Films

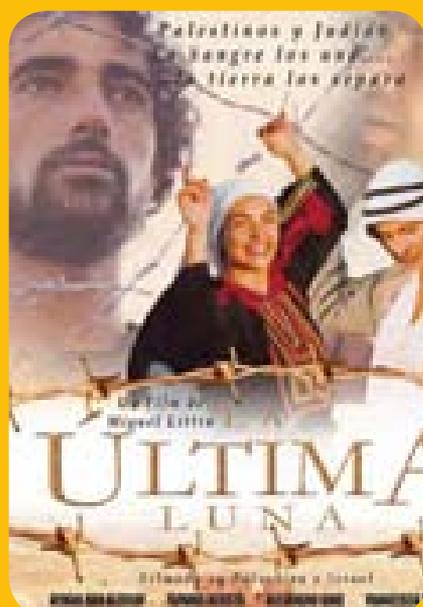
Director de Fotografía: Inti Briones

Director de arte: Polín Garbizú

Sinopsis:

Dos hombres, aparentemente muertos, se encuentran en un bar y comienzan a hablar del pasado. Don Federico, ya de noventa años, recuerda su madurez en una antigua hacienda y a los personajes que rodearon su existencia en ese lugar, mientras intenta permanentemente terminar la novela que escribe.

17. "La última Luna"



Afiche *Última Luna*

Año: 2005

Director: Miguel Littin

Guión: Miguel Littin

Casa Productora: Buenaventura Films

Director de Fotografía: Miguel Joan Littin

Director de arte: Carlos Garrido

Sinopsis

Palestina 1914. Y fue así como una mañana de julio, Soliman un joven palestino, y Jacob, su amigo judío, comenzaron a construir una casa en Beit-Sajour, en las colinas de Judea con piedras traídas de Beit- Yala, mientras la aparente quietud del lugar es interrumpida por ráfagas de violencia que anticipan los futuros días de la guerra.

18. "Mi mejor enemigo"



Afiche Mi Mejor Enemigo

Año: 2004

Director: Alex Bowen

Guión: Julio Rojas - Paula del Fierro

Casa productora: Alce Producciones Ltda.

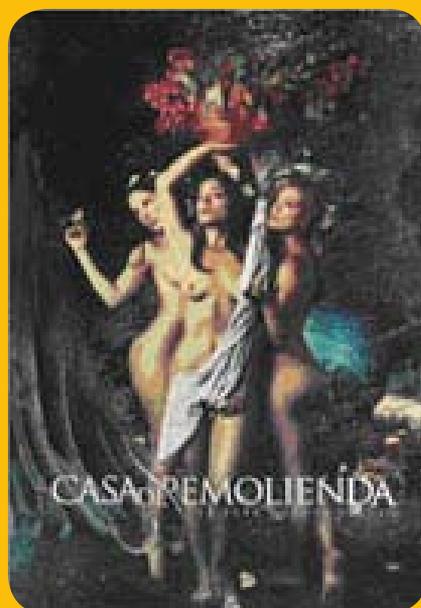
Director de Fotografía: José María Hermo - Patricio Riquelme

Director de arte: Verónica Astudillo

Sinopsis:

Diciembre 1978. Chile y Argentina están a días de comenzar un enfrentamiento armado en la frontera sur. En la Patagonia, una patrulla chilena rompe accidentalmente su brújula y se pierde en medio de la pampa. Cavan sus trincheras sin saber si es Chile o Argentina. Comienza una larga espera que interrumpirá una patrulla argentina que se instala frente a ellos. Ambas esperan ahora la guerra, pero la tensa espera dará paso a la amistad que se da entre seres humanos que son enemigos, pero que confundidos por la soledad de la pampa, transitan en una frágil línea entre el deber y el querer.

19. "Casa de Remolienda"



Afiche Casa de Remolienda

Año: 2007

Director: Joaquín Eyzaguirre

Guión: Basada en la obra teatral de Alejandro Sieveking

Adaptación: Gonzalo San Martín - Cynthia Rimsky

Casa productora: Cinembargo Comunicaciones Cine Televisión

Director de Fotografía: David Bravo

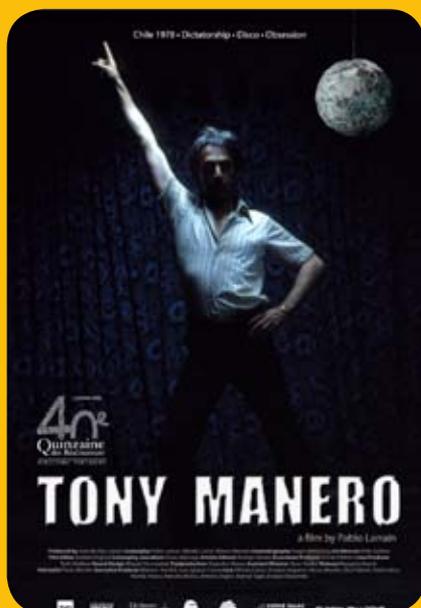
Director de arte: Hugo Tripodi

Sinopsis:

Basada en la obra dramática "La Remolienda" de Alejandro Sieveking. Situada en los años 50 en un pueblo en el sur de Chile, una mujer campesina – Nicolasa – recién viuda, decide bajar al pueblo a casar a sus 3 hijos. En el pueblo vive su hermana, a la que no ve hace 20 años. Esta última, Rebeca, tiene una casa de remolienda asunto que Nicolasa desconoce. Rebeca tiene 3 prostitutas jóvenes a las que decide vestir de señoritas que alojan en esta supuesta pensión. En el Pueblo están instalando la luz eléctrica, evidente símbolo del progreso y el ingeniero que viene a cargo es Renato, un viejo amor de Rebeca, a la que hace 20 años abandonó.



20. " Tony Manero "



Afiche Tony Manero

Año: 2008

Director: Pablo Larraín

Guión: Pablo Larraín - Alfredo Castro - Mateo Iribarren

Casa productora: Fábula Prodigital (Brasil)

Director de Fotografía: Sergio Armstrong - Jaime Díaz Lavanchy

Director de arte: Polin Garbizú

Sinopsis:

Obsesionado con la idea de convertirse en el Tony Manero chileno (el personaje de John Travolta en Fiebre de Sábado por la Noche) Raúl comete una serie de crímenes para conseguir un traje como su ídolo. Mientras tanto, sus vecinos participan en actividades secretas en contra de la dictadura de Pinochet

21. "Teresa"



Afiche Teresa

Año: 2009

Director: Tatiana Gaviola

Guión: Bernardita Puga - Tatiana Gaviola

Casa productora: Octubre Cine y TV Televisión Nacional de Chile (TVN)

Director de Fotografía: Juan Carlos Bustamante

Director de arte: Hugo Tripodi

Sinopsis:

Teresa Williams Montt es escritora, una mujer rebelde, atormentada y bella. Se casa a los 17 años desafiando la oposición familiar. Se enamora de quien no debe y un tribunal familiar la condena al encierro en un convento. Separada de sus dos hijas se escapa a Buenos Aires con Vicente Huidobro. Desde esa huida su vida se transforma en un apasionante y trágico itinerario.

22. "Dawson, Isla 10"



Afiche Dawson Isla 10

Año: 2009

Director: Miguel Littin

Guión: Miguel Littin

Casa productora: Azul Films - VPCCinema Produções Artísticas (Brasil)

Director de Fotografía: Miguel Joan Littin

Director de arte: Carlos Garrido

Sinopsis

Basada en el libro de Sergio Bitar, el filme muestra la estadia de los ministros y colaboradores del derrocado Presidente Salvador Allende en el campo de concentración ubicado en la Isla Dawson, al sur del país.

23. "Post Mortem"



Afiche Post Mortem

Año: 2010

Director: Pablo Larraín

Guión: Pablo Larraín - Mateo Iribarren

Casa productora: Fábula Canana (México) Autentika (Alemania)

Director de Fotografía: Sergio Armstrong

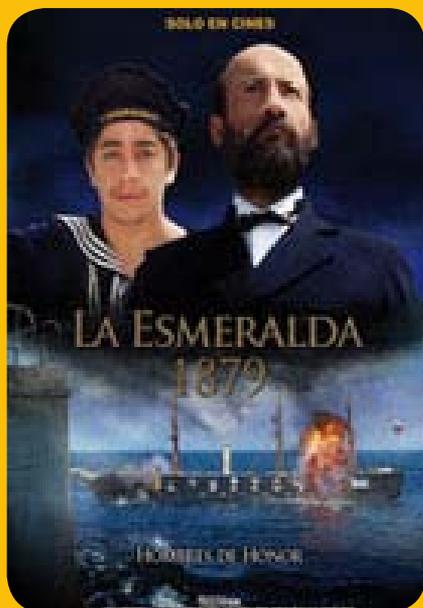
Director de arte: Polin Garbisú

Sinopsis

Mario Cornejo es un auxiliar en la morgue (S.M.L.) y el amanuense a cargo de transcribir las autopsias que realizan los tanatólogos. En los días que rodean el golpe de estado de 1973 se ve envuelto en una historia de amor con una bailarina del Bim Bam Bum, que desaparece misteriosamente la mañana del 11. La búsqueda de Cornejo atravesando una ciudad sitiada y desolada lo pondrán como un testigo privilegiado de esos días, en medio de una historia de amor, muerte y traición



24. " La Esmeralda 1879"



Afiche La Esmeralda 1879

Año: 2010

Director: Elías Llanos Canales

Guión: Elías Llanos Canales

Casa Productora: Pro Azul Films - Azul Producciones

Director de Fotografía: David Bravo

Dirección de Arte: Alejandra Mesina

Sinopsis

La película con la mayor producción del cine chileno, llega como una muestra del valor y coraje de nuestros héroes patrios, homenajeando las hazañas de hombres que cambiaron el curso de la historia, tal como la conocíamos. Cuenta la historia de Wenceslao Vargas - Fernando Godoy -, el último sobreviviente de la tripulación (falleció en 1958), en las 24 horas que preceden el Combate Naval de Iquique. Un relato sobre hombres valientes, la primera superproducción chilena, que nos lleva a viajar al pasado y presenciar en primera fila, una película de magnitudes nunca antes vistas en Chile.



MATERIAL IMPRESO

BIBLIOGRAFÍA

ARTAUD, Antonin. Van Gogh el suicidado por la sociedad. Buenos Aires, Argonauta, 1971.

BARTHES, Roland. El tercer sentido. Notas acerca de algunos fotogramas de S.M. Eisenstein. En su: Lo obvio y lo obtuso. Barcelona, Paidós, 1986. pp. 55-77

BOUEDIEU, Pierre. Creencia artística y bienes simbólicos. Elementos para una sociología de la cultura. Buenos Aires, Aurelia Rivera, 2003.

CASTRO, Alfredo. La puesta en escena como un lugar del crimen: Reconstruir la escena. [Documento pdf] Santiago, Chile, Teatro la memoria.

CORREA, Patricia. El Arte en las películas. [Serie de televisión]. Santiago, Chile, 2010. SURICATO, 8 capítulos, sonido, color.

ETTEDGUI, Peter. Diseño de producción y dirección artística. Barcelona, Oceano, 2001.

FRAYLING, Christopher. Ken Adams, The art of production design. Londres, Faber and Faber, 2005.

GODOY QUEZADA, Mario. Historia del cine Chileno. Santiago, Imprenta Arancibia, 1966.

KONIGSBERG, IRA. Diccionario Técnico AKAL de cine. Madrid, Akal, 2004.

LABORDA ORIBES, Luis. La construcción histórica en la cinematografía norteamericana. [Documento pdf] Tesis (Doctorado en Humanidades) Barcelona, España. Universidad Autónoma de Barcelona, Facultad de filosofía y letras, 2007.

MEZA LOPEHANDÍA, Constanza. Transferencias visuales, una propuesta de dirección de arte para el guión los 32 de Antonin Artaud. Tesis (Título profesional de Diseñador Teatral). Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Artes, 2002.

MOUESCA, Jacqueline y ORELLANA, Carlos. Breve historia del cine Chileno. Santiago, LOM Ediciones, 2010.



MARTINEZ, Antonio. Forjadores del cine Chileno. [Serie de televisión] Santiago, Chile, 2010. ArtTV, 8 capítulos, sonido, color.

OSSA, Carlos. Historia del cine Chileno. Editorial Quimantú (Colección "Nosotros los Chilenos"), Santiago, 1971.

PALACIOS, Marielsa y HORMAZABAL, Elisa. Lenguaje cinematográfico y violencia audiovisual, análisis de recursos expresivos y técnicos en la obra de Gaspar Noé. Tesis (Título profesional de Diseñador Teatral). Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Artes, 2006.

PAZ, Octavio. * Water writes always in *plural En su: Apariencia desnuda: la obra de Marcel Duchamp. Editorial Alianza, Madrid, 1989. pp. 106- 187.

SANCHEZ, Rafael. Montaje cinematográfico, Arte de movimiento. Buenos Aires, La Crujía, 2006.

SILVA, Carmen Gloria. El espacio cinematográfico en el cine Chileno. Tesis (Título profesional de Diseñador Teatral). Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Artes, 2006.

VILLAIN, Dominique. El encuadre cinematográfico. Paidós Ediciones, Buenos Aires, 1997.

VEGA, Alicia. Re-visión del cine Chileno. Santiago, Aconcagua / CENECA, 1979.

MATERIAL ELECTRÓNICO

CINE CHILE. Enciclopedia del Cine Chileno. [En Línea] <<http://www.cinechile.cl/>> [consulta: 15 noviembre 2010]

CINEMATOGRAFÍA.CL. Portal electrónico de cine. [En Línea] <www.cinematografía.cl> [consultado: 10 Enero 2010]

CERVANTES, Abel. Pablo Larraín: poniendo a bailar a Tony Manero. Entrevista [En Línea] Cine Premiere, México. <<http://www.cinepremiere.com.mx/node/7832>> [consultado: 23 marzo 2011]

ESTUDIO TRES. Producción Audiovisual. [En Línea] <<http://www.estudio3gt.com/produccion-audiovisual>> [consultado: 04 febrero 2011]

FILMCATCHER. Entrevista a Pablo Larraín. [videograbación] New York Film Festival 2008. Video Youtube, 5 minutos, sonido, color. <<http://www.youtube.com/watch?v=SSXY4p3X0W4>> [consulta: 16 marzo 2011]

GARCÍA, Alvaro. Épicas de la Reconciliación. Crítica de cine [En Línea] La Fuga, revista de cine. <<http://lafuga.cl/dawson-isla-10/359>> [consulta: 02 marzo 2011]

LITTIN, Miguel. The Reasons for Filming "Dawson, Island 10". Artículo de periódico electrónico [En Línea] Moving Pictures Network. <<http://www.movingpicturesnetwork.com/12079/the-reasons-for-filming-%C2%91dawson-island-10%C2%92/>> [consultado: 05 marzo 2010]

MABUSE. Revista de cine. [En Línea] <<http://www.mabuse.cl/>> [consultado: 20 febrero 2011]

MORALES, Jorge. El Fenómeno Machuca. Crítica de cine [En Línea] Portal del cine y el audiovisual latinoamericano y caribeño. <<http://www.cinelatinoamericano.org/texto.aspx?cod=1762>> [consulta: 31 marzo 2011]

PINTO VEAS, Iván. Asechos. Crítica de cine [En Línea] La Fuga, revista de cine. <<http://lafuga.cl/tony-manero/100>> [consulta: 18 marzo 2011]

SENTIERISELVAGGI. Entrevista a Pablo Larraín, parte 1 y 2. [videograbación] Torino film festival 2008. Video Youtube, 20 minutos, sonido, color. <<http://www.youtube.com/watch?v=qtpXNxcUR0k>> [consulta: 15 marzo 2011]

SOLANO, Ronald. Teoría de sistemas. Artículo monográfico [En Línea] <<http://www.monografias.com/trabajos11/teosis/teosis.html>> [consulta: 03 septiembre 2010]

WOOD, Andrés. "Machuca", con melancolía y entusiasmo. Artículo de periódico electrónico [En Línea] Abc guionistas. <<http://www.abcguiionistas.com/noticias/articulos/escribe-andres-wood-machuca-con-melancolia-y-entusiasmo.html>> [consultado: 02 de Abril del 2011]

WILLKNOTTIE. Entrevista a Alfredo Castro, parte 1, 2 y 3. [videograbación] New York Film Festival 2009. Video Youtube, 15 minutos, sonido, color. <<http://www.youtube.com/watch?v=J5HbGdIIFK&feature=related>> [consulta: 16 marzo 2011]



FILMOGRAFÍA



BECKER, Wolfgang. *Good bye Lennin!* Alemania, 2003. Dolby Digital, color, 121 minutos.

COPPOLA, Sophia. *Maria Antonieta* USA – FRANCIA – JAPON, 2006. Dolby Digital, color, 123 minutos.

EISENSTEIN, Sergei. *Iván, el terrible* Unión Soviética, 1944. Mono, blanco/negro, 103 minutos.

EISENSTEIN, Sergei. *Alexander Nevsky* Unión Soviética, 1938. Mono, blanco/negro, 112 minutos.

FRANCIA, Aldo. *Valparaíso mi amor* Chile, 1969. Mono, blanco/negro, 90 minutos.

HENCKEL VON DONNERSMARCK, Florian. *La vida de los otros* Alemania, 2006. Dolby Digital, color, 137 minutos.

GUZMÁN, Patricio. *La batalla de Chile (Parte I, II y III)* Chile, 1978. Mono, blanco/negro, 400 minutos aprox.

KAURISMÄKI, Aki. *Luces al atardecer* Finlandia – Rusia, 2006. Dolby Digital, color, 78 minutos.

KUBRICK, Stanley. *Espartaco (versión restaurada 1991)* USA, 1960. Dolby SR, color, 197 minutos.

KUBRICK, Stanley. *Barry Lyndon* USA – UK, 1975. Mono, color, 184 minutos.

LARRAÍN, Ricardo. *La frontera* Chile, 1969. Mono, color, 120 minutos.

RUZOWIZKY, Stefan, *Los Falsificadores* Austria – Alemania, 2007. Dolby Digital, color, 98 minutos.

SPIELBERG, Steven. *La Lista de Schindler* USA, 1993. DTS – Stereo, blanco/negro, 195 minutos.

SOTO, Helvio. *Llueve sobre Santiago* Francia – Bulgaria. Mono, color, 112 minutos.

VON TRIER, Lars. *Dogville* Dinamarca, 2003. Dolby Digital, color, 178 minutos.



GLOSARIO TÉCNICO DE CINE



Los términos que verán a continuación son una recopilación de tres fuentes consultadas; primero, el libro de Rafael Sánchez "Montaje cinematográfico, Arte del movimiento"; segundo, del portal electrónico de la productora "Estudio 3 gt"; y tercero, material personal del investigador.

Argumento: Trama de la película, asunto sobre el que gira la narración cinematográfica.

Angulación. Inclinación del eje de la cámara respecto al sujeto que ha de ser captado. Es contrapicado si la cámara se sitúa a nivel inferior al objeto filmado, picado si está a nivel superior, oblicuo si está inclinado, neutro si está al mismo nivel.

Ancho de la película. Formato de la película cinematográfica. Se mide en milímetros, desde 8, más propio de las películas caseras, hasta el súper 35 mm., el más habitual en el cine comercial actual.

Barrido. Transición de la cámara entre dos encuadres que se realiza a gran velocidad y sin que puedan percibirse nítidamente otros fotogramas que el inicial y el final.

Cortometraje. Película de duración inferior a treinta minutos.

Coproducción. Producción cinematográfica realizada mediante el concurso económico, técnico y/o artístico de diferentes empresas. Por extensión, y por darle nacionalidad a las películas, se ha terminado designando aquellos films que son realizados por productores cinematográficos de más de una nacionalidad.

Contraplano. Plano que se obtiene poniendo una figura u objeto entre la cámara y el campo de visión, quedando filmado desde atrás.

Contrapicado. Planos que se obtienen cuando la cámara está colocada de tal manera que filma desde abajo hacia arriba y agranda de manera distorsionada el objeto de filmación.

Contraluz. Efecto de imagen que se consigue filmando un objeto o persona directamente delante de un foco de luz que se proyecta contra la cámara.

Claqueta. Pizarra de madera que se coloca ante el visor antes de cada rodaje y que facilita el posterior montaje de la cinta al contener la información relativa a los números de secuencia, plano y toma, y al posibilitar, mediante su chasquido seco, la sincronización durante el

rodaje de imagen y sonido.

Chroma. Efecto visual consistente en la superposición de imágenes, proyectando un fondo predeterminado tras una acción previa registrada ante un fondo neutro (color verde o azul).

Chasis. Caja complementaria a la cámara que sirve para guardar y conservar correctamente la película virgen o ya usada.

Celuloide. Materia prima del cine por antonomasia, constituye el soporte sobre el que se impregnan las imágenes registradas con la cámara.

Casting. Proceso de selección de los intérpretes, ya sean actores principales, secundarios, de reparto, figurantes e incluso extras de una película.

Dolly. Vehículo sobre ruedas en el que pueden colocarse cámara y operador para obtener imágenes en sensación de movimiento.

Documental. Película rodada con equipo cinematográfico que no posee un argumento de ficción, sino que expone una historia real de carácter informativo, formativo o de denuncia, entre otros.

Desenfoco. Falta de definición en el retrato de una imagen por desajustes en el proyector o en la cámara. También puede provocarse intencionadamente con fines estéticos (especialmente en su versión clásica, esta técnica se empleaba en la recreación de escenas oníricas) o como transición entre planos.

Desglose de guión: En un guión se describen brevemente los espacios donde transcurre la acción, por lo que se pueden imaginar de maneras muy diversas. Esto hace necesaria una concepción más específica de la historia, que se crea a partir de reuniones con el director y los diferentes jefes de cada departamento de una producción. Se debe conocer, secuencia por secuencia, los personajes que aparecerán en ella, la manera de vestir, la ambientación de la escena, la cantidad de extras, etc. En cada secuencia se debe imaginar cómo transcurrirá la historia y cómo se debe filmar, aunque no esté descrito en el guión. Así, el desglose de guión es la extracción ordenada de las necesidades de la historia. En él se deben reflejar todos y cada uno de los elementos que aparecerán en la película y los elementos técnicos para llevarla a cabo tales como, página de guión, día de historia, número de escena, exterior / interior, noche / día, descripción de la escena, set, locación, personajes, vestuario, utilería, ambientación, extras, Efectos especiales, Vehículos y animales, Observaciones o notas. Al mismo tiempo, cada área debe hacer su propio desglose. A continuación, un desglose de guión de dirección de arte.



Día H	Esc	D/N	I/E	Locacion	Set	Personajes	Utileria	FX	Vestuario	23/04/11	Otros
	1	N	I	Casa	Cosina con meson, refrigerador, una juguera y una botella de malta.	Jorge	huevos en la vandeja, juguera.	Mezcla de cerveza y huevo			
1	2	N	E	Calle vacia	calle con lugar para estacionar	Vladimir					
1	3	N	I	Edificio Barbara	Puerta de departamento	Vladimir	Manojo de llaves				
1	4	N	I	Edificio Barbara	Pasillo del departamento	Vladimir					
1	5	N	I	Edificio Barbara	Dormitorio de barbara	Vladimir, Barbara, Pedro					
1	6	N	E	Calle Barbara	Calle donde esta estacionado el auto	Vladimir					
2	7	D	E	Edificio Vladimir	Calle	Vladimir					
2	8	D	I	Edificio Vladimir	Pasillo del edificio	Vladimir	Papel escrito				
2	9	D	E	Edificio Vladimir	Entrada del edificio	Vladimir, Jorge	Bolso de trabajo, con lotipo.				
2	10	D	E	Bar	Fachada del bar	Mesera					perro
2	11	D	I	Bar	Interior del bar en una mesa	Vladimir, Jorge, mesera	hoja para tomar el pedido, Juguera, vasos.				
FB	12	D	E	Edificio Vladimir	Calle donde esta estacionado el auto	Vladimir, Jorge					
FB	13	D	E	Bar	Fachada del bar						perro
FB	14	D	I	Bar	Interior del bar en una mesa	Vladimir, Jorge, mesera	Juguera, vasos.				
5	15	N	E	Calle	Interio del auto	Vladimir					
6	16	N	I	Pieza de niño	Cama del niño	Vladimir					
7	17	N	I	Calle	Al lado de un grifo	Vladimir					
8	18	N	I	Pieza vacia	En el suelo	Vladimir	cajas de carton				
9	19	N	I	Dormitorio X	Cama	Vladimir, mujer de unos 50 años					
10	20	N	I	Servicentro	Mesa del servicentro apoyada en la ventana	Vladimir					

Desglose de arte

Distribución. Proceso de promoción y difusión de una película, previa a la exhibición.

Escena. Unidad en la que se divide la narración cinematográfica marcada por la entrada y salida de actores en el cuadro. Registra un fragmento de la historia y se desarrolla, por lo general, en un único espacio o escenario, de manera que, separada del conjunto del argumento, no adquiere sentido por sí misma.

Escaleta. Primera fase de realización del argumento de una película en la que se esbozan las ideas generales que va a recoger la historia a desarrollar mediante el guión.

Eje de cámara. Línea imaginaria definida por la orientación de la cámara que se extiende desde ésta al objeto filmado.

Fotómetro. Aparato usado por los especialistas en iluminación que mide la incidencia y el brillo de la luz.

Fotograma. Podría considerarse la unidad de la película cinematográfica. Es cada uno de los cuadros que se impresionan por la imagen, cada una de las imágenes rodadas en formato celuloide.

Foto-fija. Fotógrafo que se encarga de tomar una fotografía al final de cada plano como modelo para asegurar la continuidad o rúcord en los rodajes siguientes. Igualmente, toma una imagen de cada plano para su inclusión en el archivo del rodaje y su posterior uso en campañas publicitarias, por ejemplo.

Formato. Ancho de la película como soporte. El formato estándar es el de 35 mm., habiendo también formatos de 8, súper 8 y 16 mm.

Filtro de cámara. Placa transparente que se coloca delante del objetivo de cámara. Filtro cuya materia prima es cristal. Si se trata de filtros de color, existen los coloreados a la masa, es decir, con cristal de color, y los constituidos por una placa coloreada prensada entre dos cristales transparentes.

Filtro de iluminación. Acetatos hechos de policarbonato que se ocupan delante de los proyectores de iluminación y de otras fuentes luminosas para modificar su cromatismo, o reducir la intensidad lumínica.

Guión técnico. Texto paralelo al guión literario que indica los aspectos técnicos a aplicar en cada uno de los momentos señalados en él, las instrucciones de disposición de los planos para la colocación de los intérpretes y la escenografía, fotografía, iluminación, música, efectos visuales o de sonido, etc.

Grúa. Aparato articulado con una extensión móvil en la que puede situarse la cámara y que puede evolucionar con una amplia gama de movimientos por el escenario de filmación.

Género. Clasificación de las películas por su tema o estilo.



Hoja de llamado: es la hoja que se entrega a todos los miembros de la producción con las indicaciones del trabajo que se realizará al día siguiente.

Las secuencias que se reflejarán en la hoja de llamado serán generalmente extraídas del plan de rodaje a menos que hubieran habido cambios de última hora. Contiene las escenas y el orden en el que se filmarán, los requerimientos especiales (extraídos de las hojas de desglose), los nombres de cada uno de los que trabajarán en ese día y el papel que realizan, así como la hora y el lugar en el que deben de presentarse.

La elaboración de dicha hoja la llevan a cabo entre el director de producción y el primer asistente de dirección y cuenta con cálculos minuciosos del tiempo que tomará el trabajo diario a cada departamento. Se hace un primer borrador en algún momento de tranquilidad durante el rodaje y se hace definitivo al terminar la filmación de ese día. Los dos responsables lo firman, se sacan fotocopias y se entrega a todo el personal un momento después de que el director indica que se ha terminado el día de trabajo.

Para elaborar esta hoja hay que prever el tiempo de rodaje, tener en cuenta las características de cada secuencia y por tanto, todos los elementos que están vinculados a su realización.

Largometraje. Película de duración superior a 60 minutos.

Laboratorio. Lugar donde se revela la película y se hacen las copias.

Montaje. Proceso de acabado de la película consistente en la selección, ordenación y unión del material rodado y no descartado según las instrucciones del guión para la conformación de la historia originalmente escrita.

Mediometraje. Película de entre 30 y 60 minutos de duración.

Plano. Dimensión con que aparece el sujeto dentro del cuadro o la cantidad de escenario captado por el lente. Para hacer una definición más completa sobre este termino, veremos lo que se denomina "Escala de planos", que es una nomenclatura que permite dividir los planos según su tamaño:

Long Shot o Plano de conjunto: El ángulo de la cámara abarca todo el escenario o ambiente.

Medium long shot o Medio conjunto: Ángulo amplio, pero menor al total. Las personas siempre de cuerpo entero.

Medium shot o Plano medio: Las personas no caben de cuerpo entero. El plano corta sus piernas generalmente en las rodillas. En Francia o Alemania se lo llama "plano americano".

Medium close up o Medio primer plano: De cintura a cabeza.

Close up o Primer plano: De pecho (o de hombros) a cabeza.

Big close up o Gran primer plano: Parte del rostro, generalmente desde frente a barbilla.

Profundidad de campo. Proporción espacial que se produce, dentro del mismo encuadre, entre el primer y último término que registra el objetivo.

Preproducción. Primer paso para la producción de una película que engloba la escritura de los guiones (literario y técnico), el casting, la planificación... En suma, todas aquellas operaciones previas al comienzo del rodaje en sí.

Postproducción. Último paso en la producción de una película que comprende tareas tan variadas como el positivado, el montaje de imagen y sonido o la obtención de copias.

Total páginas día	Total planos día	X conf.				
Escenas Día	Sets día	3				
ESCENA	Resumen	IE / D/N	Elenco	DH	Set	Hora
ALMUERZO EN SECTOR PISCINA						
10 - 09	Miran cadáver del Buitre. Oso informa que se encuentran en La Legua.	I / D	Cacho Aguilera Oso Buitre	12-13	HABITACION BUITRE	13:00 A 13:45 15:00 - 17:00
09-61A	Resto prófugos escuchan disparos. Reaccionan y suben.	I / N	Moreno Salamanca Doble Tegui Vicente	12-13	PASILLO / HAB. BUITRE	17:00 - 20:00
TENTEM PIÉ EN LOCACIÓN						
09 - 57	Moreno mata a hombre del Buitre. Otro encuentra a un par muertos y da aviso por radio.	E / N	Moreno Hombre Buitre (Prófugos)	12-13	EXTERIOR ENTRADA	20:00 - 20:15
09 - 58	Guardias muertos. Se oye aviso radio.	E / N	Hombres Buitre	12-13	EXTERIOR ENTRADA	
09 - 59	El hombre Buitre es asesinado por los 4 prófugos.	E / N	Salamanca Moreno Doble Tegui Vicente Hombre Buitre	12-13	EXTERIOR ENTRADA	
10 - 04	Vicente y Moreno vigilan la puerta. Tegui, Salamanca e Irma bajan del techo.	E / N	Salamanca Doble Tegui Vicente Moreno Irma Buitre Hombre Buitre	12-13	JARDIN / ZOO PISO	
10 - 04A	Los prófugos comen por el jardín.	E / N	Salamanca Doble Tegui	12-13	EXTERIOR: REFUGIO	20:15 - 23:30
10 - 04C	Irma perjeja, todos salen apurados.	E / N	Vicente Moreno Irma Hombre Buitre	12-13	EXTERIOR: REFUGIO	
DESMONTAJE (corte cámara)						23:30 - 00:00
FIN JORNADA						00:00

Personaje	Actor - Actriz	Recogida	Llegada/Salida	Maq.	Pelo	Vest.	Listo Set
Cacho Aguilera	Tato Dubó	OK en la Parva	13:00 almuerzo / 00:00 se va			14:00	15:15
Buitre	Alejandro Goic	OK en la Parva	13:00 almuerzo / 00:00 se va			14:00	15:15
Oso	Mateo Iribarren	10:35am taxi en General Goroitaga 957 casa E 11:00 Plaza Italia 13:00 Farellones	13:00 almuerzo 18:00 se va 20:00 en el teatro			14:00	15:15
Moreno	Luis Gnecco	OK en la Parva	16:00 / 00:00 se va			16:00	17:00
Salamanca	Francisco Reyes	OK en la Parva	16:00 / se queda			16:00	17:00
Tegui (Stunt Doble)	Salvador Allende	10:15 taxi en Camino del Monte 4685, Casa C4 - La Florida. 11:00 Plaza Italia 13:00 Farellones	13:00 almuerzo / 00:00 se va			16:00	17:00
Vicente	Nestor Cantillana	OK en la Parva	16:00 / se queda			16:00	17:00
Stunt 1	J.C. Calblanca	10:30 taxi en Brasil con Compañía Instituto Iplasec 11:00 Plaza Italia 13:00 Farellones	13:00 almuerzo / 00:00 se va			16:00	17:00
Stunt 2	Claudio Farias	10:15 taxi en Froilan Roa 5063, casa E. Macul 11:00 Plaza Italia 13:00 Farellones	13:00 almuerzo / 00:00 se va			16:00	17:00
Irma	Camila Hirane	OK en la Parva	19:00 / se queda			19:00	20:15
Extras	Responsable	Recogida	Llegada/Salida	Maq.	Pelo	Vestuario	Listo Set
HOMBRES BUITRE (4)	Carlos Silva	11:00 plaza Italia	13:00 Almuerzo de Extras Carlos Silva				15:15
1 PAREJA JOVEN (2)	Carlos Silva	11:00 plaza Italia	13:00 Almuerzo de Extras Carlos Silva				15:15
Preparación Jornada #21 - VIERNES, 25 Junio							
HORARIO: 15:30 A 03:30 HRS							
Nº Escenas	FINAL ESCENAS ASALTO REFUGIO BUITRE / EXTERIOR/EL NOCHE Y RESTO DEL INTERIOR						
DH	12-13						
LOCACIÓN	889112123 30 01199						



Plano subjetivo. Plano que simula el punto de vista de un personaje en concreto de la película, de tal manera que lo que se proyecta se identifica con lo que la perspectiva del personaje en un punto narrativo concreto.

Plano secuencia. Toma en movimiento que comprende la integridad de una secuencia o una serie de acciones o situaciones que se suceden de manera consecutiva.

Picado. Plano obtenido mediante la colocación de la cámara en un punto superior al objeto filmado, distorsionándolo o empequeñeciéndolo con respecto al espacio en el que lo registra.

Placement: Marketing publicitario que se ocupa en cine y televisión. Es cuando un objeto o imagen de una marca determinada aparece visiblemente en escena, ya sea sólo vista en el vista en el cuadro, o si se manipula o verbaliza.

Plan de rodaje: Un primera definición de lo que es el plan de rodaje nos diría que consiste en la división de las necesidades, estableciendo un orden a lo largo del tiempo del rodaje.

Tras el análisis del guión y sus complejidades, vistas en el desglose de guión, lo primero que debe determinarse es el número de días que se precisan para llevarlo a cabo y el costo que cada uno de esos días supone. Luego, el director de producción y primer asistente de dirección, organizan las secuencias agrupándolas por bloques de espacio y de tiempo, sin tener en cuenta la continuidad cronológica de la acción del guión. Es, como se sabe, una de las singularidades del cine: se rueda según las localizaciones, sin tener presente, por ejemplo, si se está trabajando en la escena número tres y luego la número 45. Esto permite ahorrar tiempo y, por lo tanto, dinero.

El plan de rodaje se muestra en un gran cuadro, dividido en sectores que van indicando aspectos tales como decorados, el día de rodaje, fechas, las localizaciones en interiores o exteriores, intérpretes y figuración y las necesidades específicas del rodaje.

Las consideraciones que deberán tenerse en cuenta para un mejor rendimiento del trabajo en el plan de rodaje son: la duración de los planos, la dificultad dramática de la escena y la cantidad de elementos que participan en ella, la iluminación y el empleo de los mecanismos de movimiento de cámara, la figuración, los efectos especiales, que requieren una preparación y un cuidado especial para evitar riesgos físicos. A partir de estos datos pueden empezar a establecerse las variables que estructuran el plan de rodaje.

La disponibilidad de las localizaciones determina el orden del rodaje, pero es habitual intentar comenzar el trabajo por el rodaje de los

exteriores, que siempre están sometidos a una mayor imprevisibilidad y limitaciones, por ejemplo las que fijan las necesidades de las actividades habituales del lugar (desde la terraza de un bar hasta una estación de ferrocarril) o establecen los propietarios o responsables públicos (desde una hacienda campestre hasta un museo). También los interiores naturales, si no son de estudio, pueden estar sometidos a restricciones diversas.

Los personajes (es decir los actores) constituyen el segundo factor a considerar. Lo habitual es que un actor o actriz, si no es el protagonista absoluto -y ni siquiera eso lo garantiza- tenga otros compromisos, bien de fechas, bien con otras actividades profesionales (films, programas de televisión, obras de teatro...); por ello conviene coordinar adecuadamente su disponibilidad temporal y el número de sesiones en las que es necesaria su presencia en el rodaje.

Igualmente hay que tener en consideración la amortización económica de los elementos técnicos que se alquilan a las empresas auxiliares, como grúas, ópticas especiales, efectos, etc. pues parece evidente que conviene abaratar los costos y no tenerlos almacenados innecesariamente entre días de rodaje. Similares palabras pueden decirse con respecto a adecuar el rodaje a los plazos que se tengan para los cambios que dirección de arte deba hacer en las locaciones, para llegar a ellos en el momento exacto, evitando el pagar por el lugar sin utilizarlo.

Rodaje. Fase de la producción de la película en la que se filman todos y cada uno de los planos que a través del montaje y una vez descartado el material no apto constituirán la película final.

Revelado. Proceso por el que, a partir del negativo, se obtiene la copia.

Reparto. Conjunto de actores y actrices que intervienen en una película.

Story-board. Compilación de dibujos que representan todos y cada uno de los planos, escenas y secuencias que se van a rodar.

Steadycam. Sistema mecánico que permite la filmación en movimiento sin que las imágenes filmadas acusen posibles saltos, vibraciones, etc.

Sinopsis. Resumen breve de la línea general del argumento de una película.



Secuencia. Unidad autónoma dentro de la película que puede constituir una unidad dramática, en la que a pequeña escala se produce un planteamiento, nudo y desenlace dentro del argumento principal.

Salto de eje. Filmación de un movimiento desde puntos de vista diferentes que deliberadamente busca la confusión en el espectador.

Travelling. Movimiento de la cámara para acompañar a la acción que filma. Puede ser horizontal, circular alrededor del objeto filmado, frontal hacia el objeto filmado, lateral acompañándolo o incluso oblicuo.

Truaje. Uso de efectos especiales para crear en el espectador determinadas sensaciones o crear escenarios o elementos de la acción difícilmente recreables de otro modo.

Tráiler. Combinación de planos de una película de breve duración utilizada con fines promocionales.

Voz en off. Voz narrativa que permanece fuera del campo visual y de la acción representada por los intérpretes en la escena.

Zoom. Acercamiento o alejamiento regulable del objetivo con respecto al objeto de la filmación sin que la cámara se desplace físicamente.

Región	Dh	Cap-Esc	Locación	Set	I/E	D/N	Personaj.	Descripción	Pág.
07:00-18:00									
Jornada 01									
Miércoles 02, Junio									
3 7/8									
Stgo	01	01-16	Carcel Mujeres	Pasillo/celda Kika	I	At	Kika Gend.Carmen	Gendarme Carmen despierta a Kika, recibe llamada.	6/8
Stgo	01	01-17A	Carcel Mujeres	Pasillo/celda Kika	I	At	Kika Gend.Carmen	Kika pregunta por Vicente.	2/8
Stgo	04/ 05	02-20	Carcel Mujeres	Celda Kika	I	N	Kika Gendarme 1 Gendarme 2 Mujer cárcel 1 Mujer cárcel 2	Gendarmes van a buscar a Kika.	1
Stgo	04/ 05	02-21	Carcel Mujeres	Pasillo/ celda seguridad	I	N	Kika Joanna Gendarme 1 Gendarme 2 Mujer cárcel 1 Mujer cárcel 2	Kika es encerrada en una celda d seguridad.	1
Stgo	05	03-21	Carcel Mujeres	Celda seguridad	I	D	Kika Mardones	Mardones, nueva gendarme avisa a Kika tiene recreo.	6/8
2ª Unidad – GABRIEL DÍAZ									
Stgo		02-19A	Cárcel mujeres	Galería normal	I			Planos de cárcel: galerías, celdas, etc..	1/8
07:00-18:00									
Jornada 02									
Jueves 03, Junio									
5 5/8									
Stgo	04/ 05	02-30	Carcel Mujeres	Celda seguridad	I	N	Kika Oliva	Oliva golpea a Kika, la interroga.	1 4/8
Stgo	04/ 05	02-35	Carcel Mujeres	Pasillo/ celda seguridad	I	N	Kika Oliva Laura S. Troncoso	Laura llega con la Alcaide. Oliva le reclama y se llevan a Laura.	1 3/8
Stgo	05	03-29	Carcel Mujeres	Pasillo/ celda seguridad	I	D	Kika Mardones	Mardones lleva a Kika a su celda. Una vez dentro, Kika llama a Vicente.	3/8
Stgo	05	03-29B	Carcel Mujeres	Pasillo/ celda seguridad	I	D	Kika Mardones	Mardones escucha a Kika hablando por cel.	1/8
Stgo	05	03-30	Carcel Mujeres	Pasillo/ celda seguridad	I	D	Kika Mardones	Mardones le quita el celular a Kika y la amenaza.	6/8
Stgo	05	03-42	Carcel Mujeres	Pasillo/ celda seguridad	I	D	Kika Joanna	Kika dormita. Entra una mujer a agredirla, es Joanna.	1 3/8
2ª Unidad – GABRIEL DÍAZ									
Stgo		02-19A	Cárcel mujeres	Galería seguridad	I			Planos de cárcel: galerías, celdas, etc..	1/8
08:00-19:00									
Jornada 03									
Viernes 04, Junio									
6 4/8									

Plan de rodaje



ANEXOS



Ficha técnica "Dawson, Isla 10"

Director:
Miguel Littin

Guión:
Miguel Littin

Basada en el libro de Sergio Bitar "Isla 10"

Elenco:

Benjamín Vicuña.....	Sergio Bitar
Pablo Krögh.....	José Tohá
Cristián de la Fuente.....	Teniente Labarca
Matías Vega.....	Oswaldo Puccio
Luis Dubó.....	Sargento Figueroa
Sergio Hernández.....	Comandante Fellay
Bertrand Duarte.....	Miguel Lawner
Caco Monteiro.....	Fernando Flores
Andrés Skoknic.....	Orlando Letelier
Horacio Videla.....	Dr. Arturo Jirón

Dirección de Fotografía:
Miguel Joan Littin

Dirección de Arte:
Carlos Garrido

Diseño de Sonido:
Miguel Hormazábal

Duración:
120 minutos

Formato de película:
35 mm

Sonido:
Dolby Digital

Color:
Color



Ficha técnica “Tony Manero”

Director:

Pablo Larraín

Guión:

Mateo Iribarren

Alfredo Castro

Pablo Larraín

Elenco:

Alfredo Castro.....Raúl Peralta

Paola Lattus.....Pauli

Héctor Morales.....Goyo

Amparo Noguera.....Cony

Elsa Poblete.....Wilma

Dirección de Fotografía:

Sergio Armstrong

Dirección de Arte:

Polín Garbizú

Diseño de Sonido:

Miguel Hormazábal

Duración:

97 minutos

Formato de película:

35 mm

Sonido:

Dolby Digital

Color:

Color



Ficha técnica “Machuca”

Director:

Andrés Wood

Guión:

Roberto Brodsky

Mamoun Hassan

Andrés Wood

Elenco:

Ariel Mateluna.....Pedro Machuca

Matías Quer.....Gonzalo Infante

Manuela Martelli.....Silvana

Aline Küppenheim.....María Luisa Infante

Ernesto Malbran.....Padre McEnroe

Tamara Acosta.....Juana

Francisco Reyes.....Patricio Infante

Alejandro Trejo.....Willy

Maria Olga Matte.....Miss Gilda

Gabriela Medina.....Lucy

Luis Dubó.....Ismael Machuca

Andrea García-HuidobroIsabel

Tiago Correa.....Pablo

Pablo Krögh.....Colonel Sotomayor

Federico Luppi.....Roberto Ochagavía

Dirección de Fotografía:

Miguel Joan Littin

Dirección de Arte:

Rodrigo Bazaes

Diseño de Sonido:

Miguel Hormazábal

Duración:

120 minutos

Formato de película:

35 mm

Sonido:

Dolby Digital

Color:

Color





