

Universidad de Chile. Facultad de Artes. Escuela de Teatro

El Espacio Cinematográfico en el Cine Chileno

Tesis para optar al Título Profesional de Diseñadora Teatral

Estudiante: Carmen Gloria Silva / Profesor Guía: Monserrat Catalá

Santiago / Chile / 2006

ÍNDICE

Introducción	4
0.1 Jugando a crear.....	4
0.2 Reseña histórica del cine chileno.....	5
0.2.1 Chile films y los estudios cinematográficos.....	6
0.2.2 Los comienzos del cine social fuera de los estudios.....	11
0.2.3 Nuevo Cine Latinoamericano, el otro paradigma.....	14
0.2.4 Sobrevivencia del cine chileno.....	16
0.2.5 Los años de retorno y transición.....	20
0.2.6 Democracia, las nuevas vertientes temáticas y la apertura a nuevos lenguajes.....	23
Capítulo 1. Glosario Tesis	32
Capítulo 2. Reseña histórica del cine mundial y su influencia el cine chileno	35
2.1 Los distintos manifiestos.....	36
2.2 Influencia en realizadores chilenos.....	39
Capítulo 3. La escenografía cinematográfica	43
3.1 Espacio cinematográfico.....	43
3.2 Elementos constitutivos de film.....	49
3.3 Escenografía y elementos constitutivos del film.....	51
3.4 Escenografía y arquitectura.....	54
3.5 Escenografía y realidad.....	56
3.6 Escenografía y música.....	57
3.7 Escenografía y determinación espacial.....	59
3.8 Niveles e intensidades en el diseño.....	67
3.9 Escenarios virtuales.....	69
3.9.1 Lo virtual y lo real en el cine.....	69
3.9.2 Técnicas de escenarios virtuales.....	72

3.9.3 La era digital.....	74
3.9.4 Aplicación de escenarios virtuales en el cine.....	82
Capítulo 4. Análisis Cinematográfico.....	88
4.1 Los formatos en el cine.....	88
4.2 Análisis de largometrajes chilenos entre 1940-2000.....	90
Capítulo 5. Entrevistas a Directores de Arte chilenos.....	155
5.1 Carlos Garrido Sotomayor.....	155
5.2 Rodrigo Bazaes Nieto.....	166
Capítulo 6. Conclusiones.....	177
6.1 El oficio del director de arte.....	177
6.2 Tratamiento de los espacios.....	178
6.3 Las escuelas de cine en Chile.....	180
6.4 El cine chileno.....	181
6.5 Los espacios cinematográficos en el cine chileno.....	184
Anexos.....	188
Bibliografía.....	192

INTRODUCCIÓN

0.1 Jugando a crear

“Cuando el espectador entra en la sala de cine vive la realidad, su realidad” [1]. Ciertamente, como lo menciona Jorge Gorostiza en su libro, el fenómeno que vive el espectador cuando entra en la sala de cine, desde que se apagan las luces y empieza la película, es el de estar viviendo la realidad que se les entrega en la pantalla, la realidad de **ese** momento y de **esa** historia, sumergiéndose en “un espacio y un tiempo normalmente falsos” [2], aceptando este trato y abandonando todo lo que le rodea. A esta sensación, de estar viviendo un tiempo y un espacio verdaderos, es a la que contribuyen los espacios cinematográficos, que han sido considerados por mucho tiempo totalmente subordinados a la arquitectura, puesto que sólo se les ha otorgado el valor de reproducir puramente espacios arquitectónicos, ignorando por completo que el espacio cinematográfico tiene sus propias leyes, muchas atribuciones y, por supuesto, un aporte dramático fundamental.

Desde que el cine ha sido el cine, las búsquedas dentro de esta nueva manera de expresión han sido tan diversas e intensas como en cualquier disciplina artística a través de los tiempos. Estas búsquedas se han abordado

desde diversos caminos; de manera experimental, social, autoral, rescatando los grandes viejos temas de la humanidad, y así podría enumerar muchas otras motivaciones. Lo maravilloso del cine es el espacio, que lleva a los creadores a contar de tan diversas formas momentos dentro de sus vidas y en los cuales todos nos podemos ver reflejados, recreando diversos estilos de vida, conflictos humanos, épocas que han marcado a la sociedad.

Dentro de este juego, el tema de la espacialidad es otra de las búsquedas, y la que, personalmente, me lleva a sugerir por medio de esta tesis la reflexión concreta si ha ocurrido, o no, dentro de nuestra cinematografía. Más allá de retratar una condición social o época histórica, el espacio cinematográfico tiene la misión de contarnos visualmente qué tipo de realidad es la que contiene el relato al que asistimos, con lo cual no basta con hacer una buena ambientación o una correcta recreación del contexto de la historia.

Es importante para el desarrollo de la tesis, conocer si se ha formulado en Chile y más específicamente en la realización cinematográfica, una mirada del espacio. A lo largo de los años se han producido dentro de la cinematografía diversos manifiestos a partir de la mirada de los

realizadores con respecto al **qué** hacer, sentando parámetros de discusión con respecto a las diversas concepciones de qué es el cine o cómo debiera hacerse, y que obviamente corresponden a los tiempos y lugares en los que fueron realizados. Muchas cinematografías en el mundo se han sentido interpretadas por estos manifiestos, provocando así re-visiones locales del quehacer fílmico. Chile, por supuesto, no estuvo ajeno a estas interrogantes y en gran medida se ha visto plenamente influenciado por las corrientes que se han desarrollado a lo largo de su historia. Sin duda esta permeabilidad proviene de condicionantes que en Chile se han dado a través de los años sin interrupción, salvo casos aislados, y que tienen que ver con la inexistencia de una industria, donde se discutan parámetros creativos con respecto a qué es nuestro cine. Ahora bien, más allá del contexto de la creación, me interesa revisar cómo ha sido la creación en nuestro cine con respecto a la mirada, al espacio que se genera en un film. Dentro de las obras que he podido revisar, es destacable lo que sucede entre las décadas del 60's y 70's en nuestro país y que se acerca un poco a lo que podríamos llamar **cine nacional**, ya que efectivamente se produce una gran reflexión sobre los temas que hasta momento se habían tratado.

Debido a esto, mi intención es explorar el quehacer cinematográfico desde otro punto de vista, confirmar la existencia de una visión propia del **cómo nuestro esta realidad**, de una conciencia del espacio cinematográfico, mirado como el lienzo donde se puede ir más allá de la formal figura y fondo, y para ello es fundamental conocer a fondo la historia de la actividad cinematográfica en Chile, además de analizar películas fechadas dentro del período propuesto para esta tesis.

Como punto de partida, menciono la lectura del texto de Alicia Vega "Re-visión del cine Chileno" [3]. Se pretende en este texto consultado, hacer una revisión desde el punto de vista de su estructuración, del lenguaje cinematográfico aportado por sus realizadores, analizando algunas películas en concreto. Con este fin, se muestran cuatro etapas de operatividad, las cuales son: Recolección de material, selección, análisis y conclusiones.

El análisis se realiza basándose en lo entregado puramente por el filme, sin revisar su contexto creativo. Como metodología de trabajo se establece, aparte del material nacional, la revisión de trabajos latinoamericanos, europeos, norteamericanos y rusos, con el fin de establecer

comparativamente influencias y semejanzas desde el punto de vista del lenguaje utilizado en cada época. Las materias incluidas en el análisis de este texto van desde el argumento, estructura dramática, articulación de lenguaje cinematográfico, puesta de cámara, montaje y sonido. Se debe tomar en cuenta que "existen elementos y estructuras filmicas que perduran y se transforman en la base de una lengua visual y sonora" [4] como motivación hacia el estudio de un lenguaje determinado. En cuanto a la operatividad del ejercicio, ésta se remite a la proyección repetida del film escogido, la lectura de la documentación referida al mismo, análisis en la moviola, análisis de secuencias claves, entrevista al realizador, integrantes del equipo técnico o familiares del mismo, análisis por un investigador, sesiones de análisis del equipo de trabajo de la investigación, redacción del análisis del filme por un investigador y el análisis de la redacción por el equipo.

Es de mucha importancia para mi la inclusión a priori de todos estos datos, y tiene como objetivo conocer la forma en la cual se han realizado las pocas investigaciones existentes, en una época determinada del quehacer del cine chileno. Por lo demás, es para dejar en claro que siendo éste el análisis (de Alicia Vega) que,

a modo de estudio, maneja una opinión desde su ejercicio, no incluye ningún tipo de comentario con respecto al espacio cinematográfico, pero que desde la observación de la propuesta en su método, se pueden extraer deducciones que tienen que ver con el tema de esta tesis.

0.2 Reseña histórica del cine chileno

Pocos son los textos que hoy en día se pueden encontrar referidos específicamente a la utilización del espacio en el cine. Para realizar una investigación acabada del cine chileno, más aún: simplemente no existen. Sin embargo me parece prudente revisar este fenómeno desde el punto de vista de la utilización del lenguaje cinematográfico, puesto que esta tesis se acerca un poco al análisis en el ejercicio del mismo.

En cierto modo, podríamos hablar de cine chileno solamente a partir de los años sesenta, puesto que es en esta época donde empieza a cobrar forma como tal, y en paralelo con otros fenómenos de la vida cultural y política chilena y latinoamericana. Sin embargo, y pese a los múltiples juicios referidos al irregular desempeño del cine en décadas anteriores, no se puede

negar su existencia primera, que data de 1910. Lo que produce esta nueva mirada “es inconcebible sin los cincuenta años anteriores, del modo más diverso y hasta con características a veces un poco disparatadas” [5]. Tampoco es que la producción realizada durante esos años fuera de gran nivel, pero lo que no se debe desconocer es la imperiosa necesidad de comunicación de aquellos realizadores, los que les lleva a efectuar el ejercicio del **hacer**, motivados por la existencia de fenómenos verdaderos, como lo fue, por ejemplo, el film “Manuel Rodríguez” (Adolfo Urzúa, 1910), citada como la primera película argumental y realizada con motivo del primer centenario de la independencia, y no es casualidad que como tema se haya tomado la vida de un personaje histórico, experiencia que es más tarde repetida en “Manuel Rodríguez” (Arturo Mario, 1920) y “El Húsar de la muerte” (Pedro Sienna, 1925). Otro tema es el volumen de producción, que en los comienzos era importante; Durante 1925 se filman 15 largometrajes, y al año siguiente 11, número que aún hasta el día de hoy no vuelve a repetirse, más allá, insisto, de la calidad.

Por otra parte destacable, es el hecho que en la primera época de nuestra cinematografía, la producción se desarrollaba en casi todas

las ciudades de nuestro país, aparte obviamente de filmar en Santiago, puesto que esto podría ser síntoma de las búsquedas incentivadas por la sola necesidad de comunicar.

“Re-visión del cine chileno”, de Alicia Vega, es una fuente donde se puede encontrar un análisis menos anecdótico del quehacer cinematográfico chileno, tomando como referencia el período de las películas realizadas entre los años 1910 hasta 1979, y realizadas en distintos formatos como 16mm y 35mm. El trabajo de investigación del citado libro, parte de la revisión de tres publicaciones sobre historia del cine chileno existentes hasta ese entonces:

- “Grandezas y miserias del cine chileno”, Alberto Santana, 1957, Editorial Chile Misión

- “Historia del cine chileno”, Mario Godoy Quezada, 1966, Imprenta Arancibia

- “Historia del cine chileno”, Mario Ossa Coó, 1971, Editorial Quimantú.

Mencionan también a Kerry Oñate, como autor de una recopilación o registro filmográfico de todo el largometraje chileno desde 1910- 1975 dentro de un plan de investigación de Cine Nacional del

Departamento de Cine de la Universidad de Chile. En términos de *lenguaje cinematográfico*, la llegada del sonoro al cine provoca un fenómeno de remoción frente a la estructura del cine mudo, tanto en Chile como en el mundo entero, puesto que el sonido sobra frente al mecanismo que se había manifestado hasta entonces, con lo cual es necesario replantear la expresión básica.

Como introducción al largometraje argumental en el cine chileno debo partir mencionando, como dato importante, la primera obra del cine sonoro mundial titulada “El cantante de jazz” (Alan Crosland), estrenada en Hollywood en 1927.

0.2.1 Chile films y los estudios cinematográficos

En Chile encontramos a dos personajes involucrados en esta nueva etapa. Carlos Borcosque, quien emigra a Hollywood durante el período de crisis de 1929-30 en Estados Unidos, y con una economía en Chile fuertemente afectada por la misma y al regreso funda la revista “Ecran”, publicación de gran importancia durante la primera década del cine sonoro en Chile. Por otra parte, Jorge Délano viaja a Hollywood con el apoyo

del gobierno en 1933, para aprender el sistema sonoro, y a su vuelta se convierte en el realizador de la primera película chilena con sonido "Norte y Sur" (1934), sólo 6 años más tarde que la primera experiencia norteamericana mencionada. Entre 1934 y 1944, antes de la aparición de los estudios Chile Films, se producen veinte largometrajes sonoros, con temas que tratan de imitar las pautas norteamericanas y centrándose en dos géneros: Rural y Metropolitano.

Otro personaje destacado dentro de nuestra cinematografía es Eugenio De Liguoro, que llega a Chile en 1938 preparado técnicamente en Europa y Estados Unidos, y es el responsable de catapultar por medio de sus películas a dos personajes, no creados por él, que forman parte del imaginario colectivo en nuestro país: "Verdejo" y "la Desideria", interpretados por Eugenio Retes y Ana González respectivamente.

Las películas estrenadas en ese entonces son fuertemente enjuiciadas por el público y la prensa, pero más bien desde un punto de vista cotidiano, puesto que no existía (y aún no existe) en los comentarios, análisis de tipo técnico o rescate de algún tipo de lenguaje cinematográfico, aún ya teniendo una expresión muy marcada en la época. El público se

polariza, unos apoyando el cine de De Liguoro, por sus temáticas populares, mientras que el sector "culto" repudia todo el cine chileno.

En el contexto histórico, en 1938 había triunfado en Chile el Frente Popular, constituido por la alianza de los partidos de la izquierda chilena, situación similar por la que pasaban países como España y Francia, y que correspondía al fenómeno mundial que surge "como respuesta a la amenazadora ola derechista que acompañó en todas partes la insurgencia del nacionalsocialismo"[6]. Estos datos no son menores, si se entiende que los fenómenos mundiales influían en el estado de las cosas de la misma manera en todo el mundo, con lo cual se deduce que muchas de las formas en las que la cultura se desarrolla en nuestro país indudablemente tienen la influencia de los movimientos externos.

Este fenómeno lleva en Chile a la presidencia a Don Pedro Aguirre Cerda, quien inaugura un período de importantes transformaciones en el ámbito económico-social. Es así como hace su aparición en la escena nacional la Corporación para el Fomento de la Producción, (CORFO), entidad que decide fundar los estudios cinematográficos de Chile Films en 1942, institución que "fue en un campo específico el reflejo del impulso

que se dio bajo el Frente Popular al conjunto de la industria nacional, pero es también una manifestación del auge que comenzaron a vivir en diversos dominios las actividades culturales" [7].

En los años cuarentas, por ejemplo, se funda el Teatro experimental de la Universidad de Chile, nace la Orquesta Sinfónica de Chile y el Ballet Nacional. Surge, más tarde, en literatura un conglomerado de importantes escritores, cuyas obras estaban cargadas de un alto contenido social, y se denomina la "Generación del 38", destacando dentro de esta nombres como: Manuel Rojas con su obra "Hijo de ladrón"; Nicomedes Guzmán con "La sangre y la esperanza" y Francisco Coloane con "Cabo de hornos". Esto, sumado al regreso de Pablo Neruda de su estancia en España, donde asiste al horror de una guerra civil, creando la Alianza de Intelectuales de Chile, nos puede dar una idea de la escena cultural vivida en esa época, la que indudablemente influye en lo que al tema cine se refiere.

Chile Films se hace parte de la industria cinematográfica "con la finalidad de producir largometrajes argumentales para su distribución comercial" [8], dejando sorprendidos a los pequeños estudios independientes, Santa Elena (Jorge Délano y Jorge Spencer) y V.D.B. (Ricar-

do Vivado, Eugenio De Liguoro y Ewald Beier). La idea de formar esta institución del estado surge debido al éxito de la producción nacional Argentina, que competía en los circuitos internacionales, y a que se veía una posibilidad de seguir sus pasos con producciones nacionales.

En 1943, se inicia la construcción de los estudios para Chile Films. Las producciones que allí se realizaron estuvieron a cargo de realizadores tanto nacionales como argentinos, no teniendo mucho éxito puesto que el criterio de la elección de argumentos, supuestamente comerciales, era confusa, más la contratación de tantos realizadores argentinos que si bien tenían un gran manejo técnico, al parecer carecían de creatividad. Claramente esta incorporación de personajes extranjeros se debió a la falta de cuadros técnicos preparados. Más grave fue, sin embargo, la falta de claridad existente con respecto “al propósito cultural: qué cine era el que Chile necesitaba y de qué modo implementarlo” [9] Esto sumado a la política de querer internacionalizar las películas, fenómeno que sólo aportaba más confusión en la propuesta y el despilfarro de dineros por un exceso indebido en sus producciones, terminaron por coartar este intento del Estado por hacer surgir una industria.

En paralelo a la producción nacional, se realizan otras obras independientes, muy modestas en su producción, entre las que se destacan “Encrucijada” (1947) de Patricio Kaulen, pues dentro de la producción del momento ésta es la única que aparece mencionada por tratar de romper los esquemas comerciales, al parecer “con un lenguaje cinematográfico inmaduro” [10]. La producción nacional cesa en 1949, debido a una evidente pérdida de recursos nacionales, y en Agosto de 1950, Chile Films solicita propuestas privadas para arrendar sus estudios. Ese mismo año la empresa chilena Taulis se hace cargo de su nueva administración, donde integra el directorio Jorge Di Lauro, único argentino que se radica en Chile, desempeñando el cargo de jefe del estudio y técnico de sonido de los laboratorios Taulis.

Finalmente, ni el estado, ni los privados, lo gran encontrar el modo más adecuado, divagando entre los intereses y búsquedas en mercados internacionales propuestos por la entidad pública, lo que significó sin duda: estrellas internacionales, temas ampliamente cosmopolitas, reconstrucción de época, gran despliegue de espectáculo, etc, y por otro lado el cine proclive al efecto fácil, comedias

sentimentaloides, estereotipos rurales, e historias humorísticas explotadas por los privados.

Destaco a modo de anécdota, y dentro del tema que me compete, la última producción de Chile Films titulada “Esperanza” (1949) de Francisco Mujica y Eduardo Boneo (argentinos), para la cual se construye en los estudios un barco completo, donde la cámara registraría únicamente la escalerilla por la cual descenderían los personajes. Al parecer esta era una práctica bastante común, puesto que, según palabras del realizador de entonces Jorge Délano, “Salió bien y se construyeron unos escenarios sumamente caros, no había para qué hacerlos...” [11]. En esta entrevista además menciona una serie de problemas que tuvieron que ver con la estructura del guión del film.

En general, todas las apreciaciones de la producción nacional de la época, tanto desde los “críticos” de revistas y de sus propios realizadores o técnicos, se basaban en la calificación de las actuaciones, sus aspectos técnicos más o menos logrados, pero, como he mencionado antes, no existió nunca una reflexión con respecto al lenguaje cinematográfico que se estaba utilizando. Este conjunto de sucesos es síntoma de que tal vez “el país no es-

taba, al parecer, preparado para entender lo que era montar una real industria nacional de cine” [12], la pregunta es: ¿Lo estará hoy?

Por otro lado, existe un período de realizaciones, anterior a la renovación de actividades en los estudios de Chile Films, en el cual se estrenaron cuatro películas “independientes” de realizadores que hacían sus trabajos en paralelo y fuera de los circuitos comerciales, y cuya principal característica es, según la poca acabada crítica de la época, un logrado nivel técnico en algunas de ellas, como por ejemplo “Uno que a sido marino” (José Bohr, 1950). Según los propios comentarios de Jorge Di Lauro, jefe de los estudios de Chile Films, la película “está técnicamente insuperable. La labor de fotografía es casi perfecta. Llamará la atención por su excelente calidad” [13]. Otros comentarios se refieren a lo pintoresco, como la crítica realizada en la revista ECRAN a la película “La Hechizada” (Alejo Álvarez, 1950), destacando que su mayor mérito es “mostrar al público un drama desarrollado en los campos chilenos y las canciones que interpretan están inspiradas en nuestro folklore” [14]. Un comentario interesante si pensamos que dentro de lo existente no había mucha búsqueda de costumbres propias y que probablemente, en cuanto al espa-

cio, el trabajo apuntaba a mostrar un manejo de lenguaje propio, aún siendo esta temática inspirada en el éxito que experimentaba en Chile de la época el cine mexicano, en el que al parecer se basó esta producción, teniendo en cuenta el alto interés del público por los temas que muestran una “lucha de pasiones elementales” [15]. Pero sin duda fue materia extraída de una cultura tal vez un poco más cercana a la nuestra con respecto a los referentes válidos en la época. Sin embargo, seguido de este comentario, el autor de la crítica, desconocido por cierto, menciona que “la falla más importante del film es probablemente la ausencia de la relación entre tiempo y lugar” [16], comentario que no me parece menor si estamos hablando de una crítica de cine, entonces ¿Qué pasa con relato cinematográfico en estos casos?, ¿Cuáles eran las motivaciones visuales en la época? Puesto que al parecer esta deficiencia en el film hace incomprensible y un tanto confusa la historia, ya que nunca se sabe bien en qué lugar y cuándo ocurren las acciones, me hace sospechar que efectivamente éste no fue para nada un tema en la construcción de su visualidad.

Luego en 1951, los hermanos Taulis en sociedad con un productor uruguayo, Jaime Prades, traen al realizador francés Pierre Chenal a filmar

a Chile, con una prolífera filmografía en Francia hasta 1940, quien se traslada a Buenos Aires por causa de la Segunda Guerra Mundial. Según el reconocido historiador francés George Sadoul, la producción de dicho personaje en Francia se realizó de manera desigual, destacando su última producción de este período “Crime et Chatiment”, (“Crimen y castigo”) donde se reconoce una fuerte inspiración en el expresionismo alemán. Trabaja en producciones argentinas, y conoce así al productor uruguayo mencionado anteriormente, destacando sus respectivos trabajos en el largometraje argentino “Sangre Negra”, cuyas escenas exteriores fueron rodadas casi íntegramente en Argentina, por lo cual su productor pone gran énfasis en el gran esfuerzo que implicó reconstruir Chicago en los estudios bonaerenses. Haciendo notable mención además al “talento sobresaliente de Pierre Chenal” [17], que al parecer fue un gran aporte para el logro de esta aventura.

La venida de personajes como Pierre Chenal a Chile hace pensar, primero que nada, que la actividad cinematográfica criolla podría haberse nutrido de un buen profesional que inyectaría aires frescos al quehacer nacional, puesto que todo lo que hasta ese momento se hacía, denotaba una fuerte influencia desde los Esta-

dos Unidos, lo cual tal vez no era, según nuestras posibilidades, el mejor camino para una exploración hacia nuestro propio lenguaje. Creo que en esa época se apuntaba hacia un cine un poco pretencioso desde el punto de vista de las temáticas. Sin embargo lo que ocurre con la venida de este personaje es un poco parecido a lo que ya se estaba produciendo al respecto, puesto que aunque la intención de Prades para la inserción de Chenal en un rodaje chileno eran justamente trabajar basándose en una película que encerrara una temática social, “algo auténticamente chileno” [18], pero esto choca fuertemente con la cultura nacional. Tanto es así que el proyecto con el que se inauguraría el desempeño de Chenal en Chile, estaba basado en la obra del dramaturgo Reinaldo Lombay llamada “Ranquil”, la cual efectivamente estaba dotada de una fuerte temática social y contingente en el Chile de la época, pues narra, inspirada en un hecho verídico, una rebelión del pueblo Mapuche a comienzos del siglo veinte, que fue aplacada con una singular matanza por la parte de la policía, situación que no fue vista con buenos ojos por las autoridades, ignorando el criterio, a mi modo de ver correcto, de Prades al indicar “si se repasan las carteleras de los cines de Europa, se verá que las únicas películas hispanoamericanas que se dan en el Viejo

Continente son aquellas mexicanas que dicen algo; que además de contar una simple aventura cinematográfica, transmiten la idiosincrasia de un pueblo que sabe luchar por imponer sus ideales...El problema de Ranquil, por lo demás, es el problema de toda Latinoamérica...” [19] Más tarde esta producción es suspendida. Los problemas surgieron por la crudeza de un tema que en la época era muy difícil de tocar, por no “herir susceptibilidades” [20]. En conjunto con su condición de extranjeros, Prades y Chenal buscan la manera de continuar con los proyectos de manera menos polémica.

Con respecto a este pasaje, solo mencionar que es una actitud que hasta hace pocos años ha existido dentro del común de los realizadores en Chile, lo que a mi juicio quizá merma la posibilidad del hacer, para que luego y mediante esto, se pueda reconocer, primero un lenguaje propio, y luego una postura frente a la utilización de los recursos que el cine tan generosamente nos entrega, dentro de ellos el manejo del espacio.

A pesar de esto, se sigue trabajando en proyectos como sociedad, pero finalmente el ímpetu de la promesa no tiene buen término. La crítica no hace buenas menciones con respecto al desempeño de Chenal como di-

rector, criticando las películas realizadas por éste y específicamente refiriéndose a “El ídolo” (1952) como “un melodrama que mostraba que tampoco por ese camino el cine chileno podría salir de su atolladero” [21]. Luego de esta experiencia, varios fueron los intentos de este destacado profesional que pudieran mencionarse como aporte a la cinematografía chilena. Destaco en especial el hecho que por primera vez en Chile se trabaja para una de estas producciones, “Confesión al amanecer”, el concepto de composición musical incidental en cine. La creación estuvo a cargo de Alfonso Letelier, Juan Orrego Salas y Acario Cotapos.

De ellos, Orrego Salas en una entrevista a “El Mercurio”, fechada el 8 de Febrero de 1959, se refiere al trabajo realizado como una experiencia muy rigurosa. Sin embargo y más allá de sentirse presionado de algún modo por la exactitud requerida en la creación, el músico define esta experiencia como “expresadas imposiciones que lejos de desanimarme, adquirieron un atractivo especial: el de constituir un estímulo para la realización de experiencias propias al terreno de la artesanía musical, a la prosecución de una meta donde a la postre, lograran pasar inadvertidas las limitaciones

básicas del Script, y éstas no hubiesen logrado destruir la fluidez natural de un estilo propio” [22]

Sin duda esta experiencia es otro aporte que se suma al crecimiento de nuestra cinematografía, aunque los resultados en términos de “taquilla” o crítica no hayan sido los esperados. Con el sólo hecho del hacer de una nueva forma, el cine se ve beneficiado con el conocimiento y utilización de nuevas herramientas que comienzan a formar un discurso propio, una mirada del cine más cercana al lenguaje nacional.

Más tarde en 1955, nace Diprocine, entidad compuesta por directores y productores de Chile, de entre los cuales se destaca la participación de Patricio Kaulen, Armando Parot, Hernán Correa, Miguel Frank y Alejo Álvarez. El objetivo fundamental de la conformación de ésta, fue la necesidad de dar un impulso a la realización, puesto que existían en la época, varios factores que hacían muy dificultosa la producción de largometrajes, promoviendo variadas iniciativas para “el establecimiento, desarrollo y protección de una industria cinematográfica adecuada a las exigencias culturales y a la conveniencia económica del país” [23]

Dentro de estas propuestas se elabora un proyecto de ley, del cual se destacan dos puntos fundamentales: “Liberar de toda clase de impuestos la internación de película virgen y maquinaria fílmica durante 10 años. Gravar la exhibición de películas chilenas con los mismos impuestos que a las extranjeras y el equivalente de este impuesto devolverlo al productor de la película exhibida” [24]. Estas peticiones no fueron resueltas y lo que se da en lo sucesivo continúa teniendo el discurso utilizado hasta el momento, manteniéndose el cine impedido de progresar, entiendo, debido a la evidente dificultad con respecto a la búsqueda de nuevos lenguajes, con lo cual “ su expresividad se reduce al habitual nivel de producción de José Bohr con “el gran circo Chamorro”(1955); “Un chileno en España” (1962) y Tito Davison con “El burócrata González” o “González empleado público” (1964); “Más allá de Pilpilco” o “El candidato González” (1965)” [25]

0.2.2 Los comienzos del cine social fuera de los estudios

A pesar de esta aparente inercia instalada en la época, surge un movimiento de cineastas, cerca de los años sesenta, cuyo propósito es

referirse a temas que no necesariamente tuvieran un interés comercial para el público y en cuyas producciones demuestran a nivel técnico y narrativo, una búsqueda distinta a la existente.

Dentro de los realizadores que participan de este movimiento, se destaca a Naum Kramarenko con su producción “Tres miradas a la calle” (1957), producción que logra instalar “a penas un tímido vistazo al entorno social chileno, pero que insinúa, anticipándolo, el carácter de la mirada que luego habrá de surgir” [26]. Éste y “Deja que los perros ladren” (1961) del mismo realizador, según Jacqueline Mouesca, historiadora del cine nacional, son los únicos títulos que merecen ser mencionados, puesto que el cine documental es el que mayormente aporta en esta época y cuya actividad se inicia dentro del Centro de Cine Experimental de la Universidad de Chile, en donde es su fundador y primer director Sergio Bravo, arquitecto, quien con su pasión y obra dentro de esta institución instala precedentes del **cómo y hacia dónde** se suceden los pasos del cine nacional de la época.

En la década del 60 hubo en general un gran apoyo para las artes y la cultura en la Universidad de Chile, para masificar y desarrollar su actividad. El caso del cine fue, para esta insti-

tución en concreto, algo de mayor envergadura que no pudo asumir, debido a los cuantiosos recursos de los que se debía disponer para construir la infraestructura industrial requerida en esta nueva etapa fundacional. Sin embargo es en esta institución donde se alberga, en su minuto, la preocupación de los que se ocupaban del cine, primero amparándolos con el préstamo de locales para el primer Cine Club, formado por estudiantes de diversas facultades hacia 1952, y después, incorporándolo de forma oficial dentro de su estructura orgánica en 1959, denominándolo “Centro de cine experimental”, siendo Sergio Bravo su primer director. Me parece importante mencionar el nacimiento de esta instancia que hasta ese entonces no se había producido bajo este perfil en Chile. El tema de la experimentación incitando a la búsqueda de realizadores innatos que veían en este espacio un incentivo para madurar a través de la experiencia pura, sin la presión económica industrial. El nacimiento de este nuevo espacio supone también objetivos concretos. Como primer objetivo, se propone la investigación de los medios audiovisuales en busca de un lenguaje propio de trabajo. Luego se manifiesta interés por la formación de profesionales del cine y, por último, se contempla la producción de películas para uso universitario.

Las motivaciones que llevan a estos jóvenes a interesarse por el fenómeno, son su afición por el cine, que se convierte para ellos años más tarde, en su grito de batalla dentro del marco de intensas revoluciones que se gestaban en su momento de protagonistas de la historia. Negando de plano la existencia del star system norteamericano, sus actividades tenían más que ver con la revisión del cine europeo de contenido como “Quai des brumes” (Marcel Carné, 1938) y documentales, en particular, del “National Film Board” de Canadá. Además de visionar materiales, se producían “ardorosas discusiones teóricas” [27], con lo cual comienza a surgir en ellos el deseo por experimentar con sus propias películas y generar un debate más propio. Fue a través de los documentales que este grupo se acerca al **hacer** desde donde incluso se llega por parte de estos a una declaración de principios básicos, en los cuales uno de los puntos tenía relación con la búsqueda de un nuevo lenguaje, independiente de lo que se veía como cine oficial chileno, definiendo su trabajo como *realismo crítico*.

Esto constituye una negación bastante importante del cómo se habían estado haciendo las cosas hasta ese minuto, prescindiendo, a mi parecer completamente, de antiguos conceptos

de realización: construcción de escenografías fastuosas, actores estrellas, historias pretenciosas, llegando incluso a tener la colaboración en algunas de sus producciones como “Mimbre” o “trilla” de personajes de nuestro ámbito cultural tan destacados como Violeta Parra. Aparte de la producción de documentales realizados por su director, el Centro produjo otros documentales, un filme experimental y se preocupó también por el patrimonio cinematográfico nacional, concretamente recuperando y restaurando el film “El Húsar de la muerte” (P. Sienna, 1925).

La visión de Sergio Bravo con respecto a la problemática que se vivía en el cine chileno fue impactante, puesto que logra poner en juego temas como “el grado de coloniaje que impera en nuestro país en lo que se refiere a cultura cinematográfica” [28] refiriéndose con esto al gran porcentaje de producciones importadas, con alto impacto dentro de un sistema de industria que se exhibía en los cines y que ni siquiera tenía que ver con películas latinoamericanas, países en los cuales se vivían fuertes movimientos de discurso. Su impresión al respecto era que “nada sabemos de lo que están haciendo en Colombia, Cuba o Venezuela. No se conoce la variada producción de cine de animación, de cine para niños que se está haciendo en

países, como Alemania, Hungría o Yugoslavia” [29]. Esto en el marco de su vuelta al país luego de asistir en Alemania al Festival de Cine de Leipzig, en 1964, con su producción “Banderas del pueblo”, documental sobre la marcha de sindicatos de Lota a Concepción, en petición de solucionar una huelga que mantenían hace bastante tiempo por mejoras del sistema salarial.

Por aquel entonces se produce un fuerte estancamiento de la producción nacional, siendo este Centro de cine el único que se mantiene realizando, a pesar de la visión optimista de la Asociación de Productores y Directores de Cine, ya existente en aquellos años, que catalogan ese año, 1963, como “el año del cine chileno” [30], percepción bastante alejada de la realidad puesto que justamente ese año no se realizó ninguna película en Chile, y los en años anteriores. cinco en 1961 y una en 1962. Uno de los aspectos relevantes que explican este fenómeno, es la fundación en 1959 del Consejo de Censura Cinematográfica, donde se instaura como principio fundamental la tesis de que el cine es, ante todo, una instancia de entretenimiento, con lo cual cobran un amplio protagonismo, según el Consejo, constituyendo un modelo a seguir, “las películas mexicanas, que con un lenguaje cinematográfico sencillo rela-

tan historias simples, sin rebuscamientos, que constituyen agradable entretenimiento para las clases populares, incluso en Chile, donde tienen una gran aceptación entre nuestro pueblo, y que siempre contienen una lección moral y, al mismo tiempo, destacan las tradiciones culturales de este país, tales como costumbres, atavíos, folklore” [31]. Vuelve entonces al tapete el tema de la regulación del comercio exterior cinematográfico como problema sintomático de la cinematografía chilena. Bravo lo expresaba dentro de un cúmulo de inquietudes, comunes a los cineastas de su época. Se hacía muy necesario organizar una práctica global al respecto, logro que se asoma tímidamente más tarde durante el gobierno de la Unidad Popular.

Otra de las actividades a destacar, y que influye directamente en el desarrollo de esta nueva apuesta por el cine, dice relación con los esfuerzos por proyectar la labor más allá de las fronteras, estableciendo relaciones de trabajo con otros organismos homólogos de países como Argentina, Uruguay, Perú, Colombia y Venezuela. Por otra parte se hizo un gran esfuerzo por traer personalidades importantes y como un potencial aporte a la formación de existentes y futuros cineastas. La llegada y estancia de Joris Ivens, destacado documentalista del momento,

permite el conocimiento de su obra de manera detallada puesto que su disposición a mostrar su forma de trabajo a los realizadores nacionales y la realización del célebre documental “A Valparaíso” (1962), concreta al menos la posibilidad de conocer y contrastar métodos de producción que contribuyen al reconocimiento de la construcción de un nuevo lenguaje nacional naciente, no significando por ello la sola incorporación de un método foráneo, sino más bien una reinterpretación del hacer dentro de nuestra realidad. Al respecto, Sergio Bravo se manifiesta claramente declarando, luego de haber participado en la producción del mentado documental, “me ayudó en mi formación profesional, pero en mi formación profunda ha sido más importante haber trabajado con Violeta Parra o con Pancho Coloane. Eso fue mucho más fundamental, porque nuestro trabajo era apasionado. Es cierto que yo creo en la sistematización, pero también creo en el cine como instrumento de transformación de la sociedad, y yo me juego por eso” [32]. Me parece un importantísimo punto de partida para este nuevo ciclo del cine chileno que se gesta en este espacio, más allá del tema de su profesionalización, la cual desde la búsqueda de esta tesis, es bastante precaria, sin embargo creo que a pesar de no ser el tratamiento del espacio un tema concre-

to aún, instintivamente se cimientan las bases para elaborar una forma de mostrar, una forma de contar. Con respecto al mismo evento, Raúl Ruiz tiene una opinión detallada refiriéndose a la actitud generosa con la que Ivens abordó su estancia en el país, haciendo notar el hecho de ser “el primer cineasta conocido, de peso, que aceptó analizar su obra en detalle. En una mesa de montaje hizo pasar una por una todas sus películas, y fue explicándolas prácticamente toma por toma” [33]. Lo que más destaca Ruiz del paso de Ivens por Chile, es la posibilidad de compartir con un realizador que conocía y aceptaba la existencia de distintos géneros cinematográficos, lo que en Chile, a su juicio, era muy complejo por la existencia de una actitud un tanto sectaria al respecto, basado en la propia experiencia de tener un guión vagamente impresionista, el que al parecer habría chocado profundamente al conglomerado de la cinemateca.

Otra actividad importante de destacar es la oportunidad que el Centro entregaba a los realizadores que no pertenecían necesariamente a la institución, puesto que para Sergio Bravo lo importante era el hacer, consideró que “la única manera de hacer cine es “quemando” película. Así que tomé la decisión de entregar bobinas

a mucha gente, para que pudiese filmar y tuviera posibilidad de realizar sus proyectos.” [34]

Así comienza el período creativo que se ve expresado con mayor fuerza durante el gobierno de la Unidad Popular, puesto que es gracias a este Centro, que cineastas como Raúl Ruiz, Miguel Littin y Helvio Soto, pudieran realizar sus primeros proyectos. Más tarde con el Golpe de Estado en 1973, se produce una disolución de tales instancias de creación. El mismo Sergio Bravo, quien ya durante el gobierno de la Unidad Popular se había alejado del Centro, intentó seguir creando a pesar de existir este apagón cultural, indicando e insistiendo en que “Chile es un país largo y multifacético, pero hay que conocerlo más profundamente para enriquecer el proceso de su transformación social” [35], agregando que existen múltiples realidades dentro del mismo país, todas dignas de ser tratadas con la misma urgencia e importancia. Finalmente es importante destacar el cine por el que Bravo apuesta más tarde desde el exilio: el cine antropológico, una mirada que tenía clara relación con el “cine directo” creado por Jean Rouch, cineasta francés recordado, desde el método, como el precursor del la *Nouvelle Vague*.

0.2.3 Nuevo Cine Latinoamericano; el otro paradigma

La búsqueda de una identidad se encuentra enmarcada en los sucesos político-sociales de fines de la década de los sesentas, impulsado principalmente por la reforma universitaria, que podría identificarse como un extracto de lo que luego pasaría a llamarse Unidad Popular, con claras influencias de los acontecimientos de Mayo del 68 en París. Un factor predominante en América Latina de la década del sesenta es la Revolución Cubana (1957) llevando a todos en la década la preocupación por lo Latinoamericano, lo cual arroja la búsqueda de una tesis entre la temática de la obra, el lenguaje que esta expresa y “lo que el artista considera su deber político social” [36] Se origina un importante espacio de debate y es así como surge otra nueva instancia, siguiendo la tónica de los comienzos del Centro de Cine Experimental, llamado Cine Club de Viña, dirigido por el médico y realizador Aldo Francia, y la que sin duda es una ventana hacia lo que estaba sucediendo a nivel mundial, específicamente en América Latina. Es así como se realiza el primer encuentro de cineastas latinoamericanos donde se respira “una expresión de unidad y solidaridad en un campo del trabajo cultural que empezaba a mostrar

una vitalidad hasta entonces desconocida” [37]. Es desde estas instancias dónde comienza a hablarse del “Nuevo Cine Latinoamericano”, en el cual tienen una fuerte influencia personas como Glauber Rocha, cineasta brasileño que se presenta además como teórico de un movimiento, desarrollando una visión crítica del cine brasileño hasta ese año, basando su análisis en lo que llamaban “estética del hambre y de la violencia” [38]. Por su parte, el cubano Julio García Espinoza, aporta su tesis “por un cine imperfecto”, línea que más tarde muchos hacen suya, y se instala en este nuevo paradigma cinematográfico casi como una conducta doctrinal. El boliviano Jorge Sanjinés, perteneciente al grupo “Ukamau”, expone los principios del cine combatiente.

Pero sin duda una de las producciones más emblemáticas de la época es “La hora de los hornos”(1966-67) película documental argentina de más de cuatro horas, a cargo de los realizadores Fernando Solanas y Osvaldo Getino que según palabras de Raúl Ruiz “nos puso contra la pared y nos dejó sin aliento” [39] puesto que por primera vez se estaba ante una producción de denuncia capaz de provocar en la sociedad la necesidad de organizarse a raíz de la gestación, en la misma, de una conciencia social anti-imperialista. Estos hechos se enmarcan

dentro de una real unidad y solidaridad cultural, desde y hacia varios países latinoamericanos, los que tienen en Viña del Mar un espacio marcado para provocar estos “compromisos sociales”, directamente relacionados con el desarrollo de la cultura nacional, en pos de enfrentar el colonialismo cultural impuesto por los Norteamericanos y así lograr una perspectiva continental de integración a la gran patria Latinoamericana, en la cual se aborden los conflictos sociales e individuales de cada país como medio de concientización de masas populares. Es en esta instancia donde se cotejan además las diversas corrientes estéticas que existen en el cine latinoamericano de la época, agrupadas, como menciono anteriormente, en torno a la lucha por la “dignidad continental” [40].

Es importante destacar este fenómeno como un vital impulso en la cinematografía nacional, puesto que se produce aquí un importante cambio de paradigma pues hasta ese momento, la búsqueda de lenguaje sólo tenía influencias de grandes maestros del cine europeo. Luego estos sienten la necesidad de cambiar la forma de concebir el cine a partir del reconocimiento de la existencia de un Nuevo Cine Latinoamericano, y es desde este punto de vista que Raúl Ruiz destaca, como elemento fundamental, la reinterpretación

de los grandes maestros, porque existía la capacidad y la búsqueda era válida. Y es aquí donde, a mi juicio, se provoca además el enriquecimiento de la cinematografía nacional, ya que el hecho de iniciar una búsqueda, llevando la mirada hacia los fenómenos sociales, no despoja a estas experiencias de un fortalecimiento en la utilización de un lenguaje cinematográfico cargado de elementos visuales interesantes, tanto en el campo del cine documental como en el de ficción. Es decir, realmente se produce la reinterpretación, a través de la utilización de un elaborado lenguaje estético, abordando temas sensibles a nuestra sociedad y aportando a estos un destacable punto de vista, que si bien constituye una experimentación hacia el encuentro de un lenguaje propio, nace de un largo recorrido de reflexión que se ve, de alguna manera interrumpido, con el golpe militar en 1973.

En otro campo y dentro del contexto histórico que respalda estos movimientos, es importante mencionar que desde Mayo del 68 hasta la Unidad Popular, 1970-73, las pugnas contra las tendencias prevalecientes florecen en otros ámbitos del quehacer cultural. La definición de principios por parte de la creación musical es fuertemente potenciada a través del trabajo realizado por Violeta Parra en Chile, junto con

el otro pionero uruguayo, Atahualpa Yupanqui, desde los cuales se genera la revisión de las motivaciones y se instalan nuevos paradigmas, reubicando las miradas hacia los nuevos intereses, desarrollando formas musicales distintas a las establecidas y dominantes, incorporando básicamente temas donde el drama socio-político comienza a aparecer como primordial. Esto podría ser el paralelo en imagen con el desarrollo del documental. Sin embargo el fenómeno que se desarrolla en la música, a diferencia del cine, genera un “movimiento” llamado la “Nueva Canción Chilena”. Vale la pena hacer la aclaración que si bien al periodo cinematográfico mencionado se le denomina comúnmente como “Nuevo Cine Chileno”, tomándolo de la denominación general “Nuevo Cine Latinoamericano”, es por la necesidad de explicar en cierta manera el fenómeno en sí, que no pasaba de ser una coincidencia, en la cual varios jóvenes cineastas presentaron en la misma fecha sus películas. Sin embargo a pesar de marcar claramente un vuelco de la concepción del cine de ficción hasta la fecha, esto no aparece exactamente como un movimiento, a diferencia del fenómeno musical que si es catalogado como tal, ya que tiene concretamente una fecha de inicio, durante un festival organizado con el patrocinio de la Vicerrectoría de Comunicaciones de

la Universidad Católica, el cual tuvo gran eco de participación de público, y donde estuvieron todos aquellos que luego quedaron como nombres definitivos de las nuevas tendencias musicales como por ejemplo, Víctor Jara.

En resumen, la característica que más se destaca en esta fase del cine nacional es el tema de la identidad. Lo que venía siendo parte de una búsqueda, termina dando un vuelco más cargado hacia la denuncia social, la que según Jacqueline Mouesca es una “línea que podríamos llamar de politización de la temática” [41].

0.2.4 Sobrevivencia del cine chileno

Durante este período, la cinematografía nacional sufre transformaciones sustanciales, iniciadas mediante un proceso de desmantelamiento de la cultura por parte del régimen militar. Chile Films fue clausurada y un destino similar sufrieron los departamentos de cine de las Universidad de Chile y Técnica del Estado, teniendo la misma suerte, pocos años más tarde, la Escuela de Artes de la Comunicación de la Universidad Católica. Mucho material fílmico que existía fue destruido o extraviado, así como muchos cineastas perseguidos y exiliados. Esto provo-

ca que la actividad cinematográfica tomara dos ejes de producción: el primero, representado por los cineastas que permanecen en el país desarrollando propuestas de evidente resistencia al régimen, y el otro, que es generado por los cineastas que se marchan al exilio, quienes continúan trabajando en los países donde son acogidos, y cuya temática continúa siendo el cuestionamiento al sistema político chileno. En el exilio existió más de un factor representativo manteniendo, en cualquiera de ellos, una fuerte crítica visceral y emocional, llegando algunos a desarrollar una producción más reflexiva y preocupada formalmente, como es el caso de Sebastián Alarcón, cuya obra se desarrolla en la ex URSS, y quien realiza, luego de tres filmes en su lugar de exilio, entre los años 1974 al 1979, una vertiente que se deriva hacia la comedia, ejemplo que pudimos observar a su regreso con el filme “Los agentes de la KGB también se enamoran” (1991). Este cine junto al de Raúl Ruiz y Miguel Littín, constituyen las filmografías más prolíficas en el extranjero.

Otros países donde se desarrolla la producción cinematográfica chilena son Francia, con Emilio Pacull y Valeria Sarmiento; Alemania, con Antonio Skármeta, Orlando Lübbert. Gustavo Graef Marino, quien al regresar a Chile

realiza la afamada película “Johnny 100 pesos” (1993), con gran éxito de taquilla y de crítica; Cuba, con Pedro Chaskel y Patricio Guzmán; Bélgica, con Leonardo de la Barra y Jorge Lübert; Suecia, con Sergio Castilla y Claudio Sapiain; Rumania, con Luis Vera.

Este fenómeno es resentido por artistas del teatro en donde también “la fuga de cerebros adquirió las características de una verdadera catástrofe nacional” [42], fenómeno que hacia fines de 1976, un diario de derechas califica como el “apagón cultural”. Por otra parte, se desarrolla un género en el plano de la literatura; “el testimonio” en el cual se aborda también la historia cultural de nuestro país, como una forma del desterrado de contar su tragedia, con obras como “Victor Jara, un canto truncao” (Joan Jara), “Cantores que reflexionan” (Osvaldo Rodríguez) y “El libro mayor de Violeta Parra (Isabel Parra). Luego, el teatro también muestra un desarrollo vital de importancia con el trabajo que desarrollan compañías de manera más menos estable. Es el caso de Los Cuatro en Venezuela, el Teatro de Ángel en Costa Rica, el Aleph y el teatro de la Resistencia en Francia. Con respecto al tema, de lo que ha sido la producción durante este período existe constancia en varias publicaciones de

revistas chilenas en el exilio, como por ejemplo “Araucaria de Chile”, editada en Madrid.

El cine del éxodo, se ve beneficiado debido al clima de apoyo brindado a los cineastas emigrados durante años en los países de acogida, siendo el exilio, desde este punto de vista, un efecto fecundante y vitalizador. La mayoría de estos tiene la posibilidad de reinsertarse y hacer películas, desarrollando sus talentos, y teniendo la posibilidad de tomar distancia y reflexionar sobre sus temas, naciendo así un movimiento con características muy precisas, al que llaman “cine chileno del exilio”, realizándose entre 1973 y 1983, 178 películas, de todos los géneros y formatos incluidos, reconociéndose en esta década la predominancia del documental como género y una temática centrada en la denuncia del golpe militar, buscando en esto como propósito puntual “la solidaridad del exterior con el pueblo chileno” [43]. La principal característica de estas producciones documentales tiene relación con la muy reciente sobrecarga ideológica y emocional, que suscita el carácter fuertemente panfletario de muchos de estos trabajos, desgarros afectivos propios del destierro, en donde es también importante como búsqueda para éstos, el comprender y saber quiénes somos y por qué se llegó a tal extremo. En el

plano de los largometrajes de ficción, el largometraje más destacado “Llueve sobre Santiago” (Helvio Soto, 1975) contando la producción con un gran apoyo, llegando a trabajar con intérpretes franceses de primera línea como Annie Girardot, Jean-Louis Trintignant, y a contar además con la música del notable Astor Piazzolla

Poco a poco la temática se va centrando en el chileno en el exilio, las dificultades y su real inserción en otras sociedades, sus nostalgias y alegrías. Destaca entre las producciones que abordan esta temática la película “Diálogos de exiliados” (Raúl Ruiz, 1974) donde efectivamente relata a través del espacio cinematográfico construido, el momento vital de un grupo de chilenos en el exilio, Francia en este caso, en donde las nostalgias hacen que en todo momento se mencione Santiago, creyendo reconocer sus rincones en las calles de París. Otra película notable al respecto es “Los transplantados” (Percy Matas, 1975) una adaptación de la novela de Alberto Blest Gana. En “Permiso de residencia” (Antonio Skármeta, 1979) por ejemplo, “la empanada ocupa en las ceremonias rituales de la chilenidad el papel de carta mayor de identidad” [44]. Un tercer punto de vista dentro de las temáticas del cine de exilio dice relación con el interés de algunos cineas-

tas por los temas netamente latinoamericanos. Es el caso de Leutén Rojas y Leopoldo Gutiérrez, con su filme “Nicaragua, el sueño de Sandino”, Rodrigo Gonçalves, con “Mozambique, imágenes de un retrato”. Miguel Littin, exiliado en México, sale del país sin poder estrenar su filme “La tierra Prometida”, la cual contenía un profundo sentido social, tocando temas sensibles con hechos ocurridos en el pasado histórico, intentando hacer “una reflexión más articulada y explícita del momento político social de Chile” [45], apoyándose en las conclusiones y enseñanzas de esta revisión, buscando ir más al fondo de lo que había ido con su filme “El Chacal de Nahueltoro”. Luego de partir al exilio, Littin tomó contacto en Cuba con una obra inédita de Patricio Manns, mientras terminaba la post producción de su película mencionada anteriormente, llegando finalmente a México con el proyecto para filmar “Actas de Marusia” (1976), una síntesis novelada de las luchas obreras del salitre, película que entra dentro de la temática que había estado explorando en Chile, en la que mezcla elementos contingentes de la situación vivida por los chilenos en ese momento, obra considerada en su momento como la más lograda en términos estéticos y conceptuales, logrando aparentemente la síntesis, matando al parecer esa posibilidad por

un abuso del recurso dramático en la matanza, el sensacionalismo, comparándola desde ese punto de vista con “la espectacularidad efectista de Sergio Leone” [46]. Sin duda que Miguel Littin es uno de los cineastas más prolíficos, ampliando su horizonte temático, provocando un salto de lo chileno a lo latinoamericano. Por otro lado, Raúl Ruiz pasa muy pronto “a convertirse en un fenómeno de la cinematografía universal de estos años” [47], logrando realizar durante este período más de cincuenta películas, donde el tema chileno, presente en sus inicios, se va desvaneciendo paulatinamente.

Es importante destacar que, a pesar de tocar variados temas durante este período, los realizadores que desarrollan sus producciones en el exilio tal vez sigan mostrando fuertes referencias estéticas de movimientos como la Nouvelle Vague o del Neorrealismo Italiano, situación que venía gestándose desde los inicios de la década, puesto que en los respectivos lugares de exilio, es imposible no haber sido influenciados por los mismos.

Con respecto a esto, los cineastas que permanecen en Chile, comienzan a desarrollar otras búsquedas estéticas más relacionadas con las pocas circunstancias creativas del momento.

En el interior del país se vive, al principio del período, la paralización casi total, teniendo en cuenta el mentado apagón cultural. En cinco años se filman nada más que dos películas, período descrito como “travesía del desierto” del cine chileno, siendo estas “Gracia y el forastero” (Sergio Reisemberg, 1974), una adaptación de la novela de Guillermo Blanco, y “A la sombra del sol” (Silvio Caiozzi y Pablo Perelman, 1974), estos últimos, cineastas que llegarán a desarrollar una actividad importante en el medio, que es suplido de cierta manera por la irrupción de la televisión como único vehículo de entretenimiento, motivado esto por el Estado de Excepción que cambia drásticamente las costumbres de la población, ofreciendo la televisión “una salida hacia un mundo lleno de glamour y sin compromisos reales” [48]. 1978 se considera como el año de inicio de la llamada “recomposición del cine chileno”, ya que coexistieron varios factores que lo propiciaron. Por una parte, comienza en el país un espectacular desarrollo de la publicidad, la utilización del video como soporte masivo de la imagen audiovisual y el inusitado desarrollo de la actividad privada, en la cual los cineastas ven una manera de ganarse la vida, encontrando en esta nueva realidad una posibilidad de trabajo, experimentando una transformación hacia el desarrollo del cine

publicitario, que sin duda propiciará un nuevo tratamiento estético del espacio en el lenguaje cinematográfico, sin cambiar necesariamente los temas de fondo: Chile y su sociedad. Esta nueva actividad marca en la cinematografía nacional un interesante campo de experimentación, puesto que a través de la producción publicitaria, crean ellos mismos una suerte de “escuela” de cineastas, tomando en cuenta que en esos años la actividad académica en la materia era inexistente. Muchos cineastas se formaron en el ejercicio de la actividad, aprovechando las nuevas tecnologías con las cuales se trabajaba en las agencias de publicidad, entre ellos se destaca el trabajo desempeñado por Silvio Caiozzi, que filma en 1979 “Julio comienza en Julio”. Por otra parte Cristián Sánchez y Carlos Flores del Pino, se empeñan en trabajar para realizar sus propios proyectos de ficción, buscando en ello la elaboración de un lenguaje propio que se distinguiera del cine de relato convencional y puramente comercial. Alguno de estos trabajos son “Zapato chino” (C. Sánchez, 1979), “Los deseos concebidos” (C. Sánchez, 1982), “Pepe Donoso” (Carlos F. del Pino, 1977) “Charles Bronson chileno” (C. F. del Pino, 1984). Otros realizadores que trabajan, algunos aún dentro del circuito publicitario, experimentan con medimétrajes y

documentales tales como “Domingo de gloria” (Patricio y Juan Carlos Bustamante, 1980), “El Willy y la Myriam” (David Benavente, 1983) y “No Olvidar” (Ignacio Agüero, 1982). Este último, destacado documentalista de renombre en la actualidad, siendo su obra más importante “Cien niños esperando un tren” (1988).

En otro plano, durante este período, el espacio ocupado anteriormente por la producción propiamente cinematográfica es ocupado por la creación en video, fenómeno que podemos asociar a la presencia de las “productores independientes”, individuales o colectivos, levantando como discurso oficial “la libertad de expresión y creación, la modificación del contexto autoritario y el reforzamiento del proceso de la democratización” [49], con lo cual se producen hasta 1984, doscientos videos, cifra que se duplica dos años más tarde, debido a que este formato suponía mayor economía y facilidad de manipulación que el formato más utilizado hasta entonces, el filme de 16mm., soporte casi exclusivo, en otros tiempos, del cine documental. Con esto, es casi imposible que algún cineasta se haya marginado de la utilización de las nuevas tecnologías, utilizada luego en la producción del video experimental o video-arte, incursionando también en la fic-

ción, de los cuales se conoce un total de 18 entre 1978 y 1984. Destacado es el “Colectivo Ojo”, encabezado por Hernán Castro con la colaboración en el exterior de Gastón Ancelovici y René Dávila, a cargo de la edición y montaje de los materiales en París, y cuyo tema principal fueron las grandes protestas de 1983. Este año es muy significativo dentro de la historia política y cultural de nuestro país, puesto que es conocido como “el año de las protestas”, sufriendo el país con ello un profundo cambio social y político, afectando muchos aspectos de la vida. Surgen los grandes conglomerados políticos de oposición, se suprime la censura de los libros, revitalizando la producción editorial, alcanzando este proceso a los semanarios existentes y dando espacio a la apertura de otros nuevos, recuperando la actividad cultural, metafóricamente, el habla. Se inicia finalmente una tímida tendencia al retorno, y con ello los temas trabajados en las posteriores producciones comienzan a cambiar, llegando lentamente al fin del período del “Cine chileno del exilio”.

0.2.5 Los años de retorno y transición

Durante este período se pueden identificar dos fenómenos interesantes que tienen relación con el retorno al país de los exiliados, y con la mirada de los cineastas que tienen que reinsertarse y los que han estado en el país reinventándose de acuerdo a su nueva realidad. Para alguno de estos, el problema se plantea en el cese de la preocupación por los temas chilenos, tomando en cuenta el propio proceso de integración por el que debieron pasar en un país ajeno, que provoca que lo propio se vea cada vez más lejano, y otros a los que les preocupa lo que ocurre en Chile, buscando la forma de encontrar una sintonía mayor con la realidad del país de ese minuto, como es el caso de la película documental “Chile, no invoco tu nombre en vano” (Colectivo Ojo, 1983), que da cuenta de la actividad que empieza a generarse por parte de los cineastas que, aprovechando nuevos resquicios legales, hacen su entrada en silencio y filman lo que se vive en ese instante, estableciendo una nueva mirada en cuanto a las dos grandes vertientes en las que el cine chileno había estado dividido hasta entonces, puesto que este fenómeno se ubica en un espacio intermedio, no es de fuera ni de dentro, es de ambas partes. Desde fuera del país existe una

resistencia también a olvidarse de los temas de denuncia frontal contra el régimen militar, siendo el caso más emblemático el de Orlando Lübert, quien filma en 1979 la película “El paso”, rodada enteramente en la RFA con actores chilenos, donde se dramatiza la tentativa de fuga a través de un paso cordillerano de un trío de militantes de la Unidad Popular, los que muestran en la acción alguno de sus conflictos ideológicos. Más tarde en 1986, filma “La Colonia” película que trata de la tenebrosa historia de Colonia Dignidad, interpretada íntegramente, en este caso, por actores y equipo técnico alemanes.

Por otro lado surge una interesante visión generada por el tema del exilio y las problemáticas desprendidas de este en las generaciones posteriores, en la que se puede identificar una evolución en los contenidos temáticos, en la forma de contar las realidades vividas, es el caso del cineasta Jorge Durán, que forma parte del cine de “extra muros” como lo denomina Jacqueline Mouesca. Durán quien vive su exilio en Brasil, con su obra “El color del destino” 1985-86, en donde recrea la vida del chileno en el destierro y el problema que surge a raíz de la inquietud de su hijo, plenamente integrado a la vida en Río de Janeiro, de retornar a sus raíces, tema que es bastante recurrente a lo largo de

los años donde comienza el retorno a ser cada vez más masivo. Desde ese punto de vista este film es visto como “una suerte de resumen de lo que está pasando y, por sobre todo, de lo que ocurrió en el cine chileno” [50]. Por otra parte es Emilio Pacull, radicado en Francia, quien con su obra “Tierra Sagrada” 1986-87, aborda el tema del choque de realidades en el interior del chileno que regresa a su país tras 14 años de ausencia, donde el realizador expone un compromiso con Chile al mostrar de manera explícita su condición de tierra ultrajada y relegada a un autoexilio agobiante, según palabras del propio Raúl Ruiz, en un comentario expuesto sobre esta obra. Otro de los realizadores que tocan el tema del chileno en el exilio de manera más universal es Antonio Skármeta, quien con su obra “Ardiente Paciencia” 1983, rodada enteramente en Portugal, título inspirado en un verso de Rimbaud, citado por el propio Neruda cuando recibe en Estocolmo el Premio Nobel. Skármeta cuenta en ella una situación imaginaria vivida por el poeta en Isla Negra con el cartero de la localidad, representando este personaje la encarnación del pueblo chileno, integrando a través de esta situación ficticia, hechos históricos vividos por Pablo Neruda. La película fue interpretada enteramente por actores chilenos, los que viajaron desde sus respec-

tivos países de exilio, viajando también el director desde su lugar de exilio, Berlín Occidental.

Durante este período, junto con el propósito de muchos de los cineastas de retornar al país, su interés central era hacer películas. Esto provoca en ellos una dificultad para descubrir los temas que les eran posibles para desarrollar su trabajo, siendo una de las direcciones inevitables los temas que tienen relación con la reinserción, como es el caso de "Hechos consumados" (Luís Eduardo Vera, 1984), en el cual el autor se basa en una obra teatral de Juan Radrigán, hombre clave de la dramaturgia chilena de principios de la década del los 80, teniendo una menor acogida de público y crítica. Luego realiza "Consuelo, una ilusión" 1987, donde toca de lleno el tema del difícil proceso que enfrenta el chileno tras largos años de ausencia, quien se ve incapaz de resolver sus conflictos afectivos, generados por esa especie de doble vinculación con Chile y su país de acogida en este caso, Suecia. Aunque el tema es tratado de manera verdadera y conmovedora es inevitable que para algunas personas no sea de interés conocer esta realidad. Por otra parte hay cineastas que no vuelven y deciden postergar u olvidar su regreso a Chile, continuando con su trabajo desarrollado en el exilio, apuntando a

temas que lo más probable tengan poco o nada de los temas chilenos. Es el caso Sergio Castilla quien realiza en Francia, "Gentile Alouette" 1985, la cual fue exhibida en Chile por primera vez en 1990, y cuya temática dista mucho de sus primeros trabajos realizados en Chile durante el primer período de exilio. Lo más reciente que conocemos de este autor es "Te Amo Made in Chile" 2001, y anteriormente "El Gringuito" 1997, películas en las que lo chileno vuelve a ser tema, esta vez refiriéndose, al igual que Luís Vera, a los conflictos que enfrentan los padres chilenos al volver a su país, desde la mirada de un niño o un adolescente para quien el lugar es muy ajeno, puesto que han nacido afuera.

El trabajo realizado por cineastas chilenas durante los años previos a la vuelta a la democracia es destacable. Aún siendo muchas las mujeres ligadas antes de septiembre del 73 al quehacer cinematográfico, es sólo en el exilio donde algunas de ellas comenzaron a perfilarse como verdaderas cineastas. Nombres como Valeria Sarmiento, Angelina Vázquez y Marilú Mallet, tienen gran presencia en nuestra reciente historia cinematográfica desarrollando cada una trabajos documentales y argumentales donde el tema de la mujer chilena comienza a ser trabajado de manera particular. Valeria Sarmiento,

quien se desempeña como montanista hasta el año del Golpe de Estado, desarrolla una prolífera carrera en Francia. Antes de salir al exilio, filma el cortometraje documental "Un sueño como de colores", donde nos muestra la vida y trabajo de las striptiseras, desde una mirada de complicidad, tónica que será repetida en sus siguientes trabajos, puesto que los temas de la condición femenina, el machismo, las relaciones de pareja, la servidumbre material y cultural de la mujer latinoamericana y otros temas afines comienzan configurar una nueva mirada a la situación de Latinoamérica, resultando este fenómeno "bastante coherente con una cineasta que ha declarado que en este tiempo una mujer no puede NO ser feminista" [51], generando con ello una particular forma de mostrar las distintas realidades mediante la búsqueda de un lenguaje cinematográfico propio, el cual ha sido destacado por algunas críticas por su coherencia de estilo en mostrar un Valparaíso abstracto y distante, enredando deliberadamente, según la crítica francesa [52], todo lo que parezca verosímil, transformando esta historia rosa en un melodrama estético e inquietante. Realiza en 1982 su primer largometraje documental, "El hombre cuando es hombre", sobre el machismo en Latinoamérica, asunto que volverá a tratar en "Latin Women" (1992). Mientras tanto, debuta en el

largometraje de ficción con “Notre mariage” (Mi boda contigo, 1984), obra en la que se percibe la influencia de la película “Él”, de Luis Buñuel.

A partir de 1985, la creación cinematográfica chilena comienza a nutrirse de las experiencias recogidas por los realizadores retornados al país dos años antes. Es el caso de Gonzalo Justiniano quien realiza en ese año “Los hijos de la guerra fría”, donde el realizador manifiesta un intento de mostrar ciertos parámetros de la vida cotidiana en las condiciones sociales e ideológicas predominantes durante los años de la dictadura militar, las que son resumidas en las muchas alternativas económicas que se ofrece a los chilenos a raíz del boom económico imperante y cómo esta nueva condición genera en ellos espejismos y fracasos, lo que lleva a la sociedad a una brutal pérdida de brújula, colocando a los protagonistas en situaciones límites. Destacable trabajo, tomando en cuenta que era un período en el cual hacer cine en Chile, abordando temas críticos, era un esfuerzo cercano al heroísmo, basando su postura cinematográfica en jugar a base de sensaciones balanceándose entre lo absurdo y lo real, provocando, tal vez, el no acuso de recibo por parte del público. Ese mismo año se produjo “Nemesio” (Cristián Lorca), que de alguna manera nos enfrenta al

mismo tema: El hombre medio chileno y su vida durante el régimen militar, abordando ángulos de su psicología que no dejan de ser sorprendentes, puesto que los personajes muestran una carencia de principios, ejemplificados en su actitud pasiva y semi-idiotizada, provocada por una fuerte influencia de la televisión, que termina por generar una crueldad y amoralidad latentes. Según Sergio Salinas, crítico chileno, es esta vena de lo psicológico lo que mejor explota el director, añadido a su coherencia para filmarla tendiendo a una estilización no naturalista. Es importante advertir que este realizador, formado en mayor parte en el ejercicio del cine publicitario, paga un permanente tributo a éste, no logrando del todo desprenderse de los tics del oficio, tendientes a mostrar, tanto en los espacios como en los personajes, su origen en el spot televisivo, de una financiera.

Comienza entonces a notarse una búsqueda más intensa de la atmósfera de aquella época, en donde el cineasta se empieza a acercar a los grandes temas excluidos hasta entonces por una doble censura: la evidente censura pública y la más grave, la propia. Estos temas van desde la represión ejercida por los organismos de seguridad hasta el drama de los detenidos desaparecidos. Con respecto a este tema en

1987 se realiza el largometraje de ficción “Estación del regreso” (Leonardo Kocking), único largometraje chileno que se estrena en ese año, siendo muy valorado también por “lo que significa como esfuerzo de comunicación alternativo en el difícil entorno creativo de un país sin democracia” [53]. A pesar de esto, el argumento de la película que trata de una mujer que parte en viaje al norte del país a la búsqueda de su marido desaparecido, en aquellos años el tema llegó a convertirse en un hecho casi banal, provocando casi indiferencia en el público. Tal vez como resultado de un tratamiento del tema aún muy cauteloso y elusivo, puesto que el acento está puesto por sobre todo en el desarrollo de las situaciones cotidianas con las que la mujer se va encontrando a lo largo del viaje, y en el impacto que producen en esta cotidianidad los códigos que va implantando la dictadura militar. Nada es mostrado ni dicho de forma explícita, desaprovechando al parecer las grandes posibilidades que ofrecía, como lo menciona Jacqueline Mouesca, un guión de calidad. Sin embargo fue una postura comprensible, tomando en cuenta el difícil momento que suponía tocar ciertos temas delicados, como fue el caso de la película “Imagen Latente” (Pablo Perelman, 1988), que debido a su confrontacional postura, fue censurada y prohibida de exhibir en el

país por más de dos años. Recordemos que Pablo Perelman fue quien, en 1974, realizó junto a Silvio Caiozzi “A la sombra del sol”, el cual dos años más tarde parte a México a trabajar en un proyecto documental junto a Miguel Littin. Luego de su vuelta a Chile, el director trabaja en el cine publicitario, con el afán de reunir los fondos para su proyecto “Imagen Latente”, la cual está estrechamente ligada con un tema personal, puesto que su hermano Juan Carlos fue desaparecido en el año 1975, extrayendo de estos hechos el material para componer su historia, desplegando también un panorama humano de la sociedad chilena en los años de dictadura, destacando alguno de sus principales componentes: la soledad, la tristeza, el desamparo, el miedo, la sordidez, la solidaridad y la lucha. Esta película es considerada como la primera producción de la época donde los problemas profundos de esta sociedad son mostrados en una dimensión verdadera y humana, además de ser especialmente alabada por su irreprochable factura técnica, hecho que marca lo que empiezan a ser capaces de hacer en el terreno técnico los cineastas de Chile.

0.2.6 Democracia, las nuevas vertientes temáticas y la apertura a nuevos lenguajes

Tanto en Chile como en el resto del mundo, la diversidad de intereses a la hora de la realización cinematográfica es un hecho difícil de negar, puesto que es imposible pretender que todos ellos estén preocupados por la reflexión o el análisis en torno a los problemas que enfrenta su país, que aunque lo hagan en lo privado no es el lenguaje expresivo que eligen para mostrárnoslo. En este sentido es clave destacar la presencia avasalladora que tiene la televisión en esos años, que produce una deserción millonaria de asistencia a las salas de cine, afectando sobre todo a los públicos populares, puesto que con anterioridad era muy frecuente que la gente asistiera a su cine del barrio lo mismo que ocurría en las provincias. Sin embargo a esta fecha han desaparecido casi del todo a excepción de algunas salas de los barrios más acomodados. Por otra parte, es de consideración la respuesta más madura que de una pequeña parte del público que busca algo más que la pura entretención, que maneja criterios más o menos claros con respecto al cine de autor. A pesar de ello, el cine de entretención no deja por esto de existir. En el año 1985, mientras Lorca y Justiniano, antes mencionados, intentan abrir un

camino más cercano a la reflexión, Alejo Álvarez realiza “Como aman los chilenos”, largometraje que mantiene el lenguaje que había desarrollado este realizador desde 1930, en el rescate de temas puramente criollistas, con un gran cuota de humor. Más tarde, en el momento que se van despejando los temas políticos y las tensiones sociales se van aminorando, comienzan a surgir nuevas posibilidades para la comedia, que entre los años 1989 y 1990 se da principalmente en la realización de videos como “Según pasan los años”(Benjamín Galemiri) y “Dos mujeres en la ciudad” (Claudio di Girolamo). Finalmente es en el año 1990 cuando se exhiben oficialmente estas producciones, las que cuentan con un gran apoyo publicitario que hasta ese momento no se había registrado. Estas son “Viva el novio” (Gerardo Cáceres 1990), cuyo realizador había tenido una gran trayectoria como videasta, guionista y director de televisión, oficio que en mi opinión, incide de manera evidente en el tratamiento estético y espacial, conservando un lenguaje tal vez demasiado apegado a la norma televisiva, donde toda la imagen se despliega de manera literal y muy poco sugerente, aún tratándose de una comedia.

Conforme avanzan los años, la preocupación por ampliar las temáticas es evidente. Se exhibe en 1988 el largometraje argumental “Historias de lagartos” (Juan Carlos Bustamante), ejemplo elocuente de este intento de contar desde otros espacios distintos, desarrollado aquí desde el paisaje interno del chileno, a través de tres relatos diferentes entrelazados por un argumento que apunta a temas universales como el sexo y la muerte, con un tratamiento más bien desde un plano onírico, donde el autor intenta mostrar cómo Chile siente los dramas que le ha tocado vivir desde la mirada de la inmovilidad de la naturaleza frente al sufrimiento humano. Esta película fue elegida en 1989 por el Círculo de Críticos de Arte como la mejor película chilena de ese año. En otro plano se exhibe en 1990 la película “Hay algo allá afuera” (José Maldonado), cuya temática poco tiene que ver con la que se estaba haciendo hasta entonces, condición corroborada por el mismo realizador quien se declara no formar parte de “la gran familia chilena del cine” [54], identificándose como parte de los “desmadrados” del cine chileno, carentes de referentes cinematográficos locales, y que se ve plenamente reflejado en su obra, acercándose según algunos críticos y, guardando las proporciones, a algunas realizaciones de David Lynch, con “un

esquema narrativo donde lo que predomina es la atmósfera que puedan crear las luces y la música más que la coherencia de la situación o la autenticidad de los personajes” [55], búsqueda que según mi punto de vista, es perfectamente válida, y merece tanto espacio dentro de nuestra cinematografía como las demás, pues ofrece una real alternativa en su momento a la predilección por lo contingente. Desde el punto de vista del espacio donde transcurre la acción, fue en su momento alabada la forma en que nos muestra la arquitectura de Santiago, que bajo la mirada de su realizador “se transforma en un espacio siniestro y acechante” [56]. Otro joven realizador que da otra mirada en las temáticas es Daniel de la Vega con su película “País de Octubre” (1990), quien declara abiertamente que su preocupación es contar historias de jóvenes alejadas al parecer de cualquier intento de resolver algún problema existencial político o sentimental de esa generación, situación que está muy acorde a cómo los jóvenes de esa época enfrentan el devenir en nuestro país, apostando y arriesgándose en entregar su propia mirada de las cosas. El tema de los jóvenes es tocado con anterioridad por Tatiana Gaviola en su película “Ángeles” (1988), en la que se hace cargo de problemas puntuales que experimenta toda una generación, los

jóvenes que vivieron la Unidad Popular, quienes ven frustrados sus logros y sus sueños con el golpe militar y los posteriores acontecimientos. En definitiva es la historia de la desaparición de una generación, lo que para la realizadora son temas que se asocian a la memoria que tiene, según la misma, como tema permanente y obsesivo. En Valparaíso, Marcia Orell García también incorpora este tema a sus realizaciones, junto a un activo grupo local filma “El regreso” (1990), donde, al igual que Tatiana Gaviola, recoge el tema de los jóvenes estudiantes universitarios enfrentados en Valparaíso al golpe militar y sus posteriores consecuencias. Desde otro plano, en la película “Sussi” (Gonzalo Justiniano, 1987), se toca también el tema de la juventud, pero visto desde el melodrama costumbrista, para contarnos el escenario de la supuesta modernidad como una nueva realidad urbana, poniendo énfasis en el auge de la publicidad en nuestro país en un contexto de dictadura. Según el realizador, deliberadamente elige contar esta historia dentro de una narrativa clásica, cercana a la teleserie, utilizando el lenguaje audiovisual contingente que necesariamente estaba representado por Sábados Gigantes. Nuevamente hay aquí un ejemplo de cómo el lenguaje televisivo establece los parámetros para la cinematografía local, y se

instala como una forma válida para lograr mayor aceptación del público, en una primera instancia, para dejar luego el espacio a una segunda lectura posible, que lamentablemente nunca llega, puesto que el objetivo de la televisión es sin duda una lectura fácil y aunque exista esa segunda intención, pocos darán cuenta de ello. Sin embargo Gonzalo Justiniano trata nuevamente el tema de los jóvenes, pero esta vez de una forma más directa, en su película "Caluga o Menta" (1990), en donde nos muestra una juventud completamente desesperanzada, la cual habita un mundo desolado y amoral, ignorando todo del pasado y siendo completamente indiferentes al futuro. El tratamiento cinematográfico de este tema cancela la etapa del cine realista, dejando atrás la pura denuncia panfletaria del sistema perverso, sin caer en el extremo escapista del cine postmoderno, entreabriendo así una puerta a los nuevos contenidos posibles en nuestra cinematografía.

En otro plano de las temáticas se estrena en ese año la película "La Luna en el espejo" (Silvio Caiozzi, 1990), en la cual se inicia una estrecha relación que durará varios años entre este cineasta y el escritor José Donoso, puesto que el guión es escrito por ambos en el marco de un proyecto para la realización de una pelícu-

la que incluía varios cuentos latinoamericanos, años antes, proyecto que no tuvo el suficiente apoyo para su realización. A pesar de ello, el cineasta insiste en continuar, lo que da como resultado esta gran producción, que muestra la vida cotidiana de tres personajes en el puerto de Valparaíso, y en donde encontramos una íntima mirada de chilenos viviendo con los fantasmas del pasado régimen militar en tiempos de democracia, de una manera bastante anacrónica e inmersos en un mundo donde predomina la instancia psicológica y su estrecha relación.

Luego, enmarcado en el discurso de la juventud desesperanzada, se exhibe la película "Johnny cien pesos" (Gustavo Graef Marino, 1993), que se inspira un hecho policial real acontecido en el centro de Santiago y protagonizado por un estudiante secundario: la toma de rehenes por parte de los asaltantes de un pequeño local de cambios, en octubre de 1990. El director recoge esta buena historia y la reconstruye dándole el protagonismo al más joven de la banda de ladrones: Johnny García (el mexicano Armando Araiza), un escolar algo desbandado que termina, junto a sus colegas, cercado por policías y reporteros de TV. Así se convierte en la crónica de una violenta transición desde el exceso adolescente hacia el misterio de la

vida adulta. Y es la mejor metáfora para hablarlos del Chile post Pinochet, en la forma de un thriller claustrofóbico y adrenalínico. Es importante destacar a nivel escenográfico la impecable reconstrucción espacial total de la oficina en un estudio, trabajo realizado por Juan Carlos Castillo, que ofrece al realizador variadas posibilidades en el tratamiento del espacio cinematográfico que sirve de marco dramático para el relato. Este film convocó a una gran cantidad de público, al igual que "Historias de Fútbol" (Andrés Wood, 1997), película que da inicio a otra vertiente temática, puesto que ésta "daba cuenta de la pasión que producía el fútbol en aquel entonces, potenciada por la prosperidad económica y el alto nivel competitivo de nuestros equipos locales y de selección resultante de ésta" [57]. Efectivamente el fútbol entonces era un tema muy sensible para la gente, y su importancia un rasgo que podríamos relacionar directamente con el país capitalista que vivía un momento de bonanza, asociado esto a la necesidad de tener y sentirse parte de algo propio. Es así como esta producción se convierte en la primera que logra establecer un paralelo entre lo que se sentía en la calle y lo que se veía en las pantallas de cine, dejando de manifiesto que al público masivo chileno le interesaban otros temas, distintos de la política y de la memoria.

Para 1998, la principal preocupación ciudadana había dejado de ser solo temas de orden público, ajustes institucionales y del sistema económico, cobrando protagonismo temas más subjetivos, relacionados con la calidad de vida, la seguridad y otras demandas que tienen relación con lo cotidiano y lo local, y es así como se incorporan expresiones como: “percepción de la gente” y “la sensación de... lo que sea”, convirtiéndose en titulares de prensa y noticiarios, por lo que el debate público deja de regirse por argumentos y se abre a las sensaciones respecto de la vida privada. Lo público se hizo privado en sus temas, y paralelamente, lo privado se hizo público, puesto que la contradicción entre las libertades económicas y políticas y la represión del tema sexual en nuestra sociedad se hacía patente, evidenciando que, a pesar del auge económico y la sensación de estar avanzando de alguna manera, existen hasta hoy muchos temas que el chileno aún no ha procesado, situación que se ve reflejada en diversas polémicas sobre películas, libros y programas de televisión, las que empezaban y terminaban con la manida frase de que el país es “cartucho”, puesto que no es lo mismo avanzar en “modernización”, que avanzar en el “modernismo”, es decir el país “crecía económicamente, mejoraba su infraestructura,

accedía a tecnología y extendía su consumo, pero al mismo tiempo no había ley de divorcio, el aborto era anatema y todo lo relacionado con el sexo terminaba en escándalo” [58].

Efectivamente si se hace una revisión de las nuevas temáticas que se incorporan en las producciones desde 1999 a la fecha, se concluirá que hay dos ejes predominantes en los temas escogidos: el sexo y el capitalismo. Esto no tiene nada de casual pues “ambos temas son, respectivamente, objeto de anhelos profundos de modernidad y modernización, a la vez que ambos parecen trascender sin problemas la barrera entre lo público y lo privado” [59].

Concretamente en 1999 se produjo EL fenómeno, con la exhibición de la película “El Chacotero Sentimental” (Cristián Galaz), que, basada en un popular programa radial, superó todas las expectativas e impuso un nuevo récord para la producción nacional, convocando a más de medio millón de personas a los cines, provocando a raíz de este éxito, que el país entrara en una fase de más diez realizaciones al año, con éxitos que fueron batiendo a los anteriores en recaudación. No es casualidad, pues a esas alturas no se ganaban los debates ni se posicionaban los temas con argumentos republicanos,

sino haciendo coincidir lo propuesto, al igual que “Historias de Fútbol”, con la subjetividad y las sensaciones del público, y en este caso lo propuesto estaba anclado a su vez en subjetividades, sensaciones y experiencias de las personas que querían contar su historia, como una especie de terapia grupal a gran escala. Sin embargo el crecimiento económico, que durante más de una década se dio por supuesto, se estancaba y con él se estancaba la promesa de la prosperidad. Ya no había razones para el optimismo ni había piso para demandar mayor modernismo cultural, sólo quedaba apretarse el cinturón y aguantar hasta que la crisis pasara. A partir de ahí, la preocupación de nuestra sociedad giró del tema sexual hacia otro más serio o por lo menos contingente, la crisis económica y sus consecuencias, el que también tuvo una expresión cinematográfica, y es así como nace “Taxi Para Tres” (Orlando Lübert, 2001), la película que a pesar de representar fielmente los momentos “de “la crisis”, del “piensa positivo” y de la cesantía con dos dígitos” [60] significaría un nuevo fenómeno de taquilla, ganando además la inédita Concha de Oro en San Sebastián. La diversidad comenzó a tomar cuenta de la producción local, derivando en la aparición de cintas de “género” como “Campo Minado” (Alex Bowen, western),

Los Debutantes (Andrés Weissbluth, thriller erótico) y Ángel Negro (Jorge Olguín, terror). De igual manera, una película de animación, Ogú y Mampato en Rapa Nui, consiguió fabulosos resultados en boletería, superados poco después por Sexo Con Amor (Boris Quercia), comedia erótica que sobrepasó el millón de entradas vendidas, estableciendo una nueva marca para la emergente cinematografía chilena.

Dentro de los fenómenos que inciden en el desarrollo último de nuestra cinematografía, es importante asumir el hecho que no existían espacios académicos donde los jóvenes interesados en seguir escribiendo la historia del cine en Chile encontraran un lugar. Tan sólo en los institutos profesionales como ARCOS, EAC, IACC, INCACEA, y otros donde la formación estaba más bien enfocada al trabajo audiovisual orientada a la producción televisiva y publicitaria, hasta que en 1993 se abre la primera escuela de cine, en la UNIVERSIDAD ARCIS, siguiendo luego el ejemplo la ESCUELA DE CINE DE CHILE (1995). De estas, posteriormente, egresan los nuevos cineastas como es el ejemplo de Jorge Olguín o Matías Bize, quienes inyectan a la producción cinematográfica actual una nueva mirada mezclando intereses personales con una formación mucho

sólida y provista de herramientas para desarrollar un lenguaje cinematográfico pro positivo. La ópera prima de Jorge Olguín, Ángel Negro, 2000 no fue tan taquillera como El Chacotero... o Taxi Para Tres. Sin embargo, si se toma en cuenta que fue hecha con poquísimos recursos, sin apoyo de Corfo y Fondart [61], en poco menos de tres semanas y por un grupo de jóvenes realizadores, se puede considerarla un verdadero éxito de taquilla. El terreno en que se mueve la película es nuevo en el cine chileno. La expectativa que generó se debe en parte a su excelente estrategia de promoción, tema que se incorpora con fuerza en nuestra cinematografía a partir de este fenómeno, pero también a la evidente necesidad de la gente de cubrir sus necesidades de entretenimiento con mitos propios, contando con una campaña promocional de fue muy inteligente y efectiva. Primero, Olguín (entonces con 26 años) y su socio Nicolás López (18), decidieron habilitar una página web donde contaban la historia de Ángel Cruz, una estudiante que desaparece en un acantilado en Valparaíso. Entonces empezaron a llegar a la página mensajes de personas que decían conocer el caso de la joven y López, pese a estar consciente de que eran bromas, resolvió hacer un documental sobre el tema. Eso generó una gran expectativa para la

película, ampliada con la realización de fiestas temáticas en ciertas discotecas santiaguinas.

Nuestra cinematografía comienza a repuntar para 2004. Machuca (Andrés Wood, 2004) y B-Happy (Gonzalo Justiniano, 2004), dan muestra del nivel técnico alcanzado, de propuestas más sólidas en cuanto al tratamiento espacial cinematográfico, y vemos que siguen estando presentes ciertos temas para nuestros realizadores, trabajados ahora estilísticamente de una forma más cuidada, salta a la vista en nuestra pequeña y más reciente historia cinematográfica, la marcada atención por mostrar el mundo popular. Parece el único sector social digno de explorar, pese a que el retrato, por lo general, es tosco y poco creíble, sin embargo son apuestas que merecen destacarse, puesto que el resultado de estos trabajos es fruto de la constante búsqueda de un lenguaje propio que logre recoger y transmitir las opiniones que tiene cada uno de ellos al respecto de la sociedad en que habitan. En la actualidad producciones como estas quedaron convertidas en gratos recuerdos, y ni hablar de las cintas más "antiguas", como "Sexo con amor", ahora considerada apenas 'simpática' (antes una "aguda" radiografía de la vida sexual de los chilenos), o El chacotero sentimental, una infamia, siquiera citarla.

En 2005, durante el Festival de Cine de Valdivia, comienza aparentemente un nuevo período en nuestra cinematografía marcado por el estreno sucesivo de producciones de jóvenes realizadores. Al respecto, Jorge Morales, en una revista por Internet, hace hincapié en una nueva actitud que estaba surgiendo de estos jóvenes realizadores planteando que “hasta ahora los cineastas chilenos mantenían una postura más bien distante de sus pares. No se pronunciaban ni sobre los méritos ni sobre los errores de sus colegas. Mantenían una actitud diplomática, sin trinchera, de sana convivencia, ‘sindical’. Actuaban como un grupo compacto para enfrentar la crueldad del sistema, para obtener mejores beneficios y para defenderse de los ‘malos’ de la prensa. Pero detrás, un completo vacío ideológico” [62]. La importancia de este fenómeno radica en el vacío reflexivo del que ha padecido nuestro cine desde el golpe militar donde todo lo que hasta allí se perfilaba como “chileno” se ve diluido, y en lo sucesivo los acercamientos tienen que ver con lograr estructurar los espacios para desarrollar el oficio y no como un espacio de intercambio de reflexiones respecto del ejercicio. El problema, según Jorge Morales, es que mientras no haya un “corpus conceptual” definido, cada película habrá que examinarla y en este minuto los únicos que pueden

dar luces al respecto son los mismos directores responsables del invento. Estos son: Alicia Scherson (*Play*, 2005), Matías Bize (*En la Cama* 2005), Sebastián Campos (*La sagrada familia*, 2005) y Alberto Fuguet (*Se arrienda*, 2005). Un grupo que al parecer tiene puntos de contacto. Sebastián Campos, lo explica como resultado de una búsqueda de una estética o una temática es por una “generación que está haciendo películas desde otro lado y para otra cosa”, es decir, no están haciendo cine desde la Historia con mayúscula sino desde la historia, personal. “Campos busca referentes para su cine como inspiración, como actitud, y piensa y admira ese nuevo cine chileno de los ‘70 que aún teniendo diferencias estéticas eran un grupo hecho y derecho, y que eran claramente un cine que ni siquiera miraba la historia porque literalmente la estaban HACIENDO, sabe de lo que habla” [63].

Con respecto a los méritos de cada una de estas producciones se puede destacar que en “*La sagrada familia*” podemos observar gran desmedida, desenfado desde el tratamiento del espacio, tiene incorrección, tiene propuesta, estableciendo claramente su opinión, además de tratar un tema, del como lo expresa mediante el lenguaje del cine, generando sensaciones claustrofóbicas, y a pesar de que tal vez

no sea perfecta, lo que busca, que podemos interpretar como querer inquietar, él lo logra. Los méritos de “*En la cama*”, son sobre todo el nivel de actuación, tiene ritmo y, sobre todo al principio, parece que se trata solamente de una pareja que habla y se desnuda física y emocionalmente. Lo más interesante desde el punto de vista de la especialidad es cómo va entregando poco a poco datos del espacio donde ocurre la acción, dosificando de esta manera un único espacio para convertirlo en varios, lo que me parece un notable ejercicio de estilo, tomando en cuenta lo difícil que se hace al trabajar toda la historia en un solo espacio, en donde además la acción no sea más que hablar de los espacios internos.

Play podríamos decir que guarda alguna semejanza con el cine de Jean-Luc Godard, en particular con películas como “*Une femme est une femme*”, en que la que se hace “una mezcla de múltiples películas (romántica, comedia, musical, de comentario social, etc.) y donde los personajes “juegan” todo el tiempo, comentando de paso su universo social e histórico. Al no ser *Play* una observación o comentario de la realidad sino sólo la descripción (sin opinión, sin punto de vista) de un universo fabuloso, las ideas que la sostienen terminan por ser luga-

res comunes: los ricos y los pobres viven en mundos distintos y excluyentes; en el siglo XXI estamos expuestos a una serie de influencias, desde los videojuegos que jugamos a las culturas precolombinas de las que descendemos; la comunicación entre los seres humanos es compleja; todos tenemos una careta; etc” [64]. Aún así parece ser interesante la apuesta de la realizadora por mostrar una visión personal de nuestro Santiago invadido de estímulos y donde aparentemente las personas parecen cada vez más deshumanizadas, creyendo tener un discurso que pasa más por el poder adquisitivo que por una propuesta política-social frente a los acontecimientos, lo que se traduce en esta especie de permanente comercial en donde la “correcta estética” juega un rol fundamental.

Finalmente, existen varios elementos que pueden ser señalados como fundamentales para el éxito de una película, tomando en cuenta que no existe fórmula alguna que asegure la taquilla. Por lo mismo, el principal requisito, además de una buena historia, es sin lugar a dudas la campaña promocional. A ella se suman un eficiente sistema de distribución y exhibición. Los realizadores chilenos parecen haberse dado cuenta que tan o más importante que la película en sí, es darla a conocer al público. Como

dijo Galaz al respecto del estreno de su ópera prima, “esto no sólo es hacer una buena película; también se trata de promoverla, de generar una buena comunicación con los medios y de entregarla como corresponde. De otro modo no resulta”. Así, directores y productores empezaron a preocuparse por temas como la banda sonora, la creación de sitios web, los avances y la realización de actividades de promoción de sus películas. Campañas originales y creativas derivaron en éxitos de público, despertando su interés antes mismo de los estrenos en salas. El apoyo otorgado por los fondos Corfo y Fondart y la Ley del Cine, han resultado vitales y determinantes para la buena etapa del cine chileno y su búsqueda hacia la profesionalización del oficio. Sin esa estructura, sería prácticamente imposible pensar en el número de realizaciones que se hacen hoy en el país. La aprobación de la Ley de fomento y Protección al audiovisual ha sido, sin duda, un gran acierto de la actual gestión gubernamental.

Notas

- [1] "La imagen supuesta" Arquitectos en el cine, Jorge Gorostiza, () editorial Arquíthemas, Madrid, pág.13
- [2] "La imagen supuesta" Arquitectos en el cine, Jorge Gorostiza, pág. 13
- [3] "Re-visión del cine chileno", Alicia Vega, 1979, Editorial Aconcagua, Colección Lautaro, Santiago, Chile.
- [4] "idem", Alicia vega, pág. 14
- [5] "Plano secuencia del cine chileno", Jacqueline Muesca, Editorial "Ediciones del litoral" 1988, pág. 11
- [6] "idem", Jacqueline Muesca, pág. 13
- [7] "idem", Jacqueline Muesca, pág. 13
- [8] "idem", Alicia Vega, pág. 31
- [9] "idem", Jacqueline Muesca, pág. 14
- [10] "idem", Alicia Vega, pág.33
- [11] "idem", Alicia Vega, pág.33, tomado de un extracto de la revista "Ecran" n°1035, año 1950
- [12] "idem", Jacqueline Muesca, pág.14
- [13] "idem", Alicia Vega, pág. 35
- [14] "idem", Alicia Vega, pág. 34
- [15] "idem" Alicia vega, pág. 34
- [16] "idem", Alicia vega, pág. 35
- [17] "idem", Alicia Vega, pág. 36
- [18] "idem", Alicia vega, pág.37
- [19] "idem", Alicia vega, pág. 37
- [20] "idem" Alicia Vega, pág.38
- [21] "idem" Alicia Vega, pág. 38
- [22] "idem" Alicia Vega, pág. 39
- [23] "idem". Alicia Vega, pág. 39
- [24] "idem". Alicia Vega, pág. 39
- [25] "idem". Alicia Vega, pág. 39
- [26] "idem", Jacqueline Muesca, , pág. 15
- [27] "idem", Jacqueline Muesca, pág. 17
- [28] "idem", Jacqueline Muesca, pág 20
- [29] "idem", Jacqueline Muesca, pág. 20
- [30] "idem", Jacqueline Muesca, pág. 20, extracto de un artículo escrito por Joaquín Olalla, Revista Ercilla, 1965.
- [31] "idem", Jacqueline Muesca, pág. 20, extracto de un artículo citado por Joaquín Olalla, Revista Mapocho, tomo I n°2 1963.
- [32] "idem", Jacqueline Muesca, pág. 22
- [33] "idem", Jacqueline Muesca, pág. 22, extracto del artículo "No hacer nunca más una película como si fuera la última". Conversación con Raúl Ruiz, en Araucaria de Chile n°11, Madrid 1980.
- [34] "idem", Jacqueline Muesca, Pág. 23
- [35] "idem", Jacqueline Muesca, Pág. 24
- [36] "idem", Jacqueline Muesca, Pág. 27
- [37] "idem", Jacqueline Muesca, Pág. 32
- [38] "idem", Jacqueline Muesca, Pág. 32

- [39] "idem",Jaqueline Mouesca, Pág. 32
- [40] "idem",Jacqueline Mouesca, Pág. 33
- [41] "idem", Jacqueline Mouesca, Pág. 30
- [42] "Idem", Jacqueline Mouesca, pág. 139
- [43] "Cinechileno veinte años" 1970-1990. Jacqueline Mouesca, Ed: División de cultura ministerio de Educación, Santiago de Chile 1992, pág. 35
- [44] "Idem" "Cinechileno veinte años" pág. 36
- [45] "Plano secuencia de la memoria de Chile" Jacqueline Mouesca, pág. 94
- [46] "La imagen y el espectáculo chileno" Revista Literatura chilena. Creación y crítica. Año 8 N°27 1984
- [47] "Idem" "Cinechileno veinte años" pág. 38
- [48] "Idem" "Cinechileno veinte años", pág. 41
- [49] "Idem" "Cinechileno veinte años", pág. 44
- [50] Idem, "Cinechileno veinte años", pág. 57, cita comentario de Alberto Fuget en El Mercurio 13/10/90
- [51] Idem "Cinechileno veinte años", pág. 78
- [52] Jacques Morice, "les infortunes de la vertu" en Cahiers du cinema, N° 452, febrero 1992.
- [53] Jose Leal, Revista Enfoque N° 8,año 1987
- [54] Idem "Cinechileno veinte años", pág. 109
- [55] Idem "Cinechileno veinte años", pág.109
- [56] "Hay algo allá afuera: un ejercicio de aproximación al terror", Zoom, El Mercurio 1990.
- [57] "Civil Cinema" Juan Pablo Vilches, agosto 2003 www.civilcinema.cl
- [58] Idem "Civil cinema", agosto 2003
- [59] Idem "Civil cinema", agosto 2003
- [60] "Civil Cinema" Cristián Ramirez, "Artes y letras" El mercurio, Agosto 2001
- [61] CORFO Corporación de fomento de la producción, FONDART Fondo de las artes, (actual Fondo audiovisual); ambos estamentos institucionales que apoyan el desarrollo del cine nacional, a partir del regreso a la democracia.
- [62] "Entre ponerle y no ponerle" Jorge Morales , Revista de cine Mabuse, 2005
- [63] Idem , Jorge Morales.
- [64] "Seis pecados capitales, Play", Alejandro Fernández Almendras, Revista de cine Mabuse, 2006

Cap. 1.- GLOSARIO TESIS

Argumental: Película cuya base de construcción dramática es un guión de ficción, aún estando inspirado en la realidad.

Campo: Espacio visual que puede ser captado desde el ángulo de la cámara tomavistas.

Contracampo: Lo inverso simétricamente al Campo. Contracampo y campo son generalmente planos de la misma naturaleza: Plano Medio y Plano Medio, Primer Plano y Primer Plano, etc.

Cortometraje: Película de duración inferior a treinta minutos. Se ha acuñado el término nanometraje para referirse a producciones de un minuto de duración.

Documental: Película cuya base de construcción dramática es un guión documental, es decir, donde a partir de la realidad filmada se estructura el relato.

Encuadre: 1. Situación y acoplamiento exactos de los personajes y objetos que han de ir comprendidos dentro un fotograma.
2. En la proyección, el ajuste exacto del fotograma dentro de la pantalla.

Escala de planos: Compendio de encuadres convencionales, desarrollados en la industria cinematográfica para componer el relato y que se agrupan por el tamaño en que muestran al personaje filmado. Los teóricos le adjudican a cada uno una función narrativa diferente, así los más utilizados son, de mayor a menor: el Gran Plano General, utilizado para contextualizar la acción, donde el personaje casi desaparece dándole al entorno la máxima importancia; el Plano General, donde vemos la relación del personaje de cuerpo completo, con su entorno; el Plano Medio, donde vemos al personaje hasta la cintura, permitiéndonos observar su interacción con los objetos y otros personajes; el Primer Plano, que nos muestra al personaje hasta el pecho, acercándonos a sus características psicológicas; El Primerísimo Primer Plano, donde vemos una sección del rostro del personaje, sus ojos y boca, por ejemplo, utilizado para resaltar las emociones del mismo; el Plano Detalle, donde vemos de cerca un rasgo individualizado del personaje, cosificándolo, o un objeto importante para la acción.

Escena: Unidad dramática que conforma el relato cinematográfico, concepto heredado del teatro con una singularidad específica del séptimo arte: el criterio de división de las

escenas depende también de la división espacio - temporal del relato.

Expresionismo Alemán: Movimiento artístico que incluyó a la literatura, el teatro y las artes plásticas, al que posteriormente entró el cine con "El Gabinete del Doctor Caligari" (Robert Wiene, 1919), obra considerada luego como el modelo del género. Nacido del oscuro sentimiento que embargaba Europa tras la primera guerra mundial, se propuso una actitud deliberadamente anti-naturalista, presentando escenarios que no imitan a la realidad, sino que reflejan plásticamente los estados anímicos y psicológicos de sus personajes. Este movimiento trascendió a otras industrias, pero fue en esencia una iniciativa artística alemana, heredera de toda una tradición gótica o fantástica en la literatura nacional. Sus influencias se extienden hasta el día de hoy en la creación de espacios cinematográficos para géneros como el policial y el thriller. Duró desde 1919 a 1926.

Fotograma(Cuadro): Área rectangular de la película que se expone cada vez que el obturador se abre. Sus dimensiones están determinadas por la forma y el tamaño de la ventanilla.

Guión cinematográfico: Estructura escrita de una película, en la que se detallan los episodios, secuencias y escenas del filme.// Continuidad dialogada que no constituye en sí misma una obra de consideración literaria, sino una herramienta técnica para la organización de la producción.

Guión técnico (o découpage): Guión de rodaje, elaborado por el director, donde se precisan los pormenores de todo orden, incluso el número de planos y características de los mismos, movimientos de cámara, etc.

Largometraje: Película de duración superior a sesenta minutos. La duración promedio de una película industrial es de noventa minutos, a pesar de haber un sinnúmero de experiencias de mayor duración. Este promedio es el resultante del cálculo de los exhibidores de la cantidad de proyecciones (sesiones) que se pueden realizar en una jornada.

Lenguaje cinematográfico: Conjunto de herramientas visuales y sonoras que componen el discurso del relato cinematográfico, tales como planos, encuadres, color, música, etc. La articulación del mismo puede equipararse a la articulación del lenguaje verbal, en cuanto a la construcción de sintagmas.

Locaciones: (Del inglés Locations, el término correcto es localizaciones) Espacios físicos reales donde se desarrollan puestas en escena para construir el relato cinematográfico.

Longitudes focales: Distancia entre el extremo del sistema de lentes de un objetivo y el punto de convergencia (la película). Se pueden dividir en dos grandes grupos: Angulares, inferiores a 50 mm. (menor distancia focal, abarcan una sección mayor de la imagen, deformando el espacio para adaptarlo al tamaño del cuadro) y Teleobjetivos, superiores a 50 mm. (mayor distancia focal, permiten acercar la imagen requerida sin mover la cámara, comprimiendo el espacio a través de un efecto telescópico). Dentro de estos últimos encontramos el lente normal, 50 mm. que reproduce un ángulo similar al de la visión humana.

Mediometraje: Película de duración superior a treinta minutos e inferior a sesenta minutos. Este tipo de filmes apuntan, más bien, al mercado televisivo, pues su duración permite la estructuración en paquetes de una hora, con la suma de las tandas publicitarias.

Montaje: Operación de elegir, unir y combinar los planos rodados, y lograr la sincronización con la banda de sonido.

Neorrealismo italiano: Movimiento que tiene sus orígenes en Italia en 1942, como una crítica en la forma y los contenidos del cine realizado con anterioridad. La principal exigencia de este movimiento apunta a construir los relatos desde la realidad y sólo a partir de la observación de la sociedad, en busca de la verdad ocultada por la producción "burguesa". Es, como lo define Roberto Rossellini, un "cine antropomórfico". (Ver cap. 2) Su duración en plena vigencia, se extiende hasta 1957.

Nouvelle Vague: Movimiento surgido en Francia a comienzos de los años cincuenta, donde una serie de intelectuales, a partir de la crítica a la cinematografía anterior, construyen la idea de "autor" cinematográfico, haciendo responsable al realizador de su subjetividad, propiciando por tanto, a partir de la aceptación de la misma, una búsqueda de lenguaje propio, que no trata de disfrazar la moral personal. (Ver cap.2) Se considera su período de mayor apogeo, desde 1956 hasta 1961.

Nuevo Cine Latinoamericano: Movimiento cinematográfico surgido en los años sesenta, que plantea la necesidad de una búsqueda de identidad en el lenguaje cinematográfico del continente, a partir de considerar comunes los problemas políticos y sociales y combatirlos con el quehacer artístico en busca de una dignidad. Las cinematografías de Argentina y Brasil son las más representativas de este movimiento y sirven de inspiración para las experiencias en los distintos países. En Chile, los periodistas de la época interpretan como Nuevo Cine Chileno a las películas realizadas a partir del primer Encuentro de Nuevo Cine Latinoamericano de Viña del Mar, que a pesar de presentar inquietudes similares, no constituyen en sí mismas un movimiento consolidado.

Objetivo: Serie combinada de lentes que hay en la parte anterior de la cámara y que dan la reproducción exacta y en pequeño de la imagen, y desvían o refractan los rayos para hacerlos converger sobre un mismo punto en la película. Las distintas distancias entre estos lentes y el punto de convergencia, dan origen a la familia de lentes que dividen por sus longitudes focales.

Producción cinematográfica: Conjunto de actividades destinadas a la realización de una película.// Específicamente, dicese del área o departamento, encargada de recabar los recursos económicos para la realización de una película.

Profundidad de campo: Espacio comprendido entre el primero y el último objeto que aparecen enfocados en la película. Varía en función de la abertura y de la longitud focal del objetivo.

Plano: Momento de la acción que la cámara toma sin pausa.// Unidad mínima de acción dramática desde la perspectiva de la imagen. La escena se descompone en múltiples planos o vistas, para ser desarrollada cinematográficamente.

Plano secuencia: Escena resuelta o desarrollada en un solo plano, estático o en movimiento, filmado sin corte físico de la cinta.

Script: (Del Inglés) "Guión".
(ver Guión cinematográfico)

Secuencia: Conjunto de escenas ligadas entre sí que desarrollan una sola unidad dramática.

Star system: (Del Inglés) "Sistema de estrellas." Se refiere al funcionamiento del sistema

industrial de producción nacido en Hollywood con los actores (estrellas) de las películas. A partir del momento en que los estudios detectan el interés del público por determinados actores, comienzan a darle importancia al nombre de los mismos como parte de la promoción de las películas, de manera de asegurar el éxito de las mismas. En unos pocos años esto genera un incremento sustancial en los honorarios de estos actores llevando incluso a exigir en sus contratos, porcentajes de la recaudación de taquilla de las películas. Actualmente, un importante porcentaje del presupuesto de una película de la industria, sirve para costear los altos sueldos de las estrellas involucradas.

Story Board: Serie de esquemas, dibujos o bocetos, basados en el guión técnico, que ayudan a la visualización, plano a plano, del guión cinematográfico.

Virtual: (De la RAE) 1. Que tiene virtud de producir un efecto, aunque no lo produce de presente. Frecuentemente, frecuentemente en oposición de efectivo o real.//2. Implícito, tácito.//3. Que tiene existencia aparente y no real.

Cap. 2.- RESEÑA HISTÓRICA DEL CINE MUNDIAL Y SU INFLUENCIA EN EL CINE CHILENO

A lo largo del siglo XX, el cine chileno se ha visto evidentemente influenciado por ciertas tendencias, escuelas o movimientos de la cinematografía mundial. Partiendo de la marcada influencia del cine industrial norteamericano en la conformación del discurso cinematográfico, en distintos momentos del siglo, en distintos lugares, se han producido cuestionamientos al sistema de producción que han instalado nuevas perspectivas para la realización del relato. La producción de la industria chilena, con un desfase evidente ante los procesos históricos de Europa en particular, ha podido iniciar a partir de estas experiencias, su propia búsqueda en pos de construir nuestra propia narrativa, nuestra propia visión de la cinematografía. El neorrealismo italiano, la nouvelle vague francesa y la libertad de formato planteada por el cine post DOGMA [1], son definitivamente los movimientos más influyentes, y su análisis nos permite comprender cómo las sucesivas revoluciones del lenguaje cinematográfico han significado nuevas formas de concebir el espacio.

Hasta mediados de los años cuarenta, la evolución del cine internacional está marcada por el surgimiento del sistema de los estudios. Salvo algunas experiencias aisladas como el cine surrealista de André Breton y Luis Buñuel, o las

búsquedas formales del expresionismo alemán (Robert Wiene, Fritz Lang...), ha sido el concepto de “industria cultural” [2] el patrón para la construcción de los relatos cinematográficos. Incluso en aquellos momentos donde el cine sólo ha servido de herramienta moral para el poder, como el cine estatal soviético o la propaganda nazi.

Este modelo de producción presenta ciertas características que lo definen y contra las cuales se han producido los distintos cuestionamientos a lo largo del siglo:

- Los contenidos, la inspiración, se nutre principalmente de la literatura y del teatro, convirtiendo la adaptación en la herramienta fundamental del texto cinematográfico.
- Las condiciones de la producción, obligan a filmar principalmente en estudio, utilizando las locaciones reales tan sólo para “establecer” o “contextualizar” la acción dramática.
- El espacio del estudio y la pesada infraestructura tecnológica, obliga a un trabajo de cámara bastante limitado, que adapta su encuadre a las restricciones de la escenografía para construir la realidad ficcionada.

- La especialización de los oficios permite un esquema de producción donde la autoría aparece confusa. Los directores son contratados por los estudios para dirigir materiales que no les pertenecen.

- La consolidación del Star System obliga al estudio a adaptar su producción a un elenco estable de actores que se repite hasta el infinito en las distintas realizaciones.

La industria de Hollywood nace por un lado por una disputa de patentes comerciales, que lleva a alejarse de Nueva York a varias compañías menores pero visionarias. Y por otra parte de la necesidad de estas compañías de tener control sobre la producción y asegurar su continuidad (en el modelo seriado – industrial). En aquellos tiempos (1913) esto implicaba, sobre todo, tener control sobre la luz natural, esencial en los momentos en que la electricidad aún no se desarrollaba en el ámbito de la iluminación escénica.

Las primeras construcciones de estudios, completamente acristalados, ofrecían la posibilidad de filmar durante toda la jornada filtrando la luz a conveniencia, atendiendo a las necesidades de la escena a resolver. Pero sobre todo, al igual que el proscenio teatral, posibilitaban

la creación de diferentes espacios, por medio de pinturas y construcciones escenográficas, de forma de solventar todas las necesidades de un guión, sin verse obligados a desplazar la producción a distintos espacios reales, maximizando los recursos de forma industrializada.

Una vez consolidado este criterio industrial, el modelo es exportado infinitas veces a sendos lugares, que construyen sus primeras películas reproduciendo condiciones similares. En Latinoamérica es México el primero en adoptar el sistema, Argentina y Chile hacen lo propio años más tarde. En pocos años, en todo el mundo, la sola idea de una alternativa a este tipo de cine es absolutamente impensable.

En 1937, el dictador Benito Mussolini decide convertir Italia en una potencia cinematográfica y funda el instituto docente Centro Sperimentale di Cinema, además de los estudios de Cinecittá en Roma, con el objetivo de materializar una producción cinematográfica que de cuenta de las viejas glorias y hazañas grandiosas del “imperio” que el preside, inspirado en lo que el aparato de propaganda nazi realiza con los estudios UFA en Berlín.

En plena guerra mundial, tras la liberación de la república en 1943, surge un movimiento que cuestiona la cinematografía italiana anterior con una contundencia que provoca, a través de una crítica de un sistema de producción, una nueva forma cinematográfica: el neorrealismo italiano.

“Podría hacer un filme ante una pared, si supiese encontrar los datos de la verdadera humanidad de los hombres situados ante el desnudo elemento escenográfico: encontrarlos y contarlos” [3].

2.1 Los distintos manifiestos

A partir de detectar una crisis en las formas y en los contenidos, estos realizadores proponen una cercanía total con la realidad, la actualidad y con el ser humano. “Hay dos normas que tenemos que respetar: la sinceridad y la verdad con respecto a nosotros mismos y respecto a la sociedad que nos rodea” [4]. Primero como cine contingente, para retratar la sociedad durante la guerra y la postguerra, alejándose del paradigma de los grandes temas tratados hasta ese momento y concentrándose en las pequeñas historias y problemáticas de los ciudadanos. Como dice Visconti: “La experiencia realizada me ha enseñado sobre todo que el peso del ser

humano, su presencia, es la única cosa capaz de colmar realmente el fotograma, que es él y su viva presencia quienes crean el ambiente, que adquiere verdad y relieve a partir de las pasiones que lo agitan; mientras que su momentánea desaparición del rectángulo luminoso, bastará para reducirlo todo a un aspecto de naturaleza inanimada.” [5]. El humanismo por tanto, parece ser la base de la propuesta de estos nuevos realizadores, que someten al mismo realizador al juicio de la proximidad con la realidad. Atendiendo a esta problemática desde una perspectiva moral, donde el realizador está obligado, según Zesare Zavattini [6], o bien a construir su relato en la realidad (in loco), o bien a inspirarse en ella para después elaborarla a través de su imaginación, pero nunca desde la comodidad de un escritorio. Esta reflexión aclara, además, que no se pretende con este movimiento una limitación de la creación donde no haya espacio para la imaginación, sino un cine que plantea y se plantea problemas, un cine que haga pensar, como exige Rossellini.

Tras pasados definitivamente por un duro contenido político crítico, los neorrealistas sacan las cámaras a la calle, alejándose de la reconstrucción artificial de la realidad en los estudios como precepto creativo. Plantean un distancia-

miento con la naturaleza misma de los relatos que son escogidos para ser llevados a la pantalla, pero, sobre todo, una diferenciación clave para con el cine burgués, que consideran sintetista de la realidad, oponiendo esta forma al carácter analítico de su propuesta: “Coloquemos a un trabajador en paro, quieto delante de la cámara y después inmovilicemos al público durante cinco minutos ante esa imagen proyectada en la pantalla. Pero eso no gusta. Se grita: “¡Montaje!”, para que las imágenes discurren con rapidez y el conocimiento del público sea superficial, y no se profundice en la verdad.” [7]

En sus elencos incluyen actores no profesionales, partiendo de la base de la búsqueda de la verdad en la actuación, a través de películas como “Paisá” (1946, R. Rossellini), “El limpia-botas” y “El ladrón de Bicicletas” (1946-48, V. de Sica), este nuevo cine se impone con fundamento: “hasta ahora, el cine italiano ha sido más bien víctima de los actores, permitiéndoles agigantar libremente sus vicios y su vanidad, mientras el problema real estriba en utilizar todo lo concreto y original que conservan en su naturaleza” [8]. “La fórmula, si podemos llamarla así, del neorrealismo,” dice Roberto Rossellini, “se va configurando a través de las creaciones espontáneas de los propios actores” [9].

En el ámbito plástico, esto provoca un profundo quiebre por el sólo hecho de instalar la cámara en espacios reales, pero sobre todo, al privilegiar la observación conductual nada psicologista de los protagonistas, otorgándole un ritmo visual a la narración, a menudo confundido con la imagen documental, nunca antes visto.

La siguiente revolución en el cine, aparece en Francia, tras la II Guerra Mundial, partiendo de un cuestionamiento estético, no ético, como en el movimiento italiano. Es más, las primeras voces en plantear una crisis en el cine francés, frente a las cuales se exige la necesidad de otra mirada, vienen de los críticos y de los teóricos, no de los propios cineastas. Es un cuestionamiento intelectual que, a través de la imposición de la denominada “Política de los autores”, (donde la intención es producir en el cine una instancia donde justificar la existencia del acto creativo), insiste en las características industriales del proceso de creación, estableciéndolas como parámetro cero, como la tradición con y contra la cual es posible la escritura cinematográfica [10]. Esto incluye la revisión de cierto cine norteamericano, llevado a la categoría de clásico, al reconocer en la habilidad narrativa de algunos autores como Alfred Hitchcock, Howard Hawks o John Ford, rasgos

de “autoría”, como denominadores comunes de sus filmografías. Con estos ejemplos, la *nouvelle vague* subraya la importancia del realizador y su ética en el cine: El autor no puede huir de su subjetividad, desde la cual construye los relatos. Es por así decirlo, un cine más individualista. Como detecta Truffaut, incluso los guionistas que adaptan a la pantalla la literatura clásica, escogen las obras desde sus propios sentidos morales, a pesar de no reconocerlo así [11].

El origen de este movimiento podemos encontrarlo en 1948, cuando Alexandre Astruc, un crítico y novelista francés, publica un artículo denominado “Nacimiento de una nueva vanguardia: la cámara – lapicera”, donde observa en el cine una flexibilidad y sutileza en la escritura como la del lenguaje escrito. Lo que implica, claro está “que el guionista haga sus films. Mejor dicho, que desaparezca el guionista, pues en un cine de tales características, carece de sentido la distinción entre autor y realizador. La puesta en escena no es ya un medio de ilustrar o presentar una escena, sino una auténtica escritura” [12]. Este artículo enciende el debate, que retoma la revista *Cahiers du Cinéma*, fundada en 1951 por André Bazin y Jaques Doniol-Valcroze, desde cuyas páginas arrojan sus dardos contra la industria y las formas esta-

blecidas personajes tan trascendentales como Francois Truffaut, Claude Chabrol o Eric Rohmer, jóvenes periodistas y críticos que creen ver en figuras como Jean Renoir, Jean Cocteau o Robert Bresson, la esperanza para una cinematografía nueva. A partir de ese caldo de cultivo, del debate y la reflexión, se la mayoría se atreven a incursionar en su propio cine, generando el grueso de la cinematografía atribuible a este movimiento: “Los cuatrocientos golpes” (F. Truffaut, 1958), “El bello Sergio” y “Los primos” (Claude Chabrol, 1958) o la definitiva vuelta de tuerca a las formas: “Sin aliento” (Jean Luc Godard, 1959). Esta última, parte de la base de que una película no es necesariamente lo que se cuenta, sino cómo lo cuenta. Godard se permite quebrar las reglas académicas establecidas por la narración hollywoodense, hasta convertirlas en un lenguaje propio. Hace del defecto un efecto narrativo, heredando al cine a partir de ese momento una sana sensación de libertad creativa que alimenta hasta el día de hoy en algunos autores. El espacio cinematográfico, a través del montaje de apariencia arbitraria, encuentra una lógica que sólo puede existir “en el cine”, un crudo reconocimiento a la manipulación que hace el autor, a través de la recreación de la realidad, para construir en el espectador “la verdad”. Como aclara Hugo Salas “tanto las

películas como las intervenciones críticas de la nouvelle vague constituyen la pérdida definitiva de la inocencia y la credulidad en una suelta “transparencia” de las imágenes.” [13]

En el panorama cinematográfico internacional de 1995, el modelo industrial de producción defiende fieramente su espacio del mercado, viéndose obligado a coexistir con otros cines que se ganaron su espacio gracias a movimientos como los descritos anteriormente o a voluntades políticas de ciertos estados que defienden sus industrias nacionales donde aún cabe la búsqueda en cierta medida. A pesar que años más tarde, en la actualidad, parece estar demostrado que el mercado incluso es capaz de doblegar estas voluntades, como es el caso de la eliminación de la cuota de pantalla en el cine español en 2000, tras la ardua negociación que se dio a comienzos de los noventa, en conjunto con el cine francés, para delimitar en sus países la acción devastadora de las *majors* [14]. Estamos en los tiempos de la globalización económica, tecnológica y moral.

En Copenhague, 1995, un conjunto de cineastas daneses encuentran una potencialidad justamente en el ámbito tecnológico de la globa-

lización y consideran que la democratización de la tecnología, la masificación del video, debiera devenir, por tanto en la democratización de la imagen cinematográfica. Partiendo de la incorporación de un formato y de una serie de influencias y cuestionamientos de las teorías de la nouvelle vague, último movimiento de peso hasta los noventa, elaboran un decálogo y un concepto de cine que pretende cambiar, nuevamente, el sistema de producción de películas. Estos cineastas son Lars Von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring y Soren Kragh-Jacobsen, y deciden llamar al movimiento Dogma 95, aludiendo al férreo decálogo que acuerdan respetar casi como un voto de castidad. En su manifiesto son claros en plantear el centro de su reflexión: “¡El fin era justo, pero no los medios! La nueva ola no era más que un pequeño oleaje que iba a morir en el río convirtiéndose en lodo.”, “El cine anti-burgués se hizo burgués pues había sido fundado sobre teorías que tenían una percepción burguesa del arte. El concepto de autor, nacido del romanticismo burgués, era entonces ¡falso!, para el Dogma 95, el cine no es algo individual!”

Esta mirada postmoderna sugiere, en un intento por incrementar una producción sujeta al sistema de producción-exhibición de las *majors*,

utilizar el formato de video amateur para lograr un abaratamiento sustantivo de los costos de los filmes, pero va más allá. En su decálogo, que desde esta perspectiva podría entenderse como un manual de economía de la producción más que como una tesis estética, propone también la utilización exclusiva de locaciones evitando cualquier intervención escenográfica; rechaza la iluminación especial, restringiendo la fotografía de las escenas a la luz que en ellas aparece; y prohíbe la separación entre el sonido y la imagen, obligando así a utilizar tan solo el sonido directo para construir la banda sonora del film. El precepto que más nos llama la atención, donde sedimentan su crítica al cine de autor, es la prohibición a los directores a poner su crédito en la película, esto es más bien una anulación teórica del realizador, pues en la práctica todos saben quien dirigió cada filme.

En filmes como “La Celebración” (T.Viterberg, 1988) o “Los idiotas” (L.V. Trier, 1998), los realizadores restringen las herramientas narrativas propias del cine al guión, los actores y el montaje, poniendo el mínimo énfasis en el trabajo de cámara, que funciona más bien como un registro de la acción de la escena, respetando y utilizando eso sí, la escala de planos clásica. El merecido éxito de estas obras en festivales y

salas a nivel mundial, logró que el movimiento tuviera un fuerte impacto e incorporara realizadores adeptos en un sinnúmero de países. Pero la influencia de este concepto de democratización a través del video, ha permitido la aparición de numerosas experiencias, adscritas o no al movimiento, en regiones con una deprimida producción cinematográfica, como Latinoamérica, donde los jóvenes sobre todo y algunos autores consagrados, como Arturo Ripstein, han encontrado una nueva posibilidad de lenguaje. “La fórmula es tratar de abaratar los costos dentro del lenguaje que ofrece el cine digital. Un lenguaje que está por descubrirse, que estamos en este momento explorando. No es televisión, no es cine, no es un híbrido y requiere entonces esta nueva forma de encontrar su canon, su estética y, por supuesto, su ética.” [15]

2.2 Influencia en realizadores chilenos

Estos tres movimientos o discursos son la materia con la que el cine chileno ha ido forjando sus búsquedas en estos casi cien años de cine. Durante la mayor parte del siglo XX, el cine de producción chilena se ceñía al estricto y académico formato narrativo de los estudios, los contenidos y las formas respetaban,

con mayor o menor lucidez, la estética imperante en el cine mundial. Los estudios de Chile films, cobijaron durante años las reconstrucciones escenográficas de realidades ajenas a la realidad nacional, respondiendo a una especie de mimesis visual con el cine mexicano y argentino, que a su vez, eran una versión en castellano del cine industrial norteamericano.

En los años sesenta, la revolución cubana y la instauración de los primeros regímenes dictatoriales en Latinoamérica, provocan una convulsión social y cultural que se expande por el continente fomentando una perspectiva politizada y tremendamente contestataria con los grandes temas sociales que cruzan las distintas realidades. La realidad de la guerra fría y el espacio estratégico que parece ocupar el continente frente a las grandes potencias, generan un discurso que busca la dignidad latinoamericana a través de su propia autonomía cultural. Los intelectuales y artistas chilenos no tardan en empaparse de este pensamiento, cruzados por las doctrinas políticas revolucionarias que plantean alternativas a un sistema capitalista que en ese momento tiene a la región sumida en la miseria. Los cineastas quieren participar activamente en ese movimiento, asumiendo la responsabilidad que implica tratar con la

potencia de la imagen y su función, aprendidas del cine europeo de post guerra. Al comienzo a través del documental y después con un buen número de largometrajes de ficción, realizadores nacionales como Aldo Francia, Patricio Kaulen, Helvio Soto y Raúl Ruiz, fueron activos co-fundadores de este gran movimiento que fue el Nuevo Cine Latinoamericano.

En 1967, el pequeño Cine – Club dirigido por Aldo Francia organiza el primer Encuentro de Cine de Viña del Mar, donde se reúnen por primera vez los cineastas latinoamericanos a discutir sus obras, marcados por un proceso común de búsqueda de la identidad en nuestros cines. Inspirados absolutamente en el discurso neorrealista italiano, los realizadores latinoamericanos consideran la necesidad de un cine que muestre la actualidad, la verdad que se vive, que “documente el subdesarrollo”, “un cine imperfecto, combativo que muestre la estética del hambre y de la violencia” [16].

Partiendo nuevamente del cuestionamiento al cine de producción industrial, imperante en Chile hasta los años sesenta, los cineastas chilenos salen a la calle desde la precariedad a encontrar sus relatos, creando espacios cinematográficos hasta entonces inexistentes en el cine nacional.

Patricio Kaulen reconstruye en locaciones reales y con una combinación de actores profesionales y amateurs, los contrastes sociales de la ciudad de Santiago en “El Largo Viaje” (1967). Aldo Francia hace lo propio con los actores y toma prestado de la realidad de los cerros de Valparaíso el relato con que elabora “Valparaíso mi amor” (1969), un crudo retrato de la marginalidad. Como declara el doctor Francia en una de sus entrevistas: “Hoy por hoy en Chile, no se puede hacer un cine de evasión, no se puede hacer un cine de pura diversión. El nuevo cine no tiene nada que en común con el cine anterior, que sólo trataba de ganar dinero entreteniéndolo al espectador y no se preocupaba en absoluto por el aspecto artístico” [17].

La estética de este cine político está traspasada no sólo por el neorrealismo italiano y por la propia producción latinoamericana que florece, sino también por la concepción de autoría que la “nouvelle vague” ha introducido en el pensamiento cinematográfico. Es así como la mayor parte de los realizadores mencionados encuentran en su personal interpretación de la realidad, la libertad formal necesaria para construir el discurso. Una visión rupturista que llevará a cineastas como Raúl Ruiz a desarrollar una poética propia a lo largo de su extensa carrera.

Partiendo con “Tres tristes tigres” (1968), una reflexión visual donde el autor está “más preocupado por el lenguaje y, en el caso de sus personajes, más le interesa el uso que ellos hacen de aquél, que sus propias conductas.” [18].

Helvio Soto, también influido por la crítica de la nouvelle vague al clasicismo novelesco de los contenidos cinematográficos, realiza en 1969 “Caliche sangriento”, especie western filmado en locaciones reales en el desierto, que muestra una versión modernista de la Guerra del Pacífico donde las fracturas sociales de Chile se reproducen al interior de una patrulla de antihéroes perdidos en medio de la nada. “Voto + Fusil” (1971), es otro ejemplo donde Soto muestra su influencia francesa, en la construcción espacial realizada a partir de la deconstrucción temporal del relato, retratando el convulso momento político del país, combinando imágenes documentales con la ficción.

Estas búsquedas, como sabemos, tuvieron su espacio hasta la llegada de la dictadura militar en 1973. Algunos de estos cineastas continuaron sus carreras en el exilio y, tras la llegada a la democracia, la industria nacional ha estado en un lento proceso de consolidación hasta el día de hoy, donde no podríamos

asegurar que encontremos aún un rasgo común que permita abordar un debate sobre nuestro propio lenguaje cinematográfico. Sin embargo podemos señalar algunas experiencias nuevas que se inscriben o remiten a los preceptos del nuevo cine digital que nace con DOGMA 95.

Adoptando la estética del video digital con cámara en mano propuesta por los daneses, y buscando un lugar en la industria nacional donde los costos siguen siendo altos y los apoyos estatales limitados, cineastas jóvenes como Matías Bize, Sebastián Campos o Artemio Espinosa, han desarrollado sus propuestas cinematográficas demostrando la viabilidad de esta línea de trabajo. “Sábado” y “En la cama” (M. Bize, 2003 y 2005 respectivamente.), son películas con actores resueltas en espacios reales, donde el guión y la interpretación son el único sustento de la narración. La primera, resuelta en tiempo real, a través de un largo plano secuencia de una hora y media, recogió premios y fue especialmente destacada por la revista Cahiers du Cinema por su propuesta cinematográfica. “En la cama”, por su parte, fue galardonada en numerosos festivales internacionales y tuvo acceso a una mejor distribución comercial. “Residencia”, (Artemio Espinosa, 2004), relata las experiencias de un chico de provincia en una

residencia estudiantil, basadas en las vivencias del propio guionista, Carlos Crino y es la única en ser aceptada por la comisión evaluadora de DOGMA 95, obteniendo así su certificado. Sin embargo, podemos encontrar una experiencia similar en “Sagrada Familia” (Sebastián Campos, 2005), que fue realizada sin guión (en el sentido académico) y en orden cronológico, donde los actores convivían en la misma locación donde se grababa la ficción. Esta película, además, presenta el desarrollo estético más elaborado y rupturista de las mencionadas.

Notas

- [1] Movimiento fundado en Dinamarca en 1995, al que se hace referencia más adelante en el texto.
- [2] Theodor Adorno y Hanns Eisler – “El cine y la música”. Ed. Fundamentos 1976. (Ed. Originalmente en 1944)
- [3] Luchino Visconti - Cine antropomórfico. Publicado en la revista Cinema N°s 173-174, Roma, 1943. Recopilado en “Textos y manifiestos del cine”. Editado por Joaquim Romaguera I Ramio y Homero Alsina Thevenet para Ed. Cátedra. 1993
- [4] Carlo Lizzani – Peligros del Conformismo. Texto publicado en la revista Cinema, N° 12, Roma 1949. Recopilado en “Textos y manifiestos del cine”. Editado por Joaquim Romaguera I Ramio y Homero Alsina Thevenet para Ed. Cátedra. 1993
- [5] Luchino Visconti - Cine antropomórfico.
- [6] Zesare Zavattini – Tesis sobre el neorrealismo. Publicado por la revista Emilia N° 21, 1953. Recopilado en “Textos y manifiestos del cine”. Editado por Joaquim Romaguera I Ramio y Homero Alsina Thevenet para Ed. Cátedra. 1993
- [7] Zesare Zavattini – Tesis sobre el neorrealismo.
- [8] Luchino Visconti - Cine antropomórfico.
- [9] Roberto Rossellini - Dos palabras sobre el neorrealismo. Texto publicado en la revista Retrospective, n° 4, 1953. Recopilado en “Textos y manifiestos del cine”. Editado por Joaquim Romaguera I Ramio y Homero Alsina Thevenet para Ed. Cátedra. 1993
- [10] Hugo Salas – Material Film. Universidad de B. Aires. Argentina. 2003.
- [11] Francois Truffaut – Artículo “Una cierta tendencia del cine francés”. Cahiers du cinéma, N°31, 1954.
- [12] Alexander Astruc – Naissance d’une Nouvelle Avant-Garde: le Caméra-stylo”. Revista L’Ecran Francais, Paris, N° 144. 1948
- [13] Hugo Salas – Material Film. Universidad de B. Aires. Argentina. 2003.
- [14] Majors: Denominación genérica de los grandes holdings empresariales que manejan la mayor parte de la producción cultural y su distribución a nivel global. La mayoría, conservan aún los nombres de los originales socios, en una industria pretérita de negocios familiares: Warner Brothers, Metro Goldwin Mayer, Fox, Paramount...
- [15] Arturo Ripstein (n. En 1943) – Art. “Los realizadores y el Digital” – Revista Miradas. Escuela Internacional de Cine y Tv. Cuba, 2003.
- [16] Jacqueline Mouesca - “Plano secuencia de la memoria de Chile. Ed. Litoral, España. 1988.
- [17] Entrevista a Aldo Francia. Revista Primer Plano N°3, UC de Valparaíso, 1974.
- [18] Jacqueline Mouesca - “Plano secuencia de la memoria de Chile”. Ed. Litoral, España. 1988.

Cap. 3.- LA ESCENOGRAFÍA CINEMATOGRAFICA

3.1 Espacio cinematográfico

“El cine hace de la duración, una dimensión del espacio” [1].

“El espacio parece la forma general de sensibilidad más propia del cine, en la medida en que este es un arte visual” [2].

El cine es el primer arte en el que se asegura el dominio del espacio con tanta plenitud. Como decía Jean Epstein, “Nunca antes del cine nuestra imaginación había sido llevada a un ejercicio tan acrobático de la representación del espacio como a ese que nos obligan las películas en que se suceden continuamente primeros planos y largas tiradas, vistas ascendentes y descendentes, normales y oblicuas, según todos los rayos de la esfera”.

La sublimación del espacio cinematográfico ocurre después del período de apogeo del montaje marcado por una semi-negación del espacio dramático, solo en beneficio del espacio plástico: el montaje hacía hincapié más en la expresión que en la descripción. El redescubrimiento de la profundidad de campo vuelve a introducir el espacio en la imagen. Hoy la profundidad de campo y los movimientos de cámara

tienden cada vez más a reemplazar el montaje, y el uso del plano secuencia valoriza con naturalidad el espacio dado que no lo fragmenta [3].

Con respecto a la denominación del espacio, hay dos maneras en las que el cine lo considera:

A) Se conforma con reproducirlo y hacérselo sentir por medio del movimiento de la cámara.

B) Lo produce creando un espacio global sintético que el espectador percibe como único, conformado por la yuxtaposición (del verbo yuxtaponer: poner dos cosas una al lado de la otra) y sucesión de espacios fragmentarios, que pueden (habitualmente) no tener ninguna relación material entre sí.

Generalmente al ser representado un espacio en el cine, se conforma de varios espacios físicamente divididos. Dentro de este espacio se debe establecer por lo tanto ciertas características que apoyen la idea de espacio único, y no tan sólo como geografía, sino también como la significación que éste tiene al cumplir una determinada función dentro del relato. El cómo mostrar el espacio de manera global, con qué ritmo, en qué dirección, son elementos importantes que apoyan la idea del color, forma y textura.

Cito una experiencia conocida como geografía creadora, realizada por Lev Kulechov(1899-1970), padre del cine soviético. Por medio de cinco planos, Kulechov representa un espacio único; estos son:

a) Un hombre caminando de izquierda a derecha.

b) Una mujer caminando de derecha a izquierda.

c) El hombre y la mujer se encuentran y se dan la mano.

d) Un vasto edificio blanco con una gran escalinata adelante.

e) Los dos subiendo juntos la escalinata.

Aún cuando los planos se hubiesen filmado muy lejos entre sí (el gran edificio y la escalinata están a miles de kilómetros), la escena dio la impresión de una cabal unidad de lugar. Este experimento ratifica la idea de que el espacio cinematográfico, está formado por piezas y trozos, ensamblados mediante un acto de **unidad creadora**.

Así como *Kulechov* crea experimentalmente un espacio artificial, partiendo de fragmentos de espacio real, *Sergei Einsestein* (1898-1948) cineasta ruso, crea por su parte, en la película “*El acorazado de Potemkim*” (1925) un espacio virtual, suscitando en nuestra mente la idea de un espacio único nunca presentado como una totalidad, puesto que es completamente imposible “formarse una idea precisa de la topografía de la ciudad de Odesa, de su puerto, su rada y de la posición del acorazado respecto de la escalinata” [4].

Con respecto al espacio cinematográfico: ¿Qué pasa entonces con la existencia del montaje? Con el ejemplo antes citado vemos al montaje participando también de esta **geografía creadora**, como generador de espacios que pueden ser filmados con una flexibilidad tal como, por ejemplo, el campo en exteriores y el contracampo en estudio. Por lo tanto, y como consecuencia de estas observaciones, citaré algunos ejemplos de creación de un espacio puramente conceptual y de orden mental.

a) Un hombre atacado por la fiebre, llama a su novia, la que estando lejos de allí despierta en medio de la noche, como si hubiese escuchado el llamado.



b) Un muchacho abatido por su soledad llama a su amada, que estando lejos también, se vuelve a la cámara y le sonríe.

Esto es lo que se puede llamar una mirada retrospectiva con respecto al montaje. Otra justificación del montaje con respecto al espacio, es la mirada (interior), la tensión mental, que genera espacios imaginarios, virtuales,



en apoyo a la expresión de sentimientos. Estos ejemplos corresponden al denominado **espacio conceptual**, el cual sin embargo puede ser resultado no del montaje ideológico, sino de la coexistencia, en el mismo plano, de dos elementos con el mismo coeficiente de realidad figurativa pero no con el mismo coeficiente de existencia dramática.

Al hablar de realidad figurativa, me refiero como espacio al lienzo-pantalla en donde se hace una determinada composición. Puesto que además de existir este, que en definitiva es el film, existe ese otro espacio dentro, podríamos decir que es éste el que soporta los acentos dramáticos en su composición.

Conocidos estos ejemplos surge la pregunta si, entonces, se puede afirmar que el cine sea antes que nada un arte del espacio. Al parecer no es así, pues “pese a las apariencias realistas y figurativas de la imagen cinematográfica, cuando tomamos contacto con la película, no es el espacio lo que primero se nos impone con mayor fuerza sino el tiempo” [5].

Pasemos ahora al tema del espacio y su soporte ya que con respecto a esto el autor menciona que “no se puede hablar de un espacio del film, mientras que en pintura si se puede; en pintura es posible distinguir un espacio “organizado”, (la superficie plana rectangular de la tela), y un espacio representado, (el mundo tridimensional que muestra el cuadro)” [6].

Según mi criterio, la pantalla también actúa como lienzo, puesto que es dentro de estos márgenes en donde se debe componer los es-

pacios para cada escena, siendo relatados éstos por la cámara y sus distintos tipos de planos. Es la referencia más concreta que se tiene para poner en práctica propuestas de equilibrio, ritmo, fuerza y armonía, las cuales incluso se deben corresponder aún no existiendo dentro del mismo espacio arquitectónico.

Según el autor del libro citado “la pantalla no es una superficie sino una “apertura” y una “profundidad”, y ya he dicho que la pantalla y su marco debían ser virtuales, de otro modo se introduciría una concepción errónea (estática pictórica, precisamente) de la imagen cinematográfica” [7].

¿Como podríamos entonces denominar a ese lugar necesario para la representación de la realidad requerida en el film, si lo que justamente se busca es introducir un hecho dramático dentro de un contexto que tenga estrecha relación con la historia de sus personajes?

Al parecer la respuesta es más fácil de lo que parece, ya que según el autor “no se puede hablar entonces de un espacio del film sino del espacio en el film, es decir, del espacio en el que se desarrolla la acción, el mundo dramático” [8]. Pasemos entonces a profundizar en las características que, según Baldo Bandini y Glaucio

Viazzi, en su libro “La escenografía cinematográfica”, debiesen tener estos espacios, entendiendo la emotividad de un buen decorado, como fenómeno en el cual intervienen varios aspectos: colaboradores, escenógrafos, autor, director.

Como primer elemento escenográfico existe el *encuadre*, existiendo entre éste y la escenografía, puesto que aún cuando la escenografía sea inexistente, es el encuadre el encargado de proponerla, “alineando los elementos de composición en fugas o masas compensadas” [9].

Es fundamental generar en el encuadre la sensación de espacio, puesto que, como antes se ha mencionado, se trata de elaborar un mundo dramático en el cual viven personajes, que se mueven entre volúmenes tridimensionales. Por lo tanto me parece majadero impedir la posibilidad de ilusión al espectador al negar la sensación de tridimensionalidad a la que el ojo humano está acostumbrado. Luego comienza entonces a aparecer un estrecho vínculo entre escenografía cinematográfica y arquitectura pues “el hecho de que una determinación espacial o composición plástica esté fundada en elementos arquitectónicos, ha contribuido en ambiguas relaciones entre ambas, teniendo en cuenta que la forma de los

decorados es fundamentalmente corpórea” [10]. Merece la pena agregar a esta idea la existencia de las locaciones, puesto que los rodajes se realizan también, por lo general, en lugares existentes muchas veces reacondicionados para “una” determinada representación de realidad. Sin embargo, aunque esta similitud presupone una igualdad desde el punto de vista técnico, el escenógrafo, a diferencia del arquitecto, no hace arquitectura; solo utiliza los elementos reales que existen en ésta para entrar a formar parte de la realidad natural, a través de su propia versión de ésta.

La relación que se encuentra entre escenografía y arquitectura, tiene que ver con los espacios habitados por personas que, en el caso de la escenografía cinematográfica, tienen la función exclusiva de determinar un ambiente estrechamente ligado al personaje, y así darle al espacio un significado humano muy singular respecto las características que representa.

Los autores mencionan como punto de partida en la gestación de una idea dos momentos críticos que diferencian el carácter estético de la escenografía en un film:

a) La intuición intencional

b) La realización práctica

La intuición intencional, se puede entender desde dos puntos de vista: De forma pictórica (impresionista) y arquitectural (plástica y definida).

En ambos casos se toma como ejemplo la realidad, en este caso arquitectónica, no importando que sean reconstruidos natural o artificialmente sus elementos, tomados de manera literal o representándolos para lograr su única finalidad: la formación del ambiente, atmósfera y clima.

Al respecto, el cine emplea elementos clásicos, conjugados de forma discursiva más que gráfica o puramente decorativa. Se habla del decorado cinematográfico como algo vivo, que por sí solo recita, y como un elemento completo de expresión. Teniendo en cuenta que la cinematografía es imagen, en tanto la imagen escenográfica y la luz conformen un conjunto eminentemente plástico, se obtendrá como resultado el cine, siendo para éste más importante la acción que el verbo. Este espacio debe tener un contenido que facilite el movimiento de la acción, manteniendo la belleza de sus tres dimensiones; proyectar como **debe ser** lo que creemos y no **como es** lo que vemos.

Pictóricamente son utilizados elementos heterogéneos, donde la participación del escenógrafo no es imprescindible, mas sí la mirada del director. Algunos ejemplos se pueden encontrar en películas donde los fondos escenográficos son simples redes de pesca, cortinajes o primeros planos, requiriendo sólo de una simple composición, una buena iluminación y una buena puesta de cámara, para conformar el espacio, sin duda carente de una buena “invención”.

Se consiguen así valores de fondo, más bien pictóricos, con elementos que recuerdan algunas ilustraciones del ochocientos. Este es un tipo de escenografía que fue en su momento ampliamente utilizada y con gran éxito, hoy, escasamente empleada. Sin duda los fondos tienen gran importancia cuando el cuadro es compuesto sólo con ellos, como pasa en los exteriores al filmar una secuencia. Pero aún siendo sólo un fondo, éste debe estar o existir para contarnos algo, no sólo por sus valores estéticos exclusivos, sino como un aporte a la acción, luego al relato.

La escenografía puramente arquitectural sugiere, a diferencia de la anterior, una traducción de la realidad con una visión cinematográfica, es decir, tomar ciertas leyes constructivas y a éstas incorporar ligeras variaciones, que bus-

can pasar inadvertidas en pos de generar la atmósfera necesaria. Se trata de extraer de la realidad natural, el “material emocional” y expresar de éste toda sensación que dote a esta nueva realidad de una mayor fuerza interpretativa.

Este tipo de decorado tiene la ventaja de ser muy homogéneo con el total, el cual, basado en la fotografía, tiene una apariencia realista. Sin embargo esta forma de representación de la realidad, no sugiere una gran obra creativa. Aún así no corre riesgos pues nunca será cuestionada por el espectador, si es una realidad existente o no, con lo cual la tarea está hecha. Puede ser vista como una simple copia, con ligeros matices para adaptarla a la realidad del film, pero creo que el trabajo del escenógrafo va más allá de “crear” una versión nueva de lo existente, su misión es buscar más allá, “puesto que fantasía e invención constituyen el quid que distingue las tareas del artista de las del artesano” [11], por tanto la creación de un espacio debe tener una gran cuota de inventiva por parte del escenógrafo.

A menudo cuando se requiere representar un espacio real, porque así el guión lo requiere, o porque así lo ha determinado el director para contar su historia, se recurre a una simple reproducción quitando interés en el cómo puedo mostrar esa realidad desde otro punto de vista, con una propuesta propia en base a la necesidad de apoyar la idea del film. “Cuando imaginamos lo real, lo vemos más bello de lo que es” [12]. Esta puede ser una visión como también una realidad menos interesante, o más amenazadora. Lo cierto es que cada uno tiene su propia percepción de la realidad y el cine tiene la misión de hacer que esta realidad se transforme en la realidad de esa historia y que la gente logre comprender y conectarse con esta nueva realidad.

Esta especial mirada esta además en cada proyecto a realizar puesto que cada cual es único y demandante de acuerdo a la composición de lo real y lo fantástico, así “ el verdadero cine es la realidad elaborada por la fantasía, a saber lo real sumado a la personalidad predominante de todos los colaboradores del film y que es función de la sensibilidad de todos ellos” [13].

Así como el trabajo en el teatro, en el cine la creación visual es un trabajo en equipo, dirigido en este caso por el realizador y su diálogo con los

distintos jefes de cada departamento. La escenografía en este caso es gestada a raíz de esta composición del torrente de ideas y necesidades, y debe aportar al buen funcionamiento y al adecuado relato de la historia que se va a contar.

En cuanto a la importancia que tiene el espacio cinematográfico en un film, se puede hacer un paralelo con la pintura, puesto que el pintor “ante el paisaje que se le va proyectando con exactitud en la retina, e inconscientemente proyectando en su espíritu” [14], al plasmarlo luego en la tela surge como resultado de esta comunión entre cuerpo y espíritu; entre lo observado y la inventiva. En efecto, así debiese el escenógrafo trabajar, transformando la realidad en una visión propia tan personal como el pintor. Finalmente, esta sensación sólo se entenderá en la medida que se logre “un aumento de aspecto tridimensional de las dimensiones y del espacio que recorre la cámara” [15].

Para profundizar en el punto anterior: con esto el autor se refiere a lograr en un corto lapso de tiempo, dejar plenamente establecido como es el espacio que nos muestran; que colores, texturas y dimensiones tiene este y lograr finalmente que lo proyectado en la pantalla permanezca el tiempo necesario en la cabeza del es-

pectador para que luego éste logre asociar los componentes y comprender el discurso, tanto como podemos observar al momento de ver una pintura donde uno se puede tomar todo el tiempo necesario para comprender la propuesta del pintor, y con esto me refiero hasta la más simple y cotidiana de las representaciones.

Existen dos tipos de ritmos que se encuentran en la elaboración de un film: el ritmo figurativo y el ritmo temporal, los cuales son los que determinan el discurso total del film proyectado en la pantalla, elaborándose la fusión del ritmo interno y el externo. Se sugiere aislar estos dos componentes, para lograr analizar el film de una manera más selectiva. El film posee ciertos valores determinantes característicos, que provocan en el acto de la representación una comunión interna entre el material artístico ligado al texto y la sensibilidad del espectador.

El valor específico del que están dotadas las imágenes depende de los valores que componen cada una de ellas y que están ligados a los primeros momentos de la creación, a las bases desde donde ésta arranca, siendo progresivamente conducidas al arte por medio de la construcción fílmica. Siguiendo con esta reflexión podríamos decir que el cine

tiene la particularidad de atarnos, puesto que mantiene un calor ficticio e imaginario que nos obliga a despojarnos de todas nuestras ideas preconcebidas, de todas nuestras trabas y defensas y, ante este fenómeno, no nos queda más remedio que la entrega absoluta.

Dentro de los componentes que utiliza el artista para generar sus propuestas se encuentra la subjetivación inspiradora, la cual circunscribe y determina el mundo poético, el imaginario. De la misma manera la objetivación que revela la toma de posición existencial, la precisa manera de ver el mundo en su conjunto o en sus partes.

Al pasar de la subjetivación a la objetivación, el artista debe transformar lo sublime y traducirlo a la expresión universalmente asimilable, no ya una percepción intuitivamente personal. El artista hace por lo tanto una “selección y reconstrucción de la visión del mundo” [16].

Dentro de este proceso, y con la oportuna investigación por ambas partes, se puede asegurar el conocimiento de todos los factores en juego, los elementos constitutivos diseminados y escalonados a lo largo de todo el procedimiento creador:

- Desde el primer destello de la insinuación de la construcción lineal (sinopsis), a los estados subsiguientes.

- Desde la elaboración y enriquecimiento estilístico (guión) a la plenitud de la acción realizada (rodaje) y hasta su expresión total (proyección).

El proceso que va desde la subjetivación intuitiva a la objetivación constructiva, parte por la observación de las referencias concretas en el medio. Luego se realiza una elección de elementos dentro de este caos de la naturaleza, a los cuales se le determinan ciertos valores, los que transforman lo cotidiano en naturaleza expresiva, para convertirse finalmente en los elementos constitutivos del film.

El punto de partida es una postura asimiladora entre la constitución estructural de la naturaleza y la propia psicología cultural, la que en base a una cierta disposición de hechos y objetos reorganiza, recogiendo y absorbiendo de todas las realidades.



Puesto que el mundo exterior ofrece variadas soluciones posibles y plausibles, existen ilimitadas posibilidades de combinación. Con todo este material existente se debe luego reflexionar con respecto a las prioridades y el orden de todo, para el todo. Es posible armar una organización de intentos para establecer un clima estético adecuado. Se definen ciertos elementos considerados en sí mismos (trajes, actores, luces, sonidos) desde la presencia artística, la cual es la unidad de la obra, una presencia intencional que pasa a ser acto en la elaboración y luego en la proyección. Por esto es necesaria una idéntica visión constructiva y un criterio cultural común, coordinado esto por la visión del director, para que la combinación de todos los elementos vistos desde el montaje den la consistencia indisoluble a los diversos elementos constitutivos del film. El hecho de que el cine esté compuesto por diversos elementos, y que éstos provengan de distintos medios o medios diversos, hace necesaria una adecuada utilización de éstos puesto que, aunque gocen de las mismas prerrogativas y posibilidades estéticas en su estado inicial, no debe sobresalir ningún elemento del otro, para lograr configurar el todo. En la pintura, por ejemplo, es admisible una preponderancia del color por sobre el dibujo, superando éste al primero (Van Gogh), o del volumen y del color sobre los otros elementos (Cezanne), puesto que en pintura no se trata de medios diversos, sino de aplicaciones distintas de los medios.

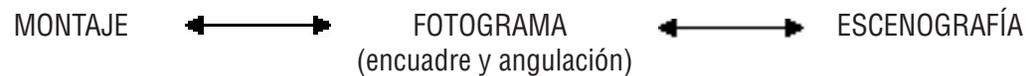
Finalmente se puede llegar a un buen resultado mediante la individualización de los elementos constitutivos, y valorarlos intrínsecamente y luego de acuerdo a cada caso específico, en el ámbito de cada obra.

3.2 Elementos constitutivos de film

Una de las ideas más citadas hasta ahora, ha sido la de los "elementos constitutivos", con lo cual desarrollo en este punto el detalle de su composición. Estos elementos están divididos en:

- A) Determinantes: Encuadre, angulación, montaje, escenografía (o material visible constante)
- B) Componentes: Iluminación, interpretación, material plástico, sonido.

La escenografía como elemento determinante es, dentro de los otros, el que nunca falta, "puesto que aún en los casos en que ésta no exista intencionalmente, es el encuadre mismo el que la crea" [17], valiéndose de los elementos lineales volumétricos de por sí, y de la angulación, entrando a formar parte del campo visual.



Visto desde un punto de vista cronológico conceptual, la escenografía es el elemento determinante principal. Es, por tanto, el ambiente el que justifica toda la acción y la narración. Es éste lo que sostiene las razones humanas de la historia con una referencia inmediata a la naturaleza del hombre dispuesta para la acción.



Con esto, el espacio se transforma en una afirmación material, práctica, interna y ética. La escenografía más la iluminación generan el ambiente, y su carácter tipo estará regido por el momento selectivo generado por la intuición. Luego el momento selectivo es interpretado y llevado a la realización formal y constructiva, generando así el arte de un film, que será traducido finalmente generando un sentido visual. En el proceso de caracterización nos interesan, además, otros elementos como la luz o el color, la selección de elementos que forman parte del encuadre que determina el sentido de la imagen.

El director define su clima poético y pone a personajes y acciones en estrecha relación con el fondo ideal. Por tanto es fundamental la existencia de la coincidencia del punto de vista del escenógrafo con el director y el director de fotografía al respecto de la idea, una creación de un sentido continuo de descripción visual.

REFERENCIA PRAGMÁTICA



SÍNTESIS INTERPRETATIVA

Para que exista una predisposición escenográfica debe existir más que una interpretación, puesto que la sola interpretación genera una mirada pasiva del referente. Por ello es conveniente, para que exista esta predisposición, realizar una mutación y traslación de la materia mediante la síntesis **expresiva**.

Esta mutación se produce al ordenar los elementos constitutivos de las formas y volúmenes hacia una valoración compositiva por medio de su equilibrio. El juego de las masas y los volúmenes alternados con los espacios vacíos, puesto que “esta orientación de distintas magnitudes conduce a un característico significado de transfiguración” [18]

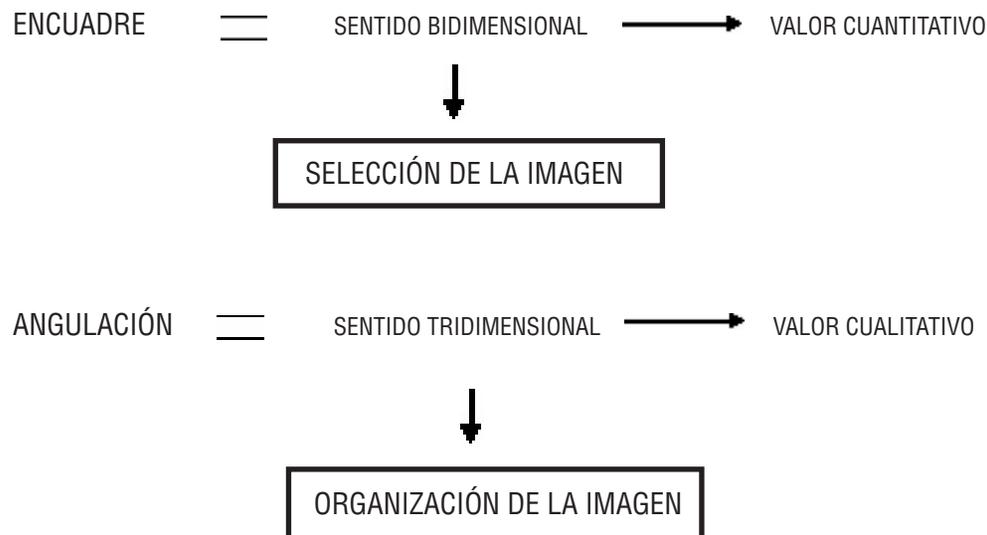
3.3 Escenografía y elementos constitutivos del film

A partir de la ya existente escenografía, revisaré ahora la relación de ésta con los elementos constitutivos del film.

Como he mencionado antes, el ambiente escénico es el encargado de sostener y justificar la narración, siendo éste el resultado de la presencia simultánea de tres factores: La escenografía, la iluminación y el encuadre. El comportamiento y la relación entre éstos, más allá de ser cronológicos, habla la interdependencia de unos con otros. La iluminación y el encuadre necesitan de la escenografía para existir, sin embargo la escenografía y el encuadre pueden existir sin la iluminación, pudiéndose dar esta condición en cuanto a lo formal, no así en cuanto a lo atmosférico, puesto que "la ausencia de una iluminación específica determinará una cierta luminosidad atmosférica no específica" [19]. Esta iluminación, aún teniendo esas características no está ausente del todo, siendo tan válida como si fuese específica, con lo cual se deduce que el orden de estos elementos no constituye una determinación de orden absoluto de valores estéticos.

Luego el encuadre es concebido como una limitación geométrica del campo visual, como una determinación espacial con respecto a los elementos que conforman la imagen, dejando en manos de la angulación el carácter interno, en cuanto a la composición pictórica o determinación espacial-psicológica, dentro del campo visual, que obedece a la forma del rectángulo. En definitiva la angulación tiene la misión de aportar una especificación emocional al cuadro. Al ser descompuesta la realidad visual cinematográfica, puede suscitar una serie de confusiones en la comprensión de cómo se genera la perspectiva, el funcionamiento del fenómeno de la profundidad perspéctica. Generalmente es en los momentos de pausa donde se hace más necesaria la concordancia entre las distintas partes de la imagen, la "afinidad de las relaciones que se dan entre el sentido bidimensional de la película proyectada en la pantalla y el sentido tridimensional" [20], y al decir sentido tridimensional el autor se refiere a la relación de todos los elementos de la imagen y su relación de perspectiva entre éstos con respecto a la posición de la cámara; al encuadre, en sentido geométrico.

Es el encuadre el que hace que ciertos elementos participen de la imagen, dejando fuera todo el resto del universo físico. Luego es la angulación la que dota a esta selección de un sentido geométrico-psicológico o lírico, "puesto que en el ámbito del campo visual la disposición estructural no sólo tiene un significado propio de armonía abstracta si no también de expresión humanizada" [21].



En conclusión, dentro de la tridimensionalidad, está contenido también el hecho humano, emotivo y espiritual. En el encuadre podemos encontrar distintos valores que ayudan a la configuración de esta realidad, aportando el sentido bidimensional de la imagen y determinando su valor cuantitativo. Este presupone la existencia de un centro de ejes coordenados.

Por otra parte, los elementos de la angulación están contenidos en el valor tridimensional y acentuación del carácter de intensidad cualitativa, puesto que y a diferencia del encuadre, la angulación presupone la deformación de los ejes coordenados y la desviación de este centro de gravedad, en el sentido intencional más adecuado para el film. Como ejemplo, puede existir

cierto plano con especificación emotiva, que técnicamente será realizado mediante un **encuadre oblicuo**.

Estos elementos y valores que componen el cuadro junto a la escenografía serán variados en cuanto exista una relación de armonía de equilibrio entre las masas, volúmenes, líneas, zonas sombreadas y luminosas en función del material plástico (actores y objetos), es decir del espacio total y sus componentes, puesto que "el acoplamiento de las diversas zonas del encuadre dependerá, por tanto, no solo de su solución figurativa, si no también de la que ésta en relación con la marcha particular que la historia de los personajes toma en aquel determinado momento" [22].

Cabe destacar que la relación entre la escenografía y la iluminación son esenciales pero de una manera más específica que técnica. Ésta última será la encargada de dotar de un carácter particular y de darle consistencia a la escenografía, en cuanto a la poética cinematográfica se refiere, valorizando de distintas maneras las estructuras arquitectónicas o a la decoración que componen la escenografía.

Retomando el punto de la sucesión de factores antes mencionado, destaco la importancia de una determinación lumínica posterior a la realización escénica. Es así como “la escenografía presupone casi siempre la luz y la luz presupone siempre, a su vez, la presencia de la escenografía, por lo que respecta a la toma en *plano general* y *plano medio*” [23]. Con respecto a la iluminación en los *primeros planos* y *planos detalle*, la luz es liberada de su función atmosférica y queda reducida a un mero efecto pictórico, puesto que este tipo de plano no requiere de la relación con su entorno escénico, solamente aporta cierta clase de sensaciones visuales en función exclusiva del personaje, en cuanto éste se encuentra durante ese momento, notoriamente fuera del tiempo y del espacio.

A modo de resumen, podría decir que la comunicación entre los que participan en la elaboración de la imagen cinematográfica es vital, pero ¿Cómo lograr participar de un diálogo tan abstracto, sin caer en la propia interpretación del espacio cinematográfico? Sin duda es una tarea difícil que puede llegar a tener la fluidez necesaria mediante la existencia de herramientas que ayudan a este diálogo, yendo más allá de lo puramente atmosférico, y a un claro entendimiento del rol que cada componente ejerce.

El hecho de leer el *guión cinematográfico*, desde donde se extraen las ideas e imágenes particulares, que pueden llegar a ser parte de la imagen elaborada, no presupone que éstas sean concebidas utilizando los mismos elementos técnicos al ser recreadas en la imaginación de cada persona. Es por esto que habitualmente existe otra herramienta de trabajo importantísima llamada *guión técnico*, en donde se precisan las indicaciones técnicas referidas a la subdivisión de las escenas en planos, tipos de encuadre, etc. Y el encargado de elaborarlo es el director y sus más estrechos colaboradores.

Como experiencia personal, debo destacar que el trabajo de mesa que se realiza a partir de esta herramienta, junto al director y el director de fotografía es fundamental en la etapa previa al rodaje, puesto que aunque haya existido un diálogo en términos abstractos del imaginario de cada uno con respecto al texto, es gracias a esta instancia que se genera la total y absoluta comprensión del espacio cinematográfico, con sus determinadas características, que se requiere para abordar la realización del film.

Habitualmente este guión va acompañado de otro elemento llamado *story board*, donde las escenas o, en algunos casos, sólo las de

mayor complejidad, están dibujadas a modo de historieta, permitiendo el claro análisis de los encuadres, tipos de plano y angulación de los mismos, con lo cual el diálogo que se produce es más enriquecedor en la medida que hay un referente visual inmediato en el cual basar las propuestas de cada quien.

Volviendo al tema de la “elección” de el o los objetos que integrarán la imagen fílmica, y con respecto al guión técnico y a la fotografía, me referiré más detenidamente al *plano* y al *encuadre*.

En el tipo de elección de lo que **queremos ver**, debe haber una complementación entre lo deseado y la técnica adecuada para mostrarlo, y en base a esa técnica utilizada, la calidad de la imagen podrá variar para determinados casos.

“Cualquier tipo de encuadre es el resultado de una serie de elecciones relativas:

A) A los elementos pre-fílmicos, es decir al escenario y los actores que deben ser filmados, incluidos o excluidos.

B) A la modalidad técnica de la filmación, es decir a las distintas maneras en que pueden expresarse cinematográficamente estos elementos pre-fílmicos” [24].

Dentro de la técnica existen variados términos que definen los distintos tipos de planos y como se componen cada uno de ellos, los que he definido en detalle en el glosario escrito al inicio de esta tesis. Por otra parte, como ya lo he mencionado, existe también el ángulo de filmación, otro elemento importante que aporta cierto significado emocional a la construcción de la imagen, siendo éste definido siempre con respecto al sujeto filmado, pudiendo ser frontal, respecto al eje vertical u horizontal del objeto filmado, de arriba abajo o de derecha a izquierda. En último término también hay que tener en cuenta la existencia y utilización de los distintos objetivos o longitudes focales, los que “pueden producir resultados muy variados en lo que se refiere al espacio y a las relaciones entre la figura y el fondo” [25]. Estos objetivos son los que comúnmente se conocen como “lentes”, los cuales también producen determinados efectos en la composición de la imagen que dependen siempre del contexto y de la “relación de funcionalidad recíproca que establecen con los demás elementos del encuadre y de la expresión fílmica” [26].

De ahí la importancia del diálogo con el director de fotografía, que es el personaje que maneja de manera más acabada todo lo que técnicamente compete a la óptica. Desde la elección de cierto tipo de película (material filmable) hasta el tipo de objetivo a utilizar para cada escena o secuencia.

3.4 Escenografía y arquitectura

Me parece sumamente interesante la relación que pueda (o no) existir entre estas dos expresiones que, desde la creación, siento que tienen varios puntos en común. Al hacer este ejercicio del paralelo, se puede tener la visión desde el punto de vista arquitectónico, del trabajo espacial en el cine, puesto que esta dimensión existe en el imaginario del arquitecto cuando se enfrenta a un proyecto. Pero tal vez esa dimensión espacial pueda diferir en alguna medida de la cinematográfica. Ésto es lo que pretendo descubrir abordando este tema.

Con respecto a las características arquitectónicas que posee el decorado cinematográfico, pocos han teorizado al respecto. Solo el crítico español Juan Antonio Ramírez [27], se ha aventurado a aislar y definir las propiedades del decorado cinematográfico, basán-

dose en la establecida comparación entre el decorado y la arquitectura. Él observa cinco propiedades en el diseño del set cinemático:

1.- Es fragmentario; solo aquello que es necesario para la filmación es construido o simulado por medio de la pintura o la miniatura.

2.- Altera el tamaño y la proporción, dependiendo de la ilusión buscada, es mayor o menor que la escala exigida por la autenticidad arquitectónica.

3.- Raramente es “ortogonal”; siguiendo una lógica que no es arquitectónica. En función de la cámara, las construcciones trapezoidales, las inclinaciones y los ángulos necesarios para el efecto deseado, no necesariamente aparecen como deformaciones.

4.- Es hiperbólico; suprime lo insignificante y exagera, ya sea en dirección a la simplicidad o complejidad.

5.- Es de construcción y desarme rápido; su costo a menudo tan grande o a veces más que el de la arquitectura que representa, solo tiene valor fotográfico.

Esta clasificación tiene gran valor para hacer una comparación fundamental, extrayendo el set de su absorción en el texto fílmico, transformándose este fenómeno en la primera condición para el análisis de la función narrativa del decorado.

El hecho práctico de proyectar y construir, (aunque sea en parte y con materiales ficticios), puede parecer una razón suficiente para ligar el trabajo del arquitecto con la actividad escenográfica, estos dos elevados a un plano absoluto y conceptual, encontrando una filiación directa de la arquitectura entendida como hecho espiritual y estético. Sin embargo se debe “especificar que la escenografía cinematográfica no es arquitectura ni menos aún, un tipo o un ejercicio arquitectónico” [28]. Tal vez se pueda llegar a plantear una relación entre estas materias a través de la utilización de la arquitectura por parte de la escenografía, puesto que ambos planteamientos, como materia, son completamente distintos.

En la arquitectura se busca el valor del espacio diseñado en sí mismo, siendo el ente humano, la psicología, la caracterización humana del ambiente y de la construcción, los límites, los medios materiales y los obstáculos desde donde más tendrá que surgir. Estos elementos

no son un fin como puede ocurrir en cuanto a la escenografía cinematográfica, donde esta tiene como motivación, finalidad y función exclusiva la determinación de un ambiente íntimamente ligado al personaje. Por otra parte y desde el punto de vista práctico, la vida útil de la escenografía y su proyección no tiene comparación con la de la arquitectura.

Existen además otros puntos donde se contraponen absolutamente: el tema autoral, de creación libre y búsqueda de las formas y espacios nuevos y únicos que demanda la creación arquitectónica, en tanto la cinematográfica solo se circunscribe dentro de un total, con la autoría demarcada por la idea central del director. El sentido de la narración es lo que lidera en cuanto al diseño de los espacios y la determinación de los colores y texturas.

En cierta forma, lo esencial de las relaciones entre escenografía y arquitectura reside en el hecho que al crear y proyectar un diseño, sea un mueble, un edificio o un objeto, y esta creación provenga de un arquitecto o un artista, se tratan siempre formas nuevas, expresiones logradas y originales, carentes de un sentido narrativo o simbólico. Son simplemente significados, que sólo se añaden a la

obra “cuando ésta ha entrado en la vida y en el tiempo, en la realidad que la acoge, que la influye desde el exterior y hace asumir, históricamente diríamos, signos de costumbres, modas, gustos, humanidad aislada y viviente” [29].

En el caso de la escenografía cinematográfica, cuando una forma es proyectada, (no tan sólo espacial, sino todas las que participan en el film) no existe esta libertad con respecto al material para ser construido, ni por cuanto hace al espíritu que tiene que lograr y contener; la expresión de esta forma se logrará solo habiendo sido todo el proceso cinematográfico ejecutado.

La única convergencia válida que podemos encontrar es la utilización de la tridimensionalidad, que es el factor básico de ambos. Los volúmenes sirven, valen por que crean el espacio, la perspectiva, la profundidad; y hablo del volumen no de manera escultórica, es decir aisladamente. El concepto plástico de la escenografía, está muy lejos del concepto plástico de la escultura. Pero por otra parte ¿qué pasa con el tema del movimiento, el recorrido necesario para lograr la percepción del espacio? Sin duda, para la percepción de una arquitectura, es necesario el movimiento del observador y necesita también un tiempo de recorrido. El fenómeno del

movimiento-recorrido en el cine es efectuado a través del objetivo de la cámara, que reemplaza en cierto modo el ojo y la sensibilidad del observador. Sin embargo el movimiento no es siempre un factor obligado e indispensable ya que la escenografía puede ser también “un simple fondo tonal o puro contrapunto figurativo lineal” [30].

Aunque así fuese, podemos encontrar de todas maneras el elemento espacio, relacionado con la unidad del “módulo vivo”, refiriéndose al factor humano. En ambas el ser humano debe obrar físicamente con su presencia sin admitir límites teóricos.

Antes que a la espacialidad, nos podríamos también referir a la igualdad sensible y formal que se puede descubrir en los objetos, en las cosas y en las construcciones. Puesto que la escenografía cinematográfica se nutre de los productos de la arquitectura y de la decoración arquitectónica, podemos intuir que existe una transfiguración formal al seleccionar determinadamente algunos de estos elementos para hacerlos propios, y conformar una realidad ficticia.

3.5 Escenografía y realidad

Con respecto a la idea de generar un espacio cinematográfico a partir del espacio arquitectónico real, la cámara en este caso puede crear por sí misma la escenografía, tomando de manera documentalista, es decir de manera natural, realidades escogidas, las cuales mediante el montaje se transforman en una nueva realidad. Éstas pueden estar unidas luego, a otras realidades “naturales o artificiales, fundiéndose todas éstas en determinados valores reflejos y de relación” [31], dejando de ser unidades, para conformar el espacio total y abandonando su propia objetividad.

Lo mismo ocurre cuando se toma o muestra una realidad integralmente construida. El escenógrafo tiene, en ambos casos, la tarea de seleccionar qué elementos, o de qué forma va a mostrar esa realidad, indicando y seleccionando en el primer caso (locación) ciertos encuadres dentro del ámbito de la materia existente y en el segundo caso, proyectando y construyendo una realidad nueva y original, creándola desde la más pura fantasía o refiriéndose a ciertos elementos reales, existentes y haciendo una combinación de éstos. Todo esto enmarcado dentro del clima ideal y unitario del total de la obra.

Excepcionalmente puede suceder que encontremos en un espacio ya existente caracteres e ideas reunidas de un determinado ambiente cinematográfico requerido, siendo sin duda absolutamente casual. Lo que habitualmente encontramos, con certeza, en una cierta realidad arquitectónica, a través de la sensación inmediata, una atmósfera adecuada, “el sentido de un clima especial que serían aptos y satisfactorios para las exigencias cinematográficas” [32]. Pero este fenómeno se debe entender siempre a modo de inspiración y comparación, una indicación de finalidad para lograr luego las mismas sensaciones traducidas cinematográficamente, refiriéndose no sólo a razones directamente técnicas, si no también de composición. La mayoría de las veces nos encontramos con trozos, unidades dispersas que, reconstruidas y modificadas, nos sugieren el todo deseado, efectuando una nueva composición de la realidad. Como objetos aislados podemos enumerar un mueble, un objeto decorativo, partes de una habitación. Una fachada, pero no el edificio entero, una casa dentro del barrio, una calle o un sendero, pero no todo el paisaje. Una nueva composición de la realidad o recomposición es la relación entre estos elementos de una manera artificiosa y estudiada, en el mismo encuadre o en el conjunto de éstos.

Esta nueva mirada podríamos relacionarla, haciendo una conexión primitiva, con la pintura, puesto que a través de ésta, el objeto real suele ser modificado y, por ende, tanto más útil y cercano como referencia sensitiva, que la arquitectura como fuente de inspiración.

Aunque la construcción sea producto de la fantasía, debe ser siempre respetada rigurosamente por la pantalla, entregando a través de ella una lógica constructiva. A menos que al alterar esta lógica se quiera exacerbar otras sensaciones como angustia, inestabilidad, (con esto me refiero al expresionismo formal), etc. Menciono este punto puesto que el ojo humano está acostumbrado a sumergirse en la realidad de los equilibrios estáticos, luego transformar esta realidad sería poner la percepción del espectador en una clave alarmante, que puede asumir o detestar. Estructuralmente hablando, la deformación en este sentido tiene cabida en cuanto ésta forme parte del discurso, puesto que, como antes menciono, la variación de dimensiones y estructuras visualmente puede lograrse a través de la óptica, dando al espectador la sensación requerida, sin dejar de comprender el espacio.

3.6 Escenografía y música

Se afirma que, históricamente, el cine siempre ha necesitado de la música, aún el cine mudo. Y esta necesidad es generada por el apoyo lateral que aporta ésta a la imagen en sentido físico y fisiológico. Esto quiere decir que, gracias a la música, se establece en la proyección un equilibrio entre los sentidos del espectador, (vista y oído), que logra envolver y provocar una atmósfera de “sensación vaga e imprecisa” [33], durante el espectáculo ofrecido en la pantalla, y al cual asiste el espectador. Un equilibrio perceptivo en el acto de la experiencia cinematográfica.

Al mencionar la música, cabe destacar que me refiero a todo el sonido que se genera en esta proyección, puesto que en ocasiones, sólo el escuchar, por ejemplo, (sincronizadamente o no), los pasos de un personaje caminando con un determinado ritmo, este sonido puede transformarse en música, complementando la imagen.

Por otra parte, la música ha desempeñado otros papeles, siendo el estético el principal, de factor emotivo y no sólo limitado a la función de acompañar a la imagen, sino también como un valor aislable, semejante al valor del material plástico que podemos encontrar en un primer

plano, desde el punto de vista de la composición. Luego “la música desempeña una función realista de reproducción auditiva de toda acción sonora o musical, paralelamente a la realidad de la acción visual que se desarrolla en la pantalla” [34]. Aunque la música, por su condición de prescindible, no sea, como la escenografía, un elemento determinante, sino más bien un elemento componente, existe entre ambas disciplinas “una cierta comunidad de funciones” [35], una relación bastante estrecha. En ambas encontramos claramente una función físico-fisiológica, (sentidos, sensaciones), una función estética y una función realista reproductiva.

Como antes he mencionado, la escenografía cumple sus funciones por medio de la fotografía y el encuadre, “con el valor que ella misma posee de cuerpo y sustancia de la visión” [36], su función estética la encontramos en los distintos planos que se utilicen para narrar la historia, desde el punto de vista de la composición espacial y por último puede reproducir la realidad, presentándose con apariencia documental y objetiva.

Y es en la zona intermedia de sus funciones, la estética, que estas dos disciplinas se encuentran y tienen comunidad de acción expresiva, tendiendo a fundirse y robustecerse

recíprocamente, y a alternarse armónicamente en su misión. En este punto, ambas materias se encuentran en su estado estético más puro, en sus íntimas posibilidades expresivas, siendo dos polos diametralmente opuestos. El ser tan disímiles radica en el sentido que “la música es uno de los medios más abstractos y desvinculados de todo cuanto sea reflexión del pensamiento” [37], no tiene identidad alguna con ningún objeto o dato de hecho, con ningún efecto tangible o corpóreo: puesto que la música, “se encuentra de golpe en la nada o en el infinito sin pasar por las formas finitas del intelecto” [38].

En el lado opuesto, la escenografía se manifiesta precisamente por medio de la imaginación, siendo corpórea y concreta. Y su materialidad radica en la constante identificación con elementos perceptibles y la constante representación de elementos naturales o artificiales; más concretamente apela al sentido de la visión y observación. Esta corporalidad, y tangible materialidad, de exteriorización, le es común a la pintura y a la escultura.

Es por esta completa divergencia y diversidad en cuanto a sus cualidades en esencia, que tienen la posibilidad de complementarse, exaltarse recíprocamente y sin caer en

las reiteraciones, hacerse más completas, pudiendo existir entre ambas un sinfín de juegos de referencia, reflejos, contrapuntos, asincronías, pero siempre procurando la coincidencia en una identidad: evocar y sugerir.

Pueden, ante todo, exteriorizar los mismos sentimientos o ayudar a exteriorizar sensaciones alusivas de igual grado, pudiendo ser, por ejemplo, la música juguetona, brillante y la escenografía luminosa y libre, o por el contrario, una música lenta y triste, seguida por una escenografía tétrica y oscura. Si pensamos que aunque la escenografía debería determinar a la música, por cuanto la primera, recordemos, es un elemento determinante y la segunda uno componente, en este caso no importando el orden, es la música la que contribuye a crear el sabor ambiental en la imagen, haciendo continua referencia al argumento, a la acción dramática y subordinándose visiblemente a la interpretación.

Casi siempre habrá una reciprocidad de la música con un elemento escenográfico, quedando libre de adaptarse a cualquier encuadre, puesto que la unión de estos dos elementos es el resultado de la coincidencia de la personalidad del escenógrafo con la del músico, donde las razones determinantes son difíciles de descu-

brir por su secreta comunicación, que es sin embargo la primera razón de ese sólido sentido de unidad y de bloque, sentido que podemos observar sólo en las obras más logradas.

Respecto a la composición de la música y a propósito de esta, podemos encontrar algunas claves para comprender de qué manera se puede traducir esa especial comunión. La música está compuesta de ritmo, de melodía y de color instrumental. El ritmo en el film se adecua al ritmo del montaje y al del encuadre, es decir se da una relación más bien estructural. La melodía, en cambio, actúa como un elemento más representativo y figurativo uniéndose específicamente al gesto y a la expresión del actor, participando en definitiva como un comentario al contenido exterior del argumento. Por otra parte la armonía se une extraordinariamente a todo aquello que se refiere a las formas y colores, y en definitiva, a lo gráfico de la visualidad del film, con lo cual pueden estar más próximos a la expresión escenográfica. Corresponde finalmente a la forma verdadera y propia, a las características espaciales y tridimensionales de la forma.

Me gustaría referirme al film “Quai des brumes” (Marcel Carnè, 1938), donde se destaca la concordancia y la atmósfera sugerida por es-

tos dos elementos desde el punto de vista de la creación. La escenografía fue diseñada por Alexander Trauner, y la música es de Maurice Jaubert. En el film, si bien la música “se condensa y aísla en particulares efectos separados, se funde y disuelve en otros pasajes siguiendo la visión” [39], ésta siempre mantiene el tono evocador triste, muy de acuerdo con el clima total de la obra, y posee un color instrumental unitario marcado por la continuidad en el uso de un mismo instrumento: el saxofón. Luego, en la escenografía, el elemento continuo y correspondiente que da igual fuerza evocadora en la imagen, es la espacialidad, la característica forma tridimensional de los ambientes presente en todos los encuadres. Todos los ambientes responden planimétrica y volumétricamente al mismo esquema dimensional; un rectángulo de lados muy diversos, en el que la base es mayor que la altura, determinando siempre ambientes estrechos y largos. Incluso en los exteriores más vastos, los movimientos de cámara o de los actores se realizan siempre de manera que aspiren a esa forma común, siendo efectuados sólo en sentido vertical, nunca horizontalmente. Y ésta no es una simple consecuencia mecánica ligada a la técnica del plano y el montaje.

La música debe acompañar de forma inspirada, en un determinado ritmo de acción y de desarrollo, no sólo creando significados alusivos o simbólicos, sino ofreciendo las posibilidades de trabajo al actor, a la cámara y a la iluminación.

3.7 Escenografía y determinación espacial

En cuanto a su estructura, el carácter estético de la escenografía es acentuado en dos momentos dentro del proceso creativo. El primero es la “intuición intencional”, de carácter esencialmente apriorístico y de orden abstracto, es decir, es el primer momento y más particular de la creación constructiva filmica. El segundo momento se encuentra en relación, concretamente, con los medios del rodaje, donde existen claras aportaciones, visibles y concretas de cada colaborador; escenógrafo, vestuaristas y equipo técnico en general, y es llamado “relación práctica”, momento de carácter más bien logístico que constituye la materialización de las ideas. De estas dos fases es, según los autores, la apriorística o la “intuición intencional”, la más importante en virtud de su premisa cronológica, pues constituye una primera probabilidad de la idea original.

A menudo el director parte con una idea base global, intuyendo cómo deberían ser construidos o materializados los elementos del film. Después, en su etapa de concreción, y basándose en esa globalidad planteada a priori, ya sea en función de una narración de orden psicológica o puramente expresiva en cuanto a su forma, se llevan a cabo las ideas generadas. Por un lado, son determinados los ambientes en función de las condiciones de la narración, la psicología de los personajes, el significado intencional y temático, y por otro, se atribuirá a los ambientes un valor subordinado a los fines esenciales de la historia, siendo esta subordinación siempre necesaria. En definitiva este fenómeno será aplicado siempre, y siempre de distinta forma, dependiendo de cuánto esté ligada la historia a la forma, si es una “creación”, puramente tal, o una “elección de motivos”.

Es, por tanto, en el paso de la intuición a la realización, donde se produce el fenómeno de la “determinación espacial” de la escenografía. Puesto que un ambiente intuido es amorfo por naturaleza, ya que a menudo las características de los espacios descritas en los textos, principalmente literarios o imaginados, tienen más que ver con la apariencia decorativa.

Como ejemplo cito fragmentos del principio del cuarto capítulo de “Bubu de Montparnasse”, de Charles Louis Phillipe [40], “El empapelado de tono amarillo, el piso sucio y roto, los cuatro muebles y el baúl, formaban una ambiente de prostituta de cinco francos por semana. La mesa de madera blanca, rezumante de humedad; las dos sillas rotas, la otra mesa con el cántaro, no parecían trastos viejos, sino cosas tristes, corroídas por el vicio; la cama deshecha, donde los dos cuerpos dejaban su huella de sudor en las sábanas deterioradas” [41]. La descripción que se hace en este fragmento corresponde a una visión atmosférica y decorativa del lugar, pero en ningún caso es mencionada una visión espacial, con lo cual se hace necesario, al trasladar este relato a una situación cinematográfica, una inmutable determinación espacial.

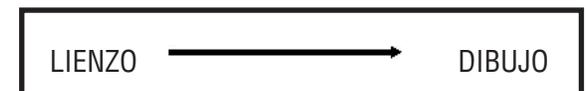
En general es muy difícil encontrar en un texto dramático indicaciones de carácter espacial; como ejemplo de excepción existen las narraciones de Edgard Allan Poe, en su obra “Ligeia” [42] (1838), acota: “el cuarto muy vasto, y de forma pentagonal, se encontraba en una alta torre de aquel monasterio fortificado como un castillo. Todo el lado sur del pentágono estaba ocupado por una sola ventana” [43].

En este ejemplo encontramos claramente, desde la descripción planteada, un espacio sugerido como tal, con el cual se puede comenzar a trabajar desde el aspecto constructivo de forma más concreta, sin que por esto, en el momento de materializar físicamente este espacio, ocurran ciertas variaciones producto de las aportaciones que haga el equipo encargado de efectuar la producción, pensando siempre en el enriquecimiento del mismo.

Revisados estos ejemplos, podría afirmar que “la determinación espacial es siempre la base de la construcción escenográfica” [44], pudiendo ésta ser escasas veces reemplazada en su ausencia por la determinación figurativa, compuesta sólo por las características formales de los detalles de la ambientación.

Como he mencionado, dentro de la determinación espacial y como primer requisito, se debe contar con el factor lumínico, puesto que a través de la luz podemos construir una composición espacial además de las formas arquitectónicas, los planos, los ángulos, las intersecciones, determinando éstas con su sola presencia un determinado tipo de iluminación.

Luego y también gracias a la existencia de la luz, podemos componer de forma figurativa y en un sentido más pictórico.



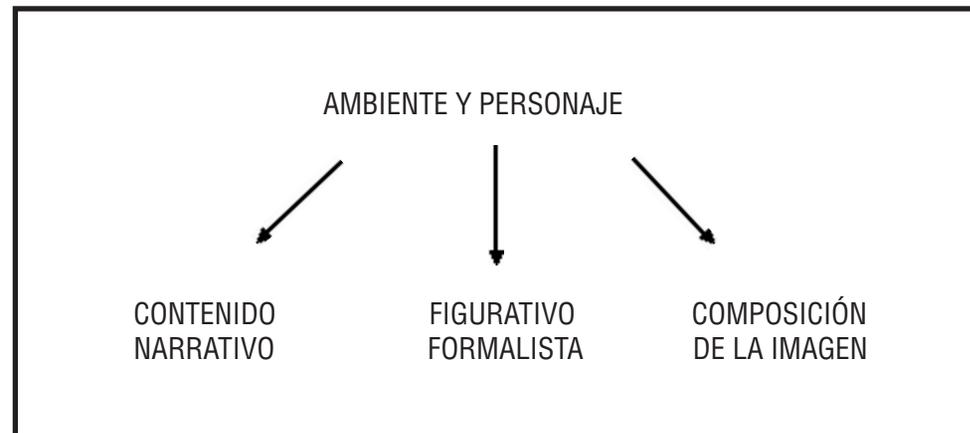
Primero se conforma el espacio y luego aquello que estará contenido en éste, pudiendo ser tal tridimensionalidad más acentuada, sólida y determinada, a través de planos, masas, formas o ser menos acentuada basándose en la perspectiva de planos, líneas y difuminados o desenfoques, es decir un efecto pictórico que puede ser logrado, como antes he mencionado, con el manejo de la cámara y sus objetivos.

El punto de concordancia más exacto entre espacio tridimensional y espacio pictórico es la relación del personaje con su entorno. El espacio tridimensional requiere del personaje no sólo para contar la historia, sino para componer con éste, considerándolo también como material plástico particularmente apto para la composición, por sus posibilidades de acción y expresión. La sola interacción de éste con el espacio, hace surgir espontáneamente la necesidad de determinados encuadres cinema-

tográficos, tanto fijos como en movimiento, encadenados con los anteriores y los posteriores. Aún existiendo distintos tipos de fondos, como los naturales, (nubes, árboles, montes, etc.), o contruidos, (calles, casas, puertas) y aún siendo éstos reanimados por la iluminación y la angulación de la cámara, se hace necesaria la presencia del movimiento, la vida y la referencia con la acción que aportan los actores.

Todo este conjunto de elementos, traducidos en una composición, le aportan un valor importantísimo a la perspectiva del ambiente, como un íntimo motivo dinámico y psicológico, en relación con la acción y el personaje. La relación entre escenografía y personaje es principalmente de naturaleza perspéctica y no pictórica, geométrica y no colorista.

El ambiente, en relación con el personaje, puede estar en distintas disposiciones, pudiendo estar en contraste, desde un punto de vista psicológico influyendo sobre él, con el valor de su estructura, fusionado, expresando la psicología del personaje, o adherido donde el ambiente sufre la acción del personaje. Por lo general, éstas características aparecen dependiendo de la naturaleza de la obra, de forma unitaria o compuesta, es decir durante la totalidad



del film o en determinadas escenas de acuerdo a determinados espacios. Sin duda alguna, el ideal sería encontrar una relación completamente armónica entre estos elementos, para así lograr un mayor equilibrio narrativo, sin embargo cada obra de arte tiene su particular naturaleza y sólo se explica a sí misma en la utilización de sus partes. Es por esto posible hallar en un film alternancia de valores cuali-cuantitativos entre escenografía, material plástico y personaje, produciéndose un juego de "predominio y sumisión" es decir, alternan-

cia en la relación de importancia espacio-personaje, donde podemos encontrar en su globalidad una especie de ritmo temporal-emotivo, y por otra parte en su alternancia específica, el ritmo figurativo, dependiendo de cómo ha sido tratada visualmente cada historia en particular.



Existen sin embargo casos en que se manifiesta un predominio total de uno de los elementos componentes con respecto a los otros, no en su estructura íntima, “sino en la resultante espacio-temporal de la proyección” [45], es decir en el producto terminado, percibido por el espectador. Algunos ejemplos claros dentro del cine mudo sobre este fenómeno, se dan en películas como “Metrópolis” (Fritz Lang, 1926), donde predomina la escenografía con el fin de lograr un expresionismo psicológico (expresionismo alemán) donde encontramos una visión futurista en la cual se destaca la maestría imaginativa y arquitectónica de Lang

quien “supo jugar con espacios, volúmenes y claroscuros con habilidad de prestidigitador” [46], y a pesar de ser una obra pueril en cuanto al tratamiento de los contenidos, consigue imponer imágenes inolvidables graficando clara y expresivamente su opresivo mundo subterráneo, lleno de pánico e injusticias, representando “el apogeo del expresionismo de dimensión arquitectónica, como Galigari lo fue en su vertiente pictórica” [47] ; o también en “La pasión de Juana de Arco” (Carl Theodor Dreyer, 1927-1928), en la cual prevalece el personaje tomado preponderantemente en primer plano, (humanismo absolutista), y en la cual existe un

equilibrio entre realismo y estilización: “su uso magistral y exhaustivo de la técnica del primer plano, (con frecuencia encuadrado en ángulos contrapicados), hicieron de ella una película insólita, de una extraña y conmovedora belleza plástica” [48]. Además fue rodada fundamentalmente en interiores con un juego dramático guiado por la sucesión de los primeros planos, donde la geografía escénica era otorgada por el juego de miradas de sus personajes; y el film “La Falena”, (Franktisek Cap, 1941), donde es más preponderante el material plástico orientado hacia una decoración psicológica.

Según los autores, en su análisis de “La Fale-na”, el film posee un ritmo narrativo lento, con frecuentes diálogos extensos. Sin embargo los pasajes de tiempo, espacio y acción más los rápidos cortes entre secuencias son rápidos y hasta violentos, tema que el director traspasa en la utilización de los tres elementos mencionados, dando prioridad al material plástico, en cuanto a su potencialidad expresiva. En el film, los ambientes y personajes nunca actúan de forma aislada. El personaje protagonista, “Marta Dekas”, es separado de su entorno en sólo dos ocasiones, por medio de primeros planos, y existe un sólo ambiente con significado propio, “dotado de correspondencia psicológica en su sentido tridimensional y volumétrico: la escalera y el rellano que llevan de la entrada de la calle, a la habitación de Marta...” [49], cumpliendo una función más bien práctica, en función de las acciones de los personajes y careciendo de significado narrativo. Más aún, no se tiene nunca una percepción completa de los ambientes, ya que la acción no es llevada hacia la construcción de espacios quebrados y delimitados, desliza la visión sobre una pared utilizando un mínimo de encuadres en el contracampo, ni usa panorámicas horizontales de gran ángulo. En general las escenas no funcionan ni volumétrica, ni planimétricamente, no adquiriendo significado

alguno por sí mismas. Por otra parte logra unir las escenografías con los actores y sus vestuarios, conformando una atmósfera con síntesis simbólica. Aún así, tampoco son entendidos en un sentido pictórico bidimensional, puesto que en esta fusión, actores y escenografías tienen casi el mismo peso de importancia, no existe la relación figura y fondo. En cuanto a otros elementos como la *angulación* y la iluminación, tienen ambas una manifestación fuerte y decisiva, seguida por el montaje, que utiliza este material encuadrado no evidenciando diferencias y donde los encuadres muy llenos hacen notar una clara opulencia, una especie de sobreabundancia dramática. En general el film carece de campos amplios y largos, puesto que siempre son medidos y limitados, recurriendo en demasía al material plástico para ligar y fundir más entre sí la escena y los argumentos, ambientes y personajes, careciendo mayormente del uso de la perspectiva para lograr esta unión.

Con los ejemplos citados podemos tener una visión clara con respecto a las distintas propuestas y puestas en escena, dependientes del discurso que se requiera al realizar cinematográficamente un relato, y de cómo la participación de los elementos constitutivos y el ambiente en relación al personaje adquiere

mayor o menor protagonismo. Éste fenómeno, con respecto al trabajo interpretativo y de propuesta espacial, adquiere también diversas formas de expresión variando de acuerdo al tipo de “mirada” desde la que proyecta una historia.

Es importante recordar que periódicamente, en la historia del cine se han creado escuelas o “movimientos”, situación detallada en el capítulo anterior, que en nombre de principios de toda orden, (estéticos, ideológicos, etc.), han cuestionado y relegado las filmaciones en exteriores a favor del estudio y de las actuaciones estilizadas de los actores como el expresionismo alemán o el esteticismo francés. Más tarde se produce el abandono del estudio, favoreciendo la naturaleza, interiores reales y lo aficionado o “espontáneo” de los actores, fenómeno visto en las primeras películas soviéticas, gestando el inicio del *neorrealismo italiano* y la *nouvelle vague* en Francia. Tal fenómeno de cambios se ve entonces enmarcado en un verdadero movimiento de péndulo, como ocurre en todas las artes y en el caso del cine, con mayor rapidez, se da entre estos dos polos opuestos, naturalismo y abstracción, generando los escenarios de acción. Luego más concretamente, con respecto al decorado natural, se puede atribuir una real importancia en dos situaciones

puntuales: el cine documental y el cine de actualidad. Sin embargo y aún en el primer caso, el autor pondrá énfasis y elegirá qué mostrar para contar su relato, creando nuevamente una realidad traspasada por su propia mirada, y mediante la utilización de estos elementos dotados de una gran autenticidad, agregando a estos una “traducción” de la impresión adquirida en el lugar, más su opinión personal acerca del tema, se logra ese especial atractivo logrado en el cine documental. Por otra parte existen films en donde se utilizan “decorados naturales” en los cuales se recrean grandes movimientos sociales como la revolución, la resistencia, etc. y en donde la intriga dramática es relegada a un segundo plano, con lo cual para éstas es fundamental darles ese aspecto desnudo y espontáneo de los films de actualidad.

Sin duda al representar un hecho verídico acontecido, el ideal es utilizar el escenario real, siempre y cuando este no esté tan alejado de la actualidad como para no haber sufrido ciertas alteraciones. Pero aún así, si fuera el caso, habría que tener un enfoque muy particular y tocar el dominio de la “película histórica”, sensiblemente distinto. En los filmes de actualidad se recrean hechos acontecidos lo suficientemente cercanos en nuestra memoria, como para re-

lacionarlos en imagen al hecho verídico, pero este nuevo constructo pasará a tener menos importancia, en cuanto al impacto que provocará la imagen real, aún reconstruyendo ésta exactamente igual a la primera. Esta reflexión se hace al comprender que, cuando la representación o la realidad es tomada en vivo de manera espontánea, con ciertas imágenes que por sí solas nos conmueven, no existen ya los elementos determinantes, y el hecho de prescindir de éstos en toda realización cinematográfica, (escenografía), constituye un empobrecimiento de los medios de expresión cinematográficos.

El decorado puede ser un personaje discreto, pero siempre presente a modo de “cómplice” más devoto del realizador, encontrando para cada película el espacio más adecuado para situar la acción de forma geográfica, social y dramática. No da lo mismo en qué espacio ocurren ciertas acciones o escenas, con lo cual la elección del escenario cobra una vital importancia, así sea “real”, existente o recreado. Por otra parte no cabe duda que la utilización de interiores existentes tiene al menos dos grandes razones a considerar, como por ejemplo la veracidad absoluta y la posibilidad de utilizar, a bajo costo, importantes construcciones arquitectónicas. Es importante rescatar, desde la

historia del cine, que las películas del neorrealismo y la nueva ola francesa o *nouvelle vague*, y sin ir tan lejos el *nuevo cine latinoamericano*, supieron aprovechar las bondades de trabajar con escenarios reales, mediante lo cual se ven desconectados el realizador y su equipo de las fórmulas académicas que implicaba encerrarse en los estudios para correr los mínimos riesgos posibles. Sin embargo al producirse este cambio de paradigma, igualmente se encuentran con varias determinantes a solucionar desde el punto de vista espacial, puesto que “toda obra trágica o cómica que exija una cierta precisión en la realización, se enfrenta a tales dificultades técnicas, (iluminación, encuadre, acústica, etc.), perdiéndose finalmente el beneficio del escenario escogido” [50]. Por lo tanto no encontraron, en la utilización de éstos, la plenitud creadora, pues el problema más frecuente que se genera, es respecto a la riqueza arquitectónica. Generalmente ésta se encuentra en las partes más altas de los espacios arquitectónicos, lo que hacía imposible describirlos en un encuadre al mismo tiempo que a los personajes. Posteriormente al detectar tales problemas, ocurre una transposición en el plano cinematográfico, al adoptar una cámara más dinámica en su lenguaje y así obtener en la pantalla un equivalente de la realidad tal y como la percibe

el ojo humano. Por tanto, al utilizar un decorado que recree la realidad, se hace necesario controlar aún más el encuadre, logrando esto mediante la utilización del guión técnico, previendo tan exactamente como sea posible los movimientos de la cámara, y así incorporar el ritmo deseado. Otro tema de importancia en relación a los tipos de espacios, tiene relación con los desplazamientos y las plantas de la puesta en escena, puesto que al determinar un espacio o igualmente diseñarlo, se debe tener muy en cuenta su existencia en función de la puesta en escena. Planificar bien dónde deben estar las ventanas, puertas, escaleras, chimeneas, etc. para lograr los desplazamientos deseados y no incurrir en “tiempos muertos” dentro de la acción. Con este objetivo, generalmente en los espacios arquitectónicos, se opta por “desarticular” y modificar a la vez el espacio, en función además del cuadro en pantalla, dotando a éste con la mayor cantidad de información visual y situando la acción en el espacio requerido, con sus características determinadas. Esta modificación puede ir desde bajar un techo, hasta trucar la perspectiva completa para ganar en profundidad lo perdido en alto o ancho.

Al tener claro el manejo de los ángulos de los planos y sus desplazamientos, se puede determinar más exactamente qué partes del decorado es inútil construir, o qué rincones de una locación desechar; así como también determinar la movilidad de determinadas partes del decorado para permitir que la cámara pueda alejarse físicamente. Luego de generar el espacio adecuado, se debe establecer qué aspecto tendrá éste y de qué manera va a intervenir en el relato global, no sólo incorporándose con las situaciones sino con el espíritu del film, traduciendo la intención y las palabras del guión en imágenes lo suficientemente elocuentes y discretas, para lograr una adecuada fusión entre decorado y actores. Puesto que es en la acción donde se centra la mayor atención, el decorado debe establecer lo que quiere contar en un corto lapso de tiempo.

El “vestir” el espacio no sólo significa la adecuada elección de elementos, texturas y colores, sino más bien de qué manera se van a disponer éstos en el espacio propuesto, exagerando muchas veces el carácter dominante de ciertos objetos y “suprimiendo los detalles inútiles” [51], tratando siempre, como antes lo ha mencionado, no recurrir al “lugar común” o “decorado tipo”. Es necesario siempre buscar

el caso particular, sin caer en lo pintoresco y fácil, sobre todo, dejar de lado la opinión personal, lo que no quiere decir que finalmente la “mano” del diseñador se manifieste a modo de sello personal, el propio carácter en función del relato. Resumiendo, no se trata de “copiar la realidad”, en cuyo caso sería casi más válido y fácil filmar en el propio lugar, sino reemplazar la realidad por otra verdad, la **verdad del arte**, esa que se transforma en una expresión contextualizada, en un total, en **la obra**.

Ciertamente, todo lo antes mencionado está genéricamente condicionado por el estilo general del filme, puesto que no se podría, a menos que sea ésa una propuesta, por ejemplo, tratar una tragedia con elementos relacionados con la comedia. Me refiero con esta reflexión a que existen ciertos códigos estéticos pre-establecidos, que el común de la gente maneja en el subconsciente. Así, los espacios aireados, con muchas ventanas y aberturas muy luminosas, por las cuales entran magníficos rayos de cálido y tibio sol, dan una impresión de alegría. Al contrario, los muros anchos, ventanas pequeñas por donde casi ni se cuele la luz del día y techos bajos, crean un clima pesado. Todos estos códigos, (y muchos otros), son difíciles de analizar para el espectador,

es decir lo sienten pero no podrían relacionar directamente las sensaciones a la forma.

Siguiendo con la anterior reflexión, se podría asegurar que más allá de todo orden y mensaje, existen dos elementos en el cine de ficción expuestos a ser fotografiados; los actores y el decorado, personajes y espacios de ficción, en donde la figura humana es privilegiada. De esta forma, la habilidad del actor sumada a la elocuencia de un buen guión, centran la atención del espectador en lo dicho; en tanto la misma habilidad sumada a la elocuencia del set, centran la atención en lo visto. Concluyendo, el personaje efectivamente tiene un rol dominante, es decir, toma primacía en lo narrado. Luego, ¿podremos deducir que, aunque exista un espacio, es el actor quien siempre se encarga de la narración en un film? O por el contrario, ¿podremos encontrar una función plenamente narrativa del decorado en todos los films?.

He mencionado la posibilidad que el espacio tenga significado en relación con la psicología de sus personajes, entonces cabe la pregunta: ¿de qué otra manera puede tener significado? Con respecto a este tema, existen escasas teorías, sin embargo se cuenta afortunadamente, con algunos estudios al respecto, considera-

ciones acerca de la lectura del decorado, de cuándo y cómo la conciencia del espectador, en relación al diseño, es despertada por la narración, y, por el contrario, cuándo la narración encuentra un apoyo lógico en el decorado.

William Cameron Menzies [52], identifica cuatro niveles de intención entre el decorado y su “efecto”, entendiéndolo como un efecto narrativo, refiriéndose a cuánto puede sumarse el decorado a la “danza visual”, o por el contrario, brillar con su propio ritmo. Como primer punto, y tomando el ejemplo de Menzies, el decorado puede ser “negativo”, desde el punto de vista de la distracción hacia el público de manera irritante. Puede ser “neutral”, en cuanto no agrega ni distrae del efecto, presentándose como un ente existente pero invisible en cierto aspecto. Luego puede ser un decorado “diseñado para el efecto”, es decir, puede ser el personaje principal de un film, como ocurre en aquellos casos en que el tema central del relato es un espacio específico, como por ejemplo en el film “La caída de la casa Usher” (Roger Corman, 1961) o las películas expresionistas anteriormente mencionadas. Por otra parte, los decorados pueden ser “dominantes”, con respecto al personaje, donde podemos observar que es el decorado el que determina la existencia de un persona-

je, es decir el personaje existe porque el lugar existe. Por tanto, existen los denominados de “consonancia”, en cuyos espacios se expresa la psicología de los personajes, llegando a considerarse como espejo de sus personalidades. Por último puede tratarse de un decorado “subordinado” a las acciones de los personajes; estos existen sólo para contextualizar, pero no dicen mucho más que la acción. Desde otro ángulo de análisis, Anne Souriau [53], identifica tres funciones generales que afectan a la lectura del set. Una es la función “decorativa”, encargada de proporcionar imágenes placenteras llenas de valores plásticos. La función “localizadora”, donde el decorado proporciona información con respecto a los sucesos y de dónde y cuándo éstos tiene lugar. Por último, la función “simbólica”, donde el decorado expresa aquello que no puede ser dicho o es mejor que quede sin decirse. Obviamente, estas funciones dependerán del tipo de puesta en escena que sea previamente determinada por el director.

Entiendo que todas estas denominaciones o categorías se han desprendido de la reflexión acerca del papel que posee el espacio dentro de un relato narrativo-dramático dentro de cualquier disciplina de la representación, en este caso el cine, y más concretamente de la interdependen-

cia que se produce entre espacio y narración, que luego se ve traducida en el efecto producido al espectador. En ningún caso tomar en cuenta éstas sugiere una fórmula, vuelvo a subrayar la naturaleza de originalidad que tiene el trabajo de creación de espacios, puesto que cada relato es único, y cada punto de vista también lo es. Me interesa exponer estos criterios, pues me parecen un acertada referencia de análisis.

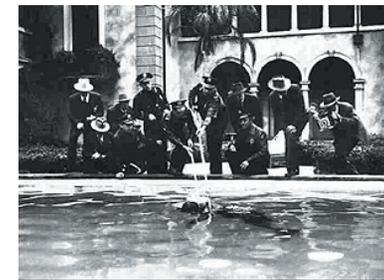
Existe otra argumentación al respecto, pero desde el punto de vista de la narración, a través de su relativa transparencia u opacidad, logrando que la lectura del espacio sea inseparable de la lectura narrativa. Según Charles y Mirella Jona Affrons [54], y con respecto a los distintos grados de “intensidad” en el diseño: “un decorado con una **intensidad de diseño** convencional probablemente apoye una lectura convencional de la narración” [55] y por el contrario, un diseño intenso apoyará la producción de una lectura no convencional al ser reemplazado lo formulario, por lo particular. Para ellos, éste último contribuye a privilegiar la función del decorado, ejerciendo un papel más allá de sólo servir de apoyo a la narración, reflexión que podemos relacionar muy de cerca con las teorías de León Barsacq, revisadas anteriormente.

3.8 Niveles e intensidades en el diseño

N.1: El set como denotación.-

Se refiere al bajo peso narrativo que llevan algunos, (la mayoría), de los decorados, fenómeno al cual se puede referir cuando su función es sólo determinar tiempo, lugar y atmósfera, suscribiéndose a la representación de lo “aceptadamente” conocido como “realidad”. Ésto se gesta por el uso de estrategias genéricas, convencionales y “representaciones convencionales de contextos culturales” [56]. Un factor importante de analizar es aquel que se refiere a los elementos paratextuales al inicio de un film (título, reparto, publicidad), puesto que si observamos que se trata, claramente, de una película de las llamadas de “género” (detectives, western, bélico, etc.) y, con esta designación basta, ya que no existe mayor intervención de diseño, básicamente se podría decir que corresponde a este nivel de opacidad, es decir, el espacio y el decorado son totalmente transparentes, explotando al cien por ciento el “efecto de realidad”, “tanto al representar lo cotidiano, como al representar lo real de su género” [57], aplicando convencionalmente códigos genéricos y culturales. Finalmente este

tipo de espacio apoya narraciones que no necesitan más que una mínima descripción, para representar lo familiar a través de lo verosímil.



Sunset Boulevard

N.2: El set como puntuación.-

Son espacios cinematográficos que alcanzan cierto grado de “opacidad” puesto que sus características se hacen específicas y legibles, a través de la acción y la fotografía. A diferencia del anterior nivel, este deja de apoyar a la narración como un simple trasfondo, puesto que existe para puntuar la narración, y tiene “su” rol durante el film. Es aquí donde encontramos un nexo reconocible entre narración y decorado, puesto que el espacio no solo entrega información genérica (tiempo, lugar y atmósfera) sino que además nos muestra esta información en relación completa con la trama y el tema y por sobre todo con los personajes. Más aún, mostrando características específicas relacionadas con género, raza y etnicidad, aspirando con esto a ser expresivo. Como método, este espacio requiere del manejo de la desfamiliarización de lo cotidiano y verosímil, dando pie a “propuestas narrativas”, redefiniendo, desestabilizando o acrecentando la distinciones de género y cultura. El “efecto de realidad” es explotado en la medida que es aplicado a la narración cotidiana, obteniendo como resultado una “correcta” retórica y estilo.

N.3: El set como embellecimiento.-

Con respecto al nivel anterior de puntuación, este nivel a veces va un paso más adelante; refiriéndome al tiempo, espacio, y atmósfera, puesto que narrativamente los espacios generados como embellecimiento, a menudo opacos, sirven por sus poderosas imágenes, para organizar la narración, o “como analogías de aspectos de la narración” [58]. Poseedores de un elevado nivel de retórica de estilo, estos espacios suelen ser verosímiles aunque extraños e intencionalmente sorprendentes, haciéndose legibles a través de figuras insistentes y faltas de naturalidad, característica que por el contrario no encontramos en el nivel de puntuación, puesto que los rasgos del diseño de la construcción de puntuación, en este nivel, tienen un mayor peso y duración, es decir, pasan de ser denotativos a tener una lectura, por parte del espectador, como una necesidad específica de la narración. El tipo de películas donde se encuentran estas características tienen que ver con la explotación de los espacios, con la intención de lograr ambiciones decorativas, caligráficas, imitando algún arte como la pintura; o arqueología, proponiendo decorados a gran escala, manteniendo el discurso en su propia definición genérica de películas espectaculares. Como ejem-

plos se encuentran las películas históricas o de época como “Ben-Hur” (Niblo, 1925 o Wyler 1959); “La caída del imperio romano”(Anthony Mann, 1964). Por otra parte, se encuentran aquellas películas en las cuales el espacio y su destrucción son el propio motivo de su colosal existencia, puesto que luego es colosal su destrucción. Títulos como “El infierno en la torre”, (Guillermín, 1974); “La aventura del poseidón”, (Neame, 1972) refilmada hace poco, y más recientemente “Titanic” (James Cameron 2001).

N.4: El set como artificio.-

El espacio en este nivel es prominentemente presentado, puesto en primer plano a propósito, llamando la atención en sí mismo, como objeto consistentemente opaco, buscando claramente esta vez el “efecto de ficción”, por medio de la invención de lo patentemente irreal, opuesto a lo correctamente “aceptado” como realidad, privilegiando la creación de nuevas realidades y, finalmente, generando una lógica propia en la narración. Su objetivo principal es desinstalar los códigos establecidos comúnmente en el imaginario siendo predominantemente descriptivo, convirtiendo este fenómeno en el hecho primario de la narración, desafiando incluso la fuerza de la trama y de los personajes. En general, son

espacios donde lo monstruoso y lo extraño pasa a ser lo “normal”. Como ejemplos se encuentran los filmes que van desde el expresionismo de “El Gabinete del doctor Caligari”, (Robert Wiene, 1919) hasta “Batman”, (Tim Burton, 1989). Otros ejemplos son citados por sus espacios en que la narración se desarrolla desde el privilegio del artificio, quizás de manera más clara en ciertos espacios del film, como el Globe Theatre de “Enrique V” (Laurence Olivier, 1944), y la mansión de la decadente reina del cine, interpretada por Gloria Swanson, en “Sunset Boulevard” (Billie Wilder, 1950), y más recientemente “Being John Malkovich” (Spike Jonze, 2001).



Being John Malkovich



N.5: El set como narración.-

Los espacios encontrados en este nivel tienen una particularidad; confinan la acción a un lugar, y por lo mismo son espacios que se van descubriendo a medida que avanza la narración. A través del montaje, el espectador será transportado de un lugar a otro, mediante espacios que no necesitan ser clarificados o diagramados, puesto que más allá de donde es ubicada la acción o la intensidad de diseño que poseen, estos establecen una relación privilegiada con la narración, llegando a convertirse ambos fenómenos en uno.

3.9 Escenarios virtuales

3.9.1 Lo virtual y lo real en el cine

Existe una serie de cuestionamientos previos, cuyo planteamiento puede ayudar a reflexionar de manera global con respecto al tema de lo *virtual* y más concretamente los escenarios virtuales.

Desde el texto cinematográfico, se puede desprender una cierta oposición entre escenario y punto de vista, puesto que esto se ve enteramente ligado al cuestionamiento de la rela-

ción establecida entre realidad y ficción, aún no resuelta en términos semióticos, si es una cuestión de índole ontológica o epistemológica. De estos límites difíciles de trazar surge entonces, la ficción teatral, la virtualidad cinematográfica y la imaginación literaria, como tres conceptos que proponen un límite indeterminado, generan una visualidad, un mundo espacio-temporal desde sus diferencias dando paso al objeto artístico, estableciendo códigos comunes a través de la analogía entre imagen y realidad en oposición a ficción y palabra.

Desde la perspectiva filosófica, “todo objeto artístico recorre el intrincado trayecto que se inicia en la reproducción ontológica y finaliza en la hermenéutica fenomenológica” [59]. Según Roland Barthes, todas las reproducciones analógicas de la realidad son mensajes sin códigos: dibujo, pintura, cine, teatro. Sin embargo, estos mensajes despliegan evidentemente además de este contenido analógico, (escena, objeto, paisaje), un mensaje suplementario, al cual podemos denominar estilo de la reproducción. Ciertamente, toda obra u objeto artístico tiene una génesis única, una búsqueda personal del realizador cualquiera sea su estatus, y esto obedece a una propuesta propia que involucra una tesis. Aún éstas tengan como

fuentes analogías directas de la realidad, esta pieza luego será filtrada y reinterpretada por cada receptor en consecuencia directa con su circunstancia vital, que involucra una serie de códigos pre-establecidos según su contexto o su propia visión de mundo. En definitiva “todas esas artes “imitativas” conllevan dos mensajes: un mensaje **denotado**, que es el propio analogon, y un mensaje **connotado**, que es en cierta manera, el modo en que la sociedad ofrece al lector su opinión sobre aquel” [60]. El código del sistema connotado entonces está constituido visiblemente, bien por una retórica de una época, en definitiva, por una reserva de estereotipos, (esquemas, colores, grafismos, gestos, expresiones de elementos, etc.

En mi opinión, este código es lo que podríamos llamar imaginario paradigmático, es decir, la realidad construida por cada receptor, a modo de establecer paralelos de sentido o sin sentido. Entonces dentro del espacio entre ficción e imaginación es conveniente establecer puntos de divergencia entre las tres denominaciones, ficción teatral, virtualidad cinematográfica e imaginación literaria, para entender entonces a qué se refiere cada una de ellas.

Por definición, “la ficción es la operación trascendente de la imaginación. La imaginación es una operación inmanente, sin ninguna conexión con la realidad. La realidad virtual es la ficción oculta tras la realidad” [61]. Dentro de la representación cinematográfica, el texto cinematográfico tiene una gran conexión con la representación teatral y la narración literaria, de las que explota y utiliza los asuntos relativos a la técnicas del escenario y el punto de vista; representación y narración. En estos elementos encontramos una contraposición evidente, originado por la irreconciliabilidad entre la ficción, cuyo soporte es la realidad sensible, y la imaginación sin ninguna conexión con el mundo sensible. Luego, el espectáculo cinematográfico mezcla estas dos condiciones y obtiene como resultado un texto virtual, en el cual lo fenoménico se percibe igualmente por los sentidos que por la mente. Al percibir imágenes visuales, proporcionadas por la representación ficticia, se construyen imágenes mentales elaboradas por la imaginación narrativa, así lector y personaje se transforman en espectador y actor. Es entonces preciso determinar que el texto cinematográfico utiliza el lenguaje de la síntesis: icono y grafía. Con respecto a este punto, André Bazin defiende el carácter ontológico del signo cinematográfico, de naturaleza icónica, basado en la “reproducción

idéntica” de un objeto real. Distinto a lo que podemos encontrar, por ejemplo, en la naturaleza icónica en la pintura, basada en la mimesis de la naturaleza y no en la reproducción exacta, desde la cual se construye el signo pictórico. Sin embargo, y bajo estos postulados, la única realidad ontológica la podemos encontrar en el modelo, puesto que cualquiera sea el grado de copia no es más que una representación y por lo tanto posee el mismo grado de idealidad.

Como resultado y con respecto al espectáculo cinematográfico, se entiende que “el cine no es un hecho natural y dista mucho de ser vida fotografiada” [62], luego el pretendido realismo cinematográfico no es tal, en tanto existe la presencia de un narrador diegético: la cámara, elemento que mediatiza la percepción de la imagen-espacio, proporcionando un punto de vista ideológico o físico que despoja de realismo al espacio cinematográfico produciendo, junto con todas las otras condicionantes del espectáculo, la ilusión del realismo como un efecto alienante en el espectador. El punto de vista no sólo mediatiza la percepción espacial, seleccionando aspectos de la realidad, sino que también hace lo propio con la percepción temporal, quebrando la relación temporal establecida de forma tradicional entre el tiempo de

la ficción y el tiempo de la realidad. Dada esta condición, los límites entre la ficción y la realidad desaparecen en el texto cinematográfico.

Como punto de referencia podemos plantear el fenómeno espacio temporal que se puede observar en la representación teatral, donde funciona como un recurso evidente para crear un espacio ficticio, y es lo que otorga a la representación teatral su condición ficticia. Los límites entre realidad, otorgada por el escenario, e idealismo, generado por el espacio ficticio, no desaparecen, puesto que el espectador siempre está viendo el escenario, así como tampoco pierde la noción del tiempo presente. Concretamente, el espectador “percibe la representación teatral como una diégesis desarrollándose en el presente” [63], sin tener un narrador que establezca un punto de vista de la historia. Por el contrario, el escenario en el texto cinematográfico es ficticio y el espacio es real, dado esto por la presencia del narrador existente en el escenario otorgado por la cámara, que establece los límites del espacio. El escenario desaparece a ojos del espectador y el espacio permanece, más allá de la presencia de elementos escenográficos y al margen de su percepción fenoménica, éste existe porque está determinado por el narrador. Pero la percepción de tiempo

y espacio es ilusoria, puesto que ni el espacio es real, ya que necesita de un escenario, como tampoco el tiempo, que existe gracias al narrador que lo delimita y lo registra. Luego lo real no se percibe y lo ficticio se percibe como lo real.

La virtualidad del texto cinematográfico consiste en que la representación parece un espacio pero es un escenario, ocultando este último a los ojos del espectador, luego el espacio es la trampa a la percepción, a la cual se ve sometido el espectador cinematográfico. Con respecto a ello, podríamos decir que el espectáculo cinematográfico en sí es un espacio virtual, tomando en cuenta además que lo encontrado en el texto es parte de la imaginación del guionista, traducido en imágenes generadas en pos de construir el mundo ficticio necesario para su escenificación. Por tanto la oposición entre escenario y espacio se aplica también a la representación y el punto de vista. Así como el narrador plantea los límites de espacio que el escenario no tiene, el punto de vista construye un tiempo en el que principio y fin ya están determinados. En definitiva el presente como el tiempo de lo real solo existe en la representación teatral.

Desde este punto de vista analizaré el tema de los escenarios virtuales, donde la técnica

ca se incorpora como una herramienta más para reforzar la idea de la representación de la realidad que existe en todo texto cinematográfico, siendo ésta familiar, o completamente ajena a los paradigmas del espectador, puesto que aún tratándose de un film de estilo realista, el espacio que se genere siempre se mantendrá bajo su condición de virtualidad.

3.9.2 Técnicas de escenarios virtuales

El tema de los escenarios virtuales responde a una necesidad de establecer nuevas herramientas para el tratamiento de las imágenes cinematográficas, que entregaran otras posibilidades estéticas en la representación de mundos ficticios. Los escenarios virtuales surgen como tales durante los años noventa, después de una década, (80's), de investigación en materia de efectos digitales computacionales. Con respecto a esto, no podría hablar del tema sin antes mencionar todo el trabajo de efectos o "trucos" visuales que han existido prácticamente desde el comienzo del quehacer cinematográfico.

El precursor más connotado en la materia fue George Méliès, quién trabajaba como ilusionista en el museo Grevín y luego de reunir el sufi-

ciente dinero, compró el Teatro Robert-Houdin, comenzando una vasta exploración en el montaje de espectáculos de miniaturas y prestidigitación. Fue más tarde que, como empresario teatral, se decide a explotar las posibilidades que presentaba el invento de los hermanos Lumière. Director, productor, guionista, decorador, montador e incluso protagonista de sus películas, fue quien desarrolló la idea del cine como fábrica de sueños e introdujo al cine trucos visuales muy simples que llenaron de un imaginario distinto el modo de concebir la imagen cinematográfica, despertando la inquietud por convertirla en algo más que mero testigo de la realidad. "La idea de truco asociado al cine comenzó a cobrar forma en la mente de Méliès, hasta cristalizar en su primera película de trucos: El escamoteo de una dama rodada en 1896" [64]. Este truco muy simple, se realizó filmando primero a una mujer, quien es reemplazada por un esqueleto ubicándolo en el mismo lugar, para luego reestablecerla en su posición inicial. Al detener la cámara en cada uno de estos movimientos y luego al montar los fotogramas, daba la impresión de asistir al espectáculo de ver a una mujer de verdad convertida en un esqueleto. Sin duda este truco da inicio a la construcción de toda una teoría por parte de Méliès, como elemento de la deforma-

ción y fuga de la realidad. A parte de este truco, Méliès como hombre de teatro, utiliza una serie de técnicas relacionadas a la puesta en escena teatral de la época, como la utilización de una cámara negra, actividad que sin duda fue precursora en el ámbito de los trucos visuales, con sus múltiples mecánicas en el manejo de los decorados, (forillos, decorados de cartón piedra o los telones pintados). Incluso ya en esa época, este precursor del truco visual incorporaba en sus creaciones la sobreimpresión, como es el caso de la mítica película "Viaje a la Luna" (1902), donde aplicó la técnica de la doble exposición para la recreación de un sueño, y para acoplar un plano de la nave espacial con un plano del mar, utilizó la técnica antes mencionada.

De ahí en adelante se han ido incorporando las distintas tecnologías que se fueron desarrollando o perfeccionando las existentes para enriquecer las diversas propuestas cinematográficas. Desde la utilización de maquetas a escala, la rotoscopía, que es sin duda el primer acercamiento a la técnica de la animación, artefacto patentado por Max Fleisher en 1917, hasta la vuelta a los telones pintados, heredados del teatro, los que fueron reemplazando paulatinamente a los grandes decorados cinematográficos debido a un gran período de decadencia del cine

por temas presupuestarios en la década de los 30's. Técnicamente, es interesante mencionar que la utilización de estos fondos, de alguna manera sufre una adaptación técnica en el cine puesto que era costumbre dibujar los fondos sobre una superficie curva de manera de mantener siempre la misma distancia entre el fondo y la lente de la cámara. Más tarde, la aparición de la televisión inyecta en el cine la necesidad de competir en términos de espectacularidad y es en esta década (los 50's), donde el tema de los efectos especiales vuelve a tomar importancia en términos de búsqueda, para volver a ver despliegues monumentales en la recreación de, por ejemplo, civilizaciones antiguas. También fueron muy utilizadas y hasta hoy lo son, las pinturas mates "glass shots", las cuales "permitían dejar transparentes los espacios que iban a combinarse con las tomas de imagen real o con el movimiento de los actores. El cristal pintado se fijaba ante la cámara, y haciendo tomas con mucha profundidad de campo para disimular distancias entre objetos, se conseguían efectos similares a los que actualmente se logran trabajando con ordenadores" [65], lo que viene a reforzar la idea de que las técnicas que hoy nos permiten generar escenarios virtuales, llevan un largo camino recorrido y su evolución va de la mano con las herramientas tecnológicas

desarrolladas, como los software, aplicadas en la realización cinematográfica. Existió también otra técnica llamada "dunning", que consistió en combinar los fondos de la escena con una iluminación de estudio, permitiendo contar en el mismo cuadro con una escena real y otra rodada anteriormente, empleándola como fondo, técnica similar a la conocida como "blue screen" (pantalla azul), utilizada aún en la actualidad.

La incorporación del color en el cine aporta también su parte a todas estas prácticas, en la década de los 60's, como es el ejemplo de "La máquina del tiempo" (George Pal, 1960), donde se utilizaron fondos y pintura sobre cristal, los que unidos al color, entregaban nuevas perspectivas espaciales a los relatos. Las maquetas y las miniaturas son también herramientas básicas utilizadas hasta ese entonces. Pero sin duda la primera película pionera en el campo de los efectos especiales es "2001 una odisea del espacio" (Stanley Kubrick, 1968), en la que se empleó por primera vez la proyección frontal de forma prolongada, por ejemplo en la primera parte, donde vemos un paisaje prehistórico: "fue en parte recreado proyectándolo sobre una pantalla que se encontraba detrás de los actores, con la cámara colocada ante ellos, con medidas de 12 metros de altura por 27 metros

de longitud." [66] Se utilizó además una cámara de 65 mm, compatible con el sistema "stop-motion", (filmación cuadro a cuadro), con la que se filma la secuencia de los simios, representados por los actores, permaneciendo inmóviles mientras la cámara giraba en torno a ellos.

En los años setenta llega a la escena del cine de efectos George Lucas, quien es el padre en el desarrollo de la era moderna y espectacular de los efectos especiales, escenarios virtuales y efectos de sonido a lo largo de las últimas 3 décadas, al poner en marcha "La guerra de las Galaxias" 1977, estimulado por las posibilidades visuales que Kubrick había logrado, mismo ejemplo que más tarde sigue James Cameron, autor de películas reconocidas como "Aliens:el regreso", (1986), "Titanic", (1997). Las creaciones de Lucas crea su empresa, "Industrial Ligth and Magic" en 1975, buscando desarrollar las técnicas que le permitieran hacer realidad filmada sus fantasías espaciales. Pero no será hasta la década del 80's donde esta búsqueda parece estar completa.

3.9.3 La era digital

Durante esta época los productores comienzan a experimentar con efectos digitales, (efectos creados en computadoras), iniciando un debate casi moral con respecto a la pureza, pues la consabida aspiración de la calidad fotográfica pone en desmedro a la estética digital, reavivando una vieja utopía que ha alcanzado tanto a la pintura como a la fotografía, cual es la idea del progreso técnico como avance para conseguir la copia esencial de la realidad, punto esencial en la búsqueda de la perfección a la hora del tratamiento digital en la imagen.

Volviendo a los inicios, los comienzos de imagen sintética comienzan con las investigaciones de Ivan Sutherland en el MIT, en 1963 [67], desarrollando el Skethpad, un dispositivo que está considerado como el primer sistema gráfico interactivo. Antes de eso el sistema para crear la imagen era una simple translación del sistema más básico conocido: el papel y el lápiz. En este caso el papel es directamente la pantalla y el lápiz un cable que permitía definir puntos en la pantalla que se unían mediante líneas. El desarrollo tecnológico a partir de estos años se materializa entonces en computadores más potentes, que permiten conseguir imágenes más

complejas, las cuales necesitan de un tiempo de “render” o cálculo mayor, surgiendo luego procedimientos para colorear esas imágenes e incluso incorporar textura a las mismas. Al principio sólo tenían acceso a esta tecnología matemáticos, ingenieros, científicos y expertos en informática. Nace así el CAD (computer assisted desing), como herramienta para el diseño de automóviles o aviones, coyuntura fundamental para tener aplicación en otros campos como la imagen ya que lo que buscaba esta tecnología era, justamente, obtener una representación o simulación lo más cercano a lo real.

Según los entendidos en la materia, las ventajas más importantes comparadas con las técnicas clásicas de decorados antes mencionadas, tienen relación con aumentar el potencial creativo, reducción de costes en el caso de la creación de escenarios que no tengan un sentido arquitectónico familiar al espectador, alterando las dimensiones, multiplicando éstas decenas de veces, obteniendo composiciones mucho mayores que las físicas del estudio, llegando a desafiar las leyes de gravedad.

Antes de continuar con el trabajo que se ha desarrollado desde lo digital es necesario hacer un paréntesis de transición, para mencionar una

de las técnicas más utilizadas en la creación de espacios virtuales, sobre todo en televisión:

El Croma-Key:

Este sistema es uno de los que emplea decorados incrustados, que no existen en el estudio, sin pretender resultar real, refiriéndome al empleo del concepto “realidad virtual”, asociado a la simulación por computador. Este efecto es la base de cualquier sistema de escenografía virtual y su funcionamiento es medianamente simple: Un actor u objeto se coloca delante de un panel de color saturado y uniforme, por lo general azul, mientras otra cámara toma una imagen de fondo, no existente físicamente en el mismo lugar. El mezclador de video o videomixer, u otro equipo especializado, se incorpora en el proceso al sustituir todo el azul saturado de la imagen del primer plano, por la parte equivalente de la imagen de fondo, la que a su vez puede ser generada por una paleta gráfica que crea la imagen virtual, o estar grabada con anterioridad. Para lograr un buen efecto de incrustación de estas dos imágenes se requiere más información de crominancia de la que es estrictamente necesaria en la obtención de una imagen visualmente correcta. El azul utilizado

desde siempre para este efecto se trata concretamente de un “azul cobalto” de baja luminancia, puesto que cuando se empezaron a usar los procesos de incrustación por croma, la mayoría de las cámaras estaban equipadas con tubos fotoconductores del tipo Plumbicon, los cuales presentaban muy baja sensibilidad a las longitudes de onda largas (rojos) y muy alta sensibilidad a las longitudes cortas (azules). Al utilizar el color azul, la incrustación resultaba más limpia y precisa. Otra de las razones, que es la que impera hasta nuestros días, es que en el color piel, el color azul es el que menos interviene, evitándose así posibles “falsas incrustaciones” o agujeros por los que se puede ver el fondo.

A pesar de la simplificación del ejercicio escénico, esta técnica tiene ciertas limitaciones importantes que dicen relación con el momento en que la cámara toma al personaje en primer plano e intenta hacer un movimiento: el personaje comienza a flotar por los aires. Eso se soluciona incorporando movimiento en la imagen de fondo de manera sincronizada con la cámara que toma al personaje en primer plano, y es aquí donde el papel de los computadores comienza a cobrar vital importancia, ya que en esta operación se necesitan potentes dispositivos, capaces de generar la imagen de fondo y

reactualizarla cada 20 milisegundos (en el caso de la TV), para conseguir que la imagen de fondo aparezca como si la estuviera tomando la misma cámara que toma al personaje. Esto aplicado en cualquier movimiento de la cámara sobre el piso del estudio, panorámica, picado, movimiento del aro del zoom o ajuste de foco.

En términos espaciales, para mantener una coherencia en la perspectiva, el “área de acción” o espacio escénico del decorado virtual y el área de acción del estudio deben ser las mismas, conteniendo la misma cantidad de metros de desplazamiento de los actores. Esto se refiere por ejemplo, a que si el actor necesita moverse cuatro metros en dirección a la cámara, el estudio deberá tener en realidad esos cuatro metros de profundidad, dejando al menos un margen de no más de dos o tres metros entre el actor y la pantalla o pared azul, por razones obvias de iluminación. Por lo tanto el área necesaria siempre será mayor que el área de acción virtual.

Como he mencionado antes, la ilusión de que el personaje que está en primer plano y la imagen del fondo han sido tomados por la misma cámara, es necesario que el computador que genera la imagen de fondo conozca con precisión los movimientos que ejecuta la cámara

que toma al personaje en primer plano, para esto “cualquier movimiento o ajuste de la cámara real debe producir una respuesta equivalente en la cámara virtual” [68]. Teniendo esto en cuenta, los resultados esperados deberían ser:

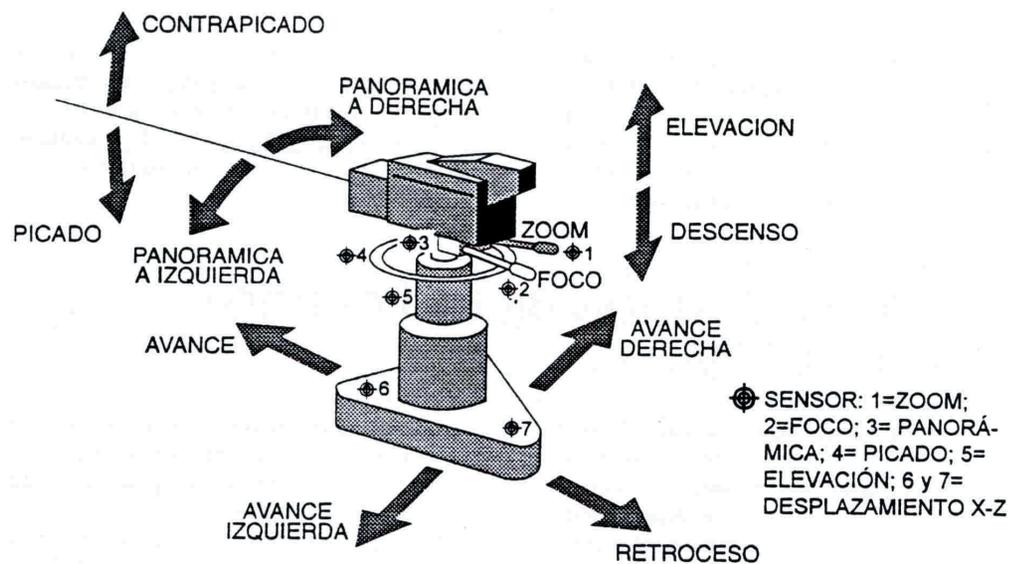
- A) Permitir cualquier movimiento de la cámara sobre la superficie de un estudio de gran tamaño.
- B) Trabajar con una gran variedad de monturas de cámara desde trípodes hasta sistemas de cámara computarizados, incluyendo la steadicam y la cámara al hombro.
- C) Medir la posición y orientación de la cámara con una precisión suficiente como para que los errores de desplazamiento introducidos sean mínimos en la colocación de los elementos reales o virtuales de la escena.
- D) No imponer limitaciones importantes en el contenido de la escena o el entorno del estudio.

Con respecto a la posición exacta de la cámara, se han desarrollado dos técnicas para tener los resultados necesarios, y que se desarrollan tanto en las direcciones X-Z, es decir desplazamientos sobre el suelo, como

en la dirección Y, referida a la elevación del pedestal, así como conocer en cada momento el posible movimiento sobre el pedestal como panorámica o picado, como también los ajustes del objetivo a través del foco y el zoom.

Una de estas técnicas utiliza sensores electrónicos que miden este tipo de movimientos, luego los datos proporcionados por los sensores, son multiplexados entre ellos y enviados al ordenador a través de un enlace llamado RS-422. Para ello es necesario que cada punto de giro, pedestal, cabeza de trípode o del objetivo disponga de un sensor propio. Este sistema es, al parecer, el mayormente aplicado, el que asegura que la cámara virtual contenida en el computador sea una réplica exacta de la cámara "real".

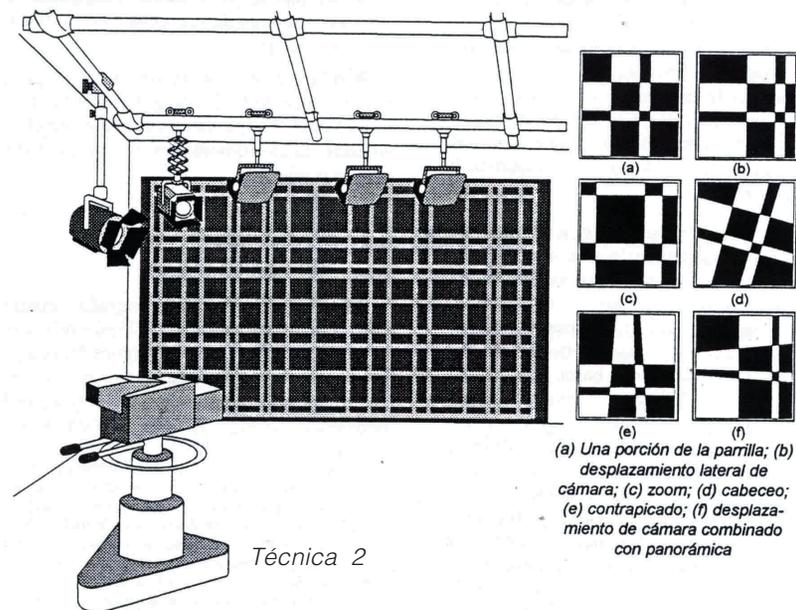
Otra técnica para el perfeccionamiento de este sistema fue la desarrollada por la empresa "Orad", la cual obtiene la información de las posiciones de cámara desde la propia imagen de fondo del croma-key, pintado a diferencia del anterior con dos colores, "azul-ultimate" de fondo, añadiendo a éste barras horizontales y verticales de color "super-azul-ultimate" cuyo soporte es un panel de PVC, teniendo esta especie de parrilla varios espaciados distintos para que la cámara reconozca en cada sección



Técnica 1

una figura distinta, así basta con que la cámara real tome dos cuadrados al azar para que el sistema conozca la ubicación y ajustes de cámara. Ésta tiene la ventaja de no utilizar sensores, con lo cual es posible la utilización de la cámara al hombro, puesto que existe mayor libertad de movimiento, situación que es más complicada en el sistema basado en sensores. Otra ventaja de este sistema es que permite realizar la incrustación de croma-key en la etapa

de postproducción. Sin embargo este tiene al parecer algunas dificultades en su aplicación. En principio no existe diferencia entre las variaciones de foco que efectúa la cámara real o cuando la cámara se mueve físicamente hacia delante o hacia atrás, pues se trata de un fondo plano. Para resolver este problema se ubica el panel de croma-key inclinado en dirección al tiro cámara (eje Z), añadiendo así una tercera dimensión al fondo de refe-



rencia. Pero quizás el problema más agudo que tiene, dice relación con las pocas posibilidades de utilización en grandes estudios. Sus condicionantes lo hacen practicable sólo en pequeños estudios y además es poco recomendable para transmisiones en vivo, puesto que el cálculo de posición y ajustes de cámara demoran mucho tiempo produciendo un desfase en la imagen muy notorio.

En términos de los costos existe, en la creación de escenarios virtuales, la relación directa entre la búsqueda de locaciones, construcción de decorados reales, transporte y montaje de sets., versus el equipamiento, personal, formación y puesta a punto del sistema operativo computacional. Estos pueden llegar a igualar, cuando no superan, a las técnicas convencionales.

Sus beneficios potenciales son:

- A) Capacidad de cambiar el decorado casi instantáneamente.
- B) Alterar el decorado en último minuto.
- C) Alterar las dimensiones del espacio físico.

Es importante hacer hincapié en su utilización por lo general vinculada con los programas y series de TV. Con respecto a los ahorros reales, este puede verse claramente en series de programas donde los decorados son utilizados más de una vez. En el ejercicio es también importante el trabajo en equipo muy cercano con el director de fotografía, especialmente si se trata de un escenario virtual, dónde el tipo de iluminación y los colores que se deben manejar son factores fundamentales para lograr un resultado óptimo. La iluminación de la misma repercute directamente en el resultado final, con lo cual se debe lograr siempre la misma calidad lumínica en los actores y objetos contenidos en el espacio real, como la que ha sido diseñada en la escenografía virtual.

Dos paradigmas importantes de trabajo en los programas de creación digital son: el estudio pictórico, cercano al trabajo de un artista gráfico, y el set virtual que conforma los programas de diseño en 3D. Dicho esto se podría asemejar el set virtual con el tradicional estudio de escultura y la visión de un arquitecto que utiliza igualmente, las tradicionales perspectivas a la hora de diseñar los espacios, como el gráfico se plantea paletas de color, tipos de brochas etc. Por tanto las herramientas del programa 3D permiten emular con cierta certeza el trabajo de un escultor, creando formas tridimensionales en el espacio. Ahora bien, si hasta ahora este medio nos permitía generar o tener varias perspectivas de un mismo espacio, sólo falta incorporar un tercer paradigma con dos elementos esenciales para convertir este espacio 3D en un espacio cinematográfico: La luz y la cámara.

“La escenografía virtual no es más que una sofisticación del efecto de croma-key” [69], optando cada fabricante por una solución distinta, lo que se traduce en la existencia de más de una aproximación a la hora de generar escenarios virtuales, los que pueden clasificarse bajos dos parámetros universales: La forma en que determinan la posición

y ajuste de la cámara y el tipo de escenario virtual que generan, pudiendo ser 2D o 3D.

En el primer caso, el escenario virtual se define como un simple mapa de bits de dos dimensiones espaciales X e Y, con lo cual el escenario virtual puede ser una simple fotografía en cualquier sistema gráfico, como puede ser también video en movimiento. En el caso del 3D, el escenario virtual es una arquitectura de polígonos y vectores, los que unidos son capaces de formar estructuras complejas, aún siendo los polígonos elementos planos, puesto que estas estructuras la realizan en las tres dimensiones X, Y y Z, dando como resultado mayor interactividad entre el actor y su entorno. Esta condición hace que la elaboración de los mismos sea infinitamente más costosa y complicada que una escenografía en 2D. Como ya sabemos, la potencia y flexibilidad de un sistema de escenografía virtual depende en gran medida de la capacidad del computador para crear una representación precisa de una estructura tridimensional, la cual se logra por lo general creando todas las superficies de las estructuras a través de polígonos, cuyo tamaño y posición necesitan ser recalculados cada 50 veces por segundo. Por otra parte, como la realidad no es perfecta, puesto que está llena de irregularidades y tex-

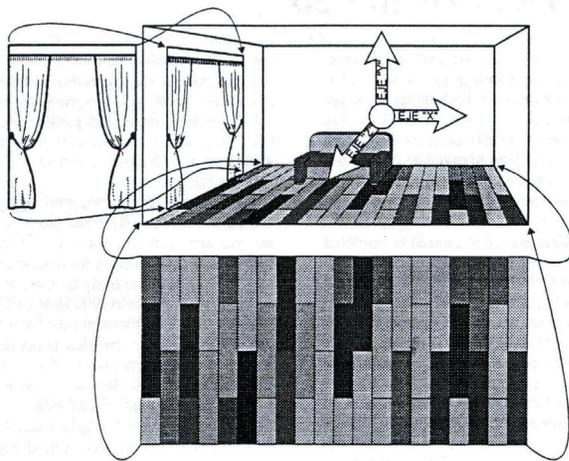
turas, el computador además debe proporcionar estos elementos para dar una sensación de realidad, para lo cual debe ser capaz de trasladar o mapear texturas predefinidas o creadas al efecto a cada una de las superficies, factores que se deben tener en cuenta en el balance de costos para la generación de los mismos.

Escenografía 2D:

Éstas se basan en el siguiente principio: cuando los movimientos de la cámara real se limitan a panorámica, picado, zoom y foco, excluyendo por tanto el desplazamiento sobre el suelo, la manipulación de la imagen virtual de fondo resulta muy similar a los efectos de distorsión geométrica proporcionados por un generador de efectos de video, puesto que los movimientos horizontales y verticales de la cabeza del trípode, se obtienen reposicionando y escalando la imagen lográndose el efecto de perspectiva mediante la distorsión trapezoidal.

Limitada la composición a estos movimientos, y si el tamaño y la posición relativa de los distintos elementos que conforman el escenario virtual se mantienen, es posible lograr el efecto deseado a partir de una única imagen

2D, puesto que el desplazamiento de la cámara necesariamente implica un cambio en la posición relativa de los elementos y en ese caso no bastaría con una única imagen 2D.



Las imágenes de fondo para estos sistemas son de tipo pixelazo, es decir constan de una simple parrilla de píxeles en ordenadas en filas y columnas. Se pueden también trabajar con imágenes de fondo de tipo vectorial, sin embargo nunca manipulando el eje Z, en caso de que exista. En todo caso no afectará el uso de imágenes pixeladas en este sistema puesto

que no hay que olvidar que todas las imágenes tomadas por cámara en directo o grabada son necesariamente bidimensionales. Lo que hace la cámara es un mapeo del mundo tridimensional y lo traduce en dos dimensiones. Con respecto al comportamiento de ésta frente a estos dos tipos de imagen, la variación en el zoom es notoria, puesto que el primer caso es posible cerrar zoom sin limitaciones debido que la imagen vectorial no está limitada por una cierta cantidad de píxeles, ya que son objetos matemáticos perfectamente escalables, situación similar que se produce al trabajar con los programas Autocad o Coreldraw.

Por último, una buena ventaja de este sistema es su utilización como entrada al mundo de la escenografía virtual, aprender y prepararse, para conocer el complejo mundo del “foto realismo en tiempo real”.

Escenarios 3D:

Los procesos para la realización de un escenario virtual con este sistema constan de varios etapas pasando por varios integrantes del equipo encargado de producirlo, partiendo por el escenógrafo, quien hace un proyecto de escenario

donde elige el movimiento de los animadores o personajes, los tiros de cámara a utilizar, a partir de los cuales, junto a los datos entregados por el diseñador, forma el storyboard. Después el operador 3D con planos a escala de la escenografía, levanta el escenario en el computador, iluminándolo con la ayuda del técnico que hará esta función durante la transmisión, tras la cual se graba el archivo del escenario virtual en el software para escenarios virtuales, que dicho sea de paso, existen varios actualmente. Los movimientos de cámara se hacen según la base de datos obtenidos, en este caso, por medio de sensores láser que el computador central entrega, donde recibe toda la información con respecto a las posiciones tanto de los personajes, como de los movimientos de cámara, a la vez.

Otro factor importante para que la incrustación de este escenario sea efectiva es la construcción de la “caja azul”, que es el conjunto de dos o tres paredes lisas más el suelo, pintados del color azul croma. Se utiliza, mayormente, la caja en forma de “L”, dos paredes y una esquina, luego está la formada por tres paredes en forma de “U”, la cual es más propicia para las panorámicas pues proporciona mayor espacio. En cualquiera de los dos casos, las esquinas y vértices entre paredes o paredes y suelo nunca

serán abruptas, formando curvas de radio no inferior a 50 o 60 cm. De esta forma se consigue una iluminación uniforme, logrando que los tiros de cámara tengan la libertad de pasearse por el escenario, incluyendo el suelo. Con respecto a la sensación de realidad, es importante que el sistema de incrustación recoja las sombras arrojadas sobre el suelo por el actor y los elementos reales de la ambientación, considerando además un espacio suficiente, esto es unos dos metros de profundidad adicionales de esta caja, para evitar las sombras curvas que se pueden producir por la proximidad de los actores y elementos al fondo.

Para que funcione un programa con un escenario virtual en tiempo real, se deben unir tres factores fundamentales para formar las imágenes que, por ejemplo se mostrarán por televisión. Estos son: imágenes gráficas creadas por computador, que conforma el escenario virtual, cámaras del estudio acondicionadas para tal efecto, y un personaje o animador del programa. Al fusionar imágenes gráficas y cámaras del estudio en un mismo punto de vista, coincidiendo además con los cambios de perspectiva de las imágenes, en resumen, como hemos visto ya en el sistema 2D, los dos tipos de cámara, virtual y real, deben utilizar igual

enquadre para mostrar la escena. El animador o personaje deberá tener conocimiento de ese espacio virtual para tener una correspondencia de los movimientos que realice en el espacio escénico, ayudado por monitores donde aparecerá la imagen acoplada. La utilización de este sistema sólo tiene sentido cuando se requiere movimiento en el cuadro o escena, o el contenido de un programa obliga a mover la cámara en vivo, puesto que de no ser necesario el movimiento, una imagen construida en 2D será indistinguible de la realidad tridimensional.

Sabemos ya que para generar imágenes 3D se necesita recurrir a los computadores más potentes del mercado. Uno de los computadores más utilizados es el SGI- Onys, Onyx II, y el O2, estos últimos en existencia en Televisión Nacional de Chile y utilizados por primera vez en 1997 cuando se transmitieron en vivo las Elecciones Parlamentarias, durante más de 15 horas. Esta tecnología está, por supuesto, absolutamente ligada a los distintos softwares o programas de animación 3D desarrollados en el mercado, los que en conjunto con los potentes computadores hacen que estos sistemas sean posibles.

Estos sistemas nos permiten crear las imágenes simuladas en tres dimensiones, simulando

muchas veces el "realismo fotográfico". Al crear los modelos, se puede manipular la cámara y también los objetos y las luces, pudiendo ser iluminación suave o dura. Además se puede escoger el efecto de distancia focal del lente para crear diferentes perspectivas de la escena.

En la memoria del computador, los objetos tridimensionales son formas completas, que pueden ser rotados y vistos desde cualquier ángulo. Esto es lo que se conoce como realidad virtual, parecida a las imágenes VRML de Internet y juegos de video. En esas aplicaciones de tiempo real, los objetos se forman por un conjunto de polígonos; los cambios en la definición gráfica se especifican por diagramas de animación; estos indican al sistema cuál es la definición gráfica que hay que usar en cada momento y estará compuesto por una o varias secuencias de animación.

La dificultad se encuentra en los polígonos. Aunque el número de polígonos que pueden ser "renderizados" (procesados) en tiempo real depende del tipo, texturado, mapeado, etc. y en general se puede dar una cifra límite de unos 25.000 por imagen. Esto en relación a la capacidad de los computadores diseñados.

“Por ejemplo, no tiene sentido diseñar un decorado majestuoso, que contenga una enormidad de complicadas “partículas algorítmicas”, capaces de calcular la caída del agua en una cascada; el Onyx simplemente no será capaz de calcular un campo en 20 milisegundos. Igualmente un decorado que contenga dos millones de polígonos no podrá ser enderezado en tiempo real” [70].

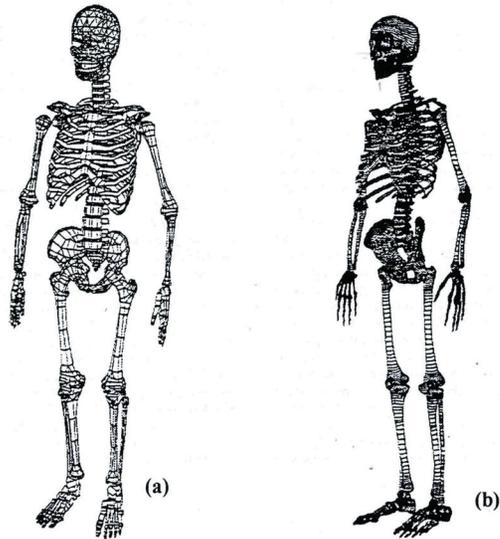


Figura 8. Modelos 3D de esqueletos humanos: (a) 8.979 polígonos; (b) 131.175 polígonos [Viewpoint 1992].

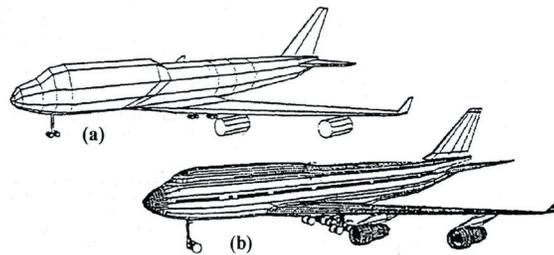


Figura 7. En (a) un Boeing 747-400 «construido» con 406 polígonos y 520 vértices. En (b) el mismo avión con 11.199 polígonos y 11.837 vértices.

Frecuentemente, los distintos objetos de una escena se construyen en distintas capas en la memoria del computador, pudiendo ser movido cada uno independientemente y a diferentes velocidades, así como lo que se vería por cámara con elementos en movimiento a distintas distancias del lente. Para crear estos objetos se modela una maqueta electrónica llamada “Wire-frame” o estructura de alambre; después se rellena con materiales y texturas creadas en el computador; finalmente se introducen variables como texturas, colores ángulos de cámara, distancia focal simulada, iluminación, etc. Luego en el proceso de rendering, el computador arma o completa las imágenes de maqueta según las variables programadas y si hay movimiento en la escena, se calculan las variacio-

nes entre cuadros. El tiempo en completar esta operación va a depender, según la cantidad de pixeles que deban ser calculados y como ya mencioné, de la capacidad que tenga el computador. Uno de los softwares especializados en este tipo de realizaciones es el creado por la compañía RT-SET, de nombre “Laurus”.

Con este sistema se puede incorporar a las dos capas obtenidas, mencionadas con anterioridad, una tercera capa, la cual corresponde a un objetivo visual obstructor y está ubicada más al frente de la imagen. Este objetivo virtual se pone sobre el personaje, para dar una sensación de mayor integración de él con el mundo virtual, como si estuviese dentro. También se puede aplicar frente a un objeto real. Se le puede asignar una trayectoria de movimiento, darle un tipo de curva, pudiendo mientras rotar, cambiar de velocidad o escala, zoom o punto de vista.

Otra de las posibilidades que aporta este sistema son los efectos de sonido, parte del espacio cinematográfico, donde se asocian a este mundo, activándose en relación a alguna animación o efecto que ocurra en la escena. Posee una cámara virtual que atraviesa el escenario virtual 3D, tomando vistas de lugares imposibles para las cámaras reales, y estas

imágenes pueden fusionarse con ellas, por medio de fundidos suaves o cortes directos.

En definitiva, este software crea el escenario virtual procesando los puntos de vista y perspectivas requeridas por el diseñador. También crea las texturas y realiza los efectos visuales especiales. Este sistema utiliza el computador Onyx2 - Infinite Reality, ofreciendo un poderoso Estudio Virtual, gran velocidad de generación de polígonos y relleno de texturas, entrada y salida de video, alisado de imagen y características usadas para mostrar conjuntos imaginarios realistas y grandiosos, incluyendo sombras y efectos de iluminación con gran capacidad de campo visual.

En resumen, siempre el tema de la virtualidad ha estado presente incluso desde este el punto de vista de los efectos o espacios efectistas, que sin duda tienen una constante exigencia puesto que el desarrollo de las nuevas tecnologías va a pasos muy acelerados y esto afecta sin duda en el imaginario de las sociedades que van mutando con la misma aceleración, poniendo en cuestionamiento la real utilización de estas técnicas en el relato cinematográfico.

Muchos postulan que la incorporación de estas tecnologías representa un aporte en el que hacer cinematográfico, bien desde la libertad que sugiere desarrollar una historia en escenarios virtuales, bien en los bajos costes que estos implican.

Para diseñar un estudio o escenario virtual, se debe tener una idea clara de lo que se requiere, condición que no varía en nada con respecto al diseño de escenarios corpóreos, en cuanto al proceso creativo en la concepción plástica que debe existir en todo trabajo que se desprenda de un texto, específicamente en este caso, cinematográfico. Es fundamental en el proceso del diseño de la producción visual, tener en cuenta todas las variables que implica la construcción de un escenario, cualquiera sea el caso, necesariamente pensando en el trabajo de cámara con el que se van a concebir las imágenes, puesto que como ya lo he mencionado, es desde el guión técnico de donde se desprende la visualidad o espacio cinematográfico requerido, el que va a dar las características de particularidad a cada pieza audiovisual o cinematográfica

3.9.4 Aplicación de escenarios virtuales en el cine

Como vimos, las técnicas existen, la creatividad también, lo interesante es observar cómo los puntos de vista sobre el ejercicio cinematográfico y las necesidades que de éste surgen, hacen que la utilización de las nuevas tecnologías sea desde un “medio” para la narración hasta un “fin” en sí misma.

Existe un aspecto muy significativo en los productos cinematográficos facturados con tecnologías digitales que dice relación con la generación de unos mecanismos de creación y postproducción de imagen absolutamente fascinantes, tratándose al parecer de sutiles habilidades que ponen en jaque la construcción del relato clásico. Desde el punto de vista del espacio cinematográfico, estas nuevas tecnologías sin duda provocan formalmente un cambio de paradigma importantísimo, modificando principalmente la percepción espacio-temporal, fruto también de la moderna publicidad y las técnicas de video clip. Rápidos y azarosos movimientos de cámara, brillantes efectos temporales como ralentizaciones, aceleraciones y congelados, que actúan como elementos tradicionalmente considerados espaciales. Por otra parte la

alteración de los colores, los cuales saturados en exceso construyen sin duda espacios irreales, recreando espacios tridimensionales virtuales que nunca han existido, ni existirán, dan cuenta de la presencia constante del autor sobre la obra.

Según Francesco Casetti, el filme construye a su espectador, el filme da sitio al espectador y el filme hace seguir un trayecto al espectador, articulando un discurso que analiza más el texto cinematográfico en sí, que los resultados de la percepción que éste genera. Éste plantea, desde el ámbito disciplinario delineado a partir de la semiótica y la psicología pragmática: “En efecto, el preguntarse de qué manera el filme dibuja a su propio espectador, fundamenta la presencia del mismo, organiza su acción - en una palabra, de que manera dice tú-, significa resaltar precisamente lo que interesa a la pragmática, es decir las relaciones entre texto y contexto: descubrir en qué cuadro se inscribe el primero, para qué destino se piensa, qué condiciones ponen para su propio uso, qué ejercicios permite, etc.” [71]. Casetti considera otro punto de partida de la exploración del espectador, anulando psicologías previas y proyecciones - identificaciones “ingenuas”. Considera que el gesto que da vida al filme, es el momento en que se convierten las “virtualida-

des en realizaciones concretas, por lo que todo análisis que convenga al espectador debe iniciarse en el momento en que el filme toma consistencia real” [72], cuando éste se abra a los ojos de quienes van a recorrer las imágenes.

Al recoger estas opiniones se puede deducir entonces que las nuevas tecnologías digitales acentúan la presencia de la huella enunciativa, la que impide al espectador introducirse “naturalmente” en la lectura, puesto que la postproducción, como fenómeno recopilatorio en el trazado de mundos virtuales, genera códigos formales que alejan la articulación del relato de la mirada natural del observador ideal, ya que, al margen de las apariencias estéticas, sus diferencias técnicas alteran las posiciones de los elementos estructurales de la representación. Esto ocurre cuando el espectador se hace preguntas como ¿por qué ralentiza la imagen sobre el primer plano de un personaje?, o ¿cómo ese espacio de generación virtual aparece en la imagen con presencia real? La incidencia de estos recursos podría entonces elevar al “espectador digital” a un potencial “espectador analítico”, pues lo obliga a reparar en la propia materialidad objetiva de la imagen, a articular una mirada respetuosa que guarda cierta distancia con respecto a la imagen creada, superando la actividad

sensorial y emotiva, accediendo a la posibilidad de ponerse en el estadio de las ideas, que al parecer, es el lugar donde se encuentra el verdadero sentido de la imagen cinematográfica.

Me referiré, como ejemplo de lo citado, a la película “Matrix” (1999), de los hermanos Larry y Andy Wachoswki, en paralelo a “Blade Runner” (1982), Ridley Scott.

“Matrix” nos recuerda la verdadera naturaleza de la imagen digital formalmente hablando, una incesante cadena de números, que es interpretada por uno de los tripulantes de la nave, traduciéndola en imágenes familiares a nuestro imaginario cercano, una calle, una mujer bella. Es así que en esta película podemos observar como particularidad una verdadera confusión entre el mundo real y el virtual, desde una brillante realización formal que responde en esencia a ese concepto de virtualidad. En esta ficción existe un espacio “real”, el del entorno de las máquinas y otro virtual, generado por “Matrix”, La Matriz. En el primero no tienen cabida los seres vivos más que como meros instrumentos para generar energía, y en el segundo es donde éstos viven sus experiencias imaginarias. Se trata por tanto de un entorno generado de forma ilusoria, al que responden estos seres

sin que haya duda de la veracidad de lo real. En el límite entre ambos espacios se encuentran los personajes procedentes de la única colonia existente bajo tierra, quienes viajan en esta nave, entrando y saliendo de estos dos mundos, a la espera del “elegido” quien podrá superar esta dicotomía entre realidad y virtualidad.

En el espacio del mundo real podemos identificar una total desfamiliarización, aludiendo al referente que en su tiempo recurrió Ridley Scott en la gloriosa película “Blade Runner”, el cual nos muestra la construcción de un mundo donde asistimos no a un futuro, sino que a una consecuencia del presente, visión esclarecedora del mundo que nos ha tocado vivir en la postmodernidad, apoyando esta idea mediante la utilización de un esquema estructural aparentemente caótico. A pesar de hacer uso de un esquema relativamente clásico basado en el cine negro de los años 40, lo convierte en un punto de referencia para toda una serie de películas discursivas que se etiquetan como “ciencia ficción”. En “Matrix” podemos observar una visión apocalíptica del mundo real.

El mundo virtual en “Blade Runner” dice relación con el proceso de deriva producido en la postmodernidad generando múltiples experien-

cias de virtualidad; por ejemplo en este mundo recreado ya no es posible distinguir animales reales de los virtuales, lo mismo pasa con los humanos, debido a la existencia de los “replicantes” (androides), quienes se nos muestran como miradas solidificadas de los humanos, seres que están al otro lado del espejo. Con respecto a esto existe plena concordancia con los elementos que representan la virtualidad de estos mundos, todos los elementos que tienen relación con entornos de duplicación. En el caso de “Blade Runner” encontramos ojos, pantallas, ventanas, marcos. En “Matrix” encontramos espejos, retrovisores, lentes oscuros.

Otra particularidad que podemos observar en “Matrix”, con respecto al mundo generado por las máquinas tiene relación con la total familiarización del entorno y elementos urbanos que se radican en 1999, encontrando elementos iconográficos que combinan presente y futuro, al igual que en “Blade Runner”, sólo que en este filme los elementos urbanos tienen vestigios del pasado, como condición del su discurso narrativo. Sin duda alguna lo que une fuertemente a estas dos producciones es la mirada crítica que tiene cada cual de la sociedad y su pérdida de identidad.

En el caso de “Matrix”, la generación de estos escenarios virtuales y la utilización de la tecnología, con sus programas de cámaras virtuales (la cámara en 360° utilizada en la pelea de Neo con uno de los “vigilantes”, el efecto de las ralentización de las balas), nos instan como espectadores a tener una mirada escéptica con respecto a este mundo, que en apariencia es como el que podríamos observar en el cotidiano, pero suponiendo un espacio-temporal absolutamente ajeno, puesto que entre estos dos mundos esa relación es distinta en ambos entornos. Los seres reales una vez inmersos en el espacio virtual no se rigen por la sucesión de linealidad y transitividad de éste, puesto que poseen mecanismos de captación múltiple y pueden reaccionar con extrema rapidez ante acontecimientos adversos. Esto formalmente cumple con la esencia de esa virtualidad mediante desplazamientos de cámara que simulan constantemente la evolución de los juegos de computadores 3D, llevando esto un sacrificio expresivo en pos de la espectacularidad, puesto que al parecer la intención última del filme es la manifiesta utilización de efectos especiales, soporte esencial del filme, que en ningún caso utiliza esta técnica para “imitar” la realidad. Estos factores apuntan claramente al cuestionamiento del tema de la identidad, a partir de

sabernos seres potencialmente globalizables, cuestión que se pone de manifiesto en “Blade Runner”, que no genera un universo imaginario sino que da continuidad al actual partiendo de los elementos conocidos y que forman parte del proceso de globalización, tomando temas como el desastre ecológico, la violencia, la masificación, caos urbanístico, inmigración, etc. Estas características las podemos observar claramente en los espacio cinematográficos que se nos plantean en este film. Generalmente vemos el relato contado en planos medios o cerrados, atiborrados de información, lo que nos lleva inmediatamente a la sensación de claustrofobia. El espacio en “Matrix”, está regido por el punto de conexión entre los dos universos, quedando fijado por la secuencia en que se duplica el espacio-tiempo. Desde el punto de vista de los universos habitados, lo que hay es una retroacción temporal que deja a uno de ellos, el real, en el mismo tiempo, mientras lo duplica en el otro, el virtual, en consecuencia, el cambio de decorado se produce de manera inmediata.

Sin duda existe una evolución del modelo de representación fílmica. Influenciada como mencioné por las experiencias televisivas y de marketing publicitario, hasta consolidar una serie de mecanismos ligados a la acción o de cualquier

tipo de catálisis, puesto que al parecer el cine dominante de hoy parece buscar el efecto más espectacular, negando al público en ocasiones el proceso de identificación espectral. El barroquismo de los planos y la aceleración de las acciones producen efectos de extrañamiento e imposibilitan la transparencia que por lo general tiene lugar en el proceso de montaje, no siendo capaz de generarse en el de la enunciación.

En Chile, tan sólo algunas producciones han contado con estos sistemas y herramientas en pleno. Entre ellas hay dos películas, aún sin estrenar, “Santos” de Nicolás López y “Chile Puede” de Ricardo Larraín, en las que se realizaron escenarios virtuales. Merece la pena entonces analizar en su momento cuál fue la búsqueda al tomar la decisión de incorporar estas tecnologías. En el caso de “Machuca”, (Andrés Wood, 2005), se utilizaron efectos digitales para reproducir el paso de los aviones que bombardearon La Moneda en 1973, mediante el proceso de escaneado 2K, del material fílmico compuesto con imágenes creadas en computador. Además, se retocaron algunas imágenes para recrear o poner en contexto, algunos exteriores. En este caso, la técnica ayuda al filme a conseguir esas imágenes que, sin la tecnología, sería casi imposible de recrear, como por ejemplo las poblacio-

nes en el barrio alto, que actualmente no tienen el aspecto de la época, y las marchas multitudinarias, que hubieran elevado los costos de producción por el número de extras necesarios.

Notas

- [1] "Introducción a la mística del cine" Elie Faure
- [2] Artículo "El cine arte del espacio" Revue du cinema n° 14, de Maurice Shérer.
- [3] "El lenguaje del cine" Marcel Martín, 2002 editorial Gedisa, Barcelona. Págs. 208-209
- [4] "El lenguaje del cine" Marcel Martín, pág.210
- [5] idem pág. 212
- [6] idem pág.212
- [7] idem pág.212
- [8] idem pág.213
- [9] "La escenografía cinematográfica" B. Bandini y G. Viazzi pág. 10
- [10] "B. Bandini y G. Viazzi" pág. 11
- [11] "B. Bandini y G. Viazzi" Prólogo de Alfonso de Lucas, pág. 14
- [12] "idem" Prólogo de A. De Lucas, pág. 14
- [13] "idem" Prólogo de A. de Lucas, pág.15
- [14] "idem" Prólogo idem pag. 15
- [15] "idem" Prólogo idem pag. 16
- [16] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág 25
- [17] "idem", B. Bandini y G. Viazzi, pág. 32
- [18] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 36
- [19] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 38
- [20] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 39
- [21] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 39
- [22] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 43
- [23] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 44
- [24] "Saber ver el cine" Antonio Costa, pág. 216
- [25] "idem" A. Costa, pág. 219
- [26] "idem" A. Costa, pág. 219
- [27] Crítico español, autor de, entre otros, "La arquitectura en el cine: Hollywood, la edad de oro"
- [28] "La escenografía cinematográfica" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 46
- [29] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 50
- [30] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 51
- [31] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág 52
- [32] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág 52
- [33] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 56
- [34] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 57
- [35] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 57
- [36] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 57
- [37] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 58
- [38] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 58, a modo de cita de los autores a G. Gogni
- [39] "idem" B. Bandini y G. Viazzi, pág. 64
- [40] Ed. Trama. Madrid. 2006

- [41] "idem" B. Bandinni y G. Viazzi, pág. 90
- [42] "Nuevas narraciones extraordinarias", Edgard Allan Poe. Ed. AGEBE, 2004.
- [43] "Idem" B. Bandinni y G. Viazzi, pág.91
- [44] "idem" B. Bandinni y G. Viazzi, pág.92
- [45] "idem" B. Bandinni y G. Viazzi, pág. 102
- [46] "Historia del cine" Roman Gubern, pág 145
- [47] "idem" Roman Gubern, pág. 145
- [48] "idem" Roman Gubern, pág. 166
- [49] "idem" B. Bandinni y G. Viazzi, pág. 103
- [50] Revista "Estudios cinematográficos" del Centro de estudios cinematográficos de México año 5, nº 16, mayo-julio 1999, artículo "El decorado en el cine" extractos del libro "Le décor de film", León Barsacq, traducción de Miguel Bustos García
- [51] "idem" revista "Estudios cinematográficos", traducción de Miguel Bustos García, pág. 11
- [52] Gran decorador Norteamericano. , Director de Arte de
- "Lo que el viento se llevó" y precursor en la denominación hoy conocida como "productor designer", Hollywood, 1939
- [53] Idem revista " Estudios Cinematográficos", artículo "Set theory and set as Denotation", de la colección "Sets in motion", Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey 1995 pág. 31-35, traducción Miguel Bustos García, pág.21-30
- [54] Idem revista " Estudios Cinematográficos", traducción de Miguel Bustos García, pág.21-30
- [55] Idem, pág, 21
- [56] Idem, pág. 22
- [57] Idem, pág. 22
- [58] Idem, pág. 23
- [59] "El texto cinematográfico: entre el escenario y el punto de vista" Asunción Blanco de La Lama
- [60] "Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces" Autor: Roland Barthes. Ed: Paidós comunicación 1982, pág. 13
- [61] Idem 1
- [62] "Literatura y cine" autor C. Peña Ardid. Ed: Cátedra, Madrid 1999, prólogo Carlos Mainer.
- [63] Idem. "El texto cinematográfico"
- [64] "Efectos especiales. De King Kong a La Guerra de las Galaxias" Autores: Javier y Miguel Juan Payán. Ed: Digital , Madrid, 2001. pág.16
- [65] Idem, "Efectos especiales" pág: 33
- [66] Idem "Efectos especiales", pág:117
- [67] "Ivan Edward Sutherland (1938) considerado por muchos ser el creador de los gráficos de la computadora. Comenzando con su tesis de doctorado, Sketchpad o bloc de bocetos, Sutherland ha contribuido con numerosas ideas al estudio de los gráficos de la computadora y de la interacción de la computadora. Ivan introdujo conceptos tales como el modelado tridimensional de la computadora, simulaciones visuales, diseño automatizado (CAD) y realidad virtual."
- [68] "Escenografía virtual" Emilio Pareja Carrascal. Ed: Instituto oficial de radio y televisión IORTV, Madrid, 1998, pág: 7
- [69] "Escenografía virtual" Emilio Pareja Carrascal. Ed: Instituto oficial de radio y televisión IORTV, Madrid, 1998, pág: 7

[70] "Escenografía virtual" idem. Pág 18

[71] "El film y su espectador", Francesco Casetti.
Ed. Cátedra, Madrid 1989, pág. 174

[72] Idem "El film y su espectador" Pág. 174

Cap. 4.- ANÁLISIS CINEMATROGRÁFICO

4.1 Los formatos en el cine

A modo de anexo, he considerado necesario explicar la influencia del formato cinematográfico en la composición del espacio. Puesto que ya quedó claro que el espacio cinematográfico se construye a partir del encuadre, es fundamental destacar que las proporciones y forma de éste han variado y evolucionado a lo largo de la historia del cine, a partir de la evolución de los formatos de película utilizados. Dominique Villain aclara: “En el cine, el encuadre está limitado por el cuadro que constituye la ventana del aparato de filmación, al que le corresponden, en principio, el encuadre de la imagen fílmica y el de la pantalla de proyección.” [1]

Si bien el formato de la película no condiciona necesariamente el formato de la imagen, conviene hacer una revisión de los distintos formatos y sus características, que han desfilado por las cámaras de los cineastas en este siglo de historia. Si consideramos la longitud (el ancho) del negativo, podemos clasificar los formatos en: 8mm, 9.5mm, 16mm, 35mm y 70 mm. “Las dimensiones de la imagen”, explica Villain, “se caracterizan por la huella impresa hasta los límites de la ventana de la cámara.” [2]. Esto se expresa en la relación entre la altura y la lon-

gitud de la imagen (Formato = L/A), como por ejemplo, el formato 1,33 de la película muda. A medida que el cine ha ido necesitando vistas más panorámicas para poder construir espacios más espectaculares (como es el caso de los westerns), ha ido modificando el encuadre hacia un rectángulo más ancho. De esta forma, todos los formatos que no estén comprendidos entre 1,30 y 1,37, se consideran panorámicos.

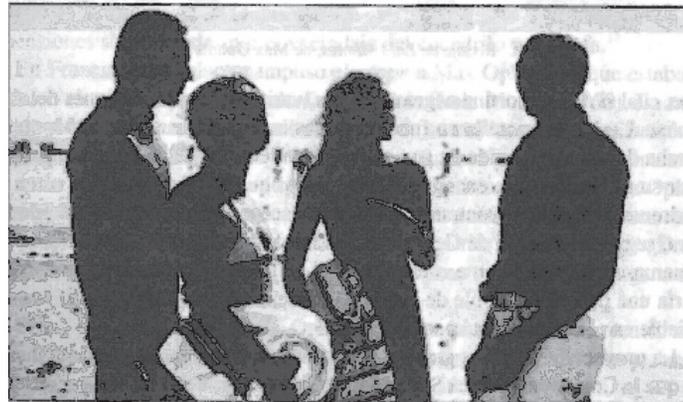
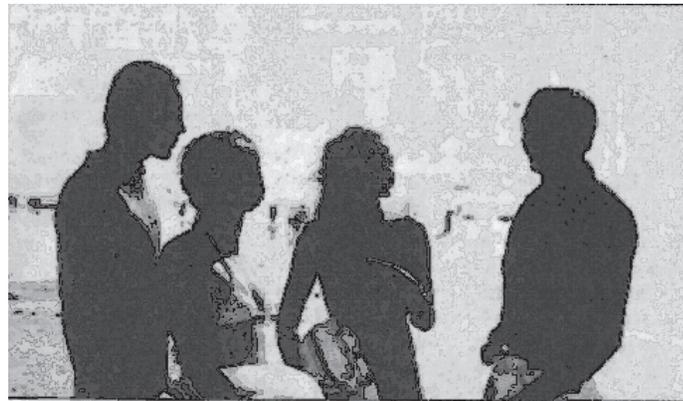
Al agregar la banda de sonido óptico al negativo, (esta banda se ubica en el costado, junto a las perforaciones), hubo que modificar toda la tecnología para imprimir el rectángulo en el celuloide de forma descentrada. El negativo puede ser utilizado en forma vertical u horizontal, como es el caso del sistema Vistavisión, probado en la película “Vértigo” (Alfred Hitchcock, 1958), permitiendo tener más longitud en el material filmado, sin perder la relación de tamaño de la impresión. Esto es determinante si consideramos el factor de la ampliación necesaria para la proyección, que implica multiplicar hasta 150.000 veces el tamaño original de la imagen, en una sala de proporciones estándar. Entonces es evidente que, cuanto mayor es el formato de la película utilizada, menos calidad pierde en la ampliación de proyección. También se puede, utilizando medios ópticos, comprimir

la imagen en su longitud de filmación, a través de un lente anamórfico que permite que la imagen quepa en un rectángulo de superficie normal, para luego ser descomprimida durante la proyección, obteniendo un rectángulo de longitud superior. Esto se denomina procedimientos en anamorfosis o en “scope”. Todo esto es determinante para las leyes de composición clásicas. No resulta lo mismo componer sobre un cuadrado, como los formatos de cine clásicos, que presentan dos fuerzas (verticales) en oposición, que componer dentro de un rectángulo donde se puede aplicar la ley de los tres tercios.

Al aparecer la televisión, se incorpora la posibilidad de la exhibición de las películas por esta pantalla, cuyas proporciones presentan una relación de 1,37. Esta condicionante comercial hace que la industria trate de estandarizar, a pesar del gusto de los realizadores, las filmaciones en el formato 1,33, de forma que las películas no sufran “amputaciones” dimensionales en la proyección. Una película filmada en 1,66 sufre la mutilación de los bordes laterales en la televisión. Esto ha condicionado a los camarógrafos, que encuadran calculando las posibles mutilaciones, evitando, por ejemplo, situar personajes a borde de cuadro. Para los formatos alargados, existen dos posibilidades para su

proyección en televisión: alinear los bordes laterales de la película con la pantalla televisiva, lo que implica una pérdida de señal (negro), sobre y bajo la película exhibida. O exhibir la película en "full screen", (pantalla completa), es decir, alineando los bordes superiores e inferior de la imagen con la pantalla televisiva, comprometiéndose entonces los bordes laterales.

Actualmente, las proporciones más utilizadas en el cine son 1,85 y 2,35, este último correspondiente al formato 70mm, o al 35mm filmado con lente anamórfico. Así se prefieren los formatos más alargados para la composición del encuadre, para ganar en espectacularidad de la imagen. En el caso del cine digital, es decir, del cine resultante de la grabación en video digital para su posterior conversión en material óptico, las normas de proyección no varían, sin embargo en la captación de las imágenes, las cámaras ofrecen distintas alternativas de encuadre, así como en los procedimientos de post producción de la imagen digital, se pueden aplicar distintas máscaras o ventanillas, con diversas relaciones de proporción.



Pauline en la playa, de Eric Rohmer: la misma imagen proyectada en 1,33 y en 1,66

4.2 Análisis de largometrajes chilenos entre 1940-2000

“El Diamante del Maharajá”

Roberto de Ribón, 1946

35mm. B/N, 90 minutos.

Argumento:

La historia trata de un joyero argentino que, embelesado por las artes de un fakir, pierde el barco de regreso al país quedándose a vivir en el lugar. Su vida cotidiana se ve interrumpida cuando se ve involucrado en salvar la historia de amor de un amigo cercano, quien pierde la posibilidad de casarse con su novia al ser ésta elegida de entre las mujeres de la ciudad para formar parte del harén del Príncipe. Paralelamente llega al lugar un Maharajá de visita en el lugar para celebrar el cumpleaños del príncipe. De regalo le ofrece su diamante, que posee el poder de dar buena salud a quien lo lleve consigo. Para su entrega le encarga al joyero hacer un trabajo de engarce y en un accidente, éste termina tragándose el diamante, situación que lo convierte en el envase del regalo, pasando a transformarse en un prisionero de la corte del príncipe. Los privilegios que obtiene el joyero gracias a esta situación lo embelezan al punto

de olvidar su origen sus amigos y la mujer a la que ama, la enfermera del lugar. En el momento que se descubre que la piedra original no se encuentra en su vientre, este despojado de sus privilegios debe enfrentar el rechazo de su gente. Arrepentido, toma la decisión de irse del lugar, coincidiendo por azar, con la mujer amada en el barco de regreso y además descubriendo a última hora que el diamante que se ha tragado es el original, lo que posibilitará el futuro de ambos. Esta fue una de las películas más caras y exitosas de Chile, dirigida por el español exiliado Roberto Ribón. Es una muy curiosa producción, con ambientes del Lejano Oriente contruidos en los estudios de Chile Films, que sólo podría imaginar un cineasta proveniente de España, que pasa por Italia y Argentina antes de llegar a Chile, y que cuenta con una gran cantidad de maquetas a escala, técnica aún utilizada en otras cinematografías en el mundo.

Recursos espaciales en la puesta en cámara:

El tratamiento de cámara es bastante regular. Por lo general utiliza una escala de planos muy clásica que representa el tipo de producción, una comedia de situaciones bastante regular. Sin embargo en la secuencia del baile de las mujeres del harén, la cámara despliega una

agilidad acorde con la danza. Se utilizan panorámicas que describen los espacios contruidos para ambientar la narración, como también grandes planos generales, que ayudan a mostrar la inmensidad en el caso del palacio del príncipe, apoyando la idea de la imagen del “centro del poder”. Los primeros planos son utilizados sólo para denotar las emociones sin pretender profundizar en éstas.

Trabajo en el espacio cinematográfico:

El plano introductorio nos contextualiza el relato en plano medio fijo, armando el espacio a través de una maqueta a escala de lo que sería una ciudad en medio del desierto, situado a la distancia, planteando, como parámetro de la perspectiva, el cruce de una mujer en primer plano. La verosimilitud no se consigue, puesto que la malograda iluminación de la maqueta evidencia el efecto visual. El espacio de la ciudad está planteado en cuatro instancias reconocibles: calle, joyería, café y consultorio de la cruz roja, las que iluminadas debidamente, ayudan a generar la sensación de estar en el Lejano Oriente, tomando en cuenta que al ser decorados los interiores y exteriores, el tratamiento espacial en la construcción de los planos se vuelve más complejo. En este

caso, se logra por medio de planos generales contextualizar lo suficiente, y por medio de planos medios generar la atmósfera necesaria. La joyería es mostrada en planos medios, generando espacios atiborrados, donde a pesar de no ver directamente determinados objetos en los planos, siempre son insinuados a través de la proyección de las sombras de éstos en las paredes del lugar. Otra característica interesante son las alturas que se manejan. Estos espacios son más comprimidos, contando con la sensación de tener un techo bajo, describiendo en planos medios los interiores, que por lo general están llenos de gente. En contraste, el espacio del palacio es mucho más amplio, mostrado en grandes planos generales, que ayudan a mostrar la magnificencia del lugar. La dimensión es apoyada por el uso de grandes esculturas que, en comparación con la escala humana, se ven gigantescas, (los elefantes guardando la entrada al salón). En el palacio destaca el trabajo en la creación de los aposentos de las esposas del príncipe, que son mostrados con un elegante travelling hacia atrás en plano general corto, donde vemos incorporarse al cuadro, a medida que la cámara retrocede, las mujeres que habitan ese espacio, apoyando, con velos en movimiento, que cada cierto tramo

se cruzan delante del lente, aportando a la sensualidad y el misterio que arroja el lugar, para terminar en un plano medio contra un pilar, de la novia raptada por el príncipe, absolutamente ajena a la sensualidad que se vive en el lugar. En la escena del baile de las mujeres se rompe la estabilidad de la cámara con la utilización de una grúa, que recorre el espacio del baile que éstas ofrecen al príncipe, utilizando tanto planos generales, como planos medios cortos, hasta primeros planos de la joven raptada y su amigo disfrazado de mujer. En la secuencia de escape de la pareja se muestra un espacio laberíntico y oscuro en un plano medio que nos describe el recorrido de estos tres personajes en medio de este lugar pequeño y secreto. En la escena final, vemos el barco en un gran plano general frontal, al parecer filmado en el puerto de Valparaíso, (en el plano vemos de fondo los cerros), pasando luego a describir el espacio en un plano medio del protagonista y su mujer, volviendo a un plano general picado desde el barco hacia el muelle y un plano general contrapicado desde el muelle hacia el barco, estableciendo dos espacios opuestos que refuerzan la idea final de vencedores y vencidos.

“Tres Miradas a la Calle”
Naum Kramarenko, 1957
35mm. B/N, 90 minutos.

Argumento:

En la ciudad de Santiago de los años cincuenta, existen una infinidad de formas de vida, en las que se pueden encontrar historias particulares. Esta película está compuesta por tres historias urbanas que tratan de reflejar la forma de vida de los chilenos de esa época. El primer relato cuenta la vida de María, una joven marginal, despreciada por su padrastro y obligada a buscarse la vida fuera de casa. Al descubrir que estaba embarazada, con mucha ilusión acude a contarle a su actual pareja, quien la rechaza inmediatamente. Sola frente al mundo decide ir a contarle a su madre, que vive una vida de esclavitud junto que al hombre por el que había optado. La madre de María, al conocer su situación, decide apoyarla y abandona su hogar junto a su hijo pequeño, sin tener muy claro hacia donde irán, pero convencida de que saldrán adelante.

El segundo relato trata de un hombre, aparentemente una buena persona, que busca entre los habitantes de ciudad compartir su amor por el cine, invitando a la gente a visionar una pe-

lícula realizada por él mismo en su último viaje a Arica, en ese entonces puerto con gran movimiento comercial. Al mostrar la película a estas personas genera muchas expectativas en ellos, puesto que el relato del hombre apunta en todo momento a las maravillas que existen en esa ciudad, debido a la gran cantidad de importaciones que se encuentran en el mercado. Termina entonces su esposa mostrando las cosas que aparentemente habían comprado en el viaje para ellos, mientras el hombre le cuenta a un amigo, que llega de improviso, que todo es una farsa y que por medio de la película sobre Arica que encontró, pueden vender las cosas que se encuentran en Santiago al triple del precio.

El tercer relato trata de un funcionario a quien le encargan el transporte de una gran cantidad de dinero perteneciente a una empresa minera. El hombre acepta a pesar de estar muy preocupado por la gran responsabilidad que se le ha impuesto, sin saber siquiera si continuará trabajando en la empresa a su regreso. Iniciado el viaje, pasa a una estación de servicio a cargar el estanque. Repentinamente se ve envuelto, entrada la noche en una extraña situación provocada por una mujer, con bellos ojos, que sube al auto en la carretera y a quien lleva en la parte posterior del vehículo, lugar desde donde

lo mira permanentemente a través del retrovisor. De pronto el personaje se ve solo en la carretera dándose cuenta que los maletines con el dinero ya no están. Va a hacer la denuncia a una comisaría en la carretera, y comienza, junto a un oficial, la reconstitución de los hechos. Paralelamente vemos en una casa deshabitada, dos personajes que acompañan a la misteriosa mujer, quien parece ser la jefa de una extraña banda de delincuentes. El oficial y el funcionario finalmente dan con el escondite, donde se produce un enfrentamiento armado, del cual resultan los dos delincuentes prófugos. Cuando tratan de seguirlos en el auto del funcionario, el oficial se da cuenta que este ha sido víctima de un fenómeno de hipnosis provocado por el espejo retrovisor, el cual al ser roto por el arma del oficial, provoca la amputación de los ojos de la mujer, que aún se encuentra en la guarida. El funcionario, frente al caos, se desespera, refugiando su rostro en una revista, la misma que leía mientras estaba esperando que le cargaran el estanque. Finalmente nos damos cuenta que éste se había quedado dormido y todo es sido una pesadilla producto de su preocupación.

Recursos espaciales en la puesta en cámara:

En general la cámara es más bien clásica, subrayando con planos poco formales, situaciones determinadas, estableciendo un punto de vista y una ética clara. La mayoría los planos, tienen relación con el tipo de historia que relata. Así en el primer relato se pueden observar la mayoría de los cuadros compuestos de una forma muy convencional, casi pictórica impresionista, de lo que se desprende una gran influencia del Neorrealismo Italiano, sin llegar a inscribirse en este movimiento. El segundo relato, siendo igualmente convencional desde la puesta en cámara, sin duda tiene un tratamiento más fresco y moderno, acorde a una comedia burguesa. El tercer relato, en mi opinión, el más trabajado en términos espaciales, tiene un tratamiento mucho más interesante, respetando el género, puesto que sin duda se trata de un thriller policial, intercala elementos fantásticos que permite, hacia el final de la historia, jugar con composiciones más arriesgadas.

Trabajo en el espacio cinematográfico:

En la presentación del film vemos, en un plano fijo cenital, el tránsito de personas anónimas que toman distintos rumbos, apoyando espa-

cialmente la propuesta una vereda con trama y de esquina curva. Casi como sugiriendo una mirada superior, los personajes se muestran pequeños y a la deriva, en completa conjunción con el texto en off que escuchamos a lo largo del plano “el ser humano se preocupa de si mismo sin mirar lo que pasa a su alrededor”.

El relato “María”, comienza presentando al personaje contra un gran muro, con una panorámica a derecha. La proporción de ella con respecto al muro, provoca la disminución del personaje, esto seguido de un plano medio picado para reforzar la idea de su soledad y vulnerabilidad frente al mundo. Cuando entramos a la maternidad, vemos una sala de espera, en un plano general frontal, lo que genera un espacio con características similares a un vagón de tren, provocando la sensación de un lugar de tránsito, en donde pasamos en primeros planos a conocer los rostros de las mujeres que están solas esperando su turno de atención. En el interior de la consulta, hay un plano medio muy interesante, que muestra el momento en que el médico examina a María, cortándole visualmente la cabeza, con sus propios brazos. Mientras le dan la noticia del embarazo, la vemos en un plano medio, a través del biombo hospitalario, creando un espacio íntimo, restrin-

gido. Después, en la escena de la salida del consultorio, vemos, en plano general y abierto, una pareja que aparece con su bebé en brazos, a quien seguimos, a través de una panorámica a derecha, para quedarnos en plano medio con el vientre de María protegido con sus manos, terminando el plano en un acercamiento al rostro de María con la ilusión en sus ojos.

En la secuencia de presentación del lugar donde habita María, vemos la presentación de Ernesto, padre del niño que María espera. Vemos en una panorámica en plano general a izquierda, un espacio mucho más texturizado que el anterior, en donde el personaje tiene que atravesar varias líneas de tren para llegar en plano general a la población. A medida que avanza el relato, los espacios se van haciendo cada vez más pequeños, utilizando planos medios, hasta que se produce, al interior de la casa, la discusión entre ambos generada por la noticia de la venida de un hijo, no deseado por parte del padre. Esta discusión se produce en plano medio diagonal contra un muro de adobe, terminando la secuencia en un primer plano de la mujer que llora sola, la que es acompañada poco a poco en el plano por vecinas que llegan a darle su apoyo, situación que adelanta en cierta forma como será el término de la

historia, donde “lo femenino” se hace verdadero cargo de las responsabilidades de la vida.

En el mismo espacio de la casa, vemos ahora la habitación de la pareja, en un plano medio, con María de espaldas a cámara y una luz que proviene de una pequeña lámpara de velador, generando un espacio parecido a una caverna; cálido e inhóspito a la vez, tosco pero tranquilo, donde la protagonista zurce calcetines a la espera de su hombre. Se rompe la magia del lugar con la llegada del hombre, quien luego se sienta a la mesa a comer con la mujer al lado. Ella trata de comenzar un diálogo, situación que se presenta en un plano conjunto, pasando a un primer plano de cada uno comiendo por separado, dando la sensación de no compartir, a pesar de estar en el mismo espacio físico. En el fondo de cada cuadro vemos en penumbras algunas cosas que pertenecen a la vivienda, sin obtener mayor información de ellas. María reclama atención en primer plano, para luego pasar en el mismo espacio, a un plano conjunto en donde la ubicación del hombre en primer plano y María en segundo, dejan al hombre en ese espacio adquiriendo un rol de protagonista y poder y a la mujer en un rol más secundario y menor. Luego de una fuerte discusión, María sale del lugar, en penumbras, en pano-

rámica a izquierda, para perderse, en panorámica derecha, en la oscuridad de la noche.

Luego vemos un plano abierto de la ciudad de mañana, para pasar a un plano medio frontal de María despertando. La vemos alejarse en un plano abierto del parque, donde el espacio que se compone, genera una perspectiva por donde María se interna. Su propio desplazamiento lo seguimos en panorámicas hasta su antiguo barrio, menos marginal que el anterior. Los diálogos que tiene María con su madre son realizados contra un muro cargado de textura, espacios restringidos y, una vez que la madre resuelve apoyarla y escapar junto a ella y su hijo, vemos en gran plano general, el espacio generado por una avenida que se abre ante estos personajes, los que al alejarse se ven cada vez más pequeños pero en dirección diagonal hacia arriba, hacia la iluminación.

El relato “Cosas de Arica”, comienza con planos abiertos donde reconocemos la ciudad de Santiago, bullente y moderna, para pasar en planos medios en diagonal, a una situación reiterada por un hombre que intercepta a personas en los distintos espacios de la ciudad, entregándoles un objeto que no alcanzamos a descifrar (una tarjeta de visitas). En la secuencia interior de la

casa vemos, en plano medio, un espacio atiborrado de personas y texturas, (vestidos y cortinas casi con el mismo diseño), donde se realiza la proyección de la película. Al recorrer las imágenes de ésta, mostradas en pantalla completa, el espectador de cine pasa a ser uno más de los invitados a la proyección de un documental, que cada cierto tiempo es reubicado en el espacio diegético de la proyección, a través de planos generales panorámicos del el espacio en penumbras, con los invitados en condición de hipnosis. Al prender la luz se vuelve a los planos medios, lo que nos ubica en la realidad del lugar, para luego pasar a la habitación donde se muestra también en plano medio, toda la gente en la habitación mirando las cosas de Arica.

En el relato “Ojos de gato”, comienza con un primer plano del protagonista donde se puede observar un trabajo espacial correspondiente a un thriller, al interior de la oficina, que nos relata espacialmente lo necesario para leerla. Continúa con un plano general de los personajes saliendo por el frontis del edificio en panorámica, donde los personajes continúan el diálogo en torno al auto. El relato es apoyado con planos cerrados de las maletas con el dinero, que tienen gran importancia en el desarrollo de la historia, en el interior del auto, generando un espacio redu-

cido y oculto, que podemos observar durante unos minutos, mientras continúa el diálogo de los personajes y el que veremos reiterado a lo largo del relato. Se abre el espacio por medio de un plano general en panorámica a derecha siguiendo visualmente el movimiento del auto hasta que lo vemos desaparecer tras los edificios.

Pasamos a un gran plano general del auto por una carretera vacía, siguiendo nuevamente el desplazamiento del auto en panorámica a izquierda, para pasar a un plano medio donde lo vemos llegar a una gasolinera y se establece un diálogo entre el protagonista y el bombero. En seguida, varios planos detalles, como el dispensador de gasolina entrando al estanque, el aspa del motor que se pone en movimiento ayudan a la sensación de desconexión de la escena anterior marcando un evidente paso del tiempo; ya se ha hecho de noche, cuando vemos partir el auto e internarse en la carretera nuevamente. Los espacios generados a partir de ese momento son en su mayoría con mucha penumbra, marcando zonas muy reducidas con espacios limitados, utilizando en su mayoría primeros planos dentro del auto, hasta el plano detalle del retrovisor desde donde la mujer hipnotiza al protagonista. A medida que el relato avanza, el espacio se va fraccionando

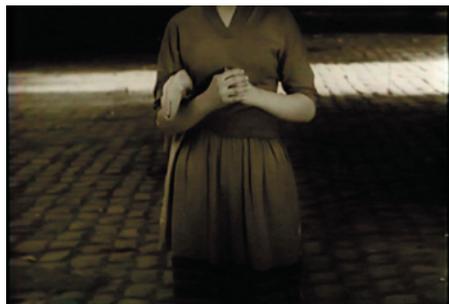
más, lo que ayuda a apoyar la propuesta visual mediante la entrega de información en pequeñas dosis, generando un puzzle espacial.

En la llegada a la oficina de policial, en un plano general se incorpora el protagonista en el plano que muestra un profundo callejón en penumbras, con una hilera de oficinas en cada lado. A medida que el personaje avanza en busca de ayuda, el espacio crece dejándolo al final del pasillo el cual, en proporción al espacio, se ve muy pequeño. En el siguiente plano, lo vemos dialogando con un oficial en plano medio lateral a través de unos barrotes en la ventana. Los diálogos no tienen audio y son reemplazados por una intensa música incidental. La iluminación en esta secuencia juega un rol importante para generar la sensación de misterio con la utilización del claro oscuro muy marcado que aporta a fraccionar los espacios y así provocar una sensación de inquietud.

En la secuencia exterior del recorrido hacia la casa escondite, vemos la utilización constante de la penumbra para la construcción de los espacios. Parte con planos generales, que siguen el recorrido, alternando con planos medios que describen este nuevo espacio, que es mostrado por partes. En la secuencia posterior

del tiroteo, se emplean planos más arriesgados, acentuando lo extraño de la situación. Los espacios se vuelven cada vez menos familiares o normales y comienzan a mostrarse con ángulos más pronunciados casi llegando a la deformación de los mismos. Destaca el plano cenital del tiroteo y la utilización de planos contrapicados en diagonal, construyendo una atmósfera cada vez más enrarecida hacia el final de la historia. En la secuencia siguiente, el espacio vuelve a ser más normal con un plano medio frontal que ayuda a encadenar el espacio nocturno con el espacio final, construido con el mismo plano frontal de día, donde nos enteramos que todo había sido una pesadilla. El final es un plano general donde vemos desde la parte posterior al auto introducirse en la carretera que se extiende hacia el infinito.

TRES MIRADAS A LA CALLE / "MARÍA"







TRES MIRADAS A LA CALLE / "COSAS DE ARICA"

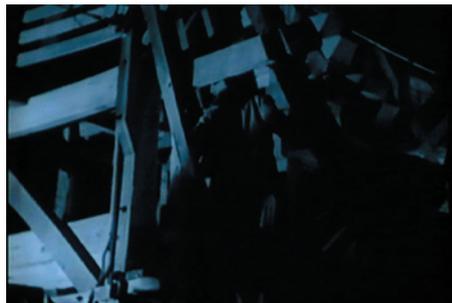






TRES MIRADAS A LA CALLE / "OJOS DE GATO"







“Largo Viaje”

Patricio Kaulen, 1967

35mm. B/N, 90 minutos.

Argumento:

En una pobre barriada, un niño de aproximadamente siete años espera el nacimiento de su hermano, quien muere al nacer en las precarias condiciones de su hogar. Paralelamente, en otros espacios de la ciudad, personajes de clase alta disfrutan de su buen pasar, en un día de Club de Tiro, donde personajes de clase media, representados por una peluquera y un oficinista, solteros ambos, nos muestran sus solitarias vidas. Se efectúa en el hogar de este niño el velorio a la manera acostumbrada en la época, la que consistía en velar durante toda la noche al bebé muerto con un improvisado traje de “angelito”, en el cual lo fundamental es contar con un par de alas que ayudarán al bebé, de forma metafórica, llegar al cielo, situación que es comentada al niño por su abuelo, quien muestra una cercana relación con su nieto. Pasado el velorio, el padre obrero lleva al cementerio el cadáver de su hijo muerto, mientras en la casa su hijo se da cuenta que ha olvidado las “alitas” de su hermano, fundamentales para llegar al cielo. Esto provoca que el niño salga

de su lugar para tratar de alcanzar al padre, cosa que no logra, perdiéndose en la urbe. Esto nos lleva a un recorrido por la ciudad de Santiago mostrándonos las distintas realidades de sus habitantes, desde la vida del acomodado empresario, hasta los marginales chicos que duermen en el río, que lo obligan a participar de un robo. Finalmente tras pasar una noche fuera de casa y perdiendo cada cierto tiempo el objeto de su principal impulso, las alas de su hermano, lo vemos al amanecer descubriendo que las alas de su hermanito están en la parte trasera de un camión recolector de basuras que avanza por avenida La Paz, donde vemos de fondo el cementerio, la meta. El niño finalmente trata inútilmente de alcanzar el camión perdiéndose aparentemente en la gran ciudad.

Recursos espaciales en la puesta en cámara:

La cámara en este largometraje es de un nivel más bien clásico, con composiciones bastante meticulosas, las que en momentos llegan a permitir un equilibrio en el espacio más bien áureo. La búsqueda de la limpieza en la composición hace que la imagen y el espacio sean estáticos a ratos, restando una carga más dinámica que a veces necesita el relato. Es en la secuencia del velorio del angelito donde el dinamismo cobra

fuerza y transforma el espacio del interior del hogar de esta familia, en muchos hogares a la vez, puesto que gracias a la excelente composición y al perfecto cálculo en los desplazamientos de la cámara, se lee una interesante contradicción entre el momento cargado de delirio y violencia, y la elegancia del cómo muestra los recodos de esa situación, puesto que dispone una cámara que pueda ejecutar sus movimientos libremente para no entorpecer el dinamismo propio de los personajes, ubicándose donde pueda encontrar mayor información. En la secuencia anterior a la secuencia final, en el río Mapocho, vemos en primer plano a un Carabinero, indicando a los ladrones que se ven al fondo del espacio en profundidad de campo. En la secuencia final, en la Vega, vemos al niño que se pasea en primer plano mientras atrás y en el mismo plano, vemos a la pareja burguesa en el interior de su automóvil, esperando que su chofer cargue la compra de palomas que acaban de efectuar, (para el campo de tiro), provocando la relación de dos espacios distintos en el mismo plano.

Trabajo en el espacio cinematográfico:

Como introducción a la historia, vemos créditos sobreimpresos en un espacio amplio y libre, a través de un plano general del cielo por el que vuela una bandada de pájaros. El espacio comienza a reducirse para ellos quedando cada vez más encajonados, pasando a un plano más cerrado de los mismos donde comenzamos a leer más información; se trata de palomas, de las cuales una es alcanzada por un tiro y, a medida que la escena avanza, entendemos el contexto en el que se produce la acción: un campo de tiro deportivo. En plano general, terminamos de entender el espacio, luego en plano medio, encontramos al autor de los disparos y la relación que tiene éste con el resto de los presentes. Mediante un plano abierto y panorámico a derecha lento, empezamos a recorrer el espacio del Club de Tiro, un lugar amplio y agradable, donde a través del espacio proporcionado por la cámara, se nos muestra un ambiente de relax y frivolidad, donde la gente de clase acomodada disfruta de la actividad. Después, la presentación de los otros personajes del film, por medio de planos cerrados y poco claros en un principio, (su esposa y el amante joven dentro de un auto, y los vemos por medio de los vidrios y la estructura del mismo). Luego de entender quié-

nes son los personajes de la secuencia anterior, vemos el turno de tiro del amante, que al fallar, permite que la paloma tome vuelo y escape de la matanza, transformándose en el elemento conductor y protagonista metafórico de las distintas situaciones espaciales en la película. Llegamos así al espacio de la clase baja, donde vemos en un gran plano abierto el vuelo de la paloma, que termina al posarse en el techo de una vivienda pobre, para descubrir luego que estamos en otro espacio; el exterior del pasaje donde vive el niño protagonista. Este espacio es descrito con la misma amplitud del espacio anterior, sin embargo por las características plásticas que éste muestra, (un grupo de niños se burlan del protagonista, inmersos en un peladero frente a la entrada), lo identificamos inmediatamente como un barrio marginal, cercano al centro, puesto que en planos posteriores es relacionado en un mismo plano con el resto de la ciudad, bastante vacío e inhóspito. Luego, al ingresar al interior del cité, que fue construido escenográficamente, en el estudio Chile Films, descubrimos un espacio que, a pesar de su pobreza, se ve acogedor, debido a como está construido. Éste se muestra por lo general en planos medios, donde siempre vemos el cuadro lleno, nunca vacío, sin llegar tampoco a la sobrepoblación, en definitiva el

espacio se muestra bastante armónico y bien compuesto. El hecho de que este espacio haya sido construido, influye sin duda alguna en los planos que se pueden apreciar al interior de la casa, puesto que genera una libertad en el movimiento y, por tanto, en el lenguaje de cámara, en la construcción del relato espacial logrado durante la gloriosa secuencia del velorio del angelito, donde vemos hasta el más mínimo detalle correspondiente a la descripción cultural de un rito costumbrista; más allá de mostrar el velorio, se trata de cómo se muestra, acompañando, a través del relato del espacio, el paso de las horas, y cómo se va transformando el comportamiento de los parroquianos, por el cansancio y la ingesta desmedida de alcohol.

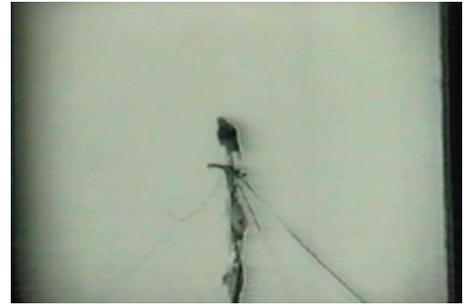
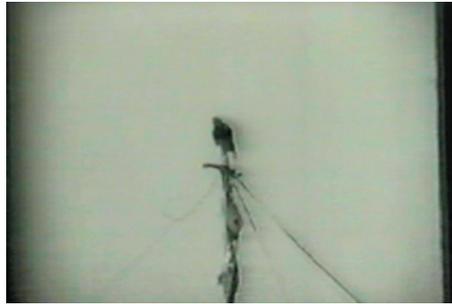
Pasamos a reconocer la casa del empresario poderoso, donde el espacio es descrito mediante planos medios, que ayudan a identificarlo como un lugar cargado de comodidades y lujos, por el aspecto de las texturas que se alcanzan a percibir, y los tonos suaves de grises claros, revelándose, sin embargo, vacío y deshabitado. En la secuencia del dormitorio matrimonial donde vemos despertar a la mujer, a través de un panorámica a derecha, vemos cómo ésta recorre el lugar describiendo un espacio amplio y solitario a la vez, donde

con un plano medio de ella mirándose al espejo, se construye un nuevo espacio: el de su reflexión, que luego es interrumpida por el acercamiento de ella, utilizando nuevamente, con una panorámica, esta vez a izquierda, mediante la que vemos a la mujer acercarse a la ventana por la cual logramos relacionar en un zoom in, este espacio con el espacio exterior del lugar donde se está realizando el velorio, ubicado a los pies del edificio, mostrado “abajo”, en un nivel inferior con respecto a ella. Se establece con esta construcción espacial de los dos mundos, una relación de diferenciación de las dos clases sociales, puesto que esta no se hace tan sólo por medio de las características estéticas de cada lugar, sino por cómo se ubican y describen los distintos espacios. Luego, acompañando al niño en la odisea de su misión auto impuesta, los espacios exteriores que vemos de la ciudad, son mostrados mediante planos más bien abiertos, donde la menuda figura del niño se pierde y se hace muy ajena. Destaco el plano general cenital del pleno centro, donde mediante un zoom back, podemos percibir la indefensión y la soledad en la que está inmerso el niño, dejándolo espacialmente a merced de esta ciudad, un espacio que se transforma mediante la puesta en cámara, en un lugar cada segundo más grande e inhóspito.

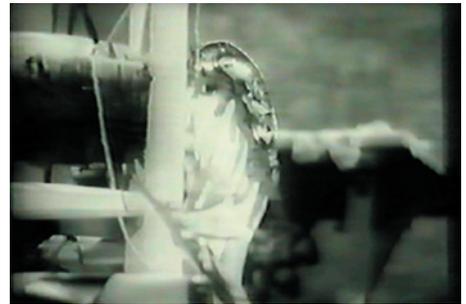
Los espacios habitados por los personajes de la clase media: oficinista y peluquera, que en cierta forma se cruzan y habitan también, por medio de sus servicios, en los espacios de la clase alta, son espacios muy reducidos y solitarios. Es interesante cómo el realizador nos los muestra con características estéticas muy similares y desde una construcción también muy similar de éstos a través de la cámara. En su mayoría son planos medios o primeros planos. Otro elemento importante, que enlaza los distintos espacios, son las alitas del hermano muerto, que por lo general se muestran en plano detalle, para luego, por medio de planos más abiertos, que proponen un espacio cinematográfico que apela a lo grandioso y bullente de esta ciudad, contextualizar espacialmente el recorrido que tiene que hacer el niño de manera permanente. Lo más interesante de los espacios que se construyen en la película, tiene que ver con el discurso ético que hay detrás de la utilización de los planos. Como ya lo mencioné antes, el director va más allá de una simple descripción costumbrista de las situaciones, puesto que en la elección de los planos desliza claramente una intención espacial que apoya al relato con una mirada crítica de las diferencias sociales.

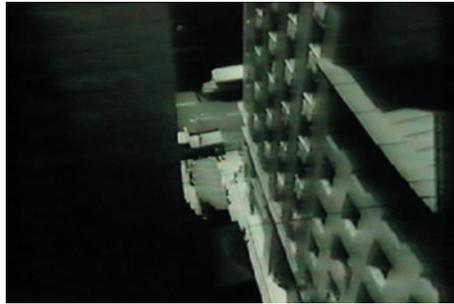
LARGO VIAJE













“Dialogo de exiliados”

Raúl Ruiz, 1974

35mm. Color, 100 minutos.

Argumento:

Narra la historia de unos exiliados chilenos en París y sus andanzas tratando de conseguir techo, dinero y trabajo. El relato, construido con una estructura coral, nos sitúa en París, a meses desde el Golpe de Estado, donde la capital francesa funcionaba como refugio para decenas de chilenos que llegaban con lo puesto, muy pocos hablando el idioma local. A través de las distintas líneas de acción, el relato realiza un crítico y crudo retrato de la adaptación, desde una perspectiva que trata de descifrar la identidad nacional a través de los peculiares y hasta cómicos comportamientos de los personajes, frente a la nueva realidad que enfrentan. Vemos así los absurdos manejos de los fondos recaudados para “la causa” por la solidaridad internacional, las anacrónicas diferencias políticas entre la propia izquierda en el exilio y, sobre todo, la evidente contradicción que se les plantea a todos al subsistir en una especie de burbuja, un espacio – tiempo determinado por la esperanza de que se encuentran en una situación transitoria.

Recursos espaciales en la puesta en cámara:

La cámara en esta película está en constante movimiento, casi todo el rato colocada en la mano (sin trípode), lo que permite que el relato espacial sea bastante fluido y muy poco pulcro, puesto que en casi todos los planos que están en movimiento la dinámica del espacio la generan más bien los actores, quienes al entrar y salir de cuadro, no se establecen composiciones estáticas ni medidas, más bien se trabaja con el registro improvisado de los movimientos. Los planos en trípode son en su mayoría oblicuos, trabajando el espacio también desde ese punto de vista y haciendo que el estatismo tenga una dinámica interna en la propuesta espacial, situación que se produce usualmente en los planos generales. La mayoría de las escenas es registrada además en planos medios, donde mediante el trabajo de la profundidad de campo, transforma los lugares mostrados con un mismo valor de plano, otorgándole distintos valores según el recorrido de los actores en su espacio escénico.

Trabajo en el espacio cinematográfico:

En la secuencia inicial vemos un espacio, que se puede identificar por medio de la descrip-

ción a través de un panorámica, con una especie de oficina donde se genera un no-diálogo entre dos seres humanos inmigrantes, ajenos a este espacio reducido, sentado uno al lado del otro en un plano medio, frontal y estático, hablando sin tener respuesta el uno del otro. La situación de estos personajes sumada a la construcción del espacio de acción, genera una sensación que por momentos se torna bastante agobiante, salvo por el alivio cómico que produce esta situación absurda, donde un marroquí trata de adivinar, nombrando países, de dónde proviene el chileno, quien sólo responde: - Plus loin, plus loin. (Más lejos). Posteriormente vemos la presentación de otros personajes, chilenos exiliados, que hablan en francés y no logramos reconocer sus rostros pues los vemos de espaldas completamente, lo que no deja de ser curioso y provocador, en una disposición espacial bastante caótica, puesto que es un primer plano, utilizado mediante el recurso de la cámara al hombro, con lo cual los personajes entran y salen de cuadro permanentemente, marcando una dinámica sin orden establecido. En la secuencia de la reunión entre un francés y uno de los chilenos refugiados, de condición más acomodada, el espacio se trata de una manera mucho más estable, en contraste con la anterior secuencia. Dentro del espacio gene-

rado, una oficina, el chileno se ubica siempre en un nivel más bajo que el correspondiente al hombre francés, abogado al parecer, puesto que el chileno está sentado al extremo derecho del cuadro y el hombre francés esta sentado en un sitio al mismo nivel de piso, sin embargo la ubicación de la cámara oblicua más la ubicación de los asientos con respecto a ésta, hace que se genere una perspectiva en la que vemos una diferencia en las disposiciones de ambos, marcando una evidente diagonal. La cámara, además, recorre a través de panorámicas los desplazamientos que hace el hombre francés, desde estar parado al lado del chileno, hasta acercarse a su escritorio que se encuentra en el extremo izquierdo del cuadro. Todo este espacio resulta contradictorio en la relación con el dialogo de ambos, que se transforma en un monólogo del francés hablando maravillas de Latinoamérica y otros países tercermundistas y sus nobles causas, sin atender al latinoamericano que tiene delante.

En secuencia que nos muestra por primera vez el espacio que habitan los personajes asilados, ocurre una genial transformación del espacio. La descripción de éste comienza con un plano medio, donde vemos a una pareja en actitud de descanso, con un televisor de fondo encen-

dido, desde donde nos describe el resto del espacio en un panorámica a izquierda que termina en la imagen de un niño, estudiando en una pequeña mesa. Una situación de cotidiano aparentemente normal, con un espacio armónico correspondiente al volumen humano que lo habita, sin embargo, en el cuadro último del niño, de pronto interrumpe la calma una mujer que viene a buscarlo, y en un panorámica a derecha comienza a deshabitarse el espacio mostrado; primero la mujer que estaba sentada se levanta y atraviesa el cuadro, luego se incorpora un nuevo personaje al plano medio del anterior hombre que se queda solo, para después levantarse y salir de cuadro. A continuación, tres personas más se incorporan al plano, los que mediante un par de movimientos transforman el espacio, de armónica sala de estar, a improvisado dormitorio de campaña, incorporándose a éste, por último, un personaje que entra en el espacio con una maleta que coloca atravesando de derecha a izquierda el cuadro completo, y posteriormente se acomoda en posición horizontal, en paralelo a la cámara. Por tanto, el espacio inicial habitado por tres personas, termina sobre poblado por seis personas, puesto que el valor de plano en todo momento es el mismo, tan sólo cambia la disposición al interior del cuadro o espacio, lo que

finalmente hace que éste se reduzca, generando una sensación de agobio y hacinamiento. La ciudad de París la conocemos en un gran plano general, el primero que aparece en la película, y poco a poco, por medio de un zoom in, vemos que el espacio se reduce hasta finalizar el movimiento en un plano medio, donde vemos un lugar muy pequeño, mientras escuchamos la voz de uno de los personajes exponiendo puntos de vista en una asamblea. Mientras nos acercamos, pasamos de un gran espacio a uno muy pequeño en oposición a la importancia del diálogo que escuchamos. En la secuencia de la cafetería, donde conocemos al cantante de derechas que es raptado por sus compañeros de liceo sin que él se percate, ambos personajes habitan el espacio guardando la misma proporción entre ellos, a uno lo vemos en diagonal y al otro de manera frontal, casi como un cuadro teatral. La composición varía de acuerdo al punto de vista de la cámara, conservando un mismo valor de plano medio, lo que nos muestra el espacio reducido, donde apenas alcanzamos a ver el exterior, siendo estos dos personajes suficientes para llenar el plano. La misma situación se repite luego en la secuencia de otros dos personajes que repasan una lista de recados: Está compuesto de la misma forma que en el plano an-

terior, pero esta vez el espacio se reduce por la baja luz de la que dispone el plano, haciendo el lugar más íntimo, rodeado de oscuridad. Volviendo a la casa de acogida, en la escena de la comida vemos nuevamente el espacio muy poblado, donde los personajes están en disposición circular en torno a la mesa de las mismas características, con lo cual, cada tanto, vemos en primer plano un poco de cabellera. La cámara en esta secuencia va descubriendo el espacio en movimientos panorámicos circulares, a partir de la incorporación del personaje de la mujer francesa. Vemos incorporar a este personaje mediante una panorámica a derecha, que comienza un diálogo en francés, explicando quejas que ha recibido de los otros huéspedes con respecto al comportamiento de los chilenos. Durante su diálogo, la vemos sola en el plano, contando con un espacio mayor, pero cuando volvemos al grupo de chilenos, se les muestra a todos en el cuadro, que mantiene el mismo valor de plano: plano medio. A partir de ahí la cámara empieza a realizar un movimiento circular, donde los personajes se van desplazando por el espacio del cuadro. El mismo espacio físico muestra, a través de los encuadres, distintas características a lo largo de la discusión, hasta la salida del plano de la francesa, quien es reemplazada en cuadro

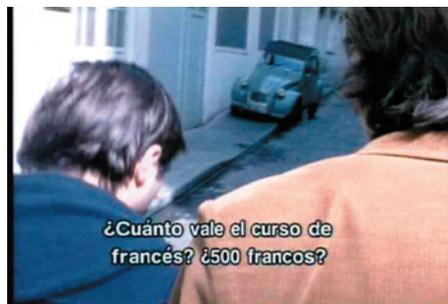
por un chileno que viene entrando del exterior con un diario, situación que hace nuevamente que el grupo intervenga por completo, en otro cuadro compuesto en torno a un sofá. Una vez leídas las noticias sobre Chile, los personajes salen del cuadro fijo, dejando por momentos un espacio vacío, trasladándose dos mujeres a otro rincón, una frente a cámara y la otra de espaldas, donde se produce el único diálogo entre mujeres que hay en la película, un espacio más tranquilo e íntimo, acorde a los parlamentos, que tienen que ver con recuerdos de su país. Éste es violentamente interrumpido por la entrada en plano, esta vez llegando por la ventana, del mismo grupo de hombres del plano anterior, que incorporan además otro personaje, en huelga de hambre y en camilla. Se produce entonces la apertura de un nuevo espacio contiguo a través de la apertura de una puerta, desde donde sale una cantidad de gente que estaba en su interior, sobre poblando el cuadro, para luego introducir al enfermo en la habitación contigua, donde más tarde veremos al personaje solo, a través del marco de la puerta y de una dimensión más pequeña que el resto debido a la perspectiva provocada por la dimensión del espacio físico; el plano medio se convierte en un plano general dejando al personaje en una condición de pequeñez y soledad, mien-

tras expresa, inocentemente, sus esperanzas del pronto regreso a la democracia en Chile. En la secuencia donde vemos al cantante rapado el espacio es más fraccionado. Manteniendo el valor del plano medio, el espacio se transforma por lo cercano o lejano que están los límites físicos de la cámara. Ésta se desplaza descubriendo un espacio laberíntico, que tiene una mecánica espacial propuesta por el seguimiento de los desplazamientos del cantante en primer plano, y el manejo de las puertas y ventanas del lugar, que son permanentemente manipuladas por los otros personajes. Los diálogos entre este personaje y uno de los habituales del lugar, terminan siempre en un rincón del espacio, en plano medio, generando un espacio reducido, mientras que en todo el desplazamiento de los personajes se generan en espacios más holgados. Es en este espacio donde se propone una especie de interrogatorio solapado al cantante, quien cada vez que llega de nuevo a ese rincón, ha cambiado de opinión con respecto al diálogo anterior. En resumen, la lógica del espacio no es seguida por los demás personajes, que se desplazan desde el interior de un lugar que tiene un recorrido más simple: el que realiza el personaje en primer plano, el cantante de derechas. La secuencia que se desarrolla en una cafetería

muestra, a través del desplazamiento y disposición del espacio frente a cámara, personajes que tienen distintas posturas políticas y visiones de mundo. Claramente se establecen ubicaciones para determinar el centro, la derecha y la izquierda. El personaje “neutral” es el copero del lugar, a quien vemos durante toda la secuencia a través de un espacio contenido en el espacio del plano, la ventanilla por donde salen los pedidos, ubicada casi en el centro de la composición del espacio. La secuencia es descrita en un plano medio, que se desplaza por travelling a derecha e izquierda, ubicando a los personajes en el lugar que corresponden según su postura. A la izquierda de la ventanilla, (derecha de cuadro), están los personajes exiliados, los que tienen a sus espaldas, de fondo, un gran espejo que los refleja. A la derecha de la ventanilla, (izquierda de cuadro), está el cantante raptado, dando una entrevista, de espaldas a un muro, arrinconado. Así el mismo espacio físico, nuevamente se transforma para dar a cada diálogo su lógica espacial, dependiendo del contenido. En general, todos los espacios que tienen que ver con embajadas, instituciones de ayuda y acogida francesas, se muestran en planos generales, denunciando espacios holgados y acogedores. Toda la secuencia final, donde le entregan el documento al chileno que está en huelga de

hambre para conseguir su carta de trabajo, se da en un espacio semi interior, en el cual el diálogo que mantiene éste con el personaje exiliado de mejor nivel, tiene que ver con la nueva condición que él tendrá a partir de ese momento, sugiriéndole que nunca se volverán a ver, situación que es corroborada al abrirse un gran portón ubicado al fondo del plano, que permite que el espacio crezca, y sea la gran salida de nuestro personaje. El valor de plano se mantiene y nuevamente, vemos cómo el espacio cambia su condición por fenómenos que ocurren al interior del mismo.

DIÁLOGO DE EXILIADOS













“Imagen Latente”,
Pablo Perelman, 1987
35mm. Color. 92 minutos

Argumento:

Chile, 1983. Pedro, fotógrafo de profesión, se enfrenta al recuerdo de su hermano detenido desaparecido, buscando librarse de su condición de víctima indirecta de la represión. Por casi diez años, Pedro bloqueó la desaparición de su hermano poniendo los hechos fuera de su mente y continuó con su vida como si no hubiera sucedido. Vive en pareja, con un hijo y una mujer militante, en un ambiente de cariño y confianza, sin embargo se ve imposibilitado de disfrutar su vida. Ahora los acontecimientos de 1973 han comenzado a frecuentarlo. Un antiguo compañero de partido de su hermano lo contacta, para que se una al trabajo de resistencia. Él no puede dejar más el pasado y comienza a cavar para encontrar respuestas, partiendo su búsqueda entre los miembros de su familia, y después de poco tiempo comienza a tirar de secuencias para descubrir respuestas. Sus vagabundeos por lugares claves de Santiago, sus conversaciones con las otras víctimas, su paranoia y su visión de un país acallado por el miedo, va generando en él, poco a poco, más fuer-

za y valor en la búsqueda del paradero de su hermano quien fue detenido y torturado por los servicios de la policía secreta y desaparecido diez años antes, intentando conocer la verdad sobre su muerte y su destino. Abatido por una crisis de realización personal y de pareja, herido por los años de represión y tortura, intenta al mismo tiempo liberarse de sus propias contradicciones interiores. Sin embargo, Chile todavía no es el lugar más seguro del mundo para golpear con el pie sobre las jerarquías y Pedro comienza a temer por su seguridad. Aún así toma la decisión de continuar para nunca olvidar lo que significó la figura de su hermano, con la esperanza de poder reconciliarse consigo mismo, para lograr algún día rehacer su vida en paz.

Recursos espaciales en la puesta en cámara:

La forma de manejar en este relato el espacio a través de la cámara, resulta un trabajo muy interesante. Vemos una ciudad más bien oscura, donde los espacios son confusos y agobiantes, puesto que la escala de planos va de plano medio a cerrado, planos detalle, primeros planos, lo que apoya el relato en lograr la sensación de seres incompletos. Los rostros por lo general son poco reconocibles, ya sea por el tamaño del plano o por la luz, que siempre mantiene su

calidad de penumbra, generando espacialmente un constante escondite. Con respecto al movimiento en general, se muestra un trabajo de cámara al hombro sobre todo en los exteriores, donde los planos suelen ser cerrados mostrando principalmente a Pedro y dando muy poca información de su contexto. En los interiores los planos se mantienen más bien fijos generando la sensación de estancamiento en los personajes.

Trabajo en el espacio cinematográfico:

El interior de la casa de Pedro se muestra en planos medios frontales, generando un espacio reducido y planteando a los personajes siempre contra los muros. Dentro de éste, las escenas de proyección de las imágenes de recuerdos de Pedro, en los muros del salón, se muestran en planos medios cortos, contruidos con la mínima iluminación que genera la luz del proyector, reduciendo aún más el espacio, que generalmente es habitado por él y su mujer. Otro espacio con características similares al anterior es el que se muestra en el baño cuando el personaje realiza ampliaciones de los registros fotográficos del contexto, mostrándonos, dentro de este espacio fotográfico, la realidad nacional por medio de planos detalles de las fotografías. Otro espacio interesante que se genera en este

interior es el que brindan los espejos, que generalmente son habitados por Pedro y su reflejo, en primeros planos o planos medios, en los que se puede interpretar su mirada del contexto en el que se encuentra y su propia realidad interior. En la escena donde se reúne Pedro con el antiguo amigo de su hermano, el espacio, mostrado en plano medio, es fraccionado en varias partes. Ellos mantienen una conversación que también se desarrolla en trozos, la que seguimos a lo largo de un recorrido que incluye ascensores y escaleras de un edificio santiaguino, los que nuevamente se muestran con una luz bastante penumbrosa, donde vemos a los personajes en segundo plano con respecto al espacio físico. Hay mucha utilización de planos medios y de tramas que se muestran en primer plano dejando entrever a los personajes, que sólo vemos con claridad en los primeros planos de sus rostros. La construcción de las características en estos espacios, genera la sensación de un tercer observador siempre presente y oculto entre los recovecos que se pueden situar en los espacios por donde ellos transitan, una mirada vigilante. En la escena de la llegada de Pedro al último lugar donde estuvo su hermano vivo antes de desaparecer, lo vemos acercándose en primer plano a través del follaje de unos árboles del lugar, nuevamente mostrando un espacio difícil

de leer, hasta llegar al interior de la casa que se muestra en plano medio y la que, por su oscuridad, a pesar de sus cortinas abiertas, se muestra como un espacio reducido y despojado de vida; en definitiva poco acogedor. La escena en la que ambos terminan en el dormitorio de la mujer, teniendo una interrumpida escena de romántica, el espacio se muestra en plano general al principio para terminar en un plano medio de la mujer contra el muro de la habitación.

Las escenas de recorrido del personaje en busca de pistas, se muestran en planos medios, enmarcando las acciones a través de ventanas o en el caso de las escenas en que recorre la ciudad en automóvil, lo vemos en su interior a través del parabrisas o las ventanas del mismo, provocando que el espacio se fraccione en espacios conteniendo otros espacios. Otra característica importante es la sensación de frío que provocan los días nublados, abundantes dentro del relato. Las escenas de noche en las calles son bastante sombrías y, por medio de planos medios panorámicos, (la foto que toma del auto de un General), capturan imágenes requeridas como parte de operativo de vigilancia. La urgencia de las acciones son graficadas por planos que muestran el recorrido

con movimientos del objetivo, generando espacios confusos y, nuevamente, fraccionados.

Las escenas que constituyen los espacios del flash back, están planteadas en planos medios cerrados, donde se genera con mayor intensidad la sensación de encierro claustrofóbico, mostrando partes del espacio, por fracción de minutos, dificultando la visualización completa del lugar. En este sentido, el tratamiento espacial se apoya en una visualidad más bien sicologicista, una mirada desde el interior de las cabezas de estos personajes, y de esta forma el realizador propone el código del recuerdo, de manera fraccionada y sin nitidez, formando parte de la propuesta estética total y, en este caso, más acentuada, donde no hay espacios ni personas totalmente reconocibles.

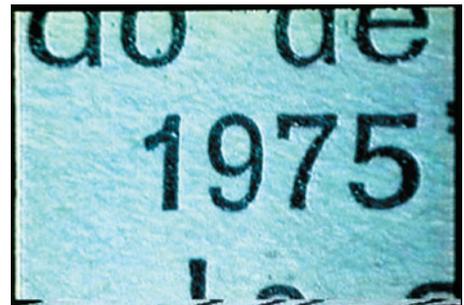
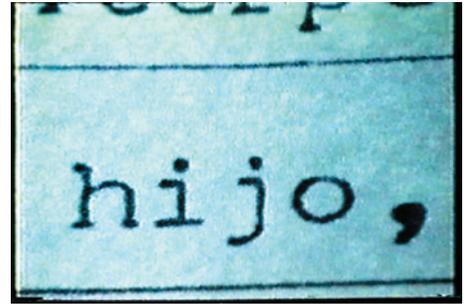
En la escena de la conversación entre el protagonista y una mujer que estuvo detenida con su hermano, en el departamento de ella, se produce un tratamiento espacial muy interesante. Es primera vez que el protagonista logra conocer la verdad sobre la experiencia vivida por su hermano. Por primera vez nos proponen un espacio donde se produce un recorrido visual en plano general, con una panorámica a izquierda, que termina en una imagen de Salvador

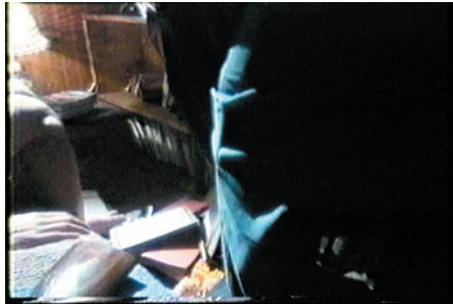
Allende, distinguiendo cada uno de los otros objetos que se encuentran allí. Es un espacio luminoso y acogedor, muy amplio, que concuerda correctamente con la actitud de la dueña de casa. Luego, en un primer plano, se desarrolla la conversación que de a poco va tornándose agobiante por la extraña reacción de la mujer al contar y negar a la vez las atrocidades a las que fue sometida, que presenciamos a través del espacio del flash back. Se genera ahí una equilibrada contradicción entre el espacio del departamento que se muestra generoso, limpio, aireado, versus el espacio que mantiene en sus recuerdos, restringido, sofocante, lúgubre.

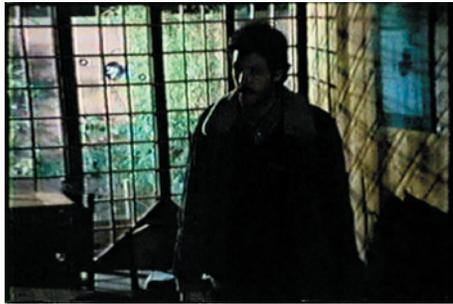
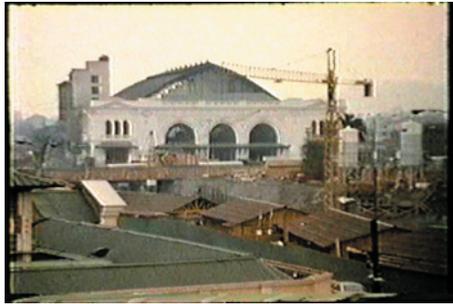
La escena final muestra en primer plano a protagonista arriba de su automóvil, en un campo visual muy reducido, avanzando por un camino que no queda claro hacia dónde lleva. Lo vemos además en plano medio a través del parabrisas, restringiendo aún más la posibilidad de claridad.

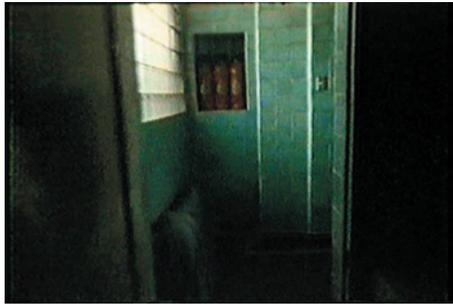
IMAGEN LATENTE



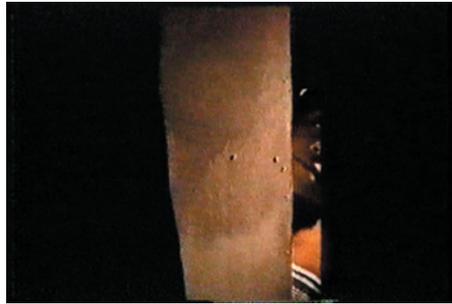












“La Luna en el espejo”

Silvio Caiozzi, 1990

35mm, color. 75 minutos.

Argumento:

En el mágico puerto de Valparaíso, un viejo y enfermo oficial de la Armada, marino, Don Arnaldo, vive encerrado junto a su hijo, el Gordo. Desde su cama controla todos los movimientos de la casa a través de los espejos que cuelgan de las paredes de su dormitorio. El hijo es obediente y sumiso, pero quiere y teme su libertad. Sólo la culpa le impide reconocer cuánto desea la muerte de su padre. Lucrecia es la vecina, una viuda algo mayor. El Gordo y Lucrecia se desean, se buscan y esconden de Don Arnaldo. Entusiasmado por Lucrecia, El Gordo se atreve a romper el encierro y sale a pasear con ella por la bahía. A medida que avanza el tiempo, Don Arnaldo va aceptando cada vez más la compañía de Lucrecia. Una noche mientras los tres celebran la noche de navidad, Don Arnaldo comienza a recordar nostálgico, momentos de su vida cuando formaba parte de la Armada nacional, ensucia la cama. Lucrecia ayuda al gordo a cambiar la cama descubriendo bajo su cama una serie de cajas que llaman mucho su atención. Más adelante mientras Don

Arnaldo se queda dormido, Lucrecia incita al gordo para que salgan a dar un paseo al exterior. Una vez que vuelven, metiéndose por accidente uno de los gatos de Lucrecia a la casa del Gordo. Mientras buscan al gato Lucrecia vuelve a fijarse en las cajas, tomando una de estas y la abre, encontrándose con varias medallas de condecoración. Esta, aprovechando que el anciano duerme, saca las medallas y, haciendo un acto de sacrilegio, bajo el criterio de Don Armando, comienza a prenderlas de sus ropas, incitando al Gordo a participar del juego. Al despertar Don Arnaldo y darse cuenta, comienza un ataque de furia destrozando todo a su alrededor humillando a su hijo y a Lucrecia, lo que transforma el mágico momento que pasaban en un triste episodio, provocando la huida de Lucrecia, quien es seguida por el Gordo hasta su casa. Al volver el Gordo, encuentra a Don Arnaldo vestido y listo para salir a desfilarse a la orilla del mar. Éste y varios otros actos de rebeldía provocan a Don Arnaldo, quien juega su última carta para recuperar el control del hijo, dejando su hogar. El Gordo, que por primera vez siente haberse quitado un peso de encima, es incapaz de salir de la inercia, y continúa con la rutina establecida por su padre, como si el aún estuviera allí, reconociendo que la libertad tal vez es un bien negado para personas como él.

Recursos espaciales en la puesta en cámara:

La cámara en este relato es bastante ágil, mostrando los espacios reducidos en constante movimiento, haciendo que los espacios sean bastante fluidos a pesar del agobio que implica la vida de estos personajes en ese lugar. Los encuadres son clásicos, describiendo de manera fraccionada los diversos rincones que ofrece el laberíntico espacio donde se muestra gran parte del relato. Esta misma fluidez la vemos en el tratamiento de los espacios exteriores, donde son marcadas las vidas de los habitantes de la ciudad por el ritmo cansino que dictaminan los ascensores, los que acompañados por la cámara nos trasladan del plano a los cerros en un constante vaivén. Se utiliza el recurso de los primeros planos muy a menudo, adentrándonos de esa manera en los mundos interiores que poseen los personajes. El recurso de los primeros planos se utiliza para dar énfasis en todo lo que tiene que ver con las comidas, principal actividad del protagonista de la historia, estableciendo un paralelo fuerte entre las acciones de los personajes y el subtexto de las mismas, mostrándonos los deseos y la sensualidad a través de bellas metáforas visuales. También este tratamiento está presente en los engranajes, del ascensor y de la utilización

de los múltiples relojes que vemos, recordándonos permanentemente el paso del tiempo, y la relación que tiene cada personaje con el.

Trabajo en el espacio cinematográfico:

El relato se inicia con un plano cerrado lejano donde vemos solo un televisor encendido en medio de un negro total, que hace que el espacio se complete luego cuando aparece el resto del cuadro donde vemos en plano medio tres espacios distintos contenido cada uno en el reflejo de tres espejos: Televisión, El gordo y Don armando, ubicados en el mismo espacio físico y sin embargo mostrados en tres espacios distintos. Pasa luego a un primer plano del hijo y luego a un primer plano del padre, ocupando cada uno su espacio propio. Vemos en la escena siguiente, en plano medio levemente contrapicado, parte de una iglesia de fondo en donde se van incorporando de a poco algunos feligreses entre los cuales vemos a Lucrecia en primer plano, a modo de introducción de esta. Encadenado con el primer plano de la mano estirada de un mendigo, para ver en plano general a Lucrecia dentro del espacio del mercado, mostrado con cámara en mano y primeros planos de la gente y planos detalles de los productos que allí se venden, con-

formando el espacio del mercado de manera fragmentada. Este espacio es mostrado en paralelo con acciones dentro de la casa del gordo, donde vemos en primer plano las manos de este masajeando la espalda de su padre, luego se vuelve al mercado, para terminar con el primer plano del gordo amasando en la cocina. Siguiendo con la secuencia inicial, vemos en plano detalle partes de los engranajes del ascensor, donde en plano medio vemos ingresar a Lucrecia. Luego en un plano general vemos la subida del ascensor y el contexto; Valparaíso. El espacio del ascensor es muy limitado y se muestra la nula relación entre sus ocupantes por medio de primeros planos de rostros que se miran con desconfianza, marcando una gran incomodidad en el momento que dura el viaje. Se vuelve a ver en plano detalle de los engranajes, para encadenar los espacios al ver en plano detalle, el mecanismo de un gran reloj que pertenece a la casa del Gordo, el que se contextualiza por medio de un plano general panorámico de la casa. En paralelo vemos la llegada de Lucrecia por los cerros en plano medio, pasando por planos detalles del cotidiano. Vemos en plano general un callejón con gatos y la escalera por donde sube Lucrecia, seguido por un plano general del gordo bajando por la escalera de la casa, saliendo al exterior, el que es observado

por Don Arnaldo que mira a través de la ventana donde vemos en plano general picado a Lucrecia y el gordo entrando a la casa del lado. Entramos a la casa de Lucrecia, a través de una escalera más pequeña, diferenciando ambos espacios por el color del vidrio de la puerta pues el plano es el mismo que el plano de puerta anterior. El espacio de vivienda de Lucrecia es menos recargado que el del Gordo, más solitario y frío, del que alcanzamos a conocer en esta secuencia el pasillo donde cohabitan un gran número de gatos. Ambos salen de esta casa para entrar en la otra, estableciendo así la relación espacial entre ambas casas, en un plano general frontal. En el interior de la casa del Gordo, vemos a Don Arnaldo en un travelling, llegando hasta su cama, y en contraplano, un plano general con la cabeza del padre en primer término, de la pareja ingresando a través de los barrotes de la cama de bronce, reduciendo el espacio con un plano detalle de la mano del gordo apagando el reloj despertador que suena en el velador, para terminar en un plano medio del Gordo, en travelling a derecha. El espacio correspondiente a la cocina es mostrado a través de primeros planos de los personajes que permanecen en movimiento mientras realizan sus acciones, mostrando en plano detalle los objetos que es-

tán en las paredes que nos ayudan a conocer el espacio más habitado por el Gordo pues es aquí donde desarrolla su actividad diaria. Es descrito como un espacio muy reducido y agobiante salvo por la ventana que se encuentra en el fondo, por la que puede comunicarse con Lucrecia. El trabajo espacial cinematográfico corresponde planamente con el subtexto que se puede encontrar en las acciones de los personajes y su situación dentro de este espacio cohabitado por estos tres personajes, puesto que en todo momento los espacios generados por las características del espacio físico, los encuadres y movimientos de cámara no solo describen sino que relatan en todo momento. En la escena siguiente se ve en plano detalle un afilador de cuchillos, espacio que se arma solo con la acción del mismo, nunca vemos a los personajes, pasando a otro plano detalle del cuchillo del gordo. Vemos en panorámica a derecha en primer plano los elementos que conforman el espacio de Don Arnaldo, hasta llegar a un primer plano de la ventana el que mediante un fundido pasa a un plano detalle de las cortinas que se mueven con la brisa, desde donde vemos aparecer en plano general picado, al afilador de cuchillos que pasa por la calle. Se establece así que la ventana es para Don Arnaldo el único espacio posible de conexión con el exterior. Sin

embargo es un espacio limitado puesto que da a otro edificio sin dar la posibilidad al anciano de tener vista al mar, que es lo que más desea. El espacio del baño es un espacio muy reducido el que vemos en planos detalles el sobrepoblación de objetos de medicina y atención para el padre, en contraste con los objetos personales del gordo que se encuentran en el interior del botiquín, que son los mínimos y que vemos en primer plano, en conjunto con el reflejo del Gordo en su momento de soledad y encuentro personal, el que sin embargo tiene además de poco tiempo y poco espacio para dedicarse. Volvemos luego a un plano general corto del exterior donde vemos el ir y venir de los ascensores que marcan un ritmo del cotidiano. Luego vemos en plano general a Lucrecia en la pieza de Don Arnaldo habitando un espacio particular. La vemos a ella con la ventana de fondo, que da al exterior, a la derecha de cuadro parte del catre de bronce, y a la izquierda del cuadro el ventilador apagado, lo que produce un espacio visualmente encajonado, Lucrecia parece estar prisionera en ese lugar. Se muestra luego en primer plano lateral al anciano y luego en primer plano a Lucrecia donde vemos a través de la ventana, el espacio exterior limitado por otro edificio, que se muestra apoyado además por el diálogo, por la imposibilidad

del anciano de tener una relación visual con el mar, como antes lo menciono. Luego en un plano medio conjunto del Gordo y Lucrecia se muestra un espacio reducido y agobiante marcado nuevamente por la existencia de los barrotes que aprisionan aún más a la pareja. La sensación de encierro máximo es marcada en un plano medio conjunto levemente contrapicado de los tres y en el fondo vemos la ventana con el muro del edificio más un pedazo de cielo, donde a pesar de existir este elemento, que tiene la connotación de marcar un espacio de comunicación con el exterior, en este plano del relato queda completamente negado. En la escena que conocemos la bodega donde Don Arnaldo guarda su jerez, el espacio se muestra muy reducido primero en un plano medio picado, donde reconocemos la bodega por las características del espacio lleno de objetos atiborrando los estantes. Luego pasa a cámara en mano recorriendo rincones del lugar en el que por medio del reflejo en un espejo terminamos de conocer el espacio. Este espacio transforma la imagen del Gordo puesto que lo vemos primero en la posición normal y en un momento mediante el reflejo lo vemos en otra dirección hasta que vuelve luego a la posición inicial, generando un mayor acercamiento entre ambos por las características físicas espa-

ciales del lugar. Volvemos a la habitación con un primer plano lateral del anciano, donde en segundo término, vemos, en un espacio aún más reducido, al Gordo y Lucrecia reflejados en un espejo de sobremesa, lo que marca la permanente vigilancia que éste ejerce sobre ambos, enclaustrando a los personajes, en estos espacios, confinándolos a los límites de los espejos. Después, él anciano sigue la acción de éstos en un espacio reencuadrado, delimitado por el gran espejo del ropero, en un plano medio frontal. La escena sigue con un primer plano del anciano reflejado en un espejo ovalado, remarcando su rostro a través de un adorno circular del catre de bronce. La cama en todo momento se transforma en un espacio de reclusión para el anciano, puesto que, en esta escena vemos a los otros personajes en constante movimiento, descritos por una cámara fluida, en planos largos, mientras el anciano permanece de fondo, encerrado en su lecho, mostrado a través de los barrotes. Dentro de este espacio vemos, además, ventanas, que nuevamente no dan a ningún espacio abierto, sino a un pasillo interior, donde la única posibilidad de comunicación con el exterior es metafórica: un cuadro con motivos marinos, colgado en la pared de fondo. Este sistema de encajonamientos, o tramas, de reencuadres dentro

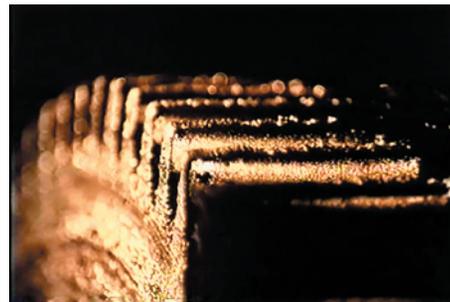
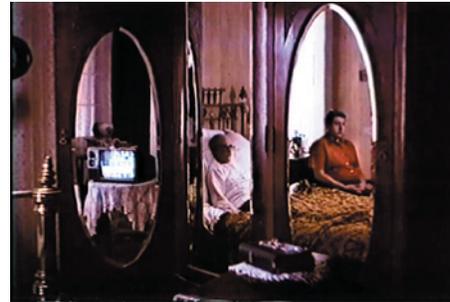
del cuadro, se observa también cuando los dos protagonistas, en primer plano lateral, se muestran ante este fondo y otra ventana que se agrega en primer término, encerrándolos aún más. La secuencia siguiente es en exteriores y comienza con un gran plano general de los cerros de Valparaíso, entrando a cuadro el ascensor, que tiene aspecto de jaula, que se detiene y del cual aparece, en primer plano, un buque mani-cero. En paralelo vemos el cotidiano del Gordo, obligado a permanecer en su hogar, donde su única comunicación con el exterior, es a través de la ventana. Lucrecia recorre las calles y otros lugares en plano general, ilustrando su libertad de acción. A esto se suma, en un montaje analógico, el vuelo de una gaviota en primer plano, que introduce el mirador donde Lucrecia se hace un retrato, frente al mar. Después se describen varios procesos de cocina, desmenuzados en primeros planos, dentro de los cuales vemos al Gordo y, de fondo, la fotografía recién tomada de Lucrecia, de forma de incorporar este espacio exterior, visto desde la perspectiva de Lucrecia, adentro del espacio reducido del Gordo. La habitación de Lucrecia es descrita en paralelo con planos cerrados del Gordo acostado, en penumbras. Fracciones del cotidiano íntimo de Lucrecia en planos detalle. Y en un primer plano de un espejo, su rostro, junto a un

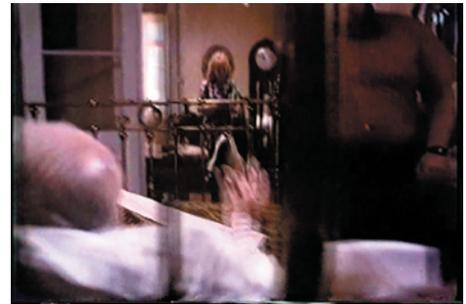
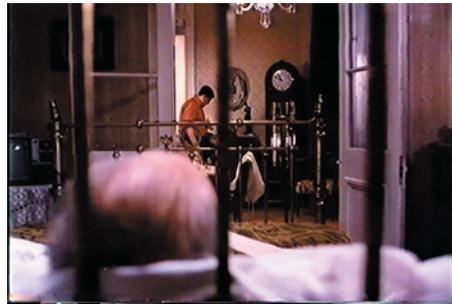
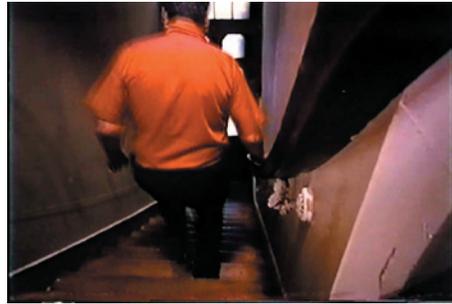
recorte de revista de otra época, subrayando su patética y anacrónica vida. La descripción termina, a través de un plano general, que nos muestra un espacio despojado y solitario, donde Lucrecia cose de espaldas a cámara. El espacio exterior de la casa de ambos personajes, está descrito como un gran cajón, donde se puede ver, desde todas partes, lo que ocurre en la entrada, un panóptico vecinal. Se establece en primeros planos una relación de vigilancia entre los vecinos. Por ejemplo, vemos al Gordo, en la puerta de entrada de la casa de Lucrecia, pero a través de la ventana de una vecina. En la cena de navidad, el baile del Gordo y Lucrecia, multiplicados por medio del reflejo en los distintos espejos de la habitación, provoca los recuerdos del anciano, que se proyectan, en un recurso onírico en las ventanas de la habitación, “rellenando” un espacio antes limitado, con una visión abierta que contiene un barco en alta mar iluminado por luces con motivo de las fiestas, construyendo un espacio para sus nostalgias. La pieza de los sombreros, es un espacio atiborrado, sin embargo es descrito con mucha elegancia y gracia, describiendo, en planos medios y detalle, el espacio del recuerdo, lo que genera instancias misteriosas a través de los planos compuestos con los objetos del lugar en primer término y los personajes en segundo.

La escena final nos muestra un espacio destrozado por la ira del padre quien se prepara para salir, mientras su hijo, en paralelo, sigue con su rutina, habitando los espacios con planos detalle de la preparación de una torta. En plano general picado, a través de la ventana, vemos cómo el Gordo presencia la partida del padre, quien por primera vez es mostrado en un espacio frío, duro y solitario. Mientras, en primer plano vemos cómo el Gordo, producto de su ansiedad, come un gran trozo de torta, en espacio semi escondido, como un niño avergonzado. Volvemos al plano general donde el anciano desaparece de cuadro, y desciende, en un plano general, en un ascensor que baja, reforzando la idea del ocaso del personaje. Cuando volvemos a ver al Gordo, en cámara en mano, con primeros planos del espacio desestabilizado por la salida del padre, situación que cambia cuando el Gordo decide seguir con su permanente rutina, el espacio se vuelve a estabilizar. Finalmente vemos la sombra ambas ventanas del edificio proyectadas en la calle, donde identificamos la sombra de Lucrecia en la ventana, a la que se suma la sombra del Gordo en la ventana de arriba. Esta es la única instancia final en que podemos verlos juntos en un mismo plano, puesto que la escena continúa con un primer plano de ella sola

en su ventana, y la cámara sube, recorriendo la distancia entre ambos, para quedar en un primero plano de él solo. El plano final describe de nuevo el lugar, visto de lejos, imponiendo la distancia con la suerte de los personajes.

LA LUNA EN EL ESPEJO



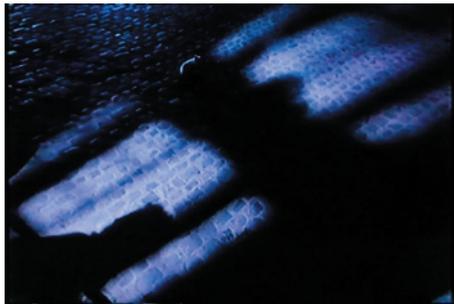












“La Sagrada Familia”

Sebastián Campos, 2005

Formato DVCAM ampliado a 35mm, color,
99 minutos

Argumento:

Un joven estudiante de arquitectura despierta con su familia, aparentemente bien constituida, en la casa de la playa, están ahí para el fin de semana largo de Semana Santa. A ellos se les suma la novia de este, estudiante de actuación, que declara inmediatamente no creer en el rito que los junta. En la playa coinciden con una pareja de amigos del protagonista y con una antigua vecina del sector, amiga de este hace años. La inesperada partida de la madre a la ciudad, inicia una serie de momentos de tensión entre el protagonista y su padre, acentuando su latente rivalidad y mutua desaprobación. Esa primera noche, los jóvenes comparten una experiencia de drogas, a sugerencia de la novia recién llegada, lo que desata situaciones de catarsis en cada uno de ellos, desencadenando la liberación de sus ocultos deseos. La mañana siguiente todo ha cambiado. El protagonista, confuso por la noche anterior, busca el espacio para reencontrarse con la sensación provocada por su amiga de la infancia, mientras la pareja

de amigos homosexuales, tienen su primer encuentro sexual, que provoca la distancia de ambos. A medida que el día pasa, se inicia una evidente atracción entre el padre del protagonista y su novia, que culmina, debido a su ausencia, en una fogosa relación sexual, que es presenciada en secreto por el angustiado hijo. Decidido a tomar venganza, éste, haciendo uso de las drogas traídas por su novia, les ofrece una contaminada sopa de verduras, que los sume en un sueño químico profundo. Con esto, el protagonista pretende que la infidelidad no quede impune, arreglando todo un escenario para dejar en evidencia la situación a la llegada de la madre. A la mañana siguiente, el protagonista deja la casa, invitando a su vecina, en quien ha encontrado el verdadero afecto, a abandonar el lugar en pos de la libertad de ambos.

Recursos espaciales en la puesta en cámara:

La cámara en mano en constante movimiento, pareciera ser el recurso de estilo propuesto deliberadamente por el director para resolver la totalidad del relato, ya que sólo en determinados momentos, ésta se estabiliza. El uso de los primeros planos es recurrente, generando mayor sensación de desestabilización, principalmente dentro de los diálogos, dando mayor importancia a la actuación,

y no tanto a la descripción de los espacios. Los planos generales son utilizados mayoritariamente en los exteriores, donde la cámara se detiene a observar la tragedia con distancia y quietud, subrayando la soledad del entorno.

Trabajo en el espacio cinematográfico:

La primera escena se inicia con la presentación de los padres en primer plano, cada uno por separado, a pesar de habitar el mismo espacio físico: la cama matrimonial. Éstos dialogan entre sí, de espaldas uno del otro, estableciendo una evidente distancia en su relación. El siguiente espacio es el baño, que aparece como un espacio reducido, habitado por el matrimonio, que nuevamente es mostrado en primeros planos de cada uno por separado, cada uno en su actividad generando un espacio propio dentro del lugar común. Luego, en la cocina, a través de planos medios aparecen los dos junto con su hijo. Para luego seguir un agitado diálogo en torno a la mesa, acompañado de primeros planos de objetos y personajes en constante movimiento. Esto hace que el espacio descrito se transforme en un lugar agobiante, salvo por la gran cantidad de ventanales, que permiten ver de fondo el mar y aportan alivio a la situación. A través de uno de

estos ventanales, vemos incorporarse a Rita, la antigua amiga del protagonista, quien con su aparición, estabiliza la cámara, poniendo el espacio exterior como protagonista del cuadro. La siguiente escena es un plano general de estos dos jóvenes bajando hacia la playa, habitando un espacio abierto y mucho más reposado, donde se establece, además, geográficamente la ubicación de las dos casas vecinas. La incorporación de Rita, genera en estos planos composiciones más armónicas. La escena del jardín, habitado por la madre, se muestra, en un inicio, mediante primeros planos de su actividad, para luego pasar a planos generales, con la cámara relativamente estable, hasta que ésta comienza a agitarse, contando el espacio interno que motiva la reacción de la madre, al descubrir la reja abierta, peligrando su jardín por la invasión de los conejos del lugar. La escena siguiente se inicia con un primer plano contrapicado de la madre, a través del ventanal, con el cielo de fondo. Luego, en primer plano frontal, su hijo la observa con admiración, estableciendo, por su ubicación más inferior, la relación de respeto que siente por su madre. La secuencia se desarrolla después en el cálido interior, en planos donde la madre siempre es preponderante o siempre esta en primer término. Esto contrasta bruscamente con la escena

del hijo, junto al padre a contraluz, ante el ventanal, donde el espacio del hogar desaparece por completo, dando más importancia al exterior. Después, en la escena del almuerzo, básicamente se componen el espacio con los primeros planos de ellos, donde en determinado momento vemos, por única vez, un plano general de ellos sentados a la mesa, estableciendo la relación de los tres a través de sus ubicaciones.

El espacio exterior habitado por la pareja de amigos homosexuales, está deliberadamente poco definido, separado del resto de los espacios de la película, sin referencia más que de la vegetación del lugar, mostrado además de manera fraccionada, a través de primeros planos.

La presentación del personaje antagónico, la novia del protagonista, ocurre a través del ventanal, en plano general, a contraluz, con el mar de fondo, lo que produce que la veamos como un personaje oscuro, versus la claridad y calidez que se describe en el interior, con la presencia de la madre, al otro lado del vidrio, que viste de blanco. En las escenas nocturnas, el interior de la casa cambia notablemente, a pesar de ser mostrado por medio de los mismos valores de plano. Los fondos oscuros, provocados, por falta de luz en el exterior, ha-

cen que el espacio se vea más agobiante. La escena de la experiencia psicotrópica de los amigos, funciona en un espacio exterior absolutamente oscuro, donde vemos las reacciones de los personajes en su estado en primeros planos. Nuevamente el espacio está absolutamente fraccionado, como así también los personajes, de quienes, a través de primerísimos primeros planos, vemos sólo partes de rostros y cuerpos.

En las sucesivas escenas, el rol de la ventana cobra importancia, al dejar de actuar como una visión hacia un fondo más abierto, para pasar a ser el lugar que le permite a los personajes proyectarse para salir, aunque sea con la vista, de las situaciones incómodas.

La escena de la representación del monólogo de "Ofelia", es mostrada a través de un plano medio a contraluz, transformando el espacio interior con un plano cerrado de ella, teniendo de fondo la hierba que rodea la casa. El espacio interior se descubre en penumbras, dejando de percibirse sus características, privilegiando el exterior. Y, por medio de la utilización de zoom, en un primer plano de la protagonista, se da énfasis al texto del monólogo. La presencia del ventanal como espacio posible para el escape, existe anunciada por la mirada del padre, bus-

cando eludir la situación. Se genera luego, un espacio muy íntimo entre el padre y Sofía, la novia del protagonista, marcado por primerísimos planos de ojos y boca de ambos. Ante esta situación, el personaje protagónico también busca habitar un espacio lejano, mirando, a través del ventanal la casa de la vecina, en plano general.

Luego de la escena anterior, los espacios exteriores que habita el protagonista, son más bien limitados, mostrándolo solo, en plano medio, tomando el mismo exterior un carácter distinto a los anteriores. El recorrido del personaje termina en medio de un roquerío, de características frías e incómodas, describiendo su sufrimiento en primeros planos cerrados.

Cuando el protagonista regresa a la casa, se muestra el engaño del padre con su novia, a través de espacios muy comprimidos, y descrito a partir de tramas, provocadas por la arquitectura del lugar, dejando entrever la situación. El relato termina en un plano general picado del protagonista y su vecina, pasando a un plano general frontal, desde donde salen de cuadro en el automóvil, dejando en cuadro la casa de ella, sola y abandonada.

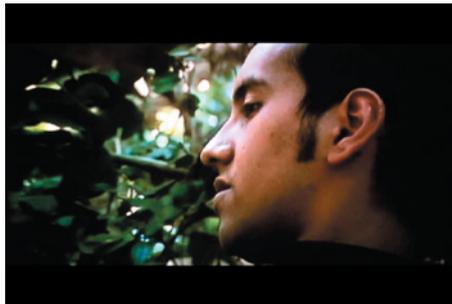
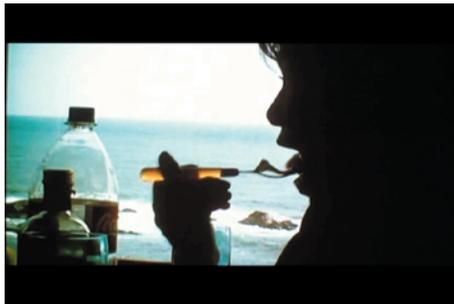
Notas:

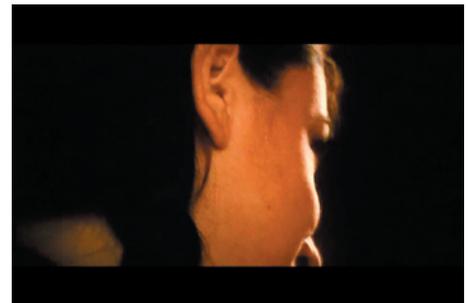
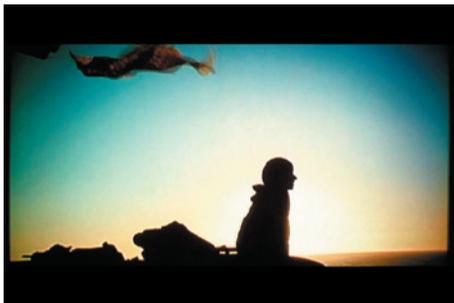
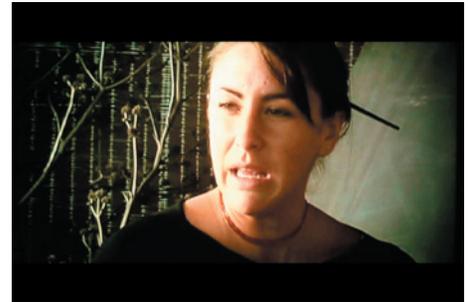
[1] "El encuadre cinematográfico" – Dominique Villain, Ed. Paidós 1997.

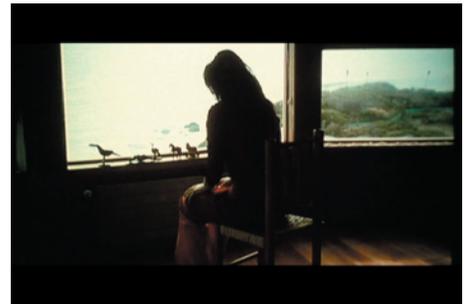
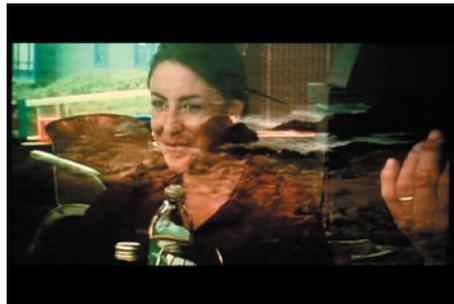
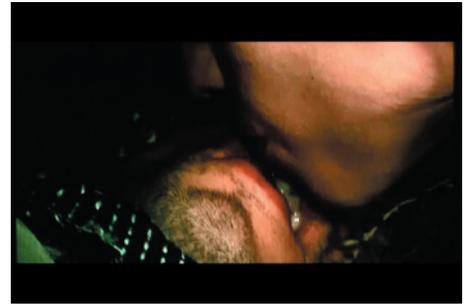
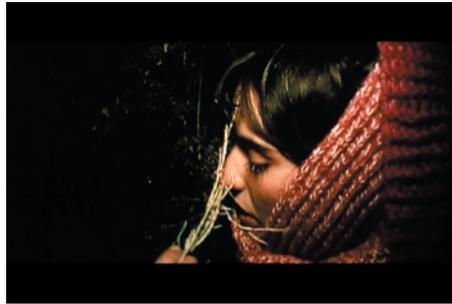
[2]Idem – nota 1.

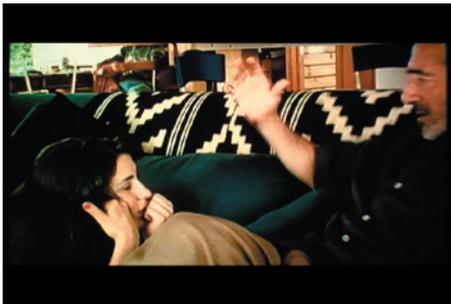
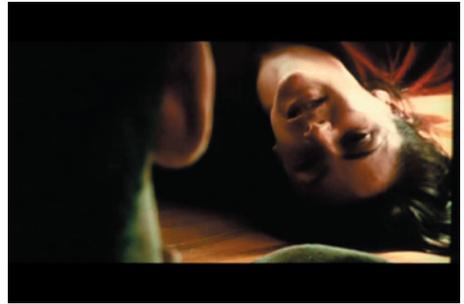
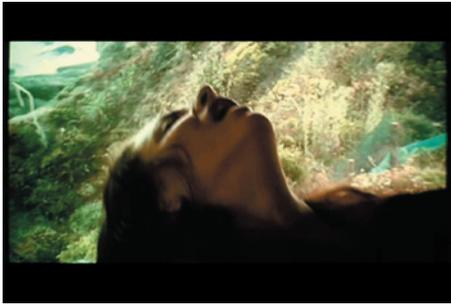
LA SAGRADA FAMILIA

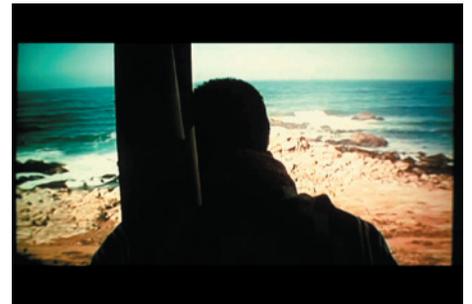
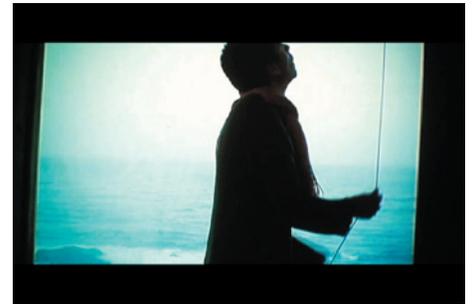
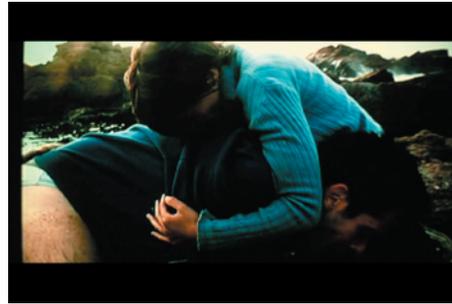














Cap. 5.- ENTREVISTAS A DIRECTORES DE ARTE CHILENOS

5.1.- Carlos Garrido Sotomayor.

Pionero de la Escenografía en la televisión nacional, formado en la Universidad de Chile, como Arquitecto y Diseñador Teatral, el currículum de su larga trayectoria incluye quince años como Escenógrafo y Director de Arte en el Canal 9, donde realizó desde mini series de ficción hasta programas misceláneos. Después, el paso por la compañía de Teatro Ictus en su fundación, y la Dirección Artística de largometrajes nacionales, como “La Tierra Prometida” (’72), “Los naufragos” (’92) y “La última luna” (’05) de Miguel Littín, “Amnesia” (1994) de Gonzalo Justiniano además de otras producciones como “Chilean Gothic” (’98) de Ricardo Harrington y cortometrajes como “Los tripulantes” (’02) de Daniel Henríquez. Además ha realizado la dirección de arte en series de televisión como “Sussi” (’97) de Gonzalo Justiniano, para TVN. Actualmente realiza el Diseño de la Producción para el largometraje “A un metro de ti”, de Daniel Henríquez y trabaja como profesor en la Escuela de Cine de Uniacc.

Cuestionario:

¿Cómo comienza tu trabajo en el cine?

“Fue un acercamiento...corrían el año 1961. El acercamiento fue de carácter escenográfico. En ese tiempo había un grupo de personas, que compartían las oficinas aledañas a las oficinas de la escuela de teatro de la Universidad de Chile, en el departamento que se llamaba Cinoteca Universitaria, en el cual estaban Pedro Chaskel, Héctor Ríos, Fernando Bellet; y con ellos alternábamos mucho porque nosotros estábamos en todo el proceso del inicio de la televisión para la Universidad de Chile y como no teníamos ni referentes, ni soportes técnicos adecuados, me retroalimentaba con las experiencias que se habían desarrollado alrededor del cine, con estos personajes.

¿Tú llegas al canal producto de la escuela?

“Si, (...) y producto de la “flojera” de mi profesor tutor, Oscar Navarro, quien no se encontró en condiciones de enfrentar una experiencia tan nueva como la televisión. Él como importante escenógrafo de teatro, no quiso involucrarse en esta experiencia, de la cual ninguno de nosotros teníamos nociones, y entonces él me mandaba al estudio a resolver los problemas que se iban gestando a nivel escenográ-

fico, y llegó un momento en que me dice: - Tú te haces cargo de este departamento.- y me vi manejando luego todo el aparato escenográfico de este canal de televisión, en el cual había un escenógrafo que no tenía ninguna formación académica ni universitaria, Guillermo Espina, un muchacho que se había formado como todos, acercándose a este grupo que estaba experimentando con la televisión, lo que significó que posteriormente hubo que postular, por encargo de la casa central de la Universidad, al cargo y tuvimos que dar examen, y así fue como gané la jefatura y este muchacho se fue a Lima. Yo llamé entonces a Patricio del Campo, compañero de universidad, y fue con él que armamos toda la estructura escenográfica del canal. Creamos un sistema de paneles que podía ser fácilmente desmontable y aplicable; renovables, que posteriormente fue el sistema que comenzó a utilizar el canal 7. Ésta era una papelería muy teatral, en términos de materialidad, eran todos hechos en tela, pero con estructura de madera de Araucaria, hasta de cuatro metros de altura. Trabajé durante 15 años en la televisión y esos paneles seguían intactos. Al conocer a esta gente que estaba vinculada a nosotros en la televisión, y el hecho que ellos instruían a la gente de cámara, hacía que usáramos, por la inexistencia de las grabadoras, cámaras de cine, todo lo que era exteriores debía ser filmado en 16mm, así como también

los noticiarios, con cámaras “Bolex”, entonces teníamos un contacto permanente y así yo fui aprendiendo de alguna manera los principios básicos del cine. Posteriormente tenía un profesor que me hacía dibujo técnico, llegado en el Winnipeg, llamado Héctor del Campo, escenógrafo, cuando nosotros trabajábamos en Chile Films, que era dónde nos habían designado los primeros estudios del Canal 9, ya como televisión establecida. Al frente, en la “Colmena Grande”, se estaba filmando una película: el “Largo Viaje” (Patricio Kaulen). Héctor del Campo era uno de los escenógrafos y a él le tocó estar a cargo del set, que era el cité completo, con sus patios, pasaje y el interior de la casa del protagonista. Él me llevó a que lo ayudara. Mi primer trabajo fue hacer barro para armar el adobe y chicotear barro en estos muros que tenían una capa de malla de alambre con el cual simulábamos las piezas de adobe. Los paneles de cine, porque ya había venido toda la escuela cinematográfica de Hollywood, eran paneles de madera terciada con estructuras bastante fuerte, sobre los cuales se podía aplicar cualquier tipo de material. Y lo otro que se usaba mucho en esa época era todo el trabajo de yesería, donde la máxima expresión fue en “El diamante del Maharajá”. A mí me tocó instalar nuestra utilería de televisión en todas las bodegas que habían sido precisamente la yesería y habían amontonadas miles de matrices para hacer pie-

zas de yeso: Cornisas, animales, guarniciones de todo tipo, en fin miles. Todas estas matrices posteriormente la Universidad las retiró y tengo entendido que las regalaron para hacer fuego. Toda la matricería se trabajaba en yeso y estopa. La Colmena grande, en esa época, ya tenía su piso deteriorado producto de una película en la cual se sembró y después se hizo llover, no recuerdo si la película se terminó o quedó suspendida, el asunto es que durante un año quedó húmedo el piso y se levantó todo el parquet y se perdió, a pesar de poner una lona con breña abajo se pasó y se deterioró todo. A mí me tocó varias veces trabajar en ese estudio, dónde recuerdo haber hecho una versión de “El Principito”, y allí se tuvo que poner piso de terciado para poder trabajar, porque las cámaras con ruedas no funcionaban, por un problema de superficie. Ocupamos ese estudio grande en dos oportunidades, en esa producción donde hubo que meter 25 o 30 camionadas de aserrín para hacer el desierto, y metimos al estudio un avión completo.

¿Y en esas instancias dónde trabajaste existía la figura del director de arte?

No, sólo el escenógrafo. En todas las películas, solo aparecíamos como escenógrafos. Cuando Miguel Littin hizo el Chacal de Nahueltoro, yo estaba muy ocupado haciendo unas producciones históricas para la televisión. Pero trabajamos

mucho en la parte cine con Miguel, haciendo las batallas en exteriores. Hicimos “El paso de Los Andes”, “La Batalla de Chacabuco”, “Cancha Rayada”. También filmamos muchos exteriores para hacer “La Quintrala”, donde todos los interiores eran escenográficos, y los exteriores se hicieron dentro de Santiago, en fachadas coloniales que todavía quedaban, que estaban mucho menos contaminadas que ahora. Pero siempre los llamados hacia el cine fueron como escenógrafo. La primera película que hice como escenógrafo fue una que se llamaba “Los testigos” (1971), de Charles Elsesser, que había estudiado cine y televisión en Inglaterra, y la hicimos en un pueblito, que ahora es Peñalolen. Como escenógrafo, era el encargado de buscar las locaciones con el director en este pueblo, y después habilitar estas locaciones. Peñalolen, en esa época, era un pueblito completamente aislado, había un bus desde la Plaza Egaña que iba hasta la cordillera, y que pasaba por ese pueblo. Escogimos una casa esquina para transformarla en almacén, situación que fue bien complicada porque el pueblo pensó que era un almacén auténtico y ellos no tenían un almacén tan surtido como el que habíamos hecho para la película; en un momento casi nos asaltan, porque no les queríamos vender los productos que había; y todos los productos eran ficticios.

Posteriormente con Miguel hicimos "La Tierra Prometida"(1991), que fue una experiencia muy interesante que nos llevó dos años. Hasta aquí, todavía la figura se establecía como la de "escenógrafo", a pesar que ya me preocupaba de otras fases de la producción como la utilería, el vestuario... Fue una experiencia súper interesante, porque nos demoramos tanto en filmarla, puesto que en esa época teníamos tan poco material, porque no había película. Y en esa espera nos atrapó el invierno, un invierno muy duro de ese año, que debe haber sido 1972, y un pueblo que había construido, me lo llevó un estero artificial que yo había hecho para la película. Ese estero se nutria con un tranque que hicimos y ese tranque se reventó por el rebalse de agua y se llevó todo el pueblo. El otro desafío de esa película fue armar una cancha de aterrizaje. Había un avión que aterrizaba en un valle que era bastante estrecho, entonces, yo habilité, con la maquinaria de esa época, de (Ministerio de)... obras públicas que estaba haciendo un camino en un sector cercano, una cancha de aterrizaje. Pero lo curioso de esta cancha era que solo se podía aterrizar, y no despegar, entonces teníamos que tomar el avión, desarmarlo después de cada toma, echarlo en un coloso y llevarlo como a unos 15 km. a un aeródromo que había, el de Santa Cruz, lo armábamos de nuevo y despegaba para hacer la otra toma.

Yo creo que mi primera película como Director de Arte, fue "Amnesia" de Gonzalo Justiniano, o "Los Náufragos" con Miguel Littin. Por lo menos en Amnesia, fue la primera vez en que tuve acceso a la gestión propiamente tal de búsqueda de las locaciones, de visualizar la atmósfera, trabajar en conjunto con el director de fotografía, que fue Hans Burmann, y realizar una tarea de diseño integral de la película. Después que Miguel ya había entendido de qué se trataba la figura del Director de Arte, por el hecho de su experiencia de haber filmado en el exterior, sin proponérmelo me hice cargo de esa responsabilidad. Las dos fueron experiencias muy interesantes porque, dentro de la prisión que aparece en "Amnesia", hubo que diseñar, todavía en la época más o menos difícil políticamente, uniformes, con lo cual tuvimos que buscar fórmulas para no herir muchas susceptibilidades que todavía se provocaban. Los trajes militares eran una mezcla de soldados del desierto con marinos, la legión extranjera mezclado con los marines norteamericanos.

¿Qué pasaba en tus películas anteriores, cuando eras encargado de escenografía? Porque me imagino que de todas formas tenías que ver con todo lo demás, utilería, vestuario, etc.

Era muy curioso, porque lo que pasaba es que no había un cargo nominado específicamente, pero la Dirección, a través de la visualización que transmitía desde su primer asistente, contrataban independientemente los personajes que estaban vinculados con lo que ahora es la dirección de arte, contrataban vestuaristas, maquilladores, efectos espaciales y después el aparato de dirección propiamente tal, trataba de coordinar todo el trabajo. Ya se creaba el problema de la coordinación en el lenguaje y ese fue uno de los factores porque luego se asumió con tanta facilidad el asunto de la dirección de arte.

¿Y tú como escenógrafo participabas en la composición de los planos?

No, no teníamos mucho acceso a eso. Lo que sí, estábamos permanentemente en el set por los diferentes y complejas situaciones que se generaban, no sólo tenía que ser escenógrafo sino que también arquitecto, y generar diferentes estructuras para que pudiesen montar inclusive un dolly, o habilitar puentes. Y además preocuparse directamente de situaciones derivadas que ya se estaban provocando, que

eran las situaciones acerca de la utilería de la ambientación que estaban mezcladas de alguna manera directamente con la escenografía.

¿Y de alguna manera tú crees que era el director de fotografía el que asumía la composición de los planos?

No, en el rol de la coordinación general de la visualización, el peso lo llevaba Dirección. El tema de la composición de los planos era visto directamente por el director. A mi me tocó trabajar con directores que realmente sabían muy bien lo que querían, por ejemplo, conversando con Miguel Littin de sus inicios: su gran maestro fue Fernando Bellet, que era un fotógrafo francés nacionalizado chileno, que había batallado incluso en la Segunda Guerra Mundial y a su vuelta, se puso a trabajar en el cine y él fue su maestro de fotografía. Miguel reconoce que él fue su maestro en términos de lo que era el trabajo de la composición de los planos. Pero no era muy normal que eso aconteciera. Yo creo que en el cine de esa época, a pesar que ya llevaba muchos más años y era mucho más sólido en términos de su ejecución, pasaba un poco lo que con la televisión, en dónde había una posibilidad experimental bastante fuerte.

¿Cuál es tu método para empezar a trabajar en una película?

Primero, yo siento que ahora ya tenemos más posibilidades de plantearnos metódicamente un sistema. Inclusive estamos en condiciones de emular producciones a nivel internacional. Estamos hablando el mismo lenguaje. Pero yo creo hay que decir que, de alguna manera, la fórmula de enfrentar una película está dada, indiscutiblemente, por un concepto de producción, en el sentido de que todavía uno se encuentra con producciones que ya sea por las cualidades de su financiamiento, o por el nivel de sus productores, plantean patrones preestablecidos a los cuales uno tiene que adecuar-se para enfrentar el proceso. Le tenemos que agregar además, las dificultades que podamos encontrar nosotros como Directores de Arte frente a los niveles expresivos del director de la película. Los directores siempre tienen una tendencia a ser de difícil expresión, les cuesta mucho más verbalizar y hay que pensar que con proyectos tan personales a los que estamos habituados acá en Chile, que son casi todas películas de autor, hay un imaginario, hay sensaciones y emociones que muchas veces les cuesta mucho a los directores comunicar, o detectar y eso tiene uno que estar muy atentos a ello, y hay que estar muy despiertos para lograr cumplirle su objetivo. Digamos que, en función

de eso, yo parto de la base que siempre he tomado películas que de alguna manera esté vinculado, ya sea por formación, por sensibilidad, a los Directores, lo que me ha hecho que sea más fácil ese aspecto. Yo creo que lo primero es sensibilizarse y tener esta empatía con el proyecto en sí. Sentir que uno está interpretando realmente ese guión, y esa previsualización que puede tener el Director. Personalmente, por un asunto de comodidad, de sentirme partícipe del equipo. No tengo ninguna experiencia hasta el momento, y si la he tenido han sido situaciones bien aisladas, de no estar vinculado a una película en que realmente el concepto frente al proyecto y al equipo no sea el de gran integración. Y entonces, en función de intuir realmente donde están las dificultades comunicacionales, por último de poder llegar más cerca de esta visualidad que el Director pretende, entonces ahí aplicar un esquema. Habitualmente lo que hago es empezar a hacer un acercamiento después de las discusiones y de un par de lecturas profundas del guión, tratar de, en base a un esquema esencialmente de sensaciones, ponerme en el plano estrictamente del espectador común, empezar a graficar una intención. Lo primero que hago es un cuadernillo de dibujos de esos de croquis con la intención, para tener una plataforma de comunicación con el director, graficando ciertos momentos del relato, los momentos más importantes, de cómo llegar a

establecer, una idea por supuesto basada, una vez establecido, en el género de la película, un soporte más gráfico para poder llegar a introducirse en la atmósfera, elementos que nos ayuden a encontrar la locación adecuada y eso siempre me ha funcionado mucho. Es más, ha resultado también en el sentido de que algunos directores han tenido la visión de utilizar todo este material también como un instrumento de pre-venta del proyecto, situación que hasta el momento siempre me ha sido muy exitosa, porque como primer acercamiento visual, todo este material ha funcionado como soporte del negocio. Idealmente este primer proceso es más formal, no dibujo nunca en color, siempre son croquis en blanco y negro, con rasgos gruesos, que más que nada insinúan atmósferas, un poco ligado al lenguaje del cómic, aplicando también puntos de vista, composición, buscando encontrar una narrativa a los momentos más importantes a describir. No introduzco el color porque muchas veces se condicionan ciertos factores con respecto a la luz; trato de hacer lo más básico posible, pero con la intención basada en la descripción narrativa que está arrojando el guión. Muchas veces he tenido experiencias que hacen que este mismo trabajo haya servido para re discutir o re describir algunas escenas y enriquecer otras. Y desde ahí se empiezan a generar otro tipo de decisiones.

¿Crees que la Dirección de Arte modifica el guión, o lo enriquece?

No, yo no creo que llegue a modificarlo, yo me he propuesto siempre una posición más enriquecedora que modificadora, a menos que uno esté en otro plano, o sea, si tú estás en el plano del Diseño de la Producción, que es un tema, puedes llegar a encontrarte con modificaciones importantes porque, a lo mejor, al previsualizar y re discutir esta previsualización, llegues a encontrar, junto con la visión del productor, situaciones distintas o locaciones que influyen directamente en el guión, en términos de que sean tan interesantes, o que re descubran a personajes que un momento no se le había dado la connotación misma del asunto. En el plano, desde el Director de Arte, yo creo que la posición es del enriquecimiento, yo creo que en eso consiste nuestro trabajo. No me atrevería a incursionar en modificaciones, que muchas veces son trascendentes, en una posición que no fuese la de Diseñador de Producción. Y como soporte visual, como descubridor de detalles, trabajando con lo que está entre líneas. Creo que si uno no se pone bien en el plano de la competencia, muchas veces o se engaña uno mismo, o empieza a interferir más que lo que puede aportar en un momento dado. En una organización tan piramidal como es el cine, es importante tener claro esos aspectos. Parto de la base que, in-

discutiblemente, el aporte más fuerte que uno puede lograr es a través del enriquecimiento propio de los personajes. Yo no me imagino buscando locaciones ni desarrollando ámbitos donde los personajes puedan vivir, sin meternos estrictamente en la vida de los personajes. Es lo que siempre hago, de alguna manera, con la Dirección, tratar que en este juego de previsualización: provocar discusiones de interés en la búsqueda de la esencia de este personaje que después lo llevan a uno, formalmente, a desarrollar sus ámbitos. Y en ese aspecto aparecen cosas insospechadas, que influyen en todo, en la utilería, en las ambientaciones y en los vestuarios. O que ayudan hasta a los mismos actores a enriquecer sus personajes. Yo siento que el desarrollo de los personajes es fundamental, primero, indiscutiblemente, ir en función de la historia. La historia de los personajes es lo que van generando todo el acontecimiento dramático, por lo tanto la importancia que eso tiene y que uno tiene que darle a encontrar la esencia de esos personajes es fundamental. Muchas veces uno se encuentra con que ni los mismos directores logran sondear en profundidad estos personajes. Yo a veces hago un cuestionario y pregunto, y muchas veces uno se encuentra con respuestas que ni los mismos autores se han planteado. Porque claro, uno esta viendo la funcionalidad y esa funcionalidad pasa por hacer un análisis profundo de su esencia,

entonces, lógicamente, para poder cumplir bien el trabajo, uno tiene que inventar, tiene sondear, estudiar. Y en esa medida yo he tenido interesantes respuestas con respecto a los actores, en función de los ámbitos donde los personajes viven. Hay muchos actores que muchas veces me han dado las gracias por encontrar a sus personajes hábitats que les funcionan y los potencian y esto implica una comodidad frente a su espacio de actuación, y eso lo agradecen mucho. Muchas veces hay situaciones donde los actores no pueden resolver sus áreas de espacialidad porque les falta una pared. Yo soy de los que, de alguna manera, trato que los ámbitos según la intención de las escenas muchas veces, se complementen y sean completos, a pesar que muchas veces no se filme. Muchas veces no se dan las condiciones para que exista esta complementación, y es por eso que de repente, si no se tiene muy claro, en ese tipo de producciones, qué es lo que tú tienes que lograr plano a plano, de repente faltan planos. Pero cuando están dadas las condiciones en que uno siente que tiene ese soporte y ese apoyo, uno puede darse esas libertades. Se dice que todas las libertades que uno puede darse en las películas, cuestan plata, pero yo no creo que sea necesariamente así, eso es una situación vista bajo el prisma de la producción.

¿Qué es para ti el espacio cinematográfico?

“A mi no me gusta mucho teorizar con respecto a este asunto del espacio, porque hay mucho sobre el tema. Para mí la espacialidad, con una mentalidad, por un tema de formación, es mucho más concreta. Yo siento que para mi la espacialidad cinematográfica funciona a través de mi educación como escenógrafo. Es mucho más concreta, es limitada de alguna manera, y está absolutamente al servicio y tremendamente vinculada a la acción dramática. Ya sea esté presente para ser filmada o no. Son ámbitos que constituyen el soporte de las atmósferas, de la acción dramática, que son el soporte de la intención de la escena y por lo tanto son de una especialidad que tiene que ir mucho más allá de la concepción física, de si podemos o no resolver la escena en ese espacio concreto, sino que va hacia la esencia misma de lo que el director quiere ver o resolver en su escena, el “cómo nuestro”. Por lo tanto el espacio cinematográfico es un tema que se tiene que sentir y se tiene que escribir mucho antes que inclusive esté ornamentado, o que esté ocupado, e inclusive mucho antes que esté iluminado. Creo mucho, y me gustan mucho, aquellas películas donde la descripción de la no-visualidad del espacio está presente. El hecho de poder, de alguna manera, describir los acontecimientos, en esta espacialidad, que están en otra dimen-

sión (distinta)... de la espacialidad real filmada, me parece muy interesante. Posteriormente, en términos de resolver en la espacialidad a filmar las escenas, hay todo un tema, que parte de la base de la descripción atmosférica no hablada, hasta la ornamentación, por lo tanto las implicancias que se tienen, llegan hasta la composición de lo que allí se plantea. Para mí es una situación que se me planteó siempre muy claramente por la diferencia que hay entre cómo resuelves eso en la televisión, y en el cine. En el cine tenemos la posibilidad de compartimentar esta espacialidad de alguna manera, sacarle un provecho ilimitado del punto de vista, tanto de la disposición como dimensionar este espacio, o sea jugar con él, complementar este espacio mediante el lenguaje de la cinematografía, que en la televisión no podemos hacerlo y en el teatro tampoco, pues allí la espacialidad está absolutamente limitada, está denunciado y por lo tanto la no-espacialidad tiene que ser verbalizada, no tienes otra alternativa. En el cine podemos jugar con todo eso.

¿Cuál es tu relación con el Director de Fotografía con respecto a la generación de los espacios cinematográficos?

Yo creo que los Directores de Fotografía se traicionan mucho a sí mismos. Creo que hay pocos

Directores de Fotografía que sean muy lúdicos en el juego de la espacialidad. Ellos necesitan ciertos parámetros concretos, orientaciones definidas, justificar fuentes de luz, tener de alguna manera soportes sobre los cuales poder provocar este fenómeno. Son cosas que uno también tiene que tener presentes, indiscutiblemente. Encuentro que uno de los factores complejos de iluminar son los exteriores, porque realmente no sabes cómo tienes que justificar los soportes, porque para algunos exteriores significa todo un manejo y por eso, salvo excepciones que permita el género, uno puede realmente resolver. Para mí fue muy patente cuando en "Amnesia" tuvimos que iluminar el desierto, son desafíos muy fuertes. Por ejemplo las escenas nocturnas se hicieron muy temprano al amanecer para poder tener un horizonte y tener así puntos finitos. En función de eso, yo creo que es un tema que a los Directores de Fotografía de alguna manera inconsciente, lo tienen siempre muy presente, uno en ese aspecto tiene que tener presente todos aquellos otros territorios que son de interferencia para provocar el trabajo de la iluminación y estar muy consciente de cuál es el juego atmosférico que uno quiere obtener de aquellos lugares que ha elegido. Uno habitualmente uno se encuentra muchas veces con que no es fácil entenderse con los Directores de Fotografía, para lograr esa intención dramática, ya sea por que ellos han visto la escena de

otra manera o porque realmente no han llegado a entender cuál es el nivel dramático de la atmósfera que se pretende lograr. Lo más serio es que cuando no se logra siempre, el que tiene la excusa es el Director de Fotografía y uno no la tiene, es decir para uno es una mala elección hasta arquitectónica, para ellos es que no entró el haz de luz con el instrumento adecuado porque no estaban las condiciones dadas. En ese aspecto, el ideal y lo fundamental es hacer equipo. Así como uno pregunta muchas veces después de leer un guión quién es el Director, o porqué el Director le pasó a uno ese guión, yo pregunto también dos cosas: quién es el Director de Fotografía, y quién es el que hace el "Cattering". Yo creo que lo más complicado de lo que acontece es cómo tú, por situaciones formativas, te traicionas de repente. A mí me paso mucho en los comienzos de la televisión. Los primeros camarógrafos de la televisión chilena habían salido de hacer foto-fija, o de Asistentes de Cámara de cine o algunos habían hecho cámara de cine, pero no había tanto cine como para haber tenido una experiencia muy cercana. Como todos, de alguna manera manejábamos intuitivamente nuestra concepción respecto al tema, pero ellos habitualmente exigían una cantidad de soportes de composición que eran absolutamente discutibles. Entonces yo desarrollé un truco para la televisión, desarrollaba un truco de ornamentación, en el cual

recomponía con la decoración. Entonces iba condicionando, en todos los tiros de cámara, les facilitaba compositivamente, una resolución con respecto a los personajes. Entonces yo era muy bien estimado para cierto tipo de producciones, nunca nadie se dio mucha cuenta del tema. Además me podrían haber acusado de "barroquismo". Sin embargo es un esquema, que yo no sé si conscientemente, se usa hasta el día de hoy. Siendo que hoy día tienen todas las posibilidades de edición. Yo encuentro, precisamente que la ornamentaciones de los sets de la televisión, muchas veces se sobresaturados, precisamente por situaciones que hoy día están un poco derivadas de estas deformaciones que se han venido alimentando en el tiempo. Sin embargo, en el teatro, por lo menos, los cortos periodos que yo trabajé en el teatro, me daba el lujo de ser el padre de los minimalistas, sobre todo en la época que yo trabajé con el teatro Ictus. En el cual realmente, todo lo contrario, sólo con pocos elementos sugerentes, primero creaba las condiciones de limitación de espacialidad y, en la medida que uno usaba elementos sugerentes en función de los personajes, del ámbito en que se desarrollaba la acción, siempre jugué un poco ese juego minimalista de la composición. Todo este fenómeno ornamental, derivado de la televisión, llevado al cine, para mí fue como una gran disciplina, porque en el cine, me ayudó a que, precisa-

mente la selección de los elementos, fuese mucho más intencionada y eso te va provocando un rigor que hace que el trabajo sea más fácil.

¿Crees que es más difícil crear los espacios de una película que transcurra en la actualidad, que de otra histórica? ¿Por qué?

Yo creo que es mucho más difícil, por una situación de honestidad histórica muchas veces, resolver y encontrar..., hacer nuestro trabajo en películas de época. Yo creo que las películas contemporáneas tienen un factor que está vinculado, desde a la moda imperante, hasta cómo se desenvuelven bajo ese mismo aspecto de los personajes. Al meterse en los personajes de esa época, te pones mucho más acucioso respecto a todo lo que implica la investigación. Hay que pensar que lo que ha pasado últimamente es que, el tiempo avanza mucho más rápido, hasta la misma cultura visual que uno tiene que manejar, tiene que ser más completa. Las nuevas generaciones a uno lo envejecen en diez años. En una década, ya las nuevas generaciones se desconciertan bajo muchos parámetros. Y en ese aspecto la investigación tiene que ser mucho más acuciosa. Y si nos remontamos en el tiempo, mucho más lejano, yo creo que va a tener el deber de ser mucho más rigurosa, por un problema de responsabilidad histórica. Hoy por hoy, la problemática que nosotros te-

nemos, y lo estaba viendo, sin ir más lejos en la producción televisiva, que de alguna manera tiene también incidencia en las producciones cinematográficas de época: hay poco rigor. Las producciones piensan que, en términos de costos, uno puede saltarse una serie de etapas, sin necesidad de ser muy acucioso. Yo creo que donde más se resiente es, indiscutiblemente, en el plano del vestuario. Generalmente, "la facha", es más fácil de resolver: lo que es maquillaje, vestuario, inclusive la línea del vestuario, pero no así en su cualidad, en términos de corte de las telas, de la elección de los complementos del vestuario, es donde habitualmente no hay mucho rigor. Son cosas que se sienten. No sé si será porque soy muy viejo, pero hay cosas que me molestan enormemente. El sentir realmente estas situaciones que uno ve, hasta en las películas de Hollywood, a pesar de lo rigurosos que son. Hay muchas películas que, no sé si será por situaciones que uno maneja más que en otra ocasión, pero la selección de los vehículos, por ejemplo, la selección de las armas, sobre todo, que son los elementos más difíciles de resolver. Se ve en la calidad de las telas, en la moda de la expresión corporal y, por lo tanto, también en el lenguaje. Yo creo que ahí hay un factor que es difícil de resolver, muchas veces cuando no hay una rigurosidad, desde el punto de vista de la Producción, para enfrentar dudas. Si a uno la Producción le ha dado

la facultad, la responsabilidad integral de trabajar con una visualidad que corresponde, uno tiene que tener mucho cuidado en la selección de las personas que conforman el equipo, y en las asesorías que corresponden. Muchas veces hay asesorías que son trascendentales y muchas producciones se las pasan por alto. Y ese es uno de los factores que también te vinculan mucho a esta relación que uno tiene que tener con el Fotógrafo, en términos de cómo enfrenta el fenómeno de la luz. Para poder construir atmósferas verídicas. Yo siento que ahí hay un tema que implica largas y largas conversaciones con Fotografía, fundamentalmente, a espaldas inclusive de la Dirección y de la Producción también. De allí la importancia de los factores formativos de los Directores de Arte, que es una de las cosas a las cuales, varios de los que estamos con acceso a la docencia, nos hemos preocupado. Hay pequeños grandes errores en términos históricos, inclusive sobre el uso de elementos de utilería muchas veces, que te destrozan la escena. Veinte años te pueden hacer un desastre, desde el espectador.

¿Qué diferencia ves en trabajar los espacios para cine o televisión?

La gran gracia de resolver cinematográficamente los espacios con las posibilidades que el lenguaje cinematográfico nos otorga, es un

emocionante desafío. De alguna manera, la televisión, los telefilmes, está aprendiendo, se está acercando al lenguaje, del uso de elementos, sobre todo en el trabajo de la espacialidad, a la cinematografía, por este juego que permite que la intencionalidad dramática se vea resuelta, se pueda compenetrar con otra intensidad, desde todo punto de vista. Desde el trabajo de la iluminación, aportando a las atmósferas, hasta el uso de la espacialidad vinculado directamente a la narrativa, la incorporación de los elementos arquitectónicos dentro de la decoración, y en sí, el tratamiento escenográfico del cine que es mucho enriquecedor y mucho más interesante que lo que uno puede lograr en la televisión, por la cualidad y las posibilidades que tiene con respecto a la iluminación o al manejo de los detalles. Yo creo que hay una tendencia de acercamiento de la televisión hacia el cine, en términos de lenguaje, con respecto a este tipo de género (telefilme). Los otros programas de televisión, por esencia, tienen su propio esquemas y no va a llegar nunca, ni el cine a ellos ni la televisión al cine, pero los telefilmes hay una tendencia, que para nosotros aquí en Latinoamérica, los brasileños lo tienen muy presente, inclusive logran situaciones de un "turismo" cinematográfico, de repente en algunas escenas, que son envidiables para algunas películas nuestras. En las teleseries, todo esto se ha modificado bastante desde el momento

en que uno ha podido sacar las cámaras al exterior. Cuando las cámaras estaban vinculadas mucho más al estudio, los problemas derivados de la Producción misma, la recreación de los sets, ya creaba un problema. A mi me tocó una etapa de transición muy fuerte, en que pudimos acceder a poder grabar y editar, situación que en los comienzos de la televisión, durante más de una década, no pudimos hacer, por eso hay tanto material perdido del inicio de la televisión chilena. Pero, a pesar de todo, por lo menos durante una década, en términos de la cualidad de los sets, por el uso de la materialidad misma y los tiempos de armado y desarmado provocados por las dimensiones de los estudios, por el hecho de poder reutilizar los elementos escenográficos o por situaciones de montaje, hicieron que la televisión tuviera un lenguaje que se hizo predominante. Uno perfectamente, sin ser burdo, los esquemas de realización de televisión fueron muy definidos con respecto al cine, al cine realista. Y esa es una situación que se está perdiendo. La televisión ha ganado mucho en ese aspecto. El cine, por el contrario, por fenómenos de economía, se ha alejado del estudio. Hay toda una mitología en términos de realización, siendo que así lo han demostrado países que producen mucho cine, que están volviendo de alguna manera a recuperar el estudio, que es lo mejor, y la televisión por otro lado alejándose del estudio. Creo que

es un factor que va a llegar un momento que va a tener que definirse por un problema de costos. Realmente hay locaciones, que si bien es cierto, arquitectónicamente, tienen características importantes de resolver, en términos de comodidad y de costos, están siendo casi insostenibles. Si a eso le sumamos todos los fenómenos de contaminación ambiental, visual, realmente, ya no están siendo tan económicas. Y las comodidades que ello implican en el costo-beneficio, a la larga, son intrascendentes.

¿Cuál es tu opinión acerca de las nuevas tecnologías digitales para la construcción de espacios?

Yo creo que estamos exactamente en un momento de transición y de descubrimiento. Desde los ochentas, todavía estamos en una etapa de búsqueda, porque, si bien es cierto que se ha tratado de resolver todo en un esquema digitalizado, todavía no hacemos buen uso de él, no encontramos la justa medida. Porque, aunque podemos realizar muchos efectos o podemos resolver muchas situaciones contaminantes visualmente, podemos resolver muchos efectos, inclusive hasta rítmicos en las películas, mediante sistemas de este tipo, los costos que todavía tienen este tipo de soluciones, no se compadecen, frente a poder analizar a profundidad y narrativamente las soluciones, que

muchas veces hacen que las soluciones estén dadas de la época de Méliès. Todo el mundo está como obnubilado con las soluciones (digitales), pero realmente, cuando se llega al término práctico, cuando llegas a que tu solución, la solución que tú quieres ver, implica resolver un software que cuesta una millonada de dólares, que además tiene que ser explotado en muchas producciones para poder ser solventado, no tiene mucho sentido. Por eso con lo que Hollywood juega es, precisamente, con este juego, porque lo puede hacer. Pero no es la solución para nuestro cine, que hemos llegado a resolver mediante esquemas más elementales de edición, podemos resolver algunas cosas que son importantes, pero no podemos basar como soporte, nuestras películas todavía, por costos, en ese tipo de soluciones. Creo que hay mucha sobre dimensión. Hoy por hoy, por ejemplo, yo veo con las producciones de nuestros alumnos, se hecha perder una máquina de edición y los tipos quedan trancados, siendo que al lado tienen una moviola, que podían haber resuelto el problema desde ahí mismo o en mejores condiciones, pero ya ni se acuerdan de su existencia. Son elementos prehistóricos. Y eso mismo pasa en todos los ámbitos, inclusive de cómo resolver visualmente situaciones que están involucradas con el desarrollo dramático de muchas escenas. Todo el mundo ya no se acuerda del cine, en su esencia, re-

solvió todo tipo de problemas. Entonces uno ya no sabe si lo hacen por moda, o se hace por cultura o por desconocimiento del tema. Todo ha tenido un proceso. Hay un factor de desconocimiento de un lado y otro de menosprecio a soluciones que en alguna época se encontraron. Y por un problema de desarrollo tecnológico en su resolución material, han quedado desprestigiadas en el tiempo. Es como el fenómeno del cartón-piedra. O sea, nosotros a lo mejor podemos seguir utilizando cartón-piedra, porque tenemos infinitas posibilidades para transformarlo en cualidades que son muy diferentes a como se usaba en aquellas épocas. Como nosotros además, en estos países, tenemos una tendencia a menospreciar todo aquello que no esté en el "pick" (sic.), no nos ponemos a investigar ni nos damos tiempo de reflexión para poder resolver los problemas de otra manera. Muchas veces ni siquiera tenemos ni las posibilidades tecnológicas, ni el dinero para resolverlas, pero partimos de la base que no las podemos resolver (de una forma)... que no fuese como Hollywood lo resolvió. Y esa historia me molesta un poco, porque, por esa vía, la tranca que se provoca en términos de Producción implica financiamientos tan disparatados, de alguna manera, que nos coartan proyectos, que no nos esforzamos por encontrar la solución. Yo trato de proyectarme a las nuevas generaciones, la gente que

en este momento se está formando, que tiene una visualidad tan diferente. El bombardeo tecnológico que ellos han tenido, hace que ellos se manejen bajo otros conceptos, que hacen que lo que pasó hace una semana, ya sea arcaico. Pero yo creo que de ahí la importancia de volver constantemente a la esencia, para poder tener el conocimiento básico formativo que implique cómo readecuarnos esta tecnología y sacarle mejor provecho, en las mejores circunstancias, que nos permitan la accesibilidad que nosotros tengamos ahí. No podemos darnos el lujo de pensar que no vamos a poder resolver cierto tipo de cosas en la medida que tengamos que invertir millones de dólares. En una época, se le empieza a dar sentido al cine de acá mirando el modelo europeo. Estas situaciones se provocaron por las reacciones, que incluso se le provocaron a los europeos con respecto a los Estados Unidos, y nosotros estábamos más permeables a eso. Yo creo que en eso tiene mucha influencia el fenómeno de la Distribución. En ese momento, realmente, ese gran acercamiento, porque el fuerte de la Distribución estaba, se miraba hacia Europa, por un efecto de reacción. Por tanto fue mucho más interesante, mucho más cercana a nuestra realidad esa concepción que lo que Hollywood hacía. Hoy por hoy, tenemos que pensar que nuestros bombardeos visuales están dados y condicionados a la distribución que impuso

Estados Unidos, Hollywood. Entonces hace que nosotros no tengamos ese acercamiento, que es un poco más lejano y, sea más difícil para que tenga más influencia en nuestra narrativa. Si uno mira a toda esta cantidad de muchachos que están iniciándose y haciendo sus cortometrajes, sienten que están desarrollando un "cine menor", entonces sienten que, de alguna manera, la única accesibilidad que tienen a contar sus historias, pasa por un esquema simple, y eso está muy bien. Pero por otro lado tengo la sensación de que ellos están aspirando a otra cosa. Y entonces se auto-traicionan, no se creen a sí mismos, no es una real búsqueda. No se atreven a incursionar y muchas veces uno se da cuenta que mucho de eso se da porque sienten que no tienen, en términos presupuestarios, más accesibilidad a resolver problemas de efectos, problemas de gran importancia. Entonces no se esfuerzan en encontrarse a sí mismos. Y suplen la manera de contarlo. Entonces se quedan también en factores que son de difícil resolución. Tratan de usar como plataforma su auto-referencia y terminan encerrándose en situaciones que son difíciles y complejas de resolver, como son...filman con niños, filman historias de animales. Claro, si además uno piensa, ya como más viejo, que lo único que tienen como vivencias es su auto referencias, bien, es absolutamente respetable, pero esas vías son muy complejas.

Respecto al cine chileno ¿Cuál película consideras que tiene un trabajo interesante desde el tratamiento del espacio cinematográfico?

Desgraciadamente no tengo nada que decir con respecto a las últimas producciones. Si uno se remonta en el tiempo, sin ir más lejos: Kaulen, es un director que incursionó tremendamente en esos aspectos. Lo siento inclusive con el intento de muchas de las películas de Miguel Littin, por ejemplo. Que si bien es cierto no son buenas películas; su intento de mostrar géneros más épicos, de jugar con personajes que puedan ser discutibles, muchos de ellos, pero que abre una dimensión a este juego de posibilidades que lo hacen interesante. A mí, inclusive me interesó mucho lo que hizo Justiniano con respecto a "Amnesia", por ejemplo, más que sus otras películas. Lo que ha hecho Caiozzi en "La luna en el espejo"...creo que es una de sus películas más interesantes. Porque "Julio comienza en Julio", yo lo siento como una primera película. Pero, como tú ves, en el cine hay altos y bajos, crees tener la verdad en un momento determinado y el público no te la cree, y otras que pasan desapercibidas y puedes ser grandes películas y, en el tiempo, se valorizan. Silvio se demora mucho en hacer sus películas porque es casi un maniático de cómo resolver planos. En "La luna..." se maneja un nivel de sobriedad, en muchos aspectos, que ayuda a

esa resolución más narrativa, que no está bien lograda en las otras películas porque ahí asoma casi en un preciosismo decorativo. Que por último se acrecenta más porque hay una similitud atmosférica en esas películas que, al final, a mí me dejaron de interesar. Uno, a pesar de que se airea más en películas como "Cachimba", sin embargo igual uno encuentra un esquema, en el cual yo creo que tiene mucho que ver la Directora de Arte. Pero en "La luna..." está mucho más lograda la Dirección de Arte, en función, vinculada a la narrativa y, por tanto, a todo el juego visual. Yo creo que es una de las películas más logradas de Caiozzi, es muy interesante. Ahora, por otro lado, hay muchos directores que, aunque tú quieras no se bancan ese tema. Están vinculadas a muchos aspectos que hacen que el cine tenga su magia, y realmente se provoquen las grandes virtudes de un fracaso de las películas. Hay factores que no están conscientes. Yo le tengo mucho miedo a cierto tipo de películas donde los directores le dan demasiadas vueltas a sus proyectos. Yo no creo mucho, a menos de en las grandes producciones, de la concepción y el uso del storyboard. Los storys (sic.) son de doble juego. Yo entiendo que "Jurassic Park", sin un story no se pueda filmar, pero estoy absolutamente convencido de que "Los Puentes de Madison" (C.Eastwood), no pueden haber tenido story. Entonces, según el género, según como se desarrollan de repente

las historias, la forma de contarlas, es que hay ciertas mecánicas que funcionan y otras que no. Yo estoy absolutamente convencido, que, inclusive hasta Kubrick, que era un maniático con respecto a eso, de que si se sobrepasan ciertos límites de que el realizados no se da los espacios para flexibilizar el acontecimiento narrativo en función de lo que ha estado aconteciendo, de repente se endurece el fenómeno y se pierden muchas cosas que son irrepetibles.

“Imagen latente”, me pareció que puede tener fallos de construcción, pero me pareció súper interesante la forma en que está filmada. Yo creo que en ese caso, Perelman era un militante, además... Hay que pensar en que hay una generación de directores militantes, con una concepción muy estricta desde el punto de vista político y moral, condicionados además por una cantidad de factores, de profundos dolores personales, que te marcan. Es un periodo del cine en que, conscientemente, hay muchos factores que no se provocaron. Y hay una cuestión tan interesante en el cine que es, (por eso uno nunca sabe las películas donde van a parar), la sensibilidad de los realizadores se trasmite de tal manera a la película que hace que esto sea magia. Creo que es un poco lo que le falta al cine nuestro en este momento preciso, le falta ideología.

5.2.- Rodrigo Bazaes Nieto.

Egresado de Licenciatura en arte con mención en Diseño Teatral de la Universidad de Chile., ha sido escenógrafo de los más destacados directores teatrales como Rodrigo Pérez, Alfredo Castro, Ramón Griffiero, La Troppa y Héctor Noguera, y Raúl Ruiz perfeccionándose en dramaturgia con Juan Radrigán. Ha realizado la dirección de arte de los largometrajes “LSD” y “Sexo con amor” de Boris Quercia, “Machuca” de Andrés Wood y “Fuga” de Pablo Larraín. Ha escrito y dirigido la puesta en escena multidisciplinaria en variados eventos como “DFL2” y “13:46 PM”, dos instalaciones en torno a la mesa familiar chilena, para el lanzamiento de la programación Bicentenario, Canal 13, en el Centro de Extensión de la U. Católica. Destacado profesional a nivel nacional en un área del diseño y de la creación estética, en el trabajo de la imagen, de la visualidad que aporta la escenografía al teatro, al cine, a la danza y a las artes visuales. Actualmente realiza clases en la escuela de Teatro de la Universidad de Chile, y desarrolla un proyecto teatral “Pelo negro Boca arriba” (título provisorio) en donde está a cargo de la dramaturgia y la dirección.

Cuestionario:

¿Qué es la Dirección de Arte?

Mi impresión es que todas las industrias, en tanto que son particulares, pueden responder de manera distinta a esa pregunta. El origen de la palabra “Director de Arte” es subrogada en algún momento por el concepto de Diseñador de Producción en la industria gringa; designación y rol aparentemente ajeno a nuestra realidad cinematográfica. El crédito de “Director de Arte” en Chile, que como hemos visto también se utiliza en lugares de Europa por ejemplo, corresponde a la denominación que recibe el responsable de liderar a un equipo de intérpretes multidisciplinario -del área del diseño y la producción- que desarrollaran en conjunto las opciones visuales de determinado guión. En ambos casos estamos hablando del responsable principal de la conceptualización visual de un guión.

Tengo entendido que en el caso del Diseñador de Producción, en la experiencia norteamericana, tiene directa relación con asuntos presupuestarios (En Chile, deficiencia o no, suplida últimamente por la figura del Productor de Arte). Si revisamos sus escuelas, muchos de ellos vienen de la arquitectura, o con alguna experiencia en el área del espectáculo, en el mejor de los casos el diseño para teatro, que

les ha permitido involucrarse muy bien en la experiencia de la creación para el cine. En algún sentido el rol del Director de Arte, podría ser homologable al del diseñador integral en el teatro. Pero hay una diferencia que considerar. En el cine, el Director de Arte, no necesariamente es el autor único del Diseño de la película. Aunque a mi juicio sería bueno que lo fuere. Su responsabilidad mínima esta fundada en ser la persona más capacitada a la hora de tener que tomar decisiones al tiempo que liderar un equipo de creadores. En algunos casos, he tendido a tomar una importante responsabilidad en muchos aspectos del diseño, y en otras experiencias he tenido que tomar más distancia, porque es la única forma de poder llegar a abarcar un proyecto de grandes magnitudes. Una sola persona a veces no es capaz de hacerse responsable del diseño total de una película. En el teatro es muy distinto. Dada su naturaleza de obra de arte, también interdisciplinaria -pero en muchos casos autogestionada-, se mueve en un contexto que hace necesario que la actividad creativa se concentre en la menor cantidad de personas. Es muy difícil que un proyecto de teatro llegue a estar proporcionalmente financiando como lo está una película, entonces será la creatividad la que muchas dará las respuestas.

¿Cómo comienza tu trabajo en el cine?

Desde el año '95 me desarrollo profesionalmente en el diseño para teatro. Desde entonces mi experiencia fue en Diseño Integral (o por lo menos siempre a cargo de más de una disciplina en forma simultanea), y tengo la impresión que este perfil otorgó mas posibilidades de que me adaptara a la figura del Director de Arte en el Cine.

Es alrededor del 2000, que Boris Quercia me llama para hacer una película. Habíamos estado involucrado en un proyecto teatral (en ese tiempo había diseñado para la Compañía Teatro Sombrero Verde el actual Teatro del Puente), así nos conocimos. El empieza a rumorear que tenía ganas de hacer una película digital juvenil, y como habíamos estrenado recientemente "Los bufones de Shakespeare", a él se le ocurre que yo podía ayudarlo. Es la experiencia más a brazadas en la oscuridad que he dado. Qué bueno que fue en digital porque no estábamos comprometiendo demasiadas cosas, pero con la premura de hacer un largo en dos semanas, porque así se hizo, en dos o tres semanas. El resultado sino fue tan óptimo, cumplió ciertos objetivos, el primero de ellos, el de enfocarme en la tarea de lograrla, de hacer realidad la experiencia, mucho menos que tener una opinión estilística sobre el resultado. Casi en la misma fecha, Nicolás Acuña, me in-

vita a colaborar en un proyecto. No nos conocíamos, se trataba de un piloto, un telefilme en 16mm, y él, a partir de varias conversaciones bien interesantes, logra seducirme para que entre a trabajar en el proyecto y de paso entender el celuloide. Hicimos una película que se llamaba "La Tercera Oreja", que producía entonces Roos Film, creo que nunca llegó a mostrarse. Ahí me di cuenta que tenía ciertas habilidades y potencialidades -sobre todo porque me tocó hacer de todo, digo, de todo, ayudado de mi formación teatral-, a la hora de expresarme al interior del formato y equipos cinematográficos. Así comenzó todo. Después Quercia consiguió plata, me planteó que quería hacer un largometraje en cine, con propósitos industriales, yo no sabía si decidirme a entrar de una vez por todas a seguir en esto -porque el cine demanda total atención-, pero ví en esta oferta, una posibilidad de conocer en forma cabal este formato, rodeado de un equipo profesional, con apoyo en cada área, una oportunidad de aprender. Y así fue la experiencia de "Sexo con amor". Fue un momento en que se produce para mi un núcleo de actividades en torno al cine. Considerando que mi diseño escénico estaba desde siempre vinculado a experiencias de creación audiovisual. Ya había realizado algunos diseños de espacio abordados desde este lenguaje. Había incluido grabaciones, editado video, animaciones, los había puesto en el escenario a

significar. Todo obtenido a partir de una investigación permanente con proyecciones-retroproyectores, diapositivas, datashow, cajas de luz.

Nunca he dejado de hacer teatro, hasta hoy, y sólo de vez en cuando le hinco el diente a ciertos proyectos filmicos. Así resulto "Machuca", que parece que es mi experiencia preferida, porque cierra cierta etapa en que comienzo a sentirme con más confianza en ese medio.

¿Cuál es tu método para empezar a trabajar en la película?

Primero, no me atrevería a afirmar que existe un método, porque yo todavía me siento explorando, y dos, porque cada película -así como lo es cada equipo creativo-, tiene ciertas particularidades que obligan a que este vaya variando, se reconfigure cada vez. Los objetivos y necesidades, los desafíos artísticos involucrados, las determinadas cualidades de un director, las poéticas que están siendo convocadas, etc. requieren de procedimientos a veces distintos de una película a otra. Como no soy un veterano en esta actividad, siento que podría apenas afirmar estar hallando la posibilidad de la existencia de alguna metodología más definitiva.

Lo que sí puedo afirmar. He tendido a recoger ciertas experiencias que han sido más positivas que otras, aproximaciones metodológicas, con las cuales me resulta mucho mejor administrar mi tiempo, el capital humano, su energía y creatividad, muchas tan solo claves extraídas del sentido común, de la idea que tenemos del cine o la concepción de la Dirección de Arte en nuestra pequeña "industria".

Lo primero es admitir que mi cuna está en el teatro. Y el cine es una actividad que si bien necesité conocer con mucho interés en un momento, hoy es un espacio alternativo al teatro, ojalá para combinarlo. Un espacio de creación que medito y considero cuándo es pertinente integrarme a él. Para eso me tiene que seducir un guión o un director, y eso pasa primero por conocer su obra o simplemente entrevistarme con él. Puedo leer un guión magnífico y no hacen falta más palabras, quizás un par de preguntas para terminar de saber qué quiere hacer, cómo lo va a materializar. En resumen, casi siempre se inicia todo con una entrevista con el Director, o bien para conocerlo o para conocer cuál es su propósito, y en qué porcentaje el proyecto es artístico. Y esa respuesta puede tardar un poco. Me interesa mucho el trabajo en equipo; un resultado que no reconoce la importancia de la experiencia de creación, colectiva en algún sentido, puede dejarlo ver en la pantalla.

Luego de detectar los objetivos centrales de determinada producción, voy a pensar en el equipo más adecuado para cumplirlos. Otra cosa que he descubierto es que será bueno considerar trabajar con personas con las cuales he compartido antes algún espacio de creación. Es muy simple el por qué: el cine, por lo menos en Chile se produce con muy poco tiempo a favor. Entonces, trabajar con personas con las cuales ya se ha logrado cierta empatía y confianza creativa, hará, probablemente, que se optimice ese tiempo. Va a restar redundancia al lenguaje, vamos a entendernos más rápidamente. Eso es lo primero que considero. Luego, entre esas personas, pienso, cuáles son las que cumplen con el perfil para determinado proyecto, estilo, género, o características de la producción. Si es que he sido invitado con antelación -que es lo que yo esperarí-, intentaré llegar el primer día de iniciada la etapa de preproducción con el concepto de la película muy desarrollado en la cabeza. Partir reuniéndome con cada integrante del equipo de arte y contarles inmediatamente cuáles son mis impresiones de la película. Y no se hará esa reunión sin antes pedirles que vengan preparados con una visión personal. Así surgen los primeros diálogos en torno a cómo vemos la película. Expongo mis ideas, dando ciertos puntos de partida, sobre los cuales yo espero se pueda -desde cada disciplina- nutrir y desarrollar la visión final de la

película. Cada proceso será distinto; por ejemplo, puede que sea difícil hacer una película de época sin tener algún material documental o referencial para explicar ciertas atmósferas, ciertas relaciones cromáticas o sin comparar experiencias que resulten referenciales de otros procesos. Pero hay películas que primero hay que tratar de entenderlas, creo que estas primeras conversaciones se fundan en tratar de asirla, descubrir la esencia de determinadas escenas, el espacio adecuado para instalarlas.

A mi me gusta mucho escribir mis ideas, primero las pienso, las desarrollo trazando ciertos puntos y luego calzándolos en una estructura, y suelo escribir mucho. Hay otras películas en que podría ser mejor reaccionar inmediatamente, por ejemplo a través de una impresión gráfica, por eso no te podría contestar sugiriendo el "método" último y más adecuado.

Cuando la cabeza logra estar resuelta respecto de la opinión visual del guión, entonces voy a dibujar recién algunas cosas, voy a tomar algunas fotos, voy a buscar y comparar, tal vez, experiencias similares con otra producción fílmica, o en ciertos paradigmas que admiramos. Luego, una vez que los equipos se han nutrido de la idea central, vendrá la etapa de intentar materializarla aun más, y van a empezar los diseños de vestuario, de ambientes, de

objetos..., buscando expresarse a través de un proyecto mas concreto. Y eso es lo que vamos a presentarle a un Director en las próximas dos o tres semanas de iniciada la preproducción. Es sobre este esquema -de reconocer aciertos y desaciertos-, que se seguirá trabajando, puliendo, y cada carril trazará su recorrido.

Finalmente en la pantalla, esto es muy frágil. Después de trabajar tanto, en el momento de instalar la cámara y tomar decisiones frente a lo que debemos registrar, las cosas pueden cambiar y a veces sopla y se las lleva el viento. Es importante llegar con un equipo preparado para eso, y esa preparación tiene que ver con el compromiso. No se va a lamentar algo que se pierde en la filmación -o el montaje-, aunque hayas trabajado semanas y semanas, si se entienden bien los propósitos de la película. Deberás darte cuenta rápido de aquello que no está funcionando, sólo queda reaccionar. Algo no combinó, algo no encajó para que se derrumbara. Eso es lo que logra un equipo comprometido.

¿Crees que la Dirección de Arte condiciona el guión o lo enriquece?

Me cuesta extraer la Dirección de Arte de un resultado considerado como "Obra de Arte Total". Ahora, si tengo que hacerlo..., debo admitir que sí, que la Dirección de Arte tiene

la potencia de mejorar una película, llevarla a nuevas lecturas, enriquecerla, engrandecerla. Como podría también, bajo una débil, irresponsable o descomprometida Dirección Artística, debilitar, interferir y, por que no, destruir un guión maravilloso, generar ruido e interferencia en la comprensión de un relato.

No me gusta la palabra "estar al servicio". Yo creo que, desde esta concepción Wagneriana de la Obra de Arte Total -vigor que imprime a la creación interdisciplinaria, lo mismo que en la ópera, el cine, el teatro-, no hay nada que no necesite de lo otro; por lo tanto hay interdependencia en los lenguajes, intertextualidad, expresividad sumada. Es una especie de edificio que es imposible desglosar. No sé si las columnas están al servicio del techo o el techo de la sombra, no podría responderlo de esa manera. Lo que sí quiero defender, es, que en la medida que es más compacta la relación triádica entre Director, Director de Fotografía y Director de Arte, mejor será la película. (Incluso podríamos extenderlo, porque si un Productor no se siente responsable de que cada departamento, busque y halle los mejores resultados, también estará remando en el sentido contrario y haciendo un sabotaje a la película. El Productor debería estar desde siempre en las discusiones artísticas. Este diálogo hay promoverlo y exigirlo).

Como mi formación es distinta, trato de reproducir mi escuela, donde el boleterero y el acomodador inician el espectáculo. Entonces, a pesar que el cine está muy especializado –especificidad y sub división de las áreas-, me surge la pregunta si esto pasa por la comprensión de la naturaleza creativa y técnica de un área por la otra. En función de esto es que trato de hablar con propiedad de lo que hago, de conocer lo que hago, ojalá de darle nivel a las conversaciones respecto de mi búsqueda en el cine. Y esto no puede sino avivar el interés recíproco. En el ejercicio de estas ideas, puedo decir que mi experiencia ha sido bastante positiva. No puedo pensar que “Machuca” o “Fuga”, dos películas que han requerido de un trabajo intenso de Dirección artística, tengan para mí ciertos logros y que no los haya podido liderar, sin que me haya encontrado con un equipo y un Director de Foto que fuera a la vez un poco cómplice, o de un Director dispuesto a que lo hagamos juntos. En los momentos en que no fue así, tiene su balance en la pantalla.

¿Piensas que la realidad se reproduce o se recrea?

Siempre se recrea, siempre. La noción de realidad es particular e individual. Pienso en el cine, y en toda la experiencia artística en general, atravesado por juicios de valor, de

criterio, a veces incluso por aspectos ideológicos de la imagen, propósitos autorales, poéticas artísticas, etc. Es imposible no seleccionar la realidad y ponerla a significar sin que se filtre algo de todo esto. Yo esperaré que así fuere. Parte de una condición conciente de quien operara como este tipo de creador.

La película es ficción y el encuadre es ficción. Nosotros seleccionamos lo que el espectador va a ver, y por lo tanto, la operación correcta para eso es que yo establezca un juicio, a veces valórico, acerca de lo que quiero mostrar y lo que no. Hablamos por lo tanto, de cierto perfil ético necesario sobre esta operación artística, actuando sobre el argumento, sobre la experiencia total de generar este producto. Cuando Andrés Wood me invita a trabajar, la pregunta -¿dónde hacemos la población? se hace para mí fundamental. ¿Dónde y cómo vive este personaje?, antes de ponerse a reaccionar diseñando con cartones o ladrillos. Es necesario pensar en cuál es la visión que podemos aportar, por ejemplo acerca de la pobreza en esta película; porque todo va a tener un cierto sentido y significación a la hora de ponerse frente a la cámara. Entonces no sólo tendremos que preguntarnos cómo son los pobres de la época, sino también cómo queremos que se vean. Nuestro trabajo no es arqueológico, no creo que tengamos que hacer eso; también es imposible reproducir

por entero una realidad pasada. Entonces hay que seleccionarla, será siempre una mirada subjetiva. Y te vas a empezar a preguntar si estos personajes humildes se peinan, reparan su ropa o no, tienen sus casas limpias, cómo viven su precariedad. Incluso pudiendo alterar el tono actoral de la película. Inevitablemente esa atmósfera creada va a determinar cómo van a habitar esas cien o doscientas personas que se convocan por unas horas a reaccionar frente a la cámara. Hay que fortalecer una opinión, y para eso hay que correr riesgos, comprometernos con cierta definición ética frente al lenguaje y por que no, admitir sus incidencias sociales. Yo pretendo determinada comprensión de la experiencia visible y sobre la experiencia invisible que va a derivarse de esta; por lo tanto, estoy señalando, con todo esto que acabo de mencionar, que la Dirección de Arte está -o debiera estarlo-, depositada en la figura del artista. No puede tratarse simplemente una operación técnica. Se necesita de alguien que opere con juicios críticos sobre esa realidad y su selección.

¿Qué es para ti el espacio cinematográfico?

El espacio es espacio en todos lados. Es imposible no ver el cuerpo situado en el espacio. El espacio, sería cuando menos una especie de efecto de localización que sufre la percepción. Cuando alguien habla y se mueve, siempre

está en algún lugar, aun cuando sea imposible decir donde. Ahora, distingamos primero espacialidad y “lugar”; yo establezco siempre la diferencia –en mis clases de Diseño Teatral. El “espacio” es la interacción tridimensional, pero el “lugar”, es la determinación de esa especialidad, cuando empezamos a leer los aspectos referenciales que lo construyen. Comenzamos a hablar de, la cocina, el campo, la isla, la plaza, etc., y empezamos a nombrar, y nos quedamos solamente con relaciones proporcionales, entre lo grande, lo chico, lo ágora fóbico, lo claustrofóbico, por ejemplo. El estudio del espacio puede ser amplísimo, y el cine lo que hace es un registro de esa construcción espacial, como así lo han hecho otras artes visuales, recuerda la pintura... y como lo hace también el teatro, la danza: con la manera de poner en movimiento los cuerpos. Pero el cine tiene una variable que a mí siempre me resultó atractiva, y resultaba la antítesis a la experiencia de la creación espacial para el teatro. En el teatro la experiencia siempre resulta empírica para el actor, le será real. Yo instalo el cuerpo sobre el espacio y desde ese lugar me habla incuestionablemente: el espacio está en su totalidad y en su finitud. Es un poco diferente en algunos casos en el cine, o cuando menos propone distintos. Me llamó mucho la atención la posibilidad de construir el espacio por fragmentación y tener que admitir que el resultado, de lo que el espectador reali-

za como operación de localización, a veces no corresponde a la experiencia del actor. Porque eso ocurre, cuando éste abre una puerta, entra a un lugar y su aparición –contraplano incluido- ha podido ser filmado en otro lugar. Aquella construcción por fragmentación, que ni el mismo actor muchas veces logra armar, continúa siendo, por lo menos hoy, un desafío entretenido. Ni hablar de los set enteramente virtuales.

El cine ofrece ciertas ventajas dadas por la ficción, en que la realidad es generada al interior de un encuadre, por lo tanto estamos hablando que la composición está dirigida a crear ilusión, el noventa y tantos por ciento del cine está ocupando escenarios “realistas”, y muchas veces el mérito es trasladar a los espectadores a determinado lugar y crearles aquella ilusión. Como es limitado, el encuadre se nutre de todas las convenciones, reglas y experiencias anteriores en torno a la composición, aunque sus formatos de proporción de aspecto han cambiado en la historia del cine, siempre se ha restringido a un visor. Sabemos que vamos a enfrentarnos con la relación figura y fondo. El espacio que continúa más allá de la derecha del cuadro, de la izquierda, de arriba y debajo de este cuadro y también el que está detrás, en el fondo; y cierto lugar, que constituye el espacio que está delante, o sea el que está fuera del campo de la cámara, del espacio visual, detrás de ésta. Cinco

espacios a los que el lenguaje está haciendo referencia permanente. Cuando comprendemos esta inmensa y rica tridimensionalidad del espacio, puede convertirse en una interesante pieza de juego. Esto pensando en un encuadre fijo. Ahora bien, como la naturaleza del cine es el movimiento, este encuadre en movimiento se dificulta aun más, y va ser el gran problema con el cual se va a enfrentar el diseñador o compositor espacial. En algunos casos, cuando gire la cámara -incluso trescientos sesenta grados-, la composición siempre deberá ser pertinente, adecuada, artística y plásticamente lograda, pero también llena de contenido. El estilo cinematográfico finalmente va a definir la importancia o la no importancia de la espacialidad –definida como lugar- y su función en los contenidos del relato, atendiendo a todas las cualidades del encuadre, altura, ángulo, nivel, tamaño; sólo recién voy a determinar qué características tiene el diseño espacial y cómo va a constituirse.

¿Entonces, cuál es tu relación con el director de fotografía, con respecto a la generación de los espacios cinematográficos?

Con esta pregunta, reflexiono en torno a las etapas, en que se va materializando un proyecto fílmico. Yo no sé qué es antes, qué es después, qué es durante. Para mí, hay cosas que funcionan paralelas –aunque a veces se

distancien-, una especie de red de creación. Con respecto a lo que creo tú llamas “especialidad”, y para acortar esta pregunta, prefiero hablar de “lugares”, los que vamos a registrar. Estos se van a generar a un nivel significacional mediante las cita e otro, mediante ciertos signos, rasgos, elementos, objetos... también voy a tener que atender, por ejemplo al estilo de la película, a cómo se va a filmar, por ejemplo si se va a filmar con cámara en mano, con steady, si es una película llena de travellings, o si su tono distante en la Dirección busca un registro más pasivo, tomando mucha distancia respecto de la acción, prefiriendo mantenerse algo “ausente”. Todo eso en relación con que, si podemos reconocer el estilo del un director, este ejercicio nos ayudará a determinar cual es la manera de configurar esos lugares. No se si esto esté influyendo sobre las decisiones que se toman plásticamente o espacialmente en nuestro cine; pero debiera suceder más o menos de ese modo. Al mismo tiempo, la necesidad de visualizar más la película a nivel espacial durante la pre-producción puede comenzar a alterar incluso, cual será la mejor manera de poner en espacio, determinada escena en determinado lugar, y esta operación es de orden absolutamente creativo. Yo confío mucho en el resultado que da una experiencia interdisciplinaria. Insistiendo en la importancia de estar enterado, de todos los antecedentes que rodean la película, antes de

crear sus espacios. Tengo que resolver primero grandes preguntas respecto del tono, del estilo, a veces enfrentarme a la búsqueda de desarrollar cercanías con cierto género. Por lo tanto, no voy a poder tomar dediciones si no conozco las intenciones del Director de Fotografía o la visión que él tiene sobre la película, por ejemplo si un específico tratamiento fotográfico va a primar, este probablemente me va a estimular o ha forzar a tomar ciertas precauciones o preferencias plásticas. Todo esto va a determinar qué lugares voy elegir o citar; no otros que los más adecuados para ir llenando de contenido las escenas.

Pienso, se trata de una experiencia de creación bastante cruzada, me dejo sensibilizar por el guión y luego me permito hablar todo lo que pueda y manifestar todas mis impresiones para que nos vayamos nutriendo, en algunos casos conociendo. Pensar en voz alta me es fundamental antes de llegar al set. Creo que será mejor ir con la película muy resuelta, si no como diría Meyerhold en el teatro, nos podemos convertir en diletantes. También la Dirección de Arte podría resultar dilatante: como el diseñador no logra estar en pleno conocimiento de la obra o de comprenderla en plenitud, empieza a probar en el lugar; también hay muchos Directores así. No me gusta ese camino. Cuando acontecen estas situaciones, se pierden muchos esfuerzos humanos se desaprovecha la experiencia de

acercarnos al público, de dignificar el cine, nos alejamos de estrechar la brecha entre cine y arte. Me encantaría siempre poder contar con un Director de Fotografía interesado en lo que realiza el equipo de Arte, ojalá durante la etapa de gestación de los conceptos que van a aparecer más tarde en la película, y que él también haya colaborado activamente en esto; no restringiéndose solamente a la Fotografía, sino escuchando cuales son las nociones y visiones conjuntas que pueden hacer mejor una película. Quizás yo estoy imaginando otro escenario.

Con respecto al proceso de rodaje propiamente tal, y basándome solamente en mi experiencia-, puedo decir que intento participar mucho de la composición del cuadro. Como conozco bien la película, trato de que todo mi equipo esté mirando lo mismo -y me preocupa cuando así no sucede-, atentos a ver lo que va surgiendo -los llamados “invisibles”, como me gusta mencionarlos. Hay solo un instante en que se ponen en juego todos los elementos. Es brevísimo y no nos visitará muchas veces en el rodaje, pero ellos pueden hacer la película; lo demás, consiste en prolongar y velar ese instante. No es sino en el set, en que desembarcan por primera vez todos los elementos que han dado pre existencia a la película; guardados en distintos lugares y que se ponen de pronto a conjugar, y ahí hay que saber releer todo lo que se ha pro-

ducido. Desde ese punto de vista es imposible que yo me vaya a mi casa y deje al director de fotografía trabajando solo junto al Director, todavía no ha terminado mi trabajo, porque hay cosas que estoy viendo por primera vez puestas a significar en un complejo conjunto y reabriendo para todos nuevas lecturas. Las permanentes dicotomías. Por lo tanto, cuento con que me están invitando a mirar a través de un mismo ojo.

¿Crees que es más difícil crear los espacios de una película que transcurre en la actualidad o que de otra histórica? ¿Por qué?

No creo que haya películas más difíciles que otras. Sí hay películas que demandan de un mayor compromiso de tiempo, realización o investigación. Pero el cine se construye segundo a segundo, cuando se registra lo que se puso o no delante de la cámara y nadie te va a preguntar si trabajaste 5 meses o cinco años. Distingo tres grandes grupos en la Dirección de Arte: las películas de época, las contemporáneas y creaciones de mundo -como el cine fantástico, la ciencia ficción, etc.- Todas estas tienen ciertas claves, a veces como género o subgénero, cualidades que tendríamos que atender si nos queremos encaminar en esa ruta.

Me han preguntado esto otras veces, y yo diría que una película situada en un contexto con-

temporáneo es igual de compleja de resolver, porque hay que atender a otros aspectos, a veces desafíos no menores, por ejemplo el de la Identificación. Llegar a comprometerse en forma directa con el espectador. Una película de época va a requerir cierta metodología de la investigación, pero una contextualizada hoy va a exigir más que una investigación, una gran tarea en la selección y traducción de referentes, tras la tarea de esta identificación directa del espectador; construir una realidad de gran verosimilitud artística, de una empatía muy efectiva, si es lo que se busca. Probablemente vamos a trabajar a partir de un psicologismo mucho más activo, a definir las cualidades de un personaje respecto de otro, su clase, sus gustos, sus características, sus juicios, temperamentos... también vamos a tener que describir una ciudad y su personalidad. Y estas decisiones son tan delicadas a la hora de filmarlas. Si no tuviéramos que esforzarnos en elegir una taza que se va a ver de cuatro metros en la pantalla quizás se trataría de otro medio. Aquí se pone en juego la experiencia. Si esto mismo lo trasladado al trabajo de reconstrucción de una época aparecen nuevos desafíos. Con todo esto quiero decir que nunca dejaremos de hablar de verdad fílmica, no solamente de traducción de realidad, aun cuando se trate de tomar una perspectiva arqueológica en el caso de épocas pasadas. Si una decisión hará más verosímil

o más expresiva determinada escena prefiero romper con muchas reglas y proponerlo así.

¿Qué diferencia ves en trabajar los espacios para cine, televisión o teatro?

No he tenido ninguna experiencia en la televisión. Posee un ritmo y persigue objetivos, hasta donde yo puedo ver, con los que no me identifico. Recordando. En el teatro, el actor se instala a través de la ocupación del espacio, resulta un habitante del lugar, y en conjunto con el espectador, detonan la existencia de uno nuevo, que será el lugar de la representación. En el cine ese lugar se construye en una relación un poco más extraña, algo de esto se lee en lo que hablamos con relación a la construcción del lugar por fragmentación, en todo caso, no todas las experiencias serán iguales en el cine... no olvides las dificultades de cuando el encuadre está en movimiento; puedo afirmar que aparecerán obligatoriamente leyes distintas y éstas nos van a guiar para concretar esos lugares. En general, en general, la creación del espacio en el teatro ofrece mayores desafíos en términos artísticos: estando justamente todo el tiempo frente al espectador, el espacio debe evolucionar a pesar muchas veces de su estaticidad, debe seguir significando durante una hora o más en forma continua; propone desafíos mayores. En algún sentido el cine todavía se vale mucho de cier-

tas operaciones miméticas para reproducir la realidad y citarla. El teatro dada su evolución y su antigüedad, ha ejercitado muchas formas de convocar o construir la espacialidad sobre la escena. Claramente la restricción a las operaciones miméticas quedó desplazada ya en tiempos en que se desarrollaba el cine. El teatro realista puro, de perspectiva psicologista, -primeras piezas de teatro burgués-, hoy en día ya son estandartes que el teatro tiende a cuestionar o a destruir. Sin embargo, este tipo de operaciones -de configuración espacial en el cine-, siguen siendo muy válidas y necesarias porque en el cine, aparentemente, necesita insistir en ello.

Con respecto a la iluminación, yo no he experimentado el diseño de luz para el cine porque es una materia prima propia del Director de Fotografía, y así debe ser debido a la complejidad de su lenguaje y disciplina. Sin embargo, por mi formación en teatro -también como iluminador teatral-, me ha resultado siempre imposible diseñar escenografías sin concebir la luz y si tengo la posibilidad de crearla en conjunto -en el teatro-, prefiero hacerme cargo de ambas. Espacio sin luz, no existen. Es la luz la que da la noción de volumen; las cosas existen cuando la luz les da por algún lado, la luz existe cuando choca contra alguna cosa, y es ella en definitiva la que va a terminar de construir las dimensiones espaciales. En teatro es más potente aun; a veces la

luz construye lugar, cuando ni siquiera lo logra la materialidad. Quizás por eso en mi paso por el cine, he requerido, tanto interés y cercanía -ojalá complicidad-, con el director de fotografía.

Con respecto al video en el teatro. Para mí la tecnología, si bien ofrece muchas posibilidades hacia el espectáculo en general o hacia el teatro, no lo determina. Yo necesito una buena idea antes de cualquier cosa. Las nociones de espacio están previamente en nuestra psiquis, en nuestra configuración histórica y simbólica como humanidad, en nuestra percepción, en la educación y evolución de la mirada, en nuestra experiencia con los otros. Por lo tanto siento que me puedo valer de cualquier medio para traducir la naturaleza de los espacios. En el teatro aun es suficiente un actor sentado en el suelo, sumado a algún texto clave, a algún sonido, para lograr terminar de construir -por medio de estos tres lenguajes- un determinado lugar. A veces no se sabe por qué, ni cómo misteriosamente aparece el lugar, uno que segundos antes no estaba. Considerando que son muchas las ventajas que ofrece la tecnología para estos fines y que son valiosísimas, deben considerarse herramientas, que cambian, que desaparecen, que se recuperan, que se botan a la basura y que volverán a aparecer... Me gusta contar con la tecnología como herramienta, estoy hace bastante tiempo explorando

en eso. Pero justamente con el desafío de no citarla como experiencia audiovisual, que no se quede encapsulada como cinematografía o video dentro del teatro, si no para crear interdependencia entre ambos medios, a veces en función de la ilusión o para crear una especie de diálogo interno en que se hace indivisible lo material y lo no material, lo virtual y lo concreto. Siento que en su utilización he ido tras una experiencia de tipo dramático. Por ejemplo, en su noción mas elemental, me ha tocado proyectar en forma paralela el libreto que el actor esta diciendo para que el público sepa el recorrido de su viaje, pero también para explotar sus posibilidades simbólicas. Cada experiencia es distinta. En definitiva la utilización de tecnología multimedial -en el teatro- ha sido una buena herramienta para la generación del espacio, pero éste no dice relación de dependencia exclusiva con sus medios. Estos encuentros tienen más relación con la cultura, el contexto y la comunidad de espectadores y creadores que se ha tomado la misión de visitar sus posibilidades para desarrollar determinado lenguaje y resultado estético. Aún cuando no haya recursos materiales con que construir, aún cuando hallamos sobrevivido a un derrumbe, desde esta misma ausencia de todo lo material, vamos a lograr diseñar nuevos espacios y estos a construir ficción.

¿Cuál es tu opinión acerca de las nuevas tecnologías digitales para la construcción de espacios?

Fantástico. Hay géneros por ejemplo que, si lo vemos desde este punto de vista, se nutren mejor de ciertas ventajas de la creación tridimensional digital, y lo hemos visto -y disfrutado- así. Frente a mundos maravillosos, fantásticos y nuevos, a veces imposibles de construir o imaginar, es difícil que alguien pueda afirmar que eso tenga algún aspecto negativo, sino mas bien, inmensamente rico, sobretodo para la experiencia del espectador. Ahora bien, no solamente las películas del género fantástico pueden contar con una herramienta como esta en sus manos. Muchas veces he visto películas, que ni yo mismo pude darme cuenta, tenían un gran porcentaje de intervención digital, en función de terminar de construir una ciudad, de sacar elementos o para volverlos a poner, contar con piezas que la producción no pudo resolver, etc.; todo esto no puede sino estar ayudando a completar la experiencia artística, que imagino todo equipo aspirará sea la más óptima. No es mi misión evaluar si es más barato, si desplaza o no el potencial humano, simplemente opino que son medios que están enriqueciendo la experiencia del espectador, y eso es muy beneficioso. Prefiero que vaya evolucionando la historia del cine, hay que encontrar la gracia de

contar con tantas herramientas o posibilidades. Tendrá que seguir mutando la configuración de los equipos, los procesos de gestación de proyectos, de producción de los mismos. El miedo es lo menos beneficioso. Cierta concepción del cine clásico -sobre todo con incondicional devoción al celuloide-, se ha aterrado con este despertar de las nuevas tecnologías, pero también he visto compañeros de trabajo que se han ido desarrollando y creciendo, descubriendo muchas potencialidades creativas en esto. Muchas veces pudiendo realizar cosas que antes ni siquiera soñaban y frente a esas ventajas creo que han logrado sopesar sus pérdidas. Actualmente la experiencia del cine digital habiendo desarrollado la óptica de cine- comienza a ofrecer misterios, porque a veces, ni los más expertos a veces logran distinguir intervenciones de ese tipo, y algún día va a resultar en este nivel una alternativa concretamente más económica.

Desde el punto de vista más práctico. Hoy en día, si me es posible, invito amigos a participar realizando maquetas digitales. En contraste, cuando tardábamos semanas en esperar un papel mural y probarlo, ahora podemos hacer diez pruebas digitales y partir con dos o tres soluciones probables; más concreto que una búsqueda a veces un poco larga y engorrosa, y esto, operativamente es muy bueno para el cine. Lo que todos tememos, es que esta posibilidad -que nos

resulta práctica a la hora de comprimir el proceso-, pretenda reducir la experiencia de la generación y maduración de las ideas, lo que sería una perdida lamentable, simplemente negativa.

Respecto al cine chileno ¿Cuál película consideras que tiene un trabajo interesante desde el tratamiento del espacio cinematográfico?

Creo que soy un buen espectador o malo desde otro punto de vista. Pero me cuesta desglosar una obra para responder. ¿Tendría que responder a la pregunta de quien hizo un buen trabajo de observación, recreación, diseño y realización de los sets? Habitualmente, me quedo con la idea de que una película me gusta mucho por todo lo que significó realizarla. En estos casos, como espectador me siento tan agradecido, que entiendo que todos los lenguajes colaboraron simultáneamente para que así sucediese. Por lo tanto, toda película de la que pueda llegar a decir: me gusta, probablemente será porque sus diseños de espacios fueron acertados. Que logre destacar películas chilenas simplemente porque hubo un diseño detrás bastante maravilloso..., no podría enlistarlas.

Me seria mas fácil hablar de las películas que quizás están en el otro extremo, que considero están más llenas de desaciertos, pero eso me pasa con la película entera. En estos casos, su

defecto, en general, respecto de la construcción del lugar, ha sido su falta de profundidad, de sensibilidad con el relato. La falta de conciencia de sus funciones dramáticas, su falta de identificación o verdad cuando éste era un propósito, sus desaciertos de orden empático frente a un espectador que necesitaba identificarse. A veces con las recreaciones de época, cuando no logra despegar de lo puramente arqueológico, obteniendo menos aciertos expresivos a la hora de tomar decisiones; entonces pienso que hay algo que no estuvo bien dosificado, o concebido o superado. A veces por responsabilidad expresa de un director explorando pero con grandes dudas; o en el peor de los casos, una dirección, que a falta de claridad, se ha dejado seducir por contenidos que ni siquiera estaban en su película.

Por otro lado, el disvalor de la “pretensión artística”, donde la imagen tiende a imponerse con prepotencia sobre la historia, por sobre la función y misión del relato, sin que se entienda con ello que el cine tenga por función contar historias, no estoy afirmando eso, hablo de una falta de sensibilidad. Quizás dicho de otra forma, de habilidades, de talento -dicen algunos-, para no saber cuándo hay que hablar –con nuestros materiales visuales- y cuando no hay que decir nada, cuando hay que silenciar y cuando hay que gritar. Siento que nos falta aun

un poco de recorrido en el cine chileno actual con respecto a la Dirección Artística. Yo defiendo mi formación teatral, y la recomiendo para aquellos que se interesan en el diseño para el cine, como una experiencia realmente rica de conocimiento, en bagaje cultural, en análisis dramático, en metodología y rigor, y de la cual el cine se puede nutrir mucho, al tiempo que el hombre de teatro, puede hallar un espacio de libertades de creación maravilloso.

Cap. 6.- CONCLUSIONES

6.1 El oficio del director de arte

Algunos principios de carácter básico que expongo en esta tesis, que pueden parecer ideas propias, no son más que una recopilación de teorías ajenas, reflexiones sobre éstas o sobre la posibilidad de su aplicación práctica, incorporadas o tomadas en cuenta, durante la formación y el aprendizaje del oficio, las que proceden en general del estudio académico o de la lectura de temas especializados de la materia. Sin embargo por el hecho de haber sido llevadas a la práctica con criterio personal, han dejado de ser ideas ajenas de algunos expertos teóricos, y se han transformado en experiencias individuales. En el ejercicio de esta especialidad, la Dirección de Arte, como en algunos otros oficios del cine, se comienza de una primera actitud profesional y de carácter intelectual: el concepto y expresión de las ideas, actividad que es muy personal y por lo tanto, solitaria, lo que genera a consecuencia de ello, que una misma teoría pueda no tener una misma aplicación. Por otro lado, tampoco va a tener la misma correspondencia en todo proyecto de Dirección Artística, puesto que todo depende de: las circunstancias, presupuestos y capacidades de quien utilice estos principios o teorías en forma personal, aunque se parta de un principio común.

Existen por lo tanto algunos temas de cierta importancia, y que tienen relación con el proceso de trabajo que se suele llevar a cabo en un proyecto de esa naturaleza desde:

1. La lectura del guión hasta la plasmación de lo imaginado, contrastes con el Director y el Productor, elaboración de propuestas mediante un ante- proyecto, el que debe incluir como elemento importantísimo, un desglose de Arte para establecer una estrategia de la producción artística, además de un estudio y comprensión acabados del guión, su significado y la importancia de ser plasmado en una imagen. Este presupuesto y la documentación, son necesarios para evaluar la envergadura, más que para definir aspectos artísticos y visuales. Al respecto existen variadas maneras de establecer qué ítems pueden ser más importantes que otros para incluir en un desglose. Eso también variará de acuerdo a la naturaleza propia de la película a realizarse. No es lo mismo por ejemplo desglosar un guión para una película como “En la Cama” (Matías Bize), que hacer un desglose para “Subterra” (Marcelo Ferrari), lo importante es entender que cada producción tiene su propio diseño, el cual demanda desde la lectura de su guión. Ahora bien, mientras más descripciones se tengan en el desglose

de las necesidades, más se estará particularizando el espacio y por tanto la visualidad de una producción, y al respecto, personalmente he observado que el desglose inicial termina siendo muy distinto al finalizar una producción, puesto que éste va mutando en tanto los diversos aportes que se generan del diálogo y las visitas de carácter técnico a las locaciones, se van incluyendo en los desgloses para acabar con un documento en que se incorporen todas las apuestas válidas para su realización.

2. Realización del proyecto, bocetos artísticos, planos técnicos, tratamiento plástico, locaciones, adaptaciones, construcciones y más. Esto pormenorizado paso a paso. En esta etapa, también es importante tener en cuenta el condicionamiento que produce el tema presupuestario. Para diseñar un proyecto, indiscutiblemente se debe contar con tiempo valiosísimo, primero de diálogo entre los actores responsables directos de la construcción de las imágenes y segundo de planificación acuciosa de los distintos ítems que correspondan. En este proceso, contar por ejemplo con la posibilidad de elaborar storyboard para ciertas secuencias complejas de filmar, es fundamental, puesto que no sólo se está visualizando la particularidad en cuanto a la construcción espacial – física, sino

que se está determinando con qué lenguaje se va relatar esa secuencia, cuál es el lienzo con el que cuento para poner en él la mayor cantidad de elementos que hagan que ese espacio o lugar sea más particular. Otro elemento que a estas alturas ya se tiene claro, es el formato a utilizar en la filmación. Como mencioné en el capítulo de análisis de cine chileno, existen determinados formatos que se han dejado de utilizar y otros que aún se utilizan y es bueno mencionar que no de manera arbitraria, porque creo que es importante determinar, desde el soporte de filmación, sea en digital o celuloide, hasta qué proporción voy a manejar en mi cuadro. Con qué espacio es con el que se quiere contar. Y eso va a depender única y exclusivamente de cuál es finalmente el discurso que hay detrás de la visión del director.

3. Etapa de rodaje, donde es esencial contar con todo o casi todo lo necesario para poder en determinados casos, improvisar. Al respecto desde una opinión muy personal, no debería existir esa improvisación si todo lo que fue planificado está correctamente hecho. No por ello creo que este ejercicio no sea válido, pues al fin y al cabo ocurre. Sin embargo creo que en general existe un concepto errado acerca de la improvisación, otorgándole incluso, en muchas

ocasiones un valor mayor, donde se transforma por así decirlo en la oportunidad de demostrar habilidades en terreno y bajo presión. Creo que para poder improvisar hay que estar preparado y saber hacerlo, no se trata de inventar una solución en el minuto, sino de tener varias soluciones previstas, y aplicar la más adecuada para ese particular momento es, para mí, la real improvisación. En este sentido, la experiencia va aportando determinadas claves, sin llegar a ser recetas o fórmulas, pues lo que sí me atrevo a decir que aquí no existen, son las recetas. Si tal vez exista un determinado camino a seguir, como ya lo mencioné, éste nunca es el mismo.

4. Etapa de post producción, donde la participación de los Directores de Arte es importante desde el punto de vista de apoyar la finalización correcta de la visualización, supervisando los trabajos y manteniendo el diálogo con el Director de Fotografía y el Director. Es para mí el acabado final de la obra, puesto que desde que se empieza a rodar, el material deja de pertenecerte, en el sentido que es imposible controlar lo que ocurre dentro de la cámara mientras está registrando, o más imprimiendo determinada secuencia. Es fundamental conocer cuál ha sido ese resultado y estar

ahí en caso que se deba tomar cualquier decisión que involucre la imagen y su narrativa.

6.2 Tratamiento de los espacios.

Como antes menciono, los espacios cinematográficos contienen imágenes, descripciones de lugares y circunstancias distintas. Es una tarea compartida, desde las diversas técnicas, metodologías, tratamientos específicos, soportes, formatos; en fin, un sinnúmero de diversas herramientas aplicables en la labor. Ahora, estas herramientas se tienen que poner en marcha para un objetivo en común, generar un mundo donde se establezcan sus propias leyes y códigos, un mundo único y particular en el cual se vean expresados, desde la narración, los puntos de vista y opiniones que se tengan de determinado tema, momento histórico, momento vital, etc. Esta puesta en marcha es casi imposible si no se cuenta con un horizonte medianamente planteado, y esta responsabilidad inicial sin duda es del Director. Desde él parte la aventura de crear, la que posteriormente puede ser enriquecida por todos los que compartimos la experiencia.

El espacio cinematográfico se compone en equipo, cada uno aportando desde su especialidad, por lo tanto el espacio cinematográfico como yo lo entiendo y asumo solo existe en tanto se logren conjugar las diversas disciplinas que intervienen. Para obtener una imagen sólo basta con saber unas cuantas materias que tienen que ver con la mecánica del hacer. Siempre que se exponga la película correctamente, se tendrá una imagen, así como en el ejercicio de la fotografía fija, sólo basta contar con un buen fotómetro para que la película se exponga de buena manera y lograr la impresión de una imagen. Luego basta con un buen proceso de laboratorio para que esa imagen no se vea, por ejemplo. Distinto es cuando se comienza a buscar con las herramientas disponibles, la manera de plasmar esa porción de la realidad que quiero rescatar en una fotografía, dándole una nueva lectura. Entonces voy a decidir cómo voy exponer esa película, desde que ángulo muestro ese objeto, o personaje, qué elemento puedo incluir para dar tal o cual énfasis y empieza un trabajo que se gesta desde otra dimensión y concepción de un ejercicio aparentemente simple.

Creo que los procesos que llevan a la construcción de un espacio narrativo deben contener este tipo de complejidades. No basta sólo con

hacer un registro de un determinado lugar donde se desenvolverán los personajes, sino que hace falta buscar siempre la particularidad y para ello el ejercicio se desarrolla en especie de capas. Comenzando por el centro, el guión cinematográfico, que sugiere una realidad particular, que puede tener semejanzas con alguna que se registre en las diversas imágenes que se pueden encontrar en diversos soportes: pintura, fotografía, grabados, películas, etc. Pero que sin duda es única, puesto que hay que partir de la base que todo lo que contienen esas páginas, no existe más que ahí y por lo tanto hay que generar ese espacio físico donde pueda por fin existir. Luego está la tarea de plantear qué forma tendrán esas vidas a través de la opinión que se ejerza sobre ellas, entender las circunstancias experienciales, psicológicas, culturales de esas vidas, desarrollando su pasado, su propia historia, poniendo de relieve ciertas características que van a primar por sobre otras, emitiendo juicios de valor sobre esos personajes de los que se va a contar una porción de su historia. En este punto me quiero detener especialmente, puesto que me es difícil entender cómo se puede hablar y opinar sobre ciertos temas o formas de vida, estratos sociales, sin antes haber existido una compenetración con el entorno y contexto que supone.

Frente a eso insisto en remarcar la idea que una cosa es aprender una técnica y otra muy distinta, es contar historias o tener un juicio u opinión. Es fundamental entonces que lo que se gesta, se haga desde la necesidad, desde la observación y el análisis, puesto que es de la única forma que se encuentran las verdaderas herramientas para generar una realidad que haga sentido al público. Luego entonces se comienza a perfilar apuntando cada vez a elementos más y más particulares, se empieza a dar forma traducida en colores, texturas, proporciones, dimensiones, en forma conjugada, de manera general, y luego comienza generarse un espacio cada vez más acotado, llegando a determinar espacios dentro de los espacios, espacios dramáticos dentro de los espacios físicos, que contienen ciertas características que van a transformar su significado en cuanto ocurran distintas acciones. Cuando se registran estas escenas, se produce otro fenómeno importante, puesto que finamente nunca se muestra en realidad toda la toma del plano que sirve como parte del puzzle, que luego nos proyectan en la pantalla del cine. Y es ahí donde finalmente el ejercicio tiene su resultado final, es ahí finalmente donde los personajes se hacen carne y dejan de ser letras escritas en el papel. Y finalmente en la proyección ocurre otro fenómeno mucho

más particular, la percepción del espectador, donde nuevamente vuelven a cambiar las lecturas de los espacios, ahí es donde van a influir otros factores que tienen que ver con cada uno de esos mundos individuales a los que les hará sentido lo que perciben, dependiendo incluso de su estado de ánimo al asistir al espectáculo.

Son tantas las variables que influyen en la lectura de un espacio, que estoy convencida que es un trabajo serio el que se tienen que plantear los realizadores, concebir este trabajo como un proceso largo y rico, con una etapa importante de reflexión de construcción, de permanente boceto. El trabajo de mesa en la pre-producción, es el más importante e influyente en cómo finalmente van a ser esos espacios cinematográficos.

6.3 Las escuelas de cine en Chile

Uno de los motivos por los que evalué necesario hacer esta tesis, es para observar el desconocimiento y degradación que se ve en el aprendizaje del oficio y en el ejercicio del mismo, propiciado, en este último caso, por algunas producciones temerarias o muchas veces por un tema de aspiracionismo de ciertos “profesionales” mal preparados, que surgen de otras ins-

tancias laborales o académicas. Con respecto a ello es importante señalar que, al parecer, las diversas universidades o escuelas de preparación técnica no consideran en sus programas, el hecho que el cine además de ser vehículo de transmisión cultural y expresión artística, se sustenta en procedimientos industriales, y que cada uno de los conocimientos necesarios para producir películas está basado en oficios concretos, de formación profesional específica, sea esta académica o autodidacta, puesto que el talento y nuestra forma personal de manifestarlo es un aporte que, aunque se expresa de manera conjunta con el desempeño, se posee y se cultiva. Por otra parte, especializarse es necesario, pero eso no quiere decir que por esta razón se ignoren las funciones y procedimientos particulares, así como la complejidad y la importancia de las otras especialidades que comparten la responsabilidad, tanto industrial como artística, en la elaboración de películas. Como ya he mencionado y se ha dicho en reiteradas oportunidades, se trata de un trabajo en equipo, y hasta cierto punto es ineludible conocer lo que hacen los demás y cómo lo hacen, no generalizando en exceso, pero sí de modo de poder ser parte del engranaje, porque puedo saber y entender cómo se mueve la pieza que está a mi lado. Al respecto, en algunas es-

cuelas de cine se aborda la cinematografía y lo audiovisual como un sólo compendio de conocimientos globales, de los que cada uno, utiliza luego aquello que mejor domine como oficio, sin haber profundizado en nada concretamente, más allá del aprendizaje teórico de las materias básicas de cada especialidad. Este fenómeno conduce sin duda a la formación de aprendices de todo y maestros de nada, en lugar de formar verdaderos profesionales especializados.

Por otra parte me parece importante la revisión o revisita a las obras cinematográficas con las que se cuentan, puesto que creo que es imposible que exista alguna evolución, insisto, no en la técnica, dónde se han logrado en Chile importantes avances, sino más bien en el generar una narración coherente y consecuente. Las distintas etapas de nuestra cinematografía obedecen a contextos específicos, atendiendo a desafíos concretos para cada momento y al enfrentarme a una obra cinematográfica, conociendo todos los antecedentes de la gestación de esa obra, es interesantísimo cómo comienza a hacer sentido su existencia. Es muy necesario entonces que esos antecedentes estén al alcance de las nuevas generaciones, no necesariamente para establecer una verdad sino que un necesario parámetro de sentido,

tanto más si aún se puede contar con los actores que participaron de la gestación del oficio, tomando en cuenta que la formación académica, como lo he mencionado, no lleva tanto tiempo desarrollándose y, quizás por lo mismo, todavía se está buscando el mejor método de enseñanza. Me parece que la formación debe tener ambos puntos de vista, hacia lo que vendrá, los temas contemporáneos, las nuevas creencias, los autores, pero también hacer un análisis acabado de lo que se ha hecho hasta el momento y en eso creo que hay un error generalizado, puesto que se mira con desdén los, a mi juicio, grandes logros que se han alcanzado a lo largo de nuestra cinematografía, que recuerdo existe desde que el cine existe.

No es una tarea fácil generar el diálogo, al parecer debe haber mucho de idiosincrásico en ello, y es por eso que creo que una de las responsabilidades mayores de las escuelas, donde se pretende formar a las nuevas generaciones de cineastas, es generar las instancias de diálogo, no sólo como meras ponencias de logros personales, sino como reflexiones acerca de quiénes somos y qué es lo que se necesita, qué se ha hecho con tales intenciones y qué logros se han tenido. Sin ir más lejos, cuando se habla, actualmente, de “Nuevo Cine Chile-

no”, creo que no se hace un gran favor a las nuevas generaciones: el cine se sabe hacer en Chile hace ya mucho tiempo, lo que falta ahora es darle un sentido al hacer cine en un país como éste. Y dentro de esa búsqueda de sentido, es clave la correcta aplicación de las herramientas, donde una de ellas es la Dirección de Arte, que ayuda en gran parte, a generar los lugares adecuados para que ocurra el sentido, para que exista una narración desde la visualidad, y no sólo existan fondos donde se muevan los personajes. Generar sentido para la aplicación de estas herramientas creo que es la gran deuda de las escuelas de cine.

La existencia de los actores protagónicos de ciertos pasajes de nuestra cinematografía reciente nos da la posibilidad de reivindicar una actividad que por mucho tiempo ha sido muy mal evaluada por nuestro público, y para ello, estos siguen siendo imprescindibles, porque quién mejor que ellos mismos para hacer la mejor de las críticas, que vienen desde el motor de cada una de esas producciones, desde los genuinos parámetros de sentido, y poder comprender así hacia dónde deben apuntar las búsquedas.

6.4 El cine chileno

Revisando la historia de nuestra cinematografía, es evidente que ésta ha estado cruzada e influenciada por diversos factores de orden productivo y artístico. Es interesante descubrir, en algunas películas, herramientas formales que tienen que ver con planteamientos estéticos producidos por ejemplo en Europa, como es el caso del Neorrealismo italiano, que, a mi juicio, como oficio es el que más influye en nuestra cinematografía en los años cincuenta, tal vez porque como forma de hacer cine se ajustaba más a los pocos recursos con los que se contaban luego del fracaso de la incipiente industria planteada hasta ese entonces con la existencia de Chile Films. Y evidentemente toda la época en la que se hacían grandes producciones, donde se desarrolla de manera colosal el trabajo de escenografía y construcción de sets, intensamente influenciada por las súper producciones que llegaban desde Hollywood, momentos de los que participaban muchos maestros que llegaban desde el exterior, con sus múltiples técnicas, las que son adquiridas por personas que participan de aquellas experiencias. Por lo general éstos eran personajes anónimos y no puedo dejar de mencionar que hasta hoy hay producciones en las cuales no

se pone el nombre del Director de Arte en las fichas técnicas. Al revisar éstas en el libro de recopilación de cine chileno "Filmografía del cine chileno" (Darío Burotto y Ernesto Muñoz), descubro, con sorpresa, que en ninguna de ellas aparece el nombre del Decorador o Escenógrafo, es más, hay películas en las que ni siquiera aparecen en los créditos. De ellos, muchos tuvieron su formación en el teatro y tuvieron poco a poco que adaptar las técnicas constructivas primero al cine y luego a la televisión. Así como también se incorporaron muchos artistas plásticos, el cine de nuestro país se ha nutrido muchísimo de diversas disciplinas, especialmente del teatro que sin duda ha tenido una evolución mayor, justamente porque, como dice Rodrigo Bazáes en su entrevista, es un arte con más historia, con más años en nuestro país.

Tomando en cuenta esto, puedo afirmar que siempre el cine se ha desarrollado en Chile de manera espontánea, que no es lo mismo que experimental, situación que tal vez sí se produce con el inicio de centro de Cine Experimental de la Universidad de Chile, donde se comienza a buscar un lenguaje de manera, a mi parecer, muy intuitiva. El método que se pueda encontrar se da a veces por la visita de realizadores extranjeros que ya tenían en su haber una can-

tividad importante de producciones, a los que al parecer no se les dio la importancia por el impulso de la búsqueda de caminos propios, y luego posteriormente por el retorno de cineastas que se formaron en el exilio, tanto desde la academia como desde el ejercicio del oficio. Viene después un importante desarrollo del video que les permite, en tiempos difíciles, un acercamiento más próximo e inmediato con el ejercicio del registro de acontecimientos que se producían en ese contexto, derivando de vez en cuando en producciones de ficción; pero aquí nuevamente se dejan de lado herramientas, lo que a mi parecer obedece a factores de orden productivo, y que se mantienen tal vez en menor medida hasta hoy. Y es que es muy difícil poder concebir una obra completa si no están establecidos ciertos procesos como parte fundamental en el desarrollo de la visualidad. Más concretamente el espacio de pre-producción es un factor que lentamente se comienza a incorporar en nuestro quehacer cinematográfico, pero aún no es suficiente. Muchas veces los presupuestos que se manejan no contemplan esa parte del proceso que, insisto, es absolutamente determinante en el buen resultado de una obra, más allá de los gustos personales que pueda tener el público chileno. Creo que uno de los factores gravitantes es la

formación de los productores en Chile, los que funcionan habitualmente desde la precariedad, situación que no es comparable, por ejemplo, con las gestación de proyectos teatrales en los cuales las demandas de orden técnico no son tan determinantes como en el cine, llegando a soluciones que tienen que ver más con la creación que con factores económicos. Así mismo, la construcción de historias tal vez no tenga el enfoque adecuado para ser realizadas en países como el nuestro, donde recién después de muchos años desde el fenómeno Chile Films, la figura de la co producción con otros países, por ejemplo comienza a ser una alternativa viable. Ésto sumado a los escasos fondos con los que contamos, hace que los caminos para encontrar las posibilidades de un desarrollo más sostenido y continuo en nuestro cine, aún estén en construcción. Si ya el hecho de hacer cine en Chile es difícil, aún existiendo nuevas tecnologías, como el cine digital, que si bien es cierto posibilita un ejercicio masivo del tema, tal vez merme de alguna manera los procesos creativos por una especie de hambre sostenida del hacer. Frente a esto, hacer un cine que además de tener contenido, experiencia ya vista en el llamado "Nuevo Cine Latinoamericano", sea rico en narrativa, coherente, consistente y consecuente con lo que somos, es una tarea

que aún falta por hacer. No por ello desconozco la existencia de valorables intentos, que los hay, pero sin duda se puede llegar, de alguna manera, a generar un discurso común, desde las particularidades de cada autor, pues como bien dice Carlos Garrido en su entrevista, nos vemos enfrentados a proyectos mayormente de “cine de autor”. En este contexto, el trabajo de los espacios en general ha sido precario, llevando siempre en alto la bandera de los tiempos en que el cine social era un tema importante en nuestro país, donde lo importante era contar las historias, ojalá con personajes contruidos por los propios actores en su contexto, es decir trabajar con actores no profesionales en espacios poco intervenidos y desde luego reales. Eso está bien desde el punto de vista de una búsqueda concreta, pero sin duda que no puede convertirse en una metodología y menos en un discurso sin posibilidad de evolución. Desde allí, hasta ahora, se ha mantenido una especie de resistencia a la intervención de los espacios físicos donde se filmará la película, siendo muchas veces la figura del Productor quien determina los espacios más idóneos para construir los relatos, sin incorporar la opinión de actores importantes en esa toma de decisiones como el Director de Fotografía o el Director de Arte. Con ello no quiero decir que el Productor

no tenga criterio para iniciar esas búsquedas, pero sin duda la toma de decisiones va a pasar más por factores que competen directamente al ejercicio de sus funciones. Lentamente y a modo de experiencia personal, la incorporación del Director de Arte se ha ido estableciendo como una figura que conviene exista en ese proceso de búsqueda. Es más, creo que poco a poco se va comprendiendo cuál es la función del Director de Arte, como parte integrante de ese complejo engranaje llamado cine. Como prueba de ello, es importante destacar el espacio que se ha abierto al respecto en las distintas escuelas de cine, incorporando algunas materias que lo que pretenden, más que formar especialistas, es entregar algunas herramientas de conocimiento en la materia y así poder generar, en los potenciales realizados, una real comprensión e interés en los posibles y futuros diálogos con estos personajes.

Respecto a la profesionalización de los oficios de nuestro cine, existe una serie de estamentos públicos que se está preocupando de establecer, día a día, mayor cantidad de parámetros claros respecto a las funciones que debe desarrollar cada profesional en su área, además de considerar por ejemplo, en las postulaciones a los fondos, un ítem importante, que dice

relación con el Diseño de la Producción, es decir que mientras más completos se presenten los proyectos, mejores posibilidades tienen de salir seleccionados, siendo por ejemplo la Carpeta de Arte una herramienta que ayuda a dar claridad al jurado para la comprensión de la globalidad del proyecto. Esto en conjunto con el correcto manejo del presupuesto, para que sea coherente con la propuesta visual. Existe además el Sindicato de Técnicos y Profesionales del Cine, SINTECI, estamento que poco a poco va determinando parámetros de funcionamiento hacia el interior de las productoras existentes en nuestra cinematografía, tanto publicitarias, como artísticas. Eso con respecto a Chile, sin embargo, y por último, considero que en poco tiempo más la figura del Director de Arte en la cinematografía mundial va a desaparecer, así como los restantes técnicos cinematográficos, incluyendo los Directores de Fotografía, y será reemplazado por una nueva figura profesional, que tendrá, al igual que ahora, la responsabilidad total de concebir, diseñar y plasmar todo aquello que se ha de ver en lo que hasta ahora entendemos como cine, pero a través de procedimientos informáticos, transformándose en una combinación de Diseñador de Producción y Director de Arte, más especialista informático, Director, Guionista, y

tal vez compositor. En nuestro país parece un fenómeno más lejano, pero sin duda, llegará.

6.5 Los espacios cinematográficos en el cine chileno

En relación al análisis de los espacios en las películas revisadas para esta tesis, debo advertir que tuve el placer de descubrir que consciente o inconscientemente, hay ocasiones en que efectivamente hay una intención de la incorporación del lenguaje visual para narrar una historia, con cierta coherencia y lucidez.

Quiero comenzar diciendo que el desarrollo técnico de construcción de decorados, era un tema potente en épocas pasadas. Es destacable en el film “El Diamante del Maharajá”, (Roberto de Ribón 1946), todo el recurso visual que está puesto a disposición del espectador para construir, desde la familiarización o el completo desconocimiento, un espacio para contextualizar una historia en un lugar inventado, escenográficamente hablando. Sin embargo ese esfuerzo no es suficiente si hay que hacer un balance del “todo” que comprende una obra cinematográfica, pues desde las actuaciones hasta el cómo se utiliza el espacio, denuncia

en esta película una falta de organicidad con respecto al relato. El lenguaje cinematográfico utilizado para narrar esta historia, que finalmente es una fábula liviana, por momentos se hace, desde la forma, un espacio absolutamente inverosímil. Varios factores técnicos contribuyen además a generar esta sensación: La muy mala iluminación, que en un momento no permite, por ejemplo una maqueta completa que se plantea como fondo para contextualizar la historia, denunciando, a todas luces, que lo que se quería lograr era un efecto visual.

Después, los espacios construidos desde los planos, a ratos consiguen estar de la mano con el relato, pero en otros se transforman en una mera vitrina de virtudes personales, apostando por el preciosismo, en situaciones donde era muchísimo más importante aplicar un buen encuadre para apoyar lo que allí estaba sucediendo. Sin duda alguna, la construcción de los espacios en este film, pasa más por un concepto de Producción o de tipo de producción, que por un concepto de creación con contenido, una especie de puesta en práctica de novedades que tenían que ver con diversos trucos que si no hubiesen estado como los presentaron, habrían realmente aportado a generar ese supuesto misterio que podría conte-

ner un lugar donde existen las odaliscas y los príncipes con sus grandes palacios. Luego, “Tres Miradas a la Calle”, (Naum Kramarenko, 1957), me parece más bien conservadora e impecable desde la técnica en general, sin embargo en el cortometraje “Ojos de Gato” y en el plano cenital de la presentación, el autor se expresa de manera más concreta y logra, de alguna manera, establecer espacios altamente expresivos, desde la composición del plano y la elección de los lugares para rodar. Es destacable, en la secuencia del sueño del personaje, la llegada del empleado a la oficina de la policía, donde el espacio se utiliza para causar un estado de ánimo o para contar desde un estado de ánimo, permitiendo que la perspectiva transforme la proporción que tiene el personaje con su entorno, llevándolo a un tamaño mínimo dentro de ese espacio penumbroso y solitario. Me parece que, aparte de un evidente ejercicio de género, podemos encontrar allí varias herramientas utilizadas del cine negro de los años cuarenta. Incluso en términos de ambientación, vestuario, autos, objetos. Creo que el autor logra generar en esta película la atmósfera adecuada, planteando los espacios adecuados y filmando esos espacios de forma elocuente.

Con respecto a “Largo Viaje”, (Patricio Kaulen, 1967), creo que desde el análisis propio de mi tesis, es la más lograda, puesto que recrea en ella una permanente reconstitución del espacio, mostrando la ciudad de Santiago a manera de un puzzle, que poco a poco se va entrelazando. La utilización de la paloma como motivo simbólico que traspasa todos los espacios, clases sociales, y se encarga de entrelazarlos, es tan potente como lo es el símbolo en sí, tomando en cuenta el icono que se plantea a partir de la litografía “La Paloma” de Picasso, y a la que se puede dar una segunda lectura que tiene como referencia, a mi juicio, el tema de la inocencia en la niñez. Muy destacable es la secuencia del velorio, al interior de la casa de la familia protagonista, donde el espacio se presenta en un inicio con un cierto recato, en el registro de las acciones de los personajes que se encuentran en esas circunstancias y que después, a medida que pasan las horas y se vuelve más una celebración, la cámara se involucra en el delirio provocado tal vez por un trance, que lo acompaña desde el sonido con una cueca que se repite sin parar. Notables también los planos de ubicación de la ciudad que parece y se muestra monstruosa en proporción con la figura solitaria del niño, lo cual el autor se encarga de enfatizar, ya que no sólo registra algo

que es evidente y que todavía se puede uno encontrar al recorrer ciertos lugares en el centro de Santiago, sino que además la utilización del zoom en este caso le sirve para dejar en claro a qué se refiere desde la narración visual. Es el mismo caso, pero con otras herramientas, que encontramos con Raúl Ruiz en su película “Diálogo de Exiliados” (1974), donde la utilización de un encuadre fijo para describir un mismo espacio, otorga a la narración visual de la película una singular forma de mirar los acontecimientos. Este realizador plantea otra manera de configurar los espacios, construyendo escenas llenas de dinamismo, donde el espacio físico está en permanente mutación por medio del movimiento de los actores, valiéndose de un único plano que varía, más que nada por la proximidad de los objetos ante la cámara. En este caso, y ya que la película es en color, me atrevería a decir que el trabajo espacial está planteado integralmente bajo esta búsqueda, debido además a que se trabajó con actores no profesionales, más bien con otros chilenos exiliados, quienes seguramente aportaron mucho de lo propio para la construcción de los espacios. Sin duda fueron determinantes las locaciones que se utilizaron para tal efecto, como, por ejemplo, una de las casas donde habitan los personajes, donde el recorrido espacial la

transforma en un verdadero laberinto, que es mostrado además con una genial coreografía de puertas y ventanas que se abren y se cierran para dejar ver, en cada ocasión, a los mismos personajes en distintos planos del cuadro. Otro detalle importante es el cómo Ruiz compone y recorre los distintos sitios por los que circulan estos personajes, en los que tal vez se deja de lado la utilización de ciertas herramientas como el uso del color, sin embargo el planteamiento espacial es muy interesante y sumamente consecuente con el discurso narrativo que se está presenciando. Es destacable la escena en el café, donde confluyen tres “tipos” de chilenos del momento, ubicados en el plano cada uno utilizando el sitio correspondiente en la historia, quizás fue una composición de aquellas que forman parte del azar, pero me es imposible no hacer la lectura de aquellos personajes a la derecha, centro e izquierda, además sugiriendo un espacio dentro del espacio, al provocar un diálogo entre dos personas de las cuales una está ubicada en la ventanilla por donde se retiran los pedidos de la cocina, mostrando a un personaje desde un lugar aparentemente ajeno al resto de sus compatriotas. En la construcción de los espacios de “Imagen Latente”, (Pablo Perelman 1984), la iluminación cobra un papel muy importante. Casi toda la película transcurre

en lugares en penumbra, haciendo a ratos muy difícil la identificación de determinados personajes y situaciones, y casi no importando mucho las características físicas de la decoración de los lugares, más que como un referente de la época en la que fue filmada. Con respecto a la creación de los espacios que se encuentran en la memoria de los personajes, me parece que existe una clara intención dramática por las características que éstos presentan, usando el mismo lenguaje del “ver, pero no reconocer”, estableciendo casi un lugar común al que podemos apelar a través de la memoria. Es también muy interesante el juego de los distintos espacios que se construyen a través de las fotografías y proyecciones de imágenes de cine, como también las proyecciones de la propia imagen del personaje protagonista. Creo que el tema de la memoria es un aspecto recurrente en la composición de los espacios que narran esta historia. Casi de la misma manera, en “La Luna en el espejo”, (Silvio Caiozzi, 1990), el realizador convierte los espacios en que habitan los personajes, magistralmente particularizados por una serie de características que pueden llegar incluso al preciosismo estético, en pequeños trozos o porciones de la realidad en la que encontramos inmersos a los personajes, estableciendo claramente una construcción de

espacios cerrados y de alguna manera estáticos, manteniendo su propio tempo argumental. Sin duda la forma más interesante de plantear esta especie de “cárcel”, es la utilización de los espejos por parte de Don Arnaldo, más que como una manera de mantenerse informado de todo lo que allí ocurre, como una manera que propone sutilmente, desde mi punto de vista, mantener a los personajes presos dentro de los márgenes de sus espejos. Ayudan mucho en la narrativa de la película los contrastes que se establecen entre el mundo exterior, visitado más recurrentemente por Lucrecia, y el mundo interior del Gordo, acotándolo aún más, mediante los distintos espacios que vamos descubriendo conforme va ocurriendo la historia. Desde el punto de vista de la caracterización y particularidad de los espacios, me parece que este largometraje realiza un gran trabajo en el diseño de los espacios, puesto que más allá de contar con la maravillosa arquitectura de una ciudad como Valparaíso, es altamente interesante el trabajo con los objetos, como símbolos dentro del relato. La utilización de elementos como el reloj de péndulo, la maquinaria de los ascensores, la rueda del afilador de cuchillos, etc, nos sitúan en un espacio que está repleto de rutinas, y nos las hace evidente con la muestra detallada de estos objetos que en sí, man-

tienen un ritmo de funcionamiento circular. Por último el largometraje “Sagrada Familia”, (Sebastián Campos, 2005), es una clara y evidente muestra de una fuerte influencia de un estilo de cine ampliamente más libre y menos ortodoxo que el anterior. Desde el punto de vista de la espacialidad, siento que no existe un trabajo tan profundo apuntando a las características del lugar, si no que más bien a la estética planteada a través de la utilización casi permanente de la cámara en mano, lo que nos entrega como visualidad una interesante inestabilidad de los espacios, lo que a mi juicio, tiene directa relación con la narración interior que se puede leer desde estos personajes, que se encuentran en un momento vital de importantes búsquedas. Lo que me parece importante, sin embargo, es la elección del lugar donde transcurre la historia, que, por un lado, cuenta con grandes ventanales que ayudan, por las características de la estética planteada por el trabajo de cámara, a que las imágenes cuenten de alguna manera con un horizonte casi siempre presente. Por otro lado, los exteriores son de una gran soledad, lo que creo aporta en gran medida a identificarse con el agobio que las circunstancias pueden provocar a estos personajes.

Por último es muy interesante el trabajo de los rostros en primerísimos planos, presentando al público trozos de estos seres humanos, lo que siento que también aporta en gran medida a una narración coherente de esta historia.

Como reflexión general, siento que la forma de concebir el espacio cinematográfico en el cine chileno tiene, a lo largo de los tiempos, una serie de similitudes. Me llama poderosamente la atención, la gran cantidad de planos medios y primeros planos que se utilizan, haciendo que los espacios de los planos sean bastante reducidos. Ciertamente casi en la mayoría de las películas que elegí para el análisis, no sé si por medio del azar, se plantea la utilización de espacios muy reducidos, mostrando a los personajes que los habitan en un permanente estado de agobio. Por lo general, los planos se muestran con un lleno total del cuadro, mostrando en muy contadas ocasiones, espacios amplios con composiciones más armónicas. Frente a esto me surge la siguiente pregunta: ¿Obedecerá esto a temas presupuestarios, o verdaderamente forma parte de una particular manera de mirar el mundo? La respuesta creo que se obtiene a partir de una mezcla de ambos. Lo que sí siento que para bien o para mal, el cine chileno tiene, en momentos, un manejo

de la narración a través de los espacios. Creo que ésta condición mejorará en tanto se tenga más claro que efectivamente NO da lo mismo lo que yo ponga en el cuadro, y que la narración pasa necesariamente por la correcta construcción de los espacios, de una ética y de una poética coherente a las intenciones del relato.

ANEXOS

Materiales de trabajo para la Dirección de Arte

Storyboard.



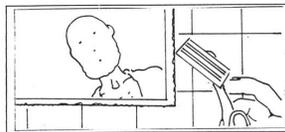
Eduardo abre la puerta del vehículo. Justo cuando se va a inclinar el TRAV lo deja fuera de cuadro. Ed - "No... inv". Isabel abre la puerta por su lado. TRAV se detiene lentamente cuando comienza a inclinarse.



ESC 4. BAÑO 2º PISO INT/DÍA
 P1 PM perfil der de Felipe secándose las manos mientras mira por la ventana al primer piso. Is (Off). "Felipe, una hora". Felipe da media vuelta, corrección izq, sale de cuadro por izq.

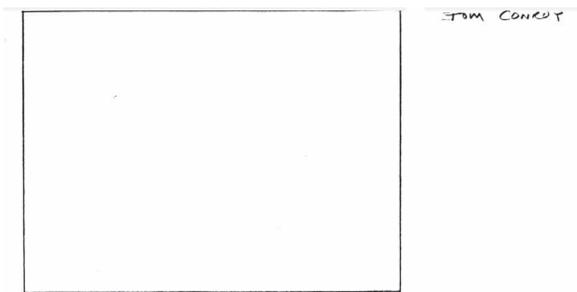
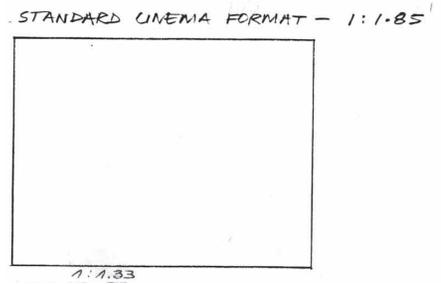
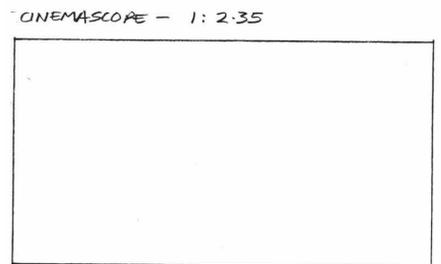
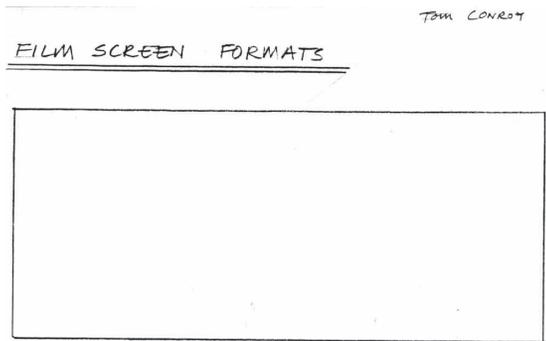


P2 OVER-SHOULDER der de Omar reflejado en PM en el espejo. La desechable entra por der en mano de Felipe quedando a foco.

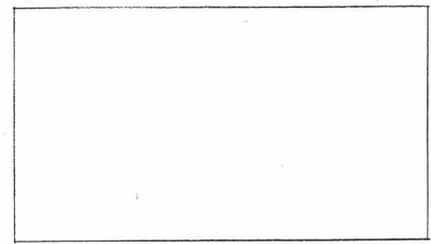


Omar inclina la cabeza hacia izq quedando solo la referencia de su reflejo. La desechable sale por der.

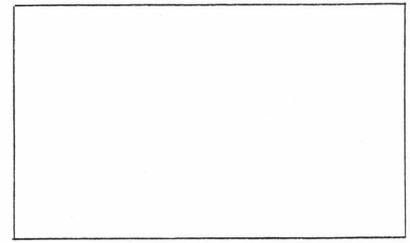
Formatos de encuadre.



TELEVISION FORMAT - 3:4



DISNEY FORMAT - 1:1.75



FORMAT - 1:1.66 , OFTEN USED TO MAKE T.V. FILMS

Desglose de Arte.

Desglose de arte por escena largometraje "A un metro de ti" versión 9.0														
					Interior/exterior Metro Exterior Calles Interior Oficina Paula Interior /exterior Chiringuito Interior Depa. Alicia Interior Depa. Marga		Sueños		Interior Depa. Paula Interior/exterior Casa Sebastián Interior pasillos Ministerios Interior/exterior Casa Manuela Set Fantasmas Interior Hall Hotel Ritz					
Set	Int./Ext	D/N	Pág.	Esc.	Arriendo ambientación	Compra ambientación	Arriendo utilería	Compra utilería	Materiales de construcción	Tiempo de construcción	Efectos especiales	Vehículos	Observaciones	Total
Imágenes de archivo/ Estación 1975	Int.	Día	1	1	Imágenes de archivo									
Oficina estación Metro 1975	Int.	Día	1	2	Teléfono de época, máquina de escribir. Extras ambientados saliendo de vagón (por confirmar), vagón de época.	Cartel con nombre de estación de época, para fondo de oficina. Materiales de embalaje para guardar elementos de ambientación actuales.	Bolsos de época para extras (por confirmar). Cámara instamatic con flash funcionando. Porta documentos papá Sebastián.	Kojac pequeño de color rojo. Edición antigua de "La Isla del tesoro", con especificaciones según guión. 4 Sandwich de maitre con mortadela o similar. Paquetes y bolsa de compras papá Sebastián.	2 Ploter o carteles pintados con tipografía de época con nombre de estación, 0.60 X1.50 MTS. (Por confirmar) Diseñar e imprimir 4 afiches para fichero oficina. Medidas fichero 1.70X0.87mts	2 semanas.		Vagón de época metro.	Investigar gráficas de la época, preguntar a agencia de seguridad por los uniformes de la época.	
Frontis Casa Sebastián	Ext.	Día	4	3	Frontis casa dos pisos sector Las rejas.	Enredadera seca para ambientar pared, cortinas para unificar casa interior con exterior. Fijación de tiraje de bosca.		Bolso deportivo Sebastián, llavero con llaves, Elementos de utilería extra.					Ir a locación interior casa Sebastián para referencia salida traje chimeneas.	
Estación Metro las Rejas/Entrada	Ext.	Día	4	4		Materiales Gráficos para paletas publicitarias (por confirmar según visita técnica)	Diaria de distribución gratuita (canje, por confirmar)	Elementos extras, carpetas, cuadernos, etc.	Diseño e impresión de 3 carteles, cuatricromía en PVC o papel bond, dimensiones, 0.50X0.80MTS (por confirmar)	1 semana				

Plan de filmación.

Plan de Filmación "A Un Metro de ti" 9.0 versión 1

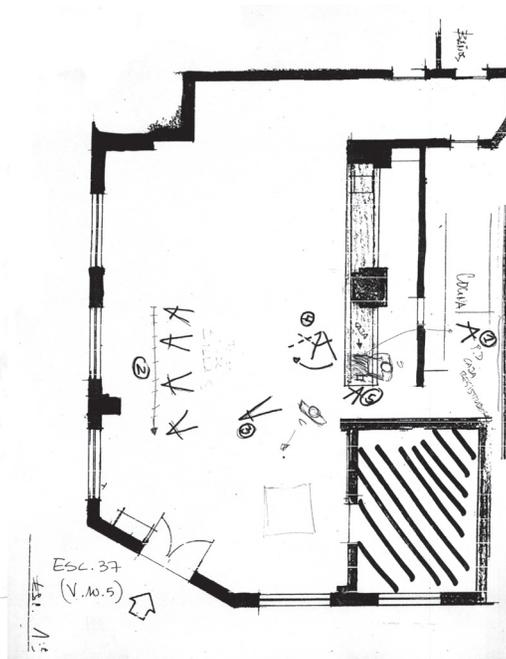
Primera Semana											
Jornada 1											
ESCENA	INT/EXT	DIA/NOCHE	Páginas	Planos	Día de la Historia	LOCACION	SET	DESCRIPCIÓN	Personajes	Secundarios	Extras
4	Exterior	DIA	2/8	1	2	Metro Estación Las Rejas	Entrada Metro	Sebastián entrando al Metro. Recibe un diario gratuito.	Sebastián		Diarero-24 Gente entrando al metro.
3	Exterior	DIA	2/8	3	2	Fachada casa Sebastián	Piazuela/ Calle	Conocemos a Sebastián adulto, sale de su casa.	Sebastián		Vecino-32
12	Exterior	DIA	1/8	2	2	Plaza de Armas	Portal, Sector comidas	Sebastián mira las vitrinas de comida chatarra con desagrado.	Sebastián		
51	Exterior	DIA	1/8	2	4	Plaza Santa Ana	Exterior Escalera Metro	Sebastián reparte volantes a la salida del Metro.	Sebastián		
11	Exterior	DIA	2/8	1	2	Banco del Estado	Frontis del Banco	Sebastián sale del Banco con la rabia de ser rechazado.	Sebastián		
78	Exterior	DIA	4/8	2	7	Cerro San Cristóbal	Escalinata virgen	Vemos la vista diurna desde el Cerro San Cristóbal, un hombre sube la escalera a la virgen de rodillas. Sebastián se acomoda con algunas cosas de picar. Pasa un avión.	Sebastián	Hombre manda-40	
71	Exterior	Atardecer	1/8	1	6	Cerro San Cristóbal	Vista de Santiago	Se ve la ciudad con sus distintos barrios y colores.			
Resumen			1, 5/8	12							
Jornada 2											
ESCENA	INT/EXT	DIA/NOCHE	Páginas	Planos	Día de la Historia	LOCACION	SET	DESCRIPCIÓN	Personajes	Secundarios	Extras
5	Exterior	DIA	2/8	1	2	Metro Estación Mirador	Entrada Metro	Conocemos a Paula, caminado por su barrio y tomando el Metro.	Paula		Diarero 2-28 Gente que entra al metro.
16	Exterior	Tarde	2/8	1	2	Calle Agustinas	Frontis de Tienda de Ropa	Paula camina lentamente por la calle, pasa por una tienda de ropa pero no le pone mucha atención.	Paula		Gente en la calle
17	Exterior	Tarde	1/8	1	2	Calle Merced	Frontis Pastelería	Paula pasa caminando por una pastelería, pero no detiene su caminar, sigue comiendo su manzana.	Paula		Gente en la calle
18	Exterior	Tarde	1/8	3	2	Calle Merced	Frontis Librería	La vitrina de una librería detiene el camino de Paula, mira los libros hipnotizantes.	Paula		Gente en la calle
82	Exterior	Noche	3/8	1	7	Avenida La Florida	Camión	Un Camión lleva las cosas de Paula, ella va sentada en la cabina del camión.	Paula	Transportista silencioso-40	
Resumen			1, 1/8	7							

Jornada 3											
ESCENA	INT/EXT	DIA/NOCHE	Páginas	Planos	Día de la Historia	LOCACION	SET	DESCRIPCIÓN	Personajes	Secundarios	Extras
32	INTERIOR	DIA	1	1	3	Ministerio	Cocina / Pasillo	La Señora Magali le sirve amablemente un café a Gusano y Sebastián, una chica linda de la cocina coquetea con Gusano, él tiene que llevarle papel higiénico al Subsecretario.	Sebastián Gusano	Cocinera joven-28 Señora Magali-50.	Mujeres de todas las edades, cocinando.
33	INTERIOR	DIA	1 5/8	1	3	Ministerio	Pasillo / Comedor	Gusano y Sebastián caminan por el comedor y hablan de la vida, de las mujeres y de "El Chirngulto"	Sebastián Gusano		
14	INTERIOR	DIA	5/8	1 secuencia	2	Oficina Paula	Baño/ Pasillo	Paula entra muy alterada al baño de oficina. Lloro un poco, se lava la cara y se dirige a la oficina de recursos humanos. Suena un vidrio quebrarse y sale de la oficina dando un portazo.	Paula		
Resumen			3, 2/8	3							
Jornada 4 OK											
ESCENA	INT/EXT	DIA/NOCHE	Páginas	Planos	Día de la Historia	LOCACION	SET	DESCRIPCIÓN	Personajes	Secundarios	Extras
29	INTERIOR	Amanecer	2/8	1	3	Casa Sebastián	Habitación Sebastián	Sebastián se despierta agitado por la pesadilla.	Sebastián		
48	INTERIOR	Amanecer	1/8	2	4	Casa Sebastián	Habitación Sebastián	Despierta violentamente del sueño con el sonido del despertador, son las 7:00.	Sebastián		

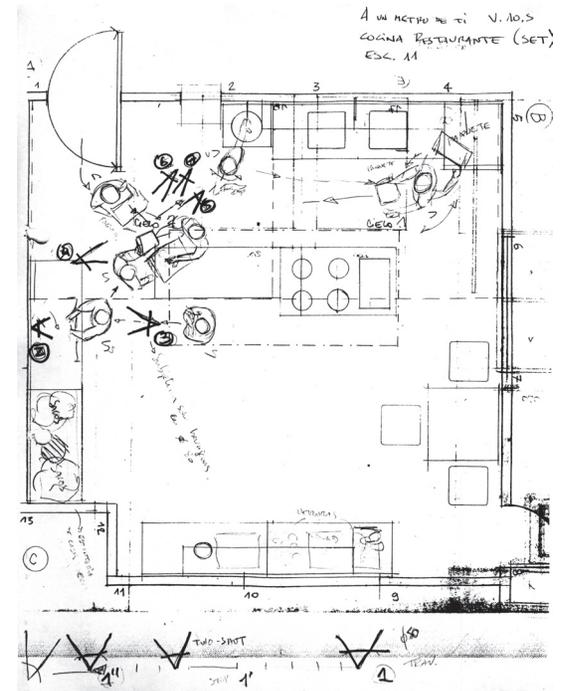
Planta locación restorant.



Planta cámara locación restorant.



Planta de cámara escenografía cocina.



BIBLIOGRAFÍA

Libros

"Textos y Manifiestos del cine"

Autores: Joaquim Romaguera, Ramio Homero, Alsina Thevenet.
Editorial Cátedra, colección signo e imagen.
1993, Madrid.

"Historia del cine"

Autor: Roman Gubern
Editorial: Lumen 2001

"La escenografía cinematográfica"

autor: Bando Bandini, Glauco Viazzi
Ediciones Rialp, S.A., Madrid 1959

"Imaginación y sociedad", iluminaciones 1

autor: Walter Benjamín
Taurus ediciones S.A., Madrid 1980

"Cine y arquitectura"

autor: Jorge Gorostiza.
Filmoteca canaria, Las palmas de gran Canaria, 1990

"El lenguaje del cine"

autor: Martín Marcel.
Editorial Gedisa, colección multimedia,
Barcelona, 1995

"La escenografía en el cine"

autor: Felix Murcia
Fundación autor, Madrid, 2002

"Saber ver el cine"

autor: Antonio Costa
Editorial Paidós, colección instrumentos
Piados, dirigida por Humberto Ecco,
Barcelona, 1985

"La escenografía" cine y arquitectura"

autor: Santiago Vila
Editorial Cátedra, colección signo e imagen,
Madrid, 1997

"Filmografía del cine chileno"

Autores: Ernesto Muñoz y Darío Burotto.
Ediciones Museo de arte contemporáneo,
Fac. de arte. U. de Chile. Santiago, 1998

"Re-vision del cine chileno"

Autor: Alicia Vega
Editorial Aconcagua colección Lautaro.
Sin Fecha.

"Plano secuencia de la memoria de Chile"
Veinticinco años de cine chileno"

Autor: Jacqueline Mouesca
Ediciones del Litoral 1988, Madrid

"Cinechileno veinte años" 1970-1990

Autor: Jacqueline Mouesca
Edición del Ministerio de Educación, División
de Cultura, 1992 Santiago de Chile

"Escenografía Virtual"

Autor: Emilio Pareja Carrascal
Edición del Instituto Oficial de radio y Televisión, 1998, Madrid.

*"Lo obvio y lo obtuso, imágenes,
gestos y voces"*

Autor: Roland Barthes
Editorial: Paidós Comunicación 1986,
Barcelona.

"Efectos especiales" (1900-2001)

De King-Kong a La guerra de las galaxias
Autores: Javier y Miguel Juan Payán
Minor Network, S.L. Editorial Digital 2001

"Como analizar un film"

Autor: Francesco Casetti, Federico di Chio.
Editorial Paidós 1991, Barcelona.

"El Encuadre cinematográfico"

Autor Dominique Villan
Editorial Paidós, 1997, Barcelona.

Revistas

Nickel Odeón 27

Verano 2002, *"La dirección artística"*

Estudios cinematográficos, año 5, número 16

Revista de actualización técnica y academia
del Centro Universitario de Estudios Cinemato-
gráficos Mayo-julio, México, 1999

Internet

<http://www.accom.co>

<http://www.vizrt.com>

<http://www.mabuse.cl>