

**LA IMPORTANCIA DEL COLOR EN LA PROPUESTA
VISUAL Y SUS ALCANCES EN DIRECCIÓN DE ARTE.**

POR: CONSTANZA ARLETTE ESCUDERO GARFIAS

Tesina presentada a la Facultad de Comunicaciones de la Universidad del
Desarrollo para optar al grado académico de Licenciada en Artes Dramáticas
Audiovisuales.

PROFESOR GUÍA:

Sr. FRANCISCO SCHÜLER

Enero, 2018

SANTIAGO

- DEDICATORIA -

Dedico este trabajo a mi eterna pasión por la Dirección de Arte.

- AGRADECIMIENTOS -

Todos aquellos que contribuyeron desde distintos ángulos a la realización de esta investigación. Especialmente a los entrevistados Patricio Aguilar, Denise Lira-Ratinoff, Daniela Jordán y Cristián Lorca

- ÍNDICE -

I.- INTRODUCCIÓN.....	5
II.- OBJETIVOS.....	10
III.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
IV.- MARCO TEÓRICO.....	15
1. Dirección de Arte.....	16
1.1. Departamentos y Cargos existentes en la Dirección de Arte.....	16
1.2. Proceso artístico de un proyecto.....	26
2. Teoría del Color.....	32
2.1. Percepción Biológica.....	32
2.2. Colores Aditivos y Sustractivos.....	33
2.3. Atributos Distintivos del Color.....	37
2.4. Tonos Complementarios.....	39
2.5. Tonos cálidos y fríos.....	40
2.6. Tonos neutrales.....	41
2.7. Armonías de Color.....	43
2.8. Contrastes de Color.....	44
2.9. Paleta o Esquema de Color.....	47
V.- DESARROLLO.....	52
3.1. Análisis <i>Poesía Sin Fin</i>	53
3.2. Análisis <i>Play</i>	73

VI.- CONCLUSIONES.....	86
VII.- BIBLIOGRAFÍA.....	91
VII.- ANEXOS.....	93
4.1. Entrevista Denise Lira-Ratinoff y Patricio Aguilar.....	94
4.2. Entrevista Daniela Jordán.....	
4.3. Entrevista Cristián Lorca.....	112

- INTRODUCCIÓN -

Desde nuestros inicios en este mundo, el color toma un rol protagónico, es parte de lo que entendemos como nuestro contexto y así mismo se define; es muy distinto criarse en Tokio frente a todos los carteles de luces con colores distintos que criarse en la selva donde el verde predomina, así también en un desierto. Las percepciones del color donde estemos son distintas, ya que son subjetivas. Sin embargo, cada uno se relacionará con el color, cada uno podrá definirse a través de él, es por esto que cada uno tiene un color favorito. A través de los años que se lleva estudiando la percepción del color se ha entendido que si bien es subjetivo, también puede estructurarse la interpretación que como humanos le entregamos.

El color habla, eso es algo claro, generalmente no es casualidad en nuestras vidas elegir un determinado color para un muro de alguna habitación o vestirnos con un chaquetón azul, cuando queremos expresar algo en particular, inconscientemente escogemos un color. Existen estudios que observan la interacción de los colores según su percepción social, pero aun así, se detalla el hecho de que el color es arbitrario, porque para un tono en particular pueden existir miles de interpretaciones, sin embargo, tener una noción puede servir cuando se trabaja el color con la búsqueda de algún objetivo en particular.

El color describe épocas, cuenta historias, refleja a una sociedad tanto como a un individuo, el color puede provocarnos emociones, puede llevarnos a recuerdos, estados alterados de conciencia. La estética no existe sin el color, tampoco la realidad. Es por eso que la comprensión de él es tan esencial en la creación cinematográfica. El cine no puede contar realidades sin saber cómo interpretarlas ni cómo van a ser percibidas por el resto. La puesta en escena sitúa al espectador en un espacio que por sí solo debería ser capaz de hablar, así como sucede en la realidad.

Pero para poder llegar a ese resultado se debe pasar un proceso minucioso donde la atención al detalle y la percepción humana deben estar presentes.

Personalmente el color tiene un peso importante en mi vida, me considero una persona sumamente sensible al color y es por esto que creo firmemente en la fuerza que tiene a nivel visual para expresar. Como directora de arte el tema del color es algo que de todas maneras debe ser considerado, debe ser trabajado. Y creo que conociéndolo desde su teoría y aplicación se puede cada vez ser más versátil en su uso, conociendo las reglas, éstas se pueden romper, conociendo la interacción que existe entre los mismos colores podemos generar efectos visuales que tienen consecuencias en la mente de los espectadores.

En la industria de cine chileno, la bibliografía a disposición sobre la dirección de arte es prácticamente nula, no existen suficiente contenidos explicativos sobre su labor, las dinámicas del director de arte frente al resto del equipo realizador y sobre los paradigmas que esta misma área debe enfrentar para poder ejecutar en su totalidad una propuesta visual en un filme.

La creación de una propuesta visual en la puesta en escena se compone de variados elementos que sumados construyen un mundo nuevo que se adapta a los sucesos que a nivel de guión van ocurriendo. Dentro de estos elementos están los colores, las texturas, el uso de los espacios, la materialidad dentro de la escena, los objetos utilizados por los personajes, el trabajo de diseño textil y el maquillaje junto a los efectos especiales. Para poder proponer coherentemente una propuesta es esencial poseer el conocimiento específico de éstos conceptos, sin embargo, es complicado

poder tener alcance a dicha información tanto a nivel nacional como de continente. En Estados Unidos la labor del director de arte se define como production designer y abarca un espectro mayor que maneja presupuestos y áreas externas a lo que aquí se define como las responsabilidades de un director de arte, así mismo allá existen gremios que unifican a todos aquellos encargados del diseño de producción. Acá en Chile, ese es solo el caso de los directores y los directores de fotografía, no de los directores de arte. Es por eso, que generar un diálogo informativo sobre la dirección de arte promueve el desarrollo de este departamento para que su relevancia sea considerada y comprendida, así también su proceso artístico.

Por lo tanto **¿cómo puede un director de arte transmitir cierta emocionalidad a través de la del trabajo de color en la propuesta visual?** A partir de esta pregunta formulo la siguiente hipótesis: *la determinada elección de una paleta cromática en la propuesta visual de una película puede generar una atmósfera específica que acompañe a la narrativa del filme.*

Esta tesis busca entender el funcionamiento de la dirección de arte en favor de la narrativa, es decir, cómo a través de la puesta en escena se pueden ir complementando los eventos narrativos, su emocionalidad y las atmósferas psicológicas del universo planteado en la cinta. Analizar el proceso creativo tanto de los directores de arte como de los directores y observar cómo es que a través de lo visual, sin tener que dar explicaciones verbales, se puede ir narrando una historia que transmita sensaciones en el público.

A partir de esta pregunta la idea es enfocarnos en cómo se construye una propuesta visual, desde el punto de vista del director de arte, cómo esta visión se construye, ejecuta y se logra construir una postura visual frente a la historia que se va a contar. Por otro lado, será primordial estudiar la psicología y teoría del color para poder entender cómo la gente interactúa con los colores y la percepción de éstos. Es esencial también definir qué objeto será estudiado y analizado para llegar a la comprobación o negación de mi hipótesis. Para esto elegiremos 2 películas que tengan una propuesta cromática específica, que posean una elaborada construcción de los colores en favor de la historia que se pretende narrar, estas películas serían *Poesía Sin Fin (2016)* de Alejandro Jodorowsky y *Play (2005)* de Alicia Scherson. Como directora de arte resulta primordial tener una comprensión absoluta de cómo funciona el color, para así poder aplicarlo en las propuestas visuales; lograr que los espectadores se adentren en las atmósferas y sean capaces de sentir lo que se propone a través del universo se les propone. Así mismo entender el proceso creativo que se genera entre el director y el director de arte, y cómo eso puede ser esencial para un resultado cinematográfico coherente y emotivo.

- OBJETIVOS -

Generales:

- Caracterizar el proceso creativo utilizado por el director de arte en conjunto al director en el cine chileno, para generar una propuesta visual a través del color en la puesta en escena, que logre ser efectiva en transmitir emociones.

Específicos:

- Conocer a través de entrevistas las diferentes dinámicas de creación entre un director, director de fotografía y un director de arte para lograr transmitir de forma cohesionada una emocionalidad a través de la puesta en escena y sus colores.
- Analizar el proceso creativo de ciertos directores de arte seleccionados por su propuesta de colores en películas chilenas.
- Ordenar y Describir las herramientas fundamentales que utiliza el director de arte para aterrizar sus propuestas y volverlas realidad en el set.
- Entender las dinámicas entre los directores de fotografía y directores de arte en cuanto a la división de la conformación de la propuesta cromática.

- Recoger opiniones sobre si la participación de los directores de arte en la corrección de color durante la postproducción debería efectuarse.

- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN -

Esta investigación se dividirá en tres etapas, la formulación de un marco teórico que explique el paradigma de equipo utilizado en las producciones cinematográficas, en particular del departamento de arte, donde podamos comprender la división de los cargos, cómo se relacionan entre sí y cuál es el proceso de creación desde el inicio de una propuesta visual hasta la misma ejecución. Luego, para entender los fundamentos del color investigaremos sobre la teoría del color, las explicaciones científicas de la interacción entre colores, las definiciones correctas al hablar del color y un entendimiento general de la física que existe detrás de este suceso.

Una vez conformado el marco teórico, el foco se centrará en la realización de entrevistas a directores de arte y directores de fotografía, para recopilar información sobre al área de arte, la formulación de una propuesta visual a través del color y el entendimiento de las dinámicas de trabajo entre directores, directores de fotografía y directores de arte.

En paralelo se realizarán visionados de las dos películas que se analizarán por su atrevida propuesta de color.

Poesía Sin Fin (2016) de Alejandro Jodorowsky

Play (2005) de Alicia Scherson

Luego de analizar las películas se iniciará un segundo proceso de entrevistas donde se buscará entrevistar a los directores de arte de los largometrajes escogidos, con el

fin de comprender en profundidad el proceso creativo que existió detrás, así mismo las fundamentaciones de las elecciones que se tomaron frente a la visualidad.

Con esa información a disposición se transcribirán las entrevistas realizadas para poder anexarlas en la investigación y luego se iniciará el proceso de análisis profundo de las obras. En el cual se buscará profundizar en la propuesta cromática desde la teoría y psicología del color. Para trabajar lo último, aplicaremos las ideas del libro “Psicología del Color” de Eva Heller, texto que a partir de un trabajo extenso de diálogo en relación a las percepciones personales y sociales del color con aproximadamente 2.000 personas establece directrices en cuanto a la percepción general del color, aplicando también en sus análisis las diferencias culturales, sociales e históricas.

Como punto final, unificando todo lo anterior, se buscará profundizar en la hipótesis con el fin no necesariamente solo enfocado en ratificar o refutar esta idea, sino más bien detallarla, describirla y comprenderla desde sus procesos.

Por último, cabe señalar que los factores a considerar en éstas dos películas para ser elegidas para luego ser analizadas son los siguientes:

Poesía Sin Fin (2016)	Play (2005)
<ul style="list-style-type: none"> - Presentar un trabajo elaborado de color, donde exista una evidente propuesta detrás. - Poseer una narrativa lejana al cine realista o naturalista. - Contener una estética atrevida en su 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar un trabajo elaborado de color, donde exista una evidente propuesta detrás. - Pertenecer a un cine más bien de carácter realista donde el universo deba corresponder a lo entendido

<p>puesta en escena (espacios, texturas; universo en general) sobre todo a nivel cromático.</p> <ul style="list-style-type: none">- Tener una narrativa especial, poco común donde los personajes sean bastante específicos y peculiares.	<p>socialmente.</p> <ul style="list-style-type: none">- Tener una narrativa especial, poco común donde los personajes sean bastante específicos y peculiares.
---	---

- MARCO TEÓRICO -

1.- Dirección de Arte

*“Muchas veces se cree que la dirección de arte es quien va a poner el decorado, las cosas bonitas en el lugar donde se grabará, pero no es así, la labor del director de arte es vital en una producción cinematográfica”.*¹

Para poder realizar una producción cinematográfica es esencial diferenciar las distintas áreas encargadas de que los objetivos planteados se resuelvan. Por un lado tenemos al **equipo de producción**, encargados de planificar, organizar y concretar todo lo requerido por el proyecto. Ésta área está conformada por el productor ejecutivo, jefe de producción, locacionista y asistentes de producción.

De su mano está el **departamento de dirección** que se preocupa de ver el trabajo directo con los actores, es decir, coordinar los casting, las reuniones, los ensayos y posteriormente encargados también de citar al equipo completo a las jornadas de rodaje, así mismo de construir la planificación de los días de grabación (hoja de llamado y plan de rodaje). Para que el equipo de Dirección esté conformado debe contar con un director, asistentes de dirección (primero, segundo y tercero) y un continuista.

En paralelo a dirección de arte está el **departamento de fotografía** encargado de la creación visual de la película a través del soporte técnico (cámara e iluminación). Su labor, también se enfoca en la creación de atmósferas, por lo que tanto Arte como

¹ Estefanía Larraín, Directora de arte, Masterclass en Universidad del Desarrollo, Noviembre 2017

Fotografía deben trabajar en conjunto sus propuestas para lograr un resultado orgánico.

El equipo de fotografía es bastante amplio ya que requiere de muchas áreas especializadas para su desempeño. Lo común es poder contar con un director de fotografía, asistentes de cámara, gripp, video assist, gaffer, jefe eléctrico y asistentes eléctricos.

1.1

Departamentos y Cargos existentes en la Dirección de Arte

El área de dirección de arte es un conjunto de distintos departamentos que se relacionan desde lo visual entre sí, cada uno de estos departamentos tiene distintas labores que se unifican en el resultado final de la puesta en escena, el objetivo final es diseñar y construir el material visual del film.² Poder encargarse desde lo visual de los elementos significantes que se proyectan en la pantalla.

En las producciones chilenas, la cantidad de cargos y gente trabajando en la producción suelen estar sujetos al presupuesto que producción dispone para levantar el proyecto, por lo que los cargos pueden ampliarse sustantivamente. Sin embargo, existe un común de los departamentos que deben encargarse del área de Dirección de Arte. Para el funcionamiento orgánico de una producción es esencial que el departamento de arte pueda contar con un director de arte, un productor de arte, un utilero, un ambientador, un diseñador gráfico, y el departamento de *LOOK* que es conformado por vestuario, maquillaje y pelo, pero que no está bajo el alero del

² Aichele, Felipe. *Dirección de Arte en el Cine Histórico Chileno*. Tesis de pregrado en Diseño Teatral, Universidad de Chile. Santiago, Chile. (2011)

director de arte, poco a poco éste se ha ido independizando, llegando a un lugar donde la toma de decisiones es en conjunto y no arbitraria de parte del director de arte. También podemos considerar parte clave del equipo de arte el cargo de locacionista, si bien pertenece al equipo de producción, este cargo debe ser el “*mejor amigo*” del director de arte ya que a través de él se podrá lograr encontrar los espacios que se requieren para el trabajo de la propuesta de arte. Generalmente el locacionista exige un *brief* donde se pedirán las características que las locaciones deben tener para poder ser escogidas así se iniciará el proceso de búsqueda de los espacios necesarios, siempre entendiendo que las circunstancias varían y se buscará lo más cercano a lo solicitado. Estefanía Larraín propone que debido a los presupuestos ajustados que suelen disponer las producciones chilenas, la construcción de sets es poco común por lo que lograr la base (murallas y ventanas) como uno la desea es lo primordial para comenzar el trabajo.³

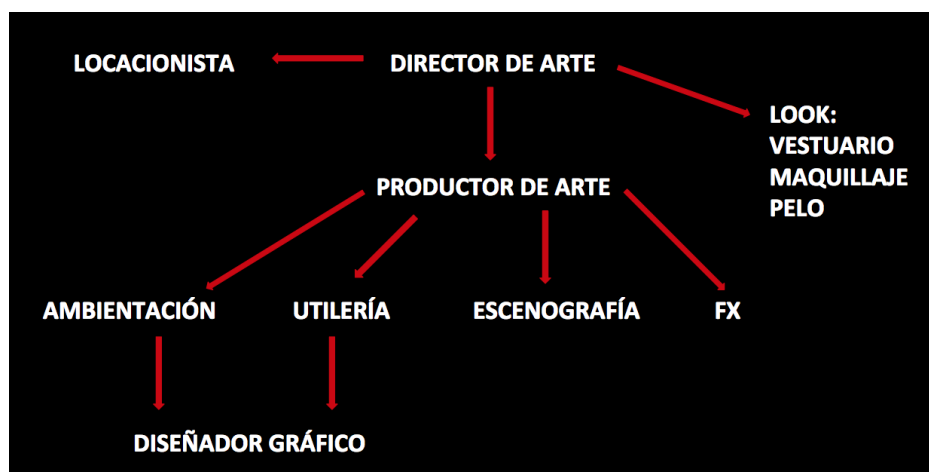


Fig. 1: Organigrama de trabajo de Estefanía Larraín

³ Estefanía Larraín, Directora de arte, Masterclass en Universidad del Desarrollo, Noviembre 2017

Dentro de este organigrama también se deben incluir los infinitos artistas plásticos que deberán aportar a la visualidad del filme, sea un pintor que pueda recrear una pintura o un diseñador de esculturas.

El departamento de arte es aquel que se encarga de la visualidad del proyecto, de la creación de los universos donde toda la historia ocurrirá, una puesta en escena que apoye al relato en su narrativa con el fin de contar más allá de los sucesos y palabras; simplemente a través de la percepción estética que ésta genera. La materia dentro de escena, sea en los ambientes (arquitectura, tapices, materiales) o en la utilería (objetos descriptivos de la escena, de los personajes o del universo) deben estar escogidos a partir del guión, no necesariamente desde la descripción visual que existe en él, sino a partir de la propia imaginación del director de arte en unión con el mundo planteado desde el personaje mismo, los eventos o los contextos sociales que existen detrás. Para lograr esta visión se siguen distintos paradigmas que eventualmente resultan en la conformación de todas las áreas artísticas para el rodaje. Sin estos paradigmas la organización del departamento no funcionaría, ya que para concretar los objetivos planteados en la preproducción es primordial contar con una programación establecida, así mismo el resto de los departamentos.

Si definimos a partir de Rodrigo Bazaes la labor del **director de arte** podríamos decir que es aquel encargado de conceptualizar y generar el material visual que va dentro del filme. Es quien debe darle una coherencia visual a la obra, estableciendo

una imagen que no solo sea percibible a través de lo visual, sino que sea capaz de formular un relato dentro del plano visual.⁴

El director de arte tiene el derecho y deber de opinar sobre el guión, siempre trabajando desde una dinámica de equipo, donde las opiniones visuales aporten al desarrollo dramático que se busca concretar. Es esencial poder opinar ya que muchas veces un guionista o director no será capaz de describir en su totalidad un espacio con el nivel de detalle requerido o posible que un director de arte podría llegar a incorporar. La dirección de arte no posee una fórmula concreta, al contrario, cada profesional va desarrollando su propia metodología y ésta se va puliendo con la práctica. Esto se debe a que cada rodaje tiene circunstancias distintas, las dimensiones de una producción pueden variar; a veces se dispone de un equipo sumamente amplio, donde existen espacios para delegar las labores a gente sumamente especificada en su área, pero otras veces, un rodaje puede exigir la presencia de no más de tres personas en el equipo de arte. Por lo tanto, poseyendo una metodología, ésta se puede llegar a aplicar en variadas situaciones, asegurando siempre un éxito, es decir, la concreción de lo planteado a través de la ejecución tanto eficaz como eficiente.

Por otro lado existe el **productor de arte**, que funciona como un canal entre el equipo de producción y el equipo de arte, encargado de regular y controlar los presupuestos, gestionar el flujo de dinero a disposición, coordinar el transporte de todos los elementos requeridos a la locación donde se grabará. Básicamente, debe procurar la organización, concreción y solución de todas las áreas del departamento.

⁴ Entrevista Rodrigo Bazaes. Aichele, Felipe . Dirección de Arte en el Cine Histórico Chileno. Tesis de pregrado en Diseño Teatral, Universidad de Chile. Santiago, Chile. (2011)

Ésta persona debe poseer una noción muy específica sobre las labores del departamento de arte, debe comprender las necesidades y requerimientos que este equipo va ir necesitando, además de poder controlar el área financiera, los movimientos, las coordinaciones y el transporte (lo cual caracteriza al área de arte, siempre necesitando mover volúmenes muy grandes de elementos). Podríamos decir que el productor de arte debe ser la mano derecha del director de arte, siempre informado de todos los sucesos, las necesidades, los problemas y las eventuales soluciones.

El departamento que se encarga de diseñar, ambientar y construir los espacios que luego se utilizarán para narrar el filme, son los **ambientadores**, encargados de crear el mundo íntimo de los personajes. Sus herramientas son el espacio que se dispone, las estructuras (mobiliario) y todos los elementos que construyen un espacio (dependiendo del caso son distintas cosas las que se requieren). El área de Ambientación debe generar la propuesta visual en conjunto con el director de arte, luego planificar cómo es que se llevará a cabo el proyecto y los desafíos que se plantean en la preproducción. Comúnmente los ambientadores trabajarán muy arduamente durante la preproducción para poder conseguir todos los elementos necesarios para la creación de los ambientes, deberán recorrer la ciudad buscando cada objeto requerido, además de planificar y calcular cuántos objetos se requerirán para completar el espacio siempre conservando la coherencia narrativa planteada junto al director de arte. Posteriormente, en rodaje deberá conformar los espacios con todos los elementos requeridos para la construcción del relato a través de lo visual, comúnmente son el equipo que más en movimiento está, siempre están ambientando los espacios que le siguen y deben estar devolviendo las cosas que se van usando.

Generalmente se apoyan de las referencias visuales, su labor está derechamente relacionado con dos áreas artísticas; el diseño de interiores y la escenografía. Por un lado, para poder desarrollar de manera coherente los espacios es importante entender tanto el uso de determinados materiales para poder construir ambientes muy específicos y orgánicos, también poseer conocimiento en el uso de los espacios, su aprovechamiento y la teoría que justifica las ideas del diseño de interiores. Sin embargo, al tratarse de una obra ficticia, no se trabaja con clientes cotidianos que ambientan espacios para circunstancias cotidianas, sino para historias complejas que tienen determinados personajes con determinadas psicologías que deben ser elaboradas de manera visual. Su trabajo es de grandes proporciones, muchos elementos están dispuestos, pero sin ellos nadie le otorgaría vida a los espacios.

Por otro lado está la **utilería** que se refiere a todos los objetos que serán utilizados a lo largo del film por los personajes. Desde algo muy simple como un cepillo de dientes hasta un computador futurista que revela el destino de los personajes. Aquí al igual que en las demás áreas, la dificultad varía según la historia que se busca contar, por lo que la labor del utilero está en conformar una propuesta junto al director de arte y luego referenciar todo lo planteado para posteriormente poder diseñar y construir objetos, buscar y comprar otros. En producciones de mayor envergadura también se dispone de un **diseñador de escenografía**, persona destinada a la construcción de los sets, por pequeños o grandes que sean, generalmente conversan sobre lo requerido por el director de arte y luego calculan, diseñan y proponen ciertos pasos a seguir en relación a la construcción del set para posteriormente poder ejecutar lo propuesto. Se relacionan directamente con producción y producción de arte para la concreción de lo planteado.

En general se confunde fácilmente la labor de un utilero versus un ambientador, sin embargo, son totalmente distintas. Todo lo que conforma el lugar pertenece al ambientador, mientras que todos los objetos que los personajes utilizan son parte de la utilería. Estos objetos deben estar en sintonía con el guión ya que muchas veces van más allá de lo propiamente descrito en el guión. Es decir, generalmente una escena va a estar descrita con cierto nivel de detalle en cuanto al uso de elementos, pero va a carecer de otros que simplemente no tienen cabida en la descripción narrativa, pero que sin embargo, aportan y son requeridos sin duda. Por ejemplo, si se analiza una escena donde un personaje va a una fiesta, lo más probable es que se describa el trago que él tomará, pero no se considerará en la descripción del guión el hecho de que todos los demás extras y figurantes deberán estar también con tragos y variados objetos en las manos. El utilero va con el movimiento de una escena, va con la dinámica de los personajes en acción. Es importante señalar que la elección correcta de los objetos debe pasar por un elaborado proceso de análisis, ya que cada objeto describe, cada objeto tiene un significado específico, por lo que de usarse se debe tener claro cuál es la justificación.

El **vestuario** es el área encargada de proponer visualmente la psicología escondida de los personajes, a través de detalles y la profundización del guión. Su labor está en construir junto al director de arte una propuesta estética para el vestuario de cada uno de los personajes y poder luego concretarla. Dependiendo del nivel de complejidad de la propuesta habrá que diseñar, confeccionar o comprar lo necesario. Esta propuesta va en absoluta coherencia con la propuesta general del Departamento de Arte, pero aún así, no va bajo el alero del director de arte. El cargo de vestuario poco a poco se ha ido distanciando del control absoluto del director de arte, en este

momento, un vestuarista propone y construye en conjunto al director de arte, pero más que nada con el fin de mantener la coherencia visual entre ambos. Existen distintos modos de construir una propuesta visual de vestuario, existen algunos diseñadores de vestuario que optan por diseñar todas las prendas que se utilizará, para eventualmente confeccionar o ir a buscar en distintos comercios, otros optan por recoger referencias fotográficas (cinematográficas o de otro tipo) para poder ejemplificar lo que están postulando a nivel visual.

Maquillaje y pelo, junto a vestuario, se enfocan en el *LOOK* final de los personajes. Deben diseñar y construir todos los maquillajes y peinados que se vean en la película. También se enfocan en el área de maquillaje FX (efectos especiales) donde deben disponer de sangre, cicatrices, prótesis, moldes, etc. Estos cargos son de suma importancia, ya que se enfocan en áreas visuales directas a cámara, como lo es la cara de los personajes, la rigurosidad de la confección del maquillaje puede aportar a la narrativa como también sacar a los espectadores de la atención al relato. Ésta debe ser coherente a lo propuesto en el resto de las áreas del departamento de arte, así como de la historia en general. Por ejemplo, no podemos permitir que un personaje adicto a las drogas, con una vida complicada y poca salud esté perfectamente maquillado en cada escena, sin impurezas o rastros descriptivos de la situación por la que el personaje está pasando.

El equipo de **efectos especiales** (FX) no es precisamente parte del departamento de arte, de hecho, de ser necesitado, se le ubica junto al equipo de producción. Sin embargo, Estefanía Larraín los sitúa como parte del equipo de arte en su organigrama ya que el canal de comunicación entre ambos debe estar sumamente arraigado. El director de arte debe presenciar las pruebas de efectos especiales, ya que como

controladores (en parte) de la visualidad, los efectos especiales deben cumplir con la propuesta estética. Ésto, ya que si un efecto especial no funciona como lo debería estar haciendo, la visualidad pierde la verosimilitud, deja de ser orgánico.

Cabe mencionar dentro del equipo a los **diseñadores gráficos**, ya que casi siempre va a ser vital poseer a alguien que pueda apoyar desde las gráficas el trabajo de ambientación y utilería. Sea fabricando afiches o pendones; o modificando marcas, éste cargo es vital de procurar al momento de conformar un equipo artístico.

Básicamente, para que estos cargos puedan lograr un resultado orgánico se debe elaborar una pre producción minuciosa donde la unificación de las ideas, propuestas y planes de acción estén en la misma línea. Si el equipo de utilería no se comunica con ambientación o vestuario, eventualmente surgirán problemáticas al momento de grabar que a través de una directa comunicación pueden ser prevenidas; esto no significa que así se evitarán eventuales complicaciones en el rodaje, pero sí se podrán minimizar.

Como lo dice el nombre, un director de arte deberá dirigir a un equipo artístico hacia una dirección determinada. Un director de arte no necesariamente posee el conocimiento y habilidad de concretar todo lo que el arte en sí abarca, pero debe tener una clara y desarrollada noción sobre los trabajos de los demás para poder eventualmente lograr la coherencia propuesta.

Departamento de Arte: El departamento de arte es aquel que se encarga de la visualidad del proyecto, de la creación de los universos donde toda la historia ocurrirá, los elementos que se utilizarán dentro de las acciones de personajes, así como el aspecto de ellos.

Director de Arte: Encargado de conceptualizar y generar el material visual que va dentro del filme.

Productor de Arte: Es el procurador de la organización, concreción y solución de todas las áreas del departamento.

Ambientador: Encargado de diseñar, ambientar y construir los espacios que luego se utilizarán para la historia del filme.

Diseñador de escenografía: Persona destinada a la construcción de los sets, es decir, de su diseño eventual elaboración.

Utilero: Encargado de diseñar, comprar o conseguir todos los objetos que serán utilizados a lo largo del film por los personajes.

Vestuario: Su labor está en construir junto al director de arte una propuesta estética para el vestuario de cada uno de los personajes y poder luego concretarla.

Maquillaje y Pelo: Deben diseñar y construir todos los maquillajes y peinados que se vean en la película.

Diseñadores gráficos: Apoyar desde las gráficas el trabajo de ambientación y utilería.

1.2

Proceso artístico de un proyecto

En base a lo expuesto en su tesis por Felipe Aichele y también por los directores de arte entrevistados, todo proyecto cinematográfico tiene un proceso de creación establecido que comúnmente se aplica en las producciones. Está compuesto de hitos o etapas que llevan como resultado final el material fílmico previo a ser trabajado en postproducción.⁵

Inicialmente, cuando el equipo ya ha sido conformado, el guión ya está listo y se le entrega a las distintas áreas. Lo principal es reunirse con quien guiará esta visión; el director. Por lo que la primera etapa es entender el punto de vista y forma en la que el director querrá contar la historia, entender las dudas que existen desde el guión y

⁵ Aichele, Felipe. *Dirección de Arte en el Cine Histórico Chileno*. Tesis de pregrado en Diseño Teatral, Universidad de Chile. Santiago, Chile. (2011)

empezar a entrar en el universo que se buscará relatar. En la reunión general se establecen los presupuestos, los tiempos de la producción, la definición del equipo técnico y su dimensión, se plantean los objetivos estéticos y dramáticos del film. Este hito marca el comienzo concreto de la producción y da paso para que el diálogo entre las distintas cabezas de equipo se empiece a desarrollar las ideas.

Luego de la reunión del equipo completo, se comienzan a reunir quiénes deben ir proponiendo en conjunto. Cristián Lorca⁶ y Daniela Jordán⁷ explican que a través de sus experiencias, el director de fotografía se incorpora un poco después que el director de arte al desarrollo de la propuesta visual. Sin embargo, es con el director, director de fotografía y director de arte que se logra elaborar la propuesta orgánica de la puesta en escena que se aplicará en el filme. Se definirán los colores, la visualidad de los espacios, las ideas sobre la iluminación, el backstory de los personajes, sus motivos de acción, la profundización de las premisas y conceptos claves de la historia, así como muchísimos otros temas que van surgiendo en base a lo que el proyecto requiera. Básicamente se tratará de una lluvia de ideas sobre la cual se trabajará desde las distintas áreas.

Posteriormente se iniciará una etapa de conocimiento del tema que se tratará en el proyecto, en esta etapa, el foco estará en conocer lo más que se pueda sobre el mundo que se buscará mostrar. Si es de época, entender claramente los detalles que marcaron a nivel visual ese momento, si se habla sobre una realidad en particular tratar de investigarla desde todas las aristas posibles. Lo importante es que el equipo de arte se informe de todo lo que luego necesitarán saber para componer y ejecutar

⁶ Entrevista realizada por la tesista a Cristián Lorca, Noviembre 2017, Universidad del Desarrollo.

⁷ Entrevista realizada por la tesista a Daniela Jordán, Noviembre 2017.

una propuesta de arte coherente y profunda. Siempre existirán muchísimos elementos que deberán ser investigados; para lograr una coherencia en el universo que se construya, se debe poder entender éste en su totalidad, más allá de las licencias que luego se tomen al momento de construirlo visualmente (se deben conocer las reglas para luego romperlas). Aquí es donde el equipo de arte podrá recopilar las referencias que luego se necesitarán para la búsqueda concreta de elementos; vestuario podrá tener una noción concreta sobre los pilares visuales que se aplicarán, así mismo las distintas áreas.

Cabe señalar la importancia de esta etapa, ya que a partir de lo recopilado aquí se generarán las **propuestas visuales**, es decir, se definirá el universo que se buscará retratar y se irán conformando los distintos pasos a seguir. Se debe entender que cada proyecto varía prácticamente en todo, por lo que poseer una metodología establecida aporta en la correcta ejecución de lo requerido, sin embargo, siempre habrá que definir en el proyecto mismo cuáles serán los pasos para concretar las labores.

Una vez que la investigación ha concluido viene el momento de reunir a las distintas áreas del departamento de arte para comenzar a proponer las distintas visiones y elaborar una gran visualidad que dictará la estética general. Esta propuesta deberá estar muy bien conversada con el director y director de fotografía, para que las propuestas de los distintos departamentos puedan quedar orgánicas entre sí. Acá el departamento de arte deberá estar en perfecta comunicación para ir apoyando las ideas que van surgiendo, el director de arte deberá canalizarlas todas y poder unificarlas orgánicamente. Este proceso será guiado por el director de arte, quien tendrá su metodología propia y así mismo le exigirá a su equipo que trabaje. Patricio

Aguilar y Denise Lira-Ratinoff⁸, directores de arte de *Poesía Sin Fin* explican que el método que ellos tienen de generar una propuesta es a través del dibujo, su equipo no puede proponer a través de referencias fotográficas, sino a partir de dibujos propios que vengan directamente de la imaginación de los distintos encargados de las áreas, así no se replicará una visualidad, sino que se creará a partir de lo que cada artista vaya armando a partir de su imaginación, creación original.

Una vez que las propuestas fueron planteadas al director y en conjunto se afinaron, ya se tiene una claridad absoluta en relación al objetivo propuesto por lo que se comienza la etapa de producción artística. En la entrevista con Denise y Patricio ambos plantean que la dirección de arte es 50% creación artística y otro 50% simplemente ejecución, es decir, poder concretar lo que se busca transmitir visualmente. Un buen director de arte debe saber llevar a cabo lo que quiere mostrar en la cámara, el universo que se imaginó no sirve que se quede como una propuesta, sino que se debe tener las herramientas necesarias para planificar, organizar y concretar el área administrativa que requiere la dirección de arte, todo esto de la manera más eficaz y eficiente posible. Por supuesto que todo el proceso administrativo se llevará a cabo en conjunto con el productor de arte, quien supervisará la concreción de los objetivos, administrará las necesidades del equipo y apoyará cualquier requerimiento que vaya surgiendo. El equipo hará sus desgloses correspondientes, enumerará las necesidades que cada área tendrá, los desafíos, las especificaciones de ciertos elementos, etc. Aquí cada proyecto tendrá distintas necesidades que resolver. Sin embargo, esta etapa está enfocada en la resolución de

⁸ Entrevista realizada por la tésista a Patricio Aguilar y Denise Lira-Ratinoff, Noviembre 2017.

las demandas de la producción artística, la planificación y preparación previa al rodaje. Todo lo que deba ser comprado, arrendado o prestado se gestionará, las visitas a locaciones se efectuarán, las pruebas de vestuario se programaran así también las pruebas de maquillaje y de efectos especiales, la construcción de sets (de requerirse) se concretará, etc. Básicamente, todo lo requerido se alineará.

El término de la pre producción da inicio a la etapa que conecta todos los puntos dispersos del equipo artístico, es el momento en que los elementos se unifican y se genera la puesta en escena. El departamento de fotografía dispone su iluminación, compone el cuadro mientras que el departamento de arte genera el espacio, dispone los objetos que estarán en movimiento y posiciona al actor en el universo creado. Todo el trabajo previo, se unifica en ese instante, que tiende a ser efímero, de poca duración, pero que se logra captar de manera irreversible a través de la cámara. Por un breve espacio de tiempo, ese universo creado sólo para ese instante es usado y es interpretado de la manera que se planteó desde un inicio.

Al término del rodaje, viene un período de tiempo en el cual, el departamento de arte debe deshacer todo lo previamente armado. Lo prestado se debe devolver, lo gastado se debe rendir a la producción. Básicamente, los volúmenes de materiales utilizados en la creación del universo deben volver a su estado original. Es el cierre del proceso desde las distintas áreas del departamento de arte.

Luego del rodaje, cuando el montaje del material captado se inicia, viene una última instancia donde el color es trabajado nuevamente. Esta instancia se le denomina **corrección de color** y es dirigida por un colorista, que maneja los softwares requeridos para dicha labor. En la supervisión generalmente suelen estar tanto el

director, como el director de fotografía, ambos controlando que el look del filme se mantenga a través de los colores y las luces. En este proceso se puede llegar a controlar la iluminación, haciéndola variar de día a noche, de amanecer a atardecer, es por esto que la participación del director de fotografía es primordial en esta etapa.

REUNIÓN GENERAL

Se establecen los presupuestos, los tiempos de la producción, la definición del equipo técnico y su dimensión, se plantean los objetivos estéticos y dramáticos del film.

REUNIÓN DEPARTAMENTOS VISUALES (Dirección - Arte - Fotografía)

Se definirán los colores, la visualidad de los espacios, las ideas sobre la iluminación, el backstory de los personajes, sus motivos de acción, la profundización de las premisas y conceptos claves de la historia, etc.

INVESTIGACIÓN

Etapa de conocimiento del tema que se tratará en el proyecto, en esta etapa, el foco estará en conocer lo más que se pueda sobre el mundo que se buscará mostrar, investigar.

PROPUESTA VISUAL

Reunir a las distintas áreas del departamento de arte para comenzar a proponer las distintas visiones y elaborar una gran visualidad que dictará la estética general.

PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

La dirección de arte es 50% creación artística y otro 50% simplemente ejecución, es decir, poder concretar lo que se busca transmitir visualmente, ésta etapa se trata de producir las ideas en material.

RODAJE

Etapa que conecta todos los puntos dispersos del equipo artístico, es el momento en que los elementos se unifican y se genera la puesta en escena para ser grabada.

CIERRE

Período de tiempo en el cual, el departamento de arte debe deshacer todo lo previamente armado; lo prestado se debe devolver, lo gastado se debe rendir a la producción.

2. Teoría del Color

2.1

Percepción Biológica

El fenómeno de la percepción de los colores no se trata solamente de un fenómeno físico, sino también biológico y por último también psicológico, sus factores sociales como culturales influyen directamente en cómo son percibidos. Según Blain Brown⁹ los cuatro aspectos que sintetizan la percepción del color son los siguientes:

- **Representación**, se refiere a las ideas planteadas desde nuestros inicios en la percepción del ambiente, es decir, la conceptualización del color sobre los objetos, por ejemplo, que sepamos que el mar es azul o que la naturaleza esté asociada al color verde.
- **Connotación o Simbolismo**, éste aspecto tiene conexión con el ámbito social y cultural que define nuestras ideas del color, son definiciones de los colores asociadas por vivencias tanto propias como del inconsciente colectivo. Un ejemplo sería la definición del rojo como el color del comunismo.
- **Expresión emocional**, este factor está directamente relacionado con la psicología interna del sujeto pero también con la definición social de las emociones. El ejemplo más claro es el rojo como la pasión o la calidez hogareña del amarillo.

⁹ Blain Brown. *Cinematografía: Teoría y Práctica*. Barcelona. Ediciones Omega. (2008)

- **Relaciones abstractas**, son las relaciones con el color pero ajenas a la naturaleza, por ejemplo la pintura abstracta, poemas con colores que no representan objetos, el color por sí mismo para sí.

Por otro lado es importante comprender también el funcionamiento biológico que existe detrás de la percepción del color. La retina humana posee dos receptores de luz llamados conos y bastones. Los bastones son aquellos encargados de la recepción de la luz, mientras que los conos se enfocan en generar el color.

La visión de los conos es conocida como visión de día ya que en la noche, los bastones son encargados de la percepción visual, es por esto que en la oscuridad no se determinan los colores, debe existir una fuente de luz por mínima que sea para poder generar esa percepción.

2.2

Colores Aditivos y Sustractivos

Para poder entender la teoría del color, debemos observar sus dos factores principales, la luz y los pigmentos. Ambos definitorios en la conformación de las tonalidades. Esta división se define en dos conceptos; los colores aditivos y los colores sustractivos. Es por esto que al referirnos a los distintos tipos de modelos de color es esencial entender las cualidades físicas del comportamiento de la luz como generadora de color o de pigmento.

Aditivo = Luz

Sustractivo = Pigmento

Al referirse a los **colores sustractivos** básicamente nos estamos refiriendo a los colores generados a través de la pigmentación del objeto, es decir el fenómeno de sustracción de las longitudes de onda en el reflejo de los colores.

La interacción entre la luz blanca y el objeto definen su color, por ejemplo, si poseemos un objeto rojo, éste está absorbiendo los otros tonos, irradiando una longitud de onda que se percibe en el color rojo, por esto es que se le denomina “sustractivo”. Para que un color exista, deben sustraerse del espectro el resto de los colores (este fenómeno varía en su intensidad según el color que se trate, el magenta sustrae al verde y amarillo, pero mantiene dentro de su espectro tanto al rojo como en menor medida al azul).

Es por eso que en la **pintura**, los tres **colores primarios** (azul, amarillo y rojo) al ser mezclados entre sí llegan al tono negro; por consiguiente, la sustracción de esos tres tonos sustrae la totalidad de los colores.

Estos tres colores son considerados como los colores primarios ya que su composición física (longitudes de onda) es la más precisa en su reflexión dentro del fenómeno sustractivo. Es decir, cuando estos colores en un objeto se reflejan, solo están emitiendo una longitud de onda, por lo que son los más puros, a diferencia de otros, como por ejemplo el verde, que emite longitudes de onda tanto cian como amarillo. La mezcla física de los colores primarios resulta en los **colores secundarios**, mezclando más se llega a distintos tonos, también es esencial considerar que los resultados varían según sus proporciones en las mezclas.

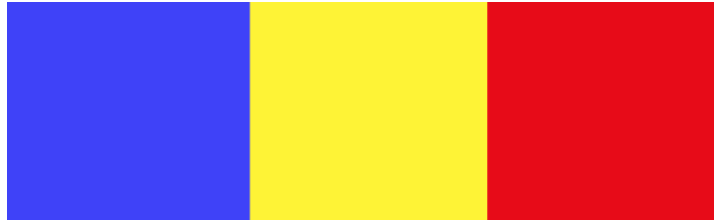


Fig. 4: Colores primarios sustractivos

Amarillo + Rojo = **Naranja**

Azul + Amarillo = **Verde**

Rojo + Azul = **Morado**



Fig. 5: Colores secundarios sustractivos

Los popularmente conocidos colores primarios sustractivos en la naturaleza del color impreso son el cian, magenta y amarillo, al que normalmente se le agrega negro (CMYK, *abreviación en inglés*). Estos colores son elegidos para el trabajo de impresión ya que cada uno de ellos refleja dos longitudes de onda y absorbe una, al ser mezcladas se puede obtener una gran cantidad de tonalidades de diferentes colores. Sin embargo, estos tres tonos también son parte de la síntesis aditiva, donde pertenecen a los colores secundarios.



Fig. 6: Colores primarios sustractivos del color impreso (CMYK) o colores secundarios aditivos.

Los **colores aditivos** son aquellos relevantes a la luz y a la mezcla de colores en la luz, es común poder verlos al usar monitores de computador o pantallas de televisión ya que su uso está definido por píxeles que coloreados de rojo, verde y azul (RGB, abreviación en inglés). Para entender su funcionamiento se utilizan las ruedas de colores, discos con las superficies divididas en áreas de colores, éstas al girar a alta velocidad generan un efecto de unificación donde se ve un compuesto de los colores del disco, ya que el ojo humano no logra percibirlos como elementos separados. Sin embargo, el efecto de los píxeles es distinto ya que lo que hace es básicamente mezclar los colores RGB en pequeños (diminutos) pedazos de color levemente separados entre sí.

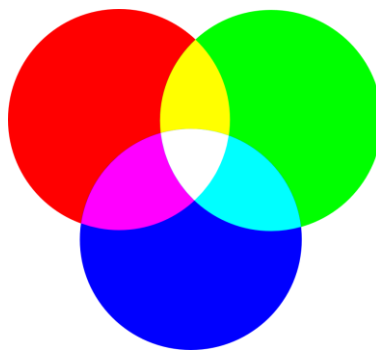


Fig. 7: Colores primarios y secundarios de la síntesis aditiva

2.3

Atributos Distintivos del Color

Dentro de los muchos sistemas de color que existen está en modelo de color de Albert Henry Munsell, un artista norteamericano, su sistema se denomina *Sistema Munsell* y es aplicado por muchos teóricos del color. Su idea era racionalizar la descripción del color para que éste pudiese ser aplicado de manera científica. El sistema describe al color de una manera tridimensional en la que se posicionan los tonos en un círculo, luego las variaciones de saturación en forma horizontal alejándose y acercándose al eje central, y por último las variaciones de valor que van hacia arriba y abajo del eje central¹⁰. Para describir los tres atributos del color nos basamos en este sistema.

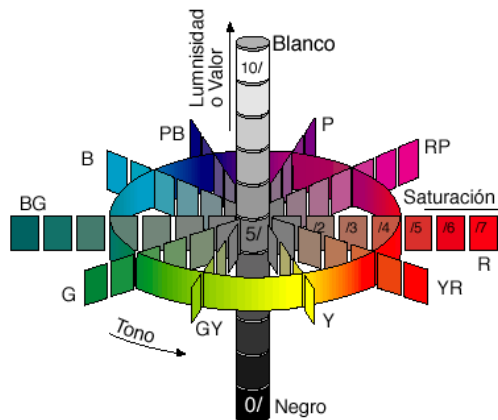


Fig. 8: Sistema Munsell en donde se determina el Tono, la Saturación y el Valor

Tono (Hue), cuando nos referimos a tono, lo que estamos hablando es básicamente de la cualidad que le otorga el nombre al “color”. A nivel científico, es la diferenciación en la longitud de onda entre los distintos colores. Un tono simplemente determina el lugar de esa longitud de onda en el espectro natural del

¹⁰ Blain Brown. *Cinematografía: Teoría y Práctica*. Barcelona: Ediciones Omega. (2008)

color. Habitualmente se confunde el término *tono* con *color*, pero la diferencia está en que de un tono único se producen colores diferentes (a partir de estos atributos). Un ejemplo de esto sería el tono rojo, éste puede ser rojo claro, rojo oscuro, rojo apagado o brillante pero estas variaciones de color están dentro del mismo tono¹¹.

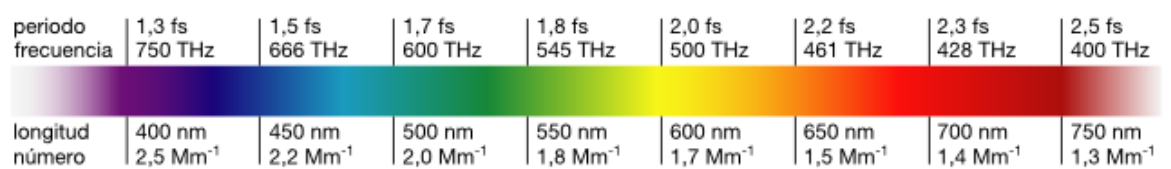


Fig. 9: Espectro natural del color y sus cifras en la longitud de onda

Saturación (Croma), este concepto es la escala de variaciones que puede poseer un tono en relación a su contenido de grises. Esto se percibe en la intensidad visual del color, mientras más puro sea el tono (menos contenido de sombra gris) más vibrante será el color. Para poder aplicar de manera correcta la saturación es clave primero definir el *valor* que tiene el tono.



Fig. 10: Ejemplo de Saturación (color grisáceo a color puro)

Valor (Value), este atributo es utilizado para distinguir el brillo de los colores, es decir, que tan iluminados u oscuros son. Se mide a través de los lúmenes en una escala de 0 a 10 (definición de *lumen* según la RAE; *unidad de flujo luminoso del*

¹¹ Wucius Wong. *Principios del Diseño en Color*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili. (1987)

sistema internacional que equivale al flujo luminoso emitido por una fuente puntual uniforme situada en el vértice de un ángulo sólido de 1 estereorradián y cuya intensidad es 1 candela.¹²). Cada tono tiene un valor distinto a los otros y se sitúa en una parte distinta de la rueda de valor del color. Podemos observar como el morado es el tono con valor más bajo, siendo el color más oscuro, mientras que el amarillo, con un mayor valor es el más iluminado



Fig. 11: Rueda de color del Valor

2.4

Tonos Complementarios

Cuando hablamos de los tonos o colores complementarios nos estamos refiriendo a aquellos tonos que son diametralmente opuestos en el círculo de color. A nivel de luz, se definen como colores complementarios aquellos que mezclados, en proporciones exactas producen colores neutrales (es decir, escalas de grises, negro y blanco). Sin embargo, ocurre el fenómeno de las retro imágenes, en el cual, luego de contemplar directamente un color por más de treinta segundos, se genera un efecto de blanco que está teñido del color complementario. Por ejemplo, al estar mucho rato

¹² Real Academia Española. (2017). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=lumen>

en un espacio solamente iluminado con luz verde, al salir de ese espacio, se generará un efecto de color más magenta en la visión.



Fig. 12: Rueda de color con opuestos complementarios

2.5

Tonos cálidos y fríos

A los ojos humanos existe una clara diferenciación entre los tonos cálidos y aquellos de carácter frío, esto es básicamente la sensación de temperatura que transmite, por lo que no es algo objetivo sino más bien una interpretación a nivel biológica que ocurre en el cerebro. Estos conceptos están dominados por dos colores primarios; el rojo y el azul.

Tonos cálidos, dentro de lo entendido por la sociedad estos colores son aquellos que más se acerquen al rojo, es decir, mientras más rojo haya en su composición, más será considerado como un tono cálido. Generalmente los tonos cálidos son aquellos

que en la rueda de color van del amarillo al rojo. Ésto también se ve influido por el aspecto de percepción llamado *representación* el cual asocia la percepción con el ambiente, asociando el rojo con el fuego y el naranja y amarillo con el sol. Esta gama genera una sensación de cercanía.

Tonos fríos, por el otro lado tenemos a los colores fríos, que son interpretados por la sociedad a partir de la sensación térmica que provocan. Éstos se consideran así mientras más azul tenga en su composición. Dentro de ellos están todos los colores que van desde el azul hasta el verde, también incluyendo a los morados. Nuevamente la *representación* juega un rol importante en la lectura que tienen estos colores, ya que se les asocia con el invierno, el mar y la noche. Esta gama genera una sensación de lejanía.¹³

2.6

Tonos neutrales

Cuando trabajamos la mezcla entre el negro y el blanco desarrollamos una gama amplia de grises, ésta gama junto al blanco y negro son denominados los colores neutros y se les considera colores acromáticos. Si bien dentro del tono gris podemos encontrar una amplia gama de colores, para su sistematización se crearon nueve que están divididas en tres grupos, su división está elaborada a partir del porcentaje de negro que poseen, éstas son las tres series en las que se divide este tono y se les denomina *escala de grises*.

¹³José María Parramón Vilasaló. *Teoría y Práctica del Color*. Barcelona: Parramón Ediciones.(1998)

Serie gris oscuro / Clave baja

- Extremadamente oscuro con un 90% de negro
- Muy oscuro con un 80% de negro
- Oscuro con un 70% de negro

Serie gris intermedio / Clave media

- Intermedio oscuro con un 60% de negro
- Intermedio con un 50% de negro
- Intermedio claro con un 40%

Serie gris claro / Clave alta

- Claro con un 30% de negro
- Muy claro con un 20% de negro
- Extremadamente claro con 10% de negro



Fig. 13: Escala de grises, claves bajas, medias y altas

Cuando decimos *clave alta*, *clave baja* y *clave intermedia* se buscan separar los efectos específicos que tiene cada una de ellas. Una *clave alta* con poca participación de negro se usa para generar brumosis y suavidad en general. Una *clave intermedia* por sí sola carece de chispa (vibración) por lo que usualmente se le agrega grises oscuros o claros para añadirle más variedad al diseño. Una *clave baja* utiliza la serie de grises más oscuros que usualmente se combinan con el negro, para

generar un contraste se les adiciona grises claros, sin embargo, esto debe ser en menor medida o perderá el efecto que esta clave posee ¹⁴

2.7

Armonías de Color

Existen ciertas combinaciones de color que parecen tener una belleza particular o ser placenteras a la percepción humana, tanto así que de manera intuitiva la gente las reconoce como así. La armonía tiene relación con la división que existe en la rueda de color.¹⁵



Fig. 14: Rueda del color

El autor reconoce las siguientes armonías:

- **Armonía del color monocromático**, éste tipo de armonía se logra con un tono expresado con diferentes valores e intensidades. Su variación no está en el color mismo sino en sus atributos.
- **Armonía del color análoga**, armonía de tonos cercana o tocando uno a otro en la rueda de color, los valores e intensidades pueden variar.
- **Armonías triádicas**, son combinaciones de tres o menos colores que estén posicionados de manera equidistante en la rueda de color. Los colores

¹⁴ Wucius Wong. *Principios del Diseño en Color*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili. (1987)

¹⁵ Blain Brown. *Cinematografía: Teoría y Práctica*. Barcelona: Ediciones Omega. (2008)

primarios y secundarios forman ésta armonía triádica, sin embargo, basta con que sean colores equidistantes en la rueda para funcionar.

- **Armonías complementarias**, éste tipo se genera a partir de dos colores opuestos que estén en la rueda de color.
- **Armonía complementaria partida**, la combinación aquí está dada por un color y los dos colores adyacentes a su complementario.
- **Colores discordantes y disonantes**, ésto ocurre cuando se introduce un color fuera de las armonía junto a una armonía definida.

2.8

Contrastes de Color

Contraste del Tono, dentro de las reglas más básicas en la aplicación del color es el contraste del tono. Éste funciona con los colores más puros (tonos sin diluir y con su mayor luminosidad). Cuando esta regla se aplica se logra una visualidad vibrante con una alta intensidad. El contraste por tono requiere de mínimo tres tonos distintos y el efecto disminuye su potencia al alejarse de los tres tonos primarios.

Contraste Claro Oscuro, el uso de éste tipo de contraste debe ser aplicado desde la comprensión del uso del sombreado del tono gris (considerado por muchos teóricos del color como un tono acromático, es decir no perteneciente a los colores comunes ya que su origen está en el blanco y el negro). Su aplicación está en las variaciones del valor de los colores.

Contraste Frío Cálido, como antes se menciona, la temperatura de un color influye en la percepción humana generando comodidad o incomodidad. El contraste entre ambos produce una estabilidad a nivel de temperatura.

Contraste Complementario, en este tipo de contraste el balance se genera a partir del impacto que existe entre colores opuestos en la rueda de color.

Contraste por Saturación, al trabajar el contraste por saturación se obtiene una gama de colores en los mismos tonos que se ven diluidos sea en temperatura más cálida (con blanco) o más frío (con grises).

Contraste Simultáneo, éste tipo de contraste pertenece a una ilusión óptica. Al poner un color, su opuesto complementario se logra observar sin estar realmente presente. Para lograr esta ilusión se debe posicionar un color (de preferencia luminoso, ya que así se logra mejor el efecto) junto con un color neutral o simplemente no complementario (ojalá de baja saturación).

Leyes del contraste simultáneo

En 1839 el químico Frances Michel-Eugene Chevreul plantea esta ley que propone que *“cuando un objeto está junto a otro, cualquier diferencia de color se enfatiza”*¹⁶, es decir, nuestra percepción de cualquier tono es modificada por el tono que lo rodea o toca.

¹⁶ Blain Brown. *Cinematografía: Teoría y Práctica*. Barcelona: Ediciones Omega. (2008)

Dentro de esta ley existen distintos casos en que el fenómeno se ve aplicado, los siguientes son estos casos según Blain Brown:

- Los colores se modifican en apariencia por su proximidad a otro color.
- Todos los colores claros parecen más llamativos junto al negro.
- Los colores oscuros parecen más llamativos junto al blanco.
- Los colores oscuros sobre colores suaves se verán más oscuros que sobre colores oscuros.
- Colores suaves sobre colores negros se verán más claros que sobre colores claros.
- Los colores son influenciados en tono por colores adyacentes, dando el tinte a sus vecinos con su propio complementario.
- Si dos colores complementarios están uno junto al otro, cada uno se verá más intenso de lo que se vería por sí solo.
- Tonos oscuros en un suelo oscuro que no sea complementario parecerán más débiles que sobre un suelo de color complementario.
- Los colores suaves sobre un suelo suave que no sea complementario parecerán más suaves que sobre un suelo de color complementario.
- Un color brillante contra un color pálido del mismo tono amortiguará dicho color.
- Cuando un color brillante se usa contra un color pálido, el contraste será más fuerte cuando el siguiente sea complementario.
- Los colores suaves sobre terrenos suaves (no complementarios) pueden fortalecerse si son limitados por bandas estrechas de negro o colores complementarios.

- Los colores oscuros sobre terrenos oscuros (no complementarios) pueden fortalecerse si son limitados por blancos o colores claros.

Metamerismo, éste es un fenómeno de la interacción del color con la luz. Sucede cuando dos colores distintos se igualan bajo la misma fuente de luz, pero que bajo distintas fuentes no son igualados.

2.9

Paleta o Esquema de Color

La definición de una paleta de color es primordial para la construcción de espacios, es por eso que tanto en el cine como en el diseño de interiores la comprensión de este elemento determina la prolijidad con la que se propone una visualidad en específico.

Al hablar de una paleta o esquema de color nos referimos a los colores que se seleccionan para un diseño (sea en la puesta en escena de un film, en el diseño de un set o de un espacio cotidiano). Sin embargo, las paletas de color están determinadas por su contexto, puede que haya espacios en los que ciertos esquemas de color no resulten eficaces. Todo varía en relación al posicionamiento del color, su dimensión en el espacio, a la elección del color en los elementos, las leyes de armonía, el efecto de los distintos tipos de contrastes y la consideración de los atributos mismos del color (valor y saturación)¹⁷.

Las paletas de color en el cine pueden ser tomadas desde distintos ángulos; existen diferentes tipos de enfoques y propósitos al construir una. Todo depende de la visión

¹⁷ Wucius Wong. *Principios del Diseño en Color*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili. (1987)

del director de arte y su forma de abarcar la creación de la propuesta visual en general. Algunas veces se construyen a partir de la psicología de los personajes, otras veces a partir del concepto general que se busca transmitir a lo largo de todo el filme. Sin embargo, desde el diseño se plantea que distintas combinaciones pueden generar determinados efectos, que pueden influir en la percepción de un público frente a ellos.

Usualmente una paleta de colores posee más de un tono en su conformación, a menos que sea deliberadamente un esquema monocromático, en el cual se tendrán que producir variaciones a través del valor y la saturación. Lo común es seleccionar un color dominante que sea acompañado de una serie de otros tonos, mientras más amplia sea la serie, más variada será la sensación de color en el diseño. Un color dominante puede ser acompañado de colores subordinados que generen acentos ocasionales y contrastes necesarios.

Wucius Wong divide las posibilidades de combinaciones de esquemas en cuatro; *tonos monocromáticos, tonos análogos, tonos complementarios y tonos inconexos.*

Esquema monocromático, es aquel que está mayoritariamente compuesto del mismo tono en sus variaciones de color.



Esquema con tonos análogos, son aquellos que se componen a partir de los tonos adyacentes en la rueda de color. Por ejemplo el uso del azul, el morado y el rosa o el amarillo, naranja y rojo. Estos esquemas expresan armonía como se detalla previamente en las armonías de color, se tiende a incorporar otro tono que contraste con esta analogía, sea a través de lo cálido y frío, etc.





Esquema con tonos complementarios, se componen a partir de los opuestos en la rueda del color y se traducen en el efecto de contraste. Para suavizar este fenómeno se le puede incorporar algún tipo de gris que disminuya la intensidad de la percepción retiniana.



Esquema de color con tonos inconexos, éste esquema es básicamente multicolor y puede incluir cualquier tono de la rueda de colores. Puede ser de carácter armónico (si los tonos elegidos se mantienen dentro de una línea, por ejemplo dentro de los cálidos) o puede generar contrastes de variados tipos.



Una vez ya definidos los tonos del esquema se debe determinar sus valores y saturación, ya que de esta forma se logra un mejor nivel de detalle. Hay que evaluar si el tono tendrá un valor acentuado o disminuido y una intensidad fortalecida o debilitada, esos variantes serán clave para el resultado final.

- DESARROLLO -

ANÁLISIS POESÍA SIN FIN (2016)

Ficha Técnica

Largometraje de ficción / 128 min / Color / Español / Chile

Género: Drama

Dirección y Guión: Alejandro Jodorowsky

Elenco: Adan Jodorowsky, Brontis

Jodorowsky, Pamela Flores, Jeremias

Herskovits, Carolyn Carlson, Adonis Leandro

Taub, Alejandro Jodorowsky

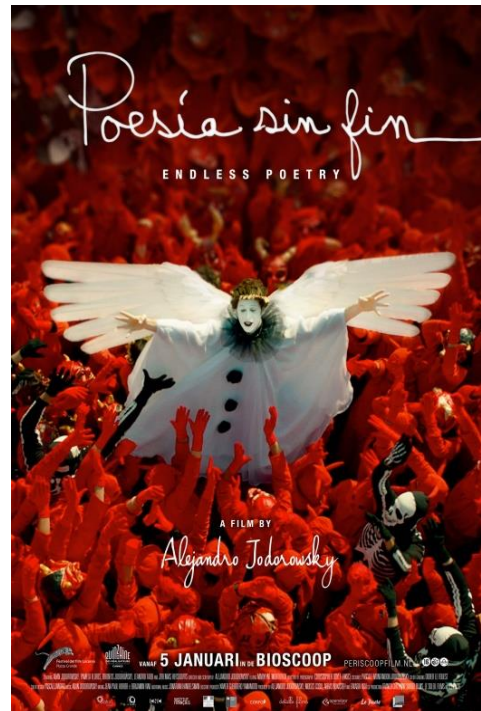
Producción general: Matías Muñoz Rodríguez

Dirección de Arte: Patricio Aguilar y Denise Lira-Ratinoff

Dirección de Fotografía: Christopher Doyle

Montaje: Maryline Monthieux

Música: Adan Jodorowsky



En Junio del año 2014 se estrenó la primera película autobiográfica del famoso artista, escritor, poeta y director de cine Alejandro Jodorowsky llamada la *Danza de la Realidad*, película basada en el libro llamado de la misma manera publicado 13 años antes. Este largometraje era la primera parte del libro, contando su época de niño viviendo en Tocopilla, al final de la película se observa como Alejandro con su madre y padre parten hacia Santiago en un barco. Es aquí donde comienza Poesía Sin Fin, la segunda etapa de la vida de Alejandro Jodorowsky, la capital, donde surgen sus inicios en el mundo del arte. La película se grabó entre Julio y agosto del año 2015 en Santiago de Chile y fue una coproducción chilena, francesa y japonesa que se conformó de un equipo bastante amplio e internacional. El elenco contaba con

Adán y Brontis Jodorowsky, hijos de Alejandro, que ya habían participado en otras películas anteriormente, así como también variados artistas internacionales que también habían colaborado en el pasado en las películas de Jodorowsky.¹⁸

El estreno internacional de Poesía Sin Fin ocurrió en la Quincena de Realizadores del Festival de Cannes en mayo, 2016, en Chile se estrenó para Sanfic en agosto, 2016. Su box office recaudó en Estados Unidos 28,000 dólares.

El equipo técnico contó con destacadas personalidades en la industria del cine, la cinematografía estuvo a cargo del australiano Christopher Doyle, director de fotografía conocido a nivel internacional mientras que la dirección de arte estuvo a cargo de dos personas, Denise Lira-Ratinoff (directora de arte y artista multimedia) y Patricio Aguilar (director de arte).¹⁹ Se trabajó con un equipo artístico nuevo, no antes usado en la película anterior y el resultado resultó visualmente distinto en ambos departamentos, sin embargo, el diseño de vestuario fue nuevamente trabajado por Pascale Montandon-Jodorowsky, esposa de Alejandro, nominada por su trabajo en la Danza de la Realidad por los Premios Fénix a mejor diseño de vestuario. En 2017 Alejandro ganó el premio a la mejor figura narrativa en el San Francisco International Film Festival. La película recibió en general en las redes sociales una crítica bastante positiva, siendo bien percibido el trabajo cinematográfico que se logró.

Este filme posee un trabajo bastante elaborado, correspondiente a una producción grande, en la cual todas las áreas pudieron desarrollarse y proponer algo interesante

¹⁸ CineChile. Poesía Sin Fin. Noviembre 2017, de CineChile Sitio web: <http://www.cinechile.cl/pelicula-3320>

¹⁹ IMDB. Poesía Sin Fin. Noviembre 2017, de IMDB Sitio web: http://www.imdb.com/title/tt4451458/?ref_=ttfc_fc_tt

que unificado resultó en una película artística que asombra a nivel visual como también en sus contenidos.

El guión es la adaptación de una parte del libro *La Danza de la Realidad*, para ser más específicos la etapa en la que Alejandro se encuentra en Santiago de Chile ampliando su universo artístico y conociendo al mundo bohemio que reside en la capital de Chile.

Según el Colectivo Miope en su crítica a Poesía Sin Fin en CineChile²⁰ ésta película corresponde a un trabajo profundo, donde lo percibido a primeras no es el fondo real de la obra, sino aquello que va de fondo, que refleja esa realidad de los artistas de la época, desafiando los discursos de la sociedad, *“esa troupe de artistas-fenómenos, de sujetos tan excéntricos como penosos, y que en su afán por desafiar las castradoras convenciones sociales acaban siendo tristes saltimbanquis atrapados en un circuito ombliguista y endogámico”*. Es el momento en el cual Alejandro conecta con la poesía, con el acto poético (elementos que posteriormente en su vida lo guiarían por el camino que tomó y que resultó en la figura pública que es hoy a nivel internacional).

La película comienza con un Alejandro joven que sufre la dominancia hostil y violenta de su padre, un hombre ruso muy frío y calculador que le exige que estudie medicina, siendo que Alejandro disfruta de la poesía y las artes, se presenta a un adolescente sensible, atormentado por las ideas de su padre y el mundo que se le impone. Sin embargo ese estado cambia radicalmente cuando el protagonista logra revelarse ante lo impuesto por toda su familia, talando el árbol genealógico que se

²⁰ Colectivo Miope. (2016). Poesía sin fin: el arte de perdonar. Noviembre 2017, de CineChile Sitio web: <http://www.cinechile.cl/crit&estud-501>

encuentra en la casa de su abuela. Al ocurrir esto escapa para no volver a su hogar, en eso es interceptado por su primo Ricardo quien presencié el acto. Él lo lleva al lugar que sería uno de sus hogares en su vida santiaguina, la casa de las hermanas Cereceda, misteriosas mujeres que le dedican su vida al arte en todas su expresiones y que también reciben a los artistas que buscan desarrollar sus impulsos creativos en su hogar. Al llegar Alejandro queda maravillado de estar en un lugar donde podrá desarrollar sus poemas y su ser creativo, sin embargo, para crear requiere de estar donde están los poetas de la época, por lo que lo envían a inspirarse al Café Iris, conocido café donde los poetas buscan refugio en la cerveza y la creación. Es en ese lugar es donde se encuentra con la poetisa Stella Díaz, mujer que vive de noche, un alma atormentada y violenta que rompe los esquemas femeninos de la sociedad en esos tiempos e incluso en los actuales.





Alejandro contempla a esta poderosa mujer, poeta en el acto de la vida y decide seguirla, para a través de ella conectar con la inspiración. Stella, dudosa, lo cuestiona en distintos sentidos, para luego aprobar que Jodorowsky lo acompañe en sus noches de cerveza y poesía.

Luego de un tiempo, en el cual Stella empuja los límites constantemente, Alejandro decide distanciarse por un tiempo de ella, por lo que prometen encontrarse en 40 días más en el café. Al pasar el tiempo, llega la noche del reencuentro, pero al verla, ella luce cambiada y le explica que el hombre que ella buscaba ha llegado, para embarazarla y gestar un ser divino, en signo de cierre al amor que existió Stella le regala su cabello. Hundido en la tristeza, Alejandro se dedica a la creación de títeres y en un acto psicomágico inconsciente recibe de regalo un taller muy amplio para poder seguir creando. Al poseer este espacio, decide disponerlo para fiestas con todo tipo de gente, es ahí donde conoce a Enrique Lihn.





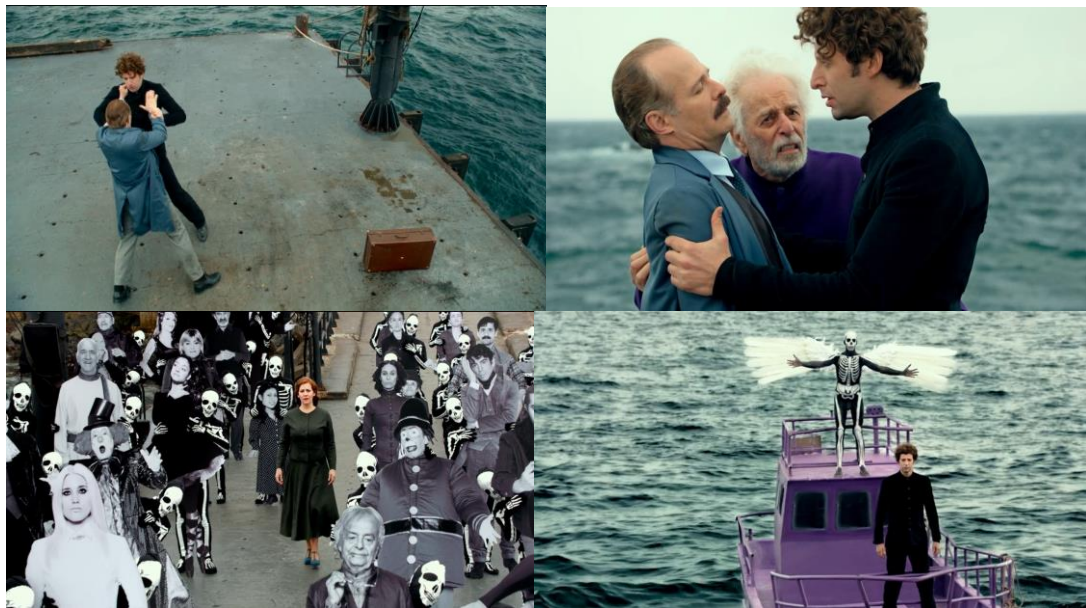
Junto a Enrique Lihn comienzan a hacer poesía en el acto, es decir, no simplemente recitando, sino aplicándola. Se genera una amistad muy interesante y creativa en donde el camino de Alejandro se comienza a marcar hacia la dirección en la que eventualmente resultó, esos serían los inicios de la psicomagia; la poesía en acción.

En esta parte de la película ocurren distintas situaciones que reflejan el universo en que Jodorowsky está, encuentros espirituales con tarotistas, actos poéticos, encuentros sexuales e incluso la participación de él en un circo, para eventualmente llegar al incendio que quema su casa familiar, permitiéndole cerrar de manera sanadora su dura niñez.



El cierre de la película avanza a medida que Alejandro va tomando conciencia de su estado en este mundo y sus anhelos del alma, esto a través del diálogo entre Alejandro del presente y Alejandro del futuro. Es así que junto a la llegada de Ibáñez al poder, decide partir en su exploración artística hacia París. Pero a su partida, su padre lo va a buscar, a través del entendimiento logra perdonar a su padre de una vez por todas, entendiendo desde su futuro que esta será la última vez que lo verá.





A partir de los fotogramas se logra entender la propuesta visual que hay detrás de la película, se puede entender que va más allá de lo común y cuál es la manera en la que Jodorowsky entiende el cine, en una entrevista que hizo para Sergio Burstein de la página web Manganzón²¹ Alejandro se refiere a su visión del cine de la siguiente forma.

“El arte es algo que sobrepasa la realidad cotidiana; trato los diálogos como poesía, los colores como pintura, los decorados como arquitectura y la música como concierto”.

Su lenguaje cinematográfico va más allá del común lenguaje audiovisual que se conoce y aplica cotidianamente, Jodorowsky es un artista de amplios intereses, que ha incursionado en variadas disciplinas, por lo tanto, su planteamiento frente al cine (que unifica todas las artes) tiene un enfoque sumamente particular. Podemos notar estos distintos enfoques relacionarse entre ellos, podemos observar cómo el lenguaje

²¹ Sergio Burstein. Entrevista con Alejandro Jodorowsky, director de ENDLESS POETRY (POESÍA SIN FIN). Noviembre 2017, de Manganzón Sitio web: <http://www.manganzon.com/entrevistas-de-cine/4405-entrevista-con-alejandro-jodorowsky-director-de-endless-poetry-poesia-sin-fin.html>

audiovisual irrumpe en la narrativa completa, como el teatro afecta la composición de los planos, la puesta en escena, la dirección de actores, la musicalización de las escenas e incluso el guión, a veces soltando los elementos clave del cine como lo es la verosimilitud.

Las disciplinas cinematográficas como lo son la fotografía, el sonido, el arte y el guión se combinan con las disciplinas artísticas.

A nivel de guión, es difícil posicionar esta película en un género, Jodorowsky no la considera surrealista e incluso podría considerarse su película más accesible al público, con una narrativa más simple de comprender, más concreta y menos abstracta. Sin embargo sumamente ligada a la poesía y el teatro. Los diálogos se plantean de manera discursiva y sus contenidos son bastante poéticos, así mismo como lo son los libros de Alejandro. No nos sitúa en una realidad cotidiana, sino a través de las palabras, no transmite emocionalidad, contenido espiritual, ideas y reflexiones de la vida; de cierto modo, a través de los diálogos, logra plantear el nombre de la película, proponiendo que el acto de vivir corresponde a un estado poético. La energía y expresiones que adoptan los personajes al actuar son claramente un híbrido entre las disciplinas del teatro, la poesía y el cine.

En general podemos concluir que el lenguaje teatral se expresa a través de todas las áreas. Por ejemplo en la fotografía de la cinta, muchos elementos tienen su origen en el teatro, las modificaciones de la luz según el relato, la lejanía a una propuesta de carácter naturalista que sigue al pie de la regla las normas físicas de la interacción de la luz natural, sino bastante expresionista, entendiendo también que el trabajo de los sets hace posible la modificación constante de la luz, sin embargo, los exteriores también son representados de una manera en particular, con una frialdad azul muy

característica, que incluso nos hace cuestionarnos si las locaciones fueron grabadas de día y luego en corrección de color se les aplicó un filtro azul.



Por ejemplo, acá podemos observar la escena en el bar El Loro Mudo, donde Alejandro es atacado por una serie de ex presos con la intención de violarlo, hasta que Stella lo defiende golpeando a todo aquel que lo trató de violentar.

A la llegada de ellos al bar, los colores predominantes son el amarillo y el verde, el rojo y el azul también participan pero la luz está directamente tiñendo desde el verde y amarillo, luego de la serie de eventos que transcurren en el lugar, cuando la violencia y las bajas pasiones entran en juego sutilmente los colores de la luz van fortaleciendo al rojo y la calidez, sin necesidad de ser justificados a nivel de verosimilitud, sino aportando directamente a la atmósfera generada.

Lo mismo ocurre con el Café Iris, donde los paneles en forma de T del fondo permanecen blanco cálido todo el tiempo, hasta la separación de Stella con Alejandro, poniéndose rosados. Modificaciones que simplemente se justifican desde el entendimiento del arte como expresión más allá de lo real y objetivo.



En cuanto a la ciudad de Santiago, en el comienzo, las ganas de Alejandro de vivir ahí no eran del todo positivas, de hecho la representación inicial de la capital es bastante hostil, violenta, empobrecida, con muchos crímenes, monocromática, fría y sucia.



El universo que Alejandro propone es parte del Chile de la época, pero desde la subjetividad propia del protagonista, es la interpretación visual de un mundo exterior conservador, moralista y materialista que contrasta con el mundo interno del círculo artístico de Jodorowsky, donde la expresión tanto visual como en acciones gobierna; personajes libres, extremos e inestables, viviendo un mundo opresivo que no los valida. Ésto a nivel visual debe ser interpretado, quizá la visualidad real no sea precisamente así, lo más probable es que lo observado en la película sea a través de la simbología y psicología la forma que Alejandro tiene de contarnos estos recuerdos tan subjetivos como la vida misma.

El color en esta película posee un rol muy protagonista como se puede observar en los fotogramas anteriores, la fotografía y la dirección de arte están planteadas desde el color. Ésta es una característica muy particular de Jodorowsky que a través de toda su filmografía se puede analizar, sin embargo, luego de una amplia entrevista con Denise Lira-Ratinoff y Patricio Aguilar, directores de arte del largometraje, entendemos que aún así, la propuesta cromática que decidieron plantear tenía modificaciones determinantes versus la primera parte de la autobiografía de Alejandro (La Danza de la Realidad) trabajada por otra directora de arte.

A partir de lo dicho en la entrevista²², Denise y Patricio optaron por proponer una estética del color muchísimo más ordenada, sobria y enfocada en lo dramático. Esto no quiere decir que haya sido carente del color, al contrario, el color es prácticamente el protagonista del filme, pero sí se puede observar la forma en la que se planteó, el orden y la verosimilitud alcanzada desde las características expresionistas de la obra. El trabajo artístico en esta película fue mayoritariamente a través de la construcción de muchísimos sets, alrededor de treinta. Por lo que el proceso creativo fue sumamente analizado y posee un fondo que explica sus decisiones, tanto a nivel dramático como a nivel práctico.

El color de la película desde la dirección de arte, se puede separar en dos aspectos, los fondos, es decir sus ambientes, la escenografía construida que pertenecía al universo de Alejandro y también a partir de los personajes. Obviamente los distintos personajes tienen distintas propuestas cromáticas, que van según su psicología y su manera de expresarse frente al mundo (un poco como ocurre en la realidad humana).

²² Entrevista realizada por la tesista en Noviembre 2017 a Denise Lira-Ratinoff y Patricio Aguilar, Santiago.

Dentro de los ambientes elaborados por el equipo de arte, existen cuatro que caben destacar, analizar y profundizar, ya que poseen una propuesta que se asemeja a lo planteado en la hipótesis de cómo el color puede ser construido para que aporte a nivel narrativo.

El primero, que irónicamente en su mayoría se constituye de colores acromáticos, es el **Café Iris**, bar nocturno que abría sus puertas todas las noches a las 12 para recibir a poetas, borrachos y gente bohemia que habitaba la escena nocturna de los años 50.



Su propuesta visual es bastante sobria, pero atmosférica, transporta a un espacio único, donde el tiempo no se vería pasar si no fuera por el reloj que tiene en la barra. A nivel narrativo ese es un espacio bastante particular que los personajes habitan en varias escenas. Primero es el espacio donde Alejandro conoce a Stella, luego es donde se emborracha y ofende a Nicanor Parra, es donde se realiza el funeral de uno de los trabajadores del café, es donde se genera el quiebre entre Stella y el protagonista, es donde pequeña enfrenta el desamor de Enrique, donde Enrique

pierde el sentido de la vida y es donde Alejandro se entera del ocaso de la casa de su niñez en Santiago.

Si observamos, prácticamente la mayoría de las situaciones ocurridas en este espacio tienen una relación con la permanencia e impermanencia, con la vida y la muerte, un comienzo y un final, es donde las cosas vienen a nacer y a morir a nivel espiritual en el arco dramático de los personajes.

El planteamiento estético que se realizó proponía este espacio como un mausoleo, la atmósfera tenía relación con los cementerios, por ejemplo, los estantes de los vinos hacen referencia a los nichos de los muertos, la barra donde comúnmente Alejandro se sentaba tenía forma de ataúd, el uso del mármol blanco carrara en contraste con el negro de los vestuarios y de las maderas, sugiere texturas y materiales característicos del universo funerario. Por otro lado, el único color cromático que se utiliza de manera evidente es el azul, el cual se asocia a la frialdad y la noche, señalando que este café solo abre de noche pasadas las 12.²³

A nivel social, estos cuatro tonos tienen una interpretación bastante específica que Eva Heller detalla en su libro *Psicología del Color*²⁴.

El negro, gris y blanco son el espectro de los colores no vivos, el blanco es el principio y el negro es el final, el blanco es la unión de todos los colores mientras que el negro es la ausencia de estos. Todo aquello que acaba se pone negro o emocionalmente se oscurece interpretándose en negro; la carne descompuesta se pone negra, las caries en las muelas, las plantas podridas. Kronos, el dios del tiempo

²³ Entrevista realizada por la tesista en Noviembre 2017 a Denise Lira-Ratinoff y Patricio Aguilar, Santiago.

²⁴ Heller, Eva. *Psicología del Color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. (2004)

en la mitología griega viste de negro, señalando el equilibrio temporal de la permanencia de estados específicos.

“En el simbolismo cromático cristiano el negro es señal de duelo por la muerte terrenal, el gris simboliza el Juicio Final y el blanco es el color de la resurrección”.

La construcción cromática del espacio se evidencia en la interpretación humana tanto en lo material como en las tonalidades escogidas para transmitir ciertas atmósferas, el contenido psicológico de los colores, más el trabajo referencial del universo funerario generan un equilibrio entre la vida y la muerte, señalando específicamente el fin profundo del espacio de los personajes, donde de cierto modo, se vive el ciclo de la vida o más específicamente los dos ciclos inevitables de la vida, el surgimiento y el desvanecimiento, dejando los colores para el mundo exterior, donde ocurre la vida en sí.

La interacción de los personajes dentro de este espacio contrasta y construye la separación del fondo y el sujeto. En especial Stella Díaz Varín quien con su melena rojo cadmio contrasta entregando cálido a un escenario prácticamente acromático, de hecho, Stella cubre la rueda de color completa con el trabajo de pintura corporal que posee. Irrumpe el espacio a través de colores vibrantes, saturados y de valores elevados.

Por otro lado tenemos el espacio del **dormitorio de Stella**, habitación modesta, con pocos elementos, el uso del contraste entre colores complementarios, el verde del fondo con el eléctrico rojo del cabello de Stella.



Por destaque los colores que más captan la atención a nivel visual son el verde y el rojo, el resto si bien se perciben, no logran la fuerza suficiente como para marcar tanto. Stella es un personaje que aporta cromáticamente una alta variedad de tonalidades a través de su aspecto, por lo que tiende a fácilmente despegarse del fondo. La sutileza en la variedad de los estampados que la representan (como el animal print) toman mayor intensidad ya que son pocos, el uso de pieles de animales contrasta positivamente en la fuerza cromática que ya posee nivelando la percepción. En relación a su espacio, es decir, su habitación, podemos observar al tono verde tomar absoluto protagonismo. Nicanor Parra le dedicó su poema *La Víbora*. En este poema²⁵ Nicanor relata una pesadillesca relación amorosa que tuvo con una mujer extremadamente compleja, bizarra y volátil. Lo irónico es que esté titulado “*La Víbora*”, lo cual podríamos asociar al veneno, ya que una víbora es realmente dañina

²⁵ Parra, Nicanor. *La Víbora*. Noviembre 2017, de Poemas del Alma Sitio web: <https://www.poemas-del-alma.com/nicanor-parra-la-vibora.htm>

si es que posee un veneno que inyectar, pero por la descripción que Parra hace de esta mujer podemos inferir que Stella Díaz era una mujer venenosa, pero por naturaleza, es decir, no intencionalmente sino, porque su manera de interactuar con el mundo era así.

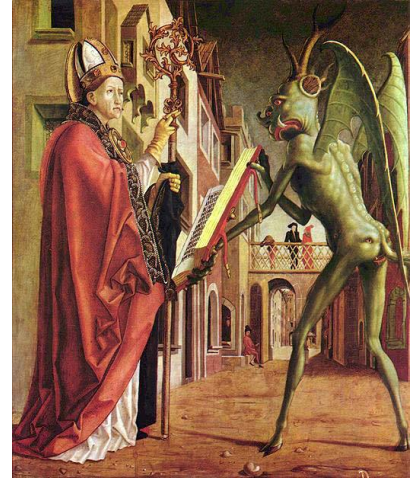
Al revisar la interpretación social que posee el verde²⁶, podemos observar que efectivamente este tono se asocia al veneno. Existen dos explicaciones para este fenómeno, el primero es basado en hechos históricos del desarrollo de pigmentos para el trabajo de pintura. El segundo, la interpretación del verde como animal de sangre fría, generalmente asociada a serpientes o lagartos.

A través de la historia de la pintura, el desarrollo científico de mezclas químicas que resultaran en variados tonos estuvo lleno de intentos fallidos que muchas veces traían consecuencias en la salud de los humanos; este fue el caso del verde. La elaboración del verde por años trajo consigo una composición química altamente venenosa que contenía arsénico. Este compuesto en la mezcla misma, era altamente dañino incluso una vez aplicado en los tapices o telas ya que lentamente se evaporaba y contaminada el ambiente. Un ejemplo de esto planteado en el libro de Eva Heller es el caso de Napoleón, que en sus últimos años fue exiliado a la Isla de Santa Elena, donde eventualmente falleció. Una de las teorías es que el contenido elevado de arsénico en los pegamentos y tintes de la época eventualmente contaminó el cuerpo de Bonaparte hasta enfrentarlo a su muerte; esta conclusión se comenzó a plantear el siglo pasado tomando muestras del cabello de Napoleón y dando cuenta de un

²⁶ Heller, Eva. *Psicología del Color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.(2004)

porcentaje altísimo y fuera de lo común de arsénico. Existen dudas sobre la real razón pero se cree que puede ser una de ellas.²⁷

Por otro lado, el verde ha tenido siempre una tendencia coherente por asociarse a los reptiles, pero al mismo tiempo a lo horripilante. El común de la gente si se le pregunta de qué color es la piel de un monstruo, lo más habitual sería que respondan verde. El diablo en muchas culturas es interpretado de color verde como un híbrido entre un dragón y una serpiente. El veneno y la connotación negativa



de los reptiles expresan al diablo en estos colores como un signo del mal. En el caso de Stella, quizás no era precisamente algo negativo en la vida de Alejandro, pero si despertaba las pasiones bajas, es decir el abuso del alcohol, el poco respeto a su cuerpo, los estados de violencia y alteración, lo que de cierto modo se relaciona con la carta del diablo en el tarot.

Otro ambiente cargado de fuerza cromática es la **habitación de pequeña**, la mujer de Enrique Lihn. En este espacio observamos la dinámica que se crea entre ella y Jodorowsky cuando él llega a rescatarla de un pobre intento de suicidio por el desamor de Enrique. Sin embargo, esta situación muta desencadenando una relación sexual entre ambos, de cierto modo comprendiendo que esto pasa a llevar la integridad de Lihn como pareja de pequeña. En mi visión, a nivel energético, el espacio a través de los eventos que van ocurriendo se carga de estados pasionales,

²⁷ Pérez, Guillermo. Napoleón Bonaparte. Noviembre 2017, de De qué murió Sitio web: https://www.dequemurio.com/como/Napole%C3%B3n_Bonaparte/

por lo que la visualidad del ambiente debía ir acorde a lo construido en el guión y a nivel actoral.



Acá el trabajo de los colores cálidos domina la imagen, podríamos decir que la elección de estas tonalidades cae en una armonía análoga de cálidos que se contrastada y definida a través de los negros. Sin embargo, de cierto modo se logra entender los mensajes que existen detrás del uso de este color tan característico, a nivel inconsciente esta sociedad comprende el manejo del rojo, podríamos decir incluso que se abusa de él a veces. Si analizamos los eventos ocurridos en este espacio podemos concluir que las pasiones dominan el actuar de los personajes, ya sea el deseo de morir por amor, el erotismo o la expresión a gritos de las emociones de un hombre atormentado, todo puede definirse como la utilización de las pasiones para relacionarse. El rojo por sí solo tiene muchísimas connotaciones psicológicas en la sociedad. Es un color que se asocia comúnmente al amor, al odio, al peligro y al erotismo. Aquí se observa cómo se aplica en esas circunstancias perfectamente; es un momento de quiebre entre amigos por una mujer que se vive y desvive por un

hombre inestable que se adormece en el alcohol para hacer ejercicios catárticos de poesía. Se evidencian tres etapas del desamor, del apego posesivo que existe en las relaciones amorosas. Todo desde el color de la sangre, el color más nuestro, el primer color que vemos al nacer.

Al tratarse de una autobiografía, la construcción del universo pasa por una subjetividad muy específica llena de connotaciones emocionales propias de la experiencia real. Los personajes mostrados en este film son meras interpretaciones de un recuerdo pasado del director que está sujeto a la memoria que él mismo eligió llevar consigo mismo. Es por eso que los personajes y lugares están representados desde las emociones, desde lo que él sintió en esos precisos momentos. Este es el motivo por el que analizar el espectro cromático de este largometraje significaba algo en particular. Existen películas que retratan la realidad, otras películas como *Play* que a través del color exacerban la realidad, pero cuando se manejan recuerdos, en especial planteados desde la visión de un universo artístico, los líneas limitantes dentro del realismo son borrosas, porque no son realmente necesarias.

ANÁLISIS PLAY (2005)

Ficha Técnica

Largometraje de ficción / 104 min / Color / Español / Chile

Género: Drama

Dirección y Guión: Alicia Scherson

Elenco: Viviana Herrera, Andrés Ulloa, Coca Guazzini, Aline Kuppenheim, Jorge Alis, Francisco Copello, Juan Pablo Quezada

Producción ejecutiva: Sergio Gándara y Macarena López

Dirección de Arte: Sebastián Muñoz

Dirección de Fotografía: Ricardo de Angelis

Montaje: Soledad Salfate

Música: Joseph Costa, Marc Hellner y Roberto Scherson



Hace ya un tiempo, el año 2005 se estrenó la ópera prima de Alicia Scherson llamada *Play*, película que cuenta el desmoronamiento en casi todos los aspectos de la vida de Tristán, mientras que Cristina, una joven enfermera del sur silenciosamente es testigo de los trágicos eventos de la vida de él. Esta película sutilmente hace cuenta del desamor, de la necesidad de dejar partir a las personas que nos hacen aferrarnos, de poder enfrentar de manera positiva e incluso un poco extraña estos eventos, habla de la subjetividad en las realidades mentales que cada uno como individuo experimenta. Los personajes principales están protagonizados por Viviana Herrera (Cristina), Andrés Ulloa (Tristán) y Aline Kuppenheim (Irene). Esta película corresponde a una coproducción chilena, argentina y francesa, se estrenó nacionalmente el 8 de septiembre del 2005 e internacionalmente en Grecia en noviembre del 2006,

nominada y ganadora de distintos premios tanto nacionales como extranjeros para el elenco y la nueva directora Alicia Scherson.

El montaje de esta película cuenta la historia en dos tiempos separados que eventualmente se unen. Por un lado tenemos la vida de Cristina, quien se despierta, hace sus ejercicios de karate y comienza el día preparándole desayuno al viejo que cuida y luego atendiéndolo mientras le lee una revista del National Geographic. Es una vida tranquila, donde la rutina es bastante habitual, sin embargo, ese día, Cristina se encuentra en la basura un maletín lleno de cosas. Por el otro lado tenemos a Tristán enfrentando uno de los días más dolorosos de su vida, la separación con su novia Irene, un día completo dedicado a la despedida, en el cual se duchan, conversan, almuerzan, lloran. Es ahí cuando Tristán sale a su trabajo donde le informan de un futuro paro de los trabajadores, luego se dedica a caminar, a caminar y a caminar por las calles de un Santiago caluroso de verano. Sin embargo, al llegar la noche es atacado por un viejo loco que eventualmente lo termina haciendo perder todas sus cosas luego de haber perdido la conciencia en la calle por una noche.

Cristina revisa el maletín y en él encuentra muchísimas cosas que hablan de una persona en especial, incluso pilla cédulas de identidad, pero aún así, las dos cosas que más atractivas resultan ser para ella un reproductor de MP4 con audífonos y un paquete de cigarros con un encendedor. Con sus nuevas adquisiciones Cristina sale a la plaza, donde se encuentra con el chico que trabaja ahí limpiando. Se comienzan a conocer, pero Cristina es especial y fácilmente corta la interacción para seguir con su vida. Aquí comienza la investigación de Cristina, quién es Tristrán Greenberg, por qué perdió su maletín. A medida que la película avanza vamos viendo como Tristán

sobrelleva el fracaso de su matrimonio junto con distintas cosas que la vida le va presentando, por ejemplo, la obligada re conexión con su madre, ya que no tiene donde dormir, quien vive en una acomodada casa en Las Condes junto a su nueva pareja, muchísimo más joven que ella, bastante desagradable y territorial; un hombre que divierte a su ciega madre, pero que no hace nada más que beber alcohol, tomar sol, bañarse en la piscina, ser mago y serle infiel a Laura. En paralelo observamos a Cristina cada vez acercarse más a Tristán y contemplar todas las problemáticas por las que está pasando.

De cierto modo, Cristina va conectando la persona que es Tristán desde sus espionajes, que eventualmente la llevan a hacerse cargo de él en el hospital luego de que éste se hubiese tirado de un edificio en construcción; Cristina vive la vida que él dejó ese día en el maletín. Deja de aferrarse a su pasado de manera obligada y a nivel material eso se representa a partir de la pérdida del maletín.

Alicia Scherson busca construir un universo a partir de lo común, pero dándole un giro interpretativo donde las cosas de la vida se van dando de manera sutilmente irónica, las relaciones son profundas a nivel de sensaciones, pero superficiales en cuanto al diálogo. Se busca evidenciar lo oculto en todas las dinámicas relacionales, es decir, lo que se quiere decir, pero que no necesariamente se comunica a través de lo verbal, sino a través de acciones. El largometraje posee elementos mágicos que no requieren ser explicados en la película, lo cual le entrega ciertos elementos whimsical (se define como algo espontáneamente juguetón, como algo fantástico²⁸) donde la

²⁸ Collins Dictionaries. Whimsical. Noviembre 2017, de Collins English Dictionary - Complete & Unabridged Sitio web: <http://www.dictionary.com/browse/whimsical>

magia es parte de la cotidianidad de los personajes, sea en la escena de la zanahoria que se transforma en una flor o en la escena de la polilla que sale volando de la boca de Tristán. De hecho, podemos incluso decir que los personajes tienden a mantenerse más neutros de lo que normalmente serían en la realidad misma, los dolores, las molestias, parecieran principalmente afectar a Tristán, pero tanto Irene como Cristina se presentan más bien estoicas a la realidad (Cristina más que Irene). La propuesta sonora de la película juega con el mundo interior de Cristina al ponerse los audífonos versus la interacción con lo externo. Por otro lado propone la separación de los mundos internos de los personajes, como cuando Cristina va a la plaza escuchando música y Manuel también se encuentra ahí escuchando su propia música; los universos se dividen y solamente se unifican cuando interactúan entre ellos. Sin embargo nos retrata los distintos estados en los que cada uno se encuentra por sí solo. La ciudad de Santiago toma un rol protagónico, el guión es planteado para que los personajes se muevan a través de la ciudad, Tristán y Cristina disfrutan caminar.

“Creo que justamente es imposible encontrar una característica de Santiago. La única manera de sentir Santiago, de atrapar Santiago es ese abrazo más amplio, ese aceptar su complejidad. No tratar de que exista un centro o una postal. Es aceptar esta ciudad extendida y escurridiza, y sentirse cómodos con eso, no pelearle a la identidad. Al final de ‘Play’ hay una vista panorámica de la ciudad, y es como un abrazo. Con McDonald’s incluido y todo. Ese McDonald’s tratamos de sacarlo, de cambiar el ángulo, hasta que al final me di cuenta que es tan parte de Santiago que

*era vergonzoso sacarlo, era poco ético. Finalmente, es el último plano de la película”.*²⁹

Santiago se presenta como una ciudad escenario, donde la belleza y significado de ésta se encuentra en los grandes números de personas y objetos, de máquinas y edificios. El desarrollo ciudadano post dictadura generó fenómenos que en la película se ven retratados como el surgimiento de un nuevo tipo de habitante de la ciudad, personas que vienen del campo o de regiones menos pobladas del país que se incorporan al panorama capitalino, donde las oportunidades abundan dentro del cambio de escenario que se produce, estos casos generan una diversificación social en la ciudad donde las culturas se mezclan. Cristina pertenece a este nuevo habitante ciudadano, una joven mapuche que se aleja de sus lugares de origen para probar suerte en la capital.

Rodrigo Culagovski se refiere a Cristina como una *flâneur* moderna (paseante o callejero), la versión actualizada del término tan bien definido por el poeta Charles Baudelaire en el siglo XIX. *“Pour le parfait flâneur, pour l'observateur passionné, c'est une immense jouissance que d'élire domicile dans le nombre, dans l'ondoyant, dans le mouvement, dans le fugitif et l'infini. Être hors de chez soi, et pourtant se sentir partout chez soi ; voir le monde, être au centre du monde et rester caché au monde, tels sont quelques-uns des moindres plaisirs de ces esprits indépendants, passionnés, impartiaux, que la langue ne peut que maladroitement définir”.*³⁰ Este

²⁹ Culagovski, R. (2005). El cine como re creador de ciudades, laFuga, 1. [Fecha de consulta: 2017-11-29] Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/el-cine-como-recreador-de-ciudades/226>

³⁰ Baudelaire, Charles. (1863). Le peintre de la vie moderne, III. "L'artiste, homme du monde, homme des foules et enfant", Le Figaro, La Pléiade, p. 1156-1162.
“Para el perfecto flâneur, para el observador apasionado, es una alegría inmensa establecer su morada en el corazón de la multitud, entre el flujo y reflujo del movimiento, en medio de

poema plantea una explicación al verdadero paseante de los tiempos del siglo XIX en París, una persona que se siente apasionada en la observación, en la interacción directa con el mundo, con la urbe, desde la postura de un simple observador. El sentimiento de sentirse en casa no estándolo necesariamente, sino siendo parte del centro del universo (espacio ciudadano donde todo ocurre). Nuestra protagonista participa de esta forma con el exterior, desde el escondite de sus audífonos, que reproducen música que no le pertenece. Observa a Tristán sigilosamente, escuchando la música de él, como si fuese la banda sonora de su vida vista desde un espectador, vista desde una espectadora perfecta que asimila ciudad como una infinidad de historias dispuestas para su observación.

El término *flaneur* se conecta con la cotidianidad de las situaciones y se le puede asociar a la canción *Un día cualquiera* de Makiza, que en su letra retrata lo realista de la observación santiaguina de la época “*Mejor me siento en un banco, tranquilo, del paseo ahumada, tranquila y relajada, bronca me provoca, carcajadas*”³¹

Por otro lado tenemos el hábito de Cristina de oler las cosas, de asociar las ideas a distintos olores, recordar al sur como un lugar con olor a lana mojada y humo, mientras que a Santiago como shampoo, jabón, desodorante, básicamente limpieza. Esto nuevamente nos refleja el fenómeno social que Santiago enfrentaba el 2005 y que sigue sucediendo de la llegada de gente de regiones en búsqueda de un ensueño de desarrollo, ampliación, distanciamiento de los orígenes poco desarrollados y globalizados.

lo fugitivo y lo infinito. Estar lejos del hogar y aun así sentirse en casa en cualquier parte, contemplar el mundo, estar en el centro del mundo, y sin embargo pasar inadvertido —tales son los pequeños placeres de estos espíritus independientes, apasionados, incorruptibles, que la lengua apenas alcanza a definir torpemente”.

³¹ Makiza. (1999). Un Día Cualquiera. Noviembre, 2017, de Genius Media Group Sitio web: <https://genius.com/Makiza-un-dia-cualquiera-lyrics>

El trabajo de fotografía en esta película logra retratar un Santiago contaminado y caluroso, como lo son los veranos aquí, una ciudad con smog, contaminación, mucha luz y brillo, pero con una constante brisa. Los colores se ven fortalecidos por el contexto de la ciudad. A nivel de cámara el uso de steadycams es notorio, los movimientos son parejos y estáticos, generando una atmósfera de personaje observador de estas dos historias entrelazadas por un misterioso maletín. Existen momentos donde la cámara se mueve más libremente, como por ejemplo el comienzo de la película cuando Cristina juega en los flippers o cuando propone planos subjetivos, como por ejemplo cuando Cristina grita *Tristán!* para reconocerlo y luego se esconde detrás de la máquina de algodón de azúcar, ahí él mira hacia esa dirección y el movimiento de cámara es bastante dinámico usando la subjetividad del personaje llamado.

Uno de los elementos que unifica a la fotografía y al arte desde la propuesta es cómo se representan los ambientes a nivel de composición de los planos, a qué me refiero con esto; los espacios, están ambientados en 360°, para que así, la próxima vez que se muestre la locación, no sea necesariamente desde la misma ubicación como ocurre en los sitcoms por ejemplo.

En relación a los colores utilizados durante la película, podemos como primera observación comprender que la elección de locaciones aquí toma un rol de suma importancia. Para poder retratar la realidad santiaguina dentro de una paleta determinada no se puede tomar a la ligera la elección de los espacios, al contrario, deben estar sumamente pensados para poder aplicar la propuesta. Es así como se observan distintos paisajes citadinos muy bien contruidos con colores realistas

contrastados con bloques específicos de aquellas tonalidades elegidas en el espectro general. La selección de colores en el contexto no resulta ser una casualidad en absoluto, al contrario, está pensado, podemos hasta observar cómo estos colores son elegidos para despegar a los protagonistas del fondo con sus propios colores o al contrario, con los colores del fondo.



Cristina se ve destacada por el fondo naranja de la calle (rigurosa selección de la locación) y también se destaca en un fondo neutral donde la fortaleza cromática la lleva ella con ese vestido rosado que tiene puesto.

Cuando observamos los colores podemos distinguir fácilmente aquellos que predominan y el uso estratégico de ellos. Los tonos rojos, azules, amarillos, verdes y naranjas se presentan fuertemente en la mayoría de los planos, son la base cromática de la propuesta visual, sin embargo, para que éstos se destaquen, Sebastián Muñoz contrasta con tonos de carácter más neutral que en general utilizan la mayor parte de los espacios, aunque la atención se dirija hacia los colores más fuertes antes mencionados. Generar contrastes es una herramienta utilizada a lo largo de la película y se logra en su totalidad, no se puede negar el notorio uso del color dentro del filme. Es un estímulo visual constante a través del color el que nos sitúa en esta curiosa historia con personajes tan particulares como humanos.



El trabajo de arte en general está bastante orgánico, la representación visual de la psicología de los personajes se evidencia claramente en cada uno de ellos, pero aún así todos guardan una particularidad estética muy específica que al mismo tiempo nos genera un misterio.

Cristina es una mujer joven que vive en un contexto muy distinto al que se crió, pasó de vivir en el sur junto a la naturaleza y las constantes lluvias al calor seco de Santiago, pero se le ve feliz, cómoda con el lugar en el que se encuentra. Es una persona sumamente insertada en su propia mente, que al mismo tiempo lo disfruta, se pierde en sus fantasías donde pelea, lo cual puede eventualmente llevarla a actuar fuera de lo socialmente aceptado como la pelea con la señora que maltrataba a su hija, en donde pierde la noción de su estado real y se imagina dentro del juego que juega en el centro en sus días libres. Cristina se observa como una mujer de gustos simples, pero con carácter, dulce pero fuerte, sumamente curiosa y ese es su motor.

Sus colores son pocos, ya que utiliza un uniforme la mayoría del tiempo, pero el vestuario más especial, que resalta y de cierto modo se unifica con el relato es el vestido rosado.

Al andar en ese vestido alrededor de Santiago se destaca poderosamente de los fondos a través del contraste, el rosado, aunque es más bien poco saturado toma una fortaleza especial frente a los grises y tonos pálidos de la ciudad. Esto apoya al relato destacando al personaje principal en su faceta de espía, si tomamos atención nos podemos fijar que solamente ella utiliza ese color.



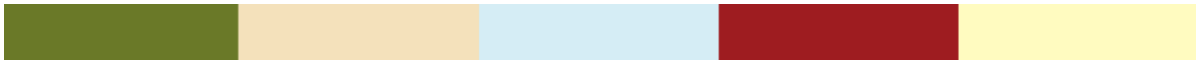
A nivel narrativo los primeros tonos que se presentan son el amarillo, el azul, el rojo, el verde y el naranja, luego a medida que va progresando el relato se van incorporando colores nuevos como el rosado y el violeta, también el gris oscuro; desde el principio el negro no tuvo una participación muy activa en los personajes, pero se incorpora hacia el final en el funeral de manera definitiva cuando Cristina le roba el vestido a Irene. Al referirme a la aparición de los colores estoy derechamente refiriéndome al uso de ellos a través del vestuario o la ambientación, ya que las locaciones naturales (sin modificaciones) tienen otro comportamiento en el que si

bien se plantean como espacios controlados a nivel cromático tampoco pueden serlo en su totalidad.



En relación a los ambientes, las paletas de color está sumamente detalladas y controladas, si bien, el orden cromático que existe lo aleja un poco de lo realista igualmente tiene un nivel de atención al detalle muy riguroso que las normaliza. En general los colores se mantienen, con diversas acentuaciones en ciertos espacios, pero una propuesta coherente. A veces se fortalecen dos en particular, generándose contrastes de colores complementarios que atraen al ojo del espectador. En general son coherentes y verosímiles, el nivel de objetos varía según el contexto, por ejemplo la pieza de Cristina que posee poco volumen de elementos mientras que la casa de la mamá de Tristán está sobrecargada de objetos, texturas y distintos materiales.

La habitación de Cristina es sumamente simple, los detalles verdes la conectan en un inicio con Tristán, sin que el espectador lo sepa. Ese tono es el único que sobresale del ambiente en una proporción mayor (tenemos un poco de rojo pero sutil), el resto se posiciona en la paleta de tonalidades neutras que iluminan el espacio y de cierto modo lo simplifican. La dinámica del espacio varía cuando Cristina dispone todos los elementos del maletín de Tristán en el suelo, observándose como todos los colores concuerdan, pero no pertenecen hasta ahora a ese espacio, sino que vienen del universo de Tristán, el azul y el amarillo, que juntos, hacen el verde.



La habitación de Milos, el señor que Cristina cuida posee la mayoría de los colores que se proponen, pero el juego real está en que no siempre se presentan todos, esto gracias a la variedad de planos que se entregan por ambiente.

Por ejemplo acá podemos observar la ausencia del verde, color que aún así está en el ambiente, pero desde otro ángulo.



La casa de Laura se presenta con una belleza especial, inspirada en la estética japonesa (ella misma usa un kimono) donde los colores cálidos predominan el espacio. El verde también se aplica generando un contraste junto a los demás colores,

sea Tristán quien lo use o Laura, los azules más cálidos y de cierto modo pálidos que también apoyan los espacios. Esta locación está cargada de elementos y formas, texturas y patrones, las telas predominan, entregando movimiento y poca rectitud a los espacios.



- CONCLUSIONES -

La génesis del color recae en la Dirección de Arte

La hipótesis formulada al comienzo planteaba que la rigurosidad en la construcción cromática de un universo cinematográfico desde la elección de un espectro de color específico era capaz de aportar directamente a un relato. Sin embargo, el fin mayor de esta tesina, más que realmente comprobar ese hecho, es entender el proceso creativo que hay detrás de los directores de arte; cómo se plantean el trabajo del color de una forma que acompañe a la narrativa.

Es importante entender que si bien el director maneja el espectro mayor en cuanto a la puesta en escena, es el director de arte el encargado de que la coherencia visual esto se concrete, por lo tanto, si bien, el proceso de creación va de la mano con el director, la propuesta cromática debería estar construida por quienes realmente se encargan de trabajar el color, es decir el director de arte y el director de fotografía. Sin embargo, a través de las entrevistas hechas, pude concluir que lo común es que la estructura básica de la paleta de colores está principalmente formulada por el director de arte, ya que éste tiende a incorporarse antes que el director de fotografía al proyecto.

Por otro lado, al momento de concretar el esquema cromático, dirección de arte dispone la materialidad del color mientras que dirección de fotografía a través de la iluminación lo tiñe. Por lo tanto, la coherencia entre ambas visiones debe estar alineada, porque de no ser así, los objetivos se confunden y eventualmente no se concreta ninguno, ni los objetivos del equipo de fotografía o los departamento de

arte. Una propuesta cromática correctamente dialogada entre ambos cargos se potencia y puede llegar a fortalecer al relato sustantivamente. El trabajo cromático NO solo depende del equipo de arte.

Pero aunque el departamento de arte sea quien origina el espectro tonal, a partir de la información dada en las entrevistas hechas pudimos comprobar que es comúnmente el departamento de fotografía quien posee el último control en cuanto a los colores que eventualmente se verán. A esto me refiero a que al director de fotografía se le pide que participe en la corrección de color, mientras que el director de arte no es considerado.

Este cuestionamiento me surgió luego de haber grabado mi proyecto de título, donde la propuesta de colores fue bastante específica, se conversó con el director de fotografía, se trabajó de cierto modo en que determinados colores tuviesen una fuerza particular. Sin embargo, luego en la postproducción de color ésto cambió por completo. Los rojos (que debían ser uno de los tonos principales) se perdieron en la corrección transformándose en magentas. Fue entonces ahí y en otras experiencias pasadas que me nació esta pregunta ¿Los directores de arte deberían poder participar en la corrección de color? Cuando planteo esto no es si acaso deberían tener permiso, porque me imagino que cualquier director de arte podría proponerlo desde un comienzo y así concretarlo, sino, me refiero a que dentro del paradigma que existe en cuanto a postproducción de colores este cargo sea de aquellos que deban evaluar el espectro final que se genera.

Lo interesante fue que entrevistando a directores de arte del medio, a ellos sí les parecería coherente ser parte activa de ese proceso. Entienden que las cosas no son

así ahora y muchas veces cuando se puede, ellos están con responsabilidades relacionadas al cargo mismo que les imposibilita ir a pruebas de color o derechamente a los muestreos de la corrección de color, pero concuerdan que no tener el último visto bueno a los colores antes del término de la postproducción puede afectarles directamente a lo propuesto desde el comienzo.

Por otro lado, a través de las entrevistas entendí que los procesos creativos son subjetivos, cada director de arte tiene su propio método para generar una propuesta cromática y de la visualidad completa del filme; algunos prefieren el dibujo, otros trabajar a partir del arco dramático de los personajes y de la historia, es decir, construir cromáticamente el relato. Cristián Lorca hacía referencia a Storaro, quien proponía una línea cromática que planteaba las etapas de la vida desde los colores, cito.

“Está la propuesta de color que tiene Storaro en el cine, que él habla de que la vida va del rojo al violeta y después se desvanece, entonces uno hace ese recorrido, cuando uno nace, es el color rojo, la sangre del parto, después viene el hogar, donde están los naranjos, la calidez de tu madre, después viene el verde que es el conocimiento, cuando uno empieza a tomar conciencia de las cosas, después viene el azul, que es la madurez y el violeta que es el reposo final que tiene al adulto que hizo ese recorrido.”³²

Así mismo ocurre en la creación cromática desde el departamento de arte, Daniela Jordán comentaba que usualmente ella utilizaba esa técnica, pero esta podía verse directamente afectada al momento del montaje, ya que un director de arte no tiene el

³² Entrevista realizada por la tesista a Cristián Lorca, Noviembre 2017, Universidad del Desarrollo.

control sobre cómo se armarán las escenas al final, un guión puede proponerse de una cierta forma al comienzo de una producción pero en la postproducción puede darse vuelta por completo. También puede crearse a partir de la verosimilitud de las cosas, es decir, mantenerse lo más concreto a lo real. Como explicaba Patricio Aguilar en su trabajo en *Sitiados* donde le asigno el color rojo a los españoles y el color azul a los mapuches, todo desde un intenso trabajo investigativo donde llegó a la raíz del uso del color en la época. Por último, existe la teoría del color y la interpretación social que éstos poseen (de cierto modo la psicología del color) que es bastante arbitraria, pero bien trabajada puede llegar a poseer suficiente contenido para ser interpretada como se propone, Daniela Jordán explica que ella también aplica este método comúnmente, las referencias más fidedignas en estos casos son las pinturas, el trabajo pictográfico al momento de referenciar facilita el entendimiento del esquema cromático.

Si bien existen todos estos métodos, cabe mencionar que más de uno puede ser aplicado al mismo tiempo, es cuestión de gustos y formas distintas de aplicar el método sobre un guión, o más bien, sobre un relato.

Como última conclusión parece ser que el color resulta fundamental en el proceso creativo de los directores de arte, se aplica con el entendimiento de que éste es interpretado por quienes lo experimentan por lo que se le debe dar la atención requerida. No debe ser casualidad su aplicación ya que si se maneja con conciencia éste puede aportar narrativamente al relato a través del inconsciente del espectador.

Una propuesta cromática construida para apoyar al relato es capaz de otorgarle una dimensión mayor al universo que se busca construir, generando una coherencia entre

lo que se está contando y cómo se está contando. Es simplemente la comprensión de la forma y el fondo en unificación para fortalecer una premisa narrativa.

- BIBLIOGRAFÍA -

Estefanía Larraín, Directora de arte, Masterclass en Universidad del Desarrollo, Noviembre 2017

Aichele, Felipe. Dirección de Arte en el Cine Histórico Chileno. Tesis de pregrado en Diseño Teatral, Universidad de Chile. Santiago, Chile. (2011)

Entrevista Rodrigo Bazaes. Aichele, Felipe . Dirección de Arte en el Cine Histórico Chileno. Tesis de pregrado en Diseño Teatral, Universidad de Chile. Santiago, Chile. (2011)

Entrevista realizada por la tesista a Cristián Lorca, Noviembre 2017, Universidad del Desarrollo.

Entrevista realizada por la tesista a Daniela Jordán, Noviembre 2017.

Entrevista realizada por la tesista a Patricio Aguilar y Denise Lira-Ratinoff, Noviembre 2017.

Blain Brown. Cinematografía: Teoría y Práctica. Barcelona. Ediciones Omega. (2008)

Wucius Wong. Principios del Diseño en Color. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili. (1987)

Real Academia Española. (2017). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=lumen>

José María Parramón Vilasaló. Teoría y Práctica del Color. Barcelona: Parramón Ediciones.(1998)

CineChile. Poesía Sin Fin. Noviembre 2017, de CineChile Sitio web: <http://www.cinechile.cl/pelicula-3320>

IMDB. Poesía Sin Fin. Noviembre 2017, de IMDB Sitio web: http://www.imdb.com/title/tt4451458/?ref=ttfc_fc_tt

Colectivo Miope. (2016). Poesía sin fin: el arte de perdonar. Noviembre 2017, de CineChile Sitio web: <http://www.cinechile.cl/crit&estud-501>

Sergio Burstein. Entrevista con Alejandro Jodorowsky, director de ENDLESS POETRY (POESÍA SIN FIN). Noviembre 2017, de Manganzón Sitio web: <http://www.manganzon.com/entrevistas-de-cine/4405-entrevista-con-alejandro-jodorowsky-director-de-endless-poetry-poesia-sin-fin.html>

Heller, Eva. Psicología del Color. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. (2004)

Parra, Nicanor. La Víbora. Noviembre 2017, de Poemas del Alma Sitio web: <https://www.poemas-del-alma.com/nicanor-parra-la-vibora.htm>

Pérez, Guillermo. Napoleón Bonaparte. Noviembre 2017, de De qué murió Sitio web: https://www.dequemurio.com/como/Napole%C3%B3n_Bonaparte/

Collins Dictionaries. Whimsical. Noviembre 2017, de Collins English Dictionary - Complete & Unabridged Sitio web: <http://www.dictionary.com/browse/whimsical>

Culagovski, R. (2005). El cine como recreador de ciudades, laFuga, 1. [Fecha de consulta: 2017-11-29] Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/el-cine-como-recreador-de-ciudades/226>

Baudelaire, Charles. (1863). *Le peintre de la vie moderne, III. "L'artiste, homme du monde, homme des foules et enfant"*, Le Figaro, La Pléiade, p. 1156-1162.

Makiza. (1999). *Un Día Cualquiera*. Noviembre, 2017, de Genius Media Group Sitio web: <https://genius.com/Makiza-un-dia-cualquiera-lyrics>

- ANEXOS -

4.1

Entrevista a Denise Lira-Ratinoff y Patricio Aguilar

Directores de arte de *Poesía Sin Fin*

K = Tesista

P = Patricio Aguilar

D = Denise Lira-Ratinoff

D: Mira yo encuentro fantástico que estés enfocada Kuki en dirección de arte, porque hoy en día ¿quién es director de arte? Nosotros con el Pato hacemos dirección de arte hace muchos años, entonces es como que ahora eres un ambientador, un productor y eres un director de arte, de la noche a la mañana. Entonces la carrera de dirección de arte hoy enfocada en cine está evolucionando bastante, entonces yo creo que si efectivamente te interesa toda esa parte, que haya un profesional salido académico es fantástico.

P: Claro y bueno también el aprendizaje de vida, en el fondo en toda carrera vas haciendo en la práctica. En el hacer puedes cometer errores y también aciertos, un proyecto en sí, respecto al color se modifica mucho respecto al director, tiene mucho que ver con eso, obviamente el género, el carácter del proyecto. No sé yo en lo personal en un proyecto en que no participamos juntos con Denise, por ejemplo en el caso de Taxi para tres o Subterra, también la serie Sitiados que era en el año 1600 y ahí uno busca dos líneas, o yo busqué dos líneas que eran muy claras, obviamente el mundo español y el mundo mapuche. Entonces, dije bueno, voy a obviamente

identificar un color para cada lado y lo elegí como premisa en el fondo. Todos los tierras, cafés y cosas así y rojos para el mundo español y en el mundo mapuche los celestes, los colores cielo. Fui súper estricto en eso, en términos de cada detalle porque hay muchos personajes y rara vez se insinuaba un pequeño azul que aparecía en el mundo español. Entonces en esta cosa bastante monocromática ayudó a que tú también tienes una intención dramática, una intención de ordenar al espectador. Hay premisas, son códigos que se usan, por ejemplo, cuando tú tienes un héroe con un vestuario, la idea es que esté casi siempre vestido parecido o igual, en un largometraje es más fácil, pero también en una serie que tiene muchos capítulos también características que se van repitiendo de una forma, el espectador inmediatamente piensa que y reconoce que éste es el líder, el jefe, el malo, dale el carácter que tú quieras. Ahí obviamente incide el color, en colores que solamente el personaje usa. Con respecto a lo que hicimos en el proyecto de Jodorowsky, nosotros decíamos bueno... Jodorowsky es Jodorowsky, es un tipo que todos sabemos que ha hecho, es un genio que está detrás, fantoche en todos aspectos, especulador, algunos piensan que es un embustero, que vende ideas de psicomagia, pero igual vende tres mil, cinco mil libros en el mundo y la gente se los compra y los lee y tiene cierta coherencia y es su código, entonces, empezamos con eso y el concepto más fuerte de color lo manejó la Denise, era tanta pega que nos repartimos un poco también, porque no era para una persona, era para dos, muchos detalles. En dirección de arte tu tienes un 50% de inspiración artística, todo lo entretenido, conceptual y el otro 50% es 100% ejecutivo, ahí no hay tiempo de creación, no, es ejecución, que matemáticamente el camión llegue a la hora, mira, es todas las variables en términos de la gestión para que las cosas ocurran.

K: ¿Ustedes tuvieron un productor de arte que gestionó todo o fue más bien entre los dos que produjeron?

D: Igual había un productor de arte, están todas esas cabezas. Pero al final cuando hay falta de tiempo, como en todo, empieza a ser la relación directa, o sino muchas veces, es como, si yo te digo Kuki necesito esto y esto y esto, directo, anda a buscar esto y ya.

P: También pasa, que va a suceder muchas veces, depende del proyecto, que tu no tienes el equipo que realmente desearías tener, y yo con mucho respeto a la gente que estuvo, porque le pusieron empeño, pero había gente que no estaba calificada simplemente, no daba en el tono. Es como cuando tu dices, yo tengo una orquesta y el gallo del violín, no hay caso, desafina, no sabe los tiempos, llega tarde, entonces también eso afecta tu proceso y ahí en el tema del color, también, algunas de las primeras premisas que nos planteamos con Denise fue en que la película anterior a Poesía Sin Fin había sido extremadamente colorinche según nuestra opinión. Notoriamente lo hizo una directora de arte que era mexicana, que tiene otro lenguaje y como que quizás repitió los códigos de Jodorowsky, ella entendió como, México, colorinche, él vivió en México y ella es la hija de la embarazada de El Topo. Nosotros fuimos a lo sobrio, una mirada mucho más dramática, más ordenada de color. Nosotros se lo planteamos a él, nuestra idea de color era más, igual, en términos monocromáticos lo que se podía, pero mucho más sobrio, en términos de sobriedad cuentas con que ya los personajes son estridentes, son complejos, son

distintos, atípicos, entonces tu dices, ok, además echarle doble sal, para que aliñarlo tanto, no, es una cosa incluso es más interesante, colores sobrios en personajes con caracteres estridentes y la forma de los vestuarios son estridentes, pero para qué también el color, salvo que sea un payaso. Ahora, nosotros en el proyecto, en términos de color, ahí hay un tema, que la mujer de Jodorowsky es la vestuarista y obviamente, hay que conceder cosas, nosotros no estábamos de acuerdo en muchas cosas, sobre todo esta cosa en lo que es la verosimilitud, osea que tu tengas realidad con respecto a que sea creíble, aunque sea una fantasía, él dice que no es surrealismo, pero también es una película que tiene esa cosa como irreal por decirle así, pero aun así nosotros tratábamos que fuera cierto, que el espectador no quede como, ah ya pero como este huevón estuvo durmiendo en la cama, lleva dos semanas sin bañarse y sale impecable, entonces es James Bond, que le pegan diez combos y apenas se despeina un poco. El espectador actual es mucho más educado, cualquier persona tiene acceso a hacer vídeos, todo el mundo hace videos, cambió la cosa, el acceso a las cámaras, el video es universal. Para nosotros es una reflexión que tenemos constantemente como artistas visuales, también se interrogan eso que es parte de su reflexión artística.

D: Algo importante que hicimos con respecto al color en sí mismo, por ejemplo, eran muchos sets distintos y no había tiempo, eran treinta y tantos sets en cinco semanas. Entonces, agarramos una plantilla blanca y pusimos color, por ejemplo, pieza Alejandrino, casa Hashem, etc. Cada espacio y dimos una gama de color, como decía el Pato, muy monocromo y con esa de ahí se partía para llámese pintar los muros, la ropa del vestuario y ahí hablábamos con Pascal que era la vestuarista en el fondo y

los tonos cafés, etc, esto con esto... Por eso es muy importante tener una paleta de color, que eso es la base, de ahí nace todo, en el fondo. Porque ese tema era como, mira estamos en los azules con los verdes... y ya. Eso es muy importante para uno, porque una vez que está hecho, se descansó. Hay diversas maneras de hacerlo, a mí, yo prefiero con papeles, así como teoría del color, así me gusta hacerlo, hay gente que lo hace en una tela. Tú vas después a donde Pascal, que en este caso era la vestuarista y le dices, esta es la línea, esta es la plantilla. Entonces ese es un tip para el director de arte, llámese publicidad, cine lo que sea, bien importante. Para mí es lo primero.

Hay muchas veces que la persona no ve en color en sí mismo, ven la escena, entonces tú, como directora de arte le propones, no esperas que te den una referencia o algo, te parece esto, o esto, es fantástico.

P: Si bien, el orden de las cosas, de las metodologías, aunque estén haciéndolo después, después piensen en el color y primero se agarren de otras cosas es finalmente un proceso interno. A nosotros nos gusta un montón diseñar, osea, se tiende a trabajar mucho con referencias, es un camino muy directo, muy fácil entre comillas, yo lo digo incluso con un respeto y un recelo, una mezcla de las dos cosas. Por ejemplo, cuando a ti una vestuarista te viene a presentar una propuesta de vestuario, sus bocetos, y te la presenta a punta de referencias yo digo, está muy bien el vestuario, tu propuesta, pero no es tu planteamiento, pero como no es mi planteamiento, si yo lo traje, yo lo elegí, no, porque en esa foto. Uno, hay una cara de un actor, luego, la chaqueta es de alguna vestuarista londinense o de donde sea que hizo ese diseño, entonces, por qué no hacerlo más entretenido y tú me presentas

bocetos. Que es una buena escuela el boceto, como sea, aunque sea con collage, la técnica que uno tuviera, la expresión de cada uno va a depender de sus propias capacidades y de sus propias líneas de trabajo. En la creación de los espacios y de todos los lugares, con Denise nos pasó lo mismo, dijimos, nosotros cuando hacemos proyectos, dibujamos primero. De hecho intencionalmente dejamos las referencias de lado. Tú tienes el ejercicio de crear, de imaginarte los espacios a partir de tu propio imaginario, de tu propia idea del guión, tu concepción que te formas a través del diálogo con el director, de la construcción del personaje y lo hace más entretenido en mi opinión, mi proceso, con la Denise comparto lo mismo también. Después quizás, ya, tú tienes cierto nivel de dibujo, ahí acompañas con referencia que dice la textura aquí es de éste tipo. Pero que la concepción sea de la imaginación, nos gusta practicar la imaginación, a través del dibujo, en la búsqueda con la paleta de colores y con esa ensoñación del imaginario.

D: Bueno ahí está por ejemplo, disculpa que interrumpa pero en una parte nosotros hicimos todo Matucana con fotografías en blanco y negro, que yo se que en la película no se vieron, solo un poquitito y una locomotora real, osea de tamaño escala real, que se iba moviendo, fotos gigantes y después la entrada, dos cuadras enteras tapábamos las fachadas de las casas de piso a techo y todas esas fotos la hizo el Pato conmigo 100% en collage, fotocomposición. Fuimos a diversos lugares, zapaterías, panaderías, no te puedes imaginar, igual trabajamos con una persona fantástica que hace todo el diseño ready to print, altiro.

P: Claro, mucha capacidad de manejo en photoshop, con buenas perspectivas.

D: Y fue atómico, fue en blanco y negro, tuvimos que pintar todas las fachadas y todos los personajes a color. Entonces se genera esa cosa que es maravillosa y ese es como el backstage que igual que en cualquier arte no se ve. Siempre cuando habla da la respuesta del porqué, pregunta y respuesta, el Café Iris lo hicimos con render, osea no te puedes ni imaginar, bello.

P: Ese café tenía un carácter, un dejo extraño, como si fuera un mausoleo, en la parte donde estaban los vinos parecía un nicho de un cementerio. Hicimos hartas cosas como de insinuación, la barra grande grande también tiene forma como de un sarcófago grande, los personajes eran extraños.

D: Es super importante esa parte de Matucana, porque ahí nosotros trabajamos mucho el concepto de realidad yendo a blanco y negro que tiene que ver con las fotos y te juro que nosotros rogábamos para que fuera un día nublado con lluvia, domingo lluvia.

K: Cuando planteaban el color, había algún tipo de psicología del color, por ejemplo en los espacios de algún personaje en particular, si se transmitía eso en la psicología.

P: En este caso, había un componente también, igual necesariamente es un suceso anecdótico, de la historia personal de él. Igual esta era mi casa, entonces existen ciertos parámetros que Jodorowsky quería que fueran representados. Es el director también, es el dueño del proyecto, hay que ayudarlo en eso. Pero en el tema de la

construcción psicológica, de todas maneras, yo creo que todos los lugares tenían necesariamente un color, una gama. Nos fuimos más por los fríos, era bien frío todo, los verdes, el uso de los grises, azules, blancos.

D: Por ejemplo mira, lo que hacíamos era, la casa de Alejandro en esa edad, por ejemplo, la hicimos todo en cafés ocre, completo y solo destacábamos el sofá azul. Entonces el vestuario de él era de esa manera, porque también nos situamos a la época, es obvio que las casas tampoco eran sin papel mural. Después, cuando hicimos a Enrique Lihn también era una casa de los padres que al principio era todo en cenizas, era todo como azulado y él escribió encima, muy sobrio, como dice el Pato, muy frío en términos de tonalidad. Después estaba la casa Hashem, todo era como medio rojo burdeo, dorado y la importancia del juego, entonces ahí encontramos un cuadro en el persa y ahí tenemos todas unas historias con Alejandro que salíamos a comprar, a buscar y pasaban historias entre medio. Después por ejemplo, el Café Iris, era todo con mesas de mármol.

K: Pero por ejemplo, la frialdad que existe en el Café Iris tiene algún propósito, así como, transmitir esa hostilidad, esa frialdad.

D: Totalmente, si, no podríamos haberlo hecho con colores verdes, porque uno como teoría del color igual sabe los significados, que son cada color, pero para hacer más directa en ese aspecto, no es así.

P: Tenía que ser muy fríos, extremadamente fríos, aceros, muy mausoleo, muy neutro, nada de madera. Intencionalidad por supuesto, si, de todas maneras, no hay nada improvisado que no tenga una razón. También tiene algo con ir imaginándose el montaje, entonces va saliendo un set de un color y luego se pasa a otro. Uno no se puede saltar, yo creo, en este tipo de relatos, que el color expresa estados de ánimos, psicologías, construcción de personajes, es como un código. Se puede abordar de distintas formas.

D: Yo como que también partiría de la base de que tengo que escribir y basarme en algo, que claro también uno vuelve atrás y vuelve hacia delante uno se sitúa en la época. Como dice el Pato, darle personalidad al actor que está en el momento. Enrique Lihn por ejemplo, él escribía en el suelo, las murallas, la puerta, en todos lados en el fondo. Entonces tampoco puedes poner un muro de un tono que no se va a ver el papel. Qué tipo de carboncillo usar para que se vea, tiene que ver con el concepto de funcionalidad. Otro concepto que también es bastante importante son los términos de presupuesto de las películas. Cualquier película, es distinto trabajar con distintos códigos de plata. No quiere decir que porque tengas XX para un set vas a hacer mucho más lujoso, pero obviamente hay está un desafío que tienes que lograr una excelencia de calidad con lo que hay. Uno tiene que crear, tratar de ver por aquí por allá, para que eso sea posible, y el espectador no siento como oh le faltó una silla.

P: En Chile también, es un poco exagerada la escasez de presupuesto, en todos lados hay escasez de presupuesto. Conozco gente que trabaja en el mundo hollywoodense y aunque tengan 40 millones de dólares para hacer una película, igual tienen que

cuidar las platas, pensar dos veces antes de gastar en adquirir algo, reciclar mucho, arrendar cosas, tienen que ingeniársela mucho los directores de arte. Production design también administra el capital, pero acá yo creo que le bajan las cosas. A veces, está bien, no hay plata para trabajar hacer cine, hacer cosas, todo maravilloso mientras se haga, mientras se esté haciendo es fantástico. A veces como que se parte, uno no puede comer un plato rico si tiene luca, hay que esperar a tener las dos lucas para ahí comerse algo mejor, lo bueno es que la gente esté haciendo cosas.

D: El concepto de reciclar no se le toma el peso, nosotros podemos re tapizar un sillón completo y que se vea espectacular y un productor no se va a imaginar eso, no se lo imagina el camarógrafo, no se lo imagina el director muchas veces. El concepto del director de arte es tener la idea y la solución.

Nosotros las cortinas en la Casa Hashem lo mismo, nos fuimos un día a una comida, vimos unas fotos fantásticas, tenían sobre la magia, encontramos esas cortinas, encontramos un lugar para hacer serigrafía, pum, quedaron increíbles. Uno siempre tiene que estar con los ojos abiertos mirando, todo puede servir. Uno siempre está despierto mirando eso.

P: Respecto al color, faltó decir que el director de fotografía también es importante. Es un complemento y también una lucha constante que a veces los directores de foto tienden a saltarse un poco al director de arte. Tiende como a ser un poquito cabrón, te lo digo honestamente. Hay que hacerse respetar, tu sabes que ese error que puede inducir una decisión de él te friega todo el set, es un complemento

siempre. Y la postproducción también es otro factor, tú elegiste un color, pero el director de foto decidió hacerlo.

K: ¿Cuál es su opinión sobre que el director de arte también se involucre en la corrección de color? ¿Debería ocurrir?

P: Si, debería ocurrir, pero no es lo común. Uno queda un poco afuera, aparte. Cuando estás atendiendo el rodaje ya se está haciendo eso, entonces tú estás montando un set para mañana, quedan aproximadamente unas cinco horas más y ya están haciendo las pruebas de color, entonces como te vas a ausentar, no puedes. Ir a opinar una vez de color, se puede hacer, pero en general no se hace mucho.

D: Yo también creo que eso es un planteamiento que uno no es que lo tiene que dejar estipulado en el principio, pero cuando realmente el arte involucra el color en sí mismo el director de arte tiene que hacer valer desde el principio. Siempre, porque en un set, tu estás trabajando ahí, tú estás presente, generalmente uno está presente. Cada vez es más autosuficiente el mundo del cine.

P: ¿En qué sentido más autosuficiente el cine?

D: Que tres personas hacen un video ahora, tu teni una cámara, tení un director de foto y ya está, haces la película. Y no es que los recursos no existan, sino porque hay también reducción de equipos.

P: Pero eso es una dualidad.

D: Pero está ocurriendo. Estamos en esta época que está sucediendo.

P: Pero es por lo mismo, tiene que ver con el acceso a la tecnología.

D: Yo creo que eso es bueno, si uno no se adapta se extingue, es lo mismo en la fotografía, no que yo no soy digital, soy análogo, no puedes, si no te adaptas, fregaste, va a llegar otra persona a hacer lo que no estás haciendo, así que cambiate de rubro.

K: Claro y también cuáles son los beneficios, ha infinitos beneficios.

P: De hecho la actual revolución del digital ha hecho mucho más democrático el cine, totalmente. Es más accesible, una persona con talento pero con menos recursos también puede hacer su propuesta y ok, claro, del punto de vista de la dirección de arte, el arte lo ideal es tener recursos, es agradable tener la posibilidades que te brinda un presupuesto holgado, o justo por lo menos, cuando no es así pucha, es incómodo.

D: Sí, porque después es responsabilidad del director de arte (se ríe).

P: Al final trabajas más, mira en particular en Chile, la concepción del rol nuestro es un poquito como abusivo. Porque tú terminas, el director de arte siendo ambientador,

o tener que ir a buscar cosas de ambientación porque no tuviste presupuesto para tener uno o dos ambientadores en vez de un ambientador y un asistente. Eso de conformar un equipo también te obliga a tu mismo estar en todas. Tirado en el barro haciendo lo que se debe hacer antes de tirar la cámara. Ahora, uno lo pasa bien también.

D: Nadie te quita eso, la acumulación de las experiencias. Es precioso.

Mira yo creo que lo más importante Kuki es que en tesis que vas a hacer es muy interesante que tu pongas lo que quieres hacer. Para que la tesis después sea real, porque muchas veces uno hace una tesis porque tiene que salir de la carrera, pero lo entretenido de una tesis es que uno quiere hacer ese proyecto. Yo me quiero dedicar a esto y así lo vas a defender con mucha más pasión. Esa es la enseñanza que uno tiene que decir, me encanta mi tesis.

P: Los diálogos con los directores de foto, hay distintos directores de foto. Cuando tu logras un buen diálogo es súper productivo también porque también uno aprende, por eso es que están constantemente estudiando las cámaras, la óptica, el contraste, el tema digital también tiene diafragmas distintos, funciona con otra mecánica. En Sitiados por ejemplo aprendí, cuando estábamos filmando en el sur y había zonas con unas plantas muy chiquititas también habían diálogos interesantes respecto a cómo leería eso como información la tarjeta digital, que no es una película, es un registro de 2 más 2. Yo me quedo con eso, ese diálogo de aprender que te enseñan. Tratar también de ayudar a la fotografía en ese aspecto, la concepción de los sets, nosotros siempre pensamos para la luz, no hacemos diseños ni usamos el color sin pensar en

eso. Así tú también tienes ventaja, diseñas un set y tienes todas las posibilidades que le vas a plantear a un set. Logras un poquito más de complicidad. Aunque el director de foto se adjudique el logro, pero para callado uno dice igual la luz quedó como yo quería que quedara, yo pensé esto.

D: A nosotros nos pasó que estábamos en una de las habitaciones de la casa de Alejandrino, había un muro. Estábamos filmando la habitación de él, que tenía muros, pero hicimos un muro que se podía sacar. El director de foto empezó a alegar que no tenía espacio y el Pato le dijo, este muro en dos segundos se saca. Uno como director de arte es dueño de su set, porque sabe perfectamente que estamos usando estos materiales, para este tiro de cámara, porque supuestamente hay que filmar para acá, para allá, etc y éste muro se saca en esta cantidad de tiempo y así es.

P: El director de foto comenzó a decir que no podía grabar con ese espacio, que era un set de televisión. Entonces le dije, uno primero, estamos trabajando en un set en un estudio que no nos permite tener más espacio, hicimos lo posible para tener este diseño pero además si tu quieres más tiros de cámaras, este muro se saca en cinco minutos. Filmar con Jodorowsky es complejo, hay un detalle también que importante que lo sepas, él filma lineal, entonces es tremendamente complejo, porque nosotros estábamos llegando tipo 8 - 9 a la casa y 10.00 - 10.15 todos los días, nos hablaba Alejandro, muchachos hola, disculpen la hora, estuve pensando para mañana que la puerta se puede deshacer mientras el personaje entra (es por decir, una exigencia de Jodorowsky no es una exigencia común ni simple). Es complicado hacer un proceso así, además de ser caro para la producción no es como se hace en todo el mundo. El

va desarrollando el personaje a medida que va avanzando, es su método. El factor que jugaba en contra era la entrega de los sets, te cuesta agrupar, es otra mecánica. Respecto a la metodología, nuestro equipo comentaba que nosotros éramos raros porque no trabajamos con referencias sino con dibujos. Nosotros queremos crear nosotros las cosas y es nuestro proceso.

D: Eso es un punto bien importante que tú puedes poner, que en el fondo el tema es que todo está en la web y eso al final es una pérdida de creación, porque al final dice ya, Kuki tenemos que ambientar los lustrabotas con estas botas y esta cosa y basta con meterse a la web y encontrar todo. Y eso no está bien, es la pérdida del dibujo, la mano ya no existe.

P: Para Sitiados por ejemplo no existen referencias, como se hace entonces, algunas españolas, pero como eran los mapuches. Eso es imaginación netamente, documentación histórica, a través de la literatura, intuición. Cómo era el fuerte español con todas sus casas, yo la diseñé completa, 100%, obviamente tu te instruyes en términos de datos, históricos, las condiciones de vida. Si se puede referenciar, obviamente que se podría usar las referencias, pero real real, la verdad es que vas a estar copiándole a otros directores de arte. Lo real es lo propio. Para mí, no es mi forma de hacerlo a punta de referencias.

P: La dirección de arte es el arte de la representación, lo que tú estás haciendo es representar la realidad. Es real, es palpable.

D: Otra cosa que es interesante en la dirección de arte es uno debe estar muy seguro de lo que está hablando, para plantárselo al director, así tú se lo dices y ellos te pueden decir, mira que buena idea, entonces, esa convicción hace que tú estés proponiendo más allá de la visión del director sobre ese tema. Porque osino, solo te están mandando a hacer cosas.

K: Claro, es como el director de arte que se consigue la mesa, la silla y simplemente las dispones. El arte crea un universo.

P: Claro, además de que más allá de esa mesa hay una intención del porqué.

D: En el Café Iris, todo lo hicimos, todo, todo y había que solucionar el tema, porque eran muchas mesas, había una gran mesa en el centro que era ovalada, de mármol, como hacemos las patas. Fue todo un proceso que no existe en la película pero qué ocurrió y había que hacerlas. A raíz de eso, nosotros con el Pato, como directores de arte, a la hora de entregar el set, todo el set debe estar impecable, no porque se vayan a filmar digamos que tres situaciones, podemos permitir que los otros espacios estén sucios o no terminados. Esto debe ser completo, 360 grados. Debe ser de un principio y un final, porque uno nunca sabe si se les ocurre poner la cámara en otra dirección.

P: Por ejemplo para Taxi para Tres, me vi enfrentado a la adaptación de escenarios ya existentes entonces te encuentras reproduciendo espacios reales para la película, lo cual es un tema también en la dirección de arte, un planteamiento distinto que se

debe considerar. Hay que observar cual es el aporte que uno puede aportar en los espacios ya reales, como reproduzco la realidad si así como está funciona perfecto. Ahí también es difícil diseñar, reordenar las cosas que ya están dispuestas, a través de la funcionalidad también. Son distintas experiencias.

K: Sería modificar un poco la realidad desde la psicología de los personajes.

P: Claro, entonces ahí es más difícil tener control sobre tu set, en especial si es que hay poco presupuesto. Ahí es cuando uno empieza a transar y el set ya no es 100% original de tí.

D: Otra cosa que es interesante también es fotografiar, si la toma debe volver a hacerse es importante la continuidad, que es la responsabilidad de uno. A veces es tanto lo que uno tiene que hacer que se le van cosas. Hay que mantener un record. Estábamos en la habitación de los padres de Alejandro, donde había muchísimos elementos, entonces eso ayuda en la claridad.

P: Estamos hablando de experiencias generales que te puedan servir como directora de arte.

D: Yo creo que también es re importante creer en los instintos que uno tiene, yo sí creo que uno igual debe seguir su instinto, porque a veces uno se pone más práctico, pero el instinto tiene algo particular. La dirección es pura experiencia de uno.

P: Y de la formación, es importante hacer cosas curiosas. Tu cabeza te dice que tienes que inventar, diseñar, crear, que es una tremenda oportunidad.

4.3

Entrevista Cristián Lorca

Director de Fotografía

K: ¿Crees que una propuesta elaborada de color (desde la fotografía y el arte) en la puesta en escena incide en la narrativa del relato? ¿Cómo crees que esto incide?

C: Más que incidir en la narrativa en el fondo la narrativa determina la atmósfera expresiva que hay que realizar y ahí es donde entra a jugar el color en cualquiera de sus manifestaciones, ya sea en el área de arte o en el área de fotografía. Ahora ahí hay una alianza que es súper importante que a veces no se valora suficiente, la relación entre el director de arte y el fotógrafo porque es un trabajo en conjunto, es decir si quieres crear una atmósfera determinada que la narrativa, que el guión propone, sugiere, ahí es necesario una alianza porque es imposible por ejemplo trabajar algo que sea low key o en penumbra en un espacio que es blanco, hay que tener un acuerdo respecto a eso, de lo más básico hasta lo más sutil, estar de acuerdo. Ahora, que incide en la narrativa el tratamiento del color desde el punto de vista del arte y la fotografía, sin duda. Parte desde el guión, una vez que tú tienes el guión y tienes claro ya cuales son los personajes y cuál es la tensión que existe en una situación determinada ahí es donde uno tiene que empezar bueno, como fotografiamos esto, como iluminamos en cuanto a color y en cuanto a luminosidad, en cuanto a la oscuridad, luz y sombra, en fin, rango de contraste, todas las cosas que van a incidir en definitiva en hacer de ese momento narrativo que está expresado en el guión, que tenga la potencia suficiente. A veces ocurre y esto es bien concreto que

el fotógrafo es llamado cuando ya todo el trabajo está hecho y solamente lo que tiene que hacer es iluminar entonces no ha habido una reflexión previa o un trabajo previo, que es súper útil para estar de acuerdo. Y después se resume en cosas tan simples como cuando Gordon Willis dice que a él se le ocurrió. A veces va y se le ocurre, en el Padrino le iba a poner un filtro amarillo y que iba a iluminar desde arriba.

K: Claro, hay una cuota de improvisación también.

C: Hay una cuota de improvisación pero que no es gratuita, que proviene de un tipo que tiene una sensibilidad particular y que ve las cosas de una manera determina que termina siendo un aporte, lo mismo en el caso del arte. En ese caso cuando llega el fotógrafo en esa instancia que es lo que va a ocurrir, normalmente el director de arte va a estar más presente desde antes en el proyecto. Entonces el fotógrafo se va a enfrentar obviamente a un espacio que ya tiene una personalidad propia que por supuesto estimula también a iluminar de una manera determinada y a colorear tu luz de una manera determinada. Entonces es una relación absolutamente cercana la de ambos.

K: ¿En la etapa inicial de la preproducción, cómo un Director de Fotografía construye su propuesta de colores en conjunto al Director y el Director de Arte?

C: En la preproducción el director de arte está presente ante, trabaja con el director, hacen una propuesta, tanto así que cuando consiguen financiamiento generalmente ya están armando una propuesta. Si tiene sentido, si es adecuada al guión va a permanecer y más adelante el director de fotografía se va a incorporar, quizá antes se

le va a consultar para hacer una propuesta fotográfica pero va a pasar un año hasta que se ejecute, en ese año pasan muchas cosas, por lo que en definitiva se va a incorporar al proyecto ya cercano a la realización.

K: Ya entonces ¿Quién podríamos decir que crea el esquema cromático?

C: El director de arte.

K: ¿El director de arte en conjunto con el director y eventualmente se incorpora el director de foto?

C: Claro, porque arte está trabajando desde que comienza el proyecto, está viendo locaciones, está viendo casting, haciendo el vestuario, maquillaje, estás viendo todos los detalles junto al director y el fotógrafo se va a incorporar cuando buena parte de eso esté realizado. Se acerca a un espacio cromático que ya está más o menos definido y de ahí viene su aporte. Probablemente van a haber cosas que se pueden modificar, van a conversar con el director de arte sobre el diseño del set. De repente ayudar a generar ciertas cosas o ese muro sería ideal que fuera más oscuro. En fin, detalles que se van definiendo.

K: ¿Usted diría que sería positivo que la propuesta se generara entre los tres a la par?

C: Sería ideal, pero depende de cada uno. Hay fotógrafos que les encantaría participar desde el principio y hay fotógrafos que dicen, no yo prefiero llegar, ver y ahí voy a hacer mi aporte. En el fondo son oficios creativos, me imagino que los directores de arte también tienen distintas maneras de aproximarse al guión y a

cómo representar ese guión. El fotógrafo es igual, algunos te van a decir yo quiero estar desde el primer día y te vas a topar con otros que no van a querer saber nada hasta estar frente al set, porque cuando lo vea se van a inspirar. Son instancias creativas, así que no tienen muchas recetas.

K: ¿Qué elementos narrativos consideras en la construcción de una propuesta de colores en un filme? Si puedes detallarlo

C: Lo primero que uno va a hacer es leer el guión y de acuerdo a esa lectura a uno se le van a despertar ciertas imágenes que inmediatamente uno se lo va a imaginar de una manera determinada. La manera que yo me imagino, no es exactamente igual a la tuya, entonces ahí hay que hablar con el director para ver donde coincidimos y ese es un trabajo de equipo que es re importante. Es necesario en donde vamos a echar la pelea, esas distintas sensaciones de cómo debe ser. Hay una escena por ejemplo, en la cual, el director de arte la considera una escena fría por lo que está señalando el guión pero de repente puede ser que el estilo del fotógrafo determine que esa escena puede ser no fría, sino que verde. Por qué... Es una decisión arbitraria a veces, tiene que ver con su manera de ver las cosas, uno piensa a veces, si yo hago todo frío, luego van a dejar de sentirlo, solo pueden sentir frío si tienen con qué compararlo, con el cálido de la escena anterior o la que viene, etc. Entonces está ese factor, si me dicen esta escena será fría, pero a lo mejor va a ser fría pero más cerca del verde que del azul, con el objeto de mantener la tensión del espectador y con el objeto de acompañar la acción de los actores, que no vaya en contra eso. Se me viene a la cabeza La La Land (2016), en que hay una ruptura de la pareja en un determinado momento y las luces son verde, la luz que entra por la ventana es verde, la ventana es

cálida; es una mezcla de colores tremendas pero no puedes dejar de atender lo que está ocurriendo ahí de manera visual y desde el punto de vista del contenido del guión. Yo creo que hay una cuota de intuición en la cual el director debiera confiar, si un director te contrata para realizar una película, ojalá exista esa confianza, porque llega un momento en que ya uno ni habla con el director y él probablemente lo va a aprobar. Entonces ahí se genera una simbiosis entre estos personajes junto al director de arte permite que avancen en el mundo creativo y hace a las películas distintas, o sino ocurre lo que tú dices de repente las películas son bastante anodinas, sin profundidad, uno dice, bueno aquí simplemente no hay propuesta, solamente es filmar. El naturalismo en general es así, filmar con la luz justificada, sin tocar nada. Pero quizá sería más interesante jugar con el expresionismo, eso hace a las películas diferentes, por un lado está el guión pero por otro lado está la visualidad que no puede perderse, porque el cine es eso, son imágenes y no solo cuentan una historia, sino que la muestran de una manera determinada.

Si el director de arte se divierte haciendo su trabajo, probablemente el espectador también, porque está haciendo una propuesta distinta, si uno ve por ejemplo Neruda (2016), la escena de la fiesta, que tiene un trabajo de luz, de color, de vestuario y maquillaje muy atractiva y se deben haber divertido mucho haciéndolo.

K: Como director de fotografía ¿Es útil poseer conocimientos de la teoría del color para poder aplicarla en la construcción visual y cómo?

C: Sí, yo creo que es importante conocer de color, es importante pasearse y ver como es el tratamiento de color que hay en la pintura, hay un montón de visiones respecto al color, desde el arte figurativo hasta el arte más abstracto, está presente. Eso lo hace

cada persona de distinta manera también, es mi caso yo no hago una reflexión teórica sobre el color, sino que trato de empaparme un poco visualidad que hay en el color y de ahí uno va poniendo los acentos de su personalidad de acuerdo a su carácter y así lo transmites a una obra, una película como sea. Pero sin duda uno tiene una postura frente al color, aunque la tenga consciente o no, uno toma decisiones o debe tomar decisiones. Cuando toma una decisión puede que sea justificada intelectualmente o puede que sea intuitiva, pero tiene que tenerla.

Está la propuesta de color que tiene Storaro en el cine, que él habla de que la vida va del rojo al violeta y después se desvanece, entonces uno hace ese recorrido, cuando uno nace, es el color rojo, la sangre del parto, después viene el hogar, donde están los naranjos, la calidez de tu madre, después viene el verde que es el conocimiento, cuando uno empieza a tomar conciencia de las cosas, después viene el azul, que es la madurez y el violeta que es el reposo final que tiene al adulto que hizo ese recorrido. Él tiene esa teoría y la aplica cuando puede, por ejemplo la aplicó en el Último Emperador (1987), tiene esa teoría y es interesante porque lo hace plantearse frente al guión y decir, a ver cómo enfrento yo esto, viendo las etapas del personaje, etc. Y es una justificación que yo te diría es absolutamente arbitraria, pero para él sí, eso le da una coherencia igual al filme. Sea cual sea la justificación detrás del uso del color, por ejemplo Storaro, él toma una decisión respecto al color.

K: Estudiando la teoría del color he leído sobre distintos tipos de fenómenos lumínicos que afectan en la percepción de los tonos, como el metamerismo ¿Cómo se logra una coherencia en los colores desde la materialidad de los tonos (dirección de arte) y el efecto de la luz en ellos (dirección de fotografía)? (La

dirección de arte dispone físicamente la paleta de color y la dirección de fotografía la tiñe).

C: Es importante el diálogo entre el director de fotografía y el director de arte ya que la luz y los materiales interactúan entre sí. Si tu pones un rojo en la luz de la calle naranja la luz tiene un espectro discontinuo, no tiene nada de azul, nada de rojo, entonces al ponerlo bajo esa tonalidad simplemente se pierde, se pone negro. Lo mismo ocurre, si pones un azul en un espacio donde no hay luz azul también se va a perder, va a ser negro. Es básicamente iluminar mal, hay que iluminar con la luz adecuada para que se destaque.

Qué es lo que hace uno en esas condiciones, es probar. Van a haber escenas en una película que nadie ha hecho, es como un pintor que compra un óleo, pero elige una determinada marca, aunque haya otro, aunque se vean iguales pero mezclan distinto, se comportan distinto con otro color, nada más porque lo prueban. El tema de los colores en la fotografía depende de la cámara, que colores reconoce la cámara, un muy buen ejemplo de eso es Gritos y Susurros (1972) donde lo primero que hicieron fue revisar todos los tapices filmados, como es el color de la cortina, del vestido, para ver cual es el color, cual es la paleta de color, para no solo ver los colores de arte, sino también ver cómo responde la película a ellos.

K: ¿Qué tanto debe saber un director de arte sobre fotografía?

C: Lo mejor es probar en terreno, a uno le saltan dudas, y uno busca y busca información pero lo real es hacer, realizar. Tú tienes un concepto visual sobre cómo quieres esa escena entonces hay que hacerla. Evaluarlo con el director de fotografía,

es un oficio de equipo, no podemos llegar no unificados a un rodaje a poner todos lo que deben poner. Es una alianza que hay que respetar. Si tú me preguntas si es bueno aprender fotografía, claro muchos fotógrafos estudian también arte, yo no podría ser director de arte pero tengo que tener una opinión, entender cómo lo hacen, si puedo hacerlo o no. Son conclusiones que uno saca del oficio de uno y del oficio del otro. Al final solo tienes que ejecutar el tuyo. Es por eso que se arman equipos, Pablo Larraín trabaja con Sergio Armstrong, Coppola con Storaro, porque se entienden y entienden su estilo.

K: ¿Qué opina usted de que el director de arte también sea partícipe de la corrección de color?

C: Ahí ya hay que cortar queque, si hay mucha gente participando y cada uno con su subjetividad no van a terminar nunca y eso es muy caro. Lo ideal es que ya haya un acuerdo previo. Lo que uno hace es una escena de muestra, donde se evalúan los colores y ahí que siga el director de foto. Lo que normalmente se hace es hacer una escena no más con el colorista y luego dejar que el colorista trabaje solo, si es bueno va a hacer su propuesta y sobre la propuesta que hace uno da correcciones. Una escena como referencia.