

**UN VIAJE EN EL TIEMPO A TRAVÉS DEL CINE**  
El trabajo de la dirección de arte en la recreación histórica chilena

POR: FERNANDO PERALTA VELÁSQUEZ y VICENTE BETANCOURT  
LOPEZ

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

PROFESOR GUÍA  
Sr. ALVARO JORDAN MATESIC.

## TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	3
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
II. MARCO TEÓRICO	11
II.I Dirección de arte y cine de época	11
II.I.I Dirección de arte	11
II.I.II Cine de Época	14
II.I.III Importancia entre la Dirección de Arte y el Cine de Época	17
II.II Estudio de Casos de Cine de Época en el mundo	19
II.II.I Judy Becker	20
II.II.II Eve Stewart	23
II.II.III Fiona Crombie	25
II.III Dirección de arte de época en el cine chileno	29
II.III.I. Historia del cine de época chileno	29
II.III.II. Etapas de una propuesta de época según realizadores chilenos	38
II.III.III.I. Investigación	42
II.III.III.II. Propuesta de arte	44
II.III.III.III. Pre Producción	46
III. DESARROLLO	49
III.I Investigación	53
III.II Propuesta	62
III.III Producción	72
III.IV Rodaje y Post Producción	77
IV. CONCLUSIÓN	83
V. BIBLIOGRAFÍA	86

## **AGRADECIMIENTOS**

*Gracias a mi familia, por ser tan persistentes como yo, en mi proceso de desarrollar esta tesis.*

*Gracias a los amigos que conocí a lo largo de la carrera, que me motivaron a llegar hasta este punto.*

*Gracias a Álvaro y a Alejandra por toda su ayuda.*

*Fernando Peralta Velásquez*

## **AGRADECIMIENTOS**

*A Álvaro Jordán, por sus aportes y constante guía en este proceso, además, por ser pieza clave para la realización de esta tesis al ser muy paciente y empático con nosotros en un semestre muy complicado.*

*A Alejandra, por ser una gran guía en la realización de esta investigación y ser una gran amiga y guía en mi vida personal en mis momentos más complicados en mi vida.*

*A Julia, Verónica y Rodrigo, que con su pasión por el cine y la dirección de arte, lograron reencantarme con la carrera en un momento de completa crisis en mi etapa final al relatarnos sus conocimientos y experiencias.*

*A mi compañero Fernando, quien en los momentos más complicados de la escritura, logró realizar un impecable y arduo trabajo para sacar esta tesis adelante. Además de tener una gran paciencia conmigo y llevar las riendas de este texto.*

*A mi familia, que en este momento muy complicado para todos, luchan por salir adelante y sobre todo a mi mamá que está en una etapa demasiado difícil y que yo sé que todo estará bien.*

*A mis amigos que realicé en este camino y que siguen junto a mí.*

*A mis amigos de vida que me han apoyado desde siempre.*

*Vicente Betancourt*

## INTRODUCCIÓN

La producción de una película cuenta con una gran cantidad de artistas que en conjunto crean un universo verosímil, que le entrega al espectador una experiencia digna de disfrutar. En estos grupos de profesionales, se encuentra el departamento de arte, uno de los responsables más importantes en cuanto a la visualidad de un film. Esta abarca toda decisión material que la vista del espectador puede contemplar, desde el vestuario, los decorados, los colores y los peinados. Crear una propuesta artística para un proyecto, es un trabajo altamente complejo, ya que debe abarcar cada detalle del mundo que se está presentando, de manera fiel a su narrativa y contexto.

Desde que el cine existe, nos ha entregado la oportunidad de poder envolvernos en todo tipo de universos que nos alejan de nuestra propia realidad dimensional o temporal, y sea cual sea la propuesta, los realizadores se deben hacer responsable de ser fiel a esta, para así cumplir el pacto de verosimilitud y coherencia que hay entre una película y su espectador. Un ejemplo de estos mundos, es la representación de nuestro propio universo, pero en otra línea temporal vivida. Esta puede ser hacia el futuro o hacia el pasado. La recreación de épocas pasadas en el cine ha sido una práctica que se ha llevado a cabo desde los inicios de esta disciplina, donde historias que han ocurrido en el pasado han encontrado ser lo suficientemente relevantes para ser contadas con posterioridad a su época. De esta manera, se crearon las llamadas “películas de época” o “películas históricas”, donde se recrea un mundo ya existente, pero lejano a la actualidad de hoy. Una producción histórica abarca importantes elementos, para imitar la realidad alguna vez vivida lo más verosímil posible, desde

todos sus departamentos, sin embargo, la dirección de arte, podría ser el área que se lleva la mayor responsabilidad de crear el universo que se quiere representar, ya que este se encarga de la gran mayoría de elementos visuales del film. Esto se convierte en un complejo proceso, pensando que cada año difiere de otro, aunque sea en lo más mínimo, aumentando la responsabilidad de precisión en cuanto a la recreación de la realidad propuesta.

En Chile, las producciones cinematográficas han tenido una trayectoria difícil dentro de su contexto, debido al poco apoyo económico que existe en el país, en comparación con otros países con industrias del cine más desarrolladas. El productor Juan de Dios Larraín menciona, “todo lo que las películas locales han conseguido (...), no se condice con lo escuálido de los aportes estatales. Creo que eso es una gran deuda con la cultura. Se hace muy difícil hacer cine” (González, 2019). Una película de época, de base, ya cuenta con un presupuesto más alto que una película contemporánea, debido al importante trabajo de ambientación y caracterización que se debe hacer a los espacios que no son coherentes con el estado en que se encuentran en el presente, en consecuencia, tiene un costo distinto y un trabajo de producción más arduo al de un drama tradicional. En Chile, esto duplica la dificultad de lo que es llevar a la práctica una propuesta de arte de época. Sin embargo, se logran y se deben hacer de todas formas; al fin de cuentas, en la trayectoria del cine nacional, el poco apoyo económico nunca ha sido una razón para no realizar estos proyectos y no querer contar las historias que se quieren contar.

Él cómo poder llevar a cabo la dirección de arte en películas de época, a pesar de los desafíos que se presentan, es algo que se va aprendiendo con la experiencia y la trayectoria, y encontramos que hay una falta de fuentes y medios a la que uno puede acudir para poder aprender a hacer este trabajo. Con esta tesina, buscamos poder encontrar esa ayuda de la mano de los mismos profesionales que han trabajado esto a lo largo de su carrera, desde que comienza el proceso de creación e investigación, hasta que se monta y se lleva a cabo este complejo trabajo, creando de la manera más fiel, una realidad que alguna vez existió.

Como cineastas al borde del egreso, e interesados en la dirección de arte, encontramos importante saber todo el proceso que conlleva llevar a cabo, desde su planteamiento, hasta su ejecución, un proyecto de época. En Chile, si bien hay muchas producciones que cuentan narraciones pasadas, no hay muchos escritos, documentos, investigaciones o papers que realmente aporten y ayuden a un realizador que quiere llevar a cabo una propuesta de arte de época, con lo que necesita saber para poder hacerlo, pensando en lo difícil que es el proceso y la relevancia que se le debería dar a este tipo de producciones, que además de cumplir un rol cultural con la industria nacional en el cine, cumplen un rol de registro histórico importante para la conservación de la historia de nuestro país.

Con esta tesina, buscamos solucionar esta falta de documentación y apoyo para este tipo de producciones, en conjunto a los directores de arte que han vivido estos a lo largo de su trayectoria, creando una especie de guía que sirva a futuros cineastas que necesiten saber que camino seguir y que criterios tomar, en cada proceso, desde la

creación e investigación, hasta el momento de poner todo frente a cámara y recrear la historia de Chile. En base a esto, nace nuestra pregunta de investigación:

**¿Cómo se han *abordado* las propuestas de arte en el cine de época chileno?**

Al iniciar esta investigación, no contamos con mayores antecedentes de lo que implica llevar a cabo una propuesta de arte de época, más que nuestra breve experiencia en el rubro. Es por eso que el fin de esta tesina, es la de recopilar los testimonios de profesionales y que nos cuenten sus experiencias llevando a cabo este tipo de producciones, más que el de analizar el proceso en sí. Sin embargo, en base a lo estudiado y nuestro conocimiento, podemos especular que, para montar una propuesta de arte de época, se requiere de una importante investigación, que consta de muchas aristas sobre la época en la que se desarrolla la historia, posterior a esto, se debe crear una propuesta creativa original en base al guión, para, luego de tenerla completamente pensada, comenzar a producir y llevarla a la vida real. En base a experiencias, nos consta que en este proceso se pueden recolectar los elementos tanto de rentals, como por compras en tiendas de antigüedades, sin embargo, creemos que es un proceso mucho más amplio que eso.

En breves palabras, como hipótesis pretendemos que tras conversar con los tres directores de artes, donde indagaremos en cada etapa del proceso a estudiar, así como la investigación, la propuesta y la producción, **aprenderemos y sabremos más sobre este fenómeno, donde manejaremos nuevos conocimientos, técnicas y experiencias.**

El objetivo principal de esta tesina es el de **describir como se han producido las propuestas de arte de época en el cine chileno**, donde luego nos encontramos con objetivos más específicos, como lo son **conocer experiencias de distintos directores de arte que han trabajado este tipo de producciones, comprender cómo aporta específicamente la dirección de arte al cine de época e informar sobre los métodos que hay para producir una propuesta histórica en la industria en la que nos movemos en Chile.**

## **METODOLOGÍA**

Para llevar a cabo esta tesina, comenzaremos por recopilar textos que hablen sobre la producción de arte de época, la importancia y teoría de la recreación histórica, testimonios de directores de arte sobre este tipo de trabajo en industrias internacionales y en la chilena, para así contar con una base contundente de información que nos ayude tanto en la construcción del marco teórico, como para nuestro propio conocimiento y preparación al momento de conversar con los futuros entrevistados.

Posterior a esto, se organizará la instancia de entrevista en cuatro distintas categorías, para así ordenar la información desde ya, orden que luego será implementado en la categorización del desarrollo. Esta división contará en las cuatro etapas de una producción; **INVESTIGACIÓN, CREACIÓN DE LA PROPUESTA, PRODUCCIÓN y RODAJE.**

Luego de esta etapa, contactaremos a los tres directores de arte que entrevistaremos para esta tesina, para luego juntarnos y conversar con ellos, abarcando lo más posible de cada categoría, así como la parte teórica de la creación de una propuesta, como los métodos más prácticos al momento de producir los elementos necesarios para un proyecto de época.

Posteriormente, reuniremos la información relevante, así como los métodos mencionados de investigación, los procesos de crear una propuesta, el trabajo que se realiza en la producción, y toda anécdota que sea un aporte para entender cómo se vive este tipo de producciones. Finalmente, el material recopilado, dará el espacio para cuestionarse y abrir problemas que puedan surgir desde lo aprendido y conversado durante el desarrollo de esta tesina.

## MARCO TEÓRICO

### II. I. DIRECCIÓN DE ARTE Y CINE DE ÉPOCA

#### II.I.I. Dirección de Arte

En el cine existen numerosos departamentos que se hacen cargo de cada aspecto de una película para llevarla de un guión a la pantalla. Entre estos, se encuentran la dirección, la producción, la fotografía, el sonido, el montaje, el arte, por mencionar los principales. Este último, nombrado oficialmente como Departamento de Arte o *Production Design* en inglés, es el conjunto de departamentos -ambientación, escenografía, vestuario, utilería, maquillaje y peluquería- que trabajan en paralelo para diseñar y proporcionar el material visual de un proyecto cinematográfico (Abarca & Tapia, 2022). El diseño de una propuesta de arte utiliza imaginación, técnica, ilusión y realidad. Se aplica disciplina y acomodación financiera para visualmente mejorar un guión y la intención de un director creando imágenes en base a ideas y propósitos (LoBrutto, 2002). Desde un punto de vista de la industria, la dirección de arte supervisa el “look” general de la película, trabajando cercanamente en colaboración con el director/a, el/la encargado/a de la cinematografía y su propio equipo. (Tashiro, 1957).

La dirección de arte comenzó entre los años 1920 y 1930, cuando los realizadores comenzaron a notar el rol que tenían las películas en los ideales y valores sociales de Estados Unidos. El énfasis en la dirección de arte comenzó como una

estrategia de marketing durante la Gran Depresión, para promover una mejor vida mientras se vivían momentos difíciles. Entonces notaron que este departamento tenía el poder de suavizar la crisis social y económica, explotando por donde pudieran, la cultura del consumismo (Esperdy, 2007). Los sets de los films tenían la capacidad de instalar tendencias, manejar el gusto de los espectadores, moldear la opinión pública e inspirar a millones de personas en Estados Unidos (Egan, 2014).

Este departamento, como se ha mencionado, es un área compleja y amplia que consta de distintos sub departamentos que se encargaran de áreas tanto difernetes como importantes dentro de la globalidad que conforma la propuesta de arte general. Para poder entender bien cual es rol de cada área dentro de las propuestas de época, es importante definir cuáles son estas.

Como menciona Felipe Aichele Paschen en su tesis sobre *“Dirección de Arte en el cine histórico chileno”*, para describir la dirección de arte, habla del departamento como un “sistema”, mencionando que para, la cantidad de elementos, áreas y trabajos que lo componen, esta es la mejor manera de definirlo (Achiele, 2011). Según menciona, citando al filósofo Ludwig von Bertalamffy, un sistema es “un todo organizado o complejo; un conjunto o combinación de cosas o parte, que forman un todo complejo o unitario”. Es decir, es un conjunto de unidades recíprocamente interrelacionadas. También menciona como los dos conceptos principales de este sistema, son el propósito y el globalismo, donde todos los elementos que lo incluyen, dialogan entre sí. Ya que, si bien, tienen su propia individualidad, al final trabajan todos en base a un mismo objetivo.

Ahora, entendiendo que la dirección de arte funciona como un sistema, podemos definir en que consiste cada área de este departamento y entender la importancia tanto individual como global de cada uno de ellos, según define Aichele en *“Dirección de arte en el cine histórico chileno”*.

Comenzando por la **ambientación**, este es el más global de las áreas, ya que es el que se encarga de diseñar y ambientar los sets de filmación, tomando en cuenta el mobiliario, la iluminación, la gráfica, etc. Estos son los espacios que más deben dialogar con la propuesta y estética, intentando ser lo más coherente y demostrativos posibles. Luego tenemos el área de **utilería**, que es el que se encarga de todos los elementos con el que el actor tiene contacto al realizar una acción. Estos deben ser también coherentes con el personaje, la visualidad y la narración. El siguiente, es también, uno de los más complejos; el **vestuario**. Este se encarga principalmente de diseñar y producir todo el vestuario que requiere un film, desde los personajes hasta los extras. Si bien este comienza como parte de la propuesta general de arte, es uno de los departamentos que más independencia va tomando a lo largo del proceso, al ser tan amplio y complejo. Esta área también es muy relevante a la narrativa, ya que es uno de los elementos que más dialoga con los personajes y su evolución dentro de la historia. Luego de este, tenemos el de **maquillaje**, la cual se encarga de caracterizar mediante el maquillaje y peinados a los personajes según los looks que se busca para cada uno. Aquí también entra todo lo que tiene que ver con prótesis, efectos especiales, sangre, cicatrices, etc. Posterior a esto, nos encontramos con el departamento de **escenografía**, la cual suele confundirse con el de ambientación, sin embargo, esta está

más ligada a la construcción de sets, cambios estructurales, diseño y construcción de espacios, a diferencia de ambientación, que está más relacionado a maquillar y vestir los lugares. Finalmente nos encontramos con la **producción de arte**, que principalmente es el dialogo entre el departamento de arte con el de producción, donde se manejan los presupuestos, los diálogos con terceros involucrados en el arriendo de elementos, etc. (Aichele Paschen, F., 2011)

Entendiendo todos los campos del departamento de arte, podemos comenzar a profundizar en que consiste ya la importancia de una propuesta de época para una película.

### **II.I.II. Cine de época**

El término “cine de época” o “cine histórico” o en inglés, “*period films*” o “*historic films*”, se aplica en el cine a las historias que toman lugar y son ambientadas en un periodo de tiempo anterior al presente. En estas, se puede enfocar tanto en personajes reales de la historia, como personajes ficticios en los que la época funcione como contexto histórico. Este tipo de películas se han producido desde los inicios de la historia del cine, originalmente para recrear hechos históricos específicos, así como contextos bélicos o políticos, sin embargo, con el tiempo han sido un medio para representar cualquier tipo de historia que tome lugar en el pasado, generando de tal manera, una popularidad importante dentro del público y su consumo.

Un fenómeno que ocurre con el cine histórico, es la responsabilidad que tienen estas películas como agentes de representación de la historia universal, en sus distintos aspectos que este conlleva (tanto visual como narrativamente). Distintos historiadores y expertos han estudiado esto, observando que tan fiel es la manera en que se habla y se muestra sobre la historia o sobre una época específica, comparándolo con como lo hace la academia de los historiadores, donde finalmente ambas pueden no llegar a ser 100% verosímil a lo que alguna vez ocurrió, pensando que la historia siempre será una recopilación de testimonios y hechos que no siempre tendrán la verdad absoluta.

En base a esta línea de investigación, el autor Robert A. Rosenstone, analiza a distintos historiadores y filósofos en cuanto a su visión sobre la historia en el cine. Él habla de lo perturbador que es el fenómeno de que una película histórica, acote el pasado a un mundo cerrado que se enfoca en contar una historia lineal, es decir, una sola interpretación. Menciona que ese estilo narrativo ignora la complejidad de las causas y motivos, elementos importantes para los historiadores al momento de escribir lo que ha pasado en este mundo. Sin embargo, asume que una de las principales fuentes de conocimiento histórico, fuera de los textos, son los medios visuales. Habla del cine como el medio contemporáneo que aún es capaz de meterse con la historia y conservar un público masivo, elemento que el medio natural de los historiadores, como lo son los textos, no ha podido prevalecer con el tiempo. (Rosenstone, 1995)

Rosenstone cita a Siegfried Kracauer, un teórico de cine y de historia, que se refirió a las películas históricas como forzadas y teatrales, ya que quien fuera espectador de aquello, sabría que lo que está viendo en pantalla no era el pasado, sino

una imitación. Sin embargo, Rosenstone menciona sobre como Kracauer dejó de lado que esta misma deficiencia ocurre en la historia escrita, ya que esta misma se acepta tranquilamente incluso al ser palabras sobre un papel. (Rosenstone, 2006)

R. J. Raack, un historiador, por otro lado, defiende el arte de representar la historia mediante el cine, mencionando incluso que este es mejor medio que la palabra escrita para hacerlo. Raack expresa que la historia tradicional escrita, es muy lineal y estrecha para abordar y recrear la complejidad del mundo multidimensional que habitamos los humanos, donde solo el cine, con la yuxtaposición de sonido e imagen, logran crear la esperanza de acercarse lo más posible al a vida real. (Raack, como es citado por Rosenstone 1983).

“Sólo el film puede darnos una adecuada “reconstrucción empática que transmita la forma en la que los personajes históricos observaron, entendieron y vivieron sus vidas. Sólo el film puede recobrar toda la vitalidad del pasado” declara Raack (1983).

Ahora, si bien este tipo de observaciones y análisis en torno a la historia y el cine, son elementos que se trabajan en todos los departamentos de un equipo audiovisual, los que principalmente realizan esta tarea es tanto el área de dirección-guión, como el de dirección de arte. Al ser el cine un fenómeno visual, el rol que toma este departamento en una producción de época, es sumamente importante, por lo que toda la rigurosidad que explican los mencionados historiadores y filósofos, debe ser un elemento esencial a tomar en cuenta en cada decisión de una propuesta de época,

desde el accesorio que está usando un personaje, hasta el cuadro que se encuentra colgado en la pared del fondo. Todos los elementos en conjunto, generan un mundo, que le debe verosimilitud a la historia universal.

### **II.I.III Importancia de la relación entre la Dirección de Arte y el Cine de Época**

Habiendo definido los dos pilares de esta tesis, es relevante mencionar la importancia que la dirección de arte y el cine histórico tienen al momento de unirse. Los directores de arte, como ya mencionamos, tienen el poder de crear todo un mundo visual, incluso si deben hacerlo, desde cero. Ya sea que el set esté establecido en un mundo ficticio o real, presente o pasado, ellos deben tener la habilidad de representar todas las épocas, nacionalidades, mundos y realidades. Cuando las películas históricas se hicieron populares, la medición del éxito de un film, se apoyaba en la exactitud de los detalles que enseñaban la dirección de arte y los decorados. Al notar esta importancia, los estudios crearon departamentos de investigación para asegurar que cada detalle de la época fuera coherente. Estos contaban con bibliotecas de arte, revistas de arquitectura, libros, fotografías, etc. (Esperd, 2007).

Los directores de arte son capaces de usar su creatividad, mientras deben ser fieles a la época que se está representando. Tashiro menciona que “las superficies deben ser manipuladas, un diseño tiene que ser impuesto para poder convencer que el pasado ha sido recreado” (Tashiro, 2004). Las réplicas exactas del pasado pueden no ser igual de interesantes, ya que no resaltan la historia. Los sets pueden ser simplificaciones o

exageraciones de la arquitectura en la que se basan. Tashiro también dice que “el pasado puede volver a la vida, solo cuando la investigación está acompañada de una visión creativa que reconoce las diferencias entre el pasado y el presente (...), aunque haya detalles que puedan delatar, se logra la impresión de crear otro elaborado mundo” (Tashiro, 2004). Para concluir, la exactitud histórica con la creatividad propia de una película, hacen que un film sea único y peculiar, y este trabajo se lo lleva principalmente el departamento de arte, el cual cumple uno de los roles más fundamentales en una película de época; la visualidad y coherencia.

## II. II. Estudio De Casos De Cine De Época En El Mundo

Como hemos mencionado, el género histórico es un tipo de cine que se ha hecho hace años y en todas partes del mundo. A lo largo del último siglo, se han filmado grandes producciones históricas que han logrado dejar su marca en la historia del cine, ya sea por la importancia del hecho real en el que se basa, por la magnitud de la producción que se lleva a cabo o simplemente porque cuenta con una trama que va acompañada de un talento tan bueno como su ambientación.

Para poder entender como es el proceso de realización de una propuesta de época en nuestro país, es importante saber cómo se trabaja en las más grandes industrias, donde hay directores que ya se han hecho un renombre en base a su destacado diseño artístico de época. Al analizar las nominaciones a Mejor Dirección de Arte (Best Production Design), a lo largo de las últimas décadas en una de las premiaciones más importantes de la industria cinematográfica, los Premios de la Academia (Academy Awards) , o llamados OSCAR, podemos observar que más de la mitad de los nominados en esta categoría, casi todos los años, tienden a ser películas de época, lo que nos confirma la importancia y relevancia de este tipo de trabajos dentro de la industria, y el desafío que es realizarlo. Revisando a algunos directores nominados en estas premiaciones, juntaremos algunos testimonios y entrevistas sobre su aporte en este tipo de películas, para así poder entender el contexto de este trabajo en las grandes industrias.

## JUDY BECKER

Judy Becker es una directora de arte estadounidense, que ha logrado generar éxito en sus producciones y propuestas artísticas de época. El año 2013 recibió una nominación a Mejor Dirección de Arte (Best Production Design) en los premios Oscar de la Academia, con la película “*American Hustle*”, del director David Russell, la cual toma lugar a fines de la década de los 70 e inicios de los 80. Otros proyectos en los que ha destacado su dirección de arte de época, han sido en la, también nominada al Oscar, “*Brokeback Mountain*” (2005), ambientada en los años 60s, en la película “*Carol*” (2015), ambientada en los años 50, en “*Hitchcock*” (2012), que ocurre durante la producción de la película “*Psycho*” el año 1959 y en “*Battle of Sexes*” (2017), ambientada en el año 1973. La directora de arte también ha trabajado con el showrunner Ryan Murphy en distintas series de época, tales como “*American Crime Story: The Assassination of Gianni Versace*” (2018), historia que ocurre el año 1997, en “*Feud*” (2017), ambientada en el año 1962, en “*Pose*” (2018), serie que muestra el mundo under de Nueva York a fines de los años 80, y en una de sus últimas series, “*Ratched*” (2021) la cual toma lugar el año 1947.

Becker ha mencionado en distintas ocasiones que el tipo de películas que más le gusta trabajar, son las de personaje, donde siempre comienza a crear una propuesta desde el personaje en cuestión, de tal manera que esta se inmerse en la historia y no quedan como dos elementos separados y poco coherentes. La paleta de colores, menciona, es otro de los principales elementos que decide en una película, ya que, al tenerlo definido, no hay espacio para dejar entrar tantos colores porque si, y la película

no se ve como un desastre. Ella habla sobre como en “American Hustle”, decidió no utilizar la típica paleta de colores cliché de los 70s, ya que quería que el espectador se sintiera inmerso en la historia y los personajes, y no lo viera de una manera superficial como ocurre en otras producciones donde se escogen colores típicos de ciertas épocas (Blum, 2013).

Becker habla en distintas entrevistas sobre la importancia y lo difícil que son la búsqueda de locaciones. Indica que, probablemente en todas sus películas de época, nunca han grabado en la locación real de donde ocurre la historia en la que está basada la película. Comenta que generalmente siempre hay una extensa y difícil búsqueda de locaciones, donde los lugares reales generalmente ya no existen, son inaccesibles, quedan fuera del área planeado de rodaje, o una mezcla de todo aquello (Filmdoctor.co.uk, 2017) . Para su proyecto con Ryan Murphy, “*Ratched*”, Judy cuenta que la búsqueda del hospital donde grabarían, fue bastante difícil, ya que no sabían exactamente qué era lo que querían, más que el concepto “glamuroso”. Relata que encontraron una locación que funcionaba como hotel en la actualidad, la cual era muy adecuada a lo que se busca para el hospital, pero en conversaciones con la locación, fue imposible acceder a grabar ahí, por lo que se decidió construir los amplios sets del hospital exclusivamente para la serie (Friedtanzer, 2021).

Al preguntarle sobre el mayor desafío que uno se encuentra al momento de rodar películas de época, la directora de arte, luego de mencionar que hay montones de ellos, se decide por lo complicado que es encontrar buenas calles para grabar escenas de exterior en vías públicas, debido a lo difícil que es encontrar lugares que

prevalezcan cómo se veían años atrás. Menciona también sobre cómo tiende a grabarse en ciudades que no son en las que ocurre el lugar, debido a la misma necesidad de encontrar espacios que no hayan cambiado tanto, como, por ejemplo, Nueva York, que es una ciudad que ha retratado varias veces en distintas épocas, en películas como “*Carol*” y “*I’m not There*”, donde han tenido que grabar en ciudades como Cincinnati y Montreal (Filmdoctor.co.uk, 2017).

Becker habla, en una entrevista con Deadline.com, sobre la serie “*Feud*”, que narra la rivalidad que existió entre las actrices Joan Crawford y Bette Davis durante el rodaje de la película “*Whatever Happened to Baby Jane?*” el año 1962. Relata sobre un fenómeno que ocurre en este tipo de producciones, que son las licencias que se toman los directores de arte al momento de cambiar cierto tipo de elementos de la realidad en son del proyecto cinematográfico. En este caso específico, cuenta que, alguna de las casas reales de los personajes de la serie, a pesar de ser bastante ostentosas, grandes y glamurosas, no funcionaban para la producción, ya que, para una audiencia contemporánea, no causarían tanto impacto como lo harían otras casas de mayor magnitud (Grobar, 2017).

Para cerrar con la directora de arte Judy Becker, en una entrevista con Awardsradar.com, se le menciona el hecho de que ella siempre está involucrada en proyectos de época, por lo que le preguntan qué es lo que más le gusta de estos. Becker responde que encuentra muy interesante la forma de trabajar en este tipo de películas, gracias al desafío que son las restricciones que se imponen desde un principio del

proyecto; averiguar cuáles son las posibilidades que existen creativamente, así como los límites (Friedtanzer, 2021).

## EVE STEWART

Eve Stewart es una directora de arte de origen inglés con un importante reconocimiento a lo largo de su trayectoria en el cargo. Stewart ha sido nominada a los Premios de la Academia cuatro veces, siendo su primera nominación el año 1999 con *“Topsy-Turvy”*, un musical histórico. Ha colaborado con el director Tom Hopper en películas como *“The King’s Speech”* (2010), *“Les Misérables”* (2012) y *“The Danish Girl”* (2015), todas reconocidas por su sorprendente trabajo de dirección de arte y nominadas en los premios Oscar. Entre otros importantes premios, ha ganado en los BAFTA Awards (British Academy Film and Television Arts), ha sido reconocida por un ADG Excellence in Production Design y un Creative Arts Emmy Award (TVGuide).

Para una entrevista con Jezebel.com, Stewart cuenta sobre el proceso de comenzar una propuesta de arte, mencionando la importancia de hablar con el director sobre lo que quiere y comenzar a investigar en seguida. Para *“The Danish Girl”*, comenta que investigó archivos y fotografías de Lili Elbe y Gerda Wegener, las mujeres reales en las que la película basa su historia. Cuenta que incluso fue al hospital donde Lili fue tratada, sin embargo, que el elemento de investigación del cual más basó su propuesta, incluso creando desde allí la paleta de colores de la película, fue el trabajo

artístico y los cuadros que hizo en su vida. Este mismo método de investigación, cuenta Stewart, le sirvió para imaginar y crear los sets de las casas de las protagonistas, que nacieron por referencias de cuadro del pintor Hammershoi, quien solía retratar arquitectura de la época (Jezebel, 2015).

La directora de arte menciona la importancia de entender el mundo de los personajes, investigar su realidad de la manera más sensible y honesta posible. Ella dice que personalmente, es muy curiosa con las vidas de los demás, aspecto que le ayuda a querer ahondar en las vidas de sus personajes y así poder entender sus mundos y recrear sus espacios. (Jezebel, 2015).

Al momento de hablar de locaciones y sets, Stewart comenta la importancia de aproximarse de manera humana a la gente de los lugares donde graban, como por ejemplo, cuando debían grabar en el puerto de Copenhaghen, menciona la importancia de persuadir, incluir y emocionar a los dueños de barcos antiguos para usarlo en la producción del film, que luego con alegría formaban parte de todo el proceso. En base a esto, recalca la importancia de tener un buen mecanismo de las relaciones publicas con la gente para este trabajo, ya que, llegar y demandantemente mostrarse como una producción grande de cine, no siempre genera la aceptación que se busca, hay que incluir y sumar a la gente al proyecto con entusiasmo. En cuanto a la creación de sets, Stewart cuenta que construyeron los dos departamentos principales para la película, debido al tiempo y presupuesto. Para este proceso, comenta que ella había visto en Gales, hace años en una feria, unos paneles franceses a la venta, por lo que buscaron

en ebay paneles que funcionaran con el diseño arquitectónico que buscaban (Jezebel, 2015).

En una entrevista con Theguardian.com, la directora de arte habla sobre su trabajo en “*Les Misérables*”, película con la cual también recibió una nominación a los Premios de La Academia. Para la etapa de investigación, cuenta que retrocedió por toda la vida de Jean Valjean por Francia, visitando museos, archivos, oficinas, cárceles y la casa del autor del libro, Victor Hugo, para luego proponer ilustraciones de los sets al director Tom Hopper. Stewart menciona la importancia de este trabajo previo de investigación, y de cómo debe hundirse en la vida de estos personajes para realmente entender la época. La artista menciona como un director de arte debe ser historiador, detective, archivista, ilustrador, pintor, escultor y arquitecto, así como también, contador. Menciona la importancia de dibujar en el proceso de creación, ya que es la manera más acierta, de poder plasmar a la realidad, cada elemento específico (Booth, 2013).

## **FIONA CROMBIE**

Fiona Crombie es una directora de arte y de diseñadora de vestuario australiana, graduada de la reconocida The National Institute of Dramatic Art (NIDA). Luego de comenzar su carrera en producciones teatrales, adquiriendo experiencia en la creación de escenarios y vestuario, comenzó a trabajar en el cine en proyectos ingleses, en los cuales destacó con ambientaciones de época en la película “*Macbeth*”

(2015), “*Mary Magdalene*” (2018), “*The King*” (2019) y “*The Favourite*” (2018), por la cual obtuvo una nominación a los Premios de la Academia por Mejor Dirección de Arte, al igual que en su última producción, “*Cruella*” (2019).

Para la película “*The Favourite*” (Ciesielski, 2018), comenta que al momento de leer el guión, sabía que era un proyecto con el cual podían jugar un poco con la exactitud de ciertas cosas dentro de lo que era la época, había una libertad que se podía notar desde la manera en la que estaban escrito los diálogos. La directora pone como ejemplo, elementos que se muestran en la película que aún no existían para ese entonces, pero que eran sumamente importantes para la narración, como lo era una torta de cumpleaños, una silla de ruedas, entre otros elementos que, al ni siquiera existir en la época, debían inventarlos desde un propuesta completamente nueva y coherente con lo que hubiera sido. Crombie comenta que Yorgos Lanthimos, director de la película, nunca dijo una fecha exacta donde ocurría el relato, por lo que se trabajó de manera anacrónica e históricamente incorrecta. El director comentaba “¿Cómo alguien va a saber cómo la gente hablaba?”, mencionando que solo porque los escritos de aquella época estaban puestos de manera tan formal, se asume que la gente hablaba con las mismas formalidades, pero que, en la realidad, probablemente no lo hacían.

En cuanto a otras decisiones, comenta la importancia narrativa que buscaba el director de usar espacios amplios y solitarios, acompañado de un tratamiento de cámara en donde se usarían lentes angulares que reflejen esta panorámica que evocaría soledad dentro de un mundo tan ostentoso. En este sentido, la ambientación de los sets, no contaba con una acumulación de información en objetos, por lo contrario, los

elementos que se mostrarían serían específicos y mandados a hacer especialmente para el proyecto, buscando la perfección del objeto, gracias al, casi solitario, protagonismo que tendría en cámara. Otra decisión que se tomó para llevar a cabo este ideal, fue el de no usar ningún tipo de texturas peludas, como alfombras en el suelo del palacio, sino más bien, aprovechar la textura lisa y brillante de este, que también acentuaba los sonidos de pasos, todos elementos que cooperaban con el lenguaje de la película (Ellwood, 2019).

Para otro proyecto en el que trabajó, “*The King*” del director David Michod, la directora de arte tuvo que recrear el siglo XV, siguiendo la historia del rey de Inglaterra Henry V y su camino a la coronación a tan temprana edad. Crombie comenta sobre, como al aceptar el proyecto, pensó que sería parecido a su trabajo en “*Macbeth*”, sin embargo, “*The King*” ocurría cuatro siglos después de esta, por lo que se encontró con que habían diferencias muy específicas y relevantes. (Tangcay, 2019)

Crombie, también habla sobre como a la gente se le olvida que los objetos, las texturas, y los estados de las cosas, en esos tiempos, no se veían envejecidos de la manera que suele hacerse en el cine de época. Estos eran elementos nuevos y en estados muy pulcros. Relata que mandaron a hacer la mayoría de la loza, los bordados, la ropa de cama, la cerámica y la utilería en general que se ve en la película, ya que así realmente se veían frescos y nuevos. (Brown, 2019)

Un desafío que menciona la directora para estas épocas históricas y su trabajo con la dirección de arte, era la falta de pertenencias que tenían las personas en ese

momento, por lo que es todo un desafío crear los espacios de un personaje y hablar de ellos con esto. “¿Cómo muestras indicios de una persona en una vida donde la gente no tenía muchas cosas? (...) ¿Cómo muestras indicios de una persona y donde está en la vida cuando no hay nada que pueda tirar a su cama al llegar a su dormitorio, como un iPhone o un llavero?”. Sin embargo, su pasado teatral le ayudó para crear los espacios y hablar sobre los personajes, pensando en cómo estas decisiones podían afectar la respuesta emocional de la audiencia (Brown, 2019).

Concluyendo con los casos de estas tres directoras de arte, podemos observar que hay muchos elementos en las industrias internacionales que son universales e imprescindibles para las películas de época, como lo son la importancia de una rigurosa investigación sobre el periodo, el trabajo de una propuesta en comunicación con el director, el fenómeno de las libertades que suelen tomarse al momento de moldear la realidad en fin del proyecto, y la magnitud del trabajo que es producir y montar el universo que se busca retratar, sin embargo, se nota que el nivel de estas producciones, está lejana a ser el día a día de cada proyecto cinematográfico chileno. En el siguiente capítulo de este marco teórico, podremos observar de manera concreta cómo se trabaja en la industria nacional este tipo de producciones.

## II. III. Dirección De Arte En El Cine Chileno De Época

### II.III.I Historia Del Cine De Época Chileno y su Dirección de Arte

En Chile, las películas de época o de género histórico, no se quedan atrás dentro de lo que es el cine nacional. Estas tienden a tener una buena recepción por parte de su público, que a pesar de estar presente, no logra sobresalir en cuanto a las cifras. Existen numerosos directores que se han destacado por realizar un connotado cine de época, sobre todo en las últimas décadas del cine chileno, como lo son un buen ejemplo, Andrés Wood y Pablo Larraín, directores de cine contemporáneo, que han sabido plasmar un punto de vista dentro de algún momento histórico de la historia de Chile, de la mano de una excelente recepción tanto nacional como internacional.

Para mencionar brevemente algunas de las obras de época de Chile realizadas por estos directores, tenemos las películas *Machuca* (2004), *Violeta se fue a los cielos* (2011) y *Araña* (2019) de Andrés Wood. En el caso de Pablo Larraín se encuentran películas como *Tony Manero* (2006), *Post Mortem* (2010), *No* (2012) y *Neruda* (2016).

Si bien, estos directores han logrado posicionar películas de época en importantes lugares estas últimas décadas, el cine histórico se ha realizado desde los inicios de la industria en Chile. Entre estas, se destacan “*Todo por la patria*”, grabada el año 1918 por el director Arturo Mario, la cual narra la guerra del pacífico, “*El húsar de la muerte*”, de Pedro Sienna, realizada el año 1925, la cual cuenta la vida de Manuel

Rodríguez. Más adelante en la historia, empiezan a surgir una gran cantidad de films de época, con temáticas cómo lo son el pueblo mapuche, épocas de la colonia y nuevas películas que transcurren durante la guerra del pacífico, como *La Araucana* (1971), *Julio comienza en Julio* (1979) y *Caliche Sangriento* (1969), respectivamente. Otros ejemplos más contemporáneos, son el de “*La Esmeralda, 1879*”, película dirigida por Elias Llanos Canales el año 2010, la cual cuenta la historia de Wenceslao Vargas, el último sobreviviente de la tripulación, en las 24 horas que preceden el Combate Naval de Iquique, “*Dawson, Isla 10*” (2009) realizada por Miguel Littin la cual abarca la estadía de los ministros y colaboradores del derrocado presidente Salvador Allende en el campo de concentración ubicado en la Isla Dawson, al sur del país, como también la película “*Teresa*” del año 2009, ambientada a inicios del siglo XX que narra la historia de la escritora Teresa Williams Montt. Si bien, estas películas no necesariamente lograron el éxito de otras producciones como las mencionadas anteriormente por Wood y Larraín, sin lugar a dudas se han convertido en un aporte para la recreación histórica dentro el cine chileno. En cuanto a las películas que si han logrado reconocimiento, tanto nacional como internacional, tenemos “*Tarde para morir joven*” (2019), la aclamada serie de televisión “*Los 80*” (2008 – 2014), “*El Príncipe*” (2019), “*Blanco en Blanco*” (2019), “*Tengo miedo Torero*” (2020), “*1976*” (2022), entre otras.

Un fenómeno que ocurre en el cine chileno de época, es que varias de las películas previamente mencionadas, cuentan con una trama que transcurre en la época de los años 70 hasta finales de la década de los 80, contexto en donde transcurre la

dictadura de Augusto Pinochet en el país, hecho que marcó para siempre la historia de Chile, lo que repercutió, como podemos ver, también en su arte y cultura. Estas películas han generado un gran interés y han sido totalmente elogiadas por el público, esto quizás debido a una herida que sigue abierta en la historia de Chile. Si bien el cine nacional suele tener un bajo número de espectadores en comparación al resto de producciones audiovisuales provenientes del extranjero, estas películas en particular logran generar un gran revuelo y siguen siendo de las más recordadas por los chilenos. Esto puede deberse a que esta época ocasiona un gran cúmulo de sentimientos encontrados por parte de los espectadores, algunos para recordar aquellos tiempos y para otros espectadores que no vivieron en la época, para llegar a conocerlo, entenderlo y poder acercarse a lo que fue vivir en esa época.

Pablo Larraín, al ser consultado acerca de la realización de la película “*Tony Manero*” (2006), película que trata acerca de la vida de Raúl Peralta, un hombre que admira y está desesperado por convertirse en el personaje de John Travolta en la película “*Fiebre de sábado por la noche*” (1977), y la razón de por qué realizarlo en dicho contexto, se refiere de esta manera:

“Por el significado que tiene ese período histórico. Me parece que la historia adquiere mayor valor ideológico y político instalada en ese momento. El hecho de que un personaje quiera parecerse a un ícono estadounidense es una metáfora de lo que la dictadura de Chile intentó hacer: copiar el modelo

cultural estadounidense. Elegir esa época tiene el objetivo de que el espectador vea un relato pequeño como reflejo de una fábula más grande.”

(Larraín, 2009)

En base a la cita anterior, podemos destacar que la época de la dictadura, es un periodo del cual aún es posible obtener historias para contar mediante el cine, sin embargo, películas que no desarrollan ese contexto, tienen igual cabida dentro de la industria, como lo son los ejemplos de “*Sub Terra*”, “*Violeta se fue a los cielos*”, “*Neruda*”, entre otros. El cine de época ha tenido un gran impacto en la industria chilena ya que, gracias a su existencia, se permite conocer, reflexionar y revivir las distintas etapas de la historia de nuestro país.

Un elemento que vive su propia historia dentro de lo que ha sido la producción de todas estas películas, es el de la dirección de arte, que a pesar del rol fundamental que tenían en estas producciones para recrear la historia, en momentos donde el cine estaba recién aprendiendo a llevarse a cabo, vivió grandes procesos y desafíos para lograr a ser lo que es hoy.

En los inicios del cine chileno, no se tenía muy en cuenta la dirección de arte. Tal como es mencionado en el texto “*Dirección de arte en el cine histórico chileno*”

en el cual brevemente se menciona acerca del texto “Historia del cine chileno” de Mario Godoy Quezada:

“Aquí (En el texto), no existe ningún registro o mención de integrante alguno del área artística, entendiéndolo al conocer que el cine de este periodo, al ser un arte en nacimiento, tenía otras dificultades y desafíos más relevantes que los aportados por la Dirección de Arte.”

(Aichele, 2011, pp. 14)

Respecto a lo anterior es conveniente señalar que, en los inicios del cine, desde la primera proyección de los hermanos Lumiere, tampoco se tenía muy en cuenta lo que era el departamento de arte, y que se comenzó a tomar más en cuenta, una vez que llegó el cine a color:

“La influencia estilística del departamento artístico aumentó con la llegada del color, el cual generó nuevas posibilidades expresivas en el diseño cinematográfico. A partir de entonces, a medida que más y más directores artísticos pasaron a ocupar el cargo de diseñador de producción, sus ayudantes heredaron el título de directores artísticos. Mientras los primeros se encargaban del diseño global de la película, los segundos eran los responsables de administrar el presupuesto del departamento artístico y de supervisar todo el proceso de construcción de los decorados, desde la sala de delineantes, al plató del estudio. Esta división del trabajo se ha mantenido prácticamente intacta

hasta la fecha si bien la línea que separa ambos oficios es en ocasiones un tanto difusa.”

(Zurro, 2015, p. 17)

A pesar de este fenómeno, se logró ordenar de mejor manera el trabajo del departamento de arte a través de los años, con la creación de empresas que regularizaron la industria cinematográfica en el país, como lo fue la creación de Chilefilms, sin embargo aún no se lograría normalizar por completo las dinámicas de trabajo como las conocemos hoy. Esto se puede ver en el caso de la película “*Julio comienza en Julio*” (1979) de Silvio Caiozzi, donde el proceso de la dirección de arte fue tormentoso y complicado, puesto que los mismos rodajes tuvieron una dinámica problemática desde su inicio. El film casi en su totalidad constaba de escenas nocturnas, por ende la mayoría de las jornadas de trabajo se realizaron de noche, gracias a esto las personas del equipo debían terminar jornadas de trabajo diurnas en televisión, teatro o publicidad, para luego trasladarse a los lugares donde se filmaba la película.

“La Dirección de Arte, pues, en este caso, hubo de adecuarse a los tiempos y circunstancias. Los integrantes del equipo, a través de sus propios medios, realizaban el trabajo, ya que muchos de los objetos, muebles, vestuarios y utilería, eran de su propiedad o prestados por conocidos. Además, el trabajo se realizaba según las necesidades del minuto o de la jornada, lo cual

debe haber sido muy estresante y difícil. El trabajo realizado por este equipo, sin duda, es admirable por la dedicación y el amor al cine. Más aun, conociendo el resultado final, que está inscrito dentro de los mayores aciertos de la cinematografía nacional.”

(Aichele, 2011, p. 16)

Cabe mencionar que esto era algo habitual en la historia del cine chileno, al ser un trabajo muy demandante y en el que no había una regulación adecuada para que los trabajadores estén realizando sus labores de manera profesional y, sobre todo, segura. Esto dejaría de ser así una vez derrocada la dictadura de Pinochet, tal como se es mencionada a continuación:

“Con la vuelta a la democracia en Chile, el cine de transición le dio mayor importancia a la dirección de arte, proponiendo nuevos temas y recursos técnicos para su desarrollo, los cuales aportaron tanto en la producción de las películas como en el resultado final del film. Ejemplo de esto fueron los filmes “La Frontera” (1991), de Ricardo Larraín, y “Amnesia” (1994), de Gonzalo Justiniano. A su vez, en estos años cada vez más gente proveniente de otras disciplinas artísticas como las artes visuales, el teatro y la televisión comenzaron a trabajar en la Dirección de Arte cinematográfica, ya que vieron en el cine una nueva fuente de trabajo y de expresión.”

(A. Paschen, 2011, pp. 16 – 17)

En términos legales y profesionales, para el año 2004 se creó la ley de fomento al cine y al audiovisual, conocida mayormente como “Ley del cine”, en la que el estado *"apoya, promueve y fomenta la creación y producción audiovisual"*. De esta forma en el cine chileno se produjeron cambios en cuanto a su organización y a metodología, haciendo que la labor del cine se haya hecho de alguna forma más profesional y fue un gran avance para la industria nacional. En cuanto a la dirección de arte también fue algo bastante positivo, como se menciona a continuación:

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

área a la hora de realizar un film a un nivel insospechado una década atrás.”

(Aichele, 2011., p. 17)

Según menciona Francisca Román, quien es especialista en el rol de vestuario:

“El cine seguía siendo algo muy estresante y complejo con equipos de sesenta personas, trabajando once horas diarias. No había una madurez a los veinte y tantos años. ‘Me sacaba la mugre’ y entonces se promulgó la ley del cine, así es que viví la etapa donde no había reglas, de extremo trabajo y sin internet; era sangre, sudor y lágrimas. Había un concepto de rigor, pero que lleva al punto de pasarlo mal. Yo viví la transición.”

(Abarca, Tapia, 2022, p.23)

Con todo esto mencionado, podemos concluir que el cine histórico chileno, ha logrado crear una identidad propia como país, que quizá las industrias más grandes como las inglesas y norteamericanas no tienen, al momento de analizar el tipo de historias que se cuentan. Mientras podemos notar numerosas y grandes producciones bélicas, románticas y de acción que quizá no buscan un enfoque muy autoral y

profundo en las industrias internacionales- obviamente con excepciones de ciertas temáticas, como lo son la esclavitud, importante hitos políticos, etc- podemos ver que en el cine chileno, si se cumple esto, o al menos, se repite más seguido, donde las historias están más ligadas a las heridas abiertas que los chilenos aun buscan plasmar en las películas que presentan, pensando también, en la dificultad que es producir el arte de este tipo de proyectos, y que aun así, se sigan haciendo, podemos inferir la pasión y compromiso que hay detrás de este tipo de cine.

### **II.III.II. Etapas De Una Propuesta De Época Según Realizadores**

#### **Chilenos.**

La producción de una película es sumamente importante. Este consta de toda la preparación previa donde se contempla todo lo que se debe tener listo al momento de rodar. En cuanto al departamento de arte, este se lleva la mayor cantidad de trabajo durante la pre producción, ya que se debe construir y conseguir todo lo que creará este mundo que se quiere contar. El cine de época, se ve enfrentado a un trabajo previo aun mayor, debido a la dificultad que implica confeccionar lo ajeno a la época presente. Esto se refleja tanto en los tiempos como en el presupuesto.

“Ciertamente, los niveles de la producción audiovisual en Chile no se comparan, por ejemplo, con los de Hollywood o la industria británica. No al

menos en presupuesto y tamaño. Asimismo, durante muchos años, nuestra producción filmica careció de regularidad, por diversos factores, como la discontinuidad en las políticas de apoyo a la realización audiovisual y la fuerte censura ejercida por la dictadura que gobernó el país entre 1973 y 1990.”

(Abarca, Tapia, 2022, p.12)

El presupuesto de una producción, es un elemento sumamente importante para la realización de una película, más aún si es de época. Este dinero debe planificarse de manera ardua y, aún así, siempre termina siendo mayor, considerando, a parte, que un film histórico tiene un valor mucho más alto que otro tipo de producciones. El director de arte, Carlos Garrido, comenta que, en un país como Chile, teniendo en cuenta los serios problemas de financiamiento, la única manera de salir de las soluciones pobres y seguir adelante, es optimizando los recursos, promoviendo al momento de tener una concepción clara en conjunto con el director y el área creativa de arte y fotografía, la claridad y exactitud de lo que se quiere hacer y a donde se quiere llegar, no dejando espacio para errores y gastos importantes de recursos.

Sin embargo, en Chile existe la posibilidad de recurrir a fondos concursables para postular a ganar cierta cantidad de dinero para la financiación de un proyecto audiovisual, la cual empezó en el año 1992 con el proyecto de Fondart (Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y de las Artes) que fue creado por el gobierno de Chile. Este instrumento, que busca apoyar el desarrollo de las artes, la difusión de la

cultura y la conservación del patrimonio cultural chileno, la cual también es apoyada por el Fondo de Fomento Audiovisual, la cual financia la producción y distribución de obras cinematográficas, creación de guiones, equipamiento, formación profesional, investigación y difusión de las nuevas tendencias creativas y de innovación tecnológica. De todas formas, aunque exista un apoyo monetario desde el estado hacia la producción de una obra audiovisual, en ocasiones suele ser un monto precario en relación al presupuesto necesario para realizar el proyecto.

Lo relevante acerca del aspecto del presupuesto, es que, como se ha mencionado, realizar una película en Chile resulta ser una tarea muy difícil, considerando el presupuesto que se maneja, por lo que realizar una película de época resulta ser un desafío aún mayor. Para ejemplificar esto, Montserrat Catalá (Abarca, Tapia, 2022, pp. 71 – 72), recalca que lo más complejo de hacer vestuario de época son los recursos. Comenta que, para confeccionar vestuario del 1900, no existen los artesanos o la alta costura, y si es que se consiguen, son extremadamente caros, ejemplificando que, al producir en el Teatro Municipal de Santiago, “*La Fuerza del Destino*”, ambientada en el año 1862, fue necesario que las telas sean naturales, de seda o terciopelo, ya que la materialidad de una tela sintética, jamás replicará la caída, el movimiento y la textura que las originales si crean.

Para realizar una producción de cualquier tipo, se debe seguir una línea de pasos, cada uno imprescindible para poder avanzar al siguiente, que logran crear un

flujo de trabajo y creación de una película de la manera más completa y estudiada posible. Esta metodología de trabajo puede variar según las necesidades del proyecto, pero a grandes rasgos, hay un orden universal del cual se rigen las producciones cinematográficas. Desde el departamento de arte, al menos, las más importantes son la investigación, la creación de la propuesta y la producción de esta misma.

Estos mencionados pasos, son vitales para la realización de una propuesta de época, debido a la mayor cantidad de detalles que se deben contemplar para recrear la historia y luego llevarla frente a cámara. A continuación, definiremos cada etapa según los testimonios de directores de arte de nuestro país.

### **II.III.II.I. Investigación**

El proceso de investigación, se refiere a la etapa en la que se comienza a estudiar sobre el mundo del cual va a ser parte la historia, es decir, recolectar todo tipo de información relevante que ayude a entender cada arista del universo que se recreará. Entendiendo que un guión ya viene con un proceso de investigación previa, el departamento de arte debe hacerse cargo de averiguar todo el resto de los elementos que no se explicitan dentro del este, para así crear una visualidad verosímil a la época a contar.

Carlos Garrido, director de arte, menciona sobre la importancia de esta etapa en las producciones de época y su compromiso con la historia chilena.

“La fase de investigación es de tremenda importancia y preocupación, desde el punto de vista profesional, más aún en las películas que reconstruyen una época, ya que su propósito radica en no traicionar la historia y el subconsciente colectivo, y para eso es necesario introducirse, en nuestro caso, mucho más allá de la edición de la historia de Chile.”

(Aichele, 2011., p. 34)

En el trabajo del cine es también necesario un guión, ya más o menos desarrollado para de esta forma dar puntapié al proceso de la investigación. Aunque en ocasiones resulta ser un trabajo bastante arduo. El guión es fundamental para realizar el aspecto imaginativo del proyecto, sin él, se está realizando a ciegas el proceso de la investigación y producción, sin embargo, los directores o directoras de arte al contar con escaso material, tienen la libertad de ser creativos y llegar a proponer aspectos que puedan llevar a cabo la construcción de la historia y el espacio, tomemos en cuenta el relato de Francisca Román:

“A veces te pasan referencias, discos duros con referencias, películas, libros, y a veces no te pasan nada y no tienen idea de cómo son estos personajes y ni siquiera hay biografía... Dependiendo de eso, a veces uno parte de cero en el sentido de que hay que averiguar y empieza un trabajo en paralelo que es el desglose del guion, donde está toda la información sobre personajes principales, secundarios, extras, dificultades como ropa doble, si hay escenas con disparos, donde uno empieza a evaluar las dificultades del proyecto y a vislumbrar los gastos.”

(Abarca, Tapia, 2022, p. 26)

Francisca Román, menciona lo siguiente en cuanto a la importancia de la investigación.

“Hago mucho trabajo de investigación y antropológico. Hay mucho trabajo detrás antes de buscar, por ejemplo, un abrigo, porque debo entender desde donde viene. En mi caso, hay un contexto social y una época determinada, entonces parto diseñando desde ese mundo, desde esa esquina y, de alguna manera, cuando me voy acercando al cuerpo, cuando ya entiendo como es el cuerpo político en una época, como lo moldean la sociedad y la visualidad, percibo la enseñanza del diseño teatral, que tiene que ver con la espacialidad, con como la arquitectura afecta al vestuario y viceversa, o también como se va a trabajar la luz.”

(Abarca, Tapia, 2022, p. 24)

Es fundamental para el proyecto, que el departamento de arte realice una investigación lo más profunda posible, abarcando todas las aristas necesarias de la época a contar, para poder plasmarlas desde la visualidad del film. Todo lo abarcado en esta etapa, se traduce luego, en la propuesta de arte y estética de la película.

### **II.III.II.II. Propuesta**

Una vez ya realizado el proceso de la investigación, se empieza con la etapa de la propuesta de la dirección de arte, es decir, el proceso de la recopilación de ideas donde se concreta, en una visualidad específica, la estética principal a seguir. Es importante destacar que esta propuesta de arte, al igual que la de los otros departamentos, debe ir de la mano con la propuesta audiovisual realizada por dirección.

Esto lo podemos ver reflejado en la siguiente afirmación:

“El proceso de trabajo llevado a cabo por parte de la dirección artística, como se deja ver claramente en la calidad de la toma de decisiones, ha de estar siempre en relación y consonancia con la dirección de fotografía, el vestuario o como ha sido mencionada, la dirección misma de la película. La coherencia estética dependerá finalmente de lo bien que hayan conseguido complementarse las disciplinas expuestas. Cuando se diseña el arte de una película, todo lo que tiene cuerpo, todo lo que visualmente va a crear un ambiente o una atmosfera, se concibe pensándolo en conjunto.”

(Zurro, 2015, p. 15)

Es algo bastante interesante y llamativo para un director de arte o diseñador, justamente el proceso de la creación de la propuesta, ya que en ocasiones se tiene libertad absoluta, sólo interrumpido por el presupuesto en algunas situaciones. Carolina Espina (Abarca, C., & Tapia, G. (2022), pág. 98), directora de arte, comenta que lo interesante de esta etapa, es poder proponer y sentirse parte del proceso creativo. Menciona que es una instancia entretenida e interesante, cuando el director dentro de su claridad, pide crear un propuesta en base a ciertas directrices de personajes, ideas y colores, pero al fin y al cabo, dejando libertad al departamento de arte de crear y proponer en combinación con lo que ya se tiene en mente.

### **II.III.II.III. Producción**

Luego de la realización de una propuesta, trabajada en conjunto con las otras áreas, donde se define la estética original del proyecto, se procede a la etapa de la producción; el momento en el que los distintos departamentos deben trabajar para llevar del papel a la pantalla, la visualización que se tiene de la película, es decir el proceso de construcción de la estética, y en el caso de una película de época, la recreación de un contexto determinado. El equipo de arte suele ser quien más trabajo se lleva, tomando en cuenta que se debe tener todo elemento necesario, listo para el rodaje. La definición de un presupuesto también es primordial para comenzar la etapa de producción, ya que en base a este, se puede comenzar a utilizar los fondos aprobados y dirigidos a cada departamento.

Francisca Román relata sobre el presupuesto y las dinámicas de producción y rodaje:

“Cuando en mi proceso ya estoy con la carpeta aprobada, el presupuesto también lo tengo aprobado o ya sabemos cuánto cuesta, empieza la etapa de producción. Ya tengo el equipo completo, voy delegando responsabilidades y vamos avanzando en equipo, cumpliendo con las metas y la producción. En general, yo me gasto el 80% del presupuesto en la preproducción, intento hacerlo así porque en el rodaje soy una diseñadora y necesito estar en el set porque yo trabajo en el cuadro, ahí termino de trabajar, entonces trato de no salir a producir en el rodaje. Muchas veces pasa que es tan corta la preproducción, que tienes que hacer pruebas de vestuario en el rodaje, entonces dejo a mi equipo y me voy a algún lugar a hacer las pruebas.”

(Abarca, Tapia, 2022, p. 27)

Una de las etapas de producción más importantes para llevar a la vida una propuesta, es la búsqueda de las locaciones y sus respectivas visitas. El director de arte debe conocer las locaciones, para saber todas las intervenciones que necesita hacer para ambientar el universo y espacio de la película en coherencia con el periodo en cuestión

“Muchas veces, una buena selección de locaciones ayuda al objetivo artístico y al presupuesto que tiene el área. Luego, durante el periodo de toma de decisiones, la Dirección de Arte adquiere un rol esencial para resolver cuáles serán las locaciones definitivas, entendiendo que, al ser los espacios parte del lenguaje visual del film, es trabajo de ellos saber qué locación es la adecuada para articular este relato.”

(Aichele, 2011, p. 28)

En resumen, la etapa de producción implica un gran trabajo donde se debe conseguir, construir, confeccionar y llevar a la vida todos los elementos que deben ser parte del rodaje de la historia, trabajando en base a un presupuesto previamente aprobado. En las películas de época, según mencionan los realizadores, este proceso se duplica debido a la dificultad propia de los proyectos de este tipo, sin embargo, se realizan de todas formas. Todas estas etapas, son fundamentales de llevar a cabo metódicamente, para poder realizar de la manera más organizada y profesional posible la realización de una película. A continuación, nos enfrentaremos más directamente en base a nuestras entrevistas, tanto los desafíos, como los consejos propios de cada una de estas etapas, para producciones históricas dentro de nuestro país.

## **DESARROLLO**

Con el fin de poder recopilar de la manera más amplia posible, todo lo que es el largo proceso de crear y llevar a cabo una propuesta artística en una película de época, hemos seleccionado a tres directores de arte que han sido parte de una producción ambientada en alguna época pasada, y afortunadamente, épocas que pueden llegar a ser muy lejanas entre ellas, con el fin de tener un amplio espectro de tipo de trabajo según distintas décadas o siglos. Estos son: Verónica Astudillo, Julia Moreau y Rodrigo Bazaes. Cada una de ellas y él, con una larga experiencia en el mundo del cine y la dirección de arte.

### **VERÓNICA ASTUDILLO**

Licenciada en Arte con mención en pintura de Universidad Católica de Chile, laboralmente se ha desarrollado como directora de arte y diseñadora de escenografías para diversos canales de televisión y en largometrajes chilenos y extranjeros. Como pintora y audiovisualista le motiva el uso del espacio y la instalación. En estado permanente de experimentación utiliza diferentes herramientas y materiales para su expresión plástica: elementos de la naturaleza, las ciencias, la historia, poesía y el rescate patrimonial. A partir del registro en video y fotografía pinta para lograr puestas en escena con un sello propio. Para ello, se vincula con profesionales que puedan aportar al crecimiento de la obra: poetas, científicos, músicos, artistas y estudiantes que colaboren en equipo con su conocimiento y técnica en el quehacer artístico.

En su extensa carrera como directora de arte en cine y televisión, ha trabajado en películas como “*Sub Terra*”, “*Mi mejor enemigo*”, entre otras, con directores de la talla de Raúl Ruiz. Fue nominada con la película “*El Baile de La Victoria*” de Fernando Trueba, a los Premios Goya 2010 como Mejor Dirección Artística, oficio que le ha impregnado un estilo en la creación de espacios, convirtiéndola en un referente en este ámbito. Actualmente es directora de arte del Centro de Arte Molino Machmar de Puerto Varas.

## **JULIA MOREAU**

Con estudios de Arte en la Pontificia Universidad Católica, ha desarrollado principalmente la dirección de arte en el área de publicidad, siendo premiada por su trabajo en distintos festivales de este rubro. Ha realizado el mismo cargo en proyectos cinematográfico como “*Alguien ha visto a Lupita*” de Gonzalo Justianino, en “*El Mago*” de Matías Pinochet y en el teaser de la nocturna de TVN, “*Conde Vrolok*”, historia que toma lugar a fines del siglo IX.

Recientemente realizó la dirección de arte de la serie “*Bravura Plateada: Cecilia la Incomparable*” dirigido por Vanessa Miller y realizado con el fondo de CNTV y el apoyo de TVN. Esta última está ambientada en distintas épocas, desde los 1940s hasta los años 2000s. Actualmente está trabajando en la carpeta de arte de un proyecto que abarca las épocas desde los años 1920s hasta el 1980s.

## RODRIGO BAZAES

Licenciado en Artes de la Universidad de Chile, formado en las Artes Escénicas. Es un prolífico creador, diseñador y director multidisciplinario para el teatro el cine y la TV, destacado por sus trabajos visuales de dirección de arte, entre algunos: “*Gemelos*” y “*Sin Sangre*”; los largometrajes “*Machuca*”, “*Violeta se fue a los cielos*” y “*Araña*”; las series “*Los 80*” y recientemente el Production Design de “*Noticia de un secuestro*” de G. García Márquez.

Debuta como autor y director teatral el 2007 y recibe el premio Altazor como Mejor Director por la trilogía de Juan Radrigán “*Redoble fúnebre para lobos y corderos*”. Su versión de “*Oleanna*” del norteamericano David Mamet es su más reciente y aplaudido trabajo como director.

Autor del guión original de la película ganadora del Goya “*La buena vida*” como Mejor Película Iberoamericana; y entre otras, co guionista de “*Violeta se fue a los cielos*” Gran Premio del Jurado del Festival de Sundance.

Se ha especializado en las recreaciones históricas, emprendido de forma paralela su carrera como Director de series de ficción, asumiendo la dirección general de las últimas dos temporadas de la galardonada serie “*Los 80*”, hito de audiencia en la TV chilena y con la que es señalado director de TV revelación. Su segundo trabajo

de dirección es con la miniserie biográfica “*Isabel*”, basada en la vida de la célebre escritora Isabel Allende, adquirida y estrenada por HBOMax en U.S. y por Amazon Prime Video para Latinoamérica, nominada a Mejor Miniserie Iberoamérica de los Premios Platino y a los International Emmy Awards 2022.

Requerido docente en las facultades de arte escénico y cinematográfico; ha sido distinguido con los premios y distinciones: Apes, Fotech, Altazor, Pedro Sienna, Goya, Coral, entre otros, en sus facetas de diseñador y director de arte, guionista y director audiovisual, tendiendo permanentemente puentes entre distintos formatos y disciplinas.

Antes de comenzar con los relatos que hemos recopilado con cada director, es importante mencionar la organización que se le ha dado a la estructura de esta tesina. Como se mencionó en la metodología y luego se ahondó en el capítulo tercero del marco teórico, hemos definido etapas que, según los realizadores chilenos, segmentan el proceso de pre producción de una propuesta de arte; están son la **investigación**, la creación de la **propuesta** y la **producción** dura de la preproducción. Luego nos encontramos con el **rodaje** el cual no es tan relevante para el proceso del cual estamos ahondando, pero no está demás mencionar lo que los directores han tenido que decir al respecto de esa etapa. Finalmente, agregamos el proceso de **post producción**, el cual fue incluido luego de recibir información de aquello por parte de uno de los entrevistados, que, a pesar de no tenerlo considerado dentro del orden propuesto, encontramos era pertinente incluir en fines de esta tesina.

## I. LA INVESTIGACIÓN DE LA ÉPOCA

Al momento de recibir un guión histórico, lo primero que se comienza a hacer antes de crear y tomar decisiones en cuanto a la propuesta, es investigar sobre la época en cuestión. Tomando en cuenta que esta fue la etapa en la que, los tres directores de arte, más profundizaron y enfatizaron, podemos efectivamente determinar que este es uno de los procesos clave para la recreación histórica.

Comenzando por los métodos que se repitieron en los tres testimonios, tenemos la primera y quizás más relevante disciplina que se usa para investigar las épocas, que es, según la define Verónica Astudillo, la “**académica visual**”. Esta aborda la recolección de fotografías, pinturas, dibujos, grabados, etc. Esta directora de arte, quien enfatiza, está más ligada a las artes, debido a su formación como artista en la universidad, cuenta que las pinturas fueron fundamentales para su investigación para la película “Sub Terra”, tomando en cuenta que esta historia tomaba lugar a fines del siglo XIX, donde aún no existía la fotografía. Así como la pintura, los dibujos y grabados fueron clave para poder observar la visualidad de la época, donde podía enfrentarse a la arquitectura, la vestimenta, la civilización en sí, desde el retrato de artistas.

“Como yo vengo del mundo del arte, un referente muy importante para mí, son las pinturas. Comencé a observar a todos los pintores de la época. Ahí hay hartos, porque Chile tuvo un momento muy bonito de

pintura, con artistas como Juan Francisco González, Pedro Lira, Alberto Valenzuela Llano, Onofre Jarpa, Valenzuela Puelma.”

“Los dibujos de la época también servían mucho, Claudio Gay, Melton Prior, y muchos otros artistas menos taquilleros, pero que hicieron un gran aporte para el rescate de ver cómo era la vida, sobre todo la vida popular.

En las fotos se pueden ver las cerámicas, las materialidades de las construcciones, ladrillo, tipos de tejas, tipos de madera, etc.”

*(Astudillo, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022)*

Este método podemos verlo anteriormente en el marco teórico, donde la directora de arte Eve Stewart, cuenta que se inspiró en las pinturas del personaje en el que se basa la película, para crear la paleta de colores, así como también usó el trabajo artístico del pintor danés, Vinhelm Hammershoi, para recrear la arquitectura de la época.

“Los dibujos de la época también servían mucho, Claudio Gay, Melton Prior, y muchos otros artistas menos taquilleros, pero que hicieron un gran aporte para el rescate de ver cómo era la vida, sobre todo la vida popular. En las fotos se pueden ver las cerámicas, las materialidades de las construcciones, ladrillo, tipos de tejas, tipos de madera, etc.”

*(Astudillo, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022)*

Al ser esta producción, de hace 20 años atrás, su método de investigación era aún más análogo, por lo que cuenta que debía acudir a museos y escanear todo el material fotográfico que le sirviera.

La directora de arte, Julia Moreau, comenta las maneras más actualizadas de recopilar información visual, como lo es el internet.

“... En internet hoy día está todo. Antes se investigaba yendo a la biblioteca nacional. Ahí tienes los archivos de la época, pero hoy está todo digitalizado. Tienes archivo fotográfico, de todo.”

*(Moreau, comunicación personal, 28 de noviembre de 2022)*

También menciona la importancia de ver películas de la época, o ambientadas en el mismo universo que se quiere retratar. La recopilación de videos, en plataformas como Vimeo, Source Creative.

“Empiezas a tener videos en los años 40, 50, pero más antigua a eso, hay super poco, pero es muy interesante ver películas, ver, ver, ver. Entre más ves, te das cuenta que tienes un mundo enorme.”

*(Moreau, comunicación personal, 28 de noviembre de 2022)*

El director Rodrigo Bazaes, comenta la gran cantidad de patrimonio fotográfico que se ha rescatado y publicado desde las instituciones nacionales. Sin

embargo, otra manera que él menciona, que no se había mencionado antes, es el de las revistas, que mostraban la cultura popular de la época.

“...(Un) Lugar interesante y rico donde mirar, (...) son los espacios especializados en la moda. Ahí hay un capital maravilloso, en magazines y revistas, también en la publicidad, que va dirigida a distintos estratos sociales y culturales, y en toda la cultura Pop. La imprenta produjo mucho material visual, hay un gran capital gráfico y de diseño gráfico chileno, desde el siglo 19 en adelante que puedes ayudar a dar vida a una vieja historia.

La publicidad reúne muchos insumos atractivos para nosotros, aunque pueda contener una interpretación sesgada de la realidad y la sociedad de su época, ya que busca promocionar y vender, pero, siempre podrás usarla tal cual o desentrañar mucha información velada. No solo vas a encontrar tendencias del vestir, sino todo lo relacionado con lo que se busca promover. Citar la cultura popular masiva, siempre puede agregar un factor interesante y crítico a una producción.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

Bazaes habla también, sobre el rescate visual que provenía de la prensa periodística.

“(…) en “Machuca”, producida el año 2003, no existía mucha o casi ninguna publicación reciente sobre patrimonio fotográfico del periodo correspondiente al golpe de estado. Entonces, Mucho fue extraído de la fotografía periodística, diarios y revistas de la época.”.

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

Luego del material visual, quizás el segundo registro más importante para la investigación de una época, y probablemente el más antiguo y que ha logrado prevalecer hasta la fecha, es el de la lectura, ya sea literatura, prensa, crónicas, etc.

Rodrigo Bazaes enfatiza en la importancia de la interpretación del material obtenido. Esto es un método que se debería hacer con cualquier tipo de registro, pero en cuanto a la literatura, la interpretación es sumamente importante.

“Si la época es más lejana, puedes empezar reinterpretando lo que alguien ya interpretó; es decir, un grabado, una pintura, un dibujo, o también hurgar en la literatura y la prensa antigua. (...) Como me formé en el teatro puedo decir, que la dramaturgia escénica, al igual que un guión de cine, exige ser interpretado. Muchas costumbres, acciones, perfiles de personaje y maneras de relacionarse, estarán en el texto, y deberás dejar que te aporten información. Hay muchas cosas que no encontrarás descritas explícitamente, ni dibujadas ni retratadas, por ejemplo, cuando se refiere a la hora del día, al clima, a la importancia

del viento, la humedad, la noche o la relevancia del sol en el contexto, todo importa. Te dará información que no tendrás que ir a buscar demasiado lejos, y que te ayudará a construir la atmósfera de la historia. Te entregará detalles que darán forma a las grandes formas: El espacio y con ello una arquitectura. Con ello vas a apoyarte con seguridad en lo sabes que es sustancial y fundamental de recrear como universo. Si es caluroso, frío u oscuro; si las ventanas deben ser pequeñas o grandes, o si definitivamente es mejor que las ventanas y el exterior no actúen.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

Volviendo al registro periodístico mencionado anteriormente, Bazaes profundiza en este en cuanto a la parte de lectura, aludiendo a la prensa, los registros tanto de crónicas, noticias, titulares, testimonios, que se encontraban en los medios periodísticos de la época. Menciona, sin embargo, como este tipo de registro cuenta con un punto de vista que solía estar ligado a la línea editorial del medio y las situaciones políticas que se vivían, donde por lo mismo, uno debía procesar la información en relación a la premisa de la historia propia del proyecto al cual uno está trabajando, así también como el poder de la interpretación que se mencionó anteriormente.

“Leyendo las noticias te encontrabas por ej. con una nota que decía que “tal partido se enfrentó con tal grupo, en la calle Compañía o Catedral, que un auto fue incendiado, que dispararon desde un edificio a un

dirigente sindical mientras marchaba, etc. y entonces comienzas a ver y sentir mucho más. De la hemeroteca de la Biblioteca nacional, extrajimos datos reales de acontecimientos que después sirvieron de fondo o contexto para la acción dramática que requería el guión, partidos y fechas exactas de las marchas, así pudimos determinar el aspecto y el vestuario de algunas escenas, asimismo las banderas y los símbolos que debían estar en el cuadro. “

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

La directora de arte de Sub Terra, comenta la importancia que fue para ella la literatura, donde podía tomar información tanto de literatura de ficción de la época, como crónicas de personas que vivieron en el periodo y dejaron registro para la posteridad del país.

“Leer el libro “Recuerdos del pasado” de Vicente Pérez Rosales, que describe todo lo que pasa en Chile, lo que él vive, como crónicas de la gente que iba escribiendo lo que iba viviendo, en tiempos en que la fotografía era incipiente. Novelas de la misma época, como “Martin Rivas”, ahí empiezas a entender como es la característica propia del ser humano en esa época, como se tratan, las costumbres, cosas que han cambiado muchísimo.”

*(Astudillo, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022)*

Otro método de investigación histórica y quizá el más importante, es el de los testimonios. Este consiste en entrevistar a gente que vivió la época, extrayendo de primera fuente como se vivía en aquel entonces.

Para la película *Sub Terra*, Astudillo menciona que ir al pueblo donde grabarían, conocer el lugar y conversar con su gente, era un elemento que funcionaba muy bien para revivir la historia de una sociedad tan específica como la de un pueblo.

“Conversar con la gente sirve mucho, quizá a tantos años de distancia no puedes hablar con la gente de la época, pero siempre está el abuelito que cuenta las cosas de sus papás o abuelos y se acuerda muy bien. Las historias del pueblo que siempre quedan en la memoria de todos y el boca a boca.”

*(Astudillo, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022)*

Bazaes, por su parte, también recalca la importancia de este método.

“Hay que usar la herramienta de la entrevista. Puedes encontrar a un abuelo o una abuela, que te describirá desde su punto de vista, lo que vivió hace 40 o 70 años. Por darte algunos ejemplos, si tu historia lo amerita, deberías intentar llegar al antiguo rector, administrativo o alumno de la universidad donde se produjeron esos cambios que describe el guión. Vas a poder pedirle datos, documentos, fotografías personales que podrás escanear y reproducir. Así se trabajó sobre todo

en la serie Los 80 y otras películas cercanas a la década, como departamento de arte, entrevistamos año a año a muchas personas. Por ejemplo, hablar con un testigo presencial en el estadio nacional el año que el Papa visitó y revolvió al país; y ese otro que debió huir de la represión callejera. Así mismo para conocer los procedimientos y la atmósfera un día de trabajo en la Vicaria de la Solidaridad; o conseguir algún contacto para charlar con algún jubilado de la Fach y poder recrear los protocolos de la formación de un piloto, el día a día de la escuela de carabineros, o el público que visitó alguna vez la carpa de Violeta Parra.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

A grandes rasgos, podemos comprender la importancia y el gran trabajo que es la etapa de investigación de una época, la cual, a pesar de enfocarnos en la recreación histórica, es importante en cualquier tipo de película, pero para este tipo de films, conlleva una responsabilidad mayor ya que es una investigación que consiste en volver hacia atrás, lo que puede ser más difícil que averiguar sobre universos presentes.

Una vez estudiada toda la época, explica Bazaes, ya tienes la base y el contexto de tu proyecto, donde se instala la historia como país, como sociedad, como cultura, pero luego viene una investigación más acotada que tiene que ver con el mundo específico en el cual se desenvuelve tu historia. Para este proceso, todos los métodos

anteriores son correctos, sin embargo, el del testimonio y entrevista, puede ser más directo y enfocado a lo específico que necesitas para el proyecto.

Durante esta etapa, ya está pensando en la siguiente, que consiste en la propuesta artística propia del proyecto y del director de arte. Los tres directores coinciden en que, en esta etapa, se empieza a inventar una visualidad y comienza el proceso creativo. Como menciona Verónica Astudillo:

“Va fluyendo el diálogo entre lo real de la época y con lo creativo de la propuesta misma. Tienes que observar e investigar, acopiar un cerro de información, que luego tienes que ir separando, donde se queda lo más importante y lo más relevante, para mí.”

*(Astudillo, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022)*

## **II. LA PROPUESTA CREATIVA**

*“Estás nutrido de información, ahora hay que tomar decisiones”.*

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

Antes de explicar los métodos y acciones específicas que se llevan a cabo en esta etapa, es importante comenzar explicando la parte teórica y filosófica que envuelve este proceso, donde el director de arte Rodrigo Bazaes, se encargó de determinar este

lado del trabajo de recreación histórica que puede ser considerado como la base primordial de la creación de una propuesta original y propia.

“El director de Arte tendrá por tarea hacer una síntesis con todo lo que se haya podido reunir; en esta tarea y proceso es que comienzas a tener un rol autoral. Esto quiere decir que asumes la responsabilidad de tomar determinadas decisiones artísticas, que dependiendo de la naturaleza del proyecto serán más libres o más mediadas por las condiciones de la producción. En un plano más refinado, hablar de autoría, implicará una mirada subjetiva y poner en dialogo estética y ética. Como se debe que discernir, descartar, omitir o poner en relevancia una cosa por otra, llevará implícita tu mirada. ¿Qué vas a recrear de esa realidad? ¿Qué pienso y qué saben los otros acerca de esta? ¿La validamos, o invitaremos al conflicto de contemplarla o juzgarla...? Etc. etc.

Al descartar o seleccionar vas a tener que elegir tu mirada propia, que se debatirá entre tus preferencias, relativas al propósito de la ficción que recreas, y a la ética que haga que convivan tu propuesta, la obra total y la mirada del espectador. Si intentas que todo sea objetivo, algo que me parece imposible, seguramente tardarás el doble; tarde o temprano, saldrás agotado, frustrado o derrotado antes de conseguir una obra dramática y expresivamente artística. A través de esta óptica personal es que puedes tomar decisiones. La confianza en esta idea, será

más placentera cuanto más informado estés, es decir, cuanto más maciza haya sido tu investigación y preparación. Según mi parecer, esto se notará en el resultado.

Una de las cosas más interesantes que pude dilucidar al recorrer los proyectos en los que he estado, fue que todas las ciudades han intentado convertirse en la metáfora del contexto histórico; ese ha sido casi siempre el núcleo del desafío, y la base de mi trabajo. La manera de retratar la ciudad, busca tendrá que dar una interpretación metafórica de cómo estaba el país; o como luce, en el caso de las diseños y recreaciones para contar historias contemporáneas. Siempre debes pensar en cómo quieres que el espectador, reciba, sienta, intérprete y juzgue ese contexto.

Una de las claves es preguntarse cuál sería la ciudad dramáticamente más expresiva para tu ficción; qué arquitectura, **por qué calles van a transitar los personajes**, por ej. En tu elección, estás proponiendo una visión de ciudad y de país. Y esto hay implícitas muchas ideas, por ejemplo, acerca de las clases sociales, la segregación, las élites, la política, la cultura o la interacción de varias.

La mirada personal es parte intrínseca del método para aportar a la recreación: Es muy importante aceptar que siempre estará presente la

subjetividad de quien o quienes participarán en la interpretación de la época.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

Lo mencionado anteriormente, puede ser relacionado con lo visto en el marco teórico, donde Tashiro indica que “el pasado puede volver a la vida, solo cuando la investigación está acompañada de una visión creativa que reconoce las diferencias entre el pasado y el presente”. Bazaes también distingue la importancia de tomar la información investigada y convertirla en algo dramático y propio de una obra cinematográfica, mencionando que toda la recolección de datos y elementos de la época, se asimilan al material “arqueológico” de un museo, pero que eso llevado frente a la cámara, no necesariamente tiene el resultado más atractivo o artístico.

“La dramaticidad de las cosas se refiere a que tus elementos, significantes y significados, adquieren valor si consiguen integrarse a la representación, y conseguir una función estética, expresiva y/o comunicacional determinada. Con esta escena buscamos decir esto, el guión está buscando decir aquello, con el vestuario de los personajes queremos contar esto otro. (...) La recreación histórica no es mejor porque es fiel a la época, si no por sus logros dramáticos y expresivos, siempre resultado del punto de vista de la obra.

Después de un par de décadas de trabajo recreando el pasado en la ficción audiovisual, puedo confesar que yo era más apegado a la

exactitud histórica que ahora. Y esto tiene relación con haber conseguido una mayor confianza en la mirada personal. La pregunta debería ser, qué deseo o puedo aportar a esta historia, como diseñador o como director. Hoy en día trabajo, esto es muy importante, sin traicionar la verosimilitud, pero con la libertad de tomar decisiones muchas veces radicales respecto del referente real, y misteriosamente tienes como resultado que te conectas con el espectador presente de forma mucho más elocuente que si hubieses calcado la antigua realidad.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

De la mano de esto, Bazaes comenta cómo el propósito narrativo de cada proyecto también puede diferir en base a lo que este busca, pero finalmente es importante tenerlo definido para así no caer en una representación vacía y con una carencia de sentido.

“Hay recreaciones correctas, pero sin ningún punto de vista. Y otras donde lo que atrae y conmueve es su rigor histórico, exactamente fidedigno a su referente, presentando un universo demasiado particular y poco conocido. Para mí, estos últimos casos son esos donde la realidad supera la ficción, y el arte tiene el desafío de no quedar al debe.

Es bueno descubrir y definir a tiempo cual es la naturaleza del producto, qué se espera del resultado. A veces es simplemente un producto

comercial y nadie duda de eso; a veces, estamos frente a un guión tan fiel a la historia que no se puede no estar a la altura; hay otras recreaciones con propósitos de educar, divertir, parodiar... y otras donde se busca idealizar la realidad, por ejemplo, para darle una función reparatoria, etc. y etc.

En el presente, yo diría que lo fundamental para mí, es que las películas o las series de época tengan vuelo artístico, y si este se apoyó sobre una maciza investigación, mejor aún. De lo contrario, te puedes quedar atrapado en la misión del arqueólogo, sin sacar nunca el pie del museo o de tu escritorio.

(...) debemos recordar que el lenguaje cinematográfico es el resultado de la interacción de diversas disciplinas y lenguajes.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

Luego de tener en cuenta estos factores propios de la dramaticidad y de la visión del proyecto como tal, es momento de comenzar la propuesta creativa.

Verónica Astudillo comenta que su metodología comienza con ver cuáles son los espacios, desglosándolos, para así ver los requerimientos de cada locación por escena. Su estrategia, es dibujar bocetos de los sets que se van a trabajar, de la mano de un arquitecto que sería el escenógrafo encargado de construir los planos, ver las elevaciones y el trabajo más ligado a la construcción de estos espacios.

En cuanto a la propuesta de las áreas como el vestuario y la ambientación, la directora de arte de “*Sub Terra*” menciona la importancia de los detalles ligados a la coherencia de cada época.

“Debido a la época, había detalles con los cuales se debía tener cuidado, por ejemplo, los vestuarios, las costuras debían verse a mano, no de máquina. Lo mismo con las telas, debían ser de seda, de algodón, de lino, no acrílicas. Las ventanas, por ejemplo, los cortes de las maderas, debían verse cortadas a mano, con serrucho o hacha, no con motosierra.

El vestuario. Un personaje de clase alta no usaba la misma ropa desde la mañana a la noche, se cambiaba de atuendos, para la mañana, luego de almorzar, luego para salir a pasear, o andar en caballo.”

*(Astudillo, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022)*

Para la decisión de la paleta de colores, esta también va ligada a la recolección de material visual en la etapa de investigación. Astudillo cuenta que el proceso de una elección de colores, estaba ligado a las pinturas de la época, al tener poco o nada de material visual real y de color de un tiempo tan atrás como lo es el siglo XIX.

“En cuanto a la paleta de colores, al ser las fotografías en blanco y negro, o sepia, las fuentes de información de donde provenían los

colores, fueron de las pinturas. Ahí se fueron definiendo los colores, con los que se vestía la gente, los espacios. Para la clase alta, se veían colores más encendidos, brillantes. El azul, por ejemplo, demostraba dinero y elegancia, ya que el color era un pigmento difícil de obtener. Para el pueblo, denotaban más los colores tierra, los grises, los negros...”

*(Astudillo, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022)*

Bazaes comenta lo mismo, desde su trabajo recreando la época de los años 70.

“Como todo estaba en blanco y negro, hubo que interpretar la escala de grises. Eso fue bueno, porque me ayudó a pensar y reducir la paleta de color; esto aportó un orden visual a una época que, por el contrario, era muy colorida. Pero, íbamos tras un drama. Por esos años, seguía muy presente la tendencia estilística de conseguir la evocación histórica, mediante una paleta reducida de color, y ese fue también uno de los recursos del arte para Machuca en lo cromático. (Hoy en día sentimos más libertad simbólica o simplemente expresiva con el trabajo del color; en eso ha aportado sin detenerse la televisión y las series comerciales). No quiero dejar de mencionar que el registro documental de “La batalla de Chile” y varios cortometrajes de la Universidad de Chile de la época, aportaron las imágenes vivas, aunque también en blanco y negro.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

En cuanto a las decisiones creativas, Bazaes habla sobre el proceso de escoger que es lo que sirve y que es lo que no, para una propuesta de época.

“Un trabajo exhaustivo, debe atravesar un proceso de preparación e investigación, la organización de sentido dramático de tus materiales y significantes, con la vocación de lograr un proceso de comunicación entre la obra y el espectador, y el vuelo que le permita conseguir su valoración autoral. Estas son algunas razones suficientes por la que a veces habrá que exacerbar algunos datos o elementos de la etapa de investigación, la acción de omitir algunos de manera consciente, y dar relevancia a otros, para profundizar en lo artístico.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

De la mano de esto, es relevante hablar de un fenómeno que ocurre en la recreación histórica que los tres directores mencionaron en algún momento, que es las llamadas “licencias cinematográficas”, lo que consiste en como al momento de velar por la dramaticidad narrativa de una historia, las exactitudes verosímiles de ciertos elementos con respecto a su coherencia en la época mencionada, son dejadas de lado. Verónica Astudillo comenta las conversaciones que hubo con respecto a esto con el director de “*Sub Terra*”, Marcelo Ferrari.

“En cuanto a las licencias que nos podíamos dar, Ferrari decía “esto no es un documental”, por lo tanto, había ciertas cosas que no eran exactamente coherentes a la realidad, pero son licencias que te puedes tomar al momento de crear una ficción. Es una película ambientada en este referente, no es una representación textual de la historia”.

*(Astudillo, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022)*

En base a este fenómeno, Astudillo cuenta como, por ejemplo, los personajes reales de la historia en la que se basaba la película, no vivieron en los mismos años con las edades que se muestra el film, pero por fines de este, se decidió mostrarlos de tal manera. Como menciona Judy Becker en el marco teórico, en base al impacto que se busca tener en la audiencia, hay veces que se toman estas libertades de moldear la realidad y adecuarla, con el fin de velar por el proyecto. Esto también lo podemos relacionar a las decisiones que cuenta Fiona Crombie que se tomaron en la propuesta de *“The Favourite”*, donde incluyeron elementos notablemente fuera de la época de la historia, como una torta de cumpleaños y una silla de ruedas, justificándolo con intención propia del film de ser una época antigua pero irreverentemente atemporal.

Un importante factor que afecta a la creación de una propuesta, comenta la directora de arte Julia Moreau, es el del acotado presupuesto con el que se enfrentan los realizadores chilenos en la industria nacional. Ella menciona, esto te limita de manera importante al momento de crear y proponer la visualidad de un proyecto.

“Por lo general el cine chileno, se hace gracias a los fondos audiovisuales y hay un dinero muy reducido. (...) Aquí empieza a mezclarse la creatividad, con el dinero que tienes para producir. Uno puede ser muy creativo, pero si no tienes el dinero, no se puede. Ahí hay que hacer un paralelo entre creación y dinero. Hay que ser doblemente creativo. (...) A mí en lo personal, me encantan los desafíos, y me encanta ser doblemente creativa. Además, es la realidad que tenemos. Hay que hacer maravillas con muy poca plata.”

*(Moreau, comunicación personal, 28 de noviembre de 2022)*

Podemos notar que esto es un problema que muchos profesionales del rubro reconocen, como lo menciona el director de arte, Carlos Garrido, en el marco teórico, donde indica que la única forma de salir adelante, es optimizando los recursos. Esto nos da pie a la siguiente etapa de la realización de una película de época, que es la llamada producción de una propuesta.

### **III. LA PRODUCCIÓN DE UNA IDEA**

Si bien, todo el proceso posterior al rodaje, es llamado “pre producción”, la producción en sí, se refiere a la acción gestionar y llevar a cabo o a la realidad, lo que hasta ahora había sido, por decir de alguna manera, una propuesta imaginaria. Esto también puede abarcar el rodaje del proyecto.

Para esta etapa, los entrevistados nos conversaron tanto de cómo funciona la dinámica de producción en el equipo, como de los métodos y técnicas relevantes a la producción de una propuesta histórica, así como también la importancia del tema económico dentro de la industria chilena al momento de enfrentarse a la producción de una propuesta artística.

Para comenzar explicando los procesos de la producción, es importante mencionar el cargo del llamado productor de arte. Este cumple la función de gestionar los presupuestos ligados directamente al departamento de arte, abarcando todas las áreas de este. Rodrigo Bazaes, quien ha trabajado en industrias de otros países, menciona que este cargo no se ve en otros modelos de industria latinoamericana, pero que es imprescindible para poder enfocarse únicamente en la dirección del departamento y la propuesta artística.

En cuanto al proceso de la creación del presupuesto, Rodrigo Bazaes comenta que un gran error que se sigue haciendo en las producciones de época, es contemplar la planificación de tiempos y presupuestos de igual manera a la de una película tradicional, mencionando que, sin duda, estos se duplican, al ser un trabajo más profundo, delicado y complejo. Sin embargo, menciona, gracias al espíritu de los cineastas nacionales, se logran de igual manera llevar a cabo las producciones en dichas condiciones, pero que es algo que se necesita luchar para cambiar.

Mencionado esto, él describe el proceso de planificación de un presupuesto, que, si bien es el mismo que se usa generalmente en la industria, es pertinente mencionarlo

desde el punto de vista de un director que toma en cuenta los distintos factores que afectan específicamente a una producción de época.

“Cada jefe de departamento hace un presupuesto, habiendo leído el guión y conversado con el director de arte sobre los objetivos de la propuesta de recreación histórica. Luego de esto suele haber una propuesta desde cada responsable de área. De ahí en adelante comienza cada uno a presupuestar, realización escenográfica, ambientación, vestuario, maquillaje, peluquería, utilería, diseño gráfico, efectos especiales, etc.

El director de arte, suele diseñar con la ayuda de dibujantes técnicos para poder expresar una propuesta espacial concreta y dialogar con el o los realizadores escenográficos; única manera de presupuestar el proyecto constructivo. La productora de arte va a supervisar todos estos procesos internos, definir límites presupuestarios reales y ayudar a definir los integrantes necesarios por cada área.

Una vez que se cuenta con una planificación de filmación, se pueden establecer los días que se necesitan para montar, desmontar, y la logística correspondiente. En fin, muchos factores relacionados con la cantidad de días que se requiere arrendar una locación, un taller de construcción o el estudio para comenzar el montaje.

Se conversa con el escenógrafo, las dimensiones de los sets, con relación a las propuestas de fotografía.

Cuando vas yendo con las ideas en una dirección que puede ser muy costosa, debes volver donde el productor y el director y comenzar a simplificar o descartar ideas. En definitiva, buscar soluciones para ajustarse al presupuesto, o solicitar nuevos recursos para algo que consideras imprescindible para el proyecto.

El presupuesto final, es comparado con el presupuesto base que se había propuesto. Este proceso concluye con una conversación final de cómo se ajusta el presupuesto”.

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

Ahora, para comenzar a hablar sobre los procesos, métodos y recursos para producir, Bazaes se refiere específicamente a la ambigüedad de esta etapa, mencionando que no existe un método único para la dirección de arte y la recreación de época, sino más bien que este debe ser diseñado según la naturaleza y características del proyecto. Menciona, que, según esto, se va a definir la duración del proyecto, las etapas que requiere, el equipo que se irá integrando y los procedimientos y técnicas más adecuadas para ir materializando el proyecto desde lo conceptual a su producción.

Teniendo esto en cuenta, a continuación, revisaremos las técnicas que los entrevistados mencionaron que a ellos les funciona pertinente para estos procesos. Los

tres directores coinciden con varias maneras de hacerlo, siendo principalmente, el de la búsqueda de objetos en ferias persas y en anticuarios, sin embargo, al ser estos, objetos sumamente específicos, que, además, podían no estar en un estado tan prolijo como lo pudo haber estado en la época que se muestra, o quizá solo hay una pieza y se necesita más de una, un método que se suele usar es la reproducción del objeto, mediante un artesano que pueda confeccionarlo. Obviamente, este método aumenta el costo de producción, pero los directores concuerdan con que es necesario para la verosimilitud de la película.

En cuanto al vestuario, los tres directores nuevamente llegan a la misma conclusión, donde se refieren a que hoy aún se pueden conseguir en ferias y tiendas de ropa de segunda mano, ropa antigua que prevalece desde entonces, refiriéndose a las épocas aproximadas de entre los años 50 en adelante, no obstante, la ropa de los años anteriores a ese, tiende a ser más difícil de adquirir. Para esto, Verónica Astudillo menciona, que es imprescindible confeccionar los trajes, ya que hoy es muy difícil encontrar vestuario de estilo victoriano propio del siglo XIX, como lo es su caso en “*Sub Terra*”. Bazaes coincide con este ítem, mencionando que un método, que se usa en producciones más grandes, es adquirir este tipo de vestuario desde otros países, así como Argentina, o directamente desde Europa, lo que, sin duda, sube el presupuesto. El trabajo de las telas también es un elemento que no debe pasar por alto en una producción de época, ya que estas son distintas a las que se usan en el presente y detalles tan mínimos como esos, deben ser tomados en cuenta para la verosimilitud de una recreación histórica.

Para la ambientación, así como el mobiliario, las decoraciones y diseños de un set, Astudillo comenta que para “*Sub Terra*”, recibieron ayuda de museos, tomando en cuenta la antigua arquitectura de esa producción. Sin embargo, en general, todos concuerdan que, para este tipo de objetos, los anticuarios, los rental y las ferias son nuevamente una buena opción para encontrar muebles y elementos antiguos para decorar un set.

Julia Moreau, menciona el dato de una institución benéfica ubicada en Pudahuel, llamada “Los Traperos de Emaus”, donde recolectan, recuperan y reciclan objetos en desuso, para restaurarlos en sus talleres y ser devueltos a la vida útil a precios asequibles para todo quien lo necesite. En este lugar, menciona la directora de arte, uno puede encontrar una gran variedad de objetos a muy buenos precios, de tal manera de ahorrar en rentals objetos similares donde se arrienda por día, lo que sube notoriamente el costo de la producción.

Para concluir, podemos notar que a pesar de la dificultad económica que se ha convertido en la realidad de la industria cinematográfica, el espíritu y la pasión de los cineastas en nuestro país, logran sopesar los factores que podrían terminar con un proyecto, convirtiéndolos en herramientas de aliento y fuerza para poder llevar a cabo las historias que se quieren realizar.

#### **IV. RODAJE Y POST PRODUCCIÓN**

Luego del extenso trabajo que todo un equipo ha logrado desde que comenzó la idea de contar una historia, finalmente llega el momento de poner frente a la cámara todo lo que se ha preparado por meses o incluso años. Puntualmente para el equipo de arte, como hemos revisado anteriormente, luego de una larga investigación y un duro proceso de pre producción, donde se ha conseguido, confeccionado y preparado todo lo que consta a la visualidad del film, finalmente es momento de grabar la historia que tanto ha esperado ser filmada.

Para la etapa del rodaje, no hay un proceso propio para lo que son las producciones históricas, ya que es una dinámica universal, y al ya haber tenido todo el trabajo previo de investigación, este es el momento en el que solamente se debe poner en práctica todo lo preparado. De todas formas, los directores nombran ciertos elementos, que si bien, aplican para cualquier producción, no está demás mencionar.

Para Julia Moreau, es algo primordial durante toda una producción, y algo que luego se traduce directamente a la dinámica del rodaje, tener un muy buen equipo. La directora menciona que al pasar tanto tiempo con el grupo humano con el que se trabaja la propuesta que todos tienen en mente, la buena dinámica es importante para poder sobrepasar de la mejor manera los posibles inconvenientes, propios de cualquier dinámica entre pares.

“Es intenso estar con un grupo humano tanto rato, y todos somos súper distintos, entonces es importante mantener la buena onda. Si a ti te gusta el arte es para pasarlo bien. La vida no tiene sentido si no eres feliz

haciendo lo que te dedicas. Yo estoy enamorada de la dirección de arte.”

*(Moreau, comunicación personal, 28 de noviembre de 2022)*

La directora menciona también la importancia de mantener una buena relación no solo con el departamento de arte, sino también específicamente con el director de fotografía, mencionando que el trabajo de ambos departamentos, es sumamente complementario. La fotografía debe retratar de la mejor manera lo que el equipo de arte ha puesto frente al lente, donde el equipo de arte ha escogido los mejores colores, elementos y texturas, para que la fotografía pueda registrar una composición digna de una buena pieza visual.

Un elemento específico de mencionar en cuanto a los rodajes de época, menciona Verónica Astudillo, es la importancia de los detalles que hay que intervenir en orden de mantener la coherencia y verosimilitud de la época retratada. Por ejemplo, en “*Sub Terra*”, cuenta que, al llegar a las locaciones, se debía tapar enchufes, cables si es que habían, raspar y envejecer superficies, etc. Si bien, este trabajo se lleva a cabo en la pre producción, en conjunto con los escenógrafos, son elementos que podrían pasar por alto en dicha etapa, y deben ser solucionados en la misma instancia de rodaje.

De pie a lo anterior mencionado, es prudente mencionar de manera no profunda, ya que este tema por sí solo, es complejo y abarca muchos elementos, lo que es el trabajo de post producción y su ayuda a la recreación histórica. Rodrigo Bazaes nos cuenta que hay un sinfín de técnica para solucionar en post producción situaciones

propias de una película de época (que no está demás mencionar, se puede utilizar en cualquier tipo de producción), sin embargo, él nos cuenta algunos ejemplos que ha vivido el en proyectos históricos.

El trabajo de post producción digital más básico que se suele hacer, es el de borrar elementos modernos propios de nuestra época, tales como cables, paraderos, carteles, etc. Bazaes menciona que, como primera instancia, siempre se deben solucionar estas cosas frente a cámara, ya que trabajarlos desde la post producción es costoso, sin embargo, cuando son elementos que, por seguridad, altura, u otros factores complejos, no se pueden disfrazar en el momento, se deben derivar a post producción.

“A modo de ejemplo, puedes diseñar una calle que nunca será realizada como set pero que será modelada en la post producción. En esto caso la escena es grabada en estudio chroma. O bien, si grabas en una locación real, podrías derivar a la etapa de postproducción el borrado de algunos elementos modernos, con ciertas restricciones y previsiones por supuesto. Esto se presupuesta antes y está absolutamente planificado por distintos equipos. Otro caso, es que podrías diseñar edificios para la perspectiva del encuadre, o carteles luminosos de gran formato, que luego de modelarlos digitalmente son insertados en el plano.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

El director de arte cuenta también una experiencia que vivió grabando “El Conde”, la última película de Pablo Larraín, donde hubo que crear todo un set con animación 3D en post producción.

“En el caso de un set exterior, muy imposible de construir de forma real, sirve de ejemplo “El Conde” Se grabó la escena de noche en una explanada al aire para aprovechar el suelo, las condiciones de luz y el cielo. Los edificios de fondo son composiciones digitales (Plaza de la concordia, París s.XVIII). Con este fin, el departamento de arte entregó los referentes y planos. Lo ideal es que el director de arte o Production Designer haya realizado los diseños o dejado las referencias catalogadas para solventar esta etapa.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

Para concluir con esta etapa, Bazaes habla sobre la relevancia que es poder mantener la ciudad limpia de modernidad, pensando en lo importante que es el patrimonio histórico de un país.

“En Chile cada vez es más difícil grabar historias de época, usando de base la realidad. Nuestras ciudades crecen de forma desorganizada, y los paisajes son cada vez más intervenidos, hasta los árboles. Es algo inevitable, pero tampoco existe demasiada consciencia y preocupación. En otros países existen normas urbanísticas sensibles y eficientes, que consiguen proteger los patrimonios naturales y

urbanos; incluso, teniendo en cuenta, el valor y trascendencia de grabar películas.”

*(Bazaes, comunicación personal, 05 de diciembre de 2022)*

Luego de haber pasado por cada etapa de una película, observando los requerimientos propios de un proyecto histórico, podemos concluir que la cantidad y precisión del trabajo que se lleva en este tipo de producciones, es altamente complejo, delicado y se debe poner atención y considerar todos sus requerimientos al momento de planificarlo, para así poder recrear de la manera más fiel, lo que fue alguna vez nuestro país.

## CONCLUSIONES

Para abrir el análisis de nuestro resultado en base a las tres entrevistas realizadas, es necesario volver a nuestra hipótesis y observar si se ha cumplido. En esta, especulábamos, que si leíamos textos que nos acercaran a la producción de propuestas históricas, así como también estudiar casos similares en industrias más grandes, tendríamos un conocimiento base mayor, donde luego, con ese entendimiento, en conjunto al de entrevistar a algunos exponentes de la dirección de arte, podríamos comprender mejor como se articulan las propuestas de arte de época en Chile.

Dicho esto, creemos que efectivamente se ha cumplido la hipótesis, ya que nos encontramos con una fuente de información mayor a la que teníamos antes de realizar las entrevistas, sobre cada proceso que hay en las etapas de investigación, producción, la creación de una propuesta. Incluso, ampliamos nuestro conocimiento sobre otras aristas que no habíamos planteado en un principio, como lo son los elementos teóricos de la recreación histórica, y el proceso de post producción que comentó uno de los entrevistados. Sin embargo, quizás una limitación presente en esta investigación, fue la de no entrevistar a más directores de arte, que los tres que nos ayudaron en nuestra tesina, ya que así, podríamos haber recopilado más puntos de vista de este tipo de producciones, comparar las distintas maneras de llevar a cabo cada etapa y ampliar el campo conceptual.

Revisando la metodología que planeamos para este trabajo, se puede observar que esta fue organizada de manera acertada y pudimos abarcar todo lo que necesitábamos para responder nuestra pregunta de investigación. Las entrevistas fueron una buena manera de poder reunir la información necesaria para entender cómo se realiza una propuesta de arte de época, teniendo en cuenta la falta de documentación sobre este tema tanto a nivel país, como internacional, lo que nos vuelve al problema inicial que localizamos al momento de pensar esta tesina; no hay gran información sobre la recreación histórica en el cine chileno. Es por eso que creemos, nuestra tesina es un pequeño aporte para ese gran vacío con el que nos encontramos y pueda ayudar a realizadores, directores de arte y estudiantes a llevar adelante una propuesta histórica sea cual sea su proyecto.

Descubrimos, también, la importancia de la etapa de investigación en este proceso. Es la base de todo el trabajo que sigue a una película de época, por lo que se debe llevar a cabo desde todas las aristas posibles, así como los testimonios, la recopilación periodística, visual, literaria, artística, entre otras que se mencionaron. Si bien intuimos que esta etapa era primordial, al conocer todos los métodos que se usan para realizar esta investigación, se pudo constatar que es más importante de lo que especulábamos.

Para concluir, revisando la pregunta de investigación inicial a este proceso, en la que queríamos saber **cuáles eran las formas de llevar a cabo una propuesta de arte de época en la industria cinematográfica chilena**, podemos responderla de la siguiente manera; **con creatividad y persistencia**. Gracias a los límites que existen en

la industria cinematográfica chilena, los realizadores y directores de arte, se han visto en la obligación, en base a la gran vocación de estos, de abordar este tipo de propuestas históricas teniendo claridad de su dificultad, lo que los lleva a optimizar de la manera más creativa, los recursos que tienen a mano, donde la falta de estos, no significa no poder hacer algo, sino más bien lo contrario, significa buscar la manera de lograr lo que se quiere lograr, de las maneras más ingeniosas posibles. Esto genera una aptitud propia del cineasta chileno, que quizá en los profesionales de las grandes industrias, no está totalmente desarrollada, o tal vez, no de la misma manera que se desarrolla en Chile, que son, volviendo nuevamente al inicio de la respuesta a nuestra pregunta; la creatividad y la persistencia.

De esta misma manera, encontramos que, para una futura investigación o trabajo, se podría realizar una compilación que hable únicamente y a detalle sobre la etapa de investigación, incluyendo aristas más metodológicas y teóricas sobre el trabajo periodístico que se debe llevar a cabo en una investigación de este calibre.

Terminamos esta tesina con el sentimiento de haber podido abordar todo lo que queríamos recuperar sobre el proceso a investigar, y esperamos este documento pueda ser una ayuda para todo aquel realizador o director de arte que quiera emprender el camino de aprender todo lo que se debe saber sobre una época pasada, tanto en nuestro país, como en cualquier lugar.

## BIBLIOGRAFÍA

Abarca, C., & Tapia, G. (2022). *Vestir Para Contar: Diseño de vestuario en la ficción audiovisual chilena*. Alejandra Salinas.

Aichele Paschen, F. (2011). *Dirección de arte en el cine histórico chileno — Análisis y crítica del arte en la construcción de época en tres películas chilenas*. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/101532>

Biblioteca Nacional de Chile. El Cine Chileno (1910-1950). Memoria Chilena. Disponible en <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3375.html>.

Blum, L. (2013). *Artifice And Craft: Interview With «american Hustle» Production Designer Judy Becker*. thaloConnect.

Booth, H. (2013). *Set designer Eve Stewart: «Get me nine tons of Scottish seaweed!»* the Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2013/feb/03/set-designer-eve-stewart>

Brown, E. Q. (2019, 11 noviembre). *Inside the Sets of The King, Starring Timothée Chalamet*. Architectural Digest. <https://www.architecturaldigest.com/story/timothee-chalamet-the-king-set-design-interview-fiona-crombie>

Ciesielski, N. (2018). *Fiona Crombie: Invention in Production Design*. FilmInk.

<https://www.filmink.com.au/fiona-crombie-invention-production-design/>

Ellwood, G. (2019, 19 febrero). *Fiona Crombie On Being A Shapeshifter & Building*

*A 'Favourite' World [Interview]*. The Playlist. <https://theplaylist.net/fiona-crumble-the-favourite-production-design-20190219/>

Filmdoctor.co.uk (2017). *'Battle of the Sexes' Production Designer – Judy Becker –*

*In Conversation*. Film Doctor. <http://filmdoctor.co.uk/2017/12/07/battle-of-the-sexes-production-designer-judy-becker-in-conversation/>

Friedtanzer, A. (2021). *Interview: Production Designer Judy Becker on Designing a*

*Period Psychiatric Hospital and More in 'Ratched'*. Awards Radar.

<https://awardsradar.com/2021/06/16/interview-production-designer-judy-becker-on-designing-a-period-psychiatric-hospital-and-more-in-ratched/>

González, R. (2019). *Juan de Dios Larrain: «El cine chileno requiere de ayuda en*

*todos los niveles*». La Tercera.

<https://www.latercera.com/culto/2019/07/09/juan-larrain-cine-chileno-ayuda/>

Grobar, M. (2017, 17 agosto). *'Feud' Production Designer On Artistic License*

*Taken With Exhaustively Researched Period Production*. Deadline.com.

<https://deadline.com/2017/08/feud-judy-becker-ryan-murphy-emmys-interview-1202141301/>

Grobar, M. (2017). *'Feud' Production Designer On Artistic License Taken With Exhaustively Researched Period Production*. Deadline.com.

<https://deadline.com/2017/08/feud-judy-becker-ryan-murphy-emmys-interview-1202141301/>

Jezebel, M. (2015, 27 noviembre). *Veteran Production Designer Eve Stewart On The Danish Girl & Women in Film: An Interview*. Jezebel.

<https://jezebel.com/veteran-production-designer-eve-stewart-on-the-danish-g-1744812298>

Kelly-Hopfenblatt, A., & Peirano Olate, M. P. (2021). *Entre el éxodo y la invasión. La experiencia de Chilefilms en la mirada de la prensa chilena y argentina*. Encuentros Latinoamericanos.

LoBrutto, V. (2002, May 1). *The Filmmaker's Guide to Production Design* (1st ed.). Allworth.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Gobierno de Chile (2022)

Fondos de Cultura. Disponible en

<https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondo-audiovisual/lineas-de-concurso/>.

*Pablo Larraín: poniendo a bailar a Tony Manero*. (2009). Premiere.

<https://www.cinepremiere.com.mx/pablo-larrain-poniendo-a-bailar-a-tony-manero.html>

Peirano, M. P. Gobantes, C. (15 abril, 2014) *Chilefilms: El proyecto cinematográfico industrial chileno en la década de 1940*. Cine Chile.

<https://cinechile.cl/chilefilms-el-proyecto-cinematografico-industrial-chileno-en-la-decada-de-1940/>

Salinas, C., Stange, H., & Santa Cruz A., E. (2017). *Apuntes para la discusión de la relación cine-historia en la cinematografía chilena de ficción*. Revista Austral De Ciencias Sociales.

Tangcay, J. (2019, 7 noviembre). *'The King' Production Designer Fiona Crombie on How She Recreated 15th Century England*. Variety.

<https://variety.com/2019/artisans/awards/fiona-crombie-the-king-timothee-chalamet-1203397258/>

Tashiro, C. S. (Charles Shiro), 1957- *Pretty pictures : production design and the history film* / by C. S. Tashiro. —1st ed. p. cm. Revision of thesis (Ph.D.)—University of Southern California. Filmography: p. Includes bibliographical references and index. ISBN 978-0-292-78150-4

---