# cuadernos de CINE COLOMBIANO



# cine colombiano

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

#### ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D. C. CINEMATECA DE BOGOTÁ

ALCALDESA MAYOR DE BOGOTÁ D. C. GERENTE DE ARTES AUDIOVISUALES

Catalina Valencia Tobón

Claudia López Hernández Ricardo Cantor Bossa

Angélica Claviio Ortiz LÍDER MISIONAL

Catalina Posada Pacheco RECREACIÓN Y DEPORTE COORDINADORA EDITORIAL

#### INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES (IDARTES)

Mauricio Galeano Vargas DIRECTOR GENERAL

Maira Ximena Salamanca Rocha SUBDIRECTORA DE LAS ARTES

> Levla Castillo Ballén SUBDIRECTORA DE FORMACIÓN ARTÍSTICA

Hanna Paola Cuenca Hernández SUBDIRECTORA DE EQUIPAMIENTOS CULTURALES

Liliana Morales Ortiz SUBDIRECTORA ADMINISTRATIVA Y FINANCIERA

#### Con el apoyo del MINISTERIO DE CULTURA

Juan David Correa Ulloa MINISTRO DE CULTURA

Jorge Ignacio Zorro Sánchez VICEMINISTRA DE LA CREATIVIDAD Y LA ECONOMÍA NARANJA

Diana Díaz Soto DIRECTOR DE AUDIOVISUALES, CINE Y MEDIOS INTERACTIVOS

Marina Arango Valencia y Buenaventura COORDINADORA DE PATRIMONIO AUDIOVISUAL COLOMBIANO

#### DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE ▶

Angélica Perea EDITORA INVITADA

Pedro Adrián Zuluaga ASESORÍA EDITORIAL

María Fernanda Arias Catalina Posada Pacheco Ricardo Cantor Bossa Angélica Claviio Ortiz COMITÉ EDITORIAL

Catalina Posada Pacheco COORDINACIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

Catalina Posada Pacheco revisión editorial

Neftalí Vanegas Menguán DISEÑO GRÁFICO Y DIAGRAMACIÓN

Ginett Alarcón CORRECCIÓN DE ESTILO

Aleiandra Castellanos Meneses TRADUCCIÓN DE TEXTOS

Panamericana Formas e Impresos S.A. IMPRESIÓN

ISSN 1692-6609

Cuadernos de cine colombiano - nueva época: diseño de producción y dirección de arte / Cinemateca de Bogotá – Gerencia de Artes Audiovisuales del IDARTES Bogotá : Cinemateca de Bogotá ; IDARTES, 2023

Con el apovo del Ministerio de Cultura

196 p.: fot.; 20 cm (ISSN 1692-6609; no. 33)

- 1. Dirección de arte
- Diseño de producción
- 3. Cine colombiano Películas cinematográficas 1980 2022
- 4. Cine colombiano Películas cinematográficas Proceso creativo
- 5. Géneros cinematográficos Animación
- 6. Narrativa cinematográfica
- 7. Realismo en el cine

El contenido de este libro es responsabilidad exclusiva de los autores y no representa necesariamente el pensamiento del Instituto Distrital de las Artes (Idartes), Publicación impresa y digital de distribución gratuita con fines educativos y culturales. Queda prohibida su reproducción total o parcial con o sin ánimo de lucro sin la debida autorización expresa para ello. Información adicional en: cinematecapublicaciones@idartes.gov.co

Descárguelos en internet en: https://idartesencasa.gov.co/cinemateca-debogota/colecciones-libros

#### **INSTITUTO DISTRITAL DE** LAS ARTES - IDARTES

Carrera 8 n.º 15-46 Bogotá, Colombia Conmutador: (571) 379 5750 www.idartes.gov.co

#### CINEMATECA DE BOGOTÁ

Carrera 3 n.° 19-10 Bogotá, Colombia Conmutador: (571) 379 5750, ext. 3400 - 3410 cinematecaenlaciudad@idartes.gov.co www.cinematecadebogota.gov.co Facebook: Cinemateca de Bogotá

**Twitter:** cinematecabta Instagram: cinematecabta

#### Fotografía de cubierta:

Páiaros de verano (Ciro Guerra, 2018), Cortesía: Cristina Gallego. Fotografía: Mateo Contreras

Fotografías de contracubierta: La estrategia del caracol (Sergio Cabrera, 1993), Del amor y otros demonios (Hilda Hidalgo, 2011), La tierra y la sombra (César Acevedo, 2015), **Los conductos** (Camilo Restrepo, 2021), Gloria (Daniela Briceño, Diego Felipe Cortés y Blanca Castellar, 2022).

Imagen de la tabla de contenido: El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2015)

#### Agradecimientos:

A la mesa de trabajo previa a la construcción de este Cuaderno: Jorge Navas, Jaime Luna, Anita Acosta, Cecilia Traslaviña, Diego Jiménez, Juanita Santa María, Marcela Gómez y Maria Fernanda Arias. A guienes participaron en la producción de esta edición: Cristina Gallego, Diana Bustamante, Camila Loboquerrero, Karen Lamassonne. Ricardo Dugue, Marcela Gómez, Oscar Ruiz Navia, William Vega, Juan David Bernal, Iván Gaona, Sergio Cabrera, Ana María Nieto, Rodrigo Guerrero, Diana Trujillo, Sara Millán, Juan Carlos Acevedo, Camilo Restrepo, Juan Andrés Arango, Andrés Barrientos, Pedro Adrián Zuluaga, Margarita Riveros.



Silueta a partir de la imagen de Karen Lamassone en set. Fotofija: Eduardo "La rata" Carvajal. Pura sangre (Luis Ospina.1982)



## Contenido

#### PRESENTACIÓN

Realidad y belleza Mauricio Galeano Vargas Ricardo Cantor Bossa

#### ► EDITORA INVITADA

Diseño de producción y dirección de arte Angélica Perea

#### ARTÍCULOS

- ➤ Historia y devenires del departamento de arte en el cine colombiano
   Margarita Riveros Pineda
  - Diseño de producción y dirección de arte para cine. Mi oficio desde adentro Juan Carlos Acevedo
- 70 ➤ Diseño de entornos verdaderos
  El papel del diseñador de producción en
  la creación de mundos
  Sara Millán
- Sobre los objetos en el cine colombiano reciente: sobrevolar la paradoja

  Juan David Cárdenas
- Yugo, Gloria y Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento.
   Tres formas de abordar la dirección de arte en la animación contemporánea colombiana
   Cecilia Traslaviña

#### **126** ► ÁLBUM COMENTADO

Marcela Gómez Ricardo Duque Andrés Barrientos

#### ENTREVISTAS

- Voces y experiencias de la dirección de arte y el diseño de producción en el cine colombiano Pedro Adrián Zuluaga
  - Perfiles de los autores

## Realidad y belleza

Mauricio Galeano Vargas Director General Instituto Distrital de las Artes - Idartes Ricardo Cantor Bossa Gerente de Artes Audiovisuales Cinemateca de Bogotá

#### ► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA

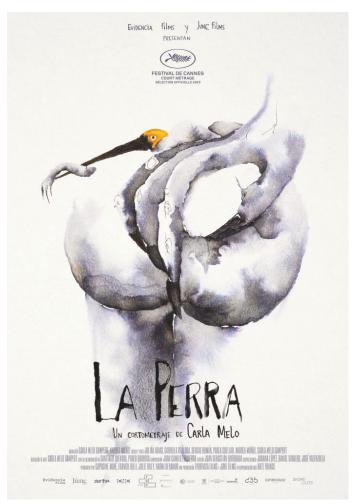


Continuando con lo que podríamos denominar una subserie de los Cuadernos de Cine Colombiano, dedicamos este número a uno de los oficios del quehacer audiovisual. Luego del sonido, el guion y el montaje, convocamos a un grupo de personas dedicadas a la dirección de arte o diseño de producción.

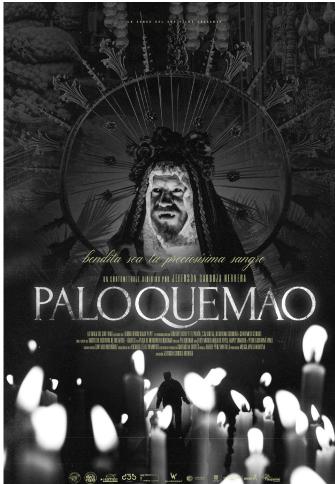
Director(a) de arte o diseñador(a) de producción han sido términos en evolución, su implementación en el país se ha dado especialmente y a partir del crecimiento como destino fílmico y de prestación de servicios audiovisuales para proyectos internacionales como efecto de los incentivos de la Ley 1556 de 2012. Fruto de la cualificación de equipos de trabajo y la especialización que trae consigo la industrialización de la producción de películas y series, los cargos dentro de un rodaje evolucionan y los departamentos de trabajo se jerarquizan con mayor profundidad.

Se tiene noticia de la dirección de arte, como departamento y oficio en el cine colombiano, a partir de la década de los años ochenta del siglo xx. A través de la voz y las reflexiones de nuestros articulistas conocemos en esta edición las evoluciones de este oficio, sus equipos y métodos de trabajo, y las aproximaciones plásticas, simbólicas y de realismo hacia los universos que crean y recrean en las películas.

Adicionalmente, decidimos tomar como punto de partida editorial una amalgama de películas, que, agrupadas en filmes representativos, dibujan como en una imagen instantánea un momento diverso en estéticas y sentidos desde la imagen. Estas cintas encarnan un panorama a nivel historiográfico en dos sentidos: el de los hitos en la historia de nuestra cinematografía durante las últimas tres décadas y el de la producción de películas



III LaPerra (Carla Melo Gampert, 2023). Ganadora de la Beca de creación de cortometraje de animación 2020.



**Paloquemao** (Jeferson Cardoza Herrera, 2022). Ganador de la Beca de creación de cortometraje de ficción - nuevos realizadores 2020.

de época(s). Tratando de abarcar también las aproximaciones a universos rurales y urbanos sin dejar de lado el trabajo de dirección de arte desde la animación y la invención de ambientes futuristas.

Como un efecto directo del sistema de incentivos creados a partir de las leyes 814 de 2003 y 1556 de 2012, no solo el departamento de arte se ha cualificado y diversificado. También hemos visto emerger en las pantallas universos creados desde el Caribe, el Pacífico, el Amazonas, Santander, Bogotá, Medellín y Cali, por mencionar algunos puntos de nuestras geografías y realidades sociales, culturales y humanas.

Las miradas por las cuales ha transitado el cine colombiano, dibujan un país que ha estado marcado por el realismo, desde su aproximación más cruda y directa así como su reinterpretación onírica, metafórica, plástica y simbólica. A partir de la imagen real o *live* action, las diferentes técnicas de animación, las obras audiovisuales interactivas, el cine experimental, el documental y los videos musicales, el país se narra, se retrata con la creación de entornos que se asientan y se abstraen de lo real para generar diversas capas de sentidos e interpretación.

Viviendo en un país tan complejo como el nuestro, con tantas historias de dolor y marginalidad, los cineastas colombianos encuentran belleza en la humanidad de personajes y en recursos expresivos propios del cine, en la conjunción de la imagen capturada, la luz, el movimiento, objetos, texturas y sonidos, desarrollando estéticas tanto narrativas, como sensitivas y de múltiples significados. Nuestro patrimonio audiovisual contiene un amplio rango de discursos o documentos audiovisuales desde la crudeza y el preciosismo, desde lo real y la ficción.

Los Cuadernos de Cine Colombiano son un espacio de reflexión coral del cine y el audiovisual del país, que desde la Cinemateca de Bogotá y el Instituto Distrital de las Artes propiciamos para generar conocimiento de esta práctica artística desde lo social, cultural e industrial.



Leidi (Simón Mesa Soto, 2014). Ganador de la Beca de creación para cortometraje de ficción en formato cine 2013.



► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA

## Diseño de producción y dirección de arte

Production Design and Art Direction

Angélica Perea Diseñadora de producción

Palabras clave: diseño de producción, dirección de arte, departamento de arte, creación, lenguaje, códigos, construcción de realidades, aporte, visibilización, cine nacional.

Resumen: este texto editorial pretende explorar el diseño de producción y la dirección de arte desde seis perspectivas diferentes con el objetivo de analizar su contribución a la construcción del cine colombiano. Reunimos a dos diseñadores de producción, una investigadora creativa-audiovisual, dos críticos de cine y una profesora y directora de cine para profundizar en el tema. Si bien es posible que hayamos recogido más preguntas que respuestas, nuestra intención fue recopilar un abanico de voces a través de entrevistas, conversaciones y discusiones en torno al departamento de arte. Este esfuerzo colectivo busca emprender un viaje sin mapa, con el propósito de empezar a definir este territorio llamado diseño de producción en Colombia.

**Keywords:** Production Design, Art Direction, Arts Department, Creation, Language, Codes, Construction of Realities, Contribution, Visibilization, National Cinema.

**Abstract:** This text explores production design and art direction from six different perspectives with the aim of analyzing their contribution to the construction of Colombian cinema. Two production designers, a creative-audiovisual researcher, two film critics and a professor and film director were brought together to delve deeper into the discussion. Even though the article presents more questions than answers, the purpose was to compile a range of voices through interviews, conversations, and discussions around the arts department. This collective effort seeks to journey without a map, with the purpose of defining production design in Colombia.

### A puertas de nuevos territorios

Hace unos años, mientras enseñaba la materia de Investigación para largometraje, una estudiante se me acercó con el deseo de explorar las comunidades indígenas del Amazonas. Trajo fotografías que había encontrado en internet, en las que aparecía uno de los pueblos que habitan esa región. Para mi sorpresa, reconocí a los cohiuanos y a Karamakate, "el mueve mundos". Sin embargo, la estudiante supuso que esas imágenes eran documentación antropológica, cuando en realidad eran fotogramas de la película **El abrazo de la serpiente**, para la que trabajé como diseñadora de producción.

En esta película, Karamakate es un personaje de la tribu ficticia Cohiuana, que acompaña a dos viajeros en una expedición por el Amazonas en busca de la yokruna, planta ficticia con propiedades curativas. Este incidente con la estudiante me permitió comprobar de primera mano hasta qué punto las imágenes cinematográficas pueden impactar a la audiencia. Me mostró cómo el espectador puede integrar los códigos de la película en su sistema de creencias e incorporarlos a la comprensión de las culturas a las que pertenece u observa desde fuera.

Contrasté esta anécdota con la metodología empleada por el artista británico Alex McDowell, que anima a los diseñadores de producción a tomar conciencia de la verdadera naturaleza de su trabajo a la hora de crear una propuesta artística. Según McDowell, el diseño de producción consiste en crear las condiciones precisas para transmitir con eficacia un mundo y codificar la imaginación de una historia. Estos códigos rigen todos los elementos y objetos que dan vida al guion, tanto si el universo se expande como si se contrae.

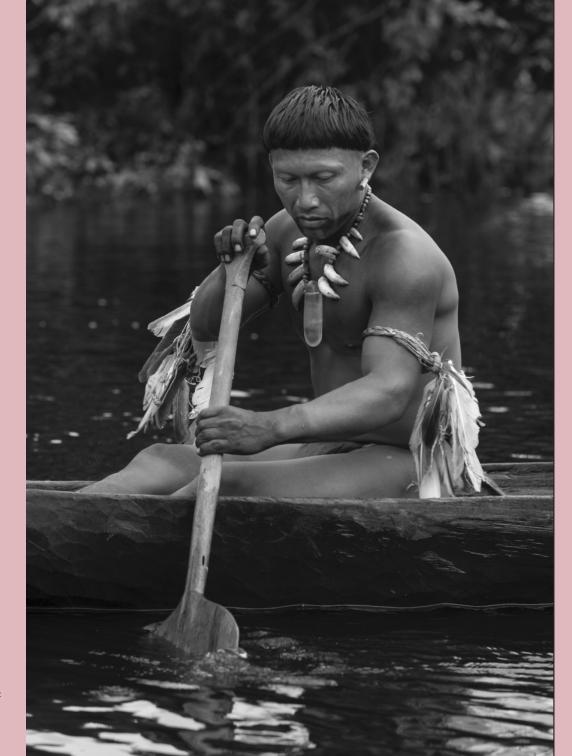
El cine sirve entonces como conducto expansivo, contribuyendo a la construcción de un imaginario sociocolectivo que busca perdurar a través de la representación. No obstante, estos imaginarios a menudo también aspiran a transformar, generar cambios y aportar un cierto grado de flexibilidad (considérese la necesidad de cuestionar los prejuicios, las injusticias y los estereotipos). Enriquecen continuamente un sistema de ideas que conforman nuestra comprensión e influyen en nuestras experiencias, no solo de forma pasiva, sino también permitiéndonos adoptar perspectivas críticas.

Surgen así varias preguntas y desafíos que atañen a los oficios del diseño de producción y la dirección de arte. ¿Es el departamento de arte el ente creador de rasgos y características capaces de representar a los personajes y el entorno al que pertenecen? ¿Ejecuta un





**III El abrazo de la serpiente** (Ciro Guerra, 2015). Cortesía: Cristina Gallego



papel importante en la producción del sentido y el significado de una película? ¿Entendemos en realidad qué es el diseño de producción?

Responder a estas preguntas obliga a quienes trabajamos en este oficio a una labor de autoanálisis. No nos hemos cuestionado lo suficiente ni disponemos de un cuerpo de reflexión crítica respecto a nuestro hacer. Hemos llegado a este oficio como seres creativos que ahora se configuran en un departamento de arte que evoluciona constantemente y se ajusta a los requisitos y condiciones presupuestarias en cada producción. Decidí convocar para este número a un grupo de profesionales a pensar sobre el desarrollo de este oficio en nuestro cine.

Margarita Riveros, en su artículo "Historia y devenires del departamento de arte", profundiza en la importancia del departamento en el cine nacional, trazando inicios y evolución a lo largo de treinta y cinco años, desde la creación de Focine en 1978 hasta el 2012 con la ley de cine. Muchos de los que trabajamos en la actualidad como diseñadores de producción llegamos a estas funciones por casualidad, sin tener una idea clara de lo que se esperaba de nosotros o de cómo desenvolvernos en este campo. Personalmente, en mis veintidós años de experiencia he sido testigo de numerosos cambios provocados por la lev de cine que en particular dieron pie a la evolución del departamento de arte. Hemos pasado de pequeños equipos de cuatro personas, que se esforzaban al máximo por cumplir los requisitos artísticos durante los rodajes, a dirigir departamentos de setenta personas o más con responsabilidades específicas y un alto grado de exigencia en el hacer. Además, departamentos como los de vestuario y maquillaje han ganado reconocimiento como ramas independientes.

Juan Carlos Acevedo comparte en su artículo "Mi oficio desde adentro", la experiencia en primera persona como diseñador de producción, narrando el proceso de conceptualización y ejecución de una visión artística para una película. Destacando las distintas etapas, requisitos y consideraciones que conlleva traducir los diseños en realidades tangibles. Subraya la importancia de reconocer los cargos y los nombres de las personas que componen el departamento de arte, con el objetivo de dar visibilidad a un equipo que se esfuerza por establecer una asociación de profesionales dedicados a mejorar las condiciones de trabajo y a recibir apoyo en formación y desarrollo laboral entre otros. Existir como departamento puede convertirse en un acto de fe cuando aquellos para los que trabajas no son conscientes del valor o la importancia de tu contribución.

Sin embargo, la pregunta sigue en el aire: ¿cómo crea un diseñador de producción entornos que generen una experiencia inmersiva de forma real y verosímil? Sara Millán

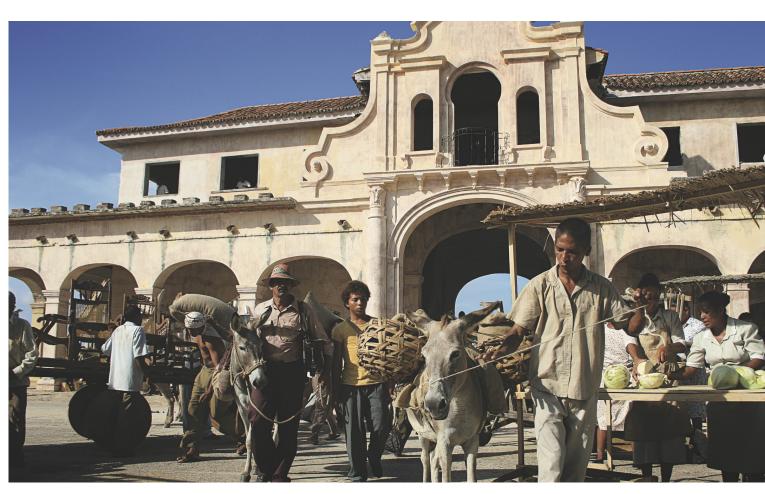
III El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2015). Cortesía: Cristina Gallego

explora en las páginas de su artículo cómo llegar al "Diseño de entornos verdaderos". ¿Qué significa crear una experiencia inmersiva? La aspiración de un diseñador de producción es proporcionar a los espectadores los elementos necesarios para sumergirse por completo en el universo representado, creando las condiciones necesarias para la conexión mental y emocional. La experiencia implica interactuar de manera activa con códigos establecidos que facilitan una comprensión más profunda de situaciones específicas dentro de la narración. La creación de esta realidad pretende evocar una sensación de experiencia vivida mediante la utilización de diversos elementos, espacios y códigos artísticos.

¿Qué nos lleva a creer que lo que percibimos en una película pertenece intrínsecamente a la realidad? ¿Y si lo que se nos presenta en la pantalla ha sido moldeado por las perspectivas de otros? En su artículo "Sobre los objetos en el cine colombiano reciente: sobrevolar la paradoja", Juan David Cárdenas se adentra en las corrientes realista y neorrealista del cine colombiano de las últimas décadas. incitándonos a contemplar los alcances y limitaciones de la imagen cinematográfica y su pretensión de representar con fidelidad la realidad o trascenderla. El análisis se centra principalmente en la utilización y el significado de los objetos dentro de la narrativa. En la película, un objeto posee la capacidad de existir dentro de un ecosistema y, al mismo tiempo, encapsular el propio ecosistema. Cuando aparece en pantalla, se transforma en un recipiente de significado, ofreciendo características que fundamentan la historia.

Si partimos de otorgarle significado a los objetos desde el arte, ¿es la animación el acto de dar vida a objetos, líneas, materiales o incluso píxeles? Cecilia Traslaviña, profesora y directora de cine de animación, nos ofrece un análisis centrado en la conexión entre el diseño de producción y la dirección de arte en este particular cine. "Yugo, Gloria y Todas mis cicatrices. Tres formas de abordar la dirección de arte en la animación contemporánea colombiana", explora experiencias que preceden al campo cinematográfico, empezando por Fernando Laverde, quien realizó importantes aportaciones a la construcción y materialidad de sus películas. Traslaviña también examina películas que abordan el uso de la animación 3D de forma poco convencional, alejándose de lo puramente ilustrativo y estableciendo una relación orgánica entre técnica y contenido. En su análisis, Cecilia profundiza en tres cortometrajes de animación colombianos de reciente producción, trazando el proceso creativo en cada caso.

En el aspecto de revisión y estudio de las imágenes, fue necesaria una extensa investigación para comprender y analizar los aportes del diseño de producción y la dirección de



Los viajes del viento (Ciro Guerra, 2009). Cortesía: Cristina Gallego Foto fija: Iván Gaona

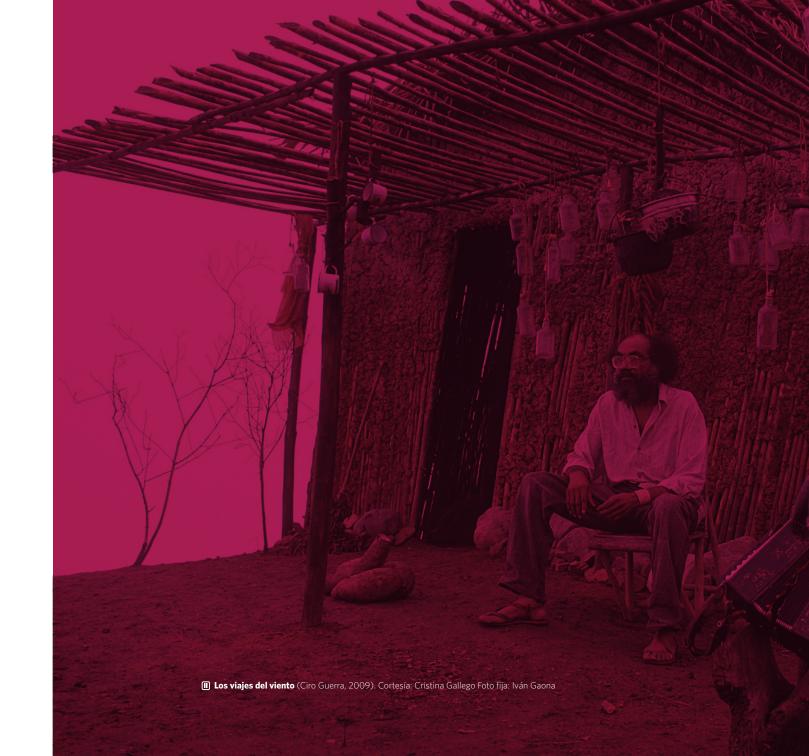
arte al cine colombiano. Como parte de esta tarea, se entrevistaron a varios diseñadores de producción y directores que han hecho contribuciones significativas a la historia del cine en Colombia. La meta fue recoger sus percepciones y prácticas en la navegación por los principios fundamentales que han moldeado nuestro cine. Abarcando aspectos como la división rural-urbana, el conflicto armado, las expresiones regionales y los acercamientos a géneros, estilos y formatos.

Pedro Adrián Zuluaga, asesor general y conceptual de esta edición, recopiló los conocimientos que recogimos en su texto titulado "Voces y experiencias de la dirección de arte y el diseño de producción en el cine colombiano". Este texto incluye reflexiones a partir de entrevistas a Karen Lamassonne, Ricardo Duque, Johana Agudelo Susa, Marcela Gómez y Juan David Bernal, Sergio Cabrera, Camila Loboguerrero, Camilo Restrepo, Andrés Ramírez Pulido, Oscar Ruiz Navia, William Vega, César Acevedo, Iván Gaona y Andrés Barrientos.

En el desarrollo, Zuluaga reconoció la importancia de crear un espacio en forma de "Álbum comentado", donde se muestra el trabajo de tres de los diseñadores entrevistados. Este álbum ofrece una visión guiada de cómo

abordaron en la práctica los retos de crear autenticidad y verosimilitud en la representación de universos ficticios; Ricardo Duque analiza **La vendedora de rosas** a través de la construcción de 3 elementos: La virgen del Puente de la Iguaná, La casa de la abuela, y El vestuario de Mónica: Marcela Gómez describe cuatro construcciones para narrar el campo en Colombia en El vuelco del cangrejo, La Sirga, La tierra y la sombra y Los reves del mundo y Andrés Barrientos amplía su proceso de creación y sus referentes en la creación del cortometraje animado En agosto a través de la descripción de 3 elementos: El reloj del fin de los tiempos , El edificio de Verónica y el paisaje y El fuego y el diluvio.

Este número ha sido un largo viaje de intenso trabajo y retos asumidos por quienes aceptaron la invitación a explorar este territorio, ya sea escribiendo o participando en múltiples entrevistas y conversaciones para cada sección, gracias a todos los que contribuyeron compartiendo su punto de vista sobre el aporte del departamento de arte a nuestro cine. Bienvenidos al número 33 de *Cuadernos de Cine Colombiano* y al inicio de esta conversación en torno al diseño de producción y la dirección de arte en nuestro país.





► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA

## Historia y devenires del departamento de arte en el cine colombiano

History and Evolution of the Art Department in Colombian Cinema

Margarita Riveros Pineda

**Palabras clave:** dirección de arte —departamento de arte —cine colombiano —diseño de producción —industria cinematográfica

Resumen: Este artículo plasma una exploración del rol del departamento de arte en el cine colombiano en la época comprendida entre la creación de la Compañía del Fomento Cinematográfico (FOCINE), hasta los primeros resultados de la ley de cine 1556 de 2012. En este análisis se hace una revisión de las características y configuración del equipo de arte a través de una selección de profesionales destacados y algunas producciones de gran importancia para la cinematografía nacional durante la época señalada. Se examinan también los contextos y dinámicas de la realización y de la industria cinematográfica que influyeron en la forma como el departamento se ha desarrollado, dando lugar a las formas particulares de hacer y producir en nuestro país.

**Keywords:** Art Direction, Arts Department, Colombian Cinema, Production Design, Film Industry.

Abstract: This article offers an exploration of the role of the arts in Colombian cinema starting with the creation of Compañía del Fomento Cinematográfico (FOCINE), until the first outcomes of the Film Act, 1556 of 2012. A review of the characteristics and configuration of the art team is made through a selection of outstanding professionals and key productions for the national cinematography during this period. The paper also discusses the contexts and dymanics of filmmaking and the film industry that determined the way the arts have evolved, leading to particular ways of creation and production.

#### 22

#### DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶1. Nos centraremos en largometrajes, ya que por cantidad de producciones y estructuras de trabajo resulta más adecuado para el análisis del periodo escogido.

El cine llegó a Colombia hace más de 120 años. Sin embargo, y a pesar de la creciente producción cinematográfica nacional, aún en 2023 en nuestro país existe cierto desconocimiento escogido. sobre aspectos tan básicos como las dinámicas internas de la labor y el funcionamiento del departamento de arte. Es por esto que en este apartado exploraremos las transformaciones históricas y los procesos de resignificación que el trabajo del equipo de arte ha atravesado en un periodo de casi 40 años, desde la creación de focine hasta los primeros resultados de la ley 1556 de 2012<sup>1</sup>. Cabe aclarar que este texto no pretende ser un simple recuento de nombres y fechas o establecer una verdad absoluta acerca de cómo funciona el departamento de arte en Colombia, sino que busca indagar en los procesos y circunstancias que han determinado una manera particular de crear ——o *producir*—. Por el contrario, este texto tiene como fin ser un detonante para la reflexión sobre los aciertos, errores e incluso casualidades afortunadas, con la intención de replantearnos lo que le depara al departamento de arte y a la *industria* en el futuro.

Este análisis no se puede desligar de los procesos que como un todo han atravesado el quehacer cinematográfico en Colombia, pues estos afectan directamente la manera cómo se hacen las películas, incluyendo cómo se configura y funciona el departamento de arte. Por lo tanto es necesario describir con brevedad

el contexto en el que nace focine, etapa en la que empieza esta exploración. A mediados de siglo la producción de películas pasaba por una crisis, las oportunidades eran muy limitadas ——por no decir nulas——y aquellos apasionados de la imagen encontraron en la publicidad un lugar donde aprovechar sus talentos creativos y al mismo tiempo obtener un sustento económico. La publicidad era, ya en ese entonces, un campo consolidado que contaba con unas dinámicas más o menos establecidas con las que pudieran formarse con el hacer (Festicine Antioquia, s.f.). En un intento por impulsar el cine nacional, a comienzos de los setenta se sanciona el decreto 879 que hace posible lo que sería conocido como cine de sobreprecio, mecanismo que permitió a los cineastas una producción considerable de cortometrajes. Si bien, hubo obras destacables, fue fuertemente criticada por el incipiente ecosistema audiovisual de la época. Por otra parte, el denominado cine comercial también comenzaba a tener un lugar en la escena nacional con resultados económicos favorables, destacándose algunas producciones como las del cineasta Gustavo Nieto Roa: Esposos en vacaciones (1978) o El taxista millonario (1979), entre otras. A finales de la década, nace la Compañía del Fomento Cinematográfico (FOCINE) como una iniciativa gubernamental que tenía el obietivo de incentivar la producción nacional ——de calidad——y que representaba la oportunidad





Tréditos iniciales de La mansión de Araucaima (Carlos Mayolo, 1986) Cortesía: Bertha de Carvajal

▶ 2 • Para efectos prácticos v en correspondencia con la época que abarca este artículo, nos referiremos a un modelo de configuración del equipo de arte en donde vestuario y maquillaje hacen parte integral, y en el cual se encuentran supeditados en mayor o menor medida a las directrices conceptuales y de diseño de la cabeza del departamento. Lo anterior sin desconocer los cambios que frente a este respecto se han dado en años recientes en varias producciones en las que se han empezado a adaptar nuevos esquemas de configuración del equipo de arte que no incluven vestuario v maguillaje, los cuales funcionan de manera autónoma.

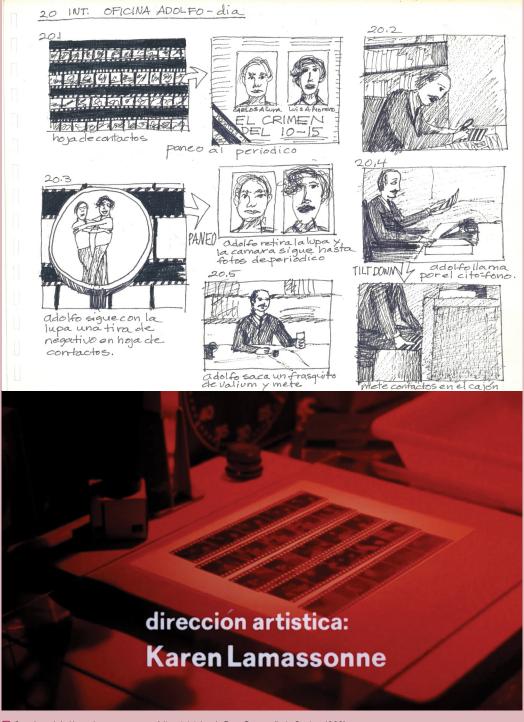
para los cineastas que soñaban con llevar a la pantalla su primer largometraje. Es justo en este momento donde empieza nuestra exploración, y donde debemos preguntarnos ¿cómo era hacer cine en esa época? ¿Cuáles eran las dinámicas internas de esos proyectos?

#### Ojo y fomento al cine

Hasta la creación de FOCINE en 1978. las películas colombianas por lo general contaban en sus créditos con algunos o incluso uno solo de los cargos relacionados con el departamento de arte,<sup>2</sup> pero muchas veces no llegaba a ser un equipo estructurado. En este contexto nos detendremos en **Pura sangre** (1982), dirigida por Luis Ospina. Esta fue una de las primeras películas de ficción hecha con el apoyo de focine, en donde encontramos el crédito de dirección artística a cargo de la artista Karen Lamassonne. Los conocimientos en temas plásticos como texturas, colores, luz —y sus aspectos simbólicos— junto con la cercanía que desde muy niña había tenido con la imagen cinematográfica, eran las adecuadas para poder desempeñarse como la cabeza de arte de la película. Aunque va había tenido un contacto anterior con la producción de cine, Lamassonne se enfrentaba por primera vez al reto de participar en un largometraje. El proceso de realización de la película desde el rol de la dirección artística, incluyó meses de trabajo

Ramón Suárez, director de fotografía, acerca de lo que querían lograr con las luces, sombras, la ambientación y por supuesto, el color, predominantemente frío con puntos de tonalidad roja que resaltaran en momentos específicos de la película, situaciones y objetos precisos (Comunicación personal, 6 de octubre, 2022). Estas conversaciones permitieron que la artista fuera construyendo el concepto. o lo que conocemos ahora como la propuesta de arte, y que de manera paulatina se materializaría en la película a través de objetos, texturas y espacios. Aún así, el trabajo no se limitó al departamento de arte, Lamassonne también dibujó el storyboard, lo cual la llevó a conseguir un conocimiento profundo de qué v cómo se vería cada plano. Luego ejercería también como asistente del director y asistente de montaje en el rodaje y la postproducción. El equipo de arte de **Pura sangre**, estuvo conformado además por Yvonne Gennrich en el vestuario, Rubén Darío Serna en maquillaie —que a su vez contó con dos asistentes— y el artista Ricardo Duque en la utilería, quién al mismo tiempo trabajó en ambientación y efectos especiales (Festicine Antioquia, s.f.). La participación de Duque sería importante en el proyecto, pues contaba con un recorrido significativo en teatro y cine, razón por la que conocía va los procesos necesarios para llevar a cabo la ejecución del arte en una película y por lo tanto representó un

en los cuales tuvo largas charlas con Ospina y



III Storyboard de Karen Lamassonne y créditos iniciales de **Pura Sangre** (Luis Ospina, 1982)

▶ 3 • En entrevista con Diego Roias v Víctor Gaviria, Duque relata que también diseñó y creó el maquillaje pero que la ejecución estuvo a cargo de un alumno suvo (Festicine Antioquia, s.f.).

▶ 4 • Generalmente el uso de la palabra "diseño" determinado y evidente ejercicio creativo, mientras que la ausencia de este vocablo puede implicar solo la tarea de ejecución del diseño de otra

apovo para Lamassonne en ese asunto (Comunicación personal, 6 de octubre, 2022).

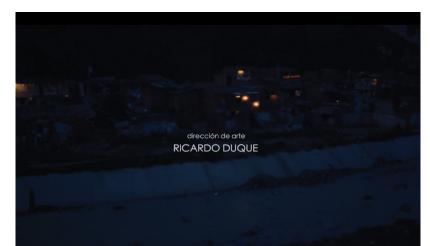
Ricardo Dugue, quien, como él mismo lo describe en una entrevista, nació para ser artista (Festicine Antioquia, s.f.) es también actor y coreógrafo y se formó en los campos en un crédito implica un del maquillaje y el vestuario en el seno del teatro, explotando talentos e intereses que tenía desde niño. Aunque su contacto inicial con el audiovisual fue la publicidad —delante y detrás de cámaras—, se destaca por su trabajo en cine. Además de su participación del equipo de Lamassonne en Pura sangre, Duque trabajó en otras películas gestadas en el Grupo de Cali como Carne de tu carne (Mayolo, 1983), producción en la que se desempeñó como diseñador de vestuario, utilería y efectos especiales.3 Allí fue parte del equipo del crítico de arte Miguel González, quien se hizo cargo de la dirección artística de la película, v con quien compartiría de nuevo set en La mansión de Araucaima (Mavolo. 1986). En este filme, Duque se desempeñó principalmente como diseñador escenógrafo, y tuvo la oportunidad de proponer y decidir sobre aspectos visuales de los espacios. que son tan sustanciales en esta película. Ya fuera del Grupo de Cali, a finales de los años ochenta, Duque realiza la dirección artística de Rodrigo D. No futuro (Gaviria, 1990), primera cinta colombiana en llegar al Festival de Cannes, y aunque en los créditos cuenta con

una persona que figura como encargada de vestuario —además una asistente para ese sub departamento—, Duque toma decisiones sobre las prendas de vestir de los actores (Festicine Antioquia, s.f.). De estos proyectos de Duque, es interesante resaltar que el concepto de *diseñador* es relevante dentro del proceso de creación cinematográfica, ya que reviste el cargo de un carácter propositivo v decisorio, diferenciándose del que ejecuta las directrices y diseños de otra persona del equipo.4 Durante la época post focine, Duque se encargará de la dirección de arte de La vendedora de rosas (Gaviria, 1998), que es sin duda una de las películas más transcendentales de nuestra cinematografía y la cual se retomará en este texto más adelante. Lamassone por su parte, también se encargaría de la dirección artística de **María Cano** (1990). película de época escrita y dirigida por Camila Loboquerrero, en la que hubo un fuerte trabajo de investigación —apoyado por expertos en diferentes materias- para recrear de la manera más fiel posible las correrías de la líder sindical por el país, todo un reto para el equipo de producción.

Como se mencionó, en las películas hasta finales de los setenta, las labores de arte estaban representadas en cargos aislados o en algunas ocasiones simplemente no existían, como por ejemplo en el El taxista millo**nario** (Nieto, 1979), donde en los créditos en







Créditos iniciales y finales de La vendedora de rosas (Victor Gaviria, 1998)



III Créditos iniciales de María Ilena eres de gracia (Joshua Martson, 2004). Cortesía: Rodrigo Guerrero

pantalla solo figura una persona encargada de maquillaje y se hace mención de dos almacenes de ropa como proveedores del vestuario de los protagonistas. La labor de arte era desempeñada por personas que se hacían cargo de elementos de arte como ruedas sueltas supeditadas a las necesidades de la cabeza de dirección y/o fotografía sin hacer un ejercicio de conceptualización y/o diseño (Cabrera, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022). Aunque en la época de FOCINE esta situación empezó a transformarse.

aún en importantes películas de los ochenta encontramos departamentos de arte acéfalos como en el caso de **Cóndores no entierran todos los días** de Francisco Norden (1984). De igual forma, al hacer una revisión de los créditos de diferentes películas de la época, se puede observar que el equipo de arte contaba con alrededor de seis o siete personas, pero no siempre estaba constituido por los mismos cargos. No existía una dedicación exclusiva, de manera que en una misma producción una sola persona podía hacer utilería, ambientación

e incluso vestuario. Esta característica de las dinámicas propias del quehacer cinematográfico de la época corresponden, no solo a un tema presupuestal, sino a una escasez de profesionales con formación especializada<sup>5</sup> lo que hacía que algunas divisiones de las funciones se desconocieran u obviaran.

Si bien varios cineastas activos en ese momento habían viajado a otros países para formarse de manera profesional, sus enfoques estaban más hacia la dirección y la fotografía, surgiendo la necesidad de suplir los otros cargos y responsabilidades con el talento disponible en la escena artística y cultural local. Ciertos conocimientos y habilidades necesarios para liderar el departamento de arte —como historia del arte, teoría del color. técnicas plásticas, manejo de texturas e incluso nociones de diseño— y que son vitales para el desarrollo conceptual y posterior ejecución de la propuesta de arte, usualmente no eran dominados por personas formadas en la producción cinematográfica. Por lo tanto desde esta etapa , la participación de personas provenientes de otros campos artísticos como las artes plásticas, el teatro, la arquitectura, el diseño de modas e incluso el diseño gráfico, será una constante en el departamento de arte, va que su perfil se ajusta a las necesidades, aún cuando en un inicio puede que no se encuentren familiarizados con los procesos v pormenores de la realización cinematográfica.

El fomento estatal propició un renacimiento de la producción de largometrajes lo que conllevó a que se propusieran proyectos más ambiciosos, estructurados y complejos. Esto a su vez generó una necesidad de que alguien se encargara de dirigir conceptualmente el arte dentro de la producción, labor que apareció en contraposición a personal que movía v/o colocaba objetos en un set sin una directriz específica (Cabrera, comunicación personal, 25 de noviembre de 2022). Además, la práctica que muchos adquirían en la publicidad —medio que funcionaba de una manera más estructurada que el cine de la época—, también fue escuela para que se copiaran algunas de sus técnicas y modelos de producción.

Por otra parte, hay un aspecto que pudo tener cierta incidencia tácita en la aparición de este nuevo cargo en las producciones nacionales. Después de su creación, el sistema de préstamos de FOCINE abrió una modalidad que otorgaría beneficios extra a proyectos

...que garanticen condiciones de excelente calidad en su guion, dirección, nómina de protagonistas y equipo técnico. Con ello se pretende favorecer la producción de películas de alta calidad limitando el otorgamiento de garantías por parte del productor a la pignoración del negativo y a un porcentaje de lo recaudado en taquilla (focine, 1978).

▶ **5** • Aunque ya desde finales de los setenta la Corporación Universitaria UNITEC ofrecía un programa de formación enfocado a la fotografía v el audiovisual, el primer programa profesional de largo alcance en el país fue el de la Universidad Nacional Colombia que se abrió en 1988 con apoyo de focine, cambiando su posición frente al tema, ya que unos años atrás la entidad afirmó que para el estado de la producción de cine en el país, no se justificaba la creación de escuelas por el esfuerzo que ello conllevaba

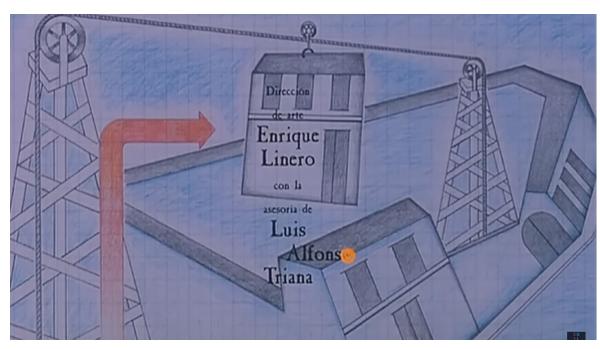
De igual forma, algunas de las convocatorias por concurso público de la entidad, requerían una ficha técnica y/u hoja de vida del equipo que produciría la obra cinematográfica (Restrepo, 1986). Al analizar estos requisitos para obtener recursos estatales para la producción, podríamos arriesgarnos a decir que esta necesidad de demostrar idoneidad, alta calidad del proyecto y experiencia del equipo, también pudo haber influido en la decisión de contar con un equipo de arte, con una cabeza capacitada que demostrará que se cumplía con las condiciones para acceder a beneficios o ganar concursos y lograr la producción de la película.

Vemos entonces como durante el funcionamiento de focine se dio un cambio en las formas de hacer cine en el país, condición que no fue ajena al departamento de arte pues se empezó a establecer un modelo de trabajo con un equipo más o menos constituido, en el que existía un líder de equipo que podía entablar diálogos con dirección y fotografía para generar conceptos estéticos y simbólicos, y a su vez liderar el proceso de ejecución de estas propuestas. Por ejemplo, a través del trabajo de Lamassonne y Duque se evidencia cómo se empieza a materializar la existencia de un equipo de arte con una cabeza visible. Esta figura, de la dirección artística, se perfila de inmediato con un rol determinante en los aspectos que definirán la obra cinematográfica

estética, simbólica e incluso narrativamente. Ahora bien, es importante añadir que desde ese entonces se marca una tendencia en la que a pesar del reconocimiento de su importancia, el trabajo del equipo de arte se condiciona por resolver, tanto condiciones de la producción —presupuestales y logísticas—, como necesidades de dirección (K. Lamassonne, comunicación personal, 6 de octubre, 2022). Paradójicamente, resolver es un término odioso, que muchas veces puede llegar afectar el proceso y el resultado del trabajo de arte, pero hasta el día de hoy es tomado por dirección v producción como una virtud. La capacidad de resolver v solucionar con lo que se tenga y como se pueda, que es vista como una cualidad deseable, merece atención y debe abrirse un espacio de discusión sobre lo que significa y cómo afecta el trabajo del equipo de arte.

#### Sin *cine* ni ley

La década de los noventa empieza con un agonizante focine, que ante la incapacidad de recuperar la inversión hecha durante su funcionamiento, es liquidado en la primera mitad de la década por disposiciones gubernamentales, concluyendo así una fase próspera —aunque muy criticada— del cine colombiano. A raíz de este freno en el apoyo financiero se presenta de nuevo una crisis en la producción



[II] Créditos iniciales La estrategia del caracol (Sergio Cabrera, 1993). Cortesía Sergio Cabrera y Marianela Cabrera

de largometrajes. 6 Sin embargo, durante esta década se producen algunas de las películas que marcarían la historia de la cinematografía nacional. La orfandad de fomento que sufrió el cine de estos años en términos estatales, fue suplida en una modesta proporción por la inversión de capital extranjero con la figura de las coproducciones, y aunque este modelo ya se había utilizado en algunas películas de

la década anterior todavía no era muy común dentro de la producción colombiana. Esta inversión de capital extranjero, robusteció el presupuesto de las películas producidas bajo este esquema, y a su vez permitió el crecimiento de su infraestructura. Por otra parte durante esta época también se comenzó a hacer más común el trabajo alternado entre cine y televisión por parte de quienes se dedicaban al

▶ 6 • Durante los años noventa se produjeron menos de la mitad de las películas que se hicieron durante la década anterior.





Tréditos finales e iniciales de La gente de La Universal (Felipe Aljure, 1993). Cortesía: Felipe Aljure.

audiovisual, sin dejar de lado la publicidad que como se dijo antes era la escuela y muchas veces trabajo alternativo, cuando no se estaba produciendo para la pantalla grande.

Una nueva generación de cineastas formados en el exterior y que a su regreso hicieron parte de los equipos de producción de directores consagrados como Mayolo, Ospina y Loboguerrero, posteriormente se encargan de crear algunas de estas obras principales, este es el caso de Sergio Cabrera— quién dirige La estrategia del caracol en 1993—última película que con apoyo FOCINE—, y Felipe Aljure que lleva a la pantalla grande La gente de La Universal en 1994. Estas dos

obras contaron con financiación internacional, al igual que un par de años antes lo había hecho **Confesión a Laura** (1991) dirigida por el cineasta caldense Jaime Osorio Gómez y que también se convirtió en un hito del cine colombiano. Esta película fue rechazada por focine (Gutiérrez, 2018), razón por la que Osorio gestionó a través del Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC) y Televisión Española (TVE), dando como resultado el rodaje de la película en La Habana, v que contó con la participación de un equipo internacional de profesionales que lideraron los equipos de fotografía y arte, apoyados por unos cuantos colombianos. Para Osorio era de suma importancia el nivel profesional de quiénes

lo acompañaran en el rodaje de la película, para darle el peso estético y narrativo que se guería lograr (D. Camargo, comunicación personal, 16 de septiembre 2022). Además de ser una película de época, hay que resaltar el reto que significaba recrear a Bogotá en la capital cubana, pues se requería un trabajo de investigación y preparación exhaustivo para que no se sintieran saltos o incongruencias en la localización de la historia como puede llegar a suceder en otras producciones. Este condicionamiento se sortea con éxito y el resultado que se aprecia en Confesión a Laura constituye un logro en términos de factura y credibilidad, lo que sumado a las otras cualidades de la película, prontamente la convirtieron en un referente clásico del cine colombiano. Este contacto con las compañías extranieras a través de la coproducción podrían haber incidido en el que en películas como La estrategia del caracol y La gente de la universal, se adaptaran estructuras y esquemas propios del audiovisual de esas industrias. De esa forma el crédito de cabeza del departamento de arte pasaría de conocerse como dirección artística, a llamarse dirección/director(a) de arte, crédito que se volverá común en años subsiguientes. Este cambio en la denominación del cargo podría apreciarse como una evolución en dónde se pasa de ejercer una labor artística adaptada intuitivamente a las dinámicas del audiovisual, a un trabajo desarrollado

específicamente en pos de responder a las necesidades de la realización cinematográfica.

Por otra parte, a principios de los noventa también comienzan a graduarse las primeras generaciones de profesionales formados en el país, sin embargo, la capacitación audiovisual de aquellos días —con un enfoque cinematográfico predominante— se quedó corta en las especialidades y se concentró en áreas como la dirección, la fotografía, el quion y el montaje, lo que hizo que los otros departamentos, entre los que se encuentra el de arte, siguieran careciendo de profesionales con una especialización por cargos (dirección de arte, ambientación, utilería, diseño de vestuario y diseño de maquillaje). Como consecuencia, en general el poco cine que se hizo en ese lapso siguió necesitando de profesionales y artistas que provenían de otras áreas como venía pasando en la periodo de FOCINE. Paralelamente, las personas que para ese entonces va contaban con una carrera destacada, eran los llamados para los trabajos más relevantes y provectos más ambiciosos, haciendo las veces de maestros para quienes comenzaban a trabajar en el medio. Es por ello que algunas personas decidieron viajar al exterior para formarse en programas específicos relacionados con arte enfocado al cine o teatro, tal es el caso de Rosario Lozano, reconocida diseñadora de vestuario y directora de arte, que aunque se ha concentrado en proyectos para televisión,

muy interesante la conceptualización que Duque hace sobre el vestuario, su diseño y el papel de este en el cine, particularidad que se puede revisar en detalle en las entrevistas referenciadas en el presente texto.

también ha participado en algunas producciones de cine.

En este panorama incierto pero extrañamente *positivo* para el cine nacional llega a las pantallas **La vendedora de rosas** (1998) de Víctor Gaviria, en la que como se dijo, Ricardo Duque realiza la *dirección de arte*. Gracias a la experiencia acumulada por más de dos décadas, para este momento este artista va se había consagrado por su trabajo en el campo del arte en cine. Fue claro que, tanto esta película como **Rodrigo D.** significaron un cambio en la metodología de Duque, pues constituían un tipo de obra y forma de trabajo diferente a las que estaba acostumbrado hasta el momento (Festicine Antioquia, s.f.). El cine que puso el ojo en la realidad descarnada con la participación de actores naturales, no solo marcó un paradigma en cuanto a contenido sino también en cuanto a las dinámicas de producción interna. Duque que siempre ha tenido una predilección por el vestuario v acostumbra a diseñarlo —o intervenir mucho en el diseño aunque cuente con alquien en su equipo a cargo—relata cómo, a diferencia de responsabilidades anteriores, las dinámicas derivadas de la presencia de actores naturales cambiaba la forma en la que se trabajan las prendas y las intenciones que con estas se tienen dentro del todo del diseño y la película.<sup>7</sup> Por otra parte esta historia que no era de época y estaba enmarcada en una realidad

palpable no se limitó a un acercamiento de tipo documental, sino que la dirección de arte se ejerció diseñando cuidadosamente todos los elementos, desde el vestuario hasta la basura que hacía parte de la ambientación (Festicine Antioquia, s.f.). Por último, vale la pena resaltar que en los créditos finales de la película, además de los encargados de los subdepartamentos, se relaciona también el nombre de las personas del taller de arte, ampliando el espectro de quienes participaron en la obra, lo cual es por supuesto una validación y reconocimiento del trabajo de aquellos que hacen posible su ejecución más allá del concepto y/o el diseño.

Para este momento, no solo se había modificado el nombre del cargo que lideraba el equipo de arte, sino que también hubo un pequeño crecimiento, ya que de un promedio de seis integrantes se pasó a tener equipos conformados por alrededor de diez personas, con una cantidad superior de asistentes en varios de los subdepartamentos. Este crecimiento contribuyó a que cada vez fuera menos frecuente que una sola persona ejerciera varios cargos aunque esto no desapareció del todo, sobre todo para ambientación y utilería en donde también se empiezan a perfilar personas que se consagrarían en estos campos.

Vemos entonces que, a pesar de la crisis que dejó la liquidación de FOCINE, en los



Luis González Felipe Aljure Camila Loboguerrero

Asesoría Histórica
Alberto Saldarriaga
Mauricio Archila
Urania Torres
Luis Sandoval
Roberto Luis Jaramillo
Gilberto Mejía
Socorro Ramírez
Ricardo Sánchez
Hernán Darío Correa
Gustavo González
Guillermo Henríquez

Script Martha Helena Restrepo

Créditos iniciales y finales de María Cano (Camila Loboguerrero, 1990). Cortesía: Camila Loboguerrero.

▶ 8 • Se crean
la Dirección de
Cinematografía, el Fondo
Mixto de Promoción
Cinematográfíca
Proimagenes, el Consejo
Nacional de Arte y Cultura
en Cinematografía y
se sanciona la Ley de
Cine (2003) la cual
permite la creación del
Fondo para el Desarrollo
Cinematográfico (FDC).

▶ 9 • La película cuenta con imágenes rodadas en Colombia, pero corresponden a un porcentaje mínimo en

años noventa, la especialización de personal enfocado en arte que comenzó tímidamente durante la década anterior no se detuvo del todo. La figura de la coproducción extranjera que suplió el vacío de fomento estatal, permitió producir con mayores presupuestos y con ello el crecimiento de los equipos, al tiempo que propició el cambio del esquema del departamento de arte, consiguiendo un avance hacia la especialización v cambiando denominaciones internas. Por otra parte, a pesar de la creación de escuelas para estudiar cine en el país. la inexistente oferta de programas especializados en arte seguía siendo una realidad. Por tal motivo quienes tenían el interés debían viajar al exterior para formarse, aunque en proporción, seguían siendo un porcentaje mínimo de quiénes se dedicaban a la realización audiovisual. Por lo tanto, como ya se señaló, otras áreas de expresión artística como el teatro y la arquitectura entre otras, siguen supliendo la necesidad de especialistas, tanto de quienes ya tenían una experiencia, como de los que se acercaban por primera vez a la producción de cine. Según lo anterior, después de 100 años de la llegada del cine a Colombia, aunque había ganado algo de espacio y reconocimiento, el departamento de arte no lograba consolidarse como un oficio cinematográfico de fuerte tradición en el país.

#### **Cambio de escena**

El fin del milenio llegó con aires renovados para el ámbito cultural —incluyendo al cine— pues en 1997 se sanciona la Ley de Cultura que proporciona bases para el fomento de la producción cinematográfica en el país y que se materializará en los años subsecuentes a través de la creación de diversas dependencias, entidades y mecanismos.8 Por otra parte, los recién creados canales privados —Caracol v RCN—también aportarían a esta etapa de resurgimiento, pues comienzan a coproducir de manera recurrente provectos de largometraje nacionales, contribuyendo no solo con la producción sino también con su difusión. En el marco de esta reactivación, un año después de que entrara en vigencia la Ley de Cine, Osorio Gómez coproduce la película que de cierta manera inaugura la nueva etapa del cine colombiano: María llena eres de gracia (2004) dirigida por Joshua Marston. Este largometraje al igual que Confesión a **Laura**, fue rodada en otro país, en este caso Ecuador.9 v a su vez cuenta con un gran equipo internacional, ya que corresponde a una producción mayoritariamente estadounidense. Cabe resaltar la participación de la colombiana Mónica Marulanda como parte de la dupla del *diseño de producción*, cargo que se utiliza por primera vez en el país y que comenzará a ser recurrente a partir de la segunda década del nuevo siglo.

Al respecto, es importante hacer un pequeño paréntesis para anotar que este cargo proviene de un esquema manejado en las industrias consolidadas como las de Estados Unidos o Reino Unido y que, aunque en el país se ha equiparado con el director de arte, puede llegar a generar confusiones, ya que en ese esquema existe también este cargo, pero sus funciones no corresponden a lo que se entiende en el ámbito nacional y no es la cabeza del departamento; por otra parte, que el crédito contenga la palabra producción ha hecho que en algunas ocasiones se confunda con una posición gestora de la película en términos logísticos, financieros y de infraestructura, es decir en el área del departamento de producción. Para ilustrar lo anterior, podemos ver cómo en otra película colombiana de la época —**Apocalipsur** (Mejía, 2007)— aparece el reconocido cineasta Dunay Kuzmanich como diseñador de producción, designando las labores propias de producción, que el chileno desempeñó en la película.

**María llena eres de gracia** marcó, no solo el comienzo de una nueva etapa en términos de coproducciones y alcance de las películas producidas en/por el país<sup>10</sup> sino que al ser una coproducción en su mayoría estadounidense, también introdujo nuevas formas

de hacer cine, con estructuras distintas que correspondían a particularidades propias de una producción industrial. Por ejemplo, en los créditos de la película aparece no solo el perfil de diseño de producción sino que también figuran cargos especializados inexistentes hasta el momento en Colombia como el de diseño de vestuario, que estuvo a cargo de Lauren Press v Sarah Beers. Después de esta película, el cine nacional comienza ese camino hacia la industrialización gracias al músculo financiero y de infraestructura aportado de manera coniunta por las coproducciones v fondos internacionales, los incentivos que se hacen posibles gracias a la implementación de las llamadas Ley de Cultura y Ley de Cine. v los canales privados. De igual manera contribuveron el cambio tecnológico y la democratización de los medios que se dio con el video desde finales de siglo XX y los nuevos y más asequibles recursos para hacer cine. A pesar de este boom y de que la oferta académica se había ampliado un poco, seguían siendo muy escasas, por no decir nulas, las posibilidades de enfocarse en el campo del arte desde la academia, por lo que el especializarse con la práctica seguiría manteniéndose vigente. con la diferencia de que esta vez se tenía una base de formación audiovisual más o menos estructurada. Por lo tanto, aún la nueva generación de director/as de arte provenía de otros campos, como es el caso de Angélica Perea y Juan Carlos Acevedo quienes estudiaron artes

▶ 10 • Catalina Sandino fue la primera colombiana en estar nominada a un premio Oscar, en una categoría profesional (mejor actriz protagónica). Antes, en 1996, la realizadora Patricia Cardoso había sido nominada al Student Academy Award, categoría en la que se llevó la medalla de oro.

▶ 11 • Producciones extranjeras rodadas en Colombia en donde generalmente los cargos de responsabilidad alta —diseño y concepto—son desempeñados por profesionales extranjeros y aquellos de rango medio y bajo por personal colombiano.

plásticas, Sara Millán que egresó de diseño, así como Mónica Marulanda y Jaime Luna que se formaron en arquitectura. Para este momento, el departamento de arte ya se había ganado un lugar de respeto y atención en el cine colombiano, pero debido a los modelos de producción y presupuestos generalmente pequeños o apretados, su labor continúa viéndose afectada por el tener que *resolver*, llegando a sacrificar elementos o ideas planteados en la propuesta de arte.

Por otra parte, la configuración de los equipos de arte comenzó a presentarse de una manera más robusta. En proyectos de mayor envergadura, se llegó a contar con un promedio de 20 personas incluyendo todas las fases de la producción, cargos nuevos como coordinadores e incluso investigadores. Este tipo de modelos organizativos estaban en concordancia con formas de trabajo más industriales, pero sin llegar a igualar los modelos extranieros. El cine colombiano cada vez se aleja más de las figuras de los toderos, y en contraposición se afianza la especialización. Por supuesto no se puede hacer una generalización, pues estructuras más sencillas del departamento de arte seguirían existiendo incluso en la actualidad, ya que esto también depende de las características propias de los proyectos y la forma en la que los productores y cabezas de arte hagan proyecciones. A pesar de los cambios señalados, a comienzo de la siguiente década algunos directores de arte expresaban escepticismo y algo de negatividad frente a la situación del departamento de arte de esos momentos, especificando falta de rigurosidad y de oportunidades de formación especializada (Duque, Marulanda y Lizarralde en Avendaño y Hernández, 2010).

La primera década del siglo xxI termina con un panorama prometedor en términos de creación de industria, donde el departamento de arte se ha ganado un espacio y en cierta medida —aunque no siempre— un reconocimiento frente a labor e importancia dentro de la creación cinematográfica. Adicionalmente, se sanciona la Ley 1556 de 2012, la cual abrió las puertas a las empresas extranjeras que quisieran producir en Colombia gozando de beneficios tributarios a cambio de traer inversión al país. Esta ley, activó el mercado de los llamados services o servicios de producción, 11 por medio de los cuales se ha acelerado y acentuado el contacto e intercambio constante con formas de producción diferentes a las acostumbradas en el país, a la vez que con personal extranjero calificado, lo cual abre la puerta a una etapa de transición que seguimos atravesando en 2023. Debido a que estas producciones cuentan con capital, modelos y directrices extranjeras, hay una adaptación de los esquemas de configuración del departamento de arte, en donde se incluyen algunos cargos inusuales en el ámbito

nacional —como en el caso del greensman— o se dividen en varios cargos las funciones que normalmente eran asumidas por una misma persona en el esquema tradicional colombiano. La implementación de estas estructuras de funcionamiento y configuración más compleja de los equipos, como las que se acostumbran en películas con modelos de producción industrial genera cambios en las dinámicas internas de trabajo del equipo de arte y sus subdepartamentos, fomentando la subdivisión más específica de tareas y la independización de los departamentos de vestuario y maguillaje. A su vez revive la problemática de la falta de personal especializado ya que el manejo de habilidades técnicas específicas en algunos de esos nuevos cargos, hace cada vez más evidente que el aprender haciendo va no es suficiente para su desempeño.

#### Rebobinando

La inexistencia y/o subvaloración del equipo, sus funciones y sobre todo su necesidad para la obra cinematográfica, que pudo haber causado una especie de deriva estética de las obras producidas hasta finales de los años setenta, comienza a cambiar paulatinamente durante el *boom* de producción auspiciado por FOCINE. La creciente tendencia a conformar un equipo en el que existiera una cabeza del departamento de arte, benefició el resultado de

los proyectos planteados con este esquema, pues en general las personas escogidas eran artistas, que aunque provenían de otros campos, tenían el criterio para proponer y tomar decisiones en conjunto con los jefes de dirección y fotografía. Se da pues en este momento un primer reconocimiento al trabaio del departamento de arte y su valía dentro del cine. A pesar del estancamiento que dejo la liquidación de focine en 1993, en los noventa v en las décadas subsiquientes poco a poco se observó un crecimiento de los equipos y especialización de quienes los integran; esto influenciado por el contacto con personal y modelos de producción extranjeros, a través de coproducciones y el modelo de servicios de producción. Estos intercambios también introduieron nueva terminología v estructuras que en algunos casos se fueron integrando paulatinamente a nuestras propias formas de hacer cine.

A pesar del reconocimiento como parte vital de una producción y de la existencia de equipos cada vez más estructurados y definidos, las ausentes posibilidades de formación especializada en arte fueron una constante en las épocas abordadas en este escrito. En consecuencia, el aprender el oficio propio dentro del cine se dio principalmente haciendo. Posteriormente, a pesar de la apertura de escuelas de cine desde finales de los ochenta, la misma

falta de oferta interna enfocada en el quehacer del departamento, hace que la incipiente especialización se logre fuera del país. Cabe anotar que en años recientes este aspecto ha ido mutando, pues en el país se han popularizado programas de educación no formal dedicados en exclusiva a aprender las labores del departamento de arte, impartidos por supuesto, por quienes ejercen constantemente en cine, televisión y medios digitales.

Adicionalmente, es fundamental llamar la atención sobre algo que va más allá de los modelos y la especialización, y tiene que ver con cómo se ha percibido el quehacer del departamento de arte desde adentro por quienes se dedican al oficio, y que se ha visto determinado por las formas de producción a las que estamos acostumbrados. Si bien podemos asegurar que es clara la responsabilidad que el departamento tiene sobre la imagen, v cómo la ejecución de los conceptos e intencionalidad —de la propuesta— son decisivos para la obra final, durante mucho tiempo las cabezas del departamento de arte han tenido que actuar y liderar el trabajo de su equipo desde una perspectiva del resolver Finalmente, es necesario señalar la covuntura que se genera en la producción cinematográfica nacional debido al contacto con otros modelos de producción, y la incidencia que estos tienen en nuestras formas de hacer cine.

Nuestra cinematografía corresponde no solo a unos rangos presupuestales mucho menores a los de industrias desarrolladas, sino también a un nivel de formación especializada aún incipiente y aún más importante, a un tipo de historias, narrativas v estéticas diferentes a las que encontramos en el cine industrializado que se produce en los services. Por lo tanto este momento es clave en la historia del cine colombiano, y de manera específica para el trabajo del departamento de arte, ya que se enfrenta a una etapa de transformación en la que vale la pena evaluar qué formas de eiercer las tareas propias del equipo —desde el concepto hasta la manufactura ---son las más adecuadas para la realidad de nuestra industria en general y en particular para cada proyecto que se gesta desde perspectivas que muchas veces no son *comerciales*.

Esto no quiere decir que en este camino hacia la industrialización, abracemos ciegamente los modelos de otras industrias y pretendamos hacerlos encajar a la fuerza en nuestras realidades y posibilidades, pero tampoco quiere decir que los rechacemos por completo desconociendo lo que puede aportar a nuestra cinematografía. Se hace necesario plantear la discusión sobre cuál es el cine que queremos hacer, e igual de significativo cómo queremos hacerlo.

### Referencias

- Avendaño, Patricia. y Hernández, María. 2010. La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia : un primer campo exploratorio [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. Trabajos de grado (especializaciones y pregrados). https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5601
- FOCINE (Compañía de Fomento Cinematográfico). 1978. *1978 Creación y estructura de Focine.*
- http://cinelatinoamericano.org/biblioteca/ assets/docs/documento/523.pdf
- Presidencia de la República. 1971. *Decreto* 879
- https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?id=1728458
- Festicine Antioquia. s.f. Entrevista a Ricardo Duque. Un cineasta de las formas. https://www.festicineantioquia.com/index.php/53-festicine/festicine-colombiano/festicine-colombiano-versiones-anteriores/10-festival-de-cine-colombiano-de-medellin/195-entrevista-a-ricardo-duque
- Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano. s.f. *Historia del cine colombiano.*

- **Gutiérrez,** Diana. 2018. Modelos de financiación en cuatro películas colombianas de la década del ochenta: entre la institucionalidad y la creación. *Nexus Comunicación*, 23. https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/7473/9922
- Congreso de la República. 2003. Ley 814
- https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=8796
- Congreso de la República. 2012. Ley 1556
  https://www.funcionpublica.gov.
  co/eva/gestornormativo/norma.
  php?i=48319#:~:text=Esta%20
  ley%20tiene%20por%20objeto,el%20
  desarrollo%20de%20nuestra%20
  industria
- Restrepo, Patricia. 1986. El Cine Colombiano en la Televisión. https://radio-nacional-v3.s3.amazonaws.com/s3fs-public/file/archive\_80y/field\_file/Es\_1986\_01\_22.pdf

## Filmografía

Aljure, Felipe (director). 1994. La gente de la universal. Foto Club 76, IMS, Igeldo Zine Produkzioak, Televisión Española, Euskal Media s.a., Channel 4, Tehaplinhe Fi.

- Cabrera, Sergio (director). 1993. La estrategia del caracol. Caracol Televisión, Crear Cine y Video, Fotograma, Emme SRL, Ministere Francais de la Culture et de la Francophonie y Ministere Francais des Affaires Etrangeres.
- Gaviria, Víctor (director). 1990. **Rodrigo D. No futuro**. Focine y Producciones Tiempos Modernos.
- Gaviria, Víctor (director). 1998. La vendedora de rosas. Dos de Dos (Producciones Erwin Goggel).
- Loboguerrero, Camila (directora). 1990. **María Cano**. Fogne.
- Marston, Joshua (director). 2004. **María Ile- na eres de gracia**. HBO Films, Fine
  Line Features, Journeymann Pictures,
  Alter Cine y Tucán Producciones.
- Mayolo, Carlos (director). 1983. **Carne de tu carne**. Producciones Visuales y Focine.
- Mayolo, Carlos (director). 1986. La mansión de Araucaima. Focine y Rodaje Limitada.

- Mejía, Javier. (director). 2007. **Apocalipsur**. Perro a cuadros producciones.
- Nieto Roa, Gustavo (director). 1978. **Esposos en vacaciones**. Mundo moderno y
  Global Films de Colombia.
- Nieto Roa, Gustavo (director). 1979. **El taxis- ta millonario**. Centauro Films de Colombia y Cine Colombia.
- Norden, Francisco (director). 1984. **Cóndo- res no entierran todos los días**.
  Procinor y Focine.
- Osorio Gómez. Jaime (director). 1991. **Confesión a Laura**. Méliès Producciones Cinematográficas, Televisión Española (TVE), Instituto Cubano del Arte y la Industria Cinematográfica (ICAIC), Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano (FNCL).
- Ospina, Luis. (director). 1982. **Pura sangre**. Focine.





► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA

## Diseño de producción y dirección de arte para cine. Mi oficio desde adentro

Production Design and Art Direction for Film. My metier from the inside.

Por Juan Carlos Acevedo

**Palabras clave:** Departamento de arte, diseño de producción, dirección de arte proceso creativo, concepto visual, cine nacional, servicios de producción.

Resumen: En este artículo se explora el mundo del diseño de producción y la dirección de arte en el cine, teniendo en cuenta que no son intercambiables ni sinónimos. A partir de una serie de películas en las que el autor ha trabajado y donde ha cumplido algunos de estos roles, busca generar una reflexión sobre su oficio y como se desarrolla de manera rigurosa a nivel conceptual, artístico y técnico con toda la estructura que compone el departamento de arte; señalando la investigación y las estrategias de comunicación visual como la base de la propuesta.

**Keywords:** Arts Department, Production Design, Art Direction, Creative Process, Visual Concept, National Cinema, Production Services.

**Abstract:** This article explores the world of production design and art direction in film, considering that they are neither interchangeable nor synonymous. From a series of films in which the author has worked and where he has fulfilled some of these roles, the article reflects on the profession and how it is performed in a rigorous way at a conceptual, artistic and technical level with the entire structure that makes up the arts department, pointing out the research and visual communication strategies as the basis of the proposal.

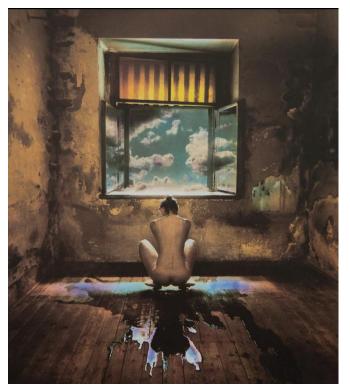
Para todos los que hacemos parte del departamento de arte, es claro que existe algo más grande que nosotros, que nos anima a perfeccionar nuestro oficio; el poder de una historia, esa carga emocional que de inmediato se conecta con nuestro singular sentido creativo y donde la imagen se convierte en una propuesta colectiva en la cual es realmente maravilloso lo que se puede generar con el potencial de muchas personas que tienen un objetivo común. Desplegar una idea y verla representada en pantalla es un único y especial momento a partir de lo vivido y creado que trasciende más allá de lo imaginado. Tenemos el privilegio de viajar por mundos y en ellos convertirnos en observadores, investigadores y coleccionistas.

Cuando empiezo a trabajar en una película centro todo mi interés en la primera lectura del quion. De manera automática surgen imágenes, sensaciones y atmósferas que casi siempre se transfiguran en la base de mi búsqueda y planteamientos iniciales. La siguiente fase consiste en encontrar las herramientas que me permitan generar una comunicación fluida con el director y/o directora, ya que mi principal objetivo es entender su visión y transmitir de manera acertada todo lo que desarrollemos en los meses de preproducción. Para que esto ocurra, es necesario crear un marco conceptual que active esa conexión entre el proceso creativo y la historia. En este sentido siempre busco que la forma de comunicar visualmente

las ideas planteadas para una propuesta sea diferente para cada proyecto; no me gusta repetirme con un solo método de investigación ni de representación.

Durante la documentación para darle forma al conjunto de conceptos de **Satanás**, partí de métodos creativos propios de la pintura y la fotografía, como la interpretación de la luz, la formulación del color y la selección de los detalles y las formas, pues en estos lenguajes visuales encuentro una fuente inagotable de posibilidades que aporta de manera sustancial a la película que queremos crear.

Una de las principales intenciones visuales y conceptuales de Andrés Báiz era que la ciudad donde se encontraban los personajes no se ubicara en la específica Bogotá de ladrillo, en el universo del siena tostado y las tonalidades rojizas, así que al omitir este elemento tan característico de nuestra paleta, comenzamos a descubrir otra arquitectura, otro paisaje urbano nada fácil de ubicar, que adquirió un valor estético único. En esta búsqueda de nuestra línea cromática analizamos varios fotógrafos y pintores que funcionaban de manera natural con nuestra propuesta, iniciando con Gregory Crewdson, que con sus composiciones fotográficas expresa una soledad inquietante a través de los detalles. Aquí entendí que antes de que exista un personaje o un diálogo, elementos como una buena locación, el poder

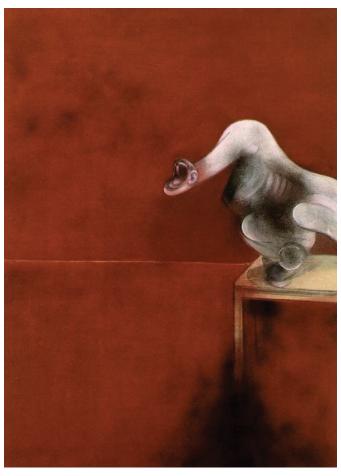


Untitle window (Jan Saudek, 1991)

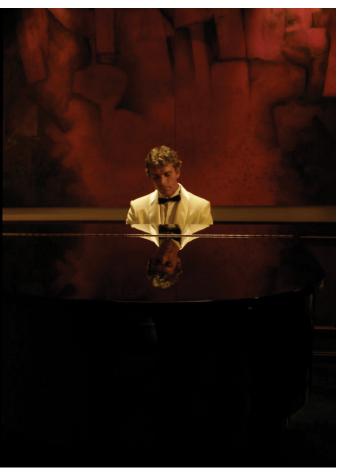


■ Satanás (Andrés Baiz, 2007). Foto fija: Juan Antonio Monsalve.





Fragmento de la obra: Tres estudios para una crucifixión (Francis Bacon, 1944)



III Satanás (Andy Baiz, 2007). Fotografía: Juan Antonio Molsalve

de los objetos, las luces, los materiales y la textura, están contando su propia historia: una jarra de café a punto de acabarse en segundo plano, una mujer sentada en su cama mirando al infinito en su habitación con las luces encendidas en el crepúsculo del amanecer, nos hablan de estados de ánimo, y a su vez, en una fotografía de una realidad manipulada, Gregory Crewdson nos hacer sentir la ausencia, un concepto que quería desarrollar durante toda la película a través de los espacios.

Por otro lado, estudiamos a Jeff Wall, un fotógrafo que compone escenas del mundo real como lo hacemos en el cine, con la sensibilidad de un artista que entiende las posibilidades del azar, de los espacios que no son perfectos, de las paredes manchadas y de los elementos fuera de lugar que cuentan una historia. La obra de estos artistas se convirtió en objeto de estudio para crear nuestro propio mundo: frío, melancólico, crudo y violento.

A medida que la película avanza empezamos a brindar claves de rojo carmín en ciertos espacios interiores, y de manera controlada comenzamos a desatar esa fuerza implícita contenida en el protagonista, Eliseo. Es aquí donde me basé en la obra pictórica de Francis Bacon, cuya pincelada tiene una carga emotiva y existencial que queríamos aportarle a la escena final en el restaurante; estudiamos especialmente un fragmento del tríptico *Tres estudios* 

para una crucifixión (1944-1988), que con muy pocos elementos provoca una reacción instintiva de rechazo . Este análisis de la pieza de Bacon nos aportó de manera acertada lo que buscábamos en una abstracción. Por último, estudiamos la textura para uno de los espacios que generó más conmoción en el espectador, el set donde está Alicia, la mujer que mata a sus hijos y se encuentra en la cárcel. Este espacio era un verdadero reto para mí, ya que buscaba crear una celda que representara los miedos internos que la persiguen, una condena eterna, una verdadera pesadilla, y la obra del fotógrafo y artista plástico húngaro Jan Saudek me aportó elementos clave para construir ese lugar basado en un subconsciente perverso.

Este proceso creativo es uno de los múltiples caminos que me han funcionado a la hora de plantear un diálogo interno con la historia de manera fluida, ya que logro articular un discurso visual y ante todo narrativo; es un equilibrio entre el concepto y la imagen.

Hasta aquí todo funciona muy bien en el papel; las intenciones y conceptos quedan claros. Pero el gran reto está en llevar a cabo la propuesta, que depende de muchas variantes relacionadas con los tiempos, el presupuesto, un equipo idóneo y un alto nivel de exigencia en la calidad de los resultados. Todo lo cual se activa de manera integral con el desglose de

locaciones y la búsqueda de los lugares que permitan ajustarse a la realidad del proyecto. Es así como uno de los primeros profesionales con los que interactúo en esta guía de lo que quiero plantear es el jefe de locaciones, pues en la medida en que los objetivos de búsqueda se concreten, se tendrán las respectivas visitas con las cabezas de departamento, fotografía, dirección, producción, sonido y arte. Este importante capítulo de la preproducción determina en gran medida la toma de decisiones que van a repercutir en el presupuesto y en la producción en general, ya que con la concreción acertada de los lugares donde se desarrollará la historia, se empiezan a replantear las ideas de la propuesta inicial en favor de la viabilidad del proyecto. Es fundamental resaltar que para que un lugar se considere una buena locación, se deben tomar en cuenta sus características sonoras.

En mi tercera película, **El Dr. Alemán**, el guionista Oliver Keidel y el director Tom Schreiber, habían construido la historia basándose en una experiencia vivida por un amigo de ellos, un médico alemán que llevó a cabo un intercambio cuando trabajaba en un hospital público de Cali a finales de los años noventa. La historia narra la confrontación de dos realidades: la violencia marginal y la cara amable de una ciudad que lo acogía como nunca antes. El personaje estaba en Latinoamérica, específicamente en Cali, Colombia. La tierra del buen

fútbol y la salsa; un muy buen lugar para disfrutar de la vida y en nuestro caso para hacer una película.

Tom y Oliver habían creado esta construcción visual a partir de su imaginario de Suramérica y las postales de Colombia que conocían por internet. En resumen, para nuestros colegas, una primera aproximación a Colombia se componía del color explosivo y el trópico en su mayor esplendor.

En este punto me surgían las siguientes preguntas: ¿hacia dónde pueden ir todas estas convenciones estéticas construidas desde una mirada de lo exótico?, ¿cómo busco un equilibrio entre las expectativas, la realidad y la ficción? y ¿cómo tratar de hacer entender mi postura estética y la forma de ejecutarla con verosimilitud?

Teniendo en cuenta que la historia estaba basada en hechos reales y en una problemática social enquistada en un barrio tan poderoso visualmente como Siloé, mis respuestas estaban en las herramientas de comunicación que tenía a disposición. En este caso, las aproximaciones a la realidad a través del scouting, complementadas con una amplia documentación fotográfica de las imágenes del entorno donde se desarrollaría la historia, el interior de sus casas, la configuración del orden y desorden natural, su idiosincrasia y su

















III Dr. Alemán (Tom Schreiber, 2018). Foto registro: Juan Carlos Acevedo.



III Dr. Alemán (Tom Schreiber, 2018). Boceto: Juan Carlos Acevedo.

religiosidad, me permitieron llegar a muy buenos acuerdos con el director y el fotógrafo; el registro fotográfico como documento de estas realidades que mis colegas alemanes desconocían se convirtió en el elemento significante que le brindaba esa piel de realismo a un espacio que partía de cero.

En nuestra búsqueda de la locación para la historia necesitábamos un quiosco de venta de café y empanadas con una extensión de vivienda para los hijos de la familia que allí residía. Era preciso que tuviera fácil acceso y muy buenos planos generales donde se integrara toda la montaña de ladrillo y cemento. Es decir, perseguíamos un mundo ideal creado para la historia con una configuración muy puntual

que no se podía cambiar debido a que Tom y Olaf Hirschberg, el fotógrafo, querían contar este espacio a través del plano secuencia en steadycam (operado por Diego Jiménez, ADFC)

Es así como decidí que debíamos construir toda la casa en el barrio Siloé, contando con una gran desventaja de la locación: el ruido de la calle y un semáforo a 50 metros. Por tal razón fabricamos ventanas de vidrio doble y paredes y muros exteriores sólidos, para amortiguar un poco el ruido de este incontrolable tráfico. Entonces, convoqué a un grupo de maestros de obra de la zona en cabeza de mi escenógrafo, Aparicio Abadía, que tenía las especificaciones en planos y dibujos de la configuración espacial planteada. La idea era



III Dr. Alemán (Tom Schreiber, 2018). Boceto: Juan Carlos Acevedo.

mimetizar nuestra construcción con el entorno natural del barrio; sin embargo, en el interior de la casa, el techo de zinc estaba cubierto por fieltro de algodón grueso para reducir el ruido de la lluvia y las paredes se construyeron en madera, lo cual permitía quitarlas para rodar con mayor comodidad. Cuando se levanta un decorado, se acuerda con el director de fotografía qué parte del alzamiento debe ser modular para facilitar los movimientos de cámara.

El registro fotográfico se convirtió en la guía para la propuesta del espacio y logramos que los vecinos se beneficiaran de nuestra intervención a través del tradicional truegue: intercambios de utensilios nuevos que nosotros habíamos comprado por todo aquello que tenían algunas personas del barrio y que nos servía para ambientar nuestros sets con su pátina del tiempo. Esta fase es maravillosa porque todo empieza a cobrar vida propia; los objetos tienen una energía que trasmiten por sí solos y lo mismo pasa con los espacios reales que tienen esa fuerza. Mi verdadera relación con los objetos se basa en la capacidad de escucharlos y percibir su esencia para traducirlos en un set creado, ya sea en un entorno natural o un plató de cine.

Personalmente, me gusta proponer espacios reales y otros construidos en locación, y en esta fase se involucra un gran grupo de profesionales con perfiles muy específicos (pintores escénicos, ornamentadores, escenógrafos y electricistas), ya que en muchos casos mezclo materiales reales de obra civil, como cemento, celosías y baldosas con escenografía tradicional fabricada en madera. Este procedimiento es un gran reto para todo mi equipo de arte, porque en un entorno real tenemos los lugares, las texturas y las pátinas, con sus accidentes naturales que le dan fuerza a un espacio, pero en entornos construidos esas características se deben igualar con lujo de detalles.

El primer decorado que hice en estudio fue para la película **Satanás**. Se trataba de construir un apartamento de los años cincuenta que tuviera mucho carácter. Como primer paso busqué un escenógrafo a quien le interesara asumir este proyecto. Por suerte encontré la persona con la que entablaría una excelente comunicación del planteamiento del set v que a su vez entendería los tiempos v los presupuestos para llevar a cabo este decorado. En este caso logré convocar a María Fernanda Muñoz, la primera mujer escenógrafa con la que he trabajado. La escenografía debía cumplir con varias especificaciones técnicas. La primera consistía en construir un apartamento con todos los detalles y gestos arquitectónicos de la época. Además debíamos contar con una réplica, porque en la historia Eliseo quema el lugar. La segunda especificación técnica consistía en que los materiales usados para la construcción no fueran inflamables y la tercera, que los espacios fueran lo suficientemente amplios para que permitieran un desplazamiento de cámara. Estas condiciones establecieron los criterios de selección de los materiales, para lo cual también se realizaron diversas pruebas, reemplazando la madera por estructuras metálicas en los pisos y paredes móviles.

Uno de los trabajos más significativos en los inicios de mi carrera fue el decorado en estudio de la película **El callejón**, protagonizada por Ana de Armas y dirigida por Antonio Trashorras, un gran conocedor del género de terror, que en años anteriores había colaborado en el quion de **El espinazo del diablo** de Guillermo del Toro. Lo interesante era que podía llevar al límite el decorado, exagerar proporciones, crear falsas perspectivas y permitir que el espacio construido entrara en verdadera comunicación con el lenguaje de cámara que iba a ser mucho más arriesgado, dando rienda suelta a la experimentación a través de una interesante exploración que solo se nos permite al abordar lo onírico y lo artificial, características visuales del género de terror de serie B.

De esta manera, edificamos un espacio que tenía un teatro abandonado, una zona de descarga de una fábrica, un tétrico callejón bastante largo para albergar el recorrido de los personajes y un lugar de autoservicio de lavandería, donde sucedía una gran parte de la trama. Se desarrolló en una bodega que adaptamos como estudio a las afueras de Bogotá, la cual contaba con un área de 1.400 m² y que se ejecutó en 26 días, para la cual conté con la colaboración de una empresa colombiana de escenografía encabezada por Jorge Yepes y Carolina García, dos arquitectos escenógrafos que me ofrecieron toda su experiencia y equipo de profesionales para llevar a cabo esta propuesta, que ante todo debía ser muy versátil a la hora de mover paredes y techos en tiempo récord. La decisión de construir este espacio en estudio se tomó por la simple razón de que sucedía en la noche y en un solo día dramático.

Es importante resaltar que para mantener una coherencia visual, nuestro trabajo se sincroniza con los procesos del departamento de diseño de vestuario y maquillaje, puesto que sus propuestas nos proporcionan los acentos dentro de un espacio. De esta manera, las conversaciones que se entablan y las decisiones que de allí se desprenden, terminan por definir muchos de los parámetros estéticos que debemos tener en cuenta; la comunicación que se establece es de total complicidad, pues tenemos un reto similar: proporcionar capas de sentido a nuestros personajes.

Al trabajar en una película de época, el vestuario adquiere una fuerza singular. Es una creación que requiere de un alto nivel de experiencia

para su abordaje. Tuve la suerte de trabajar con Adán Martínez, la figura más representativa del diseño de vestuario de ópera en Colombia, en **Del amor y otros demonios** (Hilda Hidalgo, 2011). Adán, un artista con una sensibilidad y disciplina admirables, me enseñó que una propuesta de vestuario es integral. En su taller, elaboraba desde los zapatos y las pelucas hasta los accesorios. Era la primera vez que veía tantas personas fabricando cada uno de los elementos del vestuario en un solo lugar. En nuestras reuniones, Adán combinaba retazos de telas y colores anexándolos por medio de alfileres a los figurines que dibujaba y, para complementar, sustentaba teóricamente su propuesta con una gran cantidad de libros llenos de papelitos de colores señalando sus referencias puntuales del siglo xvIII. Esta fue una verdadera experiencia de creación colectiva.

El arte de una película se traduce en colores, formas, texturas y composiciones, herramientas esenciales que compartimos con el decorador y/o decoradora. Su participación de principio a fin en el desarrollo y consecución del diseño de cada uno de los espacios es vital, pues a través de su oficio se contextualiza y se le da sentido a la narración. Su trabajo aporta historia y personalidad a los espacios y, en una interacción sutil con los personajes, permite que las emociones se hagan tangibles y encuentren su lugar. Es un oficio maravilloso

que requiere disciplina y sensibilidad para que cada objeto se articule en un lenguaje propio.

En mi experiencia como diseñador de producción y director de arte he tenido la oportunidad de trabajar con dos de las más importantes decoradoras colombianas: María Andrea Rangel, quien con su profundo interés por la investigación ha aportado a la construcción de un oficio que cada vez adquiere mayor relevancia, y Catalina Angulo, quien, dada su amplia práctica en los diferentes oficios del departamento de arte, ha conseguido establecer las prioridades del equipo de manera acertada. Estas dos mujeres han impulsado, formado y visibilizado un amplio grupo de profesionales que en este momento están activos en la industria.

En **Out of the Dark**, primer proyecto de servicio de producción en el que trabajé con María Andrea Rangel, nos enfrentamos a nuevas estructuras de equipo, empezando por la cabeza del departamento de arte, el diseñador de producción, y donde ejercí el rol de director de arte. Así fue como comenzamos a colaborar de manera creativa con el diseñador de producción español Íñigo Navarro, quien tenía en su propuesta base la creación de una buena cantidad de sets, tanto en espacios naturales como en estudio; un gran reto para todos y, en especial, para la decoradora, que debía ser muy cuidadosa con la elección

de los elementos que hacían parte de cada espacio. Por tal razón, nuestra oficina era una mezcla de dibujos, *concepts*, referencias de planos y *renders*, inicialmente trabajados por Íñigo y luego por Jorge Yepes, nuestro escenógrafo y *set designer*.

En ejercicios anteriores quien realizaba los dibujos, planos y *concepts* era yo, pues estas funciones hacían parte de mi propuesta y no requería que alguien más se ocupara de ellas; pero es claro que cuando se aborda una responsabilidad que adquiere otras dimensiones, los tiempos cambian y los resultados deben ser inmediatos, las responsabilidades aumentan y ya no es posible sentarse horas a dibujar de forma detallada un espacio. Por eso todo empieza a especializarse y se reconoce la necesidad de apoyarse en otros profesionales e incluso empresas que emprenden estos roles de manera muy eficiente.

En **Out of The Dark** las primeras ocho semanas el diseñador de producción contó con el equipo base de cabezas de departamento (*set designer*, decorador, *prop master*, director de arte y coordinador de arte), para desarrollar los conceptos planteados en la fase de investigación; paralelo a esto cada jefe de departamento convocó a su equipo para la preproducción oficial que iba creciendo de manera coordinada y por cargos específicos de acuerdo a las prioridades:

un jefe de montaje de decoración (*leadman*), compradores de utilería y decoración (*buyer*), asistentes de decoración en set (*on set dec/props*), el equipo necesario de construcción y pintores escénicos. Era un proyecto complejo que requería de la experiencia de un gran grupo de profesionales.

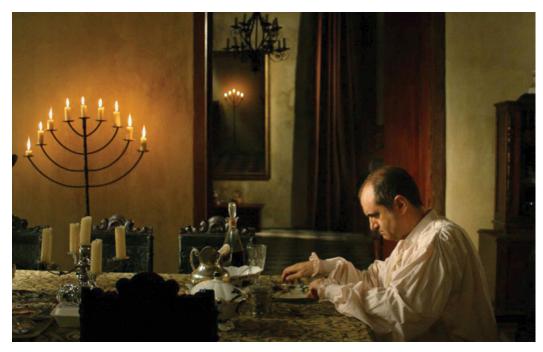
De un modo similar he compartido set con Catalina Angulo en **El corazón del océano**, una de las primeras series de servicio de producción colombianas.

Catalina se embarcó en este trabajo con un equipo que tenía experiencia en diversas disciplinas en artes y oficios, artistas y artesanos que le permitieron desarrollar la propuesta base y dimensionarla, respetando los parámetros del diseño; en este sentido, es muy importante trabajar con profesionales que aporten al concepto y que sorprendan con las formas de asumirlo. De esta manera, Catalina busca crear sus propias herramientas de comunicación, a través de los planos y una interpretación muy personal de la técnica del *collage*, que ayuda a todo el equipo a entender el espacio de una manera muy clara e ilustrativa donde no queda duda de la propuesta.

El corazón del océano comienza en la España de 1550 con la expedición de ochenta damas que se dirigen a las Indias para contraer matrimonio con los conquistadores.



**III Del amor y otros demonios** (Hilda Hidalgo, 2011) Boceto: Juan Carlos Acevedo.



III Del amor y otros demonios (Hilda Hidalgo, 2011). Foto fija: Olga Pouhliac.

Este proyecto tuvo una preproducción de tres meses y una asesoría histórica para precisar ciertas costumbres de la época, en especial lo relativo a la decoración, donde los materiales, colores y composiciones de los espacios que teníamos dispuestos para España debían ser cuidadosamente estudiados y a su vez mantener un contraste visual muy marcado con lo propuesto para América. Cabe resaltar que toda la historia se recrea en su totalidad en Colombia: España en Villa de Leyva, la colonia portuguesa en Cartagena, selva amazónica y asentamientos indígenas guaraníes en Santa Marta y la embarcación principal o nao, donde sucedía una gran parte de la aventura en alta mar, fue construida en los estudios de Caracol en Bogotá.

En una propuesta de época se tiene un particular cuidado con los detalles y se entiende que los objetos no son solo elementos decorativos sino también funcionales. Así, en **Del amor y otros demonios** tuvimos que resolver varios temas relacionados con el fuego, empezando por un elemento tan específico como un encendedor o mechero, que requirió de una elaboración cuidadosa por parte de Alberto Cortés, jefe de utilería (*prop master*). En este caso el artilugio se convierte en una significativa primordial extensión del personaje y algunas de sus acciones más básicas, como encender una vela o cargar un arcabuz (arma de fuego antigua) terminan siendo un reto. En

este proceso se deben cumplir dos premisas simples: que el elemento sea de fácil manipulación y de uso seguro.

En el contexto de películas ambientadas en el presente, como es el caso de **Medellín**, dirigida por Franck Gastambide, el desafío se intensifica. En esta película Alejandro Velasco, *prop master*, se enfrentó a la tarea de fabricar la mayoría de los objetos que los actores manipulan, incluyendo armas y explosivos *dummies*. Su labor consiste en crear estos elementos con un nivel de detalle meticuloso que permita capturar primeros planos de manera convincente.

El avance de cada objeto interactúa de manera implícita con el diseño gráfico, un área en la que profesionales como Ricardo Hurtado, con una amplia trayectoria en la creación de piezas gráficas para cine, juegan un papel fundamental. Su experiencia y habilidad permiten que la imagen se alinee de manera acertada con las necesidades de la narrativa, a menudo sin que el espectador se percate de ello. Este equilibrio es esencial para garantizar que los elementos visuales estén en armonía con la historia que se cuenta.

En la actualidad, nos enfrentamos al desafío adicional de trabajar con marcas y diseños protegidos por derechos, lo que exige un esfuerzo extra para adaptarlos a las necesidades





■ Del amor y otros demonios (Hilda Hidalgo, 2011). Foto fija: Olga Pouhliac.

de la película. El equipo de arte está obligado a encontrar soluciones creativas y legales para asegurar que los elementos planteados se ajusten perfectamente, sin infringir derechos de autor ni comprometer la autenticidad de la historia que se está contando.

Cada película según el género tiene sus propios acentos en decoración, *props* o construcción y depende, sin lugar a dudas, de un esfuerzo colectivo que tiene como objetivo el desarrollo de un concepto visual. Este, a su vez, debe estar articulado con todos los procesos gerenciales y técnicos, pues nuestro trabajo es una combinación de diversas disciplinas inmersas en las artes y los oficios donde las personas aportan desde su conocimiento y experiencia a la realización del proyecto.

En la práctica, considero que para desempeñar el cargo de director de arte o diseñador de producción, una buena base sería una formación en humanidades, puesto que es fundamental generar una estructura de pensamiento. En el entorno laboral real, día a día se enfrentan nuevos retos creativos que se pueden adquirir en un principio como asistente en una etapa temprana de formación, que ayudará a dar las bases para el desenvolvimiento profesional futuro.

Sin embargo, no solo un título de educación formal respalda el conocimiento empleado en cine, pues nuestro oficio se desarrolla en el campo de la acción, de la exposición constante de nuestras ideas y talentos demostrables en el hacer, porque la creatividad no se enseña en ninguna academia.

Cuando hablamos de resultados creativos es muy fácil reconocer y admirar a los mejores. Trabajar con la imagen tiene una responsabilidad profunda con lo que se comunica. Sin importar la historia o el género, nosotros como artistas del cine nos ocupamos de la construcción de un lenguaje universal.

Esta es una búsqueda que en principio planteo desde lo singular, y partiendo de ahí reconozco lo que soy y hasta dónde puedo llegar. En este transcurso me hago consciente de aquello que logra aportar el otro y en este punto se despliega la verdadera creación y fuerza colectiva. En cine el peor error es creer que lo podemos hacer todo sin contar con los aportes del equipo, pero la verdad máxima está en escuchar, que es tan importante como crear.

#### Forjando un camino

Mi crecimiento como profesional ha sido guiado por aquellos productores y directores que desde hace algo más de 15 años han activado la industria. Quienes apostaron de manera decidida a fortalecer un gremio con

una visión de un cine que traspasara fronteras y que permitiera una continuidad en nuestro oficio. Las películas que mencionaré hacen parte de una nueva generación de diseñadores y directores de arte en Colombia que han permitido entender nuestro oficio de una manera clara. Estos profesionales han redefinido la estética cinematográfica en nuestro país, explorando nuevas narrativas visuales y generando un impacto significativo en la industria. A través de su visión particular y su habilidad para traducir ideas en imágenes cautivadoras, estas películas nos sumergen en mundos visualmente sorprendentes y nos invitan a reflexionar sobre nuestra identidad.

La adaptación de la novela de Mario Mendoza, **Satanás** (Andrés Báiz, 2007). Este film se vuelve un desafío audaz y profundo, pues busca explorar la violencia interior. Se abordó como un gran cuadro y cada historia como un pincel que va dibujando los trazos de la crudeza y la oscuridad que se esconde bajo la superficie en apariencia tranquila de una ciudad que podía estar en cualquier parte. Los espacios concebidos y representados con esmero, adquieren una dimensión simbólica y se transfiguran en personajes en sí mismos. Cada rincón de esta urbe se carga de energía latente y opresiva, como si las calles fueran testigos mudos de los conflictos internos y las luchas emocionales de los protagonistas. La elección del color se vuelve fundamental para trasmitir

esta atmósfera sombría y contrastante, acentuando así el género del *thriller* psicológico.

Perro come perro (Carlos Moreno, 2008), una comedia negra que nos confronta con una realidad escondida en las calles caleñas. El director de arte, Jaime Luna, con su talento y visión, se convierte en el artífice de la propuesta visual que acompaña esta historia. Su habilidad para crear tonalidades contrastantes no solo son un recurso estético. sino un lenguaje visual que refleja la dualidad inherente en la trama. Los colores oscuros y opresivos se entrelazan con destellos de luz y color de choque, transmitiendo así la complejidad de los personajes y sus circunstancias. Por otro lado, los entornos sofocantes creados por Luna son elementos clave para transportarnos a este mundo inmersivo y perturbador, no solo como escenarios físicos, sino como metáforas de la atmósfera asfixiante y peligrosa que rodea a los protagonistas.

Los viajes del viento (Ciro Guerra, 2009), nos lleva en un recorrido poético que nos sumerge en una Colombia ancestral, bajo la mirada de Angélica Perea cada escena está meticulosamente diseñada para transmitir la belleza y la profundidad a través de un lenguaje silencioso pero elocuente, que nos cuenta la historia de un país a través de sus paisajes y su conexión con la naturaleza. Cada locación se transforma en un personaje propio,



Out Of the dark (Lluís Quílez, 2014). Foto registro Juan Carlos Acevedo.

con una energía y una presencia que se siente en cada imagen y donde la tierra cobra vida y se convierte en un elemento central en la narrativa.

En **El vuelco del cangrejo** (Óscar Ruiz Navia, 2009), Marcela Gómez plantea una propuesta estética cristalina que recrea una gran metáfora visual, donde los personajes se transmutan en una extensión del paisaje mismo. Marcela crea un universo estético coherente y evocador. Cada escena trasmite una sensación de armonía y equilibrio, donde el paisaje y los personajes se fusionan en una sinfonía visual. Los entornos naturales, ricos en detalles y texturas, adquieren un protagonismo único y se vuelven elementos narrativos poderosos.

En **García** (José Luis Rugeles, 2010), Diego López desarrolla una propuesta visual cautivadora, donde las armonías cromáticas resultan protagonistas indiscutibles. Los colores utilizados en cada escena han sido planificados, creando paletas que refuerzan las emociones y los estados de ánimo presentes en la historia. En esta película, no hay lugar para distracciones triviales en la composición, ya que los personajes se equilibran en perfecta armonía con su entorno. Las armonías nos brindan la oportunidad de concentrarnos en los detalles sutiles, en los gestos y las expresiones, que a menudo revelan más que las palabras, es un recordatorio de que el lenguaje

cinematográfico es mucho más que diálogos y trama, también es la expresión de la emoción a través de la imagen.

En el thriller de acción Saluda al dia**blo de mi parte** (Juan Felipe Orozco, 2011), Sara Millán nos propone una serie de espacios inquietantes, que capturan a la perfección la crudeza de una historia donde el infierno parece acechar a los personajes en cada rincón. Sara crea escenarios y ambientes impactantes como elementos fundamentales para sumergirnos de manera gradual. La fuerza de los detalles juega un papel crucial en la construcción de la atmósfera con pistas sutiles que nos sumergen aún más en la intriga. La selección de los colores y los objetos, y la disposición de los elementos en el encuadre refuerzan la sensación de caos e intranquilidad que prevalece en la trama.

En **Roa** (Andrés Báiz, 2013), basada en la novela *El crimen del siglo* de Miguel Torres, inspirada en los hechos ocurridos unos días antes del 9 de abril de 1948, la diseñadora de producción, Diana Trujillo, nos lleva de la mano en un viaje visual que recrea una Bogotá antigua y prestante. Cada plano de la película es una ventana al pasado, gracias a la cuidadosa selección de locaciones y la recreación prolija de la época, sumado a la atención al detalle que es palpable en cada escena, desde los objetos más simples hasta los vestuarios









■ Siempreviva (Klych López, 2015). Foto fija Alex Mejía.

más elaborados hacen parte de la propuesta que enriquece la experiencia cinematográfica. Uno de los aspectos destacados del trabajo de Diana es su capacidad para capturar la esencia de las fotografías de Sady González; estas imágenes icónicas, que retratan la Bogotá en llamas, se convirtieron en una fuente de inspiración y referencia para recrear de forma acertada y concienzuda cada escenario.

Finalmente. La sociedad del semáforo (Rubén Mendoza, 2010), diseñada por Oscar Navarro, tiene un reto mayor al basarse en la realidad de un entorno marginal, donde un solo elemento, el semáforo, es un personaje más de la historia. Un gran ejemplo del rol de un diseñador de producción para completar el sentido de la narración. El semáforo, como símbolo poderoso que trasciende su función básica, es un elemento crucial en la historia, representando la interacción de vidas y destinos. Aquí el trabajo de Oscar adquiere una cierta relevancia, ya que en sus manos está darle vida a este personaje inanimado y hacerlo un elemento narrativo importante. El uso del color, la ubicación estratégica del semáforo y los recursos visuales empleados contribuyen a resaltar su importancia v a dotarlo de una presencia tangible en la historia.

El papel de un diseñador de producción va más allá de recrear escenarios con una estética atractiva, ya que lo que busca en esencia es complementar el sentido de la narrativa.

Ubico históricamente estas películas en una segunda generación de diseñadores de producción y directores de arte que, gracias a estas coyunturas de fortalecimiento de nuestra industria y la alternancia con los proyectos internacionales, resultado de la Ley 814 de 2003 (conocida como Ley de cine) y la creación del FDC (Fondo de Desarrollo Cinematográfico) y a la Ley 1.556 de 2012, han permitido de forma gradual que los procesos de producción sean mucho más interesantes en su complejidad estética y narrativa, para un público cada vez más exigente que está reconociendo nuestros resultados en festivales internacionales v en las plataformas de streamina.

Los servicios de producción internacionales se han convertido en el espacio propicio para desarrollar nuestro oficio, pues en ellos nos hemos enfrentado a todo tipo de historias, géneros y presupuestos, y esto nos ha permitido entender los diferentes métodos y posibilidades de creación de los diseñadores, directores y fotógrafos de amplia trayectoria mundial. Estas colaboraciones creativas han facilitado que directores de arte, decoradores y otros profesionales del departamento de arte en Colombia, afiancen sus carreras y que en consecuencia, sean los más galardonados en diversos festivales nacionales e internacionales. Se trata de un proceso de crecimiento y adaptación de nuestro pensamiento, que a su vez se extiende a todos nuestros equipos.

Para 2023, hemos logrado llevar nuestro trabajo a un equilibrio en los estándares internacionales, pero aún nos falta generar una reflexión profunda sobre nuestro oficio, en relación con las nuevas tecnologías y nuestra participación activa en ellas, teniendo en cuenta que lo digital ha venido creciendo de manera exponencial en estos últimos años y que ha abierto la coyuntura de alcanzar ciertos resultados visuales de un alto nivel.

Considero que conocer a fondo las herramientas que complementan la naturaleza de la postproducción nos ayudará a entender hasta dónde podemos llegar, contando con las posibilidades visuales que se le dan a nuestros decorados a través del *Chroma key*, el *Set Extention* y los alcances del cgi para crear mundos en lo digital.

La base está en el trabajo colectivo y, así como las etapas de preproducción y rodaje, la postproducción no está aislada y no corresponde únicamente a los compositores digitales y sus equipos, sino que ellos deben seguir unos lineamientos basados en los conceptos que están establecidos desde la investigación y la documentación que hacemos nosotros. Estos profesionales toman esos lineamientos, los mejoran técnicamente y complementan la estructura visual propuesta para la narrativa. Nuestro trabajo por lo general tiene un tiempo mucho mayor en la preproducción, lo cual nos otorga cierto dominio de los planteamientos que estructuran la imagen final.

Es importante tener conciencia de que los procesos digitales cambian todo el tiempo, y de que la tecnología ha permitido que las herramientas estén al alcance de todos, pero las herramientas son insuficientes por sí solas y revelan sus posibilidades limitadas si no están en las manos adecuadas de cineastas y artistas que las usen para hacernos pensar, sentir y soñar.

## Bibliografía

- **Michael Rizzo.** The art direction handbook for film. Focal Press. United States of America, 2005.
- **Peter Ettedgui.** Diseño de producción & Dirección artística, Cine. Océano grupo editorial. Barcelona, España, 2001.

## Filmografía

- **Satanás.** Andrés Baiz. Dynamo Capital, Colombia. Colombia. 2007.
- **Dr.alemán.** Tom Schreiber. 2Pilots Filmproduction, Alemania. Antorcha ,Colombia. 64-A Films , Colombia. 2008.
- **El Callejón,** Antonio Trashorras. Roxbury Pictures, España. Antena 3 Films, España. Dynamo Capital, Colombia. 2011.
- **El espinazo del diablo,** Guillermo del Toro. Canal+ España. 2001.
- **Del amor & otros demonios,** Hilda Hidalgo. CMO Producciones, Colombia.

- Alicia Films, Costa Rica. Cacerola Films, México. 2009.
- Out of the dark, Lluís Quílez. Apaches Entertainment, España. Dynamo Capital. Participant media, Estados Unidos. 2014.
- El corazón del océano, Guillermo Groizard y Pablo Barrera. Globomedia, España. Antena 3 Films, España. Dynamo Capital. 2011.
- **Medellín,** Franck Gastambide. Kowloon Film, Francia. Amazon Prime video. Dynamo Capital. Colombia. 2023.
- **Perro come perro,** Carlos Moreno. Antorcha Films, Patofeo Films, 64-A Films, Dynamo Capital- Colombia. 2008.
- Los viajes del viento, Ciro Guerra. Ciudad Lunar Producciones. ZDF/Arte, Alemania. (Coproducción Colombi-Argentina-Alemania-Paises bajos/Holanda). 2009.
- El vuelco del cangrejo. Oscar Ruiz Navia. Contravía Films, Colombia. Burning Blue, Colombia. 2009.

- **García.** José Luis Rugeles. Rhayuela Films, Colombia. 2010.
- **Saluda al diablo de mi parte,** Juan Felipe Orozco. Sanantero Films, Colombia. 2011.
- **Roa,** Andrés Baiz. Dynamo Capital, Colombia. Patagonik, Argentina. 2013.
- La sociedad del semáforo, Rubén Mendoza. Día-Fragma Fabrica de Peliculas, Colombia. (Coproducción Colombia-Alemania-España-Francia). 2010.

### Glosario

- **Preproducción:** etapa de planificación de todos los departamentos que participan en una película antes de que se comience a rodar o grabar.
- Producción: proyecto cinematográfico en sí.
- Diseñador de producción: profesional que tiene a cargo el aspecto general y coherencia visual de una película, contando con los departamentos de utilería, decoración, escenografía, vestuario y maquillaje, en función de la narración.

- Director de arte: profesional responsable de ejecutar la propuesta conceptual desarrollada por el diseñador de producción, teniendo en cuenta los procesos propios de la producción y el plan de rodaje.
- **Scouting (búsqueda de locaciones):** proponer los espacios posibles para el rodaje teniendo en cuenta los requerimientos de la historia y la producción (a cargo de un jefe de locaciones).
- **Decorador:** Persona que le da sentido a un set a través del mobiliario y los objetos que se proponen para una película de acuerdo con los lineamientos del diseñador de producción.
- **Decorado:** espacio en el que se rueda la secuencia de una película, tanto si se trata de uno que ya exista (decorado natural) como si ha sido fabricado para la historia, puede ser en exteriores o interiores en estudio.
- Plató (estudio): recinto cubierto e insonorizado en el que se construyen decorados para el rodaje de una película.
- Artista conceptual: profesional con el talento de convertir una idea en imagen gráfica, a través de las herramientas

del dibujo, trabaja bajo las indicaciones del diseñador de producción para generar la propuesta de un espacio.

**Diseñador de set (set designer):** profesional técnico que desarrolla los planos a escala y los dibujos 3D (*renders*), para la previsualización de un espacio o un objeto.

**Set:** lugar donde se desenvuelve la acción de una película.

Jefe de utilería (prop master): responsable de todos los elementos de mano que interactúan con los actores, su propuesta debe contribuir a la lógica de contar la historia.

Ambientador (set dresser): encargado del montaje real del set; instalación de muebles, cortinas, tapetes y lámparas. Trabaja en estrecha colaboración con el jefe de montaje.

Jefe de montaje (leadman): profesional encargado de la organización del equipo de montaje con amplio conocimiento técnicas y herramientas.

**Comprador de utilería o ambientación** (*buyer*): persona con capacidad de gestión y negociación, criterio de se-

lección y buen gusto, que además cuida una buena parte del presupuesto.

Asistente de ambientación y utilería en set (on set -prop/dec): persona responsable durante toda la filmación de todos los elementos de utilería y decoración.

**Pintor escénico (scenic painter):** artista que da carácter a una escenografía a través del color y la textura.

cgi: imagen generada por computador

Chroma key: técnica audiovisual utilizada en postproducción, que permite reemplazar o adicionar elementos digitales al decorado grabado previamente, utilizando pantallas verdes o azules.

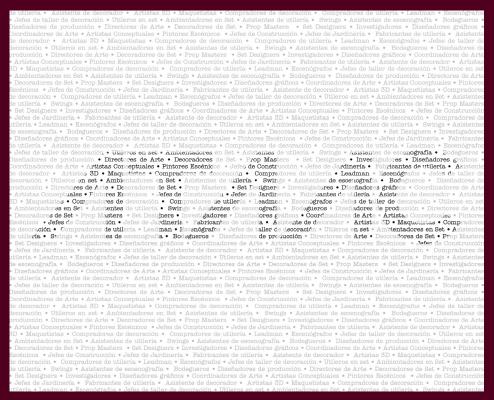
Extensión del set (set extension): recurso para crear nuevos espacios virtuales en la etapa de post producción a través de las herramientas propias de los efectos digitales (vFX) para la película.

**Manual de funciones,** departamento de arte, cortesía de **ATAAC**.

ATAAC, es una organización civil sin ánimo de lucro constituida el 26 de julio del año 2021, que agrupa personas que se des-

empeñan en diferentes roles dentro del departamento de arte audiovisual; algunos con amplia trayectoria y otros que inician su camino en la consolidación de su oficio.

# https://www.asociacionataac.com



III Imagen oficial de Asociación de Trabajadores del Arte para el Audiovisual en Colombia (ATAAC)

# Diseno de entornos verdaderos El papel del diseñador de producción en la creación de mundos

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA

# Diseño de entornos verdaderos

El papel del diseñador de producción en la creación de mundos

Designing True World Environments The Role of The Production Designer in the Creation of Universes

Por Sara Millán

**Palabras clave:** Exploración, descubrimiento, construcción de mundos, inmersión, generación de experiencias y emociones, construcción de entornos verdaderos, conexión de elementos narrativos, cine, diseño de producción.

Resumen: Los diseñadores de producción somos exploradores por excelencia, somos comunicadores que buscamos generar experiencias y construir ambientes que estimulen la imaginación. Con nuestras propuestas aspiramos a crear entornos verdaderos, creíbles y verosímiles, para sumergir al espectador en la narración cinematográfica e involucrarlo en un viaje sensorial y emocional a través de mundos nuevos y desconocidos. Este artículo trata sobre el viaje creativo que como diseñadores debemos hacer para construir esos entornos y experiencias.

**Keywords:** Exploration, Discovery, World Building, Immersion, Generation of Experiences and Emotions, Connection of Narrative Elements, Filmmaking, Production Design.

**Abstract:** Production designers are quintessential explorers, they are communicators who strive to generate experiences and build environments that challenge the imagination. They aspire to create true and believable environments in order to immerse the viewer in the narrative and take him in a sensorial and emotional journey through new and unknown worlds. This article is focused on the creative journey of the designer who builds new worlds and experiences.

## Nota de la autora:

El siguiente artículo centra su mirada en el proceso creativo del diseñador de producción en su rol como jefe del departamento de arte, cuya función principal es la de traducir el quion en términos estéticos, de manera que reflejen la estructura dramática, la intencionalidad de la historia y la carga emocional de los personajes.

Si bien en algunos contextos de la industria cinematográfica colombiana el rol de director de arte y diseñador de producción son equivalentes, aquí elegimos unificarlos y utilizar únicamente el título "diseño de producción".

El cine es una caja de sueños, una provocación para la imaginación, un alimento para la curiosidad humana. Es sobre todo, un viaie emocional a través de mundos nuevos v desconocidos.

El cine se ha encargado de mostrarnos otras realidades, conectarnos con personaies que quizás en la vida cotidiana no conoceríamos, hablarnos de las experiencias humanas, de su miedos y sus deseos más profundos. El cine ha sido y sigue siendo la puerta de entrada a historias maravillosas v a otros mundos diferentes al nuestro; a mundos que pueden ser fantásticos o basados en la realidad. que pueden ser enormes y atravesar galaxias o ser pequeños y concentrarse en la calle de una ciudad.

Como contendedor de sueños el cine genera imágenes que nosotros percibimos como tangibles, y cuando las vemos, identificamos los lugares y los personajes como si realmente existieran. Su poder de inmersión es lo que nos hace pasar horas frente a una pantalla, identificarnos con los personaies que allí habitan, con sus deseos y frustraciones; nos hace sentir que estamos allí en ese espacio y en ese tiempo determinado. Como un sueño donde nos dejamos llevar para vivir una experiencia por primera vez.

El cine nos incita a imaginar mundos que pueden estar enmarcados en el presente, en el pasado o en el futuro, a imaginar objetos que no existen en nuestra cotidianidad, a imaginar situaciones que no hemos vivido. Nos provoca a crear nuevas ideas, plantear posibilidades, cuestionar el status quo, nos estimula a concebir proyectos e imaginar mundos diferentes del nuestro. Tal provocación es una invitación a la creación individual y colectiva, a concebir lo que todavía no existe.

Este estímulo a la creación se complementa con la curiosidad que tenemos los seres humanos por lo desconocido y por lo nuevo, y en ese sentido, el cine aumenta nuestro deseo de conocimiento, nuestro instinto por explorar las cavernas reales e imaginadas y nuestro anhelo por encontrar aquellos tesoros materiales o inmateriales en nuestra cotidianidad.

Ver una película, sea en una sala de cine o en nuestro celular, es sobre todo una experiencia personal. Nosotros como espectadores hacemos un viaje emocional y metafórico hacia nuestros deseos y temores más profundos, un viaie de exploración que estimula nuestros sentidos y nos conecta con la historia y con los personajes, haciéndonos reír y llorar, tomar partido e identificarnos con lo que vemos y escuchamos.

Para crear este viaje emocional, el equipo creativo de una película —compuesto por las cabezas que representan a los departamentos de guion, dirección, fotografía, arte, vestuario, maguillaje, sonido y vfx— trabaja de manera colaborativa, permitiendo que las ideas se nutran, se complementen v tengan una meta en común: hacer que el espectador se sumeria en este nuevo mundo, en esta nueva realidad.

Los diseñadores de producción como cabezas creativas del departamento de arte. buscamos construir este viaie emocional a través de la generación de experiencias que tengan sentimiento y propósito, que estimulen la curiosidad y la creación, tanto individual como colectiva, mediante un proceso de descubrimiento de la historia a partir de la cual materializamos ideas y conceptos para crear mundos verosímiles. En algunos casos trabajando sin guion y construyendo mundos que puedan albergar diferentes narrativas.

Nuestro primer acercamiento a la historia se da usualmente a través de las palabras. sean las del guion o las que provienen de una conversación con el director o el productor. Este primer acercamiento es siempre intuitivo v somero, pues estamos en la entrada de este nuevo mundo, el cual solo podemos concretar a través unas primeras imágenes mentales, que son el resultado de la información y el conocimiento previo que se encuentra registrado en nuestra memoria. A partir de allí sabemos que debemos profundizar en la información y es preguntándonos a nosotros mismos que empezamos a encontrar lo que hace única esa historia. lo que hace único ese mundo.

Algunas de las preguntas que nos haremos durante esta primera fase son: ¿De qué se trata la historia?. ¿en qué contexto se desarrolla?, ¿quiénes son los personajes?, ¿cuál es el género de la película?

Al estar en la superficie vemos un mar de posibilidades, vemos generalidades, luego nos preguntamos por lo específico, por la época y el lugar, por el qué, el cómo, el cuándo, el donde, y el quién y de esta manera vamos pasando de lo general a lo particular. Nos hacemos preguntas sobre las reglas y los componentes de este ecosistema y nos damos cuenta de que existen conexiones obvias y otras que son implícitas, unas propias del sistema y otras adquiridas, y que nos encontramos frente a



una red de elementos interconectados que van cambiando según nuestro punto de vista.

Estas primeras ideas se harán visibles a través del desarrollo de *mood boards*, primeros bocetos y mapas mentales para enlazar ideas.

Concretamos este descubrimiento progresivo a través de la investigación, con la cual buscamos detallar información sobre el contexto, enriquecer nuestro vocabulario visual, enlazar ideas y desarrollar conceptos. Solo a través de la investigación y el análisis nos es posible profundizar en cada uno de los personajes, pensar en los espacios que habitan, en sus hábitos cotidianos, y enlazar ideas acerca de cómo ese contexto los ha influenciado para ser quienes son, actuar de cierta manera, o desarrollar cierta cultura material. Observamos cómo el contexto y el individuo están conectados, se afectan mutuamente y así mismo a la historia.

Esta conexión de elementos no se da de una manera rígida o formal, sino que se manifiesta a través de los puntos en común que tienen los elementos desde su propia individualidad, eso quiere decir que aunque los elementos en ese mundo que descubrimos sean diferentes tienen algo en común: el marco de la historia.

La investigación es fundamental para sentar las bases y para establecer las reglas del mundo que estamos creando. A través de ella adquirimos los fundamentos para crear conceptos y hacer un análisis más profundo del guion. Como resultado de este análisis tendremos los mapas y artes conceptuales.

Es importante decir que el proceso de la investigación es no lineal, es decir, es transversal a todas las etapas del proyecto. Se enriquece a medida que encontramos información nueva, la cual puede afectar el diseño de objetos, de acciones de los personajes, la puesta en escena o incluso la historia misma.

Como diseñadores, habíamos empezado adentrándonos en un mundo sin saber exactamente qué íbamos a encontrar, y al escoger un camino y delimitar el espectro de búsqueda, hemos ido encontrando respuestas, ampliando nuestro conocimiento y descubriendo detalles que harán que cada *set* que diseñemos se diferencie de otro por su especificidad.

Todo lo anterior, no es solo un procedimiento objetivo y cuantificable, que se hace visible a través de mapas, documentos, desgloses y presupuestos, sino que se enriquece con nuestra mirada personal, está permeado por nuestra propia percepción, nuestra emoción y nuestro instinto; sin olvidar que nuestra propuesta creativa debe estar al servicio de la historia y ser fiel a su esencia, hacemos un proceso de introspección, un viaje hacia nuestro interior que nos permite pasar de lo concreto a lo abstracto, de

lo tangible a lo intangible, de lo visible a lo invisible, y de lo racional a lo emocional.

Cuando combinamos la investigación con nuestra mirada personal, se enriquece nuestro proceso de creación. Como artistas conectamos lo observado con lo vivido, las ideas con las emociones y los datos con nuestro propio análisis de la historia para crear experiencias nuevas y generar una conexión emocional entre el espectador y la historia.

A través de ese viaje interior construiremos una propuesta de diseño de producción holística e integral, donde la experiencia sensorial que tenga el espectador, prime sobre la apariencia o la belleza de la imagen. En ese sentido, se volverá más importante para nosotros pensar no en cómo debe lucir un *set*, sino qué debe hacer sentir. A través de la fase de diseño y por medio de elementos narrativos, volvemos tangible lo que hemos descubierto, comunicamos a otros aquello que hemos visto y sentido y sobre todo, empezamos el proceso de crear un mundo único, coherente y dinámico.

Esos mundos a los que nos estamos refiriendo en el cine, son tangibles a través de la imagen audiovisual, pero no se limitan solo a lo visual y a lo sonoro, sino que involucran también al guion, los personajes, el lugar y a la época en la cual se desarrolla la historia.

Los diseñadores de producción somos contadores de historias y creadores de experiencias, desarrollamos metáforas v construimos imágenes simbólicas. Materializamos nuestras ideas a través de la concepción de mundos que pueden ser imaginados o cotidianos. Nuestras herramientas narrativas son tangibles a través del diseño espacial, la paleta de color, las texturas y los objetos que sirven tanto para ambientar un lugar como para reforzar la acción de un personaje. Pero nuestro trabajo no termina allí, pues pensamos en la película como un todo, que va de lo micro a lo macro, desde el entendimiento del detalle de un elemento de utilería hasta el diseño de un paisaje, pensamos desde el color de un mueble hasta la coherencia narrativa del color a lo largo de una historia.

Como diseñadores podemos crear sets que celebren lo desconocido, que sean una puerta de entrada al subconsciente y cuya inmersión se haga a través de la imaginación más que sobre la lógica, con historias más llenas de preguntas que de respuestas y cuyas reglas sean flexibles, permitiendo la construcción creativa por parte del espectador. Por otro lado, también podemos crear sets donde la inmersión se da a través de lo concreto, con reglas claras, y donde situemos al espectador en un mundo tan detallado, creíble y fundamentado como sea posible, generando la profundidad del mundo a través del realismo.



(I) Contracorriente (Javier Fuentes León, 2010). Diseño de producción: Diana Trujillo. Foto fija: Héctor Álvarez.

La creación del universo visual en **Contracorriente** comienza con una conversación personal entre el director y la diseñadora de producción, quien toma la relación emocional entre los protagonistas como un punto de anclaje para su propuesta estética. Un reflejo de esto es la búsqueda de una locación principal neutral, que permitiera una conexión íntima entre los personajes y que estuviera alejada del contexto social y urbano de la ciudad de Lima, Perú. Con esa intención se llega a Cabo Blanco, uno de los escondites de Ernest Hemingway, y se encuentra allí el escenario perfecto para contar esta historia de amor imposible.

A través de la creación de espacios cotidianos e íntimos, la diseñadora de producción logra establecer un lenguaje visual armónico, donde los personajes, Miguel y Santiago, son representados por la fusión entre la fuerza del desierto y la fuerza del mar. Este concepto se ve reflejado visualmente en una paleta de colores arenosos y verdes para el personaje de Miguel (la tierra, el desierto) y una paleta de tonos azules, turquesas y violetas para el personaje de Santiago (el mar).

Sin embargo, nuestro trabajo más importante no está en construir *sets* sino en crear historias a través de los entornos, capturando el espíritu del lugar, generando experiencias visuales y viajes emocionales mediante la inmersión sensorial.

El proceso de creación de mundos comienza cuando entendemos la profundidad de ese mundo observado y todos los elementos que lo contienen; cuando somos capaces de proponer entornos que existan allí fluidamente, entornos que tengan una coherencia formal que incite al espectador a creer que eso que allí plasmamos es real y verdadero.

Un entorno verdadero no es un reproducción de la realidad, sino aquel creíble y verosímil, tanto en lo global como en sus detalles, es un entorno que el espectador puede sentir y con el cual puede identificarse, que es capaz de sumergir al espectador en la narración y olvidar el artificio. Un entorno verdadero es aquel que es capaz de mostrar las personalidades de los personajes y su estado psicológico, que ayuda a contar la historia, enmarcando el contexto y la acción, complementando el texto con el subtexto, con aquello intangible que el espectador no va a poder describir pero va a sentir.

Los objetos en un entorno verdadero no son aquellos que parecen sacados de un museo, y

que solo se pueden mirar pero no tocar, por el contrario, son objetos que viven, respiran, que tienen un uso y una historia, que pueden ser manipulados por los actores para reforzar una acción.

Ningún entorno que sea verdadero debería ser la repetición o copia de otro, por el contrario, debe ser único en su forma y composición pues es el resultado de unas condiciones determinadas, de la misma manera que un personaje o una historia es única e irrepetible. En el momento en el que un entorno se convierte en una copia, deja de ser auténtico y se vuelve falso y cliché.

La función principal de un entorno verdadero ha de ser la de comunicar más allá de las palabras del guion, comunicar tanto con los elementos del *background* como los del *foreground*, comunicar a través de la composición del cuadro, creando un vínculo estético y narrativo entre el *set* que antecede y el *set* que precede a la acción. Debe sorprendernos por la profundidad de sus imágenes, por su calidad artística, y por la vida que contiene, más que por ser una representación de la realidad o una ilustración de símbolos y significados.

La construcción de entornos verdaderos no se aplica en exclusiva a las historias que suceden en mundos completamente diferentes al nuestro o que deben ser creados desde

## 80 DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE



III La tierra y la sombra (César Augusto Acevedo, 2015) Diseño de producción: Marcela Gómez.

El acercamiento al universo estético de La tierra y la sombra se hizo a través de varias miradas, por un lado, el contexto era conocido por la diseñadora de producción y el director, quienes sabían de antemano los conflictos sociales de la región y el tipo de locaciones que podían llegar a encontrar. Por otro lado, se amplió la investigación con la observación de los escenarios exteriores visitados y las conversaciones con los habitantes de la zona, complementando así el imaginario inicial.

La construcción de este mundo estuvo basada en la relación del hombre con la naturaleza, dentro de la contradicción que implica un lugar de naturaleza exuberante y aparente vida coexistiendo con tanta enfermedad y muerte. La casa como set principal se construyó con un carácter orgánico y se inspiró en la arquitectura del norte del Valle del Cauca, a su vez influenciada por la colonización antioqueña. De allí se retomó el diseño de la fachada, su distribución interior y los materiales de construcción como la tapia, la guadua, las tejas de barro y el bahareque. Alrededor de la casa estaba el ingenio, convertido en una amenaza latente y en el constante recordatorio de la industrialización del campo y su impacto en la vida de

La decoración estuvo caracterizada por una economía de elementos que hacían que los espacios se sintieran austeros y al mismo tiempo funcionales; de cierta manera, evocando las condiciones socioeconómicas en la que viven los campesinos de esa región. Uno de los personajes permanecía limpiando el jardín seco, cubierto de polvo y ceniza, lo que representaba la resistencia por conservar la tierra, la constancia y amor de su dueña por mantener la casa en las mejores condiciones, pese a que esa misma ceniza estaba enfermando y matando a su familia.

# DISEÑO DE ENTORNOS VERDADEROS



III Pájaros de verano (Ciro Guerra, 2018). Diseño de producción: Angélica Perea

Pájaros de Verano cuenta la tragedia de una familia wayúu a lo largo de tres décadas, donde los valores ancestrales se contraponen a los valores modernos, generando conflicto al interior de la familia y la comunidad.

El primer acercamiento del departamento de arte y vestuario al universo de la película, se hizo a través de la investigación de las tradiciones y costumbres de la cultura wayúu con reglas implícitas que debían ser cumplidas, como el hecho de que debía ser elaborada por un investigador guajiro y avalada por los clanes de la zona. A través de este aval, la comunidad wayúu le dio entrada al departamento de arte a sus espacios íntimos, los cuales a su vez tenían restricciones de género. Las mujeres solo podían acceder a los espacios y oficios de las mujeres (por ejemplo los procesos de tejeduría y recintos como la cocina) y los hombres solo podían investigar oficios de hombres (como el cuidado de los chivos, el palabreo o el manejo de las armas).

La propuesta estética en Pájaros de Verano parte del proceso de investigación y a la vez de la interpretación de la tradición oral acerca de los acontecimientos, espacios y objetos de la cultura wayúu, es por eso que el mundo creado se siente al mismo tiempo real y onírico, cotidiano y poético. En la película se exaltan las tradiciones wayúu a la vez que se muestra su ruptura y la consecuente destrucción de la familia de Rapayet y Zaida. Esta degradación cultural sucede de manera orgánica y progresiva a lo largo de la historia, visible en los accesorios de vestir, la utilización de armas de fuego v encuentra su máxima expresión cuando Rapavet construve una casa moderna y desproporcionadamente grande en medio del desierto, con muebles que son vagamente usados por su familia y que son una apropiación de culturas foráneas. Esta casa se inspira en las casas de los pueblos marimberos y las sombras que se generan en su interior son una reminiscencia de los listones de madera de las rancherías tradicionales, solo que esta vez, la sombra es geométrica y rígida y simboliza la tragedia por venir.

DISEÑO DE ENTORNOS VERDADEROS

cero, como sucede con las historias de ciencia ficción o de fantasía, sino que está igual presente en las historias de época o en las historias cotidianas y contemporáneas. Quizás el resultado formal sea diferente, pero la función de comunicar y la metodología creativa es la misma.

Si tomamos como ejemplo el cine colombiano, veremos que se han creado mundos en contextos que llamaríamos cotidianos, los cuales nos han llevado desde las calles de los barrios populares de Medellín, hasta casas en medio de plantaciones de caña de azúcar, desde familias viviendo en una ranchería guajira hasta viajes de indígenas a través del río Amazonas. Son mundos específicos cuya construcción narrativa puede ser igual de compleja a los mundos creados desde cero, sin una base explicita de lo real.

El reto de crear entornos cotidianos para la pantalla, implica cómo volver especial eso que vemos día a día, cómo incitar al espectador a ver lo cotidiano con otro punto de vista, a profundizar en aquello que cree conocido, cómo volver poético lo que nos rodea a diario. Para el espectador, la cotidianidad es aquello que siente cercano y conocido, nuestra responsabilidad como diseñadores será entonces la de mantener esa cercanía, representar esos espacios conocidos sin ir a los lugares comunes, no romper esa base de realidad y

hacer una propuesta artística lo suficientemente impactante y a la vez verdadera para que el espectador deje los preconceptos de lo que conoce y se sumerja en la historia.

Nuestro propósito al diseñar entornos cotidianos será que el espectador termine de ver la película y cambie su percepción de lo que lo rodea, que vea con ojos nuevos un tema determinado o que se cuestione su cotidianidad.

Si miramos con detenimiento el *frame* de cualquier película, cuyo mundo sea verdadero, veremos que todos los elementos de la imagen se conjugan armónicamente, no necesariamente en estilo sino en significado y en poder narrativo. Una coherencia formal que ofrece la sensación de un entorno vivido, verosímil, tan real como para no dudar que existe y donde los personajes realmente respiran y sienten.

Cuando vemos un *frame* estamos ante un fragmento del mundo, si creamos este fragmento de forma adecuada haremos que el espectador sienta como si todo el mundo estuviera construido y solo viendo los detalles sentirá como si viera el todo. Esta capacidad de abstracción, de enfoque, es lo que hace que el proceso de inmersión surja y que el espectador una en su cerebro las piezas con diferentes elementos, personajes y ambientes y pueda crear en su mente un todo que es el mundo donde se desarrolla la historia. Es así



III Fotograma de Rodrigo D. No futuro (Víctor Gaviria, 1990). Diseño de producción: Ricardo Duque.

A través de la propuesta artística de **Rodrigo D. No futuro** vemos retratada la Medellín de 1988, una ciudad que parece construirse y destruirse al mismo tiempo, una urbe de contrastes sociales, que parece abandonar los sectores sociales menos favorecidos. La historia se enfoca en un barrio ubicado en la periferia de Medellín, donde el concepto de la ciudad en construcción es visible a través de sus casas sin terminar, sus ladrillos a la

vista y sus paredes sin pintar. Sus calles aparecen destapadas o llenas de huecos, con escombros esparcidos tanto en los lugares públicos como en los privados. La ciudad se siente agresiva y cruda, sus habitantes viven en un constante modo de supervivencia y sus jóvenes buscan escapar de la rutina a través de la violencia o la música frenética como el punk y el metal.

### 84

### DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

que el proceso de creación no va solo en una dirección, se complementa con quien produce la imagen y quien la recibe.

Nuestra función pues, como diseñadores de producción, debe ser ante todo la de comunicar, eso significa que somos conscientes de que todos los elementos de la imagen proveen información y que están conectados a través de un concepto estético y narrativo. Dicha información está dada por capas y comienza por el personaje, se permea en la actuación, el maquillaje, el vestuario, los objetos de utilería, de ambientación, los espacios que habita y el paisaje que ve día a día, se expande hacia el conjunto de valores que tiene el contexto donde vive. A través de los elementos de la imagen comunicamos lo que está sucediendo. comunicamos a cerca de la historia del lugar. de la relación del personaje con el contexto o con otros personajes que lo rodean. Esto es, comunicamos con intención.

La intención comunicativa es lo que permite que el espectador asocie por ejemplo, personajes con ideas, colores con emociones, espacios con situaciones, imágenes con recuerdos. Sin intención comunicativa existe una alta probabilidad de que los elementos en un set se sientan superficiales, vacíos o en el peor de los casos, fuera de lugar. Independientemente de que nuestra historia se desarrolle en un contexto realista o imaginado la intención de comunicar

va a estar siempre presente y nosotros como diseñadores de producción debemos hacerlo de manera clara y efectiva.

Como comunicadores, analizamos el guion en busca de símbolos y metáforas a través de las cuales comunicar de manera no obvia un mensaje, una emoción o la transformación de un personaje, es por eso que la creación de mundos es también la de crear metáforas sobre algo que es intangible o difícil de explicar y gracias a ellas comunicamos de manera efectiva una idea o evocamos un sentimiento.

En resumen, nosotros como diseñadores, exploramos, descubrimos, creamos y comunicamos para que las historias tengan sentido, para que los personajes tengan un espacio donde existir. Tomamos ideas complejas y las traducimos en entornos verosímiles mediante un lenguaje visual que es intuitivo y experiencial.

Crear mundos para la pantalla involucra la materialización de ideas durante todas las fases del proyecto cinematográfico, desde la preproducción, el rodaje, hasta la construcción de entornos durante la postproducción. Cada vez es más común que nuestros *sets* se vean mejorados durante la postproducción y que podamos continuar esa construcción de entornos más allá de los límites de nuestro presupuesto. Los vex generan ventajas creativas que van desde crear mundos desde cero hasta



Fotograma de **Los iniciados** (Juan Felipe Orozco, 2023) Diseño de producción: Sara Millán.

**Los iniciados,** una historia basada en las obras del escritor Mario Mendoza, se desarrolla en un futuro cercano, donde la escasez de agua potable cumple un rol fundamental en la dinámica de una ciudad y sus habitantes.

El primer acercamiento al universo estético de la película se hizo a través de la lectura de la obra literaria de Mario Mendoza y del imaginario retratado en sus novelas gráficas, siendo esta fusión el punto de partida para la construcción de un mundo expresivo y a la vez anclado a la realidad.

A partir de varias preguntas del director y de la diseñadora de producción comienza la creación de esta ciudad imaginada: ¿cómo contar desde lo local una historia global?, ¿cómo crear una ciudad que pueda representar cualquier urbe de Latinoamérica y a la vez esté inspirada en la Bogotá que narra Mario Mendoza en su obra? Estas interrogantes dieron paso a un proceso de investigación de la arquitectura del período republicano en

Colombia, los edificios que aún se conservan y los que dejaron de existir, para encontrar allí una Bogotá idealizada y de alguna manera olvidada. Adicionalmente, la investigación se contrastó con la Bogotá del presente, con el ambiente de sus calles, sus texturas, su mobiliario urbano, la apropiación e intervención de sus edificios y los elementos que componen la cultura material de sus habitantes.

Todo lo anterior dio paso a un diseño de ciudad que es la fusión de muchas otras, donde convergen el pasado, el presente y el futuro y cuyos conflictos sociales son similares a los de cualquier país en desarrollo. Esta es una ciudad que muestra el contraste entre aquellos que tradicionalmente han tenido el poder y los demás que creen no tenerlo, lo cual se ve especialmente reflejado en la apropiación de la arquitectura, que unas veces se observa cuidada y ornamentada y otras veces intervenida y funcional.

extender nuestros *sets*, ampliar el contexto donde se desarrolla la historia, modificar los paisajes, agregar elementos para enriquecer el cuadro, entre otros.

Los avances tecnológicos siempre han sido nuestros aliados en la creación de mundos, y con el desarrollo de nuevos *software* de visualización, imágenes generadas a través de inteligencia artificial y ahora con la implementación de la producción virtual, tenemos la oportunidad no solo de visualizar la extensión del *set* frente a nuestros ojos y los ojos del actor, sino también de involucrar la luz en nuestras atmósferas, tener *scoutings* virtuales o experimentar con nuevas herramientas de previsualización de espacios y objetos de decoración, y sobre todo, poder desafiar los límites de nuestra imaginación.

Como creadores, nuestro alcance artístico se expande con las herramientas digitales, permitiéndonos visualizar ideas en alta calidad en tiempo record, explorar múltiples posibilidades sobre un tema y de una manera más eficiente, generar ideas más innovadoras, ampliar nuestros conocimientos sobre un contexto, un personaje o un objeto y al mismo tiempo, entrenar a las plataformas digitales para que nos asistan en nuestros procesos creativos, desde la conceptualización y la investigación hasta el desarrollo de un estilo.

Son precisamente los avances tecnológicos los que nos deben llevar a replantear nuestro oficio, a ampliar nuestro espectro de posibilidades y a reconocer que nosotros como diseñadores de producción no solo creamos entornos tangibles y estéticamente placenteros, sino también con significado y profundidad emocional que contribuyen a trascender las cualidades técnicas y meramente estéticas de nuestro trabajo.

El cine está cambiando constantemente y las historias ya no se limitan en exclusiva a la pantalla, se están enfocando cada vez más en incrementar la inmersión del espectador para proporcionar una experiencia más real y única. Es allí cuando se hace fundamental que nosotros como diseñadores de producción nos adaptemos a las nuevas metodologías y mejoremos nuestras habilidades de comunicación y creación en función de estas nuevas narrativas, pues la tecnología por sí sola no es la que hace vívida una experiencia, una experiencia real y verdadera se consigue gracias al conjunto de elementos sensoriales y narrativos.

Nuestro futuro como diseñadores de producción estará en potenciar nuestras ideas con las herramientas tecnológicas que tenemos disponibles, e involucrarnos cada vez más en la creación de experiencias de inmersión profunda que permitan la participación imaginativa y que no solo entretengan sino que inspiren a otros a transformar positivamente el mundo en el que vivimos.

# Referencias

- What is World Building Definition, Examples & Techniques, https://www.studiobinder.com/blog/what-is-world-building/
- Hard Worldbuilding vs. Soft Worldbuilding | A Study of Studio Ghibli. 17:52 min.,
- https://m.youtube.com/watch?v=gcyrr-Tud3x4&pp=ygUkd29ybGQgYnVpb-GRpbmcgaG9saXN0aWMgc3Rvcn-I0ZWxsaW5n
- Alex Mcdowell on building New Worlds.
  7:50 min., https://m.youtube.com/
  watch?v=IrlaV5\_QdL0&pp=ygUcYWxleCBtY2Rvd2VsbCB3b3JsZCBidWlsZGluZw%3D%3D
- World Architecture Festival 2015: Alex Mc-Dowell. 55:21 min., https://www. youtube.com/watch?v=tf-Zmq1S56Y
- Production Designers Discuss World-Building on Their Shows. 31:41 min., https:// variety.com/video/production-designers-world-building/

# Filmografía

- Fuentes-León, Javier. **Contracorriente**. Perú, 2009, 102 min.
- Acevedo, César Augusto. La tierra y la sombra. Colombia, 2015, 97 min.
- Gallego, Cristina y Ciro Guerra. **Pájaros de verano.** Colombia, 2018, 125 min.
- Gaviria, Víctor. **Rodrigo D. No futuro.** Colombia, 1990, 90 min.
- Orozco, Juan Felipe. **Los iniciados.** Colombia, 2023, 103 min.



► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA

# Sobre los objetos en el cine colombiano reciente: sobrevolar la paradoja

On Artifacts in Recent Colombian Cinema: Hovering the Paradox

Por Juan David Cárdenas

**Palabras clave:** Objetos, Cine colombiano, Dirección de arte, Realismo cinematográfico.

Resumen: Los objetos en el cine son motivo de un trabajo minucioso por parte de la Dirección de arte y el Diseño de producción. No obstante, usualmente son desatendidos por la crítica que los pasa por alto, en la mayoría de los casos, como simples elementos de un decorado. Este texto propone hacer una revisión comparativa del estatuto de los objetos en las obras de Víctor Gaviria, Óscar Ruíz Navia y Camilo Restrepo. Así, se busca hacer visible la paradoja sobre la que flota la expectativa de realismo en la imagen, pues, como sea, la realidad sólo puede aparecer en la pantalla como efecto del artificio.

**Keywords:** Artifacts, Colombian Cinema, Art Direction, Film Realism.

**Abstract:** Artifacts in cinema are the subject of detailed work in art direction and production design. They are usually overlooked by critics who, in most cases, consider these objects as simple elements on set. This article presents a comparative review of the statute of artifacts in the works of Victor Gaviria, Óscar Ruiz Navia and Camilo Restrepo in order to unveil the intrinsic paradox in the expectation of realism in the image, since reality can only appear on the screen as an effect of artifice.

No es sangre, es rojo

J. L. Godard

# Los objetos en el cine

La labor creativa que suponen tanto el diseño de producción como la dirección de arte es vasta y muy diversa. Esta actividad, como muy bien lo describe Michel Chion en su libro va clásico sobre los oficios cinematográficos. involucra una sensibilidad audiovisual que oscila entre lo pictórico y lo arquitectónico (1996. 150). De ahí que, cualquier esfuerzo por pensar este ámbito de la creación cinematográfica oblique a considerar muchas variables. Ellas oscilan entre oficios muy específicos que van de la preproducción al rodaje. También incluven elementos diferentes desde el decorado a la caracterización de personajes. Debemos tener en cuenta que, además, de acuerdo con las múltiples escuelas cinematográficas, las labores del director de arte pueden pendular entre el realismo más radical de tipo Rosse-Ilini y la fantasía más estrambótica de corte Caligari. Esta amplitud supone un entramado entre prácticas creativas altamente sofisticadas, y dependientes de las nuevas tecnologías. y formas del hacer artesanal.

En medio de la inmensidad que supone aproximarse al tema de la dirección de arte v el diseño de producción en el contexto colombiano, me propongo una tarea modesta, un pequeño aporte que alimente la reflexión sobre este oficio en el marco del cine local y su historia reciente. Más puntualmente, me propongo pensar el lugar que han tenido los objetos en el contexto de cierto tipo de cine colombiano de la última década larga. Me interesa revisar la forma en que cierta cinematografía, que ha buscado una suerte de realismo documental desde la ficción, ha otorgado un estatuto ambivalente a determinados objetos dentro de su narrativa. Esta ambigüedad, paradójica, rica en sentidos, ha hecho que esta tendencia, declarada heredera del neorrealismo, coquetee con su contrario. Dicho en otros términos, trataré de hacer visible, a través de una aproximación al problema de los obietos en cierta cinematografía reciente, el modo en que el realismo y el antirrealismo pueden llegar a estar, maravillosamente, más cerca de lo pensado. Tal vez, como lo sugería Heinrich Wölfflin a propósito de la tensión entre el Renacimiento y el Barroco, los excesos del realismo renacentista condujeron espontáneamente a esta escuela a su propia alucinación antirrealista (1986, 88). La contradicción a la que me referiré, lejos de invalidar las distintas modalidades cinematográficas acá consideradas, busca llenarlas aún de más colores y acrecentar su ya visible intensidad estética.

Cuando vemos un filme seguimos a personaies en acción. Ellos atraviesan, por lo general. mundos plagados de riesgos. Estas aventuras ocurren en universos dramáticos concretos. Algunos de se asemejan a nuestros mundos conocidos y otro apuntan a realidades no experimentadas humanamente. La labor central del diseñador de producción y del director de arte consiste en concebir estos mundos desde lo concreto, en construir una "gramática de la credibilidad" para parafrasear a Víctor Gaviria (Rojas, Gaviria, 2015). Este trabajo permite edificar universos audiovisuales vivos. La construcción de estos mundos y de estas aventuras reclama, entre otras cosas, de la selección y emplazamiento estratégico de los objetos ante la cámara. Disponer los objetos en cuadro y fuera de él implica tomar decisiones transversales a la dramaturgia y la puesta en escena de una película. En esta medida, los objetos entrañan funciones que van más allá de lo decorativo. De acuerdo con esta sensibilidad, podríamos preguntarnos siguiendo a Alessandra Merlo.

¿El objeto filmico merece ser analizado como problema propio de la estética cinematográfica? (...). Lo que conmueve es que por medio de este pequeño objeto podamos llegar a la definición misma de visibilidad cinematográfica, así como los objetos nos permiten descubrirla, gracias a su circulación, manipulación y desgaste en el filme (2017, 6).

Queda la sensación de que los objetos encuentran un espacio visual en la pantalla, pero carecen de dignidad en la teoría y la crítica. Acercarnos a esas pequeñas cosas, usualmente consideradas como átomos que se apiñan en un decorado, nos puede agudizar la mirada para remover nuestras formas de ver normalizadas por el primado de la narración y la estetización fotográfica. Tal vez, si sabemos preguntarle a los objetos de nuestra cinematografía reciente logremos, al menos, esbozar un horizonte valioso de indagación cinematográfica que nos arroje a consideraciones sobre las relaciones, siempre variantes, entre la imagen y el mundo, entre el documental y la ficción.

# **Objetos y ruptura** neorrealista

En su esfuerzo por caracterizar el genio del neorrealismo italiano por oposición al realismo clásico del cine de Hollywood, Andrè Bazin distingue entre un cine de montaje y otro de plano-secuencia. Para el crítico francés el quion técnico de la cinematografía canónica tiende a sobredeterminar el sentido de las situaciones fílmicas para el espectador. La secuencia de planos orientaría la atención visual del espectador según un plan estructurado de antemano por el director. Así, para él, el cine de montaje, heredero de la tradición fundada por David Griffith, buscaría suprimir



la ambigüedad de la imagen cinematográfica. "Al analizar la realidad, el montaje, por su propia naturaleza atribuye un único sentido al acontecimiento dramático" (2006, 95), formula lapidariamente Bazin.

Por oposición a esta tendencia cinematográfica, él identifica otra tradición que encuentra en Orson Welles y el neorrealismo italiano a sus mayores exponentes. Estos directores buscaron, según Bazin, reintroducir la ambiqüedad en la imagen cinematográfica al prescindir del montaie v optar por el plano-secuencia con profundidad de campo. La subsistencia de muchos elementos visuales en un cuadro pleno de foco obliga al espectador a recorrer el cuadro sin la conducción de la mirada que presupone el montaje plano a plano. "La profundidad de campo reintroduce la ambigüedad en la estructura de la imagen, si no como una necesidad (...), al menos sí como una posibilidad" (2006, 95). A los ojos del padre teórico de la Nueva ola francesa, la diferencia estructural entre ambas cinematografías radica en la economía del montaje y el plano-secuencia. Bastantes teóricos y críticos, como por ejemplo Serge Daney, lo han seguido en esta certeza. Sin desconocer el valor que supone este aporte, quisiera poner un énfasis en las palabras mismas de Bazin para reorientar la mirada del problema del montaje al de los objetos.

En su esfuerzo por distinguir entre un cine de la orientación de la mirada v otro de la ambigüedad, el francés se refiere tanto a los recursos del montaje como a lo que considera la "plástica de la imagen" (2006, 82), donde incluve la interpretación actoral, la dirección fotográfica y las decisiones de arte y decorado. En esta medida, las decisiones asociadas a los obietos, su existencia en cuadro, su caracterización y emplazamiento, hacen parte de esta categoría. Cabe recordar que este componente no agota la amplísima labor del diseñador de producción y del director de arte. Pasando muy rápido por este componente, para concentrarse en la contraposición entre el cine de montaje y el de plano-secuencia, Bazin aclara que la plástica de la imagen también opera como recurso para imponer al espectador un sentido sobredeterminado de las imágenes fílmicas (84). El realismo clásico de Hollywood le otorga fundamentalmente una realidad funcional a los objetos en beneficio siempre del relato. Así, los objetos existen en función de las determinaciones dramáticas del quion. Para Bazin, el sacrosanto texto escrito condicionaría el valor de las cosas tanto como objetos funcionales a la historia, así como recursos de caracterización psicológica de los personajes. Los objetos alcanzarían su existencia, de acuerdo con esta aproximación, de acuerdo con los principios de verosimilitud narrativa y de funcionalidad psicológica (Chion, 1996, 155). Las decisiones de guion técnico suelen respaldar esta funcionalidad a través de los planos de detalle de los objetos cruciales para la evolución de la narración y para la caracterización de los personajes y los entornos.

A esta economía de la imagen, Bazin contrapone una especie de estética de la inutilidad objetual inaugurada, según él, por el neorrealismo italiano. El cine de la Italia de la posguerra, liderado por autores de la talla de Rossellini, De Sica y Zavattini, apuntaba a ofrecer imágenes dispersas de la realidad. La funcionalidad narrativa de los acontecimientos no estaba signada *a priori* por un quion, sino que aparecería *a posteriori* en la pantalla para el espectador. La cinematografía neorrealista logra apuntar al relato sin agotarse en él. ofreciendo, en la idea de Bazin, un amalgama elíptico de acontecimientos que reclaman la actividad integradora por parte de un espectador que está obligado a unir aquello que se rehúsa a integrarse en una totalidad orgánica. Las escenas va no se explican en función de la estructura del relato y de igual modo, los objetos no se justifican exclusivamente a la sombra ni del argumento, ni del personaie.

Siguiendo las afirmaciones de Rossellini, en el neorrealismo la línea clásica de los acontecimientos se atomiza en un polvo de acontecimientos, de tal forma que las imágenes, las situaciones y los objetos se liberan de

su estricta funcionalidad dramática y psicológica. Esta liberación se expresaría como una especie de inutilidad parasitaria de los obietos en la imagen (Bazin, 2006, 312). El argumento de las escenas se disuelve en un polvo impalpable de acciones, gestos y objetos que se llenan de valor emocional en la imagen, pero que son irreductibles a la descripción narrativa de los hechos filmados. Los objetos aparecen como inútiles en lo narrativo, pero, a la vez, como imprescindibles en lo cinematográfico por razones ya no dramáticas. En ellos se materializa el lujo de cierta cinematografía que puebla la pantalla con objetos no-funcionales para la narración, pero expresivos en la construcción de universos humanos habitados con la dispersión y el desorden característicos de la realidad. La potencia expresiva de esta inutilidad abre a un mundo en el que los objetos, como en la realidad, muchas veces no tienen una justificación más allá de su propia existencia. En el neorrealismo, con toda la dispersión narrativa que lo caracteriza, los objetos se acumulan en un atestado que apunta a bastarse a sí mismo. De ahí que la jerarquía entre los objetos desaparezca en beneficio del conjunto. En los plano-secuencia neorrealistas, los obietos se acumulan como una colección desierarquizada y constitutiva de un mundo con vida propia v no estrictamente para la pantalla.

### DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

Esta atomización de las acciones sumada a la inutilidad de los objetos, afirma Bazin, hace que el guion —que preexiste la puesta en escena— sea absorbido por la imagen, de tal forma que el relato se hace irreconocible como elemento estructurante. "El argumento ha sido sacrificado como la cera perdida en la fundición del bronce" (Bazin, 2006, 360). El mundo exterior, los espacios, los decorados y los objetos reprimen su dimensión dramática y significante para convertirse en elementos integrantes de un reporte etnográfico. Más que narrar, la imagen hace inventarios de objetos, usos, costumbres y gestos. Al igualar la dignidad de los objetos, los integra en la construcción de universos cotidianos en cuya banalidad afloran las capas profundas del habitar humano. Se trata de una poética de lo anodino. Eso no significa que las imágenes y los objetos se reduzcan a fenómenos insulsos dentro de un registro impersonal. Su apariencia insignificante es producto del genio organizador de aquellos —directores, diseñadores de producción y directores de arte— que saben encontrar en ellos cristales de vida individual v colectiva.

Amparado en esta argumentación, Andrè Bazin distinguiría entre dos tipos de realizadores: "los directores que creen en la imagen y los que creen en la realidad" (2006, 82). Del lado de los primeros se encuentran D. W.

Griffith y su linaje y, del otro lado, los neorrealistas y sus herederos.

# Víctor Gaviria: herencia neorrealista en el contexto colombiano

No sería difícil encontrar en el cine nacional un fuerte influjo del neorrealismo. El ejemplo más evidente sería Víctor Gaviria. Su cinematografía sigue con claridad muchos de los rasgos característicos de esta tradición: trabaio con actores naturales, dispersión narrativa. rodajes fuera de estudio y uso de locaciones existentes. De hecho, el título de su primer largometraje, **Rodrigo D. No futuro** (1990), resuena evidentemente con una de las obras insignia del cine de Vittorio de Sica: **Umberto D** (1952). Ya a mediados de los años ochenta, antes del salto de Gaviria al largometraje, Luis Alberto Álvarez reconocía varios atributos cinematográficos muy afines al neorrealismo en la obra del director paisa. Álvarez parece repetir las palabras de Bazin al descubrir los primeros filmes italianos: "Víctor Gaviria no retrata ni antioqueños, ni franceses, ni "vivos", ni campesinos, sino seres humanos diferenciados, y ello con contenida emoción" (2005, 49). En los mundos de ficción inspirados en la realidad de la Medellín de los años ochenta, los personajes se rehúsan a los estereotipos



III Fotograma de Rodrigo D. (Victor Gaviria, 1990)

televisivos del paisa, del sicario, del traqueto o del gamín. En alguna entrevista, Gaviria insistía en la necesidad de que el lenguaje de sus personajes fuera crudo como su mundo. Parafraseándolo, los jóvenes de **Rodrigo D.** No futuro v los niños de La vendedora de rosas (1998) dicen todo el tiempo "gonorrea" porque su mundo es literalmente una gonorrea. En las formas de hablar, en los gestos al caminar, en el descascarado de las paredes del barrio, en la forma de llevar el cabello o de empuñar un cuchillo, aparece un cosmos encarnado. El atestado de gestos y objetos construve un universo humano más allá del relato. De eso, al menos en parte, depende que una película como La vendedora de rosas, ubicada en las comunas de Medellín. sea tan diametralmente opuesta a **Ciudad** de Dios (2002), ambientada en las favelas de Río de Janeiro. Se trata de concepciones distintas de la dirección de arte v el diseño de producción. La distancia entre un cine de la narración y otro del "habitar un mundo" supone economías de los gestos, los objetos y los decorados completamente diferentes.

En el cine de Gaviria, con Ricardo Duque en la dirección de arte, los decorados cumplen funciones estéticas que van más allá de su aplicación dramática rayando en la labor etnográfica. Su inutilidad narrativa los integra en la imagen como componentes de un universo

que oscila entre la pantalla y la realidad. Álvarez afirma sobre Que pase el aserrador (1984) de Gaviria: "La dirección artística (...) tiene la calidad espléndida de lo que no se nota a primera vista. Nada tiene el sabor de requisito, ni de museo" (2006, 51). En nuestros términos, diríamos que se hace indecidible qué estaba ya en el mundo antes de la puesta en escena y qué llegó a ocupar la pantalla para afinar la realidad en beneficio de la mirada de un espectador. En cada ademán espontáneo de los actores naturales, así como en cada objeto del vestuario y del decorado es imposible establecer qué estaba antes y qué vino después, qué estaba en el mundo preexistente y qué se debe a la dirección de arte o de actores. El mismo Ricardo Duque relata cómo buscaba en el baio mundo utensilios para la dirección de arte: armas, dinero falso, joyas (Rojas, Gaviria, 2015). Cada objeto tenía su historia proveniente del mundo. A esto podríamos llamarlo de manera espontánea "diseño de producción neorrealista". Ante las imágenes de Gaviria nos asalta menos la inquietud por lo que vendrá en el relato y más por la frontera indiscernible entre el cálculo de la puesta en escena y la espontaneidad del mundo que presta su intimidad para la cámara. Parte del mérito del cine de Gaviria está en hacer flotar sus imágenes sobre la zona gris entre el documento y la inventiva, entre el registro y la ficción.

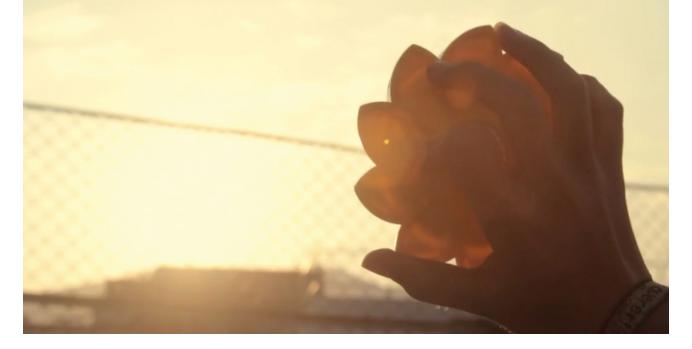
De acuerdo con Pedro Adrián Zuluaga, Gaviria se convertiría en el padre de todo un linaje que viene desde los años noventa hasta el presente. Películas recientes tan diferentes como **Leidi** de Simón Mesa (2014) o **Los nadie** (2016) de Juan Sebastián Mesa harían parte de esta descendencia (Zuluaga, 2018, 24). Dentro de esta rica y diversa variedad de herederos de la sensibilidad neorrealista atravesada por la lente de Gaviria, quisiera referirme a la obra de un autor que ha explorado bien a fondo esas regiones de indiscernibilidad entre la ficción y el documental. Me refiero a Óscar Ruiz Navia.

# Oscar Ruiz Navia: Solecito, alcances y límites de la imagen

Podríamos decir que el cine de Ruiz Navia hace parte de una tendencia cinematográfica ubicada históricamente en la última década larga del siglo XXI. Su búsqueda audiovisual se emparenta con la de películas como **La sirga** de William Vega (2012) y **Siembra** de Ángela María Osorio y Santiago Lozano (2015). Ambas, de amplio reconocimiento local e internacional, son posteriores y deudoras del primer largometraje del director caleño, **El vuelco del cangrejo** (2009). Este cine resuena, también, con varias de las películas más afamadas de su propia produc-

tora, Contravía films, y de la ya desaparecida Burning Blue de Diana Bustamante y Jorge Forero. Esta última produjo **La tierra y la sombra** (2015) de César Acevedo, ganadora de la Cámara de oro en Cannes 2015. Podríamos decir que esta tendencia ha sido la más notable de la cinematografía nacional reciente. Llegó a ser llamada, de una manera exorbitante en ciertos escenarios festivaleros, como "El nuevo cine colombiano".

La obra de Óscar Ruiz Navia hereda aspectos fundamentales del legado neorrealista v. asimismo, se los apropia en una clave muy personal marcada, sobre todo, por el cine de Abbas Kiarostami. Es bien sabido que el primer largometraje del director caleño, con la dirección de arte de Marcela Gómez. surge de su investigación documental con la comunidad de La Barra, un pueblo costero del Pacífico colombiano (Redacción Kinetoscopio. 2010). En entrevista con Óscar Iván Montova. Gómez afirma que la investigación de campo que hizo posible el filme duró más de tres años en lo que sería casi una aproximación antropológica. Se trataba de partir de la realidad para estetizarla en función de la imagen con el fin de ofrecer una suerte de pueblo de fábula (Montoya, 2016). Se produjo, entonces, un trabajo entre la realidad y la ficción. Esto afectó directamente las decisiones de arte y se hace evidente a través de una película





Fotogramas de **Solecito** (Oscar Ruiz Navia, 2013)

filmada en locaciones reales que fueron intervenidas según las necesidades de dirección y puesta en escena. A esto se le suma una gran mayoría de actores naturales oriundos de la zona dirigidos para hacer casi que de ellos mismos. Más allá del cine de sicarios y brutalidad social, esta película reacciona ofreciéndonos un mundo típicamente cotidiano, plagado de tiempos muertos e inactividad en una región despreocupada por los afanes de la modernidad. Lo más explosivo de la película es el alto volumen de los parlantes del foráneo invasor que planea establecer un hotel en la playa. El tiempo pasa sin señalamientos por parte del realizador. Contra todo trato manigueo que opte por una mirada bucólica de la ruralidad o complaciente con la retórica del progreso, Ruiz Navia se ubica en medio de las tensiones naturales entre la acelerada vida citadina y la lentitud propia de la vida orgánica.

El sumo respeto con el que este filme se acerca a la gente de la población nos hace sentir que presenciamos una suerte de documental contemplativo de los usos y las costumbres colectivas. En este esfuerzo era definitivo permitirle a la realidad manifestarse. Entre las múltiples decisiones a propósito de la construcción de atmósferas enraizadas en la realidad —color, textura, luz, forma—, la espontaneidad del manejo de la cámara resultaba un elemento clave. El mismo director aseguró esto en entrevista a la revista *Kinetoscopio*:

ante todo lo que quería era que la planificación de la película no obedeciera a la típica elaboración de planos de un lado y otro y luego, para luego en el montaje ver qué hacíamos, sino que la idea era que cada imagen fuera una frase, que tuviera una forma y que no fuera gratuita. Sin embargo, aunque en el momento de rodar teníamos todos estos dibujos, era muy chévere llegar al lugar de rodaje y romper eso (2010).

El mundo debía imponerse ante la cámara y, en consecuencia, ante cualquier anticipación autoral del director y su equipo. En esta estética, los objetos se llenarían de una vida cinematográfica especial. El viche, trago artesanal, y la marimba, instrumento típico de la región, alcanzan el nivel de elementos integrantes de la comunidad en las noches de celebración colectiva. Los obietos son catalizadores colectivos de un deseo que no se canaliza en ninguna acción dramática más allá de la pura espontaneidad del baile y la celebración. En esa medida, son agentes de vida social más que elementos de una narración. Podríamos decir, que esta apuesta cinematográfica se propone dignificar estos objetos tanto como lo hace con los personaies de La Barra. El viche v la marimba están vivos en la imagen.

Tanto en su ópera prima como en **Los hongos** (2014), su segundo largometraje, Ruiz Navia logra escenas de genuina espontaneidad

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

encendiendo la cámara en situaciones donde los actores no parecen reparar en que los están registrando. En El vuelco del cangreio esto queda claro en las escenas nocturnas de fiesta, baile y viche en la playa. Allí, tanto los cuerpos como los espacios y los objetos participan del mismo frenesí colectivo al ritmo de la marimba. Lo hacen sin que se trate de una coreografía para la cámara o para el ojo del espectador. El genio del equipo creativo consistió en saber disponer el curso natural de las cosas para la pantalla.

De igual modo ocurre en algunas escenas de **Los hongos**, filme dedicado a seguir el vagabundeo urbano de Ras y Calvin, dos jóvenes grafiteros de la capital del Valle del Cauca. De esta obra quisiera resaltar la secuencia en la que Ras, joven afrodescendiente cuya madre es víctima de desplazamiento forzado. regresa a casa. Él se encuentra con una escena completamente ajena al flujo narrativo de los acontecimientos. Su madre y sus amigas reproducen un baile ancestral en medio de la sala de su casa de estrato medio bajo como si lo hicieran en su territorio en condiciones habituales. El canto, al modo de una lamentación, recuerda las formas de vida que quedaron atrás con el desplazamiento. La pesca, los cultivos y hasta la crianza de los niños son objeto de la exposición musical. Los turbantes sobre las cabezas de las mujeres, sus pieles negras y voces fuertes contrastan con el gris

descascarado de las paredes y la precariedad de la indumentaria de cocina que se asoma al fondo del plano fuera de foco. Esta mezcla de objetos y decorados, sumado al canto, grita desarraigo, violencia por desplazamiento y, a la vez, anuncia resistencia y afirmación ante la tragedia. **Los hongos**, con dirección de arte de Daniela Shneider (México), no cuenta una historia sobre el conflicto armado ni sobre la violencia. No obstante, como la hierba que crece a través del concreto, estos objetos llenan de destellos el universo fílmico en que Ras y Calvin deambulan. Esto nos obliga a preguntarnos sobre qué de ese mundo tan propio de la historia colombiana pertenece a la locación, a los objetos que la acompañan y a los actores naturales que han prestado su cuerpo para la imagen proyectada en la pantalla. ¿Qué estaba antes v qué vino después?

Siguiendo esta línea expositiva, se hace obligatorio referirse a **Solecito** (2013), cortometraje del mismo director producido entre sus dos primeros largometraies. Extrañamente la crítica se ha referido poco, poquísimo, a esta pieza valiosa. A mi modo de ver, de las más meritorias de la expresión de cortometraje del cine nacional reciente. Tal vez el comentario cinematográfico nacional reproduce el prejuicio que dictó la industria audiovisual norteamericana hace un siglo contra el cortometraje: práctica de principiantes. Retomando, esta pieza audiovisual lleva a un mayor grado la apuesta autoral de Ruiz Navia al punto que supone una transformación cualitativa del estatuto de los objetos en la imagen y de la imagen misma. **Solecito** transgrede muchos presupuestos del neorrealismo con una inteligente sutileza. Lo hace radicalizando sus propios principios.

La página oficial de Contravía films describe **Solecito** así:

Los protagonistas de este cortometraje conocieron al director en un casting que él realizó en su colegio. Ellos le contaron allí, cada uno por su lado, la historia del rompimiento de su relación amorosa. El director les propone que construyan un reencuentro para la ficción y al mismo tiempo para la vida real (2022).

Maicol y Camila son dos jóvenes adolescentes que presentan *casting* para Óscar Ruiz Navia a quien no vemos, pero sí escuchamos fuera de la pantalla. Cada uno, por separado, se presenta mirando a cámara. Lo que parecería el material sobrante termina convirtiéndose en la primera escena de una película que pone en evidencia su propio dispositivo cinematográfico. Se trata de una cinta que responde de inmediato a la situación en curso, Justamente, esta improvisación creativa explica que en los créditos aparezcan muy pocos cargos. Tan pocos que ni siguiera se le da un nombre al encargado de las funciones de la dirección de arte. La urgencia creativa flexibilizó el modelo de producción.

Tras la escena del casting, seguimos a cada uno de los jóvenes hasta que se encuentran para hablar, ficcionando así su propio reencuentro v reconciliación. En estas escenas cada uno de ellos actúa para la cámara fingiendo no verla. Las miradas a cámara, distintivas de la primera escena, son eliminadas de la puesta en escena ficcional. Del mismo modo, ya no escuchamos las indicaciones en off del director. Maicol y Camila son, ahora, personajes de ficción que reproducen para la cámara lo que sería su encuentro. Él a todas luces desea regresar con ella. Camila lo duda, pero la espontaneidad y gracia del chico se lo hacen difícil. En medio del juego de cortejo él realiza su última jugada, le obseguia una pequeña lamparita de carga solar en forma de un sol amarillo. Este pequeño objeto, crucial para la reconciliación en la ficción, le da su nombre a este cortometraje. La última escena sugiere la reconciliación y nos muestra a la pareja deambulando en bicicleta. Ella, parada en los tornillos de la rueda trasera del vehículo. le consiente la cabeza con ternura mientras él pedalea. Como ya ha caído la noche, ella ilumina el camino con su solecito.

# **Paradoia**

Quisiera reparar en el estatuto que adquiere este objeto sencillo pero poderoso. Esta lamparita cumple claramente una función dramática fundamental. Se trata del obseguio de la reconciliación. Pero, a diferencia de cualquier objeto dramático de la ficción, este solecito posee una naturaleza distinta. Mientras el anillo de Frodo aparece en la ficción para dejar de existir tras los créditos de la película, o mientras las baquetas de Rodrigo en la ópera prima de Víctor Gaviria nos obligan a pensar si provienen de un mundo social preexistente. con este objeto nos preguntamos algo distinto. Ya no preguntamos qué prestó la realidad en beneficio de la ficción, sino todo lo contrario. La inquietud del espectador consiste en qué de lo que puso la ficción sobre la realidad se mantendrá vigente en la vida de estos chicos. ¿Ese solecito se almacenará con los demás obietos en la bodega de utilería o reposará en la habitación de Camila como un amuleto del amor recobrado? ¿Tras la intervención del dispositivo ficcional la pareja adolescente se dará una nueva posibilidad? En suma, si con los dos primeros largometrajes de Ruiz Navia nos preguntábamos por la forma en la que la realidad previa de los objetos se continuaba en la ficción, acá nos preguntamos por el modo en que los objetos de la ficción afectarán la realidad por venir. Esto solo es posible porque al inicio del cortometraje vimos el casting y reconocimos el dispositivo ficcional mismo. Ruiz Navia lleva al colmo del apego por la realidad sus imágenes al nivel que las revela como tales, como dispositivo narrativo

y audiovisual. El colmo del realismo pone en evidencia la imagen como medio. Esto ocurre al modo de la escena famosísima de **Close up** de Kiarostami en la que el micrófono de solapa falla en medio de una escena y el director decide dejar el fallo en el corte final del filme. En este caso, la ficción coquetea casi con un documental tecnológico en tanto pone en escena las propias condiciones de posibilidad del registro sonoro.

Siguiendo el rastro de los objetos en la imagen, llegamos a una paradoja: los realizadores que más creen en la realidad llegaron a exponer sus imágenes como tales, como imágenes, como dispositivos audiovisuales. Su apego por la realidad se tradujo necesariamente en artificio. Como las dos caras de Jano, los dos extremos que según Bazin se oponían, terminan atrayéndose. Los directores que creen en la realidad y los que creen en la imagen se han entremezclado. La realidad de la imagen (como medio) se ha hecho indistinguible de la imagen de la realidad (como representación). Tal vez fue Jean-Luc Godard quien mejor se ubicó sobre esta paradoja. Su obra entera flota sobre ella. Román Gubern afirma de manera acertada lo siguiente:

Andrè Bazin formuló hace casi veinte años una famosa distinción, ingeniosa y confrontable, que dividía a los realizadores en dos categorías: los que creían en la imagen y los que creían en la realidad. Es decir, los adeptos al cine-montaje y a la manipulación expresionista de la realidad y los adeptos al plano-secuencia que respetaban la realidad. Godard ha servido, entre otras cosas, para acabar de demostrar lo arbitrario e insuficiente de esta clasificación (1974, 23).

Sin embargo, esta paradoja no es nueva. Es la paradoja natural que asalta a toda tradición que se autodenomina como realista. Heinrich Wölfflin rastreo una situación similar en el tránsito entre el Renacimiento y el Barroco. Contra las hipótesis que sugerían el agotamiento del impulso realista del Renacimiento como punto de partida del Barroco, contra las hipótesis que supusieron un acto de negación entre el manierismo barroco v el realismo renacentista, para el teórico alemán uno fue la continuación natural del otro v no su negación. Entre la serenidad realista y la exageración gestual habría más continuidad que rechazo. "No estamos ante un estilo de malos imitadores que desfallece; hay que decirlo ensequida: los grandes maestros del Renacimiento introduieron ellos mismos el Barroco" (Wölfflin, 1986, 14). Fue la voluntad misma de ir al detalle realista la que condujo al enrarecimiento de la imagen renacentista. Para Wölfflin, por exceso en la búsqueda de gracilidad de las líneas, los cuerpos tienden a engordarse y deformarse sembrando la semilla de lo que sería la estilística contraria (1986, 86). En este caso, la voluntad de detalle condujo a poner en evidencia la imagen como imagen, la pintura como puro medio. De ahí que Miguel Ángel fuera a la vez un representante insignia del Renacimiento y a la vez su asesino en tanto padre inconfesable del Barroco (1986, 88). Siguiendo esta lógica, podríamos decir que Ruiz Navia sería un heredero excepcional del neorrealismo, pues lo condujo a su propia paradoja sustancial.

# Camilo Restrepo: la imagen como fuego

Si tiene sentido ubicar espontáneamente a Víctor Gaviria en la cabeza del legado neorrealista en el cine colombiano, no es absurdo asociar a Camilo Restrepo dentro de un linaje de tipo godardiano. En ambos el rechazo al realismo, sea hollywoodense o neorrealista, es declarado. Alejandro Pérez Echeverry, periodista de la revista *Semana*, recoge estas palabras de Restrepo, quien tuvo formación como artista plástico y no pasó por las taras de formación de una escuela en cine:

no quiero jugar con el efecto de lo realista en el cine, que uno crea que la historia es verdad entonces se va para la casa pensando que es así. No. Toda mi película está dispuesta en un dispositivo de duda, en el que se muestran los mismos mecanismos de reproducción de la película, cómo se hace ella misma. Con esa idea de que uno sea un espectador crítico, desconfiando de lo que ve (Echeverry, 2022).

**104**DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE



Fotograma de Los conductos (Camilo Restrepo, 2020)

Sin embargo, esta negación nunca supone proximidades con el expresionismo o el cine de ciencia ficción.

Se trata, más bien, de una inverosimilitud audiovisual que flotando entre la ficción, el documental y el ensayo audiovisual, apunta a la abstracción más que a la reproducción de la realidad. Nos encontramos frente un

antirrealismo que se orienta hacia una idea de la realidad más que a la realidad misma. Es un antirrealismo por abstracción. De ahí que **Los conductos** (2020), primer largometraje de Restrepo, se permita mezclar con desenfado monólogos, profecías, imágenes documentales y experimentaciones visuales y sonoras. "Hay una voluntad de 'meter' elementos a presión por parte de Restrepo" dice Horacio

Bernades en su reseña de la película (2022). Las asociaciones entre materiales heterogéneos se vuelven determinantes en la exploración cinematográfica de Camilo Restrepo. Esto hace de este realizador un director de montaje. Él mismo afirma: "Transformar, trastocar, dislocar, disfrazar son operaciones recurrentes en mis películas desde la forma hasta el tema" (Rgó & Restrepo, 2020). Luego continúa describiendo su propio trabajo: "En el fondo existe quizás un magma en el que todo pierde su forma para regenerarse. Una estrella en la que los materiales que la componen se funden para mezclarse, produciendo algo nuevo con lo viejo. Una resurrección constante de las cosas que nos hace olvidar lo que fueron" (Rgó & Restrepo, 2020). Entendemos por qué Restrepo llegó a asegurar que veía su primer largometraje más como un ensayo audiovisual que como una película de ficción.

Valdría la pena señalar acá que, justamente por esta adhesión al género del ensayo audiovisual, **Los conductos** trastoca la distribución de los cargos creativos. Más que una división de oficios por especificidades, este filme responde a un acto creativo muy poco compartimentado. De igual manera que **Solecito** pero por motivos muy distintos, **Los conductos** no registra en sus créditos el cargo de Dirección de arte o Diseño de producción. A diferencia del cortometraje de Ruiz Navia que responde a los acontecimientos con los

medios que se cuenta, la película de Restrepo fue realizada sin las presiones que ejerce la revisión documental del mundo. Precisamente, esta inclinación antirrealista liberó el proyecto de la tradicional división de cargos que supone la representación verosímil de la realidad. El ensayo audiovisual permite, en muchas ocasiones, producir cine casi como lo hace un literato o un pintor (Astruc, 2007, 224).

Dada la escasa iniciativa narrativa de las cintas de Camilo Restrepo, sumada a las estrategias de enrarecimiento acá descritas, los obietos alcanzan un estatuto nuevo. No son ni recursos dramáticos sin más ni elementos de un universo etnográfico. En Los conductos. por ejemplo, Pinky, el protagonista, se dedica a producir camisetas piratas de marcas mundialmente conocidas. Los objetos lejos de narrar o construir un mundo habitado, son signos de la abstracción que rige nuestras vidas en la actualidad: el mercado. La materialidad de la producción y del consumo está encarnada en cada uno de estos logos que se imprimen de modo repetitivo sobre cada camiseta. En este caso los objetos son logos, marcas puras: Adidas, Nike. Ellas no narran, ni representan nada. Restrepo insiste en que estos objetos en la pantalla son, en suma, puro fuego:

la imagen muestra la fabricación al infinito de un producto envolvente, de un producto

### 106

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

que se convierte en el espacio mismo de su producción, de un producto que se convierte en el teatro de la actividad de los hombres. ¿Y ese producto qué es? Puro fuego. Una energía que se consume y cuya única finalidad es que sea consumida. Un flujo desbordante, irracional, peligroso, pero que evidentemente anima la vida de los hombres (2020).

Acá, los objetos encarnan el deseo, la producción, el consumo y, en general, el sistema integrado del capitalismo. En la repetición sistemática del logo que se imprime sobre la tela, los objetos se elevan como signos de una abstracción. Son, como lo es el dinero, abstracciones encarnadas. Las imágenes-marcas aparecen como liberadas de cualquier expectativa de representación. No son imágenes de cosas, son ellas mismas cosas. Parafraseando a Godard de nuevo: no son imágenes justas, sino justamente imágenes. Estos logos son objetos de lujo, materializaciones del orden mundial, capital humano, miseria y prestigio a la vez.

La combinación de recursos audiovisuales nos sitúa en una esfera en que la imagen no se declara de forma definitiva ni como ficción ni como documental. La imagen aparece como tal, como imagen; esto es, como artificio. Si bien la secuencia inicial de **Los conductos** nos ofrece un registro documental del bajo mundo de Medellín y los testimonios de

La impresión de una guerra (2015) son de seres humanos reales, estas piezas de Restrepo no se dejan encasillar sin más en la búsqueda de representación de la realidad. Son, en todos los casos y de manera deliberada, artefactos audiovisuales. Pura imagen como los logos de Adidas y de Nike.

# **Consideraciones finales**

Siguiendo la pista de algunas decisiones de arte en ciertas imágenes del cine colombiano reciente, hemos llegado a plantear una paradoja: la obligatoria copertenencia entre realidad y artificio en la pantalla. Como sea, siempre se trata de imágenes. La pregunta por el lugar de los objetos en la imagen nos ha conducido a esta lucidez. Ahora bien, con esto no podemos caer en una identificación grosera de las distintas cinematografías. La obra de Camilo Restrepo es completamente diferente de la de Ruiz Navia y de la de Gaviria. Cada una de ellas flota de maneras distintas sobre el corazón de la tensión realismo/artificio. ¿Y para qué sirve ese artificio que es la imagen? Eso es objeto de otra consideración tantísimo más extensa cuanto paradójica. Sobre eso, a modo de anticipo, una frase de Restrepo: "Una imagen alterada, por supuesto, pero tal vez elocuente" (Rgó & Restrepo, 2020).

# Referencias

- **Álvarez,** L. A. (2005). *Páginas de cine Vol. 1*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- **Astruc,** A. (2007). "Nacimiento de una nueva vanguardia: La "Caméra-stylo". En: *Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra.
- Bazin, A. (2006). ¿Qué es el cine? Madrid: Rialp.
- Bernades, H. (2022) Los conductos: un film singular, magnético, nocturno.
  En:https://www.pagina12.com.
  ar/328935-los-conductos-un-film-sin-gular-magnetico-nocturno
- **Chion**, M. (1996). *El cine y sus oficios*. Madrid: Cátedra.
- Echeverry, A. (2022). Entrevista. Camilo Restrepo. En: https://www.semana. com/cultura/articulo/camilo-restrepo-yo-queria-que-mi-cine-no-tuviera-elsello-de-lo-inmediato-que-fuera-un-cine-que-no-tiene-tiempo/202153/
- **Gubern,** R. (1974). *Godard polémico*. Barcelona: Tusquets.
- **Merlo,** A. (2017). Los útiles y los inútiles: presencia y visibilidad de los objetos en el cine. Bogotá: Uniandes.
- Redacción Kinetoscopio (2010). Entrevista a Óscar Ruiz Navia. En: revista *Kinetoscopio*, N.º 90, abril-junio, 2010.

- Montoya, I. (2016). Entrevista con la directora de arte Marcela Gómez. En: Podcast: El colombian dream. https://www.mixcloud.com/oscar-iv%C3%A0n-montoya-loaiza/entrevista-con-la-directora-de-arte-marcela-g%C3%B3mez-para-el-colombian-dream/
- **Rgó,** C. & Restrepo, C. (2020). *Correspondencia entre imágenes y líneas*. En:http://correspondenciascine.com/2020/07/magma-correspondencia-entre-imagenes-y-lineas/
- Rojas, D. & Gaviria, V. (2015). Entrevista a Ricardo Duque. https://www.festicineantioquia.com/index.php/53-festicine/festicine-colombiano/festicine-colombiano-versiones-anteriores/10-festival-de-cine-colombiano-de-medellin/195-entrevista-a-ricardo-duque
- **Wölfflin,** H.(1986). *Renacimiento y Barroco*. Barcelona: Paidós.
- **Zuluaga,** P. A. (2018). "De padres a hijos: por una lectura genealógica del cine colombiano". *Revista Común-A* Vol. 1 N.º 2 enero-junio 2018, pp. 17-34.
- Página Contravía films: https://contraviafilms. com.co/peliculas/cortometrajes/solecito/

# restormas de abordar la dirección de arte en la animación contemporánea colombian

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA

# Yugo, Gloria y Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento

Tres formas de abordar la dirección de arte en la animación contemporánea colombiana Yugo, Gloria and Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento Three Approaches to Art Direction in Contemporary Colombian Animation

Por Cecilia Traslaviña

Palabras clave: dirección de arte, animación, realidad, materialidades, hibridaciones.

Resumen: Este artículo analiza el tratamiento y la función de la dirección de arte en tres cortometrajes animados recientes: Yugo (Carlos Gómez Salamanca, 2021), Gloria (Daniela Briceño, Diego Felipe Cortés y Blanca Castellar, 2022) y Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento (María Angélica Restrepo y Carlos Velandia, 2022). A partir de estas tres películas se identifican formas novedosas de asumir la dirección de arte, resignificándola a medida que se resuelven otros aspectos de la producción, distanciándose así de las condiciones tradicionales y el papel que ha desempeñado en las producciones animadas.

**Keywords:** Art direction, Animation, Reality, Materiality, Hybridizations

Abstract: The paper examines the handling and function of art direction in three recent animated short films: Yugo (Carlos Gómez Salamanca, 2021), Gloria (Daniela Briceño, Diego Felipe Cortés and Blanca Castellar, 2022) and Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento (María Angélica Restrepo and Carlos Velandia, 2022). Innovative ways of assuming art direction are identified in these works, which leads to a resignification of its role and the resolution of other elements of production. And thus, taking distance from the traditional conditions and the role it has usually played in animated productions.

"Animation's petrified unrest" en Pervasive Animation (Routledge: Reino Unido, 2013).

▶1• Esther Leslie, la pregunta que la animación plantea una nimation's petrified y otra vez,

y a la que responde de diversas maneras, es: ¿cómo empieza a moverse, a inquietarse, una sustancia inventada o una cosa aparentemente inerte?

¿Cómo se transforma algo inmóvil y parcial en la complejidad

y el caos de los fenómenos físicos, algo que se mueve en un mundo verosímil?

### Esther Leslie

Para pensar cualquier aspecto de la producción en animación es importante reflexionar antes sobre lo que implica la acción de animar, cómo se imprime la vida y cuáles son los recursos para activar esa vida que yace latente en los objetos, líneas, materiales o en los pixeles. Indudablemente esto recae en la manera como se ponen en juego los recursos plásticos y audiovisuales para crear mundos. Y en este juego está comprometida lo que conocemos como dirección de arte y sus múltiples aproximaciones.

Para iniciar esta reflexión quisiera remontarme a los primeros aparatos ópticos conocidos, como los zootropos, fenaquistiscopios o praxinoscopios y, en especial, al teatro óptico de Emile Reynaud. Creo que en estas animaciones iniciales se encuentran rastros de lo que podemos considerar la dirección de arte previa a su creación por la industria cinematográfica. Si vemos con atención las figuras

que protagonizaban los ciclos de movimiento, apreciamos pequeñas situaciones cotidianas, absurdas o fantásticas en las que desfilan algunos personajes, ya sea que nos brinden un baile, un salto con una cuerda, una cabeza que no encuentra su cuerpo, el brinco de una rana, en fin, un desfile interminable de seres que se desplazan a través de los cuadros, haciendo convincentes las situaciones frente a nuestros ojos perplejos ante tanta belleza, y para esto se necesitaba pensar en la gracia de las figuras, en su atavío, en el color y el tipo de movimiento para reconstruir las acciones a las que en ocasiones se les creaba un escenario.

Lo anterior es muy efectivo en el teatro óptico de Reynaud, donde fusiona la linterna mágica con el praxinoscopio creando así un maravilloso y complejo mecanismo a partir del cual con una doble proyección, las acciones sucedían en un plano y los escenarios permanecían fijos en otro, y cambiaban dependiendo de las exigencias de la historia. De acuerdo con Esther Leslie¹ en las **Pantomimas luminosas** de Reynaud había entre 500 y 700 imágenes móviles, y cada una aparecía en la pantalla durante uno o dos segundos.

Sin duda, Reynaud dedicó un tiempo importante a resolver las necesidades técnicas y formales de cada producción: dibuja cientos de figuras sin que perdieran su consistencia y



futuras animaciones: el momento en que Pierrot abre una puerta que aparece de la nada o la creación de planos cercanos como el de la luna y el balcón. Frente a un fondo constante, las figuras realizan acciones complejas, dan la vuelta, se agachan, brincan, lo que exige un movimiento muy expresivo. Todo esto nos permite afirmar que Reynaud dejó cimentados algunos aspectos y exigencias de lo que sería la dirección de arte en animación.

El cine de animación adoptó tempranamente el sistema de producción de Hollywood aquellos emergentes estudios que empezaban a consolidar los métodos de realización de una película necesitaban afianzarse en el mercado, por lo que implementaron una forma semejante de jerarquización del trabajo para ser competitivos manteniendo un fluio de trabaio estable. John Randolph Bray, entendió rápido la importancia de reducir el tiempo de trabaio para aumentar la efectividad, iniciando así la organización por departamentos con unos supervisores encargados de que la "fábrica de la fantasía" fuera competente. Así, encontramos que ya a finales de la segunda década del siglo veinte, esta organización fijó las bases de producción de lo que es hoy la industria de la animación. Estos métodos se exportaron alrededor del mundo v en el caso colombiano, los estudios de animación —en especial la publicidad— se adaptaron a este tipo de organización.

- ▶2 Leslie. Animation's petrified.
- ▶ 3 En el fragmento de cinco minutos que queda de los aproximadamente quince originales de Pauvre Pierrot de

Reynaud, el público ve a Arleguín cortejando a Colombina. Pierrot visita la casa de Colombina para cantarle una serenata. Ella lo rechaza. Pierrot regresa borracho y vuelve a intentar ganarse su afecto Arlequín se esconde en el iardín v asusta a Pierrot clavándole una espada por detrás. Pierrot huve. Arlequín y Colombina se abrazan. El escenario -el patio de Colombina con un muro— no cambia. aunque hay pequeñas alteraciones en lo que puede verse de él en la



DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ 4 • Director de cine alemán, considerado como uno de los principales exponentes del cine abstracto experimental, Hacia 1923 consignó sus reflexiones sobre las posibilidades del cine como arte nuevo en un texto titulado Pintando con el tiempo, publicado en Revista Eco. Librería Buchholz, Bogotá. 1976

La función primordial de la dirección de arte consiste en hacer creíble el universo de la película, por lo tanto, debe entrar en relación v establecer un flujo de trabajo con los departamentos de producción, dirección, animación, diseño y creación de personajes y escenarios, para que todos estos aspectos estén en clara correspondencia con la idea; esto implica el manejo del color, la fotografía, el diseño de movimiento, la planimetría sumado al presupuesto asignado por el departamento de producción para cumplir con estas necesidades. Y al final. los elementos mencionados se unen en la postproducción. Este sistema puede variar de acuerdo a las técnicas que se utilicen y a la envergadura de la producción, si se trata de una película independiente los roles son asumidos en ocasiones por una sola persona o por un grupo pequeño, mientras que las grandes producciones demandan un equipo que se divide por departamentos y cada uno debe cumplir a cabalidad sus funciones.

Enfocándonos va en la animación colombiana, tenemos que referirnos a las películas de Fernando Laverde, pues son significativas para pensar el trabajo del arte, aunque en los créditos no aparezca de manera evidente el rol. Se aprecia una labor importante en la construcción y materialidad de sus películas. y una búsqueda estética que le da un sello particular, no solo por las temáticas abordadas sino también por el diseño de personaies, las escenografías, la iluminación y la fotografía. Laverde inaugura un método de producción familiar que va un poco en contravía del proceder instaurado por los estudios, si bien sus influencias están más cercanas a la animación de Europa del Este, donde se contaba con un equipo humano de producción y realización estable, así como estudios conformados con todas las necesidades técnicas. Laverde lleva a la animación colombiana por rumbos que antes no habían sido posibles, impulsando a muchas generaciones a lanzarse a las aguas de la animación con presupuestos y equipos reducidos sin perder la calidad de las producciones.

Por otra parte, es fundamental mencionar aguí el trabajo de Carlos Santa, pues es él quien abrió un campo nuevo en la animación colombiana vinculándola con técnicas propias de las artes plásticas, creando reflexiones profundas entre el acto de animar y el de pintar con el tiempo como lo propuso Walter Ruttmann<sup>4</sup>, así como una nueva manera de relacionarse con la producción involucrando, por ejemplo, diferentes artistas a partir de unos pocos parámetros que les brinda. En este sentido, la construcción de la película es orgánica, cada parte del proceso va encadenada, se trabaja en paralelo el sonido, la animación y el montaje, permitiéndose derivas que las mismas técnicas que utiliza le trazan; su trabajo ha influido también en muchas generaciones,

hay un eco de su forma de abordar la animación en los tres casos en los que se centra este texto.

En la actualidad, la animación colombiana ha adoptado el rol de la dirección de arte, a veces emparentado con el diseño de producción, especialmente en largometrajes como **Pequeñas voces**. Virus tropical o El viaje de Lila, por nombrar algunos casos destacados. En estas animaciones se han conformado equipos encargados de diferentes áreas, entre ellas la dirección de arte, algunas veces compartida o en ocasiones una persona ejerce varios cargos. Estas exigencias de realizar la película por departamentos provienen también de las convocatorias y las productoras, por lo que, cada vez se presta más atención a este concepto.

Existe otro grupo de películas en las que sus directores y directoras han optado por otras formas de producción desde la génesis misma de la idea. Es a este tipo de filmes a los que me quiero referir; se trata de tres cortometraies recientes: Gloria (Daniela Briceño. Diego Felipe Cortés y Blanca Castellar, 2022), Yugo (Carlos Gómez Salamanca, 2021) y Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento (María Angélica Restrepo y Carlos Velandia, 2022). Me interesa analizar la práctica en la que se entrelazan los aspectos de la producción y sus métodos de trabajo. En los casos de **Gloria** y **Yugo**, sus directores y directoras tienen una formación de artistas plásticos y/o visuales y por tanto unas preocupaciones propias de las artes acompañan siempre sus ideas, la manera de enfrentarse a los materiales está trazada por una pregunta sobre la imagen y específicamente lo que la animación puede ofrecer, así como la concepción misma de las obras que las hace singulares e invitan a los y las espectadoras a enfrentarse a nuevas aproximaciones al medio. En el caso de Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento, sus directores<sup>5</sup> son realizadores cinematográficos que —cansados de los métodos de la escuela tradicional— decidieron apostar por la experimentación encontrando en la animación 3D un mecanismo para transitar por lugares desconocidos, donde hallaron un medio para lo que querían sugerir en su película.

Estas animaciones se alejan de los códigos tan trajinados del manejo del color, los personaies, la construcción y tratamiento del movimiento y el tiempo; presentan otra aproximación a la imagen por lo que logran activar emociones en el público de modo más introspectivo. Otro aspecto que las cruza es que sus creadores son conscientes del paso del tiempo tanto en la producción como en sus propias vidas, pues en la medida en que van creando la obra sus cuerpos están presentes y también se afectan en el acto creativo, como lo veremos más adelante.

▶ **5** • María Angélica Restrepo y Carlos Velandia son egresados de la escuela de cine de la Universidad Nacional de Colombia.

114

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ **6** • Decálogo en Para ver, cierra los ojos. Jan Švankmajer. Pepitas de calabaza ed, Logroño (La Rioja) 2012.

▶ 7 • Entrevista realizada por Cecilia Traslaviña el 17 de abril de 2023.

En los casos de **Yugo** y **Gloria** hubo un planteamiento inicial a partir de una estructura gráfica, un guion o unas coordenadas que ayudaron a configurar la película, que a medida que se creaban las animaciones, fueron modificándose, pues había una apertura hacia los cambios que pudieran surgir durante el proceso de realización sin perder de vista un lugar al cual llegar. Mientras que **Todas mis** cicatrices se desvanecen en el viento se hizo casi a ciegas, el testimonio actuaba como guía, y el resto de la película fue apareciendo. Otro elemento que caracteriza a estos cortos es la relación entre la atmósfera y la temática que abordan. Las atmósferas son la puerta de entrada a estos universos y las que mantienen nuestra mente y nuestro cuerpo en tensión permanente con las imágenes en correspondencia con el sonido: las atmósferas son una especie de pátina que le da sentido a lo que ocurre en las películas, por lo tanto establecen una conexión muy fina con las técnicas de animación utilizadas. Es importante resaltar también que **Yugo** y **Todas mis** cicatrices se desvanecen en el viento están realizadas en clave documental. Las vivencias y experiencias que tratan nos permiten, a partir de las técnicas de animación. otro tipo de legibilidad de los acontecimientos que relatan.

Veamos entonces la manera en que se organizó el equipo de trabajo, las discusiones

que se plantearon durante el hacer y cómo la dirección de arte se perfiló en sus métodos de trabajo para originar la creación de estos universos.

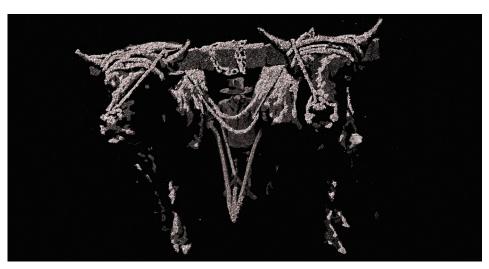
# Yugo

Nunca olvides que poesía solo hay una. El peritaje experto y profesional es el contrario de la poesía. Antes de ponerte a rodar una película, escribe una poesía, pinta un cuadro, haz un collage, escribe una novela o un ensayo, etc. Solamente si cultivas la universalidad de expresión tendrás la garantía de rodar una buena película.

Jan Švankmajer<sup>6</sup>

**Yugo** es una animación documental que nos deja ver las consecuencias del capitalismo a través de la historia de una pareja obrera de origen campesino, que sufre las secuelas de un mundo industrializado e indiferente. La obra tiene tres componentes: cortometraje animado, interactivo de realidad virtual y documental transmedia. Me concentraré en el cortometraje.

Carlos Gómez Salamanca tiene claro que el asunto de la dirección de arte no es algo meramente cosmético, sino transversal que se incorpora desde el concepto de la película. Para este director todo se impregna de las decisiones formales y técnicas, "lo que se ve reflejado tanto en la elección de los materiales como en la política de producción", afirma.



Fotograma de **Yugo** (Carlos Gómez Salamanca, 2021)

Nada de lo que sucede en la realización puede ir por lo tanto aislado o ser ajeno a la construcción del universo, por esta razón son tan importantes los procesos en donde se amplían y se comprenden las posibilidades técnicas y expresivas de la animación. Por lo tanto, hubo una gran dedicación a la experimentación sobre todo antes de dar inicio a la película, luego se elaboró un *storyboard* muy ajustado, pues el costo de los materiales era elevado y de esta manera podían prever errores o imprevistos; además, parte de la película se desarrolló en un estudio en Francia, lo que exigía una buena planeación.

El proceso partió de una investigación: el director quería inscribir la historia de los personajes en un contexto sociopolítico en ese tránsito hacia el neoliberalismo, esa apertura liberal que tuvo unas consecuencias desastrosas en Latinoamérica y en Colombia. "Historias que nos ubican en unos sectores, en unos barrios muy concretos de Bogotá, hicimos ese mapeo de lo industrial que era más adecuado para los personajes de la historia", asegura Carlos.

Esta animación utiliza varias técnicas: pintura al óleo sobre acetato cubierta con polvo de hierro y aluminio proveniente de residuos industriales de fábricas caseras, animación

▶ 8 • La fotogrametría es la técnica cuyo objeto es estudiar y definir con precisión la forma, dimensiones y posición en el espacio de un objeto cualquiera, utilizando esencialmente medidas hechas sobre una o varias fotografías y grabaciones de ese objeto y generando una interpretación de imágenes y patrones de energía electromagnética.

▶ 9 • Entrevista realizada por Cecilia Traslaviña el 17 de abril de 2023.

▶ 10 • Nombre tentativo.

3D y stop motion, obedeciendo a las necesidades narrativas de cada momento de la película. La animación con pintura y polvo metálico, por ejemplo, hace alusión al pasado, mientras que las fotogrametrías<sup>8</sup> al presente y el stop motion se conecta con el final sin cerrar del todo la historia.

El proceso se inició componiendo un *animati*c 3D previo, y efectuando un *collage* de video de base para pintar luego a partir de esta referencia; la pintura le daba una finalización a ese *collage* digital, que luego pasaba por código para generar la mayor parte de las imágenes y más adelante, estos procesos de animación digital terminarían en una resolución análoga, un poco a la inversa de lo que se hace usualmente.

Aunque el delegar funciones sea un modelo que está más que probado, Carlos prefiere que las decisiones y las responsabilidades sean colegiadas, compartidas, pues "cada producción me la planteo como una especie de aventura, de exploración y experimentación plástica", algo que hereda de su relación con la pintura y sus modos de hacer y que utiliza en todos sus cortometrajes, pues es allí donde hay mayor libertad de acción, mientras que en los largos, al aumentar el volumen de trabajo, es más difícil mantener esa frescura, algo a lo que se enfrenta con el largometraje *Desecha-ble*10 iniciado en 2023.

La dirección de arte en su caso actúa como bisagra entre el director y el resto de personas y/o facetas de la producción. La pintura lo ha encausado a llevar la representación más allá de la narrativa, es decir, es más importante atender la pulsión de la técnica y así crear una narrativa plástica, por lo que las características de cada material que utiliza van de la mano, acercándose más al documento. El material tiene una información en sí misma que hay que atender, investigar, revisar, provocar para obtener elementos que enriquezcan la película, todos estos aspectos son decisiones propias de la dirección de arte, pero asumida desde un lugar más amplio.

El material que escogió para Yugo, encarna también los acontecimientos de la película. la viruta de metal empleada nos da información sobre el mundo de la producción en la fábrica. Es un polvo que sobra de los procesos de pulimento en los talleres que trabajan con metales. La historia tiene que ver con "brillar. con pulir algo, la idea del progreso, de trabajar mucho, pulir mucho para que quede reluciente", afirma su director. Este polvo fue catalogado por su brillo, color y tamaño para crear cada fotograma y tratarlo como un material pictórico. Por otra parte, hay una decisión política en los residuos que van en la cabeza de las mulas, y es la de señalar los modos de producción. En este caso, hacer animación es también, de alguna manera, una extensión de



III Fotograma de **Yugo** (Carlos Gómez Salamanca, 2021)

la fábrica, pues exigía un trabajo arduo en el cuerpo de los animadores, como ocurre con el trabajo en serie. Para la creación de los fotogramas se utilizó una especie de serigrafía que exigió fabricar unas máquinas manuales, cuyos rodillos que esparcían el polvo sobre los acetatos donde estaban dibujadas al óleo las imágenes, impregnándolas así de este material metálico y otro mecanismo que eliminaba los excesos adheridos. Se crearon además, ocho maquetas diferentes de 1 × 1 metro para rodar cada plano. Para el caso del túnel, las medidas fueron de 4 × r 2 metros con una estructura que les permitió meter la cámara en un tubo y moverla con un Dolly.

La decisión de los colores también estuvo ligada a las características de los materiales. los más terrosos y amarillentos están asociados al campo, el polvo más fino v más oscuro para las sombras y para las luces, un polvo de aluminio con más brillo y granos más grandes, que generan una textura mucho más fuerte como se hace en la pintura, donde las sombras se logran con el material un poco más líquido y las luces se hacen más empastadas. Carlos transita por las técnicas y va al encuentro de las nuevas posibilidades que le puedan brindar, su espíritu inquieto le hace cultivar la universalidad v así desestabiliza los procesos rígidos de producción que en ocasiones van en contra de una película.



### 118

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

\*\*I1 • Leslie, Esther. "Animation's Petrified Unrest". En Pervasive animation. Animation documentaries. Editado por Suzanne Buchan. Routledge U.K., 2014. Traducción propia.

# Gloria

Las cosas que una vez se movieron, pero que con el tiempo entraron en reposo, se vuelven rígidas, se petrifican. En la animación, el proceso se invierte: las cosas que nunca se desplazaron por sí mismas se dirigen hacia el movimiento. La petrificación original se convierte en agitación.

Esther Leslie<sup>11</sup>

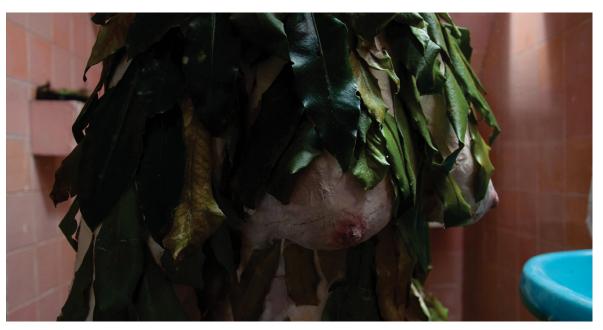
**Gloria** es un cortometraje de trece minutos de duración creado y dirigido por Daniela Briceño, Diego Felipe Cortés y Blanca Castellar. La película ocurre casi todo el tiempo en un cuarto de baño donde somos testigos de las lentas mutaciones que sufre el cuerpo de



■ Fotograma de **Gloria** (Daniela Briceño, Diego Felipe Cortés y Blanca Castellar, 2022)

Gloria, lo que le ocurre al personaje repercute en el espacio y viceversa, las capas de piel van cayendo para darle paso a una vegetación que irrumpe lentamente en ese cuerpo, estos despojos de piel constituyen el verdadero espejo de lo que acontece en el espacio.

El hecho de que la película se realizara a escala humana va nos habla de la envergadura del proyecto. Necesitaban que el personaje actuara como un cuerpo más dentro de la producción, una suerte de colega-actriz. un cuerpo que a medida que se desarrollaba la película se fuera transformando también como el de sus creadores, quienes tenían que enfrentarse a su deterioro durante la realización; ese desgaste les hacía buscar alternativas para animar sin desfallecer v mantener al personaje "vivo" hasta llegar al final de la película. La creación del espacio y del personaje se hicieron en paralelo: una búsqueda plástica para analizar el comportamiento y la manera en que los materiales reaccionaban al paso del tiempo. El primer material en el que pensaron fue la arcilla, hicieron algunos moldes que rápidamente abandonaron por las exigencias del tamaño del personaie. Decidieron entonces construir una estructura de alambre con algunos refuerzos en cemento, forrada de un fino lienzo, que por su delicadeza y su textura emparentaba mejor con la idea de la piel y sus capas que se van desprendiendo y se descascaran, no solo a nivel físico



III Fotograma de Gloria (Daniela Briceño, Diego Felipe Cortés y Blanca Castellar, 2022)

sino también emocional. Para la creación del espacio pensaron en los baños del hospital San Juan de Dios, "pues el deterioro en que se encuentran nos hablaba también del deterioro del cuerpo y, por consiguiente, del paso del tiempo" 12, pero desafortunadamente no lo consiguieron, en parte por las exigencias de la alcaldía de Bogotá y la llegada de la pandemia, así que el cuarto de baño se construyó con donaciones de personas cercanas y con lo que encontraron en chatarrerías. Estos objetos contenían ya una memoria impresa, pequeños rasguños, piezas desportilladas, gastadas, que ayudaban a crear la atmósfera de la película. Trabaiar con objetos reales de la

cotidianidad tiene implicaciones con la huella muy distintas a si se hubieran creado<sup>13</sup>, hay un acercamiento a lo documental y el equipo supo leer esa información para darle otra capa de sentido a la película.

Sus realizadores decidieron irse a vivir a una finca fuera de Bogotá, pues era necesario un espacio lo suficientemente amplio en el que pudieran concentrarse, además la pandemia contribuyó para que **Gloria** se convirtiera en su proyecto de vida durante esa época. Una vez empezaron a construir el espacio, la paleta de color que fue surgiendo impregnaría luego toda la película. Se basaron también en una

- ▶ 12 Entrevista realizada por Cecilia Traslaviña el 28 de marzo de 2023.
- ▶ 13 Cuando se trabaja en stop motion se puede dar un acabado como si el objeto creado hubiera tenido un uso.

### 120

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ 14 • Norman McLaren en una carta enviada a Georges Sifianos, en agosto de 1986, sostiene que para el animador. la diferencia entre cada fotograma sucesivo es más importante que la imagen de cada fotograma. Es el corazón y el alma de la animación. El grafismo, aunque también es muy importante, es secundario. Por lo tanto, la animación es el arte de manipular las diferencias entre los fotogramas sucesivos o la imagen en cada fotograma (y no debe confundirse con la excelencia del grafismo

investigación fotográfica sobre baños de casas en Bogotá en diferentes épocas y barrios. A medida que lo construían se fue configurando la película, la estrechez del espacio dio pie a pensar en cómo podría afectar a su habitante al punto de llegar a ser una extensión del cuerpo de Gloria y a su vez ella sería parte de esas paredes.

Uno de los aspectos más complejos de la animación es el manejo y construcción del tiempo. Para sus autores era importante que los acontecimientos ocurrieran lentamente. apenas unos gestos, unos movimientos que dieran cuenta del estado emocional del personaje<sup>14</sup>, por lo que para crear tiempos lentos se necesita que los movimientos se hagan de modo casi imperceptible, lo que se evidencia también en las decisiones del arte: el color. la apariencia del personaje, los materiales, el tipo de iluminación, los encuadres, ahí radica lo más inquietante de la película. El juego permanente entre la quietud y los pequeños movimientos hacen que el ojo del espectador se sumerja en ese ambiente y preste atención a cada detalle. Es una película que en definitiva afecta los sentidos, no necesariamente de manera plácida, por la forma en que están orquestados todos sus elementos de la mano con el sonido. Cuando se rompe la piel de Gloria, esa herida nos atraviesa, nos causa una conmoción profunda.

# Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento

El arte de la sugestión es superior al arte de la revelación.

Renè Laloux

Esta película realizada por María Angélica Restrepo y Carlos Velandia, se basa en la reconstrucción del recuerdo de un hecho de violencia intrafamiliar vivido por la madre de María Angélica, tomando así distancia de los códigos más utilizados por la animación documental. La película más que narrar unos acontecimientos, hace vivir al espectador una experiencia ajena como si fuera propia valiéndose de imágenes que sugieren antes que revelar lo que ocurre. Un logro que procede del acertado uso de la técnica en consonancia con el sonido.

En esta animación estamos enfrentados a un manejo del 3D inusual en nuestro medio, pues sus directores lo emplean con la intención de que los aleje completamente de lo ilustrativo. Este uso puede leerse como un acto de resistencia a las maneras ortodoxas en que se trabaja la animación. Como en los dos casos anteriores, la articulación entre técnica y contenido se da orgánicamente. Desde un inicio sabían que trabajar este tema tan doloroso les exigiría encontrar un camino efectivo para conectar a la audiencia con los



🔳 Fotograma de **Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento** (María Angélica Restrepo y Carlos Velandia, 2022)

acontecimientos. Fue también una película realizada durante el encierro por el covid-19, con recursos propios.

En este caso, Angélica ha estado involucrada en la dirección de arte en varias realizaciones cinematográficas, pero para esta obra quería intentar otro tipo de aproximación con el fin de explorar diversas posibilidades y relaciones con la imagen. Para este documental el desglose consistió en la construcción de tres espacios distintos, la casa, la cocina y el exterior mediante videos de lugares reales en los que se sintiera la huella de sus habitantes. De esta forma imprimieron en las imágenes en 3D una presencia, y así acentuaron el carácter fantasmagórico de toda la pieza. Estas imágenes se levantarían luego con el uso de la fotogrametría, al igual que en **Yugo**, para construir los espacios a partir de las variabilidades de la luz de acuerdo con la información guardada en los pixeles. Cada uno corresponde a unas coordenadas de posición y color, cada punto de luz es un emisor y luego se programa a partir de unos parámetros de acuerdo a lo que se quiere obtener con la imagen. En este caso, la idea era animar dichos parámetros, dejar de ver lo real y permitir que

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ 15 • Entrevista realizada por Cecilia Traslaviña el 19 de abril de 2023.

▶ 16 • Esta obra es el trabajo de grado de Angélica Restrepo como cineasta. Entrevista realizada por Cecilia Traslaviña el 19 de abril de 2023.

▶ **17** • Conversación vía WhatsApp.

▶ 18 • El texto de la película está basado en las entrevistas que realizó

▶ 19 • Recuerdos recurrentes, involuntarios y angustiantes que tienen un impacto afectivo a nivel físico v emocional. Definiciones tomadas de entrevista realizada a Angélica Restrepo y Carlos Velandia, realizada por Cecilia Traslaviña el 19 de abril de 2023

▶ 20 • Recuerdos que activamos conscientemente para reconstruir algo del pasado que está inconcluso, vamos hacia él.

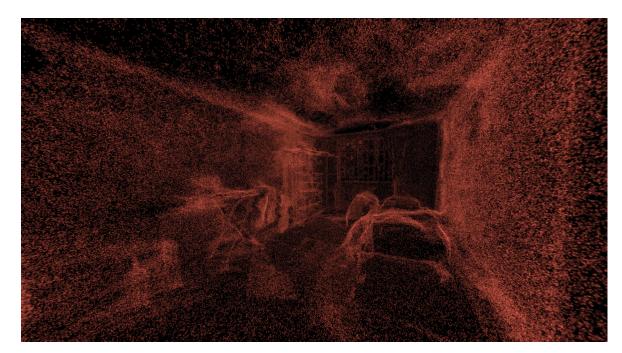
las partículas se desordenaran para lograr una abstracción del espacio, no llegar nunca a un lugar definido para así evocarlo y potenciar la imaginación, darle trabajo al espectador para que arme sus propios espacios de la memoria. Realizar esta película significó la oportunidad de salirse de los rígidos esquemas de la escuela de cine. Había en los dos un desencanto por las formas tradicionales de hacer una obra audiovisual que los llevó por rumbos insospechados, pues nunca antes habían trabajado Angélica a su madre. con animación.

> Durante la realización del corto sus autores fueron encontrando la estética de la película. una "experimentación amateur" 15 como la define Carlos. No sabían qué iban a encontrar ni cómo se iba a ver el universo que sería luego atravesado por la historia. Desde la idea inicial, la película cambió radicalmente "porque conforme íbamos trabajando, el mismo ejercicio de producción nos iba dando pistas de cómo estructurar el proyecto. Yo me atrevería a decir que primero fue la película terminada antes que el proyecto escrito<sup>16</sup>; casi como si la etapa de desarrollo del corto se alimentara de lo que descubrimos en producción y en postproducción", sostiene Carlos<sup>17</sup>. Tenían claridad de que la película descansaría sobre dos pilares: la memoria y la violencia de género sufrida y querían evitar a toda costa la revictimización<sup>18</sup>. más bien encontrar un camino para enfrentar sus fantasmas y quizás ayudarla a reconciliarse con su pasado.

Para crear la atmósfera que domina la película y la conexión con la memoria dedicaron un buen tiempo a investigar sobre su funcionamiento, especialmente en las nociones que Paul Ricœur ha desarrollado. Baio la idea de recuerdo intrusivo19 y recuerdo buscado<sup>20</sup> sentaron la búsqueda estética del corto, la pregunta sobre cómo se puede traducir la manera en que recordamos la imagen transitó durante la realización de la película, se trataba de hacer ver cómo la memoria es algo inestable, algo que construimos, reconfiguramos y completamos de modos muy singulares para entender lo que nos ocurrió en el pasado. Por lo tanto, el uso de las partículas que dejan ver v a la vez esconden la información nos acerca a sistema como funciona la memoria.

Otro aspecto que llama la atención es que el relato aparece en forma de texto. Fue un mecanismo de protección que a su vez da otra capa a la película, pues al ser leído, el espectador siente como si fuera suyo, como si fuera él o ella la protagonista de lo que se cuenta. El texto está ubicado en la parte inferior de la pantalla y alude a la traducción, algo que nos es familiar, pues estamos acostumbrados a leer las películas.

Para sellar la película el sonido, acompañado de la música electroacústica, termina de afinar todas las relaciones establecidas en la imagen desde la pregunta cómo suena



III Fotograma de Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento (María Angélica Restrepo y Carlos Velandia, 2022)

la memoria v específicamente los recuerdos que el relato nos ofrece. A partir del sonido del viento lograron encontrar una gran gama de posibilidades para despertar diferentes emociones a lo largo del filme, es como si el sonido quiara las partículas. Para conseguirlo, realizaron diferentes grabaciones de viento y luego, con avuda del sintetizador se crearon distintas intenciones dramáticas con la saturación y la calma, motivos que afectaban las diversas

capas de la película, acentuando aún más su relación con el color, el movimiento de la cámara y las texturas.

Estas tres animaciones nos abren algunas preguntas sobre los modos de producción, v por supuesto, el lugar y el estilo del ejercicio de la dirección de arte. Qué tanto se gana o se pierde en los procesos establecidos por los grandes estudios de animación, que, aunque

### 124

### DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

está probado que son efectivos, socavan otras formas de concepción de un cortometraje y su realización, especialmente en estos tiempos en los que los límites del audiovisual son cada vez más porosos. Como vimos, las tres películas exigían abordajes singulares tanto por sus temáticas como por el talante con el que sus realizadores y realizadoras toman posición frente al quehacer de la animación.

En los tres casos analizados hubo una gran disposición al encuentro, a los desvíos y a la experimentación, por lo que el arte no era algo que se podía planear de una manera precisa, debido a los cambios que iban ocurriendo durante el desarrollo de la animación.

Creo que el carácter de estas películas hace ver que la distribución de los cargos por roles o departamentos se diluye, y a cambio, se establece más bien un cuerpo de trabajo que se atiende de manera orgánica por lo que es difícil delimitar los campos de la realización, pues todos están interconectados, pero fundamentalmente porque están abiertos a

las transformaciones que los materiales, la iluminación, el *software* y los demás aspectos que cobijan una película les provoquen, de tal forma que, estos desvíos favorecen el descubrimiento de nuevos elementos que enriquecerán la película. Por ejemplo, la elección de las técnicas, el tratamiento fotográfico, la paleta de color y el tipo de movimiento, se fueron dando, fueron apareciendo y sus realizadores las acogieron estableciendo así un nuevo rumbo para sus películas.

Creo que todas las producciones exigieron tratamientos distintos y si se hubieran adaptado a formatos estándar no hubieran aparecido las singularidades que las llevaron por rumbos inesperados y también efectivos. Por supuesto que están en juego muchas cosas, pero vale la pena tomar riesgos a favor de la imaginación. En la medida en que se asuma la producción de una película de manera más abierta, seguramente la función de la dirección de arte será aún más rica y vigorosa dentro de las producciones animadas como las que se trataron en este texto.

# Referencias

**Leslie,** Esther. 2013. « Animation's petrified unrest » En Pervasive Animation, de Buchan Suzan. Routledge, UK.

# Filmografía

Reynaud, Émile (1892). Pauvre Pierrot.

- Reynaud, Émile (1894). **Autour d une cabine.**
- 2022. **Gloria.** Dirigida por Briceño, Daniela; Cortés, Diego; Castellar Blanca.
- 2022. **Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento.** Dirigida por Velandia, Carlos; Restrepo Angélica.
- 2021. **Yugo.** Dirigida por Gómez Salamanca, Carlos



# ► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA

Palabras clave: Diseño de producción, investigación, propuestas creativas, departamento de arte, procesos de creación

Resumen: Este álbum comentado es una mirada más amplia al trabajo realizado por el diseñador de producción a la hora de ejecutar la propuesta artística de una película. Tomando tres casos particulares para explicar el proceso que siguieron en la resolución de algunos diseños, Ricardo Duque, Marcela Gómez y Andrés Barrientos describen la propuesta artística y conceptual de algunas de las películas en las que han sido partícipes o creadores.

Buscamos asomarnos a la complejidad que implica la construcción de la imagen, y no sólo a sus aspectos conceptuales, sino al tiempo, la dedicación y el esfuerzo necesarios para que escenarios y objetos aparezcan en pantalla como si ya estuvieran ahí listos para ser filmados. Accederemos entonces, a un lenguaje más lúcido buscando completar la comprensión que la propuesta artística propone.

Esta disección del proceso, muestra la transformación creativa a través de la suma de cada pequeña decisión guiada por lo que muchos llaman "la búsqueda de referencias", cuando en realidad es la investigación para hablar del otro, indagando en los elementos, texturas y combinaciones con los que el departamento artístico trabajará en la preproducción, en la preparación de espacios y claramente en el rodaje.

Tenemos aquí la voz de quien diseña y ejecuta, buscando presentar una nueva perspectiva de un mismo acontecimiento: la película.

# Álbum comentado



# Ricardo Duque Ramírez

Director de arte - diseñador escenógrafo. Armenia (Caldas) 1948. Ha dedicado todo el tiempo posible y necesario al estudio, la preparación, la investigación y el ejercicio de las artes escénicas y audiovisuales como actor v en la especialidad del diseño escenográfico, dándole soluciones a múltiples puestas en escena y producciones de cine y televisión. Sus objetivos son el perfeccionamiento de la escritura no verbal en las producciones audiovisuales, especialmente en aquellas que se realicen en y por artistas del territorio colombiano. También ejerce la docencia en el tema relacionado con su especialidad.



Narrar con objetos en el cine de Víctor Gaviria

# **El vestuario de Mónica, protagonista de** La vendedora de rosas (Víctor Gaviria, 1998)

El vestido, la indumentaria, el traje, la ropa, la mecha, los chiros son conceptos que comparten con el hábito, el uniforme y el disfraz, una carga espesa de sentidos en lo social, político, económico, cultural, sexual y personal. Estos sentidos evolucionan con la historia, aparecen y desaparecen, se extinguen o se renuevan de acuerdo con las conveniencias, las necesidades y el gusto.

Tratándose del cine hay que pensar en que todos y ninguno de esos conceptos y sentidos se aplican a la práctica de lo que en la terminología del oficio se denomina vestuario. Todos, porque el vestuario cinematográfico es semejante a lo que se usa en la vida real y ninguno porque el vestuario cinematográfico como resultado dentro de la hechura de una obra, no es vestido para los personajes ni para los actores, sino uno más de los sistemas de signos que hacen parte de la escritura no verbal de una película, es decir, las imágenes visuales con las que está narrada.

Es normal que, en su oficio, el vestuarista recurra al sentido de la simplicidad, a la semejanza o a la usanza para darle solución a este componente de la imagen y es posible que, así como acierta, también yerra y entonces resulta que el vestuario solo se manifiesta como apariencia, pero no hace parte del diálogo significante entre los componentes de los planos.

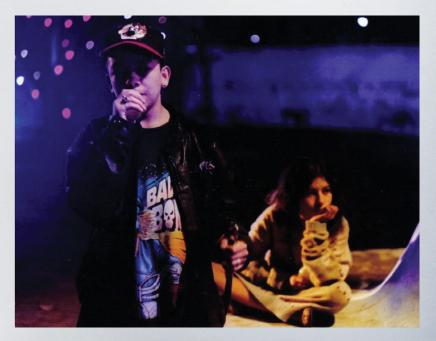
En el caso de **La vendedora de rosas**, el asunto del vestuario fue un tema polémico desde los inicios porque el entorno estaba saturado —debido a una etapa de preparación larga y compleja— de criterios sustentados por personas que pretendían saber mucho sobre cómo hacer la película en razón de todo lo que conocían sobre los niños que la iban a interpretar, aprendido del trato cotidiano con ellos y del uso que podían hacer del material documental y de

las entrevistas y ensayos grabados durante el proceso. Se llegó hasta el absurdo de llevar a los niños al comercio para que ellos mismos escogieran lo que quisieran ponerse para actuar. La ropa que ellos usaban en su vida diaria no ofrecía mucho, porque la moda del momento eran unas camisetas y otra serie de prendas saturadas de unos estampados que vistos en video, producían una contaminación visual inconveniente.



Se llegó a las soluciones finales, igual que para el resto del material plástico de la obra, gracias a muchas y muy largas sesiones de visualización de películas, videos, grabados y fotografías; lecturas, conversaciones y discusiones con el director y de agrios enfrentamientos con el productor que se oponía rotundamente, pero sin argumentos, a lo que se propuso después de todo ese dispendioso trabajo.

Finalmente se impusieron la laboriosidad, la experiencia en el oficio de ofrecer soluciones visuales mediante el diseño, un fuerte sentimiento de aprecio por el régimen de preparación al que se entregaron los actores, el amor por la cultura paisa y una intuición que nos daba la seguridad necesaria para proceder con la realización.





Los personajes debían aparecer bellos, glamorosos, sensuales, atractivos, deseables, así como se dedicaban a tratar de ser nuestros actores adolescentes en su diario vivir. En eso nos empeñamos y para conseguirlo confeccionamos, tinturamos y adaptamos expresamente cada prenda y cada accesorio, bocetando, probando, repitiendo hasta estar seguros de conseguir la dotación que nos pedía el guion y la presencia en estos objetos de lo que se formuló como concepto.

Para Mónica, la protagonista, se decidió que el color que la caracterizara fuera el rojo: el tono relevante dentro del sistema de color que se adoptó para la obra como producto de un muestreo acerca del uso del color por parte de los habitantes del barrio La Iguaná y de otros sectores populares de la ciudad de Medellín. Además de la carga de significados

que se le adjudican a ese color: la vida, el peligro, la sangre, el amor, la pasión y otros tantos positivos y negativos.

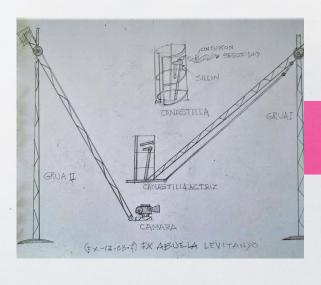
Observando a la actriz en fotografías y en los videos de los ensayos, daba la impresión de ser demasiado niña como para asumir las tareas que le imponía el quion a su personaje, debido a que por problemas de su manutención durante la crianza era tan menuda, que no daba la talla de la protagonista de un drama como el que estaba planteado. Así es que decidimos agregarle un poco más de edad con el diseño de maquillaje, un poco más de volumen en el cráneo mediante el peinado y una corporalidad un poco más notoria, poniéndole prendas sobretalladas como el saco tejido de las primeras escenas y la chaqueta de hombre grande con que aparece hasta el final.



Una motivación importante para el diseño de la indumentaria final consistía en que el vestido con que iba a ser asesinada, un asunto bastante fuerte el drama de su sacrificio, debería, por contraste, ser sutil, delicado, elegante y no debía quedar sucio ni deteriorado, como efectivamente aparece al final de la película. Para lograr el efecto lo confeccionamos con unas sedas italianas de excelente calidad y pintamos a mano las flores estampadas de la blusa, tal como se estamparon los trajes con que aparece la abuelita en sus escenas.



En Medellín, la ciudad que profesa como rasgo identitario una religiosidad profundamente basada en el culto mariano, debíamos conseguir para la ambientación de La vendedora de rosas una imagen que representara a la Virgen María con todas sus cualidades. No se trataba de la consecución de un objeto cualquiera, sino de darle solución mediante ese objeto a múltiples problemas de sentido para la realidad y para el cine: María -virgen y Madre de Dios-, protectora, benefactora, mediadora entre los hombres y el altísimo. Buscamos hacerle creer al espectador que conoce muchas de esas imágenes, que está viendo una que pertenece a un barrio pobre. Se necesitaba un objeto satisfactorio para el guion y, de los existentes en el comercio, ninguno era el propio.









Como no solo en Medellín sino en todo Antioquia, se erigen miles de imágenes de la Virgen María expuestas al público, entronizadas de muchas maneras, es fácil pensar que entre estas pueda estar el objeto indicado y proceder a pedirla prestada, comprarla o alquilarla. Pero no fue este el caso. Desde que se dio la aprobación a la propuesta de diseño de producción para la película, también se dio vía libre para que todos los componentes de la plástica tuvieran una solución netamente cinematográfica: se resolvió confeccionar, construir, modelar o intervenir lo que fuera necesario.

Se decidió que la virgen fuera un objeto manipulable, liviano, fácil de instalar y de desmontar en el sitio elegido, resistente al clima porque sería instalada a la intemperie y que se asemejara en todo lo posible a la referencia que tomamos: la imagen de la Virgen Milagrosa, y que se prestara para darle absoluta verosimilitud al evento de transformación de virgen objeto en virgen abuelita levitante, tal como lo pedía una secuencia del quion.



Necesitábamos una imagen con un tamaño equivalente a la talla de la actriz que hacía el papel de la abuela para que el efecto de conversión fuera convincente. Trajimos al taller a una niña del barrio que representaba en vivo a la virgen en las procesiones y las navidades y le hicimos una impresión en yeso de la cabeza, el rostro y las manos; laminamos estas partes en plástico reforzado y las montamos en un cuerpo, al tamaño indicado, modelado en textiles encolados sobre una armazón de madera, estucados e impermeabilizados. Pintamos y texturamos, la llevamos al sitio de ubicación, la vimos instalada y quedamos convencidos de que era idónea.





# La casa de la abuelita en La vendedora de rosas (Víctor Gaviria, 1998) En dos secuencias de La vendedora de rosas, cuando la protagonista alucina, aparece el interior de la casa de su abuelita y en la secuencia final se ven las ruinas de lo que fuera esa casa en "la realidad". Muchos de los objetos que se consiguieron o fabricaron para la película se definieron sobre la base de anécdotas referidas en las entrevistas con los actores y actrices que participaron en la película, o por personas del barrio La Iguaná, que sirvió de locación y que la administración pública de la ciudad de Medellín estaba evacuando y demoliendo. El vestuario, la ambientación, la utilería, los

este filme fueron realizados en su totalidad por habitantes del barrio que participaron de Para diseñar la casa de la abuelita, el constructor, el equipo que colaboraba en las tareas de ambientación y el diseñador de producción nos reunimos con Susanita, una anciana que nos contó de sus orígenes de mujer campesina, de lo que vivió en la época de la violencia partidista y sus desplazamientos, entre otras memorias personales. Cuando le preguntamos cómo era su casa soñada, nos la describió así: "grande, aunque fuera una sola pieza, pero grande. Que entre harta luz y harto aire; que no se inunde cuando llueva, sin goteras en el techo, que se pueda arreglar bien bonito y tener uno sus cositas y sus recuerdos. Que el inodoro no quede pegado de la cocina; que pueda caber una cama grande para mí sola, porque como siempre hemos sido tan pobres, con lo vieja que estoy, nunca he tenido una cama para mí sola y que uno se pueda sentar bien bueno y bien tranquilo a tomarse su chocolatico y que haya un buen lugar para poner la mesa de hacer las

bolsas" (hacer bolsas de papel reciclado era la manera en que Susanita se ganaba la vida y es lo que se filma en la secuencia de la

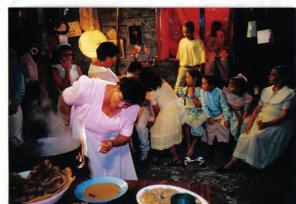
abuelita).

efectos especiales y las construcciones de

























Estas fueron las motivaciones para el decorado. Luego, entre el constructor y ella, llevaron a cabo los bocetos de lo que se construiría como set; y con los utileros se describieron los objetos de la ambientación. Los muchachos del equipo se desplazaron por el barrio, casa por casa y recolectaron los objetos con que se ambientó el set construido en el terraplén de unas de las casas demolidas del barrio.

Visto el resultado de la instalación concluimos que el trabajo de recolección había sido sustancioso y, para dar el toque final, colocamos sobre la mesa de hacer las bolsas, a modo de evocación, un jarrón con azucenas, símbolo de la pureza de María. Por darle gusto a Susanita decidimos que Mónica, cuando alucina que visita a la abuelita, le sirviera una taza grande de chocolate. En correspondencia con el pasaje del cuento de la vendedora de cerillas de Andersen, Mónica ve a través de la ventana de una casa de familia, donde están celebrando con un asado de ganso la cena navideña; fue así como resolvimos recrear la otra alucinación: la navidad paisa con todos sus fierros.

#### Marcela Gómez

Trabaja hace 20 años como Diseñadora de Producción y Directora de arte en Colombia y Latinoamérica. Ha sido ganadora dos veces del Premio Macondo de la Academia Colombiana de Artes y Ciencias Cinematográficas. Ha sido Diseñadora de Producción de algunos de los más destacados largometrajes del cine colombiano, como Los Reyes del mundo ganadora de la Concha de Oro en San Sebastián, La Tierra y la Sombra ganadora de la Cámara de Oro en Cannes, Gente de bien, La Sirga, El vuelco del Cangrejo, Oscuro Animal, Litigante, Sal, entre otras. También de Series como Ruido Capital (HBO Max) Mejor Serie Internacional Indie Series Awards.

#### Cine en la Periferia





#### El vuelco del cangrejo (Oscar Ruíz Navia, 2010)

Yo conocía ese lugar hace muchos años. De hecho, 5 años antes de rodar la película fue la primera vez que viajé ahí, porque es una playa muy típica para los jóvenes caleños y nosotros íbamos mucho con mis amigos de paseo.

Y una Semana Santa nos tocó presenciar en carne propia lo que sucede en la película. Había llegado un paisa, había puesto unos parlantes en la playa y se había puesto a poner reguetón. Entonces Cerebro estaba furioso, quería sacar a ese paisa del pueblo, y de ahí surgió la idea de escribir una historia en ese lugar, tan puro y tan bello, y por supuesto supremamente fotogénico.

El génesis de la historia fue esa Semana Santa escuchando reguetón. Daniel, el personaje que llega a ser testigo de todo esto, era una especie de encarnación de nosotros, del extranjero. Mi acercamiento a ese lugar partió entonces de la observación documental.

En el diseño incluí detalles que siempre me habían llamado la atención, como por ejemplo esta niña que todo el tiempo te estaba ofreciendo los almuerzos, y que se vestía con los uniformes de la escuela de las hermanas mayores. Era el uniforme de la escuela pero sin la camisa blanca por debajo, y ella se los ponía como un vestidito especial, pero le quedaban grandes y era evidente que era un uniforme... O por ejemplo la forma que tenía Cerebro de vestirse, con su colección de gorras. Eran cosas muy cercanas para mí, porque las había visto durante muchos años.







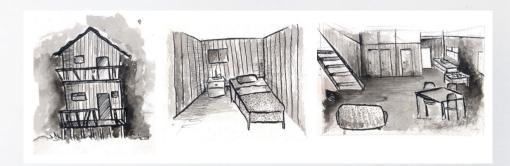
Yo siempre escribo una Propuesta de Arte primero, incluso antes de lanzarme a buscar cualquier referencia, para presentársela al director y ver si estoy entendiendo lo que él quiere hacer en su película. En esa propuesta puse que para mí el trabajo que tenía que hacer desde la Dirección de Arte en El Vuelco del Cangrejo era tratar de poetizar la realidad, o sea, tratar de encontrar lo sublime en lo que ya estaba ahí, en ese paisaje, en esas historias de vida de la gente. Para mí tampoco era idealizar esa realidad, por eso me gusta la palabra sublime, porque aloja tanto lo bello como lo horroroso. Traté de convertir ese pueblo en un pueblo de fábula. Traté de encontrar lo que había de de fábula ahí en la cotidianidad de estos personajes, y en la guerra y en la dignidad que ellos estaban viviendo.



#### La sirga (William Vega, 2012)

En cuanto a la investigación arquitectónica que hice para el diseño y la construcción de la casa de La Sirga, empezó con unos viajes de pre producción que hice a la Laguna de la Cocha, al pueblo de El Encano. Ahí empecé a preguntarle a la comunidad por los materiales que se utilizaban para la construcción de las casas. Me llamó muchísimo la atención que utilizaban frailejones, troncos de frailejón, para hacer las columnas de los palafitos, pero dije: evidentemente esto no lo vamos a hacer así.

Empecé a observar que muchas de las casas eran tipo Chalet Suizo. Yo en ninguna parte de Colombia había visto tanta persistencia de un tipo de arquitectura tan foránea. Y entonces me contaron que había venido un arquitecto suizo a construir una finca en El Encano, un gran Chalet, y la gente empezó a querer copiar esa arquitectura. El arquitecto les enseñó cómo hacerlo y pronto todo el pueblo se llenó de este tipo de casas. Con esto empecé a pensar cómo podría ser nuestra casa de La Sirga, porque obviamente no quería que fuera como un chalet suizo, pero sí quería conservar algo de eso, y encontré este tipo de casas, que si bien mantienen la idea del Chalet, con techos muy altos a dos aguas y chambranas de madera, son unas casas más colombianas.

















Me fijé en cómo utilizaban la madera, como ponían las tablas, si vertical u horizontalmente, cómo eran las ventanas... Vi que a pesar de que eran casas pequeñas, tenían dos pisos, y que siempre eran palafíticas, porque se subía mucho el nivel de la Laguna y porque en general el nivel freático del suelo es muy alto.

En base a estas referencias, sobre todo a esas dos que fueron las que más me inspiraron, empezamos a diseñar. La casa tenía que integrarse con la arquitectura de las otras casas del pueblo, tenía que ser muy verosímil, pero al mismo tiempo vo guería meterle detalles que me ayudaran a reforzar el drama de la historia. En La Sirga, esta casa se está cayendo, es un lugar inestable. Entonces, por ejemplo, el hecho de que fuera palafítica me ayudaba a transmitir esa sensación; el hecho de que Quería que pareciera un castillo de naipes, un lugar medio enclenque, que se tambalea. Así como la vida de la protagonista en el momento en el que llega ahí y también como la relación que empieza a construir con su tío, que es bastante

Yo quise explorar esto al nivel de las líneas de la casa. Por ejemplo, con el uso de la línea diagonal. Yo quería que la casa no tuviera ninguna línea completamente vertical, sino que todas estuvieran un poco torcidas. Privilegiar la oblicua antes que la recta. Eso nos

ayudaba a generar una especie de inestabilidad, algo que está torcido, algo que no está del todo bien. Y luego con el tiempo, a medida que la protagonista va reparando la casa, las líneas rectas verticales empiezan a aparecer, para dar la sensación de estabilidad.

Por ejemplo, en un primer momento todas las chambranas de la casa están torcidas, son líneas diagonales. Cuando ella empieza a arreglar la casa, ya todos esos barandales se vuelven líneas rectas. Son pequeñas sutilezas, pero como yo siempre les digo a mis alumnos: no se crean que el espectador va a decir "Ah, con que con esas líneas diagonales nos quiere decir que la casa es inestable, que la vida de la protagonista se tambalea". Obviamente eso es una cosa que entra de manera totalmente subliminal y eso es lo bello. Que la gente no debe reparar en eso. Es más una sensación que realmente una información que tenga que ser

leída intelectualmente. Es algo que te genera sensaciones, y eso me parece lo lindo del trabajo con la paleta de color, con las texturas, con las líneas, con las formas en la Dirección de Arte. Cómo generar una atmósfera y llegar rápidamente a una emoción en el espectador, de una manera más sutil y no tan teórica, que no pase por las palabras.



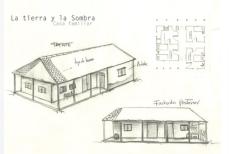
#### La tierra y la sombra (César Acevedo, 2015)

La casa de La Tierra y la Sombra se había quedado completamente cercada por el ingenio de caña, todas las fincas de la zona se habían vendido, el ingenio había ido creciendo y creciendo, y había acercado a esta familia, que eran los únicos que no habían querido vender su tierra y su casita.

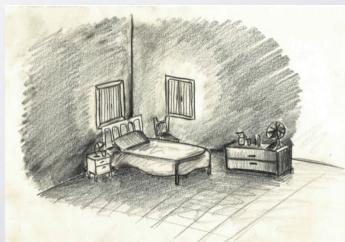
Conseguir esa casa en medio del cañaduzal era muy difícil. Se hizo un scouting muy grande, pero obviamente también era muy difícil conseguir el permiso para rodar en un ingenio una película que hablaba muy mal de los ingenios. Entonces les hice la propuesta de construir la casa, les dije que iba a ser mucho más cómodo para nosotros, pues yo la podía hacer con paredes modulares para que fuera mucho más práctica de filmar, con las dimensiones que necesitáramos, con los materiales que quisiéramos, con el diseño... Entonces hice una investigación sobre la arquitectura de la región, la arquitectura del Valle, que tiene mucho de la arquitectura de la colonización antioqueña, que es una arquitectura mestiza, que incluye materiales de la arquitectura colonial, como son la tapia pisada, la teja de barro, pero también abraza mucho la quadua, el bahareque y los materiales más indígenas.

Yo tenía la idea de cómo quería que fuera a la casa, de mis recuerdos de la infancia, de ir a fincas en el Valle. Y recordaba las plantas en los jardines, los pasillos, los aleros, la decoración...

Entonces efectivamente pudimos construir la casa, y yo me pude dar el lujo de hacerla tal cual como me lo había imaginado.
Conseguimos un lote del Sindicato de corteros de caña, compramos la caña que teníamos que cortar para despejar el espacio de la casa, y empezamos la construcción. Ahí descubrí que la caña como es una una planta que crece y la cortan y crece y vuelven a cortarla, tiene unas raíces gigantescas. Entonces sacar esas raíces fue una odisea. Luego hubo que nivelar el terreno y un montón de cosas que yo no











#### Andrés Barrientos

Maestro en Artes Visuales. Director y escritor de los galardonados cortometrajes La escalera (2004) y En Agosto (2008), escogido como una de las 25 joyas del Cine Colombiano por Patrimonio Fílmico. Ha trabajado como Asistente de Dirección en largometrajes como Los iniciados, Tenet, Triple Frontier, Shotgun Wedding, American Made, Waiting For The Barbarians, como preparador o director de actores en Las Iguanas, La Noche De La Bestia, Pájaros De Verano, en la nominada a los Óscar El Abrazo De La Serpiente y como director de casting en proyectos como X500 y Entre tú y milagros, ganador a Mejor Cortometraje en el Festival Internacional de Cine de Venecia 2020.

Balada del fin del mundo. En agosto (Andrés Barrientos, 2008)







#### 1. El reloj del fin de los tiempos o del fin del mundo

Lo apodamos "El reloj del fin del mundo" porque marcaría la hora en que se cumpliría la profecía del fin del "propio mundo" del viejo Pedro. El segundero pasa incluso por encima de su reflejo como si fuera la guadaña de la muerte, tal como caerá sobre él el poste de luz que le segará la vida.

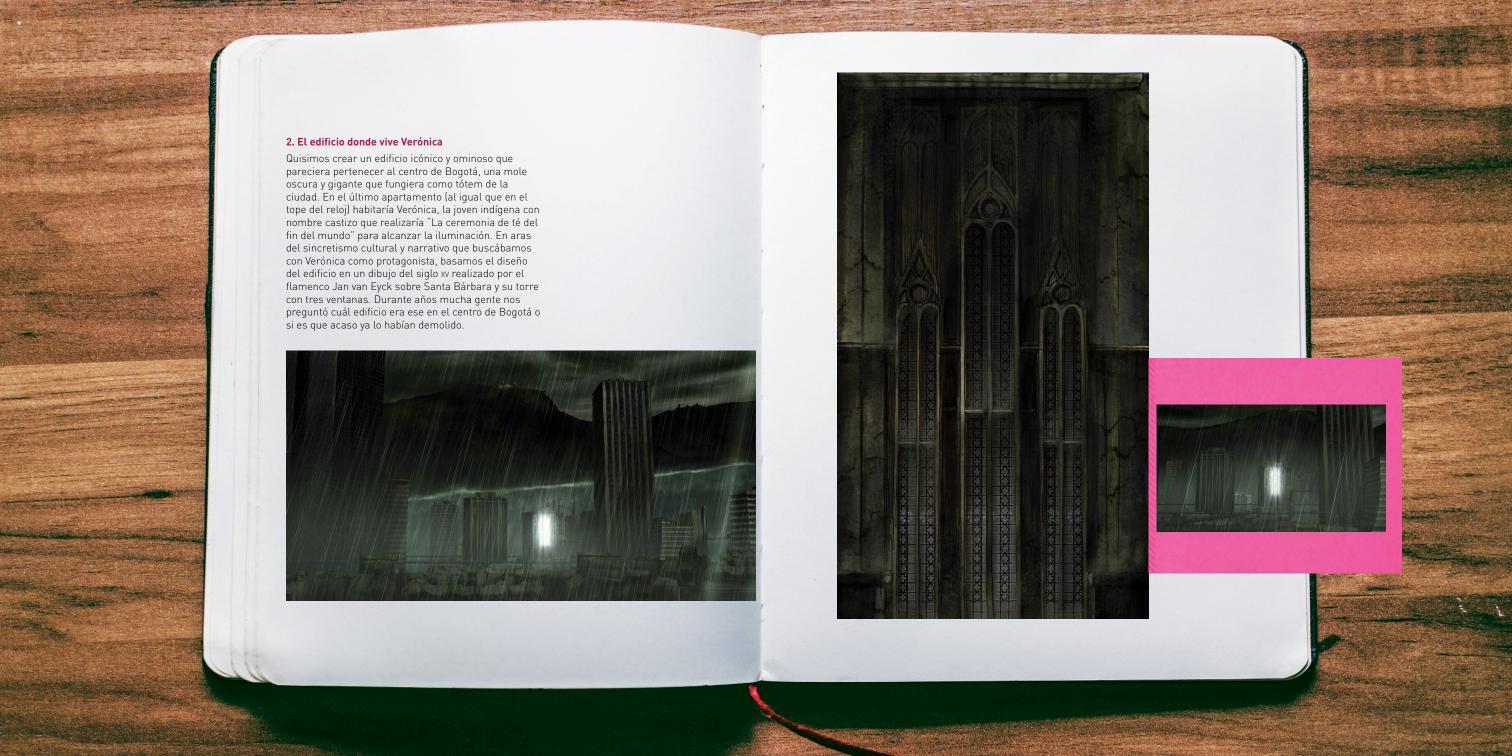
Ubicamos en el tope una imagen simbólica que usamos de varias maneras en el corto: Santa Bárbara sosteniendo la torre con las tres ventanas en referencia a la Santísima Trinidad, patrona de lluvias, truenos, relámpagos y la guerra, libremente basada en una escultura barroca del italiano Bernini.

A un costado del reloj dibujamos un jaguar, anunciando la profecía uitoto del *jainoge/a* revelada en la secuencia anterior, en la memoria ancestral de la joven indígena. Según los Uitoto, el *jainoge/a* es el fin del mundo que vendrá del fuego y el agua, fallecer ahogado o sumergido, y es precisamente tras la muerte del viejo que empieza la lluvia que no se detendrá por centenares de años hasta cubrir Bogotá.

En el fondo de las manecillas del reloj hay una figura de siete círculos en cuyo centro hay otros siete, representando las siete edades del mundo; y las manecillas clavadas en el centro del círculo del central representan la base de la mónada, el inicio de la semilla de la vida y la unidad, según la filosofía griega. Un reloj de sincretismo cultural y religioso que anunciaba a través de múltiples símbolos, el fin del mundo, la muerte del viejo y el devenir del alma en el clímax del corto.

Inspirados por un clásico como **High Noon** (Fred Zinnemann, 1952) y en cómo marcaba el paso de las horas en tiempo real, cuando el reloj del fin de los tiempos se presenta por primera vez en pantalla marca las 6:02 p.m., y se compara con el calendario justo atrás donde está escrito dentro de un círculo "6:17 p.m.", anunciando los últimos 15 minutos de vida que le quedan a Pedro, los mismos 15 minutos aproximados de duración del cortometraje.





# 3. El fuego en la plaza El sonido de la cuchara en su taza de café lleva a Pedro al recuerdo de una premonición en la que su mujer Isabel le decía que pronto ocurriría un incendio. Se refería al Bogotazo. Pero en la fallida memoria del viejo, la plaza de 1948 se entremezcla con la de 1985, reflejada en la toma del Palacio de Justicia al fondo del cuadro. En esta historia de premoniciones y profecías, el fuego en la plaza de Bolívar como escenario iba de la mano con la profecía que el padre Margallo pronunció en 1827: "Un 31 de agosto de un año que no diré, un terremoto destruirá Santa Fe". Y en efecto el 31 de agosto de 1917, ocurrió

Los fondos de estos *flashbacks* traídos por su taza de café, fueron realizados sobre papel pintado con té y café y posteriormente terminados en digital. Nos inspiramos en ideas oníricas de pinturas de Giorgio de Chirico y en la paleta de color de cuadros de William Turner.

un terremoto a las 6:36 a.m., causando serios daños a la catedral primada y conmoción entre los capitalinos que pensaron que la profecía de Margallo se estaba cumpliendo.





#### 4. La inundación

Haciendo eco de la profecía sobre la futura destrucción de Bogotá en un año desconocido, creamos la premonición de Isabel, esposa del viejo Pedro, sobre cómo se inundaría la ciudad y sería destruida por una gran ola, también en un año desconocido tanto para el viejo como para la joven indígena en el futuro.

En la tradición de películas donde olas gigantes arrasan con la civilización como **La última ola** (Peter Weir, 1977), buscamos un clímax con una épica ola destruyendo Bogotá. Y lo anunciamos con la cortina en la casa de Pedro cuando él mira por la ventana y menciona la premonición de su mujer sobre la inundación que nunca se cumplió; cuando el velo ondea con el viento, parecen olas, y como patrón en la tela dibujamos una pequeña versión de *La gran ola de Kanagawa* de Hokusai y un pequeño velero a su lado.



# Voces y experiencias de la dirección de arte y el diseño de producción en el cine colombiano

Voices And Experiences of Art Direction and Production Design in Colombian Cinema

► CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA

PEDRO ADRIÁN ZULUAGA

Palabras clave: cine colombiano, dirección de arte, diseño de producción, cine colombiano urbano, cine colombiano rural, cine de la violencia, neorrealismos, películas colombianas de época, películas colombianas futuristas, cine regional.

Resumen: El artículo reúne un conjunto de voces de directores y directoras, así como de personas que, en películas realizadas en Colombia desde la década de 1980 hasta ahora, asumieron los cargos de dirección de arte o diseño de producción. La selección de películas buscó ser representativa de tendencias y estilos dentro del cine hecho en el país; se buscó indagar y llegar a una comprensión sobre cómo se enfrentaron los desafíos de la dirección de arte y el diseño de producción, la evolución y progresiva conciencia de la importancia de estos oficios en la generación de sentido o la unidad visual y narrativa de cada film. Para conducir el análisis, se definieron unas líneas generales en la selección del corpus de obras: películas que con el tiempo han adquirido el estatus de icónicas, obras recientes que consideramos esenciales, films cuyo énfasis es la representación de la ciudad, películas con enfoque rural, cine de época y películas de ciencia ficción. Con cada una de estas líneas fueron apareciendo otras problemáticas que han sido determinantes en la forma cómo se ha estudiado y/o periodizado el cine realizado en Colombia y, por supuesto, cómo se encontraron soluciones desde la dirección de arte y el diseño de producción: la perspectiva regional, la función capital que ha tenido la representación de la violencia y la búsqueda de realismo, y la aparición de nuevos sujetos sociales como protagonistas de nuestras ficciones (por ejemplo las subculturas juveniles o la difusa categoría de pueblo), entre otras.

"El arte consiste en darle forma a lo que aún no tiene forma". Esta frase del filósofo francés Alain Badiou (citada por el cineasta Sergio Cabrera en una de las muchas entrevistas que sirvieron de base para la elaboración de este artículo) puede servir como incitación y coordenada para pensar el papel de la dirección de arte y el diseño de producción en la construcción de sentido en las películas colombianas. ¿Qué será entonces lo que aún no tiene forma en nuestro cine? ¿Acaso la médula de nuestra desmesurada realidad —y, como sabemos, "la realidad" suele ser una obsesión para el cine y el arte colombianos— solo se puede vislumbrar de manera borrosa y precaria? ¿Lo que convenimos en llamar realidad está dado de antemano o prácticas sociales como el arte ayudan a construir esa convención? ¿La nación es aquello que no tiene forma y el cine se ha propuesto crear un relato que nos enseñe a ser colombianos? ¿Y qué es eso de ser colombiano? ¿Es algo más que una puesta en escena, un acuerdo transitorio, una fe? Son demasiadas preguntas que desbordan los límites de este artículo, pero que de algún modo están en su origen.

**Keywords:** Colombian Cinema, Art Direction, Production Design, Colombian Urban Cinema, Colombian Rural Cinema, Cinema Of Violence, Neorealism, Colombian Period Films, Colombian Futuristic Films, Regional Cinema.

**Abstract:** The text gathers a set of voices of directors, as well as of people who assumed the positions of art direction or production design in films made in Colombia from the 1980s to the present. The selection of films attempts to be representative of trends and styles within the cinema made in the country. The article investigates how the challenges of art direction and production design were faced, the evolution and progressive awareness of the importance of these professions in the generation of meaning and the visual and narrative unity of each film. To conduct the analysis, some general lines were defined in the selection of the corpus of works: films which over time have acquired iconic status, recent works considered as essential, films with an emphasis on the representation of the city, films with a rural focus, period films and science fiction films.

Each of these lines led to the identification of other problematics that have been decisive in the way Colombian cinema has been studied and/or periodized and, of course, in the way how solutions were found from the point of view of art direction and production design: the regional perspective, the major role played by the representation of violence and the search for realism, and the rise of new social subjects as protagonists of our fictions (for example, youth subcultures or the diffuse category of the people), along with other issues.

"Art consists in giving form to that which has no form yet". This phrase by French philosopher Alain Badiou (quoted by filmmaker Sergio Cabrera in one of the many interviews that served as the basis for the elaboration of this article) can serve as an incitement and coordinate to think about the role of art direction and production design in the construction of meaning in Colombian films. What is it that still has no form in our cinema? Is the core of our disproportionate reality -and, as we know, "reality" is often an obsession for Colombian cinema and art- can only be glimpsed in a blurry and precarious way? Is what we agree to call reality given beforehand or do social practices such as the arts help to construct that convention? Is the nation that which has no form, and the cinema has set out to create a story that teaches us to be Colombian? And what is it to be Colombian? Is it something more than a mise-en-scène, a transitory agreement, a faith? These are numerous questions that are beyond the limits of this article, but somehow, they are at its origin.

▶1 • En el libro Largometraies colombianos en cine v video. 1915-2004 (Bogotá: Fílmico Colombiano, 2005) el cargo de dirección de arte aparece en los créditos de algunas películas producidas en fechas cercanas al año de producción de Pura sangre. Es el caso de Funeral siniestro (1977) v Área maldita (1980), ambas dirigidas por Jairo Pinilla v en las que Gustavo de la director de arte; y de tres films dirigidos por Gustavo Nieto Roa (Colombia Connection, 1979, El taxista millonario, 1979, v **Amor ciego,** 1980); en estas, es el propio Nieto Roa quien desempeñó ese rol. En **Tiempo para amar** 1980), el crédito de dirección de arte fue para Eduardo Ruiz Martínez. Se trata en todos los casos, y eso puede sonar paradójico, de películas a las que se les ha reconocido más méritos como contribuciones a crear

cinematográfico. ▶2 • Luis Alberto Álvarez y Víctor Gaviria. "Las latas en el fondo del río. El cine colombiano visto desde la provincia". En: revista Cine N.º 8, mayo-junio de 1982. Republicado en La crítica de cine. Una historia en textos (Bogotá:

industria que lenguaje

En la preparación de este número de Cuadernos de Cine Colombiano fue evidente Fundación Patrimonio la inexistencia de una reflexión sobre los lugares o la evolución del diseño de producción o la dirección de arte en las películas hechas en el país. El mismo año en que se estrenó Pura sangre (Luis Ospina, 1982), una de las primeras películas colombianas en las que aparece el cargo de arte, fue publicado también una especie de manifiesto escrito a cuatro Hoz es acreditado como manos por el crítico de cine Luis Alberto Álvarez y el director Víctor Gaviria. En ese texto, cuyo título es "Las latas en el fondo del río. El cine colombiano visto desde la provincia", sus autores indicaron cómo las películas colombianas hasta esa fecha —con muy contadas excep-(Manuel José Álvarez, ciones— eludían la realidad colombiana y se entregaban, en cambio, a servirse de una densa malla de prejuicios sobrepuesta a los problemas de la realidad y su representación:

> El deseo de hacer cine a cualquier precio conduce a muchas servidumbres y a muchos olvidos, más o menos conscientes. De esos olvidos, el más fundamental y pernicioso es el de lo real como hecho físico. (...). El método que se usa entre nosotros es el de imaginar una historia primero y luego, como si se tratara de algo que puede construirse como un escenario de estudio, imaginar el sitio donde esa historia va a ocurrir. Alentados

por la estructura cinematográfica dominante lo que hacemos es adaptar la historia al sitio donde la filmación sea técnicamente más factible o más cómoda. Pensamos, en cambio, que el procedimiento tendría que ser a la inversa: un río, una carretera polvorienta, una casa, el cielo mismo, tendrían que bastarse a sí mismos. Sólo de esta manera la mirada del director podrá pasar sobre cosas vivas, que destellan, que poseen intención. Sólo entonces se tendrán personajes que harán algo más que simplemente representar.

(...) Para el cine colombiano la realidad ilustra, como los telones pintados de un teatro, el concepto de director. (...) los directores ceden a la fascinación de los lugares públicos que producen el inmediato reconocimiento del espectador: una casa en la Candelaria. la carrera Séptima, Unicentro, las discotecas de moda, los espectáculos de travestis... sitios que tienen sólo un valor representativo. El ojo del director no los investiga, no los ironiza, no se enamora de ellos.<sup>2</sup>

En las palabras de Álvarez y Gaviria se revela una pulsión realista que será determinante en el cine colombiano desde la década de 1980 hasta ahora. En consonancia con el apoyo estatal al cine nacional en cabeza de Focine, empezó a cuajar -desde esos años- un prototipo de película que intentó construir memoria social y hacerse cargo del peso de

la historia colombiana, que parecía —v aún parece— inseparable del conflicto. el crimen, el sacrificio y la desilusión. En esta representación de la memoria v de la historia muchas cosas entraron en tensión: enfoques, puntos de vista y trazos estilísticos. Se hizo drama histórico, películas con acento urbano, cine que fue hacia el campo y las periferias del país, cine que entró en diálogo con convenciones de género para adaptarlas a los contextos v las necesidades de expresión locales, películas que disputaron el sentido de las identidades nacionales, regionales y locales.

En este artículo, se quiso recoger una multiplicidad de voces de personas que tuvieron alguna incidencia en las propuestas de dirección de arte o diseño de producción del cine hecho en Colombia. desde la década de los ochenta hasta ahora, especialmente directores y directoras que nos aportaron su visión sobre los oficios de dirección de arte y diseño de producción y cómo fue su relación con ellos, y por supuesto, las personas que ocuparon estos cargos en algunas películas relevantes y emblemáticas. Imposibilitados para abarcar la amplitud y extensión del cine colombiano, definimos unas líneas que permitieran agrupar algo así como familias de películas. teniendo muy presente que un film puede

integrarse a varias familias. Siguiendo esta ruta se establecieron algunos asuntos gruesos organizados como parejas de contrarios: hitos históricos y películas recientes icónicas, narraciones con acento urbano y con acento rural, películas de época y especulaciones futuristas. En el camino fueron apareciendo indagaciones acerca de tradiciones específicas como el Grupo de Cali, el cine sobre la violencia, los neorrealismos (definición problemática porque supondría la existencia de un realismo anterior o viejo), la representación de lo regional y la emergencia en la pantalla de tribus urbanas (o podría hablarse también de subculturas juveniles).

#### Hitos históricos: Rodrigo D., La vendedora de rosas y La estrategia del caracol

Aunque se suele considerar al cine colombiano como una tradición acéfala o carente de referentes (lo que supondría la negación misma de la idea de tradición), es casi que inobjetable que algunas películas han funcionado como anclas v/o adquirido una suerte de estatus canónico.3 Para este recorrido se definieron tres de ellas: Rodrigo D. No futuro (Víctor Gaviria, 1990), La estrategia del caracol (Sergio Cabrera, 1993) y **La vendedora de rosas** (Víctor Gaviria,

Proimágenes Colombia /Universidad Nacional, Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, 2011) 199-200.

▶3 • Entiéndase canon como algo ejemplar o paradigmático: una obra que indica un camino a seguir. No sobra advertir que en el cine colombiano parece predominar el camino realista de Rodrigo D. No futuro y

La vendedora de rosas v no el romántico de La estrategia del caracol, al menos en sus películas precisamente más canónicas.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ 4 • Para indagar en intenciones v sentidos de estas tres películas conversamos con Sergio Cabrera (director de La estrategia del caracol) y con Ricardo Duque (director de arte de

#### Rodrigo D. No futuro y La

vendedora de rosas). ▶ **5** • Respecto a esta intercambiabilidad es muy diciente la escena en que a los realizadores de la película ¿EI futuro para quién? cuvo rodaie vemos en Agarrando pueblo, no les importa que la casa de "los pobres" que están filmando sea habitada por un carpintero o un zapatero. Para ese equipo de rodaje, lo importante es que estos sujetos filmados entren en una categoría sociológica ("los pobres") v. ante todo, ideológica.

1998).<sup>4</sup> Para llegar a lo que los espectadores vemos en las imágenes, las tres películas procedieron a un trabajo de investigación sobre la realidad que, no obstante, desembocó en estéticas muy diferentes: la realista, que ha sido muy estudiada en el caso del cine de Víctor Gaviria y otra, la de La estrategia, que Sergio Cabrera mismo definió como una aproximación romántica.

Ricardo Duque trabajó en los largometrajes de Luis Ospina (Pura sangre, 1982) y Carlos Mayolo (Carne de tu carne, 1983, y La mansión de Araucaima, 1986) como vestuarista, escenógrafo o ambas cosas en la primera mitad de los ochenta, y pocos años después se encargó de la dirección de arte tanto de Rodrigo D. No futuro como de La vendedora **de rosas**. En ambas etapas de su trabajo, Duque —según afirmó en entrevista con Cuadernos de Cine Colombiano— se dejó guiar por la convicción de que cualquier persona, sin importar la clase social a la que pertenezca, tiene una gran capacidad de aportar en la construcción de memoria social. En los dos primeros largometrajes del Grupo de Cali esa construcción de memoria se dio de manera orgánica pues tanto él como Luis Ospina y Carlos Mayolo, así como otras personas del equipo artístico de las películas caleñas, estaban atravesados de manera

medular por las historias de la violencia con las que crecieron o que —por ejemplo en el caso de Ospina— habían conocido a través de fuentes como el archivo fotográfico de Guzmán Campos, que sirvió de apéndice a las primeras ediciones de La violencia en Colombia (1962), el libro que Guzmán coescribió con Fals Borda y Umaña Luna. Siempre, según Duque, trató, en todas las películas para las que ha trabajado, de rodear a los objetos de una serie de símbolos que les confieran su carácter histórico. Así, los objetos no son intercambiables:5 son códigos y señales que pertenecen a un universo particular y que contribuyen a que ese universo se traduzca en un lenguaje visual.

Por otro lado, los integrantes del grupo artístico de las películas caleñas compartían un repertorio cultural —en gran medida dado por su pertenencia a clases sociales privilegiadas—, hablaban un lenguaje común y tenían inquietudes intelectuales parecidas, lo cual facilitó el trabajo de arte realizado por personas como Karen Lamassonne (en Pura sangre) o Miguel González (en Carne de tu carne y La mansión de Araucaima) y Pedro Alcántara Herrán (en Carne de tu carne). Cuando llegó a Medellín a trabajar con Víctor Gaviria, Duque se dio cuenta de que, a pesar de haber



III Fotograma de La vendedora de rosas (Víctor Gaviria, 1998)



Fotograma de La estrategia del caracol (Sergio Cabrera, 1993)

▶ 6 • En películas como Rodrigo D. v La vendedora de rosas, el casting de actores y actrices es tambiér una investigación que alimentará el guion de la película futura. Lo habitual es que el casting, en una se realice cuando ya está escrito el guion.

▶7 • Sobre esta investigación, ver el álbum comentado de Ricardo Duque (sobre su trabajo en La vendedora de rosas) en esta misma edición de Cuadernos de Cine Colombiano.

crecido en una familia de ascendencia paisa, carecía de elementos para crear el lenguaje visual de una película como Rodrigo D., que muestra una fisura radical en los valores de la cultura antioqueña tradicional y hegemónica. "Nunca producción tradicional, me llegué a imaginar que fueran actores naturales que iban a actuar su propia historia", comentó Duque, recordando su sorpresa ante un método de trabajo que alteraba las formas y secuencias tradicionales de la producción cinematográfica.<sup>6</sup> No saber en un primer momento cómo responder a las necesidades de la película, lo obligó a afianzar la costumbre y el método de investigar exhaustivamente acerca del universo que tenía que recrear.7

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

Duque, como cabeza de la dirección de arte de Rodrigo D. y La vendedora de rosas, tuvo como desafío darle forma visual a un universo en emergencia (en el doble sentido de que estaba en crisis un mundo y de que pugnaba por nacer otro). Había pues que disponerse y entender los signos de ese mundo nuevo a la vez que estar atento a la forma como el pasado (o mejor decir la tradición) hablaba en el presente. "En Rodrigo D. las soluciones que yo le propuse a la película estaban remitidas sobre todo al vestuario. El vestuario es el elemento que más se mueve dentro de una película

v es una forma de transformación de los actores en trazos". Según Duque, cuando él diseña un vestuario no piensa en que está vistiendo a un actor o un personaie sino creando superficies de color que van a hacer una trayectoria por toda la narración, íntimamente ligadas a las locaciones y a cómo se filmará en cada una, siempre con la idea de conservar unidad y coherencia en los códigos visuales, incluso si las locaciones cambian.

A pesar de su experiencia anterior como escenógrafo y/o vestuarista en las películas del Grupo de Cali, Duque supo muy pronto que en el cine de Gaviria esa manera de trabajar no tenía mucha "destinación", debido a la novedad del mundo que se intentaba representar. Una de sus decisiones fue concentrarse en las fisonomías de los actores (fundamentales en una película coral y realista como **Rodrigo D**.), para darles volumen y expresividad, y alejar a la película del miserabilismo. Tomó entonces sus referentes de la forma como se vestían -v en general como vivían— en los barrios en que se filmó la película, y con ese propósito en mente hizo muestreos fotográficos. Así definió algo que es fundamental para su forma de trabajo: el sistema de color de una película. Llegó entonces a establecer la preeminencia del rojo y el azul y el sentido profundo de

esos colores para la cultura antioqueña.8 Vio que no solo la ropa que usaban era roja y azul sino los forros de los muebles, las cortinas, los mosaicos del piso, los platos de la cocina, etc. En la investigación, Duque también se percató de que los muchachos que iban a ser los actores de la película, tenían dos tipos de indumentaria: la que usaban a diario y la ropa de trabajo para ir a robar a los barrios ricos. A través del vestuario que elegían, estos ióvenes también se iban perfilando como un tribu urbana o subcultura juvenil con características muy específicas.9

En el caso de La vendedora de rosas, cuando Duque leyó el guion pensó que era una completa alucinación, una 'traba'. Una vez empezó a ver y oír las entrevistas con las niñas y los niños<sup>10</sup> que serían sus protagonistas v se empapó de la base realista en que se sostenía el mundo de la película, vio que no era una alucinación, que todo lo escrito en el guion era la realidad que vivían los niños de la calle. "Lo que concluimos fue que la película tenía que ser un cuento fantástico, y que aunque tenía que estar apegada a la realidad también ocurrirían cosas sobrenaturales", 11 nos dijo Duque. "¿Qué puedo hacer con esta nueva película que no haya hecho en Rodrigo D.?", se preguntaba. Según su método habitual de trabajo, Duque definió primero

el sistema de color, y luego trabajó el vestuario v el maquillaie, de manera que tuviera correspondencia con ese sistema. "Me empezó a preocupar que yo no sabía de dónde extraer los conceptos básicos para aplicar a cada elemento de la película para que esta tuviera unidad". Encontró entonces que el glamour y el sex-appeal eran una preocupación constante de las muchachas y los muchachos de la película, y que a pesar de su marginalidad social, en el interés por su aspecto estas personas eran como cualquier otro adolescente.

Esa inquietud por lucir bien guio la propuesta de vestuario, maquillaje y peinados de La vendedora de rosas. Eso implicó trabajar con materiales, telas y tejidos muy costosos que le dieron al film la nitidez que tiene, sumados al tipo de película con que se filmó. Duque trabajó con materiales blancos o colores crudos que se dejaran tinturar. Esa es la razón por la que él cree que se entienden tan bien unos colores con otros en el vestuario. "Decidimos también taparles a los actores las cicatrices, o solo dejar alguna como huella de la vida. Y limpiarles los dientes, que se vieran bonitos, resaltarlos". Cuenta Duque que Lady Tabares, quien interpretó a Mónica, la protagonista, se veía menor v con el maquillaje se le dio más edad. También se le dio

- ▶8 Duque, en la entrevista, mencionó el bipartidismo. Eso tiene sentido en tanto muchos de estos barrios se conformaron por personas y grupos familiares que huveron del campo a la ciudad a causa de la violencia bipartidista que afectó de manera tan brutal al campesinado colombiano.
- ▶9 Así, la ropa se suma al lenguaje y a la música que estos muchachos escuchaban o creaban, para conformar las claves culturales que se estaban consolidando y que era importante entender para hacerle justicia a ese mundo en la película.
- ▶ 10 Como ocurrió en Rodrigo D., también para La vendedora de rosas se realizó una gran cantidad de entrevistas que no solo tenían como propósito la realización de un castina —a la manera de una película convencional—, sino que, en ambos casos le dieran forma final al
- ▶ 11 Estas "cosas sobrenaturales" están iustificadas en La vendedora de rosas a partir de un elemento realista que es el uso de Sacol o pegante por parte de las niñas y los niños protagonistas.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

más volumen a su cabeza, mediante un trabajo con el cabello. "Cosas que son de puro trucaje", concluye Duque, quien con esa afirmación de paso desmiente la idea que prospera en algunos círculos de opinión acerca de que estas películas no modifican la realidad que filman, y que simplemente la registran.

Rodrigo D. y La vendedora de rosas provocaron un quiebre radical en las formas de aproximación del cine colombiano a las realidades dolorosas e invisibilizadas. "No podemos cambiar la realidad pero podemos mirarla distinto", repitió varias veces su director Víctor Gaviria, resaltando así cómo el cine lo que puede ofrecer es ante todo un relato y un punto de vista, que en determinado momento entran en disputa con los relatos y los enfoques hegemónicos, y contribuir a su transformación.

La estrategia del caracol, de Sergio Cabrera, ha tenido desde su estreno una apropiación social importantísima, al punto de que algunos de sus personajes o determinadas frases que se escuchan en la película han adquirido un valor icónico. En entrevista con *Cuadernos de Cine Colombiano*, Cabrera destacó el carácter romántico de la película, en el sentido de que la casa de inquilinato que es central en su narración pretende por un lado

ofrecer un relato de nación y de resistencias populares, asociado a movilizaciones colectivas concretas, y, al mismo tiempo, es una idealización.

Incluso si se trata de algo ideal, para la recreación de la casa de inquilinato se precisó de un largo trabajo de investigación previa, que estuvo a cargo de Enrique Linero (director de arte y escenógrafo de la película) y Luis Alfonso Triana, más conocido como Leco (escenógrafo y asistente de arte). Con Leco, especialista en vivienda compartida, el equipo de la película visitó varios inquilinatos, y el guion se terminó de escribir teniendo en mente espacios que ya se conocían. Con esa base investigativa se construyó la casa, que en realidad fueron cuatro espacios distintos. "Yo no quería hacer pornomiseria o denuncia social ni que la gente tuviera lástima de los inquilinos de la casa. Nos propusimos crear un sitio que transmitiera el amor que estas personas tenían por el espacio que habitaban. Quería mostrar, a través de pequeños detalles, que la gente cuidaba la casa y le daba un toque personal. Todo eso fue trabajo de Quique [Linero]", contó Cabrera. Ese cuidado con el lugar es el que luego se refleja en la manera cómo los inquilinos establecen redes de solidaridad y trazan un plan común.





III Fotogramas de Rodrigo D. (Víctor Gaviria, 1990)

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ **12** • En ese sentido, la película tiene vínculos manifiestos, aunque no suficientemente reconocidos por la crítica, con el gótico tropical, un "discurso cultural" que también se aproximó a los tópicos del encierro y las se vuelven un destino

Para Cabrera fue fundamental un curso que ofreció en la década de 1980, en Colombia, el fotógrafo español Néstor Almendros. Con él aprendió a concebir los espacios de otra manera. "Nos enseñó que había que abstraerlos de la realiherencias familiares que dad, pues muchas veces la realidad es demasiado cruda y distrae de lo esencial que se quiere transmitir en una historia". La creación de espacios, dice Cabrera, incluso si estos no salen en el plano, es importante para que los personajes tengan recursos para definir su lugar en la historia y el actor pueda transmitir una verdad. "En **La estrategia** me esforcé por mostrar la gran ciudad (Bogotá) como el contexto de un inquilinato por el que la gente que vive en él siente afecto". El director también fue muy enfático en reconocer que en la creación de una película no siempre se consigue hacer realidad todo lo que se tiene en mente. "El cine es una cadena de deterioros". Entre lo que se imagina y lo que se logra, algo se pierde, y perder puede ser cuestión de método.

#### Hitos recientes: La tierra y la sombra y Los conductos

La tierra y la sombra (César Acevedo, 2015) y Los conductos (Camilo Restrepo, 2021) fueron dos momentos importantes de la presencia del cine colombiano en

festivales de cine de primer nivel, y su éxito le dio un respaldo a la agenda oficial que propugnaba por la "internacionalización" del cine colombiano. La tierra y la sombra conquistó la Cámara de Oro en Cannes, premio que se entrega a la mejor ópera prima del festival francés, mientras años después Los conductos consiguió el premio equivalente en el Festival de Cine de Berlín. Más importante que los premios en sí, es la forma cómo estas películas lograron interpelar a los círculos especializados de la crítica, el público y los programadores de festivales. Se trata de obras de naturaleza muy diferente, que incluso podrían inscribirse en dos caminos opuestos: el cine urbano y el cine rural. Sin embargo, sabemos que esa división es convencional y que los temas, enfoques y locaciones del cine colombiano con frecuencia se superponen.

El avance depredador del progreso y de un desarrollo económico basado en el extractivismo es uno de los grandes temas de La tierra y la sombra; esto se concreta en el efecto del monocultivo de caña de azúcar en el territorio y en la salud de las personas que lo habitan. Un elemento central en la película es la casa en la que vive la familia protagonista, que es un centro de disputa dentro del orden familiar.<sup>12</sup> La casa es un lugar de ausencias, retornos y encierros. Esta





La tierra v la sombra (César Acevedo, 2015), Cortesía: Diana Bustamante

▶ 13 • Como suele ocurrir en las ficciones góticas y también en el gótico trasplantado al trópico.

locación fue creada según la propuesta de la directora de arte Marcela Gómez y se convirtió en una casa-personaje. En conversaciones con Gómez y con el director de la película César Acevedo, ambos señalaron que no buscaban una casa realista ("el realismo puede ser una distracción de las verdaderas intenciones") sino crear una metáfora del encierro en el que vive la familia cercada por plantaciones de caña en el Valle del Cauca.

El regreso del abuelo funciona como un intento por abrir o airear la casa. El encierro psicológico de quienes permanecieron en ella se manifiesta en elementos como la oscuridad que cubre la casa al comienzo, y la presencia permanente de la ceniza que, aunque es producto de la quema en las plantaciones, también adquiere un estatuto simbólico. El fuego y el polvo expresan la destrucción del lugar, de un territorio cuya síntesis —o centro gravitacional— es precisamente la casa.<sup>13</sup> Del mismo modo se trabajó la luz: cuando entra la luz a la casa es porque algo se está moviendo en las emociones de los personajes y se da la pugna por salir del encierro. A los ambientes dominados por la oscuridad se les dio más fuerza por medio de los colores amarillo, azul y rojo. Se buscó también una imagen no saturada (pálida como la ceniza).

Según Acevedo, la película le propone al espectador que entre en su universo ficcional progresivamente; cada personaje, por otro lado, se va construyendo en relación con el espacio de la casa. Gerardo, el hijo y esposo enfermo, aparece rodeado de flores y detalles vinculados a ideas de lo femenino. El niño está asociado a elementos como el cono y el cometa (este puede indicar, simbólicamente, un deseo de salir del lugar del encierro). El abuelo ocupa la banca al lado del árbol y desde allí le comunica a su nieto experiencias y saberes, como si la tradición no fuera solo un peso y guardara también un potencial liberador. El territorio, ese bello verde vallecaucano, se nos entrega cargado de muerte

Para La tierra y la sombra los desafíos principales, según César Acevedo, eran, por un lado narrar una historia que ocurría, principalmente, en un mismo lugar, y por otro, hacer concretas las emociones a partir de objetos y espacios: apuntar más a los sentimientos que a los acontecimientos. "Las cosas por sí mismas no tienen emociones. Hay que dárselas", dice Marcela Gómez. Era un propósito evitar la exuberancia y, al mismo tiempo que señalar la melancolía y la desconexión que existían en la casa, darle mucho protagonismo al deseo del abuelo de ventilar la casa, de sacar a los suyos de su



III Los coductos (Camilo Restrepo, 2021)

encierro y de recuperar el árbol (fuera de la casa) como otro centro, o una línea de fuga para imaginar algo distinto a la derrota y a las pérdidas. Con la eliminación de lo accesorio, se buscó que los objetos que entraban al plano cobraran más expresión. De acuerdo con Acevedo, "las cosas materiales pueden expresar muchos sentidos", pero hay que saber combinarlas. El sentido no está dado de antemano.

Los conductos, al igual que La tierra y la sombra, entra en disputa, de varias formas, con el realismo en el cine colombiano, aunque herede algunas de sus preguntas e intereses, por ejemplo, la pregunta acerca de qué es ser colombiano, aunque sin intención de emitir un dictamen. Por otro lado, si bien la de Camilo Restrepo es una película urbana, se aleja de la ciudad realista que intentan representar otras películas para sugerir una reflexión abierta sobre una ciudad de múltiples capas simbólicas e históricas. "Lo que está en mis películas es algo que no se puede arraigar en ninguna realidad, es un espacio flotante", dice el director. "En ese desarraigo está la posibilidad de crear enlaces con otras realidades. Un espacio puede hablar de cualquier espacio". La película puede ser entonces una ventana hacia realidades que no están en ningún lado, que están fluyendo. Los conductos ofrece una perspectiva, un

punto de vista que desmiente o se contrapone a ese ojo de Dios capaz de verlo todo, a ese padre todopoderoso que es el líder de la secta a la que pertenece Pirry, el protagonista. Dice Camilo Restrepo: "el personaje de Pinky es elevado a la ilusión de ver la realidad como la vería Dios. No hay ilusión de realidad sino alucinación de la realidad". Resulta entonces crucial la distinción entre alusión e ilusión, según el propio Restrepo. La ilusión impone una fe, la alusión ofrece una pista de lectura, investiga, piensa y direcciona la mirada. "Yo no entro en el sistema [convencional] de lectura de la realidad. Ofrezco indicios y a partir de estos es que elaboro un cine crítico. Un cine de la desconfianza".

Si bien no hubo cargo de dirección de arte o diseño de producción en Los conductos, lo que se ve en la película es una conciencia exacta de lo que aparece y lo que no aparece. Dice Restrepo: "el decorado crea entonces la materia física de lo que sería un sentimiento". A la pregunta sobre si el decorado está al servicio de la historia, Restrepo fue categórico: "Los conductos no es una película de historia y eso libera a la parte plástica de la película. Tampoco es una película sobre Pinky, porque Pinky no para de cambiar". Esa fluidez también libera a la película de darle un rol de verdadero al

decorado. "Los conductos no es la imagen de la realidad colombiana. Mis imágenes están en guerra y sospechan del estatuto real de las imágenes. Intento construir las películas a partir de imágenes y luces, más que a partir de historias o personajes". Las luces pueden provenir de elementos como el faro de una moto o la luna. Por otro lado, en la película hay un interés claro por figuras geométricas como líneas o circunferencias. Todo ello es señal de que en Camilo Restrepo hay un pensamiento plástico más que narrativo, donde cualquier objeto se puede cargar de significación (como el revólver de la película, entre otros); los actores mismos devienen objetos y los objetos se tornan personajes.

"Siempre he pensado que una película se parece mucho a la escultura. Es necesario manipular las cosas y también los actores son como modelos a los que hay que darles forma. Filmar es un momento a tres dimensiones en el que metes las manos. Yo no filmó con monitores, yo estoy con los actores", dice Restrepo. Lo que será la película se resuelve finalmente en la "sala de montaje", un proceso que Restrepo asume como una operación sensible e intelectual en el que los materiales encontrarán su forma o desde el que se volverán evidentes sus posibilidades de transformación.14

Tanto La tierra y la sombra como Los conductos son películas recientes icónicas entre otras razones por su densidad simbólica y su espesor cultural. Como en la década de 1980 lo fueron los largometrajes de Ospina y Mayolo, a partir de estas dos películas contemporáneas es posible direccionar múltiples interpretaciones y sentidos pues en ellas cada elemento está cargado de una historia material y cultural que lo atraviesa, donde nos podemos ver y leer.

#### Películas rurales: Pariente, La Sirga y La jauría o cómo huir de la violencia explícita

De tres maneras distintas, estas películas alteran la representación del mundo rural en el cine colombiano y la relación del campo con el conflicto armado y las violencias. En el primer caso, el de **Pariente** (Iván Gaona, 2016), hay un trazo común con el género western, pero adaptando sus convenciones v códigos a los contextos y personajes de un pueblo santandereano. En **La Sirga** (William Vega, 2012) y La jauría (Andrés Ramírez, 2022), se recrean espacios que sitúan el encierro —o la transición— de unos personajes adolescentes que están en la mira de

▶ **14** • Sobre las películas de Camilo Restrepo recomiendo el texto "I íneas de errancia: despliegue audiovisual en el montaie audiovisual". escrito por él mismo en la edición N.º 30 dedicada al montaje de Cuadernos de Cine Colombiano. Cinemateca de Bogotá. 2020, pp. 16-27.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

distintas formas de violencia y vulneración de sus subjetividades y derechos. El espacio que habitan es un correlato de sus historias de marginación. "En **La Sirga**, la arquitectura es reflejo de la inestabilidad de la protagonista. Ella intenta reconstruirse [y disponer el hostal que se llama como la película, para los turistas que probablemente llegarán], pero el círculo de la violencia se cierra sobre ella", nos dijo la directora de arte de la película Marcela Gómez.

El director de la película, William Vega, describió, en entrevista con esta publicación, cómo se creó ese permanente vaivén entre ver y no ver en una puesta en escena en la que son tan importantes los claroscuros y la niebla, y donde reina la incertidumbre. El cuerpo de Alicia es un cuerpo en fuga que llega a ese territorio de la laguna La Cocha, en el que hay un hostal de nombre La Sirga, y ese cuerpo de la adolescente sigue siendo allí un territorio en disputa. "La violencia que ella sufre la quisimos simbolizar en el paisaje", dice Vega, y también la casa de la película es un lugar de reproducción de abusos y amenazas. Buena parte del equipo de **La Sirga** venía de trabajar en **El vuelco del cangrejo** y de rodar en las casas de los pescadores de La Barra, en el Pacífico colombiano. Pero en La Sirga, la búsqueda de locaciones en el territorio mostró la necesidad de construir una casa, pues ninguna que existiera funcionaba o resultaba cómoda para el rodaje. "Cuando decidimos construir la casa, recuerdo que compramos los materiales e íbamos por toda la zona cambiando tablas nuevas por tablas viejas, para que la casa que construimos tuviera todo el hollín y las señales del paso del tiempo", recordó Vega.

Para lograr que los espacios fueran visualmente expresivos y sintonizaran con la historia y sus personajes, Vega se apoyó en la visión y sensibilidad de dos mujeres: la directora de arte Marcela Gómez y la directora de fotografía Sofía Oggioni. El director resaltó algunos referentes con los que contaron o que les permitieron tener un norte visual: "Para los exteriores teníamos influencias muy impresionistas, muy Manet [como esos totorales que se mueven en el agua o la indeterminación constante de la niebla]. Para los interiores de día Vermeer fue una inspiración. En los interiores nocturnos teníamos en mente a de La Tour". Siempre se quiso mostrar el deseo de Alicia de encontrar refugio y seguridad en oposición a las miradas que atraviesan cualquier rendija e intentan apoderarse de ese territorio en disputa que es su cuerpo. La presencia de las torres en la laguna es una imagen de violencia





III La sirga (William Vega, 2012). Cortesía: Oscar Ruíz Navia

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ 15 • Koza, Roger.
"La Sirga, de William
Vega". En: https://www.
retinalatina.org/lasirga-de-william-vega/
(consultado el 24 de junio
de 2023)

porque fueron construidas por los actores armados, la verticalidad de su presencia y de su vigilancia es muy gráfica.

Retomando las palabras de Vega, se puede decir que estos espacios fueron creados en tres dimensiones entrecruzadas: la arquitectónica (proporciones, materiales y diseño), la pictórica (composición de encuadres y planos) y la fílmica (tiempo, movimiento, montaje). Siempre, según el director, se buscó reproducir las convenciones visuales del territorio donde estaban filmando y mantener un compromiso con esa realidad aunque muchas cosas fueran construidas para "crear la realidad necesaria para la historia". Las comunidades campesinas e indígenas que habitan el territorio participaron en esa construcción y eso oxigenó la película y le aportó realismo. En la conversación con Cuadernos de Cine Colombiano, Vega trajo el concepto de realismo espectral trabajado por la profesora de la Universidad de Texas Juliana Martínez, a propósito del "morro", esa pieza flotante que se relaciona con el desarraigo de Alicia que, como ese "morro", está a la deriva. El "morro" ("¿Es un animal? ¿Una encarnación?", se pregunta el crítico Roger Koza<sup>15</sup>) genera tensión como una amenaza que se acerca; en la última imagen es un "morro" estático. Hay otros elementos flotantes en

la película que contribuyen a crear ese realismo espectral, también afianzado por el paisaje sonoro que sugiere que la guerra está al otro lado de la montaña, en un fuera de cuadro pero amenazando con entrar a él.

En **La jauría**, su director Andrés Ramírez y la diseñadora de producción Johanna Agudelo decidieron no indagar en las manifestaciones explícitas de la violencia social o el conflicto armado, habituales en las películas de otros momentos del cine colombiano, sino, según sus propias palabras: "ir a la raíz, a la capa interna del ser humano". También decidieron no anclar la película a una geografía específica. La casa de rehabilitación a la que llega Eliú a pagar su castigo por el crimen que cometió, se ubica en un territorio en medio de la selva (en eso, la película vuelve a algunas claves del gótico tropical latinoamericano), pero la dimensión temporal es más difusa y con esa indeterminación se trabajó el vestuario de los guardias del centro o del fiscal, así como la presencia de algunos elementos como los carros o las motos.

En concordancia con lo ya dicho respecto a **La Sirga**, en **La jauría** también es evidente el propósito de desplazar o llevar a otro punto la representación de la violencia, mediante la creación de un lenguaje simbólico para hablar de ella y





III La jauría (Andrés Ramírez, 2022)

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ **16** • El trabajo de Gaona v de su productora La banda del carro rojo se inscribe como heredero de las importantes discusiones que se dieron en la década de 1980 en torno a la representación de lo regional en el cine colombiano. De esos debates, además de las películas, quedan dos textos ejemplares: el ya citado (en estas mismas notas a pie de página) "Las latas en el fondo del río. El cine colombiano visto desde la provincia" y el texto de Carlos Mayolo "Universo de provincia o provincia universal" en la revista Caligari N.º 1, Cali, junio de 1983.

▶ 17 • En los trabajos de Gaona la representación es incluida en la representación como el papel que juega la cámara Polaroid en el cortometraie Los retratos (2012) o el rol del fotógrafo -v la importancia de la fotografía en un momento histórico como la Guerra de los Mil Días— en la trama de la miniserie para televisión Adiós al amigo

de su universalidad como experiencia humana de miedo y caída. Para La jauría se investigaron las colonias agrícolas que existieron en la década de 1930 en lugares como Vaupés o Caquetá. Sin embargo, no es ni mucho menos una película que quiera pasar por cine de época. El uso de grilletes, trapos rojos, armas o capuchas solo aumenta la sensación de indefinición temporal.

Como en el caso de Alicia en La Sirga, con Eliú estamos ante un personaje joven que busca redimirse. Pero en La jauría el viaje de Eliú tiene un sentido distinto. "Es publicado originalmente un viaje de regreso hacia la inocencia, hacia un estado natural y primero. En Eliú hay luz, pero para ver la luz hay que ver las tinieblas", dice Ramírez, y en ese sentido el descenso a la cueva tiene una gran carga simbólica: "El viaje que quisiera que todos tuvieran [con la película] es uno en el que nos quitemos pesos y cadenas", concluye el director.

> En **Pariente** (así como en otros trabajos dirigidos por Iván Gaona) hay, como se mencionó arriba, una capa de estética western que, según nos contaron el propio Gaona y su habitual director de arte Juan David Bernal, es negociada con el espacio de Güepsa, lugar de filmación elevado a la categoría de mito de la vida en provincia, 16 siempre teniendo en mente que ellos (los habitantes del

pueblo) se sientan bien representados y elevados a una condición que no habían imaginado: personas dignas de ser personajes cinematográficos o protagonistas de una representación.<sup>17</sup> Para llegar a esa síntesis visual que se da en **Pariente** y en otros trabajos posteriores de Gaona (y que estuvo antecedida por varios cortos, entre ellos Los retratos, 2012, Completo, 2014, y Forastero, 2016) hay una investigación en colores, texturas, formas de calidez y, por supuesto, también en actitudes de la gente. "El western en el cañón de Chicamocha no puede verse tan lindo como esos westerns nuevos. Mi idea siempre es huir del preciosismo", dice Gaona.

En el western invariablemente se construyen microuniversos que reflejan violencias más estructurales y tensiones universales entre la ley y aquellos que se enfrentan a ella. "En el western las leyes son comunitarias. La justicia es la del pueblo. Los pueblos tienen sus formas de resolver los conflictos", dicen Gaona y Bernal. Un asunto importante en Pariente es el miedo latente, la sensación de peligro que aumenta por la escogencia de la locación y la casa, en el límite de un cañaduzal donde las fronteras se hacen borrosas. "Más que violencia explícita me interesaba transmitir una atmósfera de miedo", explica



Adiós al amigo (Iván Gaona, 2019)



Pariente (Iván Gaona, 2016)

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

Gaona. Para este fin algunos elementos resultaron funcionales, por ejemplo las camisas de seguridad privada o el personaje que lleva un casco negro y que con solo ese detalle genera aprensión. "A través de uno o varios objetos se configura una fuerza antagónica", dicen Gaona y Bernal. Aunque hay alusiones al western también hay obvias divergencias con los códigos de este género, por ejemplo que los forajidos no anden a caballo sino en moto y con cascos. "El casco negro en medio de un gran pastizal es un elemento extraño a ese espacio y sugiere la violencia".

Pariente muestra la modernización del campo (y cómo ese progreso conlleva violencias soterradas) y la transformación de algunos elementos de la vida cotidiana como el vestuario y su papel de íconos sociales. En la película, tanto en sus elementos de arte como en la historia misma, hay una tensa negociación entre lo actual (volquetas, motos, etc.) y lo arraigado o tradicional (costumbres y creencias, entre otros).

Estas tres películas muestran unos reencuadres del asunto de la violencia como uno de los ejes centrales del cine colombiano, la presencia y representación del territorio y de los cuerpos como lugares en los que ocurre el acontecimiento violento y el subsecuente trauma. Exploran

la huella y el indicio mucho más que el hecho violento en sí mismo. Muestran mundos enrarecidos donde el miedo y el peligro están latentes. Es cine de la sugestión y de la alusión, por encima del deseo de graficar explícitamente la violencia.

## Películas urbanas: Los hongos y La Playa D.C.

Las ciudades y sus intensas transformaciones han sido protagonistas del cine colombiano desde sus inicios, pues el cine fue una suerte de heraldo de la modernidad a la vez que su recepción en Colombia mostró todas las fisuras del proyecto moderno en el país. Aunque exista esa continuidad en la representación de lo urbano, hay periodos históricos del cine nacional que han visto una floración de las narrativas asentadas en lo rural (ejemplo de ello podrían ser los últimos veinte años y las películas en las que, entre otras cosas gracias los recursos de la ley de cine 814 de 2003, hubo un desplazamiento hacia periferias culturales y geográficas para tratar de incluirlas en un relato nacional). Para reflexionar sobre la representación de lo urbano elegimos dos películas que se ubican en dos de las ciudades más revisitadas por las películas colombianas: Bogotá y Cali.



**Ⅲ** Fotograma de **Los hongos** (Oscar Ruíz Navia, 2014)



III La Playa D.C (Juan Andrés Arango, 2012) Cortesía: Diana Bustamante.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ 18 • En La Playa D.C. la diseñadora de producción fue Angélica Perea y el director de arte Juan David Bernal.

En La Playa D.C (Juan Andrés Arango, 2012), la ciudad con su caos y su indiferencia recibe a Tomás, un joven afrodescendiente que ha huido de la guerra en el Pacífico colombiano. La película está contada desde la perspectiva de Tomás y su desamparo en este espacio nuevo de acogida y rechazo que es la ciudad. La cámara es un alter ego del protagonista que nos va revelando la ciudad tal como él la observa. Con esta cámara, a veces abiertamente subjetiva, se buscaba, en palabras del director, "una inmersión emotiva, como si el personaje estuviera en una burbuja. Lo tomábamos desde atrás o lateralmente con profundidad de campo muy reducida".

En el trabajo con los espacios, dice Arango, 18 se procedió a escoger lo esencial, conservando solo lo que tuviera una papel expresivo o narrativo. Y aunque la película tiene un valor también como documento etnográfico, Arango precisó el sentido de esa aproximación: "Yo no documento un espacio que ya existe. Lo sintetizo de acuerdo con las necesidades de la historia a partir de haber observado e investigado mucho los lugares". El director de La Playa, D.C reconoció que el significado y la fuerza de esos espacios vienen de un trabajo conjunto entre la dirección de arte y la fotografía. "El reto es encontrar cómo lo que hay en esos lugares se puede potenciar para fortalecer audiovisualmente la película".

En una dirección parecida a la de Arango se expresó Óscar Ruiz Navia sobre el trabajo de dirección de arte en Los hongos (2014). Ruiz Navia venía de hacer El vuelco del cangrejo y en su segundo largometraje se enfrenta a un espacio enteramente distinto: Cali v cómo vive la ciudad un grupo de artistas del grafiti. "Teníamos una forma de trabaio: ir a las locaciones, hacerles fotos, hacer bocetos. Desde **El vuelco del cangreio**. Marcela [Gómez] empezó a hacer el diseño de arte desde un trabajo documental, de investigación de lo real. Pero no para dejar las cosas como están sino con la licencia de intervenirlas. No construir la realidad, sino organizar lo real. Partir de lo que existe, si lo que existe funciona". La fotografía no solo es iluminación, sino encuadres, colores y objetos. También Ruiz Navia valora la estrecha colaboración entre fotografía y arte (o diseño de producción) y cree necesario que no haya jerarquizaciones entre ambos roles o departamentos dentro de una película.

La directora de arte en **Los hongos** fue la mexicana Daniela Schneider, quien había trabajado con Amat Escalante (**Sangre**, **Los bastardos**), Carlos Reygadas (**Batalla en el cielo**) y Alejandro Landes (**Porfirio**). Cuando llegó a Cali se rodeó de

personas jóvenes: "su parche de arte eran puros pelados (como Ángela Leyton o Valeria Oggioni); era importante que el equipo de arte fueran personas de la generación de la película porque eso nos aportó un conocimiento sobre moda, colores y gestos característicos. Fue un proceso de investigación con grafiteros. Hicimos varias pintadas de muros para ir viendo los procesos y cómo se comportaban los grafiteros durante esas jornadas, y luego esos muros quedaban de locaciones", nos dijo Ruiz Navia.

La película se filmó en 35 mm, pues su director quería que fuera muy cruda, pero en el mejor formato posible. "Quería evitar la imagen digital y que fuera cotidiana. En esta película quisimos darle fuerza a cada personaje y que cada uno tuviera un mundo propio, por ejemplo la abuela con sus plantas. El realismo no me interesa, me interesa lo real para construir algo que puede ser más onírico. En **Los hongos** aunque partimos de lo real, vo les decía a todos que quería que la película fuera como un grafiti. Vos ves un grafiti y un grafiti no es una representación exacta de la realidad. Hay algo como hiperreal, agrandado. La película tendría que ser como un gran mural, que desde el punto de vista realista pueden ser inverosímiles pero no para el mundo que íbamos a construir", insistió Ruiz

Navia. Por eso se permitieron "licencias" como llenar la casa de la abuela de matas [el referente era **Jumanji**, nos dijo Ruiz Navia, riendol, o construir la casa del padre del chico protagonista como un espacio abandonado que opera como una señal o indicio de que el hogar se acabó. "Todo el tiempo hablábamos de arte con los productores y con las personas del equipo", asegura Ruiz Navia. Y en términos más amplios de la palabra arte, en la ficción urbana que es Los hongos se muestra el papel de lo artístico como forma de resistencia y disidencia, en una dirección que tiene antecedentes [como **Rodrigo D. No futuro**] o secuelas [como **Los días de la ballena,** — Catalina Arroyave, 2019].

# Películas de época y especulaciones futuristas: *María Cano* y *En agosto*

En la década de 1980, y en sintonía con un periodo en que, como se recalcó arriba, por medio de Focine se dieron condiciones para un apoyo estatal al cine, no solo despegaron o se consolidaron carreras de importantes directores y directoras. De forma más pronunciada que en las dos décadas precedentes, el cine colombiano intentó reunir algunos hilos de la memoria social y producir películas donde episodios centrales de

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

▶ **19** • La Fundación Antioqueña para los Estudios Sociales (FAES) de Medellín fue un lugar de referencia para investigadores sociales por su archivo y su

biblioteca especializada. ▶ 20 • Sobre este fotógrafo, antioqueño pero que vivió en Barrancabermeia v allí documentó las huelgas de trabajadores, la en 2021 el libro iLevántate v marcha! Movimientos sociales y política en Colombia (1920-1940). Las fotografías de Floro Piedrahita Callejas y otras imágenes del mundo, con la coordinación académica y editorial de Juan Camilo Escobar y Adolfo León

▶21 · Luis Alberto Álvarez, en una reseña publicada en El Colombiano el 20 de octubre de 1991, se muestra decepcionado porque, según él "(p)or una parte la directora (y Focine) se dejaron llevar por la tentación de hacer una reconstrucción históricopolítica modestamente espectacular, con énfasis en la recreación de trajes y ambientes, en la reproducción visual de época. Como suele pasar, este tipo de cine se vuelve exhibición de sastrería y anticuario, recopilación de objetos y muebles cuya

nuestra historia tuvieron una representación en la pantalla: la violencia bipartidista, la masacre de las bananeras, las luchas sociales y su brutal represión, entre otros.

María Cano (Camila Loboguerrero, 1990) se realizó al final del periodo de Focine, con un presupuesto ambicioso y el reto de recorrer distintos momentos de la vida de la dirigente sindical y política Universidad Eafit publicó antioqueña. A pesar de la existencia de bibliografía sobre Cano —y en general de documentación escrita— su figura corría el riesgo de ser absorbida por el mito o desdibujada según los intereses de alguna ideología. Loboguerrero se apoyó en Karen Lamassonne en la dirección de arte, y entre las dos enfrentaron la dificultad de reconstruir una época caldeada y hacer creíble la trayectoria de María Cano, tanto en su dimensión pública como en su compleja vida privada. Otro reto era darle vida a las clases populares que representaban la base social de los partidos de izquierda y el sindicalismo, y enfrentarse, por ejemplo, a las escasas fotografías del denominado "pueblo" y representarlo con elegancia y dignidad.

> Para componer la identidad visual de la película fueron útiles archivos fotográficos como los de Melitón Rodríguez y Benjamín de la Calle, que en ese tiempo conservaba el FAES, 19 y especialmente el

de Floro Piedrahita,20 afiches de publicidad de la época y el estudio de su tipografía, la documentación existente sobre el sindicalismo en la década de 1920 —en la que se concentra el activismo político de Cano— y las memorias orales en ese momento aún muy vivas y llenas de historias sobre María y sus luchas. La película se filmó en el Caribe, la zona cafetera (especialmente en municipios como Salamina) y en estaciones del Ferrocarril, con un notable acento en la reconstrucción temporal.<sup>21</sup> Además de ser una película de época, otra dificultad adicional para la dirección de arte de María Cano fue transmitir la sensación del paso del tiempo en la vida de la protagonista, hacer creíble cómo v por qué el personaje se va deteriorando y termina en algo parecido a un encierro autoimpuesto, cuando la líder sindical comparte casa con su hermana La Rurra, va casi totalmente alejada de la vida política, en un espacio lleno de palomas con una atmósfera muy enrarecida, entre la melancolía de María y las sesiones espiritistas de La Rurra.

En entrevista con Cuadernos de Cine Colombiano, Karen y Camila recordaron el arduo proceso de investigación en documentos, memorias vivas y lugares. "Las paredes nos decían cosas", recuerdan, pero luego toda esa información



Fotograma de María Cano (Camila Loboguerrero, 1990)



III Fotograma de En agosto (Andrés Barrientos, 2008)

yuxtaposición no produce por sí sola autenticidad En el mismo artículo. Álvarez, quien empieza diciendo que vivió muchos años muy cerca de la casa de la carrera Villa entre Maturín y San Juan donde María Cano terminó sus días, señala también que la ambientación pueblerina que la directora bogotana escogió para ubicar su historia, poco tenía que ver con la Medellín de la década de 1920. "Pero esto, al fin y al cabo, no es lo más importante", dice el crítico (ver referencias, al final de este texto). Es más bien una muestra de una dificultad inherente al cine

▶ 22 • En esta edición de Cuadernos de Cine Colombiano, Barrientos, mediante un álbum comentado, explica la construcción de distintos elementos de su cortometraje.

de época, y más en un

lugar como la Colombia de

ese entonces, de escasa

(apenas la retomada de la

tradición al respecto

televisión).

tenía que ser transformada. "No partimos de conceptualizaciones". Se hurgó en el pasado para ver qué decían sus huellas y cómo podían recuperarse para generar significados y revelar capas de tiempos pero, por supuesto, también texturas emocionales. Por ejemplo, según Karen y Camila, los colores en la película se emplearon para sugerir también cambios emocionales y políticos. En las manifestaciones obreras el rojo es vibrante v expresa la euforia colectiva. El rojo estuvo en los accesorios que usaba María, en objetos, en muros, en papeles de colgadura; luego esa vibración va declinando.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

"Muchas cosas se mandaron a hacer v luego se envejecieron", contaron directora y directora de arte de la película. Karen Lamassonne, por su parte, señaló una importante distinción que ella hace entre lo que implica hacer una película de época o una futurista. "Si voy hacia atrás tengo que tapar, quitar, esconder. En cambio, si a mí me ponen a hacer un trabajo futurista, metería de todo. En el futuro se puede saturar", nos dijo Karen. Esta paradoja entre sustraer o añadir es relevante para hablar del último trabajo de este recorrido por experiencias de dirección de arte y diseño de producción en el cine colombiano: la animación **En** agosto (Andrés Barrientos, 2008).

La dirección de arte para el cine de animación es motivo de un artículo aparte escrito para esta edición por la directora y docente Cecilia Traslaviña, quien se enfoca en tres cortometrajes recientes. Se quiso escuchar la voz de Andrés Barrientos no solo como representante del cine de animación sino porque En agosto es también una película de ciencia ficción (y hay poquísimos ejemplos de este género en el cine colombiano) que especula sobre conexiones entre tiempo pasado y tiempo futuro, y nos muestra a Bogotá como un palimpsesto de épocas que permite explorar, según las palabras del cineasta, "las ruinas, el desecho, la pátina del tiempo v el archivo". Barrientos creó una ciudad imaginada que es y no es Bogotá, después de divagar por la ciudad real, tomar fotos de sus distintos espacios e indagar en referentes arquitectónicos y plásticos. "Quisimos no solo retratar a Bogotá, sino la esencia de la ciudad", explica el director.<sup>22</sup> Su libertad para saturar el arte de la película, la mezcla de cosas que existen en la ciudad o elementos inspirados en obras de arte o simplemente inventados, muestra no solo la maleabilidad del cine de animación, sino aquello que decía Karen Lamassonne: el futuro como un tiempo hipotético donde todo puede mezclarse. En agosto es una ficción apocalíptica o distópica en el cine

de un país que tal vez ha explorado poco la distopía porque la realidad se le parece mucho.

### Coda: "¿cómo se dice somos colombianos?"<sup>23</sup>

La pregunta acerca de qué nos define o cuáles son las rutas hacia un esclarecimiento de una identidad nacional, en el caso de que tal cosa exista, atraviesan -como se manifestó al puro comienzo de este artículo— al cine colombiano desde sus orígenes hasta nuestros días, como todo un desafío ante el supuesto borramiento de fronteras en un mundo cada vez más interconectado. Un número monográfico sobre dirección de arte y diseño de producción parece un lugar muy adecuado para examinar cómo las películas proponen o crean versiones de la realidad a partir no solo de historias y relatos sino de códigos visuales que se forman por medio de colores, texturas u objetos: en general, de la vida en su expresión material con su profundo sentido. ¿De qué forma se dispone nuestra realidad y qué tanto esa disposición esa apariencia sensible— el cine colombiano nos ha permitido esclarecerla? Y volviendo a una pregunta del inicio: ¿qué tanto el cine, más que un refleio de lo que somos, nos ha enseñado a ser colombianos?

Lo que este muy acotado recorrido por películas —y por voces de las personas que les dieron forma— demuestra es que hemos sido colombianos de muchas maneras, que las identidades y los imaginarios son dinámicos, y que si bien unos relatos y códigos han predominado o se han impuesto (quizá el de la violencia y sus múltiples variables y consecuencias es uno muy pronunciado), la cultura no es solo un espacio de reproducción de un orden dado o heredado sino escenario de conflicto, debate y cambio.

#### Referencias

Álvarez, Luis Alberto. "María Cano de Camila Loboguerrero. Bajo el cielo antioqueño". En: El Colombiano, 20 de octubre de 1991. Republicado en Páginas de cine. Volumen 3. Medellín, Universidad de Antioquia, 2020, 2.ª edición, pp. 41-44.

Álvarez, Luis Alberto y Gaviria, Víctor. "Las latas en el fondo del río. El cine colombiano visto desde la provincia". En: revista Cine N.º 8, mayo-junio de 1982. Republicado en La crítica de cine. Una historia en textos. Bogotá, Proimágenes Colombia/Universidad Nacional, Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, 2011, pp. 193-2012.

b 23 • Esta frase está tomada de las preguntas que el antropólogo Gregorio Hernández de Alba hacía a miembros de pueblos indígenas en sus investigaciones lingüísticas, tal como se ve en el documental Doble yo (Felipe Rugeles, 2018). Ese intento de traducción, realizado en una periferia de la nación, tiene sin duda un matiz irónico.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE

Koza, Roger. "La Sirga, de William Vega". En: <a href="https://www.retinalatina.org/lasir-gadewilliamvega/">https://www.retinalatina.org/lasir-gadewilliamvega/</a> (consultado el 24 de junio de 2023).

Largometrajes colombianos en cine y video 1915-2004. Bogotá, Fundación Patrimonio Fílmico, 2005.

Mayolo, Carlos. "Universo de provincia o provincia universal", publicado originalmente en la revista *Caligari* N.º 1, Cali, junio de 1983. Republicado en *La crítica de cine. Una historia en textos*. Bogotá, Proimágenes Colombia/Universidad Nacional, Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, 2011, pp. 294-299.

Para este artículo se realizaron entrevistas personales con César Acevedo, Juan Andrés Arango, Andrés Barrientos, Sergio Cabrera, Iván Gaona, Juan David Bernal, Ricardo Duque, Camila Loboguerrero, Karen Lamassonne, Andrés Ramírez, Johanna Agudelo, Camilo Restrepo, Óscar Ruiz Navia, Marcela Gómez y William Vega. En la realización de las entrevistas participaron Angélica Perea, Ana Nieto de Gamboa y Pedro Adrián Zuluaga.

#### **Filmografía**

Acevedo, César. **La tierra y la sombra**. 2015, 94 min.

Arango, Juan Andrés. **La Playa D.C.** 2012, 90 min.

Barrientos, Andrés. **En agosto**. 2008, 14 min.

Cabrera, Sergio. **La estrategia del cara- col**. 1993, 115 min.

Gaona, Iván. Pariente. 2016, 115 min.

Gaviria, Víctor. **La vendedora de rosas**. 1998, 115 min.

Gaviria, Víctor. **Rodrigo D. No futuro**. 1990, 91 min.

Loboguerrero, Camila. **María Cano**. 1990, 106 min.

Mayolo, Carlos. **Carne de tu carne**. 1983, 86 min.

Ospina, Luis. Pura sangre. 1982, 105 min.

Ramírez, Andrés. La jauría. 2022, 87 min.

Restrepo, Camilo. **Los conductos**. 2021, 71 min.

Ruiz Navia, Óscar. **El vuelco del cangrejo**. 2010, 95 min.

Ruiz Navia, Óscar. **Los hongos**. 2014, 103 min.

Vega, William. La Sirga. 2012, 89 min.





### Perfiles de los autores

#### ▶ CUADERNOS DE CINE COLOMBIANO 33-2023 NUEVA ÉPOCA



#### ANGÉLICA PEREA

Estudió Bellas Artes en la Universidad Nacional de Colombia, su primer largometraje, La Historia del baúl rasado, de Libia Stella Gómez, un thriller negro fue nominada a mejor dirección de arte en Golden Precolumbian Circle. Su participación en Los viajes del viento, obtuvo nominación a mejor dirección de arte en los Premios Macondo. El diseño de vestuario para la película **García**, de José Luis Rúgeles, logró el reconocimiento de mejor diseño de vestuario en los Premios Macondo, 2012. Ha participado en seriados como **Muieres asesinas** en el 200, ¿Dónde está Elisa?, 2011, Comando Élite, 2013, Sala de Urgencias, 2014, todos nominados a meior dirección de arte de los Premios India Catalina. Realizó el diseño de producción de **Frontera verde, 2018, El abrazo** de la serpiente, meior dirección de arte en los Premios Platino, 2016: nominada a mejor dirección de arte en los Premios Fénix, 2015, ganadora de mejor dirección de arte, Premios Macondo, 2016. Con Pájaros de verano, recibió el galardón como mejor dirección de arte en los Premios Macondo y mejor dirección de arte, 2019, y en los Premios Platino, 2019, mejor diseño de producción. Ahora el camino se ha abierto con directores como Javro Bustamante y Apitchapong Weerasethakul en **Memoria**, nominada a mejor diseño de producción en Premios Platino, 2022, y Andrés Báiz en su última película Pimpinero.



#### **JUAN DAVID CÁRDENAS**

Realizador audiovisual y filósofo. Alterna la creación audiovisual con la investigación sobre las imágenes técnicas y digitales. Ph. D. en Philosophy, Art and Critical Thought (EGS). Docente universitario. Ha sido ganador de estímulos del FDC, Idartes y MinTics. Se ha desempeñado como jurado de la categoría de Escritura de guion de largometraje para el FDC. Su trabajo como director, guionista y productor creativo va de la ficción al documental experimental.





#### MARGARITA RIVEROS PINEDA

Investigadora audiovisual graduada como Realizadora de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia y maestra en Estudios de Patrimonio Cultural de University College London. Con más de diez años de experiencia en cine, televisión y medios digitales, se ha enfocado en la investigación académica y la producción audiovisual. Algunos de los proyectos en los que ha participado como investigadora del departamento de arte son los largometrajes **Memoria** de Apichatpong Weerasethakul , **Pájaros de verano** de Cristina Gallego y Ciro Guerra y la adaptación de **Cien años de soledad** para Netflix. Actualmente escribe su primer guion de largometraje *Tiempo del ruido*.



#### Juan Carlos Acevedo García

Diseñador de producción y director de arte de cine colombiano. Con una amplia trayectoria en la industria cinematográfica, que ha dejado una huella significativa con su trabajo creativo y su visión única.

Ha trabajado en una extensa variedad de producciones cinematográficas, tanto a nivel nacional como internacional. Sus logros incluyen la dirección de arte o el diseño de producción de destacadas películas como Satanás, La Milagrosa, Dr. Alemán, Del amor y otros demonios, En el nombre de la hija, Blind Alley, Out of the Dark, Ciudad delirio, Siempreviva, Au non du fils, Belleville Cop, My neighbor Adolf, Medellín y Los iniciados (segunda parte), películas que han recibido reconocimiento y premios en festivales de cine de renombre.



#### PEDRO ADRIÁN ZULUAGA

Periodista y crítico cultural. Es autor de los libros *Todas las cosas y ninguna. En busca de Fernando Molano Vargas* (2020), *Cine colombiano: cánones y discursos dominantes* (2013), *Literatura, enfermedad y poder en Colombia: 1896-1935* (2012) y *iAcción. Cine en Colombia!* (2007) y de múltiples ensayos y artículos en medios nacionales e internacionales. En 2018 fue ganador del Premio Nacional de Periodismo Simón Bolívar en la categoría de Crítica en prensa. Actualmente es columnista de **Diario Criterio** y miembro del equipo curador de la Muestra Internacional Documental-MIDBO.

**194**EXPERIENCIAS CINEMÁTICAS



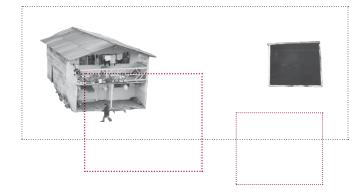
#### SARA MILLÁN

Estudió Diseño Gráfico en la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Ha trabajado como diseñadora de producción en largometrajes colombianos y extranjeros entre los cuales se destacan: Al final del espectro (2006), Saluda al diablo de mi parte (2011), Cazando luciérnagas (2013), Tales of Halloween (2015). The Year of Spectacular Men (2017). Doble (2018). La ciudad de las fieras (2021), Unidentified Objects (2022) y Los iniciados (2023). Su experiencia cinematográfica se ha expandido al diseño de producción y la dirección de arte de numerosos comerciales, videos musicales, obras de teatro, fotografía editorial y series de TV. Obtuvo el galardón como mejor dirección artística en los Premios Nacionales de Cine en 2008 con Al final del espectro y el Premio Macondo a mejor dirección artística en 2012 con Saluda al diablo de mi parte. Además ha trabajado como directora creativa en las campañas de comercialización de Al final del espectro y Saluda al diablo de mi parte y como docente en las áreas de dirección de arte y diseño gráfico. Su labor audiovisual se ha enriquecido con el desarrollo de proyectos de diseño e investigación de la imagen, materializada en numerosos productos digitales y en publicaciones académicas.



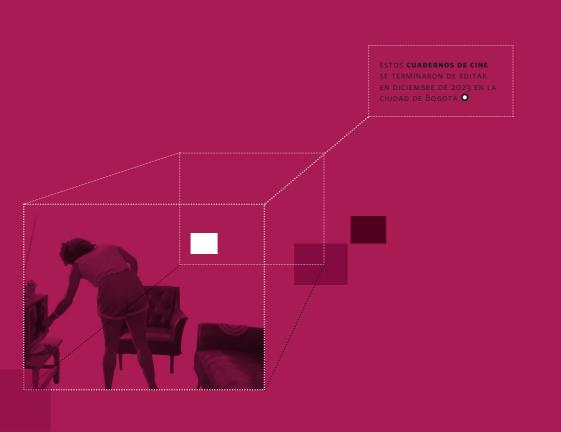
#### **CECILIA TRASLAVIÑA**

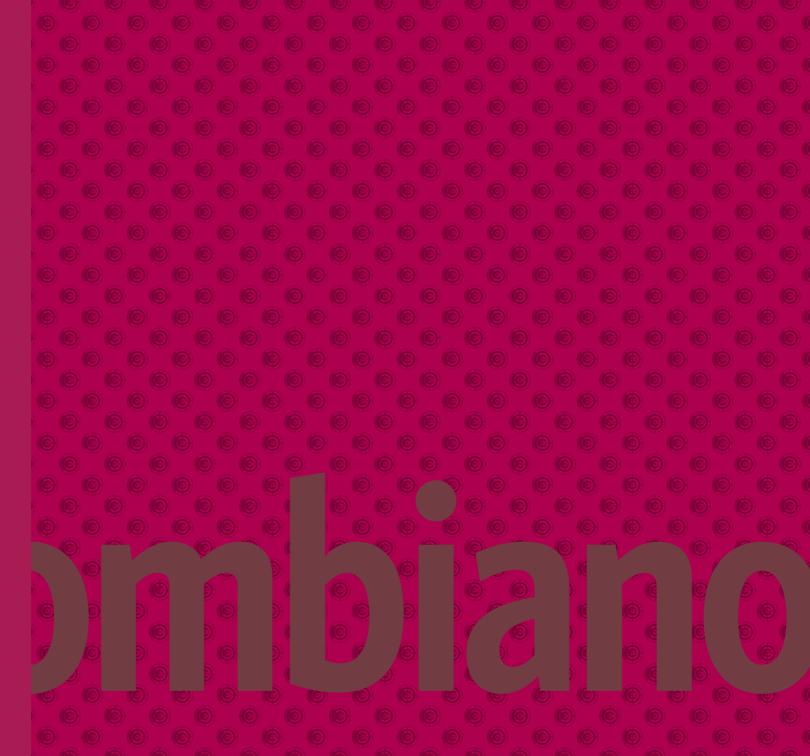
Animadora, artista visual y magíster en literatura, es profesora e investigadora del Departamento de Artes Visuales de la Universidad Javeriana. Sus obras han sido seleccionadas en numerosos festivales de cine nacionales e internacionales. Su trabajo tiene diferentes enfoques: una vertiente personal donde explora los recuerdos y el inconsciente a partir de narrativas no lineales en consonancia con técnicas de las artes visuales. También, ha colaborado con múltiples artistas y escuelas audiovisuales en la creación de obras colectivas abordando temas desde una perspectiva experimental. Ha curado diversos programas sobre animación experimental latinoamericana presentados alrededor del mundo. Cofundadora del portal Moebius Animación, cuyo objetivo es amplificar las voces de la animación experimental latinoamericana.



II Adaptado de captura de pantalla de **La sirga** (William Vega,2012). Cortesía: Oscar Ruíz Navia









# cuadernos de cine colombiano

PRESENTACIÓN
 Realidad y belleza
 Mauricio Galeano Vargas
 Ricardo Cantor Bossa

- EDITORA INVITADA
   Diseño de producción y dirección de arte
   Angélica Perea
- ▶ ARTÍCULOS
- Historia y devenires del departamento de arte en el cine colombiano Margarita Riveros Pineda
- Diseño de producción y dirección de arte para cine. Mi oficio desde adentro Juan Carlos Acevedo
- Diseño de entornos verdaderos.
   El papel del diseñador de producción en la creación de mundos
   Sara Millán
- Sobre los objetos en el cine colombiano reciente: sobrevolar la paradoja
   Juan David Cárdenas
- Yugo, Gloria y Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento. Tres formas de abordar la dirección de arte en la animación contemporánea colombiana Cecilia Traslaviña
- ► ÁLBUM COMENTADO Marcela Gómez Ricardo Duque Andrés Barrientos
- ENTREVISTAS
   Voces y experiencias de la dirección de arte y el diseño de producción en el cine colombiano
   Pedro Adrián Zuluaga























