

Desde Barcelona, nuestro entrevistado, quien ha trabajado como director de arte en nuestro país, contó de qué manera aprecia su oficio en el Perú y cómo lo mira, con ojo de espectador, plasmado en otras películas peruanas.

Lorena Escala Vignolo

Rodrigo Núñez Mas ha trabajado como director de arte en diversos cortometrajes, entre ellos *El muerto* (2014), seleccionado en Cannes y ganador del ShortFest de Palm Springs, y en los largometrajes *La entidad* (2015), estrenado este año en nuestro país, y *Videofilia*, ganador del Festival de Rotterdam 2015.

El cine, como profesionalización, es algo que recién vemos desarrollarse aquí. Han surgido escuelas privadas en los últimos años y, de cuando en cuando, aparecen talleres. Tampoco existe una iniciativa estatal en cuanto al tema. En medio de este panorama, ¿con qué opciones cuentan los que quieren ser directores de arte en Perú?

La Dirección de Arte, en sí, supone una especialización. Es parte de un todo, un área que trabaja en conjunto con otras para llevar a cabo un proyecto. Entonces, en cada director



EL GUSTO ESPACIO

La Dirección

Entrevista a Rodrigo Núñez



por el

Sigo siendo ◀

de Arte en el Perú

Mas

de arte suele haber un *background* de cine, artes plásticas o fotografía. Aunque algunos parten también del diseño o la arquitectura. En mi caso, estudié Comunicación Audiovisual y paralelamente tomé talleres de pintura y dibujo. Luego entré en una escuela pequeña de Dirección de Arte y ahora me encuentro llevando un máster en Barcelona.

Me parece un proceso natural porque, por ejemplo, en cine es importante saber cómo funciona el equipo completo durante toda la creación de una película, antes de poder encargarse de un área y manejar herramientas específicas de ella. Y no es que nos falte esa carrera por ser Perú; en el mundo es una materia que se dicta como especialidad, grado, máster, etc. Por ejemplo, si quieres ser director de arte en cine, primero estudiarás cine, y así. Esto no quita que haya buenos directores de arte con otro tipo de proceso formativo. Hablo desde mi corta experiencia.

Con este boom de los estrenos peruanos en salas comerciales, y hablando específicamente de la cartelera limeña, hemos tenido la oportunidad de ver representada a la capital. Es algo que ya había mostrado *Días de Santiago* (2004) y que también se evidencia, aunque de modo distinto, en películas como *Octubre* (2008), *Paraíso* (2009), *Viejos amigos* (2014) e incluso en ambas partes de *Asu mare*. ¿Qué diferencias hallas en estas propuestas?

Asu mare es una comedia comercial con clichés de personajes y épocas, en ella hubo suficiente dinero para recrear un Mirones más pop y es un estilo que funciona para ese tipo de producto. *Paraíso*, por ejemplo, es una película mucho más austera, con otros intereses y presupuesto. La estética es más cruda y casi de documental.

La idea es que el diseño de arte represente de manera verosímil el mundo ficcional. No me refiero a copiar la realidad sino a crear una que se sienta adecuada para el proyecto. Las películas mencionadas no solo representan diversos contextos de la sociedad peruana; además, son de



► *La cara del Diablo*

distintos géneros, tienen diferentes *targets*, presupuesto, etc. Todo eso se deja ver en el arte.

¿Cómo representas un mismo lugar bajo perspectivas diversas?

Depende de cómo se maneje la atmósfera a nivel de color y textura. El mobiliario, el decorado y cada detalle en general, complementan el espacio. A pesar de lo mucho que se pueda transformar un mismo lugar, es bueno tener claro el concepto desde el inicio de la búsqueda, para tratar de encontrar una locación donde el resultado sea lo más verosímil posible, sobre todo si se trata de exteriores.

De la ficción al documental

Hablando de exteriores, hemos visto en ficciones (*La cara del Diablo*, 2014) y documentales (*Sigo siendo*, 2013), rodados en buena parte fuera de Lima, la importancia de los paisajes naturales de nuestro país. ¿De qué manera se han aprovechado estos?

Sigo siendo nos presenta a personajes de la música en sus propios espacios. Aun cuando se maneja ese sesgo contextual desde un inicio, hay una elección de lo que se muestra. En *La cara del Diablo* eligieron

la selva porque habrán pensado que es lo más adecuado para descontextualizar a unos jóvenes de ciudad y ponerlos 'en peligro'. Además, en el cine de terror es usual ver el mal representado en la naturaleza y la mujer. En general, creo que el trabajo de arte tiene más posibilidades de creación cuando se hacen películas de ficción, pero la labor en documental también es interesante.

En Perú tenemos playas, desiertos, montañas, selva, lagos, etcétera. Hay mucha diversidad y definitivamente existen posibilidades amplias cuando se trata de usar un espacio natural. No siempre será factible llegar a ellos y grabar, pero existen. Recuerdo que en *El elefante desaparecido* (2014) se hizo un uso bastante bueno de la playa, por ejemplo, pero hay casos en los que se ha mostrado algún espacio y no necesariamente ha sido 'aprovechado', como Cusco en *Un marciano llamado deseo* (2003). Creo que la manera como se explote cada lugar depende mucho del realizador y de qué busque comunicar con él. No es la idea terminar con una película 'marca país' con el afán de mostrar la riqueza de nuestros paisajes, pero si el proyecto lo propicia, se puede utilizar en pro del mundo ficticio.

Las películas de género en las que se está incursionando con mayor énfasis son los relatos de terror y de comedia. ¿Qué tratamiento estilístico particular demanda cada una?

El terror y la comedia son algunos de los géneros más taquilleros, y parece ser que la tendencia en Perú es poner en cartelera películas muy comerciales. Cuando el objetivo es lograr vender un producto con una fórmula, generalmente se dejarán ver más clichés de lo normal. Lo común en una película de terror es que los personajes se encuentren indefensos, en un espacio totalmente hostil, con colores fríos y oscuros contrastados con elementos como la piel y la sangre. Una comedia suele ser más bien colorida y exagerada. Los espacios varían, pero me parece que son historias donde es común ver a los personajes en eventos como bodas, viajes, fiestas o cosas por el estilo. Trato de identificar algunas características de casos arquetípicos, pero la verdad es que la estética varía mucho más allá del género. Influyen otros elementos como el subgénero, la época, el autor, etc. Una película *gore* de los ochenta será muy distinta de una *slasher* de los noventa, pero un director de arte de hoy puede usar

cualquiera de esas estéticas para una película en 2016, o inventarse otra más innovadora. Todo es variable.

Obstáculos de la ciudad

En cuanto al trabajo durante el rodaje, personalmente, considero que es algo complicado encontrar la locación idónea en una ciudad como Lima. No es que falten lugares atractivos o con potencial cinematográfico, así como estilos arquitectónicos diversos, sino que, además de ruidosa (se complica mucho el trabajo del sonido), la política con los realizadores audiovisuales no es muy amigable, sobre todo cuando se cuenta con poco presupuesto. Por ejemplo, hay municipios en los que te otorgan permisos algo limitados. ¿Cuáles son los principales retos que enfrentan los directores de arte en Perú?

Un problema puede ser que la arquitectura es muy caótica y los urbanistas no respetan la ciudad... Es como un gran *collage*, y a veces es difícil encontrar zonas con una estética uniforme donde representar un espacio que no necesariamente sea Lima o cualquier otro lado del mundo. Buscando mucho siempre es posible hallar opciones. Como comentas, a veces hay problemas con las municipalidades y también con la policía. Eso suele pasar cuando te cruzas con gente corrupta o con ganas de traer abajo el proyecto, porque si el área de producción coordina con tiempo el uso de espacios, se tienen los permisos de uso y no debería haber problemas. Lo del sonido siempre es complicado en exteriores, cada área tiene sus retos. Por ejemplo, en Lima la gente suele observar mucho las grabaciones en la calle y eso supone volver a tirar la toma sin que la gente esté ahí, que la producción se encargue de hablar con ellos o qué sé yo. Supongo que son gajes del oficio, pero es cier-



El elefante desaparecido ◀

to que en una ciudad como Lima muchas personas tienen poco respeto por el resto y la curiosidad les gana.

Películas de época, como *El bien esquivo* (2001), o más recientes, como *La amante del Libertador* (2014) y *Gloria del Pacífico* (2014), suponen obstáculos distintos.

La verdad, no he visto estas dos últimas películas, pero en todo caso diría que el mayor reto es encontrar los recursos para recrear la época con base en toda la investigación previa, y los desaciertos serán no lograr un *look* creíble y que todo parezca disfrazado. Esto, entendiendo que hablamos de una representación fiel al pasado, pues hay propuestas que le dan un poco la vuelta a la historia en cuestiones de color y atmósfera general; *María Antonieta* (2006), de Coppola, es el ejemplo más obvio.

Como mencionaste anteriormente, *El elefante desaparecido* aprovecha muy bien sus locaciones. De hecho, todo el trabajo de arte se nota muy cuidado y va de la mano con el ambiente que sugiere la historia.

Efectivamente, la película estuvo bien trabajada, estéticamente fue sobria y me parece que funciona. *Perro guardián* (2014) también tiene un *mood* misterioso algo similar. Se está poniendo más atención que antes al diseño de arte en el cine peruano, lo cual me da mucho gusto. En producciones más independientes aún no se puede destinar mucho dinero para el área de arte, y se nota, pero ojalá eso vaya mejorando, yo creo que sí. No sé qué película sería emblemática en ese aspecto. Una que me llamó la atención no es tan 'refinada' y fue de hace años: *El destino no tiene favoritos* (2003). Creo que tiene un estilo propio y funciona perfectamente con la historia, es coherente estéticamente y con su género.

El director de arte como autor

Respecto a esto, ¿te parece importante tener un estilo propio o un sello como director

de arte, o dirías, más bien, que uno debe adecuarse al proyecto y a los pedidos del director general?

El diseño de arte se piensa a partir del guión, pero ello no quiere decir que el director de arte no aporte algo de sí. Cualquier trabajo creativo tendrá un toque personal de quien lo lleve a cabo, por más ceñido que esté a una premisa. Como ya he comentado, depende mucho del proyecto; algunos permiten más libertad que otros.

Ya que sacaste el tema del planteamiento de arte ajeno a lo usual, es interesante ver cómo Álvaro Velarde, director de *El destino no tiene favoritos* (2003), trabaja en un rango narrativo y artísticamente alejado del realismo, con toques almodovarianos e incluso a lo Wes Anderson, como en *La Cosa*, dirigida por Velarde en el 2013. Esto no se halla fácilmente en una cinematografía incipiente como la nuestra. ¿Qué méritos encuentras en este tipo de propuestas?

Álvaro Velarde me gusta mucho porque siento que está plasmando su mundo en sus películas; me parece valioso tener un autor con una propuesta estética que lo define; no recuerdo haber visto otro caso tan

claro en Perú. Estoy de acuerdo con que tiene matices de Almodóvar y Wes Anderson, pero también tiene su propio 'rollo'. Partiendo de eso, sí hay algo que me parece importante comentar. En ocasiones, cuando una filmografía es estéticamente demasiado 'constante', da la impresión de que los diferentes directores de arte han sido solo operarios que materializan lo que el director quiere, y podría tratarse de un equipo muy vertical. Lo digo por Wes Anderson, que alguna vez me gustó pero ahora me cansa, lo encuentro muy vicioso. Idealmente, un director de arte crea el concepto estético a partir del guión, conversaciones con el director e investigación personal, así se rescatan los mejores aportes de cada uno para lograr un buen resultado.

¿Y cuáles son las posibilidades de simpatía de este tipo de propuesta visual con el público?

Creo que las películas de Velarde no han recibido el reconocimiento que merecen. Son propuestas menos comunes con respecto a lo que hay en cartelera, y, en lo personal, las encuentro realmente divertidas. Es sano para el cine que haya películas alejadas de la realidad, de lo contrario estaría perdiendo cualidades porque es justamente una herramienta de creación, nos da la oportunidad de ver algo que no existe en nuestro mundo. ◻



El destino no tiene favoritos ◀



Perro guardián 4

Anécdotas sobre *El muerto*

Un muchacho, al que se creía fallecido, regresa sorpresivamente luego de siete años a la casa de sus padres. Dos misteriosos detectives se presentan en el domicilio para constatar la llegada del muerto, pero la situación se complica cuando extraños sucesos empiezan a revelar las verdaderas identidades de los personajes.

Esta es, a grandes rasgos, la sinopsis de *El muerto* (2014), un cortometraje peruano dirigido por Franco Finocchiaro y producido por Alonso Elías. Tras conseguir un borrador del guión, escrito por ambos, convocaron a unos amigos suyos, muchos de los cuales también habían estudiado en la Universidad de Lima. A partir de esa primera versión, el equipo de arte, conformado por Rodrigo Núñez Mas y Nicole Remy, empezó a trabajar.

El filme, a primera vista, se puede situar dentro del género de *thriller*-policial o cine negro, pero llama mucho la atención el sutil manejo que presenta de la comedia absurda, casi bordeando la fantasía. De hecho, el guión planteaba como escenario una

casa en el desierto, por lo que pasaron buen tiempo buscando una locación incluso fuera de Lima. Sin embargo, no encontraron la vivienda adecuada para que la acción se desarrollase, además de tener problemas de presupuesto. Así, la producción optó por una casona donde primase la atemporalidad.

El escenario principal, donde se filmó casi todo el cortometraje, es la morada de estos padres ancianos que viven solos, y cuyos techos altos y grandes muebles evocan un gran vacío. El hecho de que el cortometraje se desarrolle todo de noche también contribuye a mantener una atmósfera densa y extraña, además de una sensación de que no nos encontramos en algún lugar en particular.

Algunas de sus referencias para trabajar la fotografía fueron el *film noir* y los híbridos más modernos como *Drive* (2011), de Nicolas Winding Refn. Prestaron especial atención, en ese sentido, a las sombras, a los personajes oscuros y la incertidumbre, la cual se buscó mantener de inicio a fin.