

LOS APORTES DE LA HISTORIA
DEL ARTE EN LA
CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO
FÍLMICO.

LA DIRECCIÓN DE ARTE PARA
CINE Y TELEVISIÓN.

Tesis de seminario.
Licenciatura en Historia de las
Artes Plásticas. UNCuyo.

María Julia Godoy.

Director: Mgter. Sergio Rosas.

INDICE

INTRODUCCIÓN	01
--------------	----

CAPITULO 1 | MARCO TEÓRICO

1. HISTORIA DEL ARTE

1.1. Origen. Especificidad de la disciplina	05
---	----

1.2. CINE: HISTORIA Y REFLEXIÓN TEÓRICA

1.2.1. Antecedentes, origen y contexto	06
--	----

1.2.2. El cine como representación de la realidad	08
---	----

1.3. HISTORIA DEL ARTE Y CINE

1.3.1. La inmersión y la interactividad propiciadas por el cine y la pintura	09
--	----

1.3.2. La pintura en el cine y el cine en la pintura	12
--	----

CAPITULO 2 | COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN Y DEL ESPACIO FÍLMICO

2. COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

2.1. Composición y percepción	14
-------------------------------	----

2.1.1 Percepción humana y comunicación visual	14
---	----

2.2. Elementos básicos de la comunicación visual	20
--	----

2.2.1. Color	26
--------------	----

2.3. Construcción de la puesta en escena	32
--	----

2.3.1. Composición y representación en el plano bidimensional	34
2.3.2. Construcción del campo tridimensional: uso de la perspectiva en la composición del plano	37
2.3.3. Escala de planos: el plano como elemento narrativo	38
2.4. El tiempo de la pintura en el cine	39
2.5. El plano como unidad creada	40
2.5.1. Construcción del plano	42

CAPITULO 3 | DIRECCIÓN DE ARTE

3. DIRECCIÓN ARTÍSTICA

3.1. Origen del término	51
3.1.1. Tareas del director de arte	51
3.1.2. Incumbencias de la Dirección de Arte	52
3.2. El color como elemento narrativo	55
3.3. Creación del ambiente: La luz natural y las técnicas para lograrla	56
3.4. Referencias pictóricas y el uso de la luz en la película Barry Lyndon: Stanley Kubrick	57

CAPITULO 4 | LA PINTURA HISTORICA EN EL CINE

4. TRANSFERENCIAS DE CINE Y ARTE

4.1. Edward Hopper, un artista que influye en la industria cinematográfica	61
4.2 Víctor Erice, un director de cine influenciado por las artes visuales	66
4.3. Pier Paolo Pasolini, y su influencia de la pintura italiana medieval	69

4.4 La vinculación del cine de Erich Rohmer con la pintura del siglo XVII	71
4.5. Luchino Visconti y su inspiración en la pintura y música del siglo XIX	73

CAPITULO 5 | ANALISIS

5. ANALISIS FILMOGRÁFICO

5.1. Guillermo del Toro: Película El laberinto del Fauno	75
5.2 Pedro Almodóvar: Película Volver	83
5.3. Juan José Campanella: Película El secreto de sus ojos	92

CONCLUSIONES	99
--------------	----

BIBLIOGRAFIA	103
--------------	-----

INTRODUCCIÓN

Buscamos establecer, a través de este trabajo, cómo la historia del arte, fundamentalmente a través de la pintura, está presente en el cine; en sus diversas manifestaciones y dentro de algunas áreas específicas como la Dirección de Arte, Vestuario, Costumbres, etc; donde nuestra formación académica puede generar aportes fundamentales para la construcción histórica, pero también estética de la imagen cinematográfica.

Abordamos este trabajo asumiendo que el cine es tanto objeto de estudio en sí mismo como lugar de crítica narrativa y estética, pero también es arte ligado a procesos de construcción visual, de ubicación histórica, reflejo y proyección de épocas, de fuerte identidad cultural.

Para el estudio de la relación entre cine, historia del arte y pintura, hemos elegido seguir un camino alternativo al de las tradicionales fuentes documentales -únicamente-, pero igualmente rico y, quizá, menos trillado: el de las representaciones cinematográficas. En efecto, este tipo de fenómenos, aparentemente banal, merece que se le preste una atención especial debido a su amplitud y a la fuerza de su impacto.

Una película es antes que nada una imagen. Desde el estructuralismo, las principales tendencias de la historiografía cinematográfica contemporánea, han dedicado casi toda la atención a estudiar el aspecto narrativo del cine en detrimento de su carácter visual, en un intento de descubrir cómo se articula el relato por medios fílmicos. Y así, su vinculación con la literatura se ha convertido en un tema recurrente de estudio. Sin embargo, una película se construye de imágenes, y el hombre lleva casi dos mil años generando imágenes simples y complejas; parece lógico suponer que la imagen cinematográfica conserva alguna relación con el legado visual que le ha precedido.

Es en Francia e Italia donde, desde principio de los años '90, se ha desarrollado un interés creciente por la relación entre el cine y la historia del arte, llevándose a cabo estudios sistemáticos. En Francia desde la teoría cinematográfica, a partir del momento en que comienza a hablarse de una historia de la imagen, que incluye toda la representación visual. *Décadrages*, de Pascal Bonitzer, y *L'oeil interminable*, de Jaques Amount, son los dos grandes ejemplos en este sentido; particularmente Amount, que durante los últimos años viene trabajando sobre una teoría global de la imagen. En Italia, sin embargo, los estudios sobre cine y pintura provienen del campo de la historia del arte y tienen mucho que ver con el hecho de que su cine ha

mostrado desde sus inicios una vinculación directa con el legado pictórico italiano.

Este trabajo tiene como objetivos:

- Establecer el estado de la cuestión, ceñido a un aspecto: cómo la historia del arte está presente en el cine.
- Poner de manifiesto todas las modalidades de interferencia e interacción de la pintura y el cine.
- Demostrar la importancia de la Dirección de Arte como constructora de sentido y como soporte y coadyuvante fundamental de la producción de un mensaje. También como elemento al mismo tiempo representativo y estimulante de estados de ánimo; como trabajo fundamental en el caso de reconstrucciones de época y caracterización de personajes. En resumen, como elemento narrativo en la producción audiovisual.
- Establecer la función del Director de Arte en el trabajo audiovisual, como responsable de la construcción del espacio fílmico, como creador de contenido semiótico y responsable de la representación fidedigna de lo que el director de una película quiera transmitir.

La estrategia metodológica que se plantea se corresponde con una investigación del tipo

teórico-bibliográfica, con un modelo exploratorio-descriptivo.

Se extraerán y analizarán las fuentes documentales y bibliográficas existentes sobre los temas expuestos: historia del arte, pintura, cine, composición de la imagen y dirección de arte. La tesis comprende el «análisis de casos», que se corresponden con la elección de una serie de realizadores paradigmáticos del cine mundial, de amplia trayectoria, como son Stanley Kubrick , James Cameron, Víctor Erice, Erich Rohmer, Pier Paolo Pasolini, Luchino Visconti, Pedro Almodóvar, Guillermo Del Toro, y José Campanella. A través del visionado de algunas de sus películas de mayor trascendencia, siempre dentro de la ficción, relacionando las perspectivas narrativas y estéticas de estos creadores con la historia del arte, aplicado fundamentalmente a la pintura. La constitución de los objetos de investigación se basa en la idea de que las significaciones no se definen en cada texto o película por separado, sino en su puesta en diálogo y su interrelación.

Las técnicas particulares y adecuadas a cada objeto incluyen técnicas de análisis provenientes de la historia del arte, la teoría cinematográfica, la semiótica y la narratología, de la estética y de las teorías críticas de la cultura. Esperamos que las herramientas disciplinares escogidas nos permitan desarrollar una interpretación crítica de las películas y de

otros textos, con la intención de participar e intervenir en las políticas del sentido, que ponen en contacto paradigmas históricos, estéticos y hasta éticos.

La tesis está organizada con una pequeña Introducción, que intenta ser un mapa, un recorrido. Cinco capítulos que constituyen una especie de rompecabezas imposible de armar si falta alguna pieza o se desdibujan sus márgenes, y una conclusión, que asumimos esperanzadora y ligada fundamentalmente a nuestra carrera y sus posibles aportes al ámbito cinematográfico.

El **Capítulo 1** se presenta, en su primera parte, como un diálogo entre varios autores y posiciones sobre la historia del arte, la historia del cine y la pintura, dejando en claro las correspondientes influencias y relaciones entre ellos. Establecemos algunos parámetros dentro de la gran complejidad que estos términos pueden suscitar, así como las implicaciones y vinculaciones que necesariamente se generan entre ellos.

El **Capítulo 2** aborda el estudio de la composición de la imagen y del espacio fílmico. Buscamos en éste capítulo establecer las diversas formas de obtener una organización de medios visuales con el grado de visión de lo que ocurrirá en cuanto al significado. También tendremos en cuenta la organización de las dimensiones espacial y temporal en el discurso fílmico, y como presenta algunas

particularidades con respecto a otras manifestaciones discursivas, como el relato verbal o la representación dramática, es decir las configuraciones espaciales y temporales propias de la narración cinematográfica.

El **Capítulo 3**, primera aborda la Dirección de arte y las incumbencias de su disciplina, teniendo en cuenta las tareas específicas que lleva a cabo un director de arte para lograr el producto estético proyectado.

El **Capítulo 4** toma en profundidad la relación entre cine y pintura, y ejemplifica algunos casos de relativa importancia como ser: el trabajo del artista plástico Edward Hopper y su influencia en el cine, la labor de importantes directores de cine, como Rhomer, Erice, Visconti, entre otros, que han relacionado su trabajo de manera directa con la historia del arte.

El **Capítulo 5** aborda la aplicación y el análisis de la Dirección de Arte, el trabajo de tres directores de referencia internacional y algunas de sus obras cinematográficas. La dirección de arte nos permite generar un análisis de recursos artísticos y estéticos en la narración audiovisual y ver como cada uno de estos elementos conceptuales se ponen en juego, se transfieren a obras concretas. A partir de ello, también podremos dar cuenta de la existencia o no de un estilo estético determinado, y a veces anclado en momentos históricos, plásticos o

culturales precisos, en la filmografía de estos directores y sus directores de arte.

Por último **las conclusiones** que dan un cierre propositivo, una manera de encontrar en el análisis y la realidad, a veces poco favorable, indicios de futuro, intersecciones por las cuales colar, desde nuestra formación académica y profesional, marcas indelebles de identidad, de construcción visual, de definiciones estéticas aplicadas a producciones audiovisuales.

MARCO TEORICO

1. HISTORIA DEL ARTE

1.1. Origen. Especificidad de la disciplina

La historia del arte es una disciplina que surge en el Renacimiento, y tiene como primer protagonista a Giorgio Vasari que ideó el método biográfico, es decir un inventario de biografías de artistas. Hasta ese momento, las aproximaciones son ahistóricas. Se realizaba crítica de arte pero no historia porque no concebían el objeto artístico en su desarrollo histórico y en su contexto social, ideológico y cultural. El Renacimiento es quien cumple la tarea de revisión y recuperación nostálgica del pasado clásico que fascina en este periodo. La concepción de la Antigüedad como un modelo remoto y perdido es lo que lleva a replantearse su rescate de una manera histórica. Es una labor de reconquista que hará surgir la historia del arte tanto por su análisis del pasado como su interés por la producción artística, la posición social, el contexto cultural de ese momento y compararlo con el pasado.

La historia del arte es una disciplina de las ciencias sociales que estudia la evolución del arte a través del tiempo. Se considera al arte como cualquier producto o actividad realizado por el hombre con una finalidad estética o

comunicativa, a través del cual expresa ideas, emociones o su propia visión del mundo. El arte emplea distintos recursos, desde plásticos y lingüísticos, a sonoros o mixtos.

La historia del arte, como método académico se suele restringir a las denominadas artes visuales o plásticas, esencialmente a pintura, escultura y arquitectura; mientras que la historia de la literatura o la historia de la música, son objeto de estudio de otras disciplinas claramente delimitadas, siendo todas ellas atendidas por la historia de la cultura, junto con las historias sectoriales enfocadas a otras manifestaciones del pensamiento, como la historia de la ciencia, la historia de la filosofía o la historia de las religiones. También la estética y la teoría del arte, se encuentran estrechamente relacionados con la historia del arte.

El arte ha sido clasificado de distintas maneras a lo largo del tiempo. Desde la distinción medieval entre artes liberales y artes vulgares o mecánicas, pasando luego por la moderna distinción entre bellas artes y artes menores o aplicadas, hasta la multiplicidad contemporánea, que entiende como arte casi todas las manifestaciones de la creatividad del hombre. El extenso listado de “artes principales” alcanzó en el siglo XX hasta el número de nueve: la arquitectura, la danza, la escultura, la música, la pintura, la poesía, la cinematografía, la fotografía y la historieta o cómic. A la sumatoria de términos entre artes

plásticas y artes visuales se añadieron los de diseño y artes gráficas. Además de formas de expresión artística como la moda y la gastronomía, actualmente se suelen considerar *artes* nuevos vehículos expresivos como la publicidad, la animación, la televisión y los videojuegos.

La historia del arte se relaciona de diversas maneras con las disciplinas mencionadas, pero es de nuestro interés desarrollar en los puntos siguientes la estrecha relación con la industria cinematográfica.

1.2. CINE: HISTORIA Y REFLEXIÓN TEÓRICA

1.2.1. Antecedentes, origen y contexto

“Como todo invento complejo, el cine surgió como fruto maduro tras una acumulación de hallazgos y experiencias diversas, en cuya base hay que colocar el invento de la fotografía.”¹

Hacia 1816, Joseph-Nicéphore Niepce, en un intento de perfeccionar el invento de la litografía, consiguió fijar químicamente las imágenes reflejadas en el interior de la cámara oscura. En 1826, obtuvo su primera fotografía de un paisaje empleando una exposición de ocho horas. Poco antes de morir, se asoció con el decorador Louis-Jaques Mandé Daguerre, quien consiguió reducir el tiempo de exposición

a media hora y heredó para sí la gloria del invento, que denominó daguerrotipo. El daguerrotipo se extendió por Europa y fue utilizado para reproducir monumentos y paisajes. El progreso de la fotografía, a la busca de preparados fotosensibles cada vez más rápidos, fue de la mano con el espectacular avance de la ciencia química. Pero, además de perfeccionarse como ciencia, la fotografía se perfeccionó como arte. De esta manera, se adelantó mucho pero todavía quedaba un largo recorrido hasta llegar al cine.

En ese camino, un pilar fundamental fue el médico inglés Peter Mark Roget, quien en 1824 presentó una tesis sobre la persistencia retiniana: un fenómeno, cualidad o quizás imperfección del ojo humano que nos permite disfrutar del cine y la televisión. La ilusión del movimiento del cine se basa en la inercia de la visión, que hace que las imágenes proyectadas durante una fracción de segundo en la pantalla no se borren instantáneamente de la retina. De este modo, una rápida sucesión de fotos inmóviles, proyectadas discontinuamente, son percibidas por el espectador como un movimiento continuado. A partir de este análisis del doctor Roget, aparecieron inmediatamente juguetes y pasatiempos ópticos basados en el principio de la persistencia retiniana, como el fenaquistiscopio, del cual posteriormente derivaron el fantascopio, zoótropo y estroboscopio.

¹ GUBERN, Román (1998). *Historia del Cine*. Buenos Aires, Editorial Lumen.

Estos fueron los dos presupuestos físicos que constituyen la plataforma del cine: la fotografía -es su materia prima- y el principio de la persistencia retiniana, que permite crear la ilusión de movimiento.

Hasta 1834, un zoótropo era capaz de efectuar la síntesis del movimiento, pero no de lograrla por proyección sobre una pantalla. A esa tarea se abocó Charles-Emile Reynaud, que perfeccionó el zoótropo mediante el empleo de un tambor de espejos, al cual llamó praxinoscopio y, tras sucesivas mejoras, logró proyectar sus imágenes por reflexión sobre una pantalla. Asimismo, utilizó la profundidad de campo. Patentó su teatro óptico en 1888 y en 1892 inició en París la proyección sobre pantallas de sus "Pantomimas Luminosas", que constituyen la paternidad de los dibujos animados.

Del mismo modo que Reynaud introdujo la pantalla, el norteamericano Thomas Alva Edison incorporó la película de celuloide con perforaciones para su arrastre, soporte treinta y cinco milímetros de anchura, flexible, resistente y transparente. De este modo, el cine fue un invento colectivo, fruto de una acumulación de hallazgos y descubrimientos de diversa procedencia. Desde entonces y en adelante, solamente quedaba por resolver cómo combinar el principio de la linterna mágica con un dispositivo de arrastre intermitente de la película, que la desplazase entre una fuente de luz y el objetivo de proyección. Así se obtendría

la proyección sucesiva de fotografías en la pantalla y la persistencia retiniana del espectador haría el resto.

Fue Louis Lumière, uno de los primeros fotógrafos de su tiempo -que tenía un gran sentido de la composición y el encuadre de sus asuntos-, quien efectuó las primeras proyecciones públicas afortunadas, valiéndose de un aparato patentado en 1895 como "aparato que sirve para la obtención y visión de pruebas conofotográficas". El secreto de este invento radicaba en un mecanismo que permitía el arrastre intermitente de la película y denominó a su aparato Cinematógrafo, del griego kinema (movimiento) y grafein (escribir), que servía a la vez de tomavistas, proyector y tiracopias. Lumière incluyó a su hermano Auguste en la patente de este invento, que cerró definitivamente el período de pruebas de laboratorio.

A partir de ello, etimológicamente, la palabra cinematografía fue un neologismo creado a finales del siglo XIX compuesto a partir de dos palabras griegas: por un lado κίνημα (kiné), que significa "movimiento"; y por otro γραφήματα (grafós). Con ello se intentaba definir el concepto de "imagen en movimiento".

El primer film de Louis Lumière, *La sortie des usines*, fue prácticamente publicitario y proyectado en Francia durante una conferencia acerca del desarrollo de la industria fotográfica. Lumière rodaba cuadros anecdóticos de su

fábrica y placeres de la vida familiar, que resultaron documentales sociales. En *L'arrivée d'un train*, “la locomotora llegaba desde el fondo de la pantalla, se lanzaba sobre los espectadores y los hacía estremecerse: temían ser aplastados. Así, identificaban su visión con el aparato y la cámara se convertía por primera vez en un personaje del drama.”² En ese film, Lumière había utilizado todos los recursos de un objetivo con profundidad de campo muy grande, y todos los planos sucesivos que usa ahora el cine. Además, estos planos no estaban separados o recortados, sino unidos por una especie de travelling inverso. La cámara no se desplazaba pero los objetos o personajes se acercaban o alejaban constantemente de ella, y esta variación del punto de vista permite extraer del film toda una serie de imágenes tan diferentes como los planos sucesivos de una edición moderna.

1.2.2. El Cine como representación de la realidad

El crítico de cine André Bazin afirmó la relación ontológica entre cine y realidad, puesto que el cine se basa en la fotografía. Según su teoría, el medio fotoquímico que lo sustenta físicamente ataría inevitablemente el cine a la realidad porque esta es su materia prima. El cine es representación de la realidad, aunque esto

tenga sus límites. Estos límites tienen que ver con los principios del cine de ficción, que postulan que el drama es una construcción original del realizador que puede remitir a la realidad, pero se mantiene alejado de la mera representación de lo real. El guión construido para el film de ficción supone una elaboración subjetiva y preconcebida de la realidad, ya que trabaja con el mundo real pero reordenado a través de un proceso de transformación de ese mundo, que es el montaje. Trabaja con discontinuidad de espacio, tomas cortas y diversos puntos de vista.

Sin embargo, el cine tiene una relación con la realidad pero no tanto derivada de su sustento físico ni de su lenguaje, como sí de sus objetivos y su razón de ser: narrar historias reales, o bien expresar la fantasía y la creatividad de un autor que vive en la realidad, y por tanto está condicionado por ésta, e influir socialmente contribuyendo a fijar y construir lo que llamamos el imaginario colectivo. Es decir, el cine no solo representa sino que crea realidad, puesto que a través de él se establecen el conjunto de visiones comunes a la sociedad, se cristalizan las representaciones intersubjetivas (más allá de las subjetivas) de los grandes miedos, ansiedades, deseos y obsesiones de cada sociedad. El amor, el mal, el bien, la justicia, estos y otros conceptos abstractos cobran forma y esta se hegemoniza a nivel social al ser representada en los distintos medios de comunicación y de expresión

² SADOUL, Georges (2004). *Historia del Cine Mundial*. México, Siglo XXI Editores.

artística, entre los que el cine ocupa un papel privilegiado por la potencia comunicativa que le otorga la experiencia sensorial fascinante que permite.

Esta construcción de realidad, mediante representación de la misma, no puede concebirse como un paso firme, estático, definitivo. El imaginario colectivo no es un todo acabado y fosilizado. Es un sistema vivo, en permanente tensión dialéctica con sus límites, con su propia evolución, lo que ha sido y lo que empieza a ser, y con la realidad de la que es proyección y cincel al mismo tiempo.

Por todo esto, el cine representa realidad, a pesar de su tendencia a la fantasía, a la ficción y a lo onírico. La materia prima de estas representaciones, al margen de experiencias marginales, no puede ser otra que la realidad que rodea y constituye al/los autor/es, así como al espectador que percibe e interpreta una obra.

1.3. HISTORIA DEL ARTE Y CINE

1.3.1. La inmersión y la interactividad propiciadas por el cine y la pintura

Las mutuas influencias entre la historia de las artes visuales y la cinematográfica constituyen un campo analítico de gran interés. La vinculación entre la imagen pictórica y la tecnológica va más allá de los aspectos puramente formales en cuanto a la

representación de la realidad. Cuando a finales del siglo XIX surgen la fotografía y el cine, todo un tipo de pintura parece quedar falto de sentido porque hay una invención técnica que representa la imagen de las apariencias con una gran fidelidad. El proceso de declive en el que parecen entrar las formas pictóricas realistas, fue avalado por las vanguardias de los primeros años del siglo XX y por la influencia de artistas con una poderosa personalidad como Picasso o Bacon.

La investigadora Marie-Laure Ryan plantea que diferentes tradiciones del arte occidental, en campos como la pintura y la literatura ya formularon muchas de las cuestiones que en los tiempos recientes han vuelto a suscitar las nuevas tecnologías digitales y su impacto en las manifestaciones artísticas. Siguiendo a esta autora cabe recordar que, con anterioridad al Renacimiento, la pintura era abordada como una representación simbólica de la espiritualidad, fundamentalmente religiosa y mitológica, frente a la idea de representación de la realidad propiamente dicha como documento histórico o pedagógico. Los artistas medievales representaban ideas y personajes de forma idealizada. El descubrimiento de las leyes de la perspectiva, de la que surge la representación de la profundidad, propicia un cambio fundamental en el concepto a representar, ya que sitúa al espectador ante el lienzo desde un punto de vista espacial. La perspectiva introduce virtualmente al

espectador en el espacio del cuadro, permitiéndole hacerse presente en el mismo. “Esta inmersión en unas coordenadas espaciales permiten a su vez llevar al observador de un cuadro al tiempo presente de la escena representada.”³

Como señala Ryan esta inmersión virtual llega a su punto culminante con el Barroco, que difumina la distancia entre el espacio físico y el pictórico, al convertir al segundo en una continuación del primero.

Históricamente este estado de cosas en el campo de la pintura se constata con el hecho de la ausencia del retrato como género pictórico hasta fechas muy tardías. Las representaciones de reyes, dioses y grandes personajes en pinturas, esculturas o miniaturas reflejaban sus atributos y símbolos de poder o santidad y no sus rasgos físicos. Por ejemplo, en España es a finales del siglo XV cuando el retrato, como manifestación claramente vinculada a la representación de lo real, empieza a tener relevancia.

El retrato barroco en España alcanza unos niveles altísimos de calidad con artistas únicos. Sin duda el más importante de ellos es el sevillano Diego Velázquez. Pintor de una técnica prodigiosa, su aportación artística representa una influencia imposible de obviar en la historia de la pintura universal. Su calidad y concepción

³ RYAN, Marie Laure (2004). *La narración como realidad virtual*. Barcelona, Paidós.

pictórica hacen que sus obras consigan el efecto de una representación de la sociedad de su tiempo, al permitir a los espectadores de sus cuadros la inmersión en la época y una “proximidad humana” a los personajes aristocráticos o plebeyos, que convivieron con el pintor. Su evolución hacia la madurez artística muestra un progresivo avance hacia la naturalidad, el análisis de la persona retratada, su psicología y circunstancias, lo que permite al espectador de sus cuadros captar una inmediatez y una proximidad extraordinarias.

En consecuencia, como creador fundamental para la evolución del concepto de representación de la realidad, cabe señalar su influencia decisiva para entender conceptos vinculados hoy a la posmodernidad como la inmersión y la interactividad. Esos ideales inmersivos generados por Velázquez y otros grandes pintores como Vermeer, Rembrandt, Ribera o Zurbarán han propiciado aproximaciones y distanciamientos valorativos a lo largo de la historia del arte. En consecuencia, “la ilusión óptica de un espacio penetrable” en palabras de Ryan ha sufrido a lo largo de la historia de la pintura, reconocimientos y adhesiones entusiastas, pero también rechazos e involuciones. Así, el impresionismo reelaboró el espacio tridimensional y la definición de las formas, solicitando al observador un proceso de interpretación y reconstrucción de los datos sensoriales. Las obras de Pissarro, Monet, Degas, Manet o Renoir plantean al espectador

nuevas exigencias y compromisos interpretativos y una reelaboración cognitiva de las imágenes que se le proponen.

En los primeros años del siglo XX el cubismo desestructura el espacio y la figuración, al forzar a quien observa las obras cubistas a situarse en diversos puntos de vista de manera simultánea. El cubismo y la abstracción llevan al espectador a un juego imaginativo, de manera que la evolución hacia el arte conceptual, nos aleja de los componentes que soportan la realidad representada.

El regreso a los referentes inmersivos se produce de manera periódica, de tal manera que en el segundo tercio del siglo XX el surrealismo recupera la imagen figurativa aunque con un espíritu provocador, siendo Salvador Dalí un ejemplo paradigmático de esta opción; en la actualidad el pintor español Antonio López reivindica el realismo como forma de entender lo que le ocurre al individuo a través de su representación o de su entorno, preferentemente urbano.

Con poco más de un siglo de existencia, el cine, arrastrado por su doble condición de arte e industria, ha sufrido una vertiginosa evolución en todos los órdenes (narrativo, técnico, social, económico, estético o moral) de manera que hoy se encuentra de nuevo ante una coyuntura difícil, sometido a la influencia abusiva de la imagen electrónica, es decir, la televisión y los soportes digitales. La saturación audiovisual ha

llegado a embotar la capacidad de los espectadores para captar la representación audiovisual. Una posible vía que permita encontrar nuevos caminos puede ser una aproximación pedagógica que permita acudir a la historia vivida por este medio audiovisual.

El cine, o más precisamente su lenguaje, como arte del tiempo y el espacio, consideró desde sus orígenes a la representación pictórica como un referente importante. Así, la manera de encuadrar un plano fílmico sigue las mismas reglas que la pintura al tratarse en ambos casos de una representación bidimensional. Luis Lumière fue llamado el último pintor impresionista. En aquel entonces, finales del siglo XIX, la pintura en el cine aparecía como una referencia estética, y sirvan como ejemplo las películas bíblicas que se hicieron durante los primeros años de existencia del cinematógrafo. La vinculación entre la historia del arte y el cine, ésta interactividad entre el cine y la pintura, planteadas a otros niveles, no apoyadas en la imitación de las formas pictóricas, irrumpen a partir de los años treinta del siglo XX, cuando el cine comienza a liberarse de las formas elementales de narración, tales como el sistema de géneros (que ya entró en crisis a partir de la segunda guerra mundial), o de la puesta en escena teatral.

1.3.2. La pintura en el cine y el cine en la pintura

“Los posibles elementos de la influencia del cine sobre diferentes manifestaciones plásticas, y en concreto sobre la pintura, son rastreables a partir del análisis comparado entre pintores y cineastas. Temas, tratamientos, estilos encuadres o maneras de iluminar han influido en distintos creadores a lo largo del siglo XX.”⁴

Sin embargo, es una influencia que debe considerarse mutua, es decir, que se ha producido en las dos direcciones. Este doble paralelismo es más evidente en pintores realistas preocupados por temáticas que el cine ha abordado específicamente. El gran director de fotografía hispanocubano Néstor Almendros, ha mencionado en sus memorias tituladas *Días de una cámara* (1990) la utilidad que tiene para su trabajo estudiar el manejo de la luz en pintores como Vermeer, La Tour, Rembrandt, Caravaggio, Manet o Gauguin.

En cuanto a la influencia del cine en la pintura también existen evidencias significativas. José Luis Borau además de haber dado grandes películas al cine español como *Furtivos* (1975), ha desarrollado una interesante aportación teórica y didáctica en relación con el cine. Este cineasta ha analizado la influencia del cine en la pintura del siglo XX, a la que ayudó en "su afán de reflejar el movimiento" y en "la

búsqueda de nuevos encuadres". Para Borau son tres las características del cine "trasvasadas" a la pintura: "el manejo artificial de la luz, el encuadre y la posibilidad de reflejar el movimiento". Este cineasta y académico señala que desde que el cine dispuso de una gramática visual propia y renunció a expresarse únicamente en planos fijos y generales, "aprendió a descomponer la acción en imágenes parciales". "La cámara fragmenta la supuesta realidad, la disecciona."⁵ Lo que le lleva a afirmar que el cine ha contribuido reencuadrar la pintura moderna.

Uno de los artistas que mejor ha reflejado el peso del cine en la pintura ha sido, según Borau, Francis Bacon, admirador del pionero cineasta ruso Sergei Eisenstein y del director de cine español Luis Buñuel, que ha utilizado en el lienzo el plano-contraplano típico del cine y ha intentado reflejar el movimiento. Aunque, el máximo exponente del afán de la pintura por captar el movimiento, que sí se da en el cine, fue el movimiento futurista representado por las obras de artistas como Marinetti y Boccioni.

José Luis Borau afirma que el cine lleva un siglo estimulando el conocimiento, la imaginación y hasta el espíritu artístico de gran número de creadores, pese a que algunos de ellos lo hayan negado, quizá por no ser siquiera conscientes del hecho. Y esa influencia puede calibrarse por la frecuencia e intensidad con que la pintura

⁴ ORTIZ, A. y PIQUERAS, M.J. (1995). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Barcelona, Paidós.

⁵ BORAU, José Luis (2003). *La pintura en el cine. El cine en la pintura*. Madrid, Ocho y medio.

adopta formas o maneras características de la pantalla, no por la presencia de objetos y personajes propios de la misma o de lo que podríamos llamar a su parafernalia». "Nadie puede negar que el séptimo arte ha contribuido a reencuadrar la pintura moderna". Para el cineasta aragonés, el cine "aparte de enriquecer con perspectivas y proporciones inéditas, así como con nuevos criterios luminosos, ha aproximado un poco más la pintura al movimiento, su eterna aspiración."⁶

Respecto al uso artificial de la luz, Borau explica que buena parte de los artistas barrocos o románticos manipularon la luz, y construyeron auténticas escenografías luminosas como Rembrandt, Turner o Caravaggio. También encontramos esta situación en los artistas contemporáneos como el artista inglés David Hockney, con su pintura quintaesencia del tecnicolor. En cuanto al desenfoque de las pinturas, Borau explica que si bien pueden confundirse con incertidumbres post-impresionistas, ello no descarta una influencia cinematográfica simultánea.

La influencia del cine también se ha hecho patente en otras manifestaciones plásticas del siglo XX como el cómic o las historietas dibujadas. Un ejemplo muy evidente es el del dibujante norteamericano Will Eisner en cuya serie *The Spirit*, realizada a partir de los años cuarenta, la planificación y la manera de

encuadrar las viñetas es inequívocamente cinematográfica.

⁶ BORAU, José Luis (2003). *La pintura en el cine. El cine en la pintura*. Madrid, Ocho y medio.

CAPÍTULO 2

COMPOSICION DE LA IMAGEN Y DEL ESPACIO FÍLMICO

2. COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

2.1. Composición y percepción

El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual, que contiene signos, y tiene fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador. En esta etapa vital del proceso creativo, es donde director de arte o comunicador visual ejerce el control más fuerte sobre su trabajo y donde tiene la mayor oportunidad para expresar el estado de ánimo total que se quiere transmitir en la obra.

Sin embargo, el modo visual no prescribe sistemas estructurales absolutos. En el lenguaje verbal, la sintaxis significa la disposición ordenada de palabras de determinada forma, y eso otorga la seguridad de que habrá un significado compartido, en tanto y en cuanto aprendamos y usemos las reglas correctamente. Pero en el contexto de la alfabetidad visual, sintaxis es solamente una disposición ordenada de partes, pero no da solución al problema de cómo abordar el proceso de composición y saber fehacientemente cómo afectarán las decisiones

compositivas al resultado final. La manera de controlar nuestros complejos medios visuales es a través del modo simple de organizarlos, es decir, de aplicar la sintaxis -tal como se aplica en el lenguaje verbal-, partiendo de la base de que existen ideas comunes en relación a lo que vemos en nuestro entorno. “Si establecemos una organización básica de los elementos compositivos, podemos asegurar que al final existirá un significado compartido. Sin embargo, solo se puede lograr cierto grado de comprensión de lo que ocurrirá en términos de significado si se ordenan las partes de determinada manera.”⁷

Trataremos, a continuación, las diversas -pero certeras-formas de obtener una organización de medios visuales con ese cierto grado de visión de lo que ocurrirá en cuanto al significado. Muchos criterios para la comprensión del significado de la forma visual, del potencial sintáctico de la estructura en la alfabetidad visual y su efectividad, surgen de investigar el proceso de la percepción humana.

2.1.1. Percepción humana y comunicación visual.

En la confección de mensajes visuales, el significado no radica solamente en los efectos acumulativos de la disposición de los elementos

⁷ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

básicos, sino también en el mecanismo perceptivo que comparte universalmente el organismo humano. La imagen propuesta cobra vida de acuerdo a la elección que cada emisor/creador hace de los elementos. Este es el punto de partida para expresar y, para reforzar este discurso, es importante manejar el énfasis de ciertos elementos compositivos a favor de otros. “Creamos un diseño a partir de muchos colores, contornos, texturas, tonos y proporciones relativas. Interrelacionamos activamente esos elementos y pretendemos un significado. El resultado es la composición, la intención del artista, fotógrafo o diseñador. Es su *input*. Ver es otro paso diferente de la comunicación visual. Es el proceso de absorber información dentro del sistema nervioso a través de los ojos. Este proceso y esta capacidad es común a todas las personas, en mayor o menor grado, y encuentra su significancia en el significado compartido.”⁸

Los dos pasos, el de ver y el de diseñar y/o confeccionar, son interdependientes tanto para el significado en sentido general como para el mensaje en el caso que se intente responder a una comunicación específica. Entre el significado general, estado de ánimo o ambiente de la información visual y un mensaje específico y definido, se interpone otro campo del significado visual, la funcionalidad de aquellos objetos que son diseñados, realizados y

manufacturados para servir a un propósito. Las casas, los edificios públicos, las obras de arte, las ropas e inclusive las artesanías de los aficionados, nos dicen muchas cosas de las personas que los diseñaron y eligieron. Asimismo, nuestra comprensión de una cultura depende del estudio del mundo que sus miembros construyeron y de las herramientas, artefactos y obras de arte que crearon. El resultado final es una verdadera declaración del emisor, pero el significado depende igualmente de la respuesta del espectador. Este también modifica e interpreta a través de sus propios criterios subjetivos. “Existe un solo código en común entre el emisor/creador/realizador y el receptor/espectador: el sistema físico de sus percepciones visuales. Este sistema contiene factores importantes como los componentes psicofisiológicos, el funcionamiento mecánico y el aparato sensorial.

Esto es, cada uno de nosotros está capacitado para entender cierta cantidad de mensajes que se pueden provocar a través de la construcción de imágenes. Hay ciertas herramientas que nos son familiares y que forman parte de los elementos a tener en cuenta al efectuar el ejercicio de la composición.”⁹

El acto de ver implica una respuesta a la luz. El elemento más importante y necesario de la experiencia visual es de carácter tonal. Todos

⁸ DONDIS, D.A (1976). *La Sintaxis de la Imagen*. Barcelona, GG Diseño.

⁹ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

los demás elementos visuales se nos revelan mediante la luz, pero resultan secundarios respecto al elemento tono que es luz o ausencia de luz. Lo que nos revela la luz es la sustancia mediante la cual el hombre da forma e imagina lo que reconoce y lo que identifica en su entorno, es decir, todos los demás elementos visuales: línea, color, contorno, dirección, textura, escala, dimensión, movimiento.

La percepción es el proceso por el cual recibimos e interpretamos los estímulos que nos llegan desde el exterior a través de los sentidos. Se trata de un proceso que incluye tres aspectos fundamentales: a) la recepción de la información, b) la interpretación que hacemos de la información recibida para captar su significado y c) la forma en que asimilamos la nueva información recibida a nuestros conocimientos previos para que nos resulte comprensible. “La percepción no depende solamente de la información captada, sino de lo que esperamos percibir en función de nuestras experiencias previas y lo pautado culturalmente. No percibimos una masa de colores, ruidos, temperaturas, etc, sino edificios, automóviles, música.”¹⁰

La psicología Gestalt (Gestalt: “forma” o “configuración” en alemán) ha aportado valiosos estudios y experimentos del campo de la percepción. La Gestalt postula que el todo es más que la suma de las partes, es decir, que la

percepción de un objeto es global y no se puede descomponer en elementos aislados. La organización del campo perceptual se realiza con base en ciertos principios generales y en la experiencia previa de las personas.

Para la Gestalt, en conjunto, lo físico y lo psicológico son términos relativos, nunca absolutos. Cada *pattern* o patrón visual tiene un carácter dinámico que no puede definirse intelectual, emocional o mecánicamente por el tamaño, la dirección, el contorno o la distancia. Estos estímulos son solo las mediciones estáticas, pero las fuerzas psicofísicas que ponen en marcha, como las de cualquier estímulo, modifican, disponen o deshacen el equilibrio. Juntas crean la percepción de un diseño, un entorno o una cosa. Las cosas visuales no son algo que por casualidad está en un lugar, “son acontecimientos visuales, ocurrencias totales, acciones que llevan incorporada la reacción.”¹¹

Los elementos psicofisiológicos de la sintaxis visual pueden ser abstractos, cuyo significado inherente es intenso. Estas expresiones cortocircuitan el intelecto, poniendo directamente en contacto emociones y sentimientos, encerrando el significado esencial, atravesando el nivel consciente para llegar al inconsciente. La información visual también puede tener una forma definible, sea mediante un significado adscrito en forma de

¹⁰ KORNBLIT, Ana Lía (2004). *Psicología*. Buenos Aires, Mc Graw Hill Interamericana.

¹¹ DONDIS, D.A (1976). *La Sintaxis de la Imagen*. Barcelona, GG Diseño.

símbolos, o bien mediante la experiencia compartida del entorno o de la vida. Existen cualidades denotativas que todos compartimos visualmente: arriba, abajo, cielo azul, árboles verticales, fuego rojo-naranja-amarillo, etc. Por ello, sea consciente o inconscientemente, respondemos a su significado con cierta conformidad.

Equilibrio

La necesidad de equilibrio del hombre es la influencia psicológica y física más importante sobre la percepción humana. Hablamos de la necesidad de tener los dos pies firmemente asentados sobre el suelo y saber que va a permanecer vertical en cualquier circunstancia, con un grado razonable de certidumbre. Por ello, el equilibrio es la referencia visual más fuerte y firme del hombre, está muy ligado al ser humano a través de la experiencia de su entorno y es la base para la formulación de juicios visuales. Aunque todos los patrones visuales tienen un centro de gravedad técnicamente calculable, no hay método de cálculo tan exacto y automático como la sensación intuitiva de equilibrio, inherente a la percepción del hombre.

El constructo horizontal-vertical es la relación básica del hombre y su entorno. El equilibrio sencillo y estático es la manifestación más elemental donde se puede encontrar la quietud y pasividad buscada de manera simple. A partir de este, se genera el proceso de reajuste a cada

variación de peso que se verifica mediante la respuesta de un contrapeso: si el esquema pierde equilibrio porque uno de los pesos contenidos se desplaza, se aplica otro peso para recuperar la estabilidad. La conciencia interiorizada de verticalidad firme en relación a una base estable se expresa exteriormente mediante una relación horizontal-vertical de lo que se está viendo y mediante su peso relativo a un estado equilibrado. El equilibrio es tan fundamental en la naturaleza como el hombre, es el estado opuesto al colapso. El factor que ayuda a la pérdida o ganancia de equilibrio es la tensión.

Tensión

Muchas cosas que reconocemos en nuestro entorno parecen no tener estabilidad. El círculo es la forma geométrica que más manifiesta esta condición. La sensación de tensión se supe de alguna forma imponiendo imaginariamente el eje vertical, que analiza y determina su equilibrio en cuanto a forma; y añadiendo luego la base horizontal, como referencia de completa estabilidad. En formas regulares como el círculo, el triángulo o el cuadrado, es relativamente fácil de resolver, pero en formas irregulares, analizar y establecer el equilibrio se vuelve más complejo.

Este proceso de ordenación y de reconocimiento intuitivo de la regularidad o ausencia de ella, es inconsciente. Tanto para el emisor como para el receptor, la irregularidad y la falta de equilibrio

son factores desorientadores. La tensión es el medio visual más eficaz para crear un efecto en respuesta al propósito del mensaje.

Las opciones visuales son polaridades de regularidad y sencillez por un lado y de complejidad y variación inesperada por otro. La elección entre estas opciones rige la respuesta relativa que va del reposo y la relajación a la tensión. La conexión entre tensión relativa y equilibrio relativo se pone de manifiesto en cualquier forma regular.

La tensión o la ausencia de esta, es la primera variable con la que se puede elaborar una imagen. Sin embargo, este factor no es lo único que controla al ojo en la captación de la mirada proceso de establecimiento del eje vertical-horizontal -la base- atrae la mirada con mucha más intensidad hacia ambas áreas visuales, otorgándoles instantáneamente una importancia compositiva mayor. Sea cual fuere la disposición de los elementos, el ojo busca este eje de sentido. En cualquier hecho visual, el área axial de cualquier campo es lo que miramos primero, porque se espera ver algo allí. Esto mismo sucede con la información de la mitad inferior de cualquier campo: el ojo se siente atraído hacia ese lugar en el paso secundario del establecimiento del equilibrio, puesto que si no lo logra en la primera mirada, siempre va a buscar la referencia horizontal. La tensión visual puede maximizarse también de otra manera: el ojo favorece a la zona inferior izquierda de cualquier campo visual. De la

misma manera que existe un esquema primario de escudriñamiento del campo que responde a referentes verticales-horizontales, existe un esquema de escudriñamiento secundario, que responde al impulso perceptivo inferior-izquierdo.

La explicación de estas preferencias perceptivas secundarias es múltiple. Rudolph Arnheim, por ejemplo, postula en su libro “Arte y percepción visual”¹² que este fenómeno puede estar relacionado con el carácter dominante de la corteza cerebral izquierda, donde se alojan los centros cerebrales superiores del habla, la lectura y la escritura. Puede estar influido por hábitos occidentales de impresión y por el hecho de que aprendemos a leer de izquierda a derecha. Pero hay distintas teorías, por ejemplo una que tiene en cuenta que el lado izquierdo del cerebro tiene un riego sanguíneo mayor que el derecho, entre otras. En cine es importante considerar el factor de la tensión visual, “que es un elemento compositivo creado mediante el juego interno del cuadro compuesto, que fluctúa entre el equilibrio y el desequilibrio de los elementos mediante su ubicación y disposición dentro del encuadre.”¹³ La tensión visual es una herramienta que contribuye a crear dinamismo en la imagen, independiente

¹² ARNHEIM, Rudolph (2008). *Arte y percepción visual*. Barcelona, Alianza Editorial.

¹³ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

de la acción de los personajes, y puede ser utilizada o no, según la intención de lo que se quiera relatar.

Ambigüedad Visual

Cuando un punto de atracción en el plano compositivo no está ni nivelado ni agudizado, es decir, no está ni dentro ni fuera de un eje - cualquiera sea-, se entra en el campo de la ambigüedad visual. Esta ambigüedad, al igual que en el lenguaje verbal, no ayuda a la definición del discurso, produciendo situaciones visualmente confusas para el espectador. El proceso de equilibrio natural, buscado por el espectador, queda frenado e irresuelto. Del mismo modo, las diferencias de peso arriba-abajo e izquierda-derecha tienen un gran valor en las decisiones compositivas.

Cuando el material visual se ajusta a nuestras expectativas en lo relativo al eje de sentido, a la base estabilizadora horizontal, al predominio del área izquierda del campo sobre la derecha, y al de la mitad inferior del campo visual sobre la superior, tenemos una composición nivelada de tensión mínima. Cuando se dan las condiciones opuestas, tenemos una composición visual de tensión máxima. Los elementos visuales situados en áreas de tensión tienen mayor peso que los elementos nivelados - teniendo en cuenta que el concepto de peso, en este caso, se refiere a la fuerza de atracción para el ojo-. El peso o predominio visual de las formas está en relación directa con su

regularidad relativa. El contrapeso supone simetría.

La complejidad, la inestabilidad y la irregularidad incrementan la tensión visual y, en consecuencia, atraen la mirada como ocurre con las formas regulares e irregulares. Ambos tipos de formas representan la elección entre dos categorías fundamentales de la composición: la equilibrada, racional y armónica, y su contrapuesta; la exagerada, distorsionada y emocional. Hablamos entonces de formas visuales serenas o provocativas emocionalmente.

El templo griego constituye un ejemplo de forma visual serena, dado que para ellos el hombre es la medida de todas las cosas. De este modo, se plantea desde la arquitectura utilizar como unidad de medición la proporción humana. En esta cultura, se busca la armonía visual utilizando correcciones ópticas como el engrosamiento de las columnas en la parte central, para dar la sensación de continuidad, distanciamiento relativo entre columnas, etc.

Resulta excepcional encontrar en la naturaleza o en las obras del hombre ejemplos de estados de equilibrio ideal. Es más dinámico, compositivamente, llegar al equilibrio de los elementos mediante la asimetría. Pero esto no es fácil, dado que las variaciones de los medios visuales implican la existencia de los factores compositivos de peso, tamaño y posición.

Otras herramientas con las que se puede trabajar y ordenar los diversos elementos compositivos son:

Atracción y agrupamiento

La fuerza de atracción en las relaciones visuales constituye otro principio de la Géstalt de gran valor compositivo. La Ley de Agrupamiento es una condición visual, tiene dos niveles de significancia para el lenguaje visual: los puntos aislados en un espacio se repelen mientras que, cuanto mayor sea su proximidad, mayor será su armonía. Por otro lado, los puntos o figuras que están más próximos y en mayor cantidad, generan nuevas formas en el espacio.

Positivo y Negativo

En una experiencia visual, un elemento que genera tensión atrae nuestra atención y establece una secuencia de la visión que se denomina visión positiva y negativa. La significancia de lo positivo y negativo, en este contexto, denota simplemente que hay elementos separados, pero unificados en todos los acontecimientos visuales. Esto se refiere al nivel de importancia de una figura en un espacio determinado. Por lo general, la figura que domina la mirada es considerada positiva y aquel elemento que se comporta de una manera más pasiva, es la parte negativa. Esta denominación es solamente alusiva al rol que cumplen los elementos en la composición y se refiere al dominio de un objeto frente al otro.

Hay casos en los que no existe un dominio mayor, y se juega con la ambigüedad visual.

2.2. Elementos básicos de la comunicación visual

Siempre que se diseña, hace, boceta y pinta, dibuja, garabatea, construye o esculpe, la sustancia visual de la obra se extrae de una línea básica de elementos. Los elementos visuales -que nada tienen que ver con los materiales como la pintura o el yeso-, constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La escritura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis.

Gran parte de lo que sabemos acerca de la interacción y el efecto de la percepción humana sobre el significado visual se lo debemos a estudios y experimentos de la psicología Gestalt, que va más allá de la simple relación entre fenómenos psicofisiológicos y expresión visual. Su base teórica es la convicción de que abordar la comprensión y el análisis de cualquier sistema requiere reconocer que el sistema como un todo está constituido por partes interactuantes que pueden aislarse y observarse en completa independencia para

después recomponerse en el todo. No es posible cambiar una sola unidad del sistema sin modificar el conjunto.

La elección de énfasis de los elementos visuales, la manipulación de esos elementos para lograr un determinado efecto, está en manos del artista/director de arte/diseñador; él es el visualizador. Las opciones son infinitas, los elementos visuales más simples pueden usarse con intenciones muy complejas. El conocimiento en profundidad de la construcción elemental de las formas visuales permite al visualizador una mayor libertad y un mayor número de opciones en la composición. Analizaremos a continuación estos elementos y sus cualidades.

Punto

Es la unidad más simple de la comunicación visual. Lo redondo, en la naturaleza, es la formulación más corriente. Luego, cualquier punto tiene gran fuerza visual de atracción para el ojo, aún siendo puesto en plano de manera superficial. Un punto puede funcionar como referencia, dos se constituyen como un método de medición del espacio, la distancia entre un punto y otro; al ser vistos como un conjunto de puntos se conectan y son capaces de dirigir la mirada, de generar forma y de dar sensación de tono según la distancia en la que se encuentran entre sí.

Línea

Cuando dos puntos están próximos entre sí y no pueden reconocerse de manera individual, hablamos de línea. La definimos también como un punto en movimiento, o la historia del movimiento de un punto -porque para generar la línea en un plano, se hace una marca continua en la superficie graficando el recorrido de ese punto-.

La línea es un elemento visual de gran energía y dinamismo. Es el elemento visual por excelencia del dibujo, boceto o croquis, la herramienta para hacer tangible algo que existe solamente en la imaginación. La línea puede plasmarse de distintas formas según el propósito que cumple en la composición: puede ser flexible e indisciplinada -como ocurre en los bocetos-y de esta manera aprovechar su expresividad espontánea; puede ser muy ondulada y delicada, o audaz y burda, o indecisa e interrogante cuando está buscando convertirse en un diseño. Cuando la línea es utilizada en planos, por ejemplo, se convierte en algo más frío e inexpresivo pero con la misma fuerza, dado que el énfasis se puede manifestar también mediante la elección del tipo de línea.

La línea rara vez aparece en la naturaleza como tal, pero se puede encontrar constantemente en nuestro entorno urbano: los cables del tendido eléctrico, las ramas desnudas de un árbol, un puente colgante, el horizonte en una playa, las ventanas de un edificio de líneas simples, etc.

Contorno

Es la forma descrita por una línea, existiendo tres contornos básicos en nuestro lenguaje: círculo, cuadrado y triángulo equilátero. Cada uno de estos tiene un carácter específico y se le atribuyen diversos significados, tanto por asociación como por adscripciones arbitrarias, donde el contexto cultural juega un rol fundamental. Básicamente, al cuadrado se lo asocia con la torpeza, la rectitud, la nobleza. Al triángulo se lo relaciona con la acción, conflicto, tensión; y al círculo con lo infinito, la calidez y la protección. Todas estas características que el ser humano les entrega a estas formas tienen que ver con asociaciones desprendidas de sus propias experiencias.

Dirección

Cada contorno básico expresa una dirección visual determinada y significativa: el cuadrado, la horizontal/vertical, que tiene gran importancia puesto que representa los valores básicos de equilibrio para el ser humano; el triángulo la diagonal; el círculo, la curva constante. Estas características influyen mucho al momento de establecer un mensaje visual. La diagonal que se manifiesta en el triángulo ayuda, por oposición o por añadidura, a reforzar la idea de equilibrio que nos da el cuadrado con su horizontal y vertical. Esta estabilidad no solo tiene que ver con el ser y su entorno, sino que con la estabilidad en todas las cuestiones visuales. Finalmente, las fuerzas direccionales

curvas tienen sensaciones asociadas al encuadramiento, a la repetición, a la protección.

Tono

Es un elemento que nos ayuda a graficar nuestra interpretación de un contorno estableciendo en la línea distintas gradaciones que representan la proximidad del objeto a la luz o a la oscuridad, puesto que la luz que nos permite ver e identificar los objetos nunca es pareja y está en constante compañía de la oscuridad. La luz se refleja en superficies brillantes y cae también sobre objetos que ya poseen oscuridad o claridad relativas. Esto es, vemos lo oscuro porque está próximo o se superpone a lo claro, y viceversa.

Se puede determinar que entre la luz y la oscuridad existe una infinidad de gradaciones sutiles que quedan limitadas a las técnicas de los medios humanos de reproducción de la naturaleza: pintura, fotografía, cine, etc. En la naturaleza -nuestro entorno-, cuando hablamos de lo que vemos, hablamos de luz y esta se transforma, luego, en pigmentos para traducirla en una imagen contada. El traspaso de la imagen percibida a la imagen contada hace que esa inmensa cantidad de tonos naturales se restrinjan a los que el formato permite contar.

La escala tonal más utilizada en fotografía y cine es de trece zonas. Sin embargo, la manipulación de la escala tonal en yuxtaposición o en relación a un tono gris,

permite obtener varias tonalidades más, puesto que un tono gris puede cambiar notablemente situado dentro de una escala tonal. El tono es una de las mejores herramientas de las que disponemos para conocer la dimensión de los objetos. “La perspectiva es el método de producir muchos efectos visuales especiales de nuestro entorno natural, para representar la tridimensionalidad que vemos en una forma gráfica bidimensional.”¹⁴

Estos efectos, son utilizados para representar el nivel de la visión de un objeto o lugar desde un punto de vista para conocer su masa, calcular su dimensión, saber su punto de fuga, la línea de horizonte. Aún así, es a través del tono donde la línea mejor puede expresar la idea de volumen, la sensación de ver algo tangible. La información tonal aporta volumen al objeto.

Finalmente, la facilidad con que aceptamos la idea de una realidad monocromática en la representación de espacios o situaciones en escala de grises como la fotografía, el cine o los grabados, nos revela la fuerza visual que posee este elemento.

Textura

La textura es el elemento visual que involucra el sentido del tacto. Aún así, la podemos apreciar y reconocer con la vista. Es posible, también, que una textura no tenga ninguna

¹⁴ DONDIS, D.A (1976). *La Sintaxis de la Imagen*. Barcelona, GG Diseño.

cualidad táctil, sino solo cualidades ópticas, como las tramas de una página impresa o el dibujo de un tejido de puntos. Coexisten los dos sentidos -el tacto y la vista- solo cuando existe una textura real y cada uno de estos es una experiencia aparte, dado que lo que percibimos visualmente como suave, puede ser de manera táctil todo lo contrario. “Cuando vemos la imagen de una oveja, la sensación de textura visual es de suavidad, interpretamos una superficie mullida. Pero puede suceder que la experiencia táctil difiera de la representación que podemos hacer de la oveja en un muñeco de peluche, a pesar de que podamos proyectar ambas sensaciones en un significado fuertemente asociativo.”¹⁵

El juicio de los ojos suele corroborarse con el tacto. Vivimos en un mundo donde la utilización del sentido del tacto está permanentemente restringido. Por esto, carecemos de una amplia experiencia en cuanto al reconocimiento de las texturas. En consecuencia, gran parte de nuestra relación con la textura es óptica y que las diversas texturas son fuertemente reproducidas desde el juicio óptico en el mundo de la plástica. El significado se basa en lo que vemos.

¹⁵ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

Escala

La escala de un elemento existe en relación al tamaño de otro. Es decir, no puede existir lo pequeño sin lo grande. Incluso, cuando queda establecida esta relación, aparece otro factor: el objeto en relación al plano o al espacio. De esta manera, es posible establecer la escala no solo mediante el tamaño relativo de un objeto a otro, sino que también a partir de su relación con el campo visual o su entorno.

La escala se utiliza comúnmente en planos y mapas para representar medidas en proporción real. La medición es parte integrante de la escala, pero no es algo crucial, pues lo que más importa es la yuxtaposición de los elementos, lo que se pone junto al objeto visual o al contexto utilizado. El factor decisivo en la determinación de la escala es la medida del ser humano. Esto determina el desarrollo del diseño de todo lo que nos rodea, generado por el propio ser humano. Existe una proporción ideal, un hombre medio, sin embargo esto no refleja la infinidad de variables que existen y nos hacen, a la vez, únicos.

Este factor no es tomado en cuenta si hablamos de la industria, de la generación de objetos seriados de gran tamaño.

Existen, sin embargo, fórmulas proporcionales que permiten establecer una escala. La más conocida es la Sección Áurea, utilizada por los griegos para diseñar desde templos hasta objetos pequeños. Se trata de una fórmula

matemática que determina la proporción de las cosas mediante la bisección de un cuadrado y la utilización de la medida de la diagonal de una de sus partes como radio para ampliar las dimensiones de este, convirtiéndolo en un rectángulo. Se llega a la proporción $a:b = c:a$.

Otra fórmula fue inventada por el teórico, diseñador y arquitecto francés Le Corbusier, la llamada unidad modular, sistema basado en el tamaño del hombre. Sobre esta proporción determina una altura promedio de techos, ventanas, puertas, etc., estableciendo así un todo armónico en el diseño de un espacio.

Por todo lo anterior, es fundamental aprender a relacionar el tamaño con el propósito y el significado, para generar una clara estructuración de un mensaje visual. Este efecto puede extenderse a todas las manipulaciones posibles de un espacio. Podemos hacer una habitación que parezca tan grande o pequeña como queramos, cualidad que se encuentra, sobre todo, en las distintas artes de la representación visual.

Dimensión

El ejercicio de la representación volumétrica en formatos bidimensionales tiene mucho de ilusión, puesto que la dimensión que existe en la realidad es percibida por la vista gracias a nuestra visión estereoscópica. En las variadas representaciones volumétricas de la realidad, el volumen real solamente está implícito, puesto que es una interpretación. Esta ilusión puede

ser reforzada de muchas maneras y la convención técnica de la perspectiva es una de ellas, que es el artificio principal para simular la dimensión. Los efectos que se pueden producir mediante esta herramienta, a su vez pueden ser reforzados por la utilización de la gradación tonal, la manipulación del claroscuro que genera un gran énfasis basado en luces y sombras. La intención última de la perspectiva es generar la sensación de profundidad a través de la utilización de fórmulas exactas, usando la línea para crear los efectos.

Lo que intenta este método es generar una vista volumétrica de un objeto, basado en el establecimiento de un punto de vista y un horizonte o altura de mirada. El punto de fuga en este horizonte es el que determina un lado del objeto que podremos ver. Para tener tres vistas del objeto, se deberán establecer dos puntos de fuga. De esta manera, tenemos dos tipos de perspectiva: central y axonométrica.

Para proyectar cualquier tipo de representación visual se deben conocer en profundidad las técnicas de la perspectiva para luego -con un buen manejo-aplicarlas y lograr una clara representación de la dimensión del espacio o de un objeto dentro de este espacio. También se puede trabajar con la perspectiva falsa, que permite en muy poco espacio generar la ilusión de una dimensión mucho mayor. Esta técnica fue muy utilizada en el teatro, desde el Renacimiento hasta hoy. Es muy común ver en las escenografías de ópera o ballet fondos

pintados que representan espacios abiertos o grandes galerías, sugiriendo una dimensión que el edificio teatral no posee. Esta técnica también puede ser utilizada en el cine, dado que -con el adecuado manejo de la óptica y el tamaño de los planos-, se puede contar con modelos a escala que planteen distancias que en la realidad no existen.

Respecto del manejo de la perspectiva en cámara, esta es una característica susceptible de lograr, puesto que los objetivos de una cámara tienen propiedades muy parecidas a las de los ojos. Sin embargo, el ángulo de visión del ojo es muy superior al de una cámara. Por esto, para lograr una mayor sensación de profundidad, el manejo de las diagonales debe ser exagerado respecto de la lente en relación a la posición de los objetos. Desde la lente de una cámara, se puede aproximar el ángulo de visión del ojo humano, pero de alguna forma distorsiona -como sucede con la lente gran angular-. La lente normal es la que más se asemeja al ángulo de visión que tenemos y, además, carece de deformidad, pero aún así no es un ángulo lo suficientemente amplio como para simular la perspectiva percibida por el ojo. Por otra parte, la lente teleobjetivo puede registrar una información visual que le es negada al ojo, puesto que contrae los espacios como un acordeón. En resumen, la sensación de perspectiva que se logra con las lentes de una cámara es muy distinta a la que percibimos. Debemos tener cuidado al hacer la traducción

de la sensación espacial que se quiera representar, cuidado la disposición de los objetos en el plano.

Movimiento

El movimiento es una de las principales cualidades de la imagen cinematográfica. Se puede encontrar también en la televisión y toda aquella creación que se visualice con el componente cinético. Pero el movimiento como *elemento compositivo* no se refiere únicamente al movimiento en sí, ya que se puede contar con todas las variadas técnicas que vimos anteriormente para generar la ilusión de movimiento.

El movimiento está implícito en todo lo que vemos, puesto que pertenece a nuestra experiencia completa del movimiento en la vida. De alguna forma, en las imágenes fijas - como la pintura y la fotografía-, el movimiento está implícito de una manera psicológica y cinestésica, porque en nuestro cotidiano no nos son comunes las imágenes congeladas. Sin embargo, así como aceptamos lo acromático en un film en blanco y negro, también aceptamos creer la posibilidad de la imagen estática. Aún así, incluso en el cine, el movimiento no es tal cual lo conocemos, sino que, como ya sabemos, es una percepción generada por la visión de imágenes estáticas expuestas una tras de la otra. El movimiento que se produce en el cine, cuando vemos una película, tiene una cadencia de imagen que no nos es natural a simple vista y

que logramos percibir a través del fenómeno de la persistencia retiniana, que nos permite convertir esta cadencia en algo natural a la experiencia visual.

En cuanto al movimiento en la composición, la cantidad de reposo que se encuentre al interior de la misma producirá por oposición el movimiento como respuesta al énfasis y a la intención propuesta en el diseño; esto porque en el proceso de escudriñamiento visual no abunda el reposo. El ojo está permanentemente siguiendo patrones de información, como podemos observar en el método estandarizado de lectura, que sigue una secuencia organizada. Pero esto no siempre es así y, en general, esta acción tiende a ser más bien desorganizada y tan personal como las huellas dactilares; el ojo se mueve también como respuesta a la búsqueda del equilibrio regido por el eje de sentido izquierda-derecha arriba-abajo. Es importante destacar que el elemento visual del movimiento es dinámico, que existe no solo en lo visto, sino también en el proceso mismo de la visión.

2.2.1. Color

El color es quizás el primer elemento que registramos cuando vemos algo por primera vez. Nuestro condicionamiento y desarrollo cultural nos llevan a realizar asociaciones instintivas según los colores que vemos, lo que nos da una idea de cómo debemos reaccionar

ante un objeto o diseño que los incorpore. Los colores tienen ciertas connotaciones y nuestra reacción ante ellas depende del esquema cultural, las modas, la edad y las preferencias personales.

Si bien el croma forma parte del conjunto de elementos de la comunicación visual que enumeramos previamente, merece un apartado especial hablar de su percepción, su teoría y sus usos en la composición, dado que involucra a la física, química y psicología.

La Real Academia Española define color como la “sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende la longitud de onda”. Es un concepto psico-físico que depende de la energía radiante -estímulo físico-y de las sensaciones visuales -respuesta psicológica-. Color es un aspecto de nuestra experiencia visual y depende de la intensidad y longitud de onda de luz que ilumina el objeto. Es una percepción visual que se genera en el cerebro al interpretar las señales nerviosas que le envían los fotorreceptores de la retina del ojo y que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan de la parte visible del espectro electromagnético.

Se trata de un fenómeno físico-químico asociado a las innumerables combinaciones de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético, que perciben las personas y

animales a través de los órganos de la visión, como una sensación que nos permite diferenciar los objetos con mayor precisión.

Todo cuerpo iluminado absorbe una parte de las ondas electromagnéticas y refleja las restantes. Las ondas reflejadas son captadas por el ojo e interpretadas en el cerebro como colores según las longitudes de ondas correspondientes. El ojo humano sólo percibe las longitudes de onda cuando la iluminación es abundante. A diferentes longitudes de onda captadas en el ojo corresponden distintos colores en el cerebro. Con poca luz se ve en blanco y negro.

La luz blanca puede ser descompuesta en todos los colores -espectro- por medio de un prisma. En la naturaleza esta descomposición da lugar al arco iris.

Origen de los Colores

Como hemos visto, no hay colores sino que hay luz o no la hay. A lo largo de la historia, muchos estudiosos intentaron indagar por qué vemos colores. Platón creía que nuestros ojos emitían un rayo invisible que los detectaba. Aristóteles, inspirado en el arco iris, sugirió que los tonos se dividían en escalas similares a la escala musical. Muchos repitieron estos conceptos de los griegos clásicos, pero todo cambió hacia 1665 con un descubrimiento de Isaac Newton -físico, filósofo, inventor, teólogo, matemático, inventor y alquimista inglés- en la casa de su madre, mientras huía de la peste que asolaba a la Universidad de Cambridge.

Newton estaba fascinado porque, veinte años atrás, el filósofo, físico y matemático francés René Descartes había descubierto que al atravesar un prisma la luz se descomponía en colores como los del arco iris, por lo que dedujo que se producían adentro del cristal. A partir de ello, Isaac Newton decidió unir nuevamente los haces utilizando otro lente, y comprobó que se formaba una luz blanca. Así, supo que la luz blanca está compuesta por distintos colores.

Percepción visual del Color

El color, como todo lo que percibimos, está en el cerebro. En 1810, el poeta, novelista, dramaturgo y científico alemán Johann Wolfgang von Goethe propuso en su Teoría del Color que “lo que vemos no depende tanto del afuera como de nosotros mismos”¹⁶ y dijo: “Queda demostrado con claridad que la luz, la sombra y los colores tienen que considerarse elementos de la visión, y que los colores son un producto de las dos primeras.”¹⁷ La percepción visual es la interpretación o discriminación de los estímulos externos visuales relacionados con el conocimiento previo y el estado emocional del individuo. Como vimos anteriormente, se trata de un proceso activo mediante el cual el cerebro transforma la información lumínica que

¹⁶ VON REBEUR, Ana (2010). *La ciencia del color*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores.

¹⁷ VON REBEUR, Ana (2010). *La ciencia del color*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores.

capta el ojo en una recreación de la realidad externa o copia de ella, que es personal, basada en programas genéticamente determinados y que adquiere una tonalidad emocional única.

En el fondo del ojo existen millones de células especializadas en detectar las longitudes de onda procedentes de nuestro entorno. Estas células, principalmente los conos y los bastones, recogen los diferentes elementos del espectro de luz solar y las transforman en impulsos eléctricos, que son enviados luego al cerebro a través de los nervios ópticos. Es el cerebro - concretamente la corteza visual, que se halla en el lóbulo occipital-el encargado de hacer consciente la sensación del color.

Los conos se concentran en una región cercana al centro de la retina llamada fovea. Su distribución sigue un ángulo de alrededor de dos grados, medidos desde la fovea. La cantidad de conos es de 6 millones y algunos de ellos tienen una terminación nerviosa que se dirige hacia el cerebro.

Los conos son los responsables de la visión del color y se cree que hay tres tipos de conos, sensibles a los colores rojo, verde y azul, respectivamente. Dada su forma de conexión a las terminaciones nerviosas que se dirigen al cerebro, son los responsables de la definición espacial. También son poco sensibles a la intensidad de la luz y proporcionan visión fotópica (visión a altos niveles).

Los bastones se concentran en zonas alejadas de la fóvea y son los responsables de la visión escotópica (visión a bajos niveles). Los bastones comparten las terminaciones nerviosas que se dirigen al cerebro y, por consiguiente, su aportación a la definición espacial resulta de poco importante. La cantidad de bastones se sitúa alrededor de 100 millones y no son sensibles al color. Los bastones son mucho más sensibles que los conos a la intensidad luminosa, por lo que aportan a la visión del color aspectos como el brillo y el tono, y son los responsables de la visión nocturna.

Teoría del Color

En el arte de la pintura, el diseño gráfico, la fotografía, la imprenta y en la televisión, la teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir el efecto deseado combinando colores de luz o pigmento. La luz blanca se puede producir combinando el rojo, el verde y el azul, mientras que combinando pigmentos cian, magenta y amarillo se produce el color negro.

En la denominada síntesis aditiva -llamada también superposición de colores luz-, el color blanco resulta de la superposición de los colores primarios, mientras que el negro es la ausencia de color. Los colores primarios aditivos -o RGB- son los que se obtienen de la emisión de la luz, y son el rojo, el verde y el azul.

En la síntesis sustractiva -mezcla de pigmentos; pinturas, tintes, tintas y colorantes naturales

para crear colores-, el blanco solo se da bajo la ausencia de pigmentos y utilizando un soporte de ese color. El negro es resultado de la superposición de los colores primarios sustractivos -CMY-: cian, magenta y amarillo.

A partir de cada grupo de colores primarios, puede producirse un grupo de colores secundarios. Los secundarios se obtienen combinando dos colores primarios cualesquiera en la misma proporción. En el ámbito de los colores aditivos, los colores secundarios obtenidos son el cian, el magenta y el amarillo. En el ámbito de los colores sustractivos, los secundarios obtenidos son el violeta, el verde y el anaranjado. Los colores terciarios se producen combinando un color secundario con el primario restante, es decir, el que no se encuentra presente en la formación del secundario.

A la representación circular del espectro cromático se la conoce como círculo cromático. Sirve para explicar la relación entre los colores y es una parte fundamental de la Teoría del Color de Goethe de 1810. Asimismo, este círculo ilustra la clasificación de los colores, ofreciendo una referencia rápida para los tonos primarios, secundarios y terciarios -facilitando la elección de combinaciones adecuadas a cada propósito-, también se describen como cálidos o fríos -que permite crear un estado de ánimo concreto-y permite visualizar los colores opuestos -son los enfrentados en el círculo-, como así otro tipo de

relaciones entre colores: complementariedad, complementariedad dividida, monocromía, tríadas, analogía, complementariedad mutua, complementariedad cercana y doble complementariedad.

La composición del color

Hemos visto que existen dos condicionantes del tratamiento del color: uno es el color pigmento y otro es el color luz. Tanto uno como el otro, se comportan de manera única. Sin embargo, nuestro conocimiento del color va más allá de la acumulación de experiencias, asociaciones y observaciones. Por ello, no existe un sistema unificado y definitivo de las relaciones mutuas de colores. Principalmente, el color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse:

Matiz: Sensación predominante de color de una superficie. Es el color mismo o el croma. Existen más de cien. Hay tres matices primarios o elementales: cyan, magenta y amarillo. Cada matiz tiene características y cualidades propias. El amarillo es el color que más se acerca a la luz, es decir, el que contiene mayor cantidad de luz, y por lo tanto, de calor. El rojo es más emocional y expansivo. El azul, más pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse, el azul a contraerse. El rojo, que es un matiz provocador, se amortigua al mezclarse con el azul y se activa al mezclarse con el amarillo, igual que le sucede al amarillo al mezclarse con los otros. La estructuración más

simple del funcionamiento del color se conoce a través de la rosa, rueda o círculo cromático, donde aparecen los colores primarios mencionados, los secundarios resultantes de la mezcla de dos primarios (anaranjado, verde y violeta) y, entre estos, varios matices. Con ellos y sus mezclas se obtiene gran variedad de colores.

Saturación: es la pureza cromática respecto al gris. Pigmentación pura de un color que se puede ver menos saturado por una iluminación intensa. Compuesto de matices primarios y secundarios, el color saturado es simple y explícito. Los colores menos saturados, que apuntan hacia una neutralidad cromática, son más tranquilizadores. Cuanto más intensa o saturada es la coloración de un objeto o hecho en la intención visual, más explícito y expresivo resulta el mensaje.

Brillo: Es la cantidad de luz que refleja una superficie, pudiendo ser en algunos casos sinónimo de valor. Esta dimensión del color es acromática, es decir que la presencia o ausencia de color no afecta el brillo. El brillo va de la luz a la oscuridad y se refiere a las gradaciones tonales.

Los colores y su influencia en los sentimientos y la razón

El color es un elemento clave de las artes visuales, el diseño, ya sea gráfico, industrial, arquitectónico, de vestuario o de escenografía.

Se trata de una herramienta que puede emplearse para llamar la atención, orientar y dirigir al observador, además de informarle del tipo de reacción que debe tener ante información presentada. Es un elemento que tiene gran fuerza y puede emplearse para expresar o reforzar una idea que se transmita a través de la imagen. Existen combinaciones de colores en composiciones concretas para generar diferentes estados de ánimo y reacciones emocionales. Hablando desde el lado emotivo, la elección de colores que nosotros hacemos cotidianamente de nuestro entorno para el lugar que habitamos o la ropa que vestimos, es un mensaje que entregamos - muchas veces, de manera inconsciente- y son pistas que contienen gran cantidad de información para quienes nos rodean. Esto es, porque lo que percibimos con la visión, está íntimamente ligado a nuestras emociones y es información susceptible de ser analizada por nuestro complejo sistema cerebral. El color no solo tiene un significado universal, también existe un simbolismo del color, establecido culturalmente o creado arbitrariamente para algún caso específico, donde asociamos colores con significados compartidos: el amarillo es mala suerte en el teatro, el violeta es duelo para la Iglesia Católica, el blanco es pureza en casi todo el mundo. En el cine, podemos utilizar estos simbolismos culturalmente compartidos o establecer códigos cromáticos.

Los artistas, terapeutas, diseñadores, arquitectos y modistos trabajan diariamente con colores de manera individual. Sin embargo, el efecto de los mismos suele ser universal.

Debemos conocer qué efectos producen los colores en los demás, ya que sabemos que pueden ser distintos y contradictorios. Eva Heller dice que “Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable, o venenoso, o tranquilizante.”¹⁸

El porqué de esta contradicción, radica sencillamente en que ningún color aparece aislado; sino que cada color está rodeado de otros colores. En un efecto intervienen varios colores, o un acorde de colores. El acorde cromático se compone de aquellos colores asociados más frecuentemente a un efecto particular. A lo largo de muchos años y de numerosas investigaciones, se ha manifestado que colores iguales se relacionan siempre con sentimientos e impresiones semejantes. Por ejemplo, a la animación y la algarabía se asocian los mismos colores que a la actividad y a la energía, a la fidelidad los mismos colores que a la confianza. Entonces, un acorde cromático no es una combinación accidental de colores, sino un todo inconfundible. El rojo con el amarillo y el naranja produce un efecto distinto

¹⁸ HELLER, Eva (2010). *Psicología del color*. Barcelona, Gustavo Gili.

al rojo con negro. El acorde cromático determina el efecto del color principal.

Asimismo, ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color: el color de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una habitación, un alimento, un objeto de arte. El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto. El mismo color puede aparecer en todos los contextos posibles -arte, vestuario, decoración, comestibles-y despertar sentimientos positivos y negativos.

El proceso de ver requiere de poca energía porque los mecanismos son automáticos en el sistema nervioso. La vista es una función muy veloz, comprensiva, sintética y analítica simultáneamente, gracias a esto permite a nuestra mente guardar gran cantidad de unidades de información en una fracción de segundo. De esta manera, el ver es algo que podemos hacer sin mayor esfuerzo.

La artista estadounidense Georgia O'Keeffe supo resumir en una frase sobre su propia experiencia la importancia del color en la comunicación visual: “Descubrí que puedo decir cosas con

colores que no podría decir de otro modo, cosas para las que no tengo palabras.”¹⁹

2.3. Construcción de la puesta en escena

Conocemos al espacio fílmico como “una forma diferente de presenciar un hecho de la realidad tridimensional o una escena real. Para esto existe un amplia gama de formas que nos ayudan a mostrar el punto de vista.”²⁰

La organización de las dimensiones espacial y temporal en el discurso fílmico presenta algunas particularidades con respecto a otras manifestaciones discursivas, como el relato verbal o la representación dramática. Se trata de configuraciones espaciales y temporales propias de la narración cinematográfica.

En los comienzos de la cinematografía, hacia fines del siglo XIX -luego de la invención de la cámara-, los primeros esfuerzos de los realizadores estaban orientados solamente a mostrar situaciones y eventos cotidianos. Luego, comenzaron las representaciones dramáticas desde donde se sitúa la mirada o punto de vista frontal. Estas fueron llamadas también “obras de teatro filmadas”, dado que la cámara se ubicaba como si fuese un espectador más de la

¹⁹ VON REBEUR, Ana (2010). *La ciencia del color*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores.

²⁰ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

sala, generando, de esta manera, la sensación de estar presenciando la acción desde una cierta distancia.

A medida que el lenguaje cinematográfico fue evolucionando, comenzó a aparecer el concepto de toma. Una toma es un fragmento de la realidad, y es el director quien decide cuales verá el espectador y en qué orden. Estas partes ayudan a conformar la idea de la realidad que se quiere entregar al espectador. “La realidad descompuesta resignificada da como resultado una idea de realidad.”²¹ Esta idea surgió a partir de la necesidad de una exploración de un lenguaje distinto, partiendo de la base del carácter continuo de las acciones de una representación teatral y, en contraposición a esta, se rompe esta continuidad en diferentes tomas y secuencias.

Desde el Renacimiento existen, en la pintura y las artes plásticas, herramientas que ya proporcionaban una idea acabada de la porción de realidad que se quería seleccionar para trabajar en ella. Una de estas es la perspectiva y, a través de ella, el pintor podía seleccionar un punto de vista. Hoy, contamos con nuevas herramientas que se pueden utilizar antes de recurrir al visor de la cámara, por ejemplo, un visor de cartón -o de cualquier material-con diversas medidas y aberturas para delimitar de manera sencilla la porción de la realidad que va

²¹ BROWN, Blain (2007). *Cinematografía, teoría y práctica*. Barcelona, Editorial Omega.

a conformar el escenario del relato. A partir de esa elección, hemos decidido nuestro encuadre. La Directora de Arte Carmen Silva lo define como “el primer elemento de la composición en la puesta en escena, así como el lienzo en blanco lo es en la pintura”. “Es el espacio donde se plantean los lugares y personajes, puestos de cierta manera, los cuales el espectador ubicará dentro del relato a través de su percepción.

Al encuadrar se toman básicamente dos decisiones: la posición desde la cual ver la escena y la parte de la acción que se verá, aisladamente. Esto último está relacionado con la óptica. Se debe tener en cuenta que la visión humana cubre aproximadamente 180°, incluyendo nuestra visión periférica. Al aislar parte de la porción de la realidad que se muestra, se está trabajando con la imposición del subtexto y el contenido emocional: elijo una parte y luego decido cómo la muestro. La manipulación de estas herramientas hace que el espectador se plantee ciertas preguntas que generan expectativa que lo involucran en la historia.”²²

Si miramos esa porción de la realidad seleccionada a través de un visor con una distancia más larga y estrecha respecto de la porción que queremos mostrar, la percepción de profundidad será más plana, los objetos se

²² SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

verán más comprimidos y pegados entre sí; si dos objetos están juntos, uno se verá enfocado y el otro no. Por el contrario, si la caja es más ancha y corta, sucederá lo opuesto y la sensación de profundidad se expandirá. Dos objetos -uno detrás del otro-, incluso estando juntos, parecerán separados por una gran distancia y ambos aparecerán enfocados. Esta es la diferencia de perspectiva que se produce entre la utilización de un teleobjetivo o un gran angular.

2.3.1 Composición y representación en el plano bidimensional

El encuadre es un diseño bidimensional y, como tal, guía al ojo del espectador dirigiendo su atención de una manera organizada para que comunique el significado deseado. Como toda imagen, debe comunicar por sí misma significado, forma, tono, atmósfera y mensaje, sin considerar los otros elementos que intervienen en el cine, como el sonido, la voz en off, los diálogos. Esto se logra a través del énfasis puesto en elementos como tamaño, forma, orden, dominio, jerarquía, patrones, resonancia, discordancia. A través de este énfasis se puede lograr un adecuado significado en las imágenes fotografiadas. En la puesta en escena, podemos llamar herramientas a ciertos elementos gramaticales como: superficie del soporte, gama de valores, gama de colores, contraste, elementos gráficos simples -punto y línea-y forma.

Como vimos anteriormente, los objetos que tienen volumen solo pueden representarse en un medio tridimensional. A partir de esto, cuando la representación de estos objetos se hace en un medio bidimensional como el cine, es necesario hacer una traducción de ese volumen. Para realizar esta traducción “hay que presentar algunos elementos estructurales esenciales del objeto”²³, planteaba el cineasta argentino Antonio Ottone.

Ottone ejemplificaba este postulado con las paradojas y equívocos espaciales del artista holandés Maurits Cornelis Escher, quien distorsionaba esta traducción, deformando la representación en dos dimensiones del referente tridimensional. Esto supone un gran cambio de paradigma en cuanto a la forma de representar un existente volumétrico, ya sea un objeto o un lugar. Si queremos ver plasmado en una imagen lo que estamos vivenciando en un espacio -ya sea por los colores, la forma o la dimensión-, debemos tener conciencia que el trabajo para llegar a traducirlo es mucho más complejo que su simple registro con la cámara. Por lo tanto, frente a la necesidad de hacer esta traducción, se presenta el interrogante de qué método de traducción se debe utilizar, cuál es el aspecto más adecuado a considerar planteado desde las necesidades expresivas que se encuentran en un guión. Lo importante es que para esto no existe una única respuesta, porque

²³ OTTONE, Antonio (1997). *Función del Cine*. Buenos Aires, FADU.

cada sujeto tiene distintas necesidades, un discurso y punto de vista diferentes.

Con respecto a los distintos métodos, podemos mencionar la proyección ortogonal de las seis caras del cubo, utilizada especialmente por ingenieros y arquitectos. Este sistema permite tener datos precisos para la construcción de los objetos. Pero, nuevamente, puede surgir la pregunta ¿son estos aspectos de los que preciso para hacer la traducción necesaria?

Aquí es donde se plantea que la manera de hacer traducción a este nuevo formato de representación corresponde a la visión de mundo a la que se quiera apelar. Por ejemplo, para los egipcios, la utilización de la perspectiva central no era necesaria para representar volúmenes en sus pinturas, puesto que este método no correspondía a su ideología -aun teniendo conocimiento de ella desde los años 1.500 a.C. Para esta cultura, la representación de un espacio en perspectiva no sería fiel a su percepción, dado que en la antigüedad egipcia se valoraba la representación de las cosas en función de lo que eran y no de cómo se veían desde un punto de vista determinado. Por ejemplo, si se muestra una fuente en perspectiva, el egipcio diría que está distorsionada, puesto que la forma de esa fuente es rectangular y no trapezoidal. La paradoja de la representación en perspectiva radica en que, para mostrar los objetos como son, se deben reproducir como no son. Por tanto, es preciso diferenciar entre la percepción

del espacio u objeto de los referentes y sus representaciones o signos. La percepción de un objeto no produce directamente una manera de representarlo.

“Si a lo largo del tiempo, en la cultura occidental, las maneras de representar han sido variadas y muy distintas, es preciso saber cómo el método de representación que hoy en día se utiliza se impuso ante los demás.”²⁴

En la clásica Grecia, el espacio es enemigo de la forma y en el período Bizantino la representación está fundada en la relación del tamaño con la importancia social de la figura representada. Posteriormente, en la Edad Media, la representación estaba ligada a la trascendencia religiosa. Ninguno de estos sistemas pretendía representar las cosas tal cual eran, y no realizaban su mirada en perspectiva.

En la Edad Media, los artistas no se planteaban la necesidad de representar los diversos objetos y sus intervalos espaciales de un modo continuo, sus pinturas estaban compuestas de partes sin continuidad unitaria. Se habla de “espacio de agregación”, no de un “espacio sistemático”. Es decir, este método de representación era un mapa ordenado de símbolos precisos y cifrados, muy lejanos del universo de la percepción. El análisis de la percepción de la realidad vista por el ojo les iba entregando algunas pautas que no

²⁴ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

lograban ordenar en una concepción global del espacio unitario representado.

Años más tarde, debido al interés despertado por el funcionamiento del universo que estimuló la investigación científica, se produjeron importantes cambios en la astronomía. De allí surgió la idea que el espacio en el que se encuentran las cosas es un elemento infinito, continuo, homogéneo y que vemos las cosas de modo unitario, desde un ojo único e inmóvil. Según Antonio Ottone, desde este nuevo concepto, el Renacimiento es el tiempo en que se hizo depender a la “verdad” del arte de los conceptos científicos.

A partir de esto, y gracias al “principio de la intersección de la pirámide visiva” del arquitecto renacentista italiano León Battista Alberti, se racionaliza la impresión visual subjetiva y se da lugar a una construcción espacial unitaria y no contradictoria de expresión infinita en el campo de la dirección de la mirada y regida por una ley matemática universal, que determina el tamaño de las cosas y sus respectivas distancias. “Sin embargo, a pesar de los esfuerzos por normalizar la representación, esto no deja de ser una abstracción. Este método, desarrolla una imagen de perspectiva plana con un solo punto de convergencia de todas las paralelas y un módulo unitario de distancias.

Este método puede ser matemáticamente correcto, pero psico-fisiológicamente irreal. Lo

que podríamos obtener como imagen tal cual vemos sería un espacio limitado de forma irregular.”²⁵

Nuestra imagen del espacio presenta aberraciones ópticas: es confusa en los bordes y tiene un punto ciego. El campo visual que psico-fisiológicamente no es dado es esferoide, vemos en parte curvas en lugar de rectas. Por tanto, hay que entender el fenómeno de la representación del espacio como una construcción ideológica. Desde este punto de vista, se pueden establecer conexiones entre pensamiento filosófico, político y económico del renacimiento y la aparición de la perspectiva, con la idea del orden visual y el antropocentrismo, donde el punto de vista del ser humano está en un lugar privilegiado.

En síntesis, comienza el paradigma de la racionalidad cartesiana. La perspectiva introduce la idea de profundidad detrás de la superficie del cuadro y una ligazón entre esa profundidad ilusoria y la real que se extiende entre el cuadro y el observador. La mirada del ser humano, de esta forma, queda integrada al sistema de la imagen. El nuevo concepto de espacio se aplicó a todas las artes. En el teatro, por ejemplo, se abandona la disposición circular del teatro griego e isabelino, desaparecieron los espectadores y actores integrados en un mismo espacio. Durante el Renacimiento, el teatro se hizo humanista, adoptándose el cubo teatral,

²⁵ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

donde se desarrolla la escena y el punto de vista del espectador se sitúa más allá de la cuarta pared. Comenzó a tomar importancia la subjetividad del artista frente a lo representado al plantear la elección del punto de vista y la forma y faceta en la que es mostrado el objeto.

Este punto marcó una gran diferencia entre el arte renacentista y las artes precedentes. Surgieron los artistas científicos y, además, comenzaron a aparecer las máquinas de dibujo, especialmente las desarrolladas por el artista alemán Alberto Durero y, con ella, la reproducción mecánica de las imágenes. El producto de estas máquinas ponía al artista en la posición débil frente a la creación espontánea. Las imágenes que eran generadas eran verdaderas copias mecánicas de la realidad, puesto que hasta entonces toda reproducción había sido producto de la imaginación creadora del artista. El trazado es una copia objetivamente exacta de la realidad. Este fue un período bastante peligroso dentro de la evolución del pensamiento occidental, pues lleva a un nivel de reduccionismo tal que plantea como nuevo paradigma que el producto de una creación humana es idéntico a la reproducción mecánica. Por tanto, la verdad sobre la realidad debía obtenerse mediante la aceptación de que un producto de la mente podía ser sustituido por un aparato mecánico de registro. Más tarde, en respuesta a este sistema, surgió en el año 1509 el texto “Elogio de la locura” del humanista, teólogo, filólogo y

filósofo holandés Erasmo de Rotterdam (1466-1536), ensayo en el que reflexionó sobre la fragilidad de los conocimientos científicos y sobre la relación entre la apariencia y lo que no es inmediatamente visible: la esencia. Los sistemas antes planteados, abrieron la discusión sobre la ficción y la fragilidad de las apariencias.

2.3.2 Construcción del campo tridimensional: el uso de la perspectiva en la composición del plano

Para componer un plano, se debe contar con todos los elementos antes mencionados. Hemos visto que en cualquier tipo de fotografía, se toma un mundo tridimensional y se proyecta en un cuadro bidimensional, y es aquí donde entran en juego diversos y variados métodos y técnicas de composición, las cuales no siempre están orientadas al diseño pues, en algunos casos, no siempre se busca la tridimensionalidad sino que se prefiere “aplanar” la percepción del espacio, para lo cual se aplican los principios antes vistos pero a la inversa.

Perspectiva lineal o perspectivas artificiales

Como vimos, la perspectiva lineal tiene su origen en el Renacimiento. Es un método de representación interna que intenta reproducir la manera en que la visión humana aprehende la realidad por medio del traslado de lo tridimensional a un espacio bidimensional -en el

caso del cine, la pantalla-. Para lograr este traspaso, se rige de de normas derivadas de la geometría y la matemática. Por ello, la representación de la realidad que se hace a través de este proceso, es sólo una construcción ideal, una racionalización del espacio real y, por consiguiente, una convención cultural y un simbolismo.

En el mundo del cine y el video, es necesario el pleno conocimiento tanto de esta técnica, como de sus reglas específicas, especialmente en trabajos que requieren efectos visuales, proyecciones frontales o retro proyecciones. Es la técnica preponderante para solucionar el tema de la representación tridimensional y, puesto que este método de traspaso es una convención, para generar una composición del espacio se puede contar con esta técnica libremente, dependiendo de la forma que sea requerida en cada relato cinematográfico.

Perspectiva atmosférica o aérea

Se trata de un fenómeno que podemos observar en la naturaleza: cuando miramos un paisaje, cualquiera sea su origen, los objetos o formas que se encuentran a más distancia se perciben con menos detalle. Esto ocurre porque nos situamos ante una imagen que está filtrada por la atmósfera, la bruma y el polvo que existen en cualquier lugar del planeta que se encuentre en un ambiente externo. La neblina filtra las longitudes de onda larga, las cálidas, dejando

pasar las longitudes de onda más cortas, los colores fríos.

Cuando se trabaja en estudio, con telones pintados para fondos o afores, estos suelen presentar mucho detalle, por cómo están realizados o por tratarse de impresiones o gigantografías. Esto hace que se perciban más cerca y no ayuden a generar la ilusión de profundidad. Para esto, es muy útil proveer a los fondos con una red o tul del tamaño del telón o imagen e interponerla entre este y el set. Con este dispositivo translúcido se genera físicamente lo que visualmente se produce con la neblina o bruma. Este mismo fenómeno se manifiesta en la pintura con la utilización de veladuras de tonalidades distintas, para plantear una dimensión del espacio por medio de la perspectiva aérea.

2.3.3. Escala de planos: el plano como elemento narrativo

El espacio arquitectónico en el cine es estático, aunque el hecho pictórico lo dinamice en apariencia, puesto que lo que lo hace verdaderamente dinámico es el factor tiempo. Cuando estamos frente a la pantalla de proyección en una sala, cada imagen esta frente a nuestros ojos sesentavos de segundo, por lo tanto difícilmente podremos recordar a esta imagen si apenas es percibida. El cine es una sucesión de tomas de las que la memoria guardará solamente algunas, por razones como:

el contenido de la acción, la relación con las emociones, la atracción de determinadas formas o el impacto cromático. Estas generalidades deben ser consideradas dentro de la composición espacial por el escenógrafo o director de arte para, de esa manera, poder resaltar o hacer memorables momentos dramáticamente importantes.

La composición se debe trabajar de acuerdo al tamaño del plano y al objetivo requerido desde el relato. Dado que el ojo comienza un viaje entre los sucesos, desde los más interesantes a los menos atractivos, por lo general se compone para los fondos en planos cortos, con formas y colores que no distraigan de la acción principal o de otros elementos importantes. Por otra parte, en los planos generales, usualmente se compone en la medida del punto de vista del director de fotografía, guiando la mirada del espectador y dándole un itinerario espacial premeditado, proponiendo un recorrido visual.

El espacio fílmico es una forma diferente de presenciar la realidad, pudiendo contener una infinita variedad de formas en las que se puede representar. Sumado a esto, la posibilidad física que tiene el ojo humano de pestañear mientras se cambia el punto de vista desde el que se muestra cada espacio. Todas estas características lo convierten en un medio de manipulación visual para mirar, percibir y sentir espacios y objetos reales de maneras diferentes. Si la puesta en escena es en sí misma un lenguaje, se entiende que las tomas

son el vocabulario. Por lo tanto, es necesario que exista una gramática para que esas piezas encajen. Esta orientación espacial permanece inmóvil durante toda la representación. En el caso del cine, el uso de esta gramática será lo que ayude a la construcción de la orientación, puesto que el espacio planteado solamente existe mientras se proyecta la imagen.

2.4 El tiempo de la pintura en el cine

El movimiento es la introducción de la temporalidad en la imagen, es la forma en la que se representa el tiempo. Por supuesto que toda imagen conlleva en sí un factor tiempo, que está tanto del lado del espectador (el tiempo del visionado), como del de la obra (casi toda pintura intenta reflejar el tiempo). Desde el relato secuencia, como el que encontramos en los retablos medievales, en la *Historia de la Vera Cruz* (1455), de Piero de la Francesca, o las *Historias franciscanas* (1927), de Giotto, hasta la representación simultánea de escenas no sincrónicas como *El Tributo* (1452), de Masaccio, o *El incendio del Borgo* (1514), de Rafael, la representación pictórica figurativa ha elaborado una convención que intenta soslayar la contradicción entre imagen fija y representación del tiempo. Esta convención es el “momento esencial”, denominación acuñada en 1766 por Gotthold-Ephraim Lessing en su tratado de estética, *Laocoonte*, pero existe desde muchos siglos antes en la pintura.

El momento esencial consiste en tratar de fijar, de detener la acción, en lo que se considera el momento más representativos del acontecimiento que el pintor quiere contar. Pensemos en *El juramento de los Horacios* (1785), de J.L. David. El cuadro ilustra un pasaje de la historia de Roma, recogida por Tito Livio. Los tres hermanos Horacio intentaron zanjar la guerra entre Roma y Alba mediante un combate personal con los tres hermanos Curiacio. Tras el combate, el único superviviente regresa a Roma y mata a su hermana, al descubrir que estaba prometida a uno de los curiacios muertos. Es condenado a muerte, pero perdonado cuando su padre pide públicamente clemencia. David decide obviar el desarrollo de la historia y elegir un único momento esencial: el juramento de los tres hermanos que deciden sacrificarse por su patria. Se trata de elegir un instante que refleje la esencia de la historia, en este caso claramente concebido como una lección para todos los hombres de todos los tiempos. La composición recoge la solemnidad del acto, el carácter heroico de los jóvenes y anuncia la tragedia posterior.

Esta constante del momento esencial es muy evidente en toda la pintura del siglo XV, sea cual fuere su tema, y fue válido hasta el impresionismo, cuando la idea del momento esencial se sustituye por la del instante fugitivo, que en realidad es una variación de ese momento esencial, sin connotaciones

narrativas; un intento de conseguir la instantánea absoluta.

La noción de momento es muy problemática, porque en realidad presupone una detención del tiempo, lo que no deja de ser una contradicción aplicado al cine. La fotografía primero y luego el cine vinieron a demostrar que en la visión ocular y en la realidad, no “existe” el momento esencial, revelando su carácter artificial y lo que realmente es: una síntesis. La fotografía “fija” un momento cualquiera y el cine representa el acontecimiento mediante el encadenamiento de momentos cualesquiera sucesivos, pero en el momento recogido por una cámara, aparece siempre el azar y lo aleatorio, por muy deliberadamente construida esté la imagen. Quizás sería más exacto decir que el cine desarrolla el momento esencial en el tiempo, lo despliega en movimiento.

2.5. El plano como unidad creada

Dentro de la composición existen, además, otros principios del diseño que se accionan desde la puesta en escena interactivamente para añadir profundidad, movimiento y fuerza visual a los elementos encuadrados. Al tratar de generar la imagen de un espacio en la pantalla de cine, se intenta otorgar la sensación de profundidad a este espacio bidimensional de proyección. Al trabajar la imagen a través de los lentes, a través del uso de la cámara, las ópticas generan diversas formas de mostrar una representación

con un nuevo orden en donde se incorporan nuevos elementos compositivos. Para esto, deben ser tenidos en cuenta conceptos aplicados desde la composición del plano cinematográfico: unidad, equilibrio, tensión visual, ritmo, proporción, contraste, textura, direccionalidad, enfilar, tamaño relativo, posición vertical y horizontal, escorzo/magnificación, claro/oscurito y figura/fondo. Carmen Silva²⁶, directora de arte audiovisual chilena contemporánea, los desglosa y conceptualiza de la siguiente manera:

Unidad: La organización visual se conforma en un todo auto-contenido y completo, aun siendo esta una composición deliberadamente caótica o informalmente desorganizada. La unidad se refiere a la intervención de todos los elementos de la composición puestos de manera coherente al relato para contar una historia, dando así un sentido único a la imagen. En cine, se utiliza el concepto de encuadre dentro del encuadre para, por ejemplo, contar una historia con elementos visuales simples, zonas oscuras dentro de zonas claras, dos zonas o personajes concretamente separados por un nuevo encuadre generado -como una puerta-, etc.

Equilibrio: Hemos visto que cada elemento de la composición tiene un peso visual, pudiendo este organizarse en forma equilibrada o no. Este peso puede estar determinado por su tamaño o

color, pero también influye su ubicación dentro del encuadre, que puede establecerse según los estudios realizados desde la Gestalt.

Tensión Visual: Puede ser creada mediante el juego interno del cuadro entre el equilibrio y el desequilibrio de los elementos y su ubicación o disposición dentro del encuadre. La tensión visual dinamiza la composición, incluso si ésta es claramente equilibrada.

Ritmo: El ritmo puede estar determinado por la reiteración de patrones de organización.

Proporción: El referente que visualmente se utiliza en nuestro lenguaje es heredado de los griegos y las matemáticas: la proporción áurea. Es una forma general de ver la relación entre proporción y tamaño, dividiendo el espacio bidimensional en tres tercios.

Contraste: Es el principio que se organiza en función del valor de la luz/oscuridad, color y textura de los objetos y guarda profunda relación con su iluminación.

Textura: Hemos visto que la textura es un concepto que se maneja desde la idea visual. Es un elemento basado en nuestras experiencias culturales y la libre asociación con los objetos materiales. La textura nos entrega pistas perceptivas y nos proporciona sensaciones de especificidad, puesto que cuánto más percibimos una textura, más cerca nos sentimos de esas superficies. La iluminación también tiene mucha importancia dado que, si bien los

²⁶ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

objetos poseen textura en sí, una buena iluminación puede enfatizarla y, por el contrario, una mala iluminación, obviarla.

Direccionalidad: Cualquier elemento que no sea simétrico es direccional: plantea un camino, una dirección en particular. Este concepto está íntimamente relacionado con el peso visual.

Tamaño relativo: El tamaño relativo de un objeto es una pista o guía fundamental para la noción o comprensión de la profundidad. Este es el componente más importante de muchas ilusiones claves y es clave -además del elemento compositivo- en la manipulación del espectador en cuanto a su percepción inconsciente. Es la herramienta por la cual se establece, por ejemplo, la importancia de los objetos en cuanto a su rol en la escena.

Enfilar: Establece claramente la relación entre el frente y el atrás. Algo “en frente de” desprende la idea de un algo más cercano al observador -en nuestro caso, la cámara-.

Posición vertical y horizontal: Gravedad. La relativa posición vertical de los objetos es una pista de profundidad. Este componente es, como hemos visto, resultado de un condicionamiento cultural. Nuestra mirada tiende naturalmente a comprender y ordenar el mundo de derecha a izquierda, otorgando un efecto determinante en el peso visual de un elemento en una composición.

Escorzo/Magnificación: Es el fenómeno óptico del ojo humano que interpreta que las cosas que están más cerca son de un determinado tamaño, aún siendo estas las partes de un todo. Es decir, se refiere a la distorsión en la mirada de un objeto/volumen, lo que entrega pistas o da la sensación de profundidad: cerca/lejos, mayor/menor.

Claro/Oscuro: Es lo que aporta el volumen a los cuerpos que sean de naturaleza sólida y opaca. Está definido por las gradaciones de luz y sombra, que establecen la sensación de profundidad, volumen y crean o general el foco visual.

Figura y Fondo: Este fenómeno se produce por el contraste entre el vestuario, maquillaje y otros objetos dramáticamente importantes, con los fondos del decorado. Esta condición puede estar presente en mayor o menor intensidad según se requiera. Es lo que da a la imagen significados dramáticos diversos, que serán trabajados según el sentido que se necesite desarrollar en cada plano.

2.5.1. Construcción del plano

“En una película, el cuadro no es simplemente un borde neutral; crea un determinado punto de vista sobre el material de la imagen. En el cine,

el cuadro es importante porque nos define activamente en la imagen.”²⁷

Además de considerar el encuadre, se debe tener en cuenta el formato que tendrá ese encuadre, otra herramienta fundamental que determinará las características del plano. El formato se determina por la relación que existe entre la altura y el ancho del fotograma. En general, se tiende a pensar que el rectángulo siempre ha sido la forma que corresponde a la imagen, pero se debe recordar que en la pintura y en la fotografía, las imágenes tienen encuadres de diversos tamaños y formas: ovalados, cuadrados, redondos, etc. En cine, los formatos más utilizados para películas rodadas en 35 mm son 1.17:1, 1.33:1, 1.66:1, 1.75:1, 1.85:1.

Teniendo en cuenta este aspecto, se debe recordar que la construcción de la gramática cinematográfica se realiza en forma fragmentada al interior de este primer marco. En el momento de plantear la mirada de una porción de realidad filmada, esta se plasma a través de las tomas que se realizan de cada encuadre determinado, que son -en sí mismas- fragmentos de esa realidad. Estas tomas, que son registradas a través de una cámara, pueden ser determinadas por porciones de distintos tamaños, desde diferentes ángulos y distancias de la cámara o su objetivo, estáticamente o en movimiento.

²⁷ THOMPSON, K. y BORDWELL, D. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona, Paidós.

Encontrar el lugar para la cámara es saber cómo mirar una escena para lograr toda su eficacia dramática y expresiva, y cómo construir el espacio. Como vimos, la posición de la cámara determina un encuadre, una imagen. La cámara crea el campo y, consecuentemente, una cantidad de expresiones: entrar o salir de campo, estar dentro del campo, fuera de campo, un campo (un personaje que habla) a veces se refiere o apela a otro que es el contracampo (su interlocutor). Asimismo, las diferentes posiciones de la cámara determinan figuras de estilo: travelling, panorámica horizontal u oblicua, más lenta o más veloz, plano fijo o en movimiento, secuencia dividida en varios planos o plano-secuencia. Estas elecciones constituyen la parte expresiva de la puesta en escena.

Terence St. John Marner postula en su libro “Cómo dirigir cine”: “El punto de visión seleccionado por el director es una importante herramienta dramática a su disposición. El ángulo desde el cual se ve a los personajes es, por sí solo, una parte significativa de la narrativa, dada su capacidad para subrayar la importancia de un personaje, sus relaciones con otro dentro de la misma escena, su estado de ánimo, o sus intenciones inmediatas.”²⁸

²⁸ ST. JOHN MARNER, Terence (2004). *Cómo dirigir cine*. España, Editorial Fundamentos.

Por ello, el conocimiento de la importancia que guardan las posiciones de cámara es un elemento fundamental dentro de todos los que maneja el director.

Con respecto a la altura de la cámara, es importante -a través del encuadre-generar la sensación de que estamos a cierto nivel y comúnmente está relacionada con la altura de un individuo medio. El nivel normal se sitúa aproximadamente a la altura de los ojos de un adulto de estatura regular -1.60 m promedio-. El efecto visual de cada toma es muy distinto y tiene su propio lugar en la textura dramática del film.

El ángulo está relacionado de cierta manera con la altura. Sin embargo, esta no es simplemente una cuestión de ángulo de cámara: por lo general, en el cine oriental -por ejemplo-se utiliza mucho la cámara rasante en el piso con un ángulo recto para mostrar lo que se encuentra en el suelo. La distancia de la cámara en relación al objeto y la utilización de una determinada lente, son factores que generan la sensación de proximidad o cercanía en la puesta en escena. Este aspecto se denomina distancia de cámara, desde el cual surge la escala de planos que toma como referencia la medida estándar de la escala del cuerpo humano.

La imagen implica un ángulo de encuadre con respecto a lo que se quiere mostrar desde el momento que se elige dónde poner la cámara, siendo el número de ángulos infinito, como

infinitos son los puntos en el espacio que puede ocupar la cámara, y también constituyen un elemento narrativo de gran importancia dentro del lenguaje cinematográfico. Generalmente se distinguen tres tipos de ángulos;

Ángulo recto o punto de vista normal: se puede rodar a una persona sin acentuar en absoluto los efectos dramáticos, ya que los que se logran son sumamente estáticos. La distorsión vertical es mínima y las líneas verticales se verán como tales. El director deberá saber si la toma representará la visión subjetiva de otra persona en la misma escena, en cuyo caso la altura de la cámara corresponderá al nivel de la mirada de esa persona, o si la toma es la visión objetiva que el público tiene del actor, en cuyo caso la altura de la cámara corresponde a la dirección de la mirada del actor.

Ángulo alto o plano en picado: capta una figura desde arriba y tiende a disminuir su fuerza o importancia, haciéndola aparecer como débil y vulnerable. Cuando se lo usa con una lente gran angular, este plano resulta excelente para describir la topografía del paisaje. Por ejemplo, si la acción va a tener un lugar como un estado de fútbol o un cuadrilátero de boxeo, es una buena manera de componer la escena. Por otra parte, en una toma con el plano muy picado, la imagen deviene más bidimensional dado que las líneas de la perspectiva tienden a desaparecer. El plano en picado sobre una ciudad podría dar como resultado una composición de líneas y

rectángulos. El primer plano en picado es propenso a la distorsión y debe ser utilizado con cuidado.

Ángulo bajo o plano en contrapicado: es el plano que resulta de situar la cámara a una altura relativamente baja con respecto a la línea direccional de la mirada del sujeto, o relativamente baja con respecto al objeto que se está rodando. La cámara orientada hacia arriba logrará que el público contemple el objeto o personaje desde abajo. Esto provoca que la importancia o estatura de una persona aumente hasta quedar en una exposición dominante. En un contexto dramático adecuado, este ángulo puede crear un sentimiento de temor subjetivo en el público, especialmente si se usa con una lente gran angular. Este plano, además, puede eliminar áreas no deseadas del fondo de un estudio o exterior.

Se puede diferenciar, además, hasta qué punto está nivelado el encuadre a partir de la inclinación de la cámara, y esto alude a la sensación de gravedad que rige al material filmado y a la imagen. En el caso que se filme una imagen que contenga postes de luz eléctrica, en una constante, si el encuadre está nivelado, los bordes horizontales del fotograma serán paralelos al horizonte plano, y perpendiculares a los postes. Si, por el contrario, están en ángulos diagonales, se produce una imagen oblicua. El efecto que se consigue mediante la inclinación de la cámara

es crear una imagen en diagonal sobre la pantalla. Esta diagonal se puede lograr tanto con el ángulo en picado o en contrapicado. Dicha toma posee muchas ventajas, pero -dado que la imagen puede distraer demasiado la atención-, debe ser utilizada con discreción y para objetivos específicos.

Hablar de escala de planos es proponer dos problemáticas distintas: el tamaño o valor del plano en relación al personaje y en relación a su entorno. Se puede establecer como mecánica de trabajo: primero la dimensión del plano y luego la composición; primero el espacio y luego su proporción. Primero la acción y luego el plano. “El encuadre implica no sólo un espacio exterior a él, sino también una posición desde la que se ve el material de la imagen.”²⁹

Existe una convención para nombrar a los diferentes tamaños o valores de plano básicos que forman parte del lenguaje cinematográfico para la construcción de escenas. La mayoría de los tamaños que vamos a detallar a continuación, excepto los dos primeros, son aplicados a la escala humana. Las nomenclaturas varían dependiendo de la industria que las utiliza, pero comúnmente se organizan bajo la siguiente lógica:

Gran Plano General: Su uso se ordena dentro de tres categorías. Primero, se puede usar para situar la acción global del film. Aplicado de esta

²⁹ THOMPSON, K. y BORDWELL, D. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona, Paidós.

manera es, esencialmente, una toma introductoria. Segundo, puede usarse para ofrecer una visión más amplia del terreno donde se desarrolló la acción durante el film, particularmente cuando debe ser descrita la proporción o la intensidad de una batalla. El tercer uso, se lleva a cabo cuando es necesario aislar a un hombre de su contorno, presentando así, en términos visuales, una posición filosófica. Por ejemplo, en el western, el cowboy solitario atravesando una pradera que parece infinita, aparece como una metáfora del individuo en una tierra extraña. O, de un modo distinto, un personaje al final de un film notable por la cantidad de primeros planos, aparece en la cima de una montaña lejana. De esa forma, el relajamiento de la tensión visual parece enfatizar la insignificancia del hombre en toda la creación. Se utiliza también para los paisajes o las filmaciones a vista de pájaro de las ciudades. Asimismo, por sus características, es muy utilizado para insertar maquetas o trucos visuales que sirven, por ejemplo, para generar la ilusión de una época determinada o el contexto de un mundo irreal.

Plano General: Se refiere a cualquier plano que incluye la acción entera, delimitando su tamaño de acuerdo al argumento. Este plano es muy utilizado como plano de contextualización para situarnos dónde está ocurriendo la acción o -al igual que el Gran Plano General- como toma introductoria. En este tipo de planos, la figura humana es apenas visible en detalle. Sin

embargo, existe más claridad en los detalles de la acción humana y menos conciencia del entorno. El espectador será capaz de concentrar su atención en cada actor por separado. Por esto, es necesario que el director delimite claramente las relaciones personales en la secuencia. Cada acción dentro de la escena debería tener un significado que contribuya a la secuencia total.

El Plano General es una herramienta para la entrega de información básica para el espectador: dónde ocurre la acción, qué tipo de lugar es, de qué manera se relacionan los personajes. Esto apunta a desambiguar el contexto geográfico donde se desarrolla el relato, a menos que se quiera producir una confusión de manera intencional, y ayuda a la conducción del espectador hacia la “idea visual” que el director plantea sobre una historia. El Gran Plano General no siempre se encuentra al inicio de una escena, sino que también puede funcionar como recurso para generar una transición.

Plano Entero o de Conjunto: Es la vista total de una persona, objeto o edificio. Se trata de la toma en la que entra completamente el objeto a mostrar, que cobra más importancia por su tamaño para el significado total del plano.

Plano Americano o Hollywood: Se trata de un valor de plano en el cual la figura humana está encuadrada hasta la altura de las rodillas, aproximadamente. Su principal característica es

que permite un buen equilibrio entre las figuras y su fondo. Los planos a la misma distancia de temas no humanos se denominan planos medios largos. Este valor de plano es muy común en el cine de Hollywood, especialmente en las décadas de los treinta y los cuarenta, y a ello obedece su denominación. Los directores contemporáneos, sin embargo, a menudo lo encuentran de mal gusto y está en desuso.

Plano medio: Del mismo modo que el plano entero o de conjunto, está también referido al sujeto y es, básicamente, la toma de un cuerpo humano. Este plano ayuda a ver más detalladamente la gestualidad en el rostro del personaje y los detalles del vestuario. Nos sitúa más cerca de las acciones, conociéndolas un poco más en detalle. Se alcanza a percibir algo del entorno o contexto, a pesar de ser eliminado casi en su mayor parte. Esto convierte al cuerpo en el centro de atención. La figura puede verse entera o desde la cintura para arriba. Es muy práctico para mostrar las relaciones entre personas, pero aún así carece de la intensidad psicológica de un primer plano. El plano medio aporta, en definitiva, mayor información de la escena, existan o no personajes en ella. Por ejemplo: en un plano que ilustre un movimiento sísmico sin mostrar la reacción de los personajes, será suficiente contar con un plano medio de una mesa en la que podamos observar vasos con líquido que muestre, mediante el movimiento, lo que está sucediendo.

Primer plano: Se utiliza principalmente para una mayor descripción del personaje. La principal característica de este plano es que brinda al público la cercanía a un objeto o persona, mientras elimina el entorno del encuadre. Este aislamiento visual puede ser empleado para enfatizar convenientemente un punto crítico de una acción dramática, o para revelar de modo claro y acentuado, caracteres, intenciones, actitudes. Se clasifica de acuerdo a la proporción de la sección que tenga el plano, según el nivel de importancia del objeto o persona dentro del relato.

- **Primer plano medio o busto:** Vemos al personaje hasta el pecho. Es el más útil para el rodaje de conversaciones.

- **Primer plano de cabeza y hombros:** Vemos al personaje hasta la garganta. Brinda al espectador una posición ventajosa con respecto al primer plano medio. Hay más énfasis en el rostro del actor y sus expresiones.

- **Primer plano muy cercano:** Es básico para alcanzar la mayor intensidad dramática. La expresión del actor se muestra de un modo más nítido y las características del personaje se proyectan con más fuerza. Es una toma que puede revelar mucho acerca de los pensamientos del protagonista.

- **Primerísimo primer plano:** capta el rostro desde la base del mentón hasta la parte de arriba de la cabeza. También dota de gran significado a la imagen

- **Plano sangrado:** vemos al personaje hasta la barbilla, normalmente compuesto de modo tal que el borde superior secciona su frente. También es llamado así al Primerísimo Primer Plano.

- **Plano detalle:** Es la aproximación máxima al objeto o sujeto filmado. A través de él, vemos detalles del rostro -ojos, boca, manos- dependiendo de la necesidad del relato. Se utiliza para generar un mayor interés visual, o para elevar el nivel de dramatismo. También se utiliza para mostrar objetos o partes de ellos, para entregar información puntual y precisa. Este tipo de plano acerca a la audiencia al centro de la acción.

Junto al valor del plano, las posiciones de la cámara constituyen diversas mecánicas del relato en cuanto al registro de los distintos personajes y objetos de la escena. Estas pueden ser fijas o con movimiento y se pueden clasificar en: frontal, lateral y escorzo. Este último es el primer plano por encima del hombro de un personaje fuera del campo, se ubica dentro de las variantes de las llamadas tomas de conexión, y permite ubicar al espectador en la posición del personaje que observa al otro permitiendo mantener a los dos en el encuadre.

Los movimientos de cámara son una herramienta para dar mayor expresividad al relato visual, dado que incluyen el concepto de temporalidad en la cadencia en que se nos

describen los elementos que aparecen o desaparecen del plano al desplazarnos.

Para estos movimientos, primero se debe contar con un determinado tamaño de plano y una determinada posición y ángulo de cámara. Generalmente se las denomina tomas de conexión, pues sirven para establecer una relación entre dos o más elementos importantes del relato -personas u objetos- que no pueden ser encuadrados en la misma toma en ningún punto. Los movimientos de cámara están clasificados en dos tipos;

- **Movimientos generados con desplazamiento del eje de la cámara:** travelling (desplazamiento del transporte con la cámara a la derecha o izquierda), dolly in / out o back (la cámara con su transporte se desplazan hacia delante o hacia atrás, en línea recta), cámara en mano y grúa

- **Movimientos generados sin desplazamiento del eje de la cámara:** paneo (giro de la cámara sobre su eje de izquierda a derecha o de derecha a izquierda), tilt up / tilt down (movimiento de cámara de abajo hacia arriba o de arriba hacia abajo sobre su eje) y zoom in / out.

Esta composición de los elementos forma la realización audiovisual, y guarda relación con la Dirección de Arte, que -como nos proponemos demostrar mediante este trabajo- es un elemento indivisible de la narración cinematográfica, y configura su propia

gramática a partir de todas las gramáticas de la composición y la percepción que hemos visto. La Dirección de Arte en el cine utiliza la composición en una determinada escala de plano, trabaja desde la fragmentación de la realidad por trozos que constituyen el todo.

DIRECCIÓN DE ARTE

3. DIRECCIÓN ARTÍSTICA

“Se puede pensar el cine como un hecho plástico, puesto que en definitiva, en el ejercicio de hacer cine, conviven varias disciplinas artísticas en las que está involucrado un hecho plástico, utilizando recursos y técnicas continúan evolucionando y brindando innumerables posibilidades para moldear y manipular imágenes.”³⁰

Dentro de un espacio tridimensional vacío de sentido -que es el set-, el director de arte (con su equipo) diseña y construye formas, colores y combinaciones de ambos, que cumplirán una función dramática al ser dispuestos de una determinada manera en el espacio y puedan ser tomados por la cámara bajo las reglas compositivas. Este es un proceso que no está alejado del proceso creativo de la pintura, la escultura y la arquitectura. La plasticidad en el cine se presenta bajo la forma de los recursos propios, algunos de los cuales hemos visto en los puntos precedentes, como la escala de planos, el encuadre, los movimientos y ángulos de cámara; y otros como el montaje y el sonido, entre otros. Pero, además, el cine tiene a su favor la plasticidad propia de todos los demás

³⁰ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

lenguajes artísticos, porque también forman parte de él.

El lenguaje audiovisual en más de cien años de desarrollo ha reconocido la necesidad de un campo específico vinculado con el tratamiento de la imagen visual. Los cambios surgidos desde los aportes de nuevas tecnologías, los nuevos enfoques de producciones audiovisuales en Latinoamérica y Argentina, han generado una transformación del antiguo concepto de escenografía y vestuario para cine, TV, video, etc. La Dirección de Arte es hoy la encargada de la calidad visual de un film, proyecta, diseña y construye lo que está delante de la cámara, es decir dentro del cuadro o campo. El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema del lenguaje visual. En el cine -como en otras artes visuales- “la toma de decisiones arroja resultados que contienen un propósito que, a su vez, contiene signos.”³¹

Las decisiones compositivas influyen directamente en lo que recibe el espectador. Es esta la etapa vital del proceso creativo, donde el Director de Arte, que es un comunicador visual, ejerce el control más fuerte sobre su trabajo, del que se puede esperar mayor capacidad expresiva.

Recuperando los conceptos que hemos visto sobre composición, podemos decir que la manera de controlar nuestros complejos medios

³¹ SILVA, Carmen (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago, Uqbar Editores.

visuales es a través de organizarlos aplicando su sintaxis -al igual que se aplica en el lenguaje verbal-partiendo de la base de que existen ideas comunes en relación a lo que vemos en nuestro entorno. Si establecemos una organización básica de los elementos compositivos, en el cine también podemos proyectar que al final existirá un significado compartido. La Dirección de Arte también está íntimamente relacionada con estos aspectos.

3.1. Origen del término

La expresión Dirección de Arte viene de la traducción del inglés: "Art Director". Si bien los profesionales coinciden en que la denominación no es la más feliz en relación a la definición del área, es aceptado en términos de uso.

El origen de la palabra viene de los comienzos del cine de Hollywood, cuando los constructores de decorados y los diseñadores eran los "technical director" y los "art director", que al final se refundió en una sola cosa. Pero realmente eran verdaderos historiadores del arte, arquitectos, escenógrafos del teatro y de la ópera que a su vez formaban parte, con los constructores, de unos oficios que entonces no tenían una definición clara. Aquí se ha asimilado director artístico por art director, pero en otros países como Alemania se llama "film architecting" -arquitecto cinematográfico-; en Francia se llama "arquitecto decorador" y en Italia "escenógrafo". También la categoría

Diseño de Producción - Production Design-está siendo utilizada en relación a todo aquello que conceptualmente refiere al mundo de las formas visuales de una producción audiovisual.

3.1.1. Tareas del Director de Arte

La Dirección de Arte constituye una especialidad no específica del cine, que es aplicada en un campo específico dentro del lenguaje audiovisual. Se trata, básicamente, de la concreción del proyecto plástico de una producción audiovisual. Se ocupa del tratamiento de la imagen visual de un film. En particular, el Director de Arte es responsable de la apariencia, de comunicar visualmente, de estimular estados de ánimo, contrastar características y, psicológicamente, atraer a un target de audiencia determinado.

El Director de Arte toma decisiones sobre los elementos visuales a utilizar, la estética, el estilo artístico. Por esto, su trabajo está íntimamente relacionado con el del Director de Fotografía, que colabora en la planificación, composición de los diferentes encuadres y en la iluminación de cada plano. De su trabajo integrado junto al Director, dependerá el resultado final del proyecto.

El principal desafío del Director de Arte es el de plasmar humores deseados, mensajes, conceptos e ideas en imágenes. Y es el responsable de solidificar la visión del

imaginario colectivo, ya que, desde el comienzo de la gestación del film, todos los involucrados en el proyecto imaginan como debería verse el producto final.

Debido a los avances tecnológicos y al nuevo enfoque de las producciones en todo el mundo, se ha generado un nuevo concepto de escenografía, vestuario, composición y tratamiento de color en cine, tv y video. Como hemos visto, el cine resguarda un fuerte contenido semiótico detrás de cada objeto constitutivo del set y del vestuario, como también las texturas y los colores son capaces de significar y/o expresar una idea. Siempre existe alguna razón por la cual están allí, siendo la principal lograr la verosimilitud de los escenarios o espacios creados para contar una historia. Por esta razón, la labor del Director de Arte abarca desde los problemas plásticos de diseño visual, análisis y crítica de la imagen fija, historia de arte, historia de la indumentaria, arquitectura, mobiliario, la música, historia del cine, de las artes plásticas, la literatura, la dramaturgia y otras nociones históricas, sociales, políticas y culturales, hasta los materiales, soportes y herramientas para lograr crear o recrear un ambiente, la época y el mundo por construir delante de la cámara para la historia que se quiera contar. Debe tener, asimismo, profundos conocimientos de semiótica, narración gráfica y fotográfica, forma y color, percepción, conceptboard y su desarrollo gráfico, ambientación, fotografía,

óptica e iluminación. Este trabajo integral requiere de una previa investigación exhaustiva sobre todos los aspectos mencionados para lograr la mejor puesta en escena.

De este modo, la labor del Director de Arte aporta criterios a la dirección del film, vertebrándola desde su rol visual y aportando, no sólo en cuestiones estilísticas de caracterización y utilería, sino también de textura de imagen, puntos de vista de escena, tratamiento del espacio cinematográfico - propuesto a través de las escalas de planos por ejemplo-, tratamientos de postproducción, cromatismo general de la producción, y todo cuanto se relacione con lo que se ve.

3.1.2. Incumbencias de la Dirección de Arte

Hemos visto que el Director de Arte trabaja conjuntamente e interdependientemente con el Director del film y el Director de Fotografía, y juntos deciden básicamente cómo se va a ver cuadro a cuadro el producto final. Para el Director de Arte, será importante saber en qué tiempo histórico va a transcurrir el relato y realizar una exhaustiva investigación para llevar a cabo la reconstrucción de época: ¿Cómo se vestían? ¿Cómo decoraban sus casas? ¿Qué tragos bebían? ¿Qué diarios y revistas leían? ¿Qué veían en cine y televisión? ¿Quiénes fueron los personajes emblemáticos durante aquellos años? ¿Qué juguetes tenían los niños? ¿Qué dibujos animados veían? ¿Qué hechos históricos,

políticos, sociales y del mundo del espectáculo fueron relevantes en aquel momento? También se investiga sobre referencias artísticas, arquitectónicas, plásticas, pictóricas, musicales y todo cuanto nos ayude a situarnos en la época que vamos a reconstruir. El trabajo minucioso va a dotar de realismo esa representación.

A partir de ello, comienza la etapa de la toma de decisiones según las necesidades narrativas del film. Una vez que sabemos si debemos caracterizar a un personaje de alta sociedad estadounidense, una maestra rural del Norte Argentino, un periodista de los años '70 en Chile, un abogado contemporáneo, un niño de los años '20 o una modelo de los años '60, podemos comenzar a planificar cómo van a verse según las necesidades dramáticas y narrativas del relato: cómo vestirse, cómo va a ser la apariencia los lugares donde se desarrollen sus acciones, por qué van a usar ciertos colores en determinados momentos, qué elementos de utilería van a ayudar a definir mejor su personalidad o el momento que están atravesando, cómo se sienten anímicamente, etc. Los accesorios, la ambientación y el mobiliario de sus espacios, la vestimenta, etc., van a definir el nivel socio-económico y cultural del personaje, quizás también sus ambiciones o sus fobias.

Encontrar los decorados adecuados para la historia también es un trabajo dentro de las incumbencias del Director de Arte. Una playa o una carretera, un apartamento burgués o una

granja, un aula o una sala de baile; el guión de la película señala lugares que hay que hacer o construir, o descubrir a lo largo de un viaje que puede durar varias semanas. Estas son las locaciones. “Cuando el decorado de la ficción es encontrado y reconocido en la realidad, la imaginación toma cuerpo y la película soñada entra en el dominio de lo concreto. Los decorados siempre son un elemento de dramaturgia, y pueden realizarse en función de la puesta en escena y sus exigencias. Concebir un lugar también puede ser una fuente de inspiración, de la misma manera que se escribe para una actriz que motiva al autor.”³²

Hay que tomar decisiones respecto al decorado, su volumen, su disposición, que permitirá estructurar el espacio en función de la luz, así como determinar los medios necesarios: la maquinaria adecuada para los movimientos de cámara, la potencia eléctrica necesaria para las instalaciones de la iluminación. Estas decisiones, también responden a elecciones estéticas y narrativas, y también a otras realidades operativas y logísticas, como el tiempo, los medios económicos, técnicos y humanos.

En este proceso es fundamental el trabajo y la intervención del Director de Arte, escenógrafo o decorador, inclusive cuando se utiliza un lugar con el máximo realismo. La escenografía puede ser: realista -actual, de época o futurista-,

³² STRAUSS, F. y HUET, A. (2007). *Hacer una película*. Barcelona, Paidós.

imaginaria o virtual. Los interiores - habitaciones, cocinas, lugares de trabajo- pueden dar la posibilidad de arrojar luz sobre la sensibilidad interior de los personajes a través de la correcta elección de algunos accesorios, del mismo modo que lo pueden hacer otros elementos visuales como el vestuario, su color y sus texturas. Cineastas como David Lynch y Pedro Almodóvar, han hecho de los decorados mucho más que la tela de fondo de su creatividad: es el alma de las películas lo que sitúan ellos y participan directamente de su concepción, de la misma manera que los pintores trabajan el color y la materia de una tela.

En muchos casos, sobre todo cuando debemos contar una historia muy distante en el tiempo - en un pasado muy lejano o en el futuro- es difícil encontrar locaciones adecuadas: la arquitectura ya no existe o la historia transcurre en algún lugar imaginario. En estos casos, por ejemplo, existe el recurso de la construcción de maquetas corpóreas y el empleo de escenografía virtual (chroma key) para montar los decorados o completar parte de ellos. Tim Burton lo hizo en sus versiones de *Sweeney Todd, el barbero demoníaco de la calle Fleet* (2007) y del clásico de la literatura infantil que escribió en 1964 Roald Dahl, *Charlie y la fábrica de chocolate* (2005). Otro caso es *La Antena* (2007), de Esteban Sapir. La maqueta corpórea es un elemento plástico que aporta una riqueza propia al plano cinematográfico, que puede

tanto reproducir un lugar existente como crear fragmentos faltantes. La maqueta es una representación que se inserta en una porción de la realidad, y sumadas generan una imagen y plantean una nueva realidad ficcionada que funciona con sus propias leyes. No es necesario que este objeto plástico iguale la porción de la realidad en su materialidad, ni en su escala -que puede ser cualquiera -y contribuye a la construcción de los espacios adecuados para contar la historia. El trabajo con maquetas ofrece posibilidades estéticas para la construcción de los mundos donde habitan y existen los personajes y desde las sensaciones que estos espacios pueden transmitir.

La caracterización de los personajes constituye otra tarea fundamental de la Dirección de Arte. El vestuario no es un elemento artístico aislado, sino forma parte de la estética de la realización cinematográfica: valora gestos, posturas y movimientos de los personajes y, además, genera armonía o contraste con el entorno. Se llama al vestuario realista cuando no presenta ninguna intención de sobrecargar la expresión dramática; simbólico cuando contiene rasgos que aluden a una significación, estereotipado cuando describe rasgos comunes de una determinada clase social, rango, oficio o actividad y, por último, caricaturizado cuando se ironiza o satiriza mediante el vestuario sobre el comportamiento de una persona. Del mismo modo y sumado al vestuario, el maquillaje ayuda a la construcción externa del personaje.

Este puede ser natural, correctivo o de caracterización.

Este último abarca cambios en el peinado y color de pelo, modelados en diversas partes del cuerpo, prótesis, cicatrices, envejecimiento, rejuvenecimiento, etc.

En los decorados y locaciones tanto como en la caracterización del personaje y la utilería, y en todo cuando coadyuve a la narración visual y estética de la historia a contar - que son las responsabilidades de la Dirección de Arte-, encontramos un elemento común a todos, fundamental en su carácter narrativo, estimulante de estados de ánimo, simbólico y descriptivo. El color va a ser el objeto esencial de nuestro análisis y propuesta en los capítulos subsiguientes, y por eso lo disociamos en un punto de este apartado, estudiando, a continuación, su comportamiento dentro de la sintaxis cinematográfica.

3.2. El color como elemento narrativo

Hemos visto que el color tiene una importante relación con nuestras emociones, está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes y transversales. Según nuestra cultura, compartimos los significados asociativos del color de los árboles, el cielo, el mar, el fuego, el frío, el calor, el amor, la pasión, etc., en los que percibimos colores que para todos son estímulos comunes. En el cine, el

color proporciona mayor representación de la realidad -dado que vemos el mundo en colores-, y una más amplia libertad para el juego de carácter creativo. Los cineastas del blanco y negro, no obstante, llegaron a adquirir niveles altísimos de perfección fotográfica, de contrastes entre luz y sombras y una sorprendente profesionalidad en el uso de la iluminación.

“La pintura dispone, en su ejercicio de un dominio, de lo plástico a través del dominio del color, los valores, los contrastes y los matices. El cine, al tener una naturaleza fotográfica, está un poco más imposibilitado de lograrlo. Sin embargo el color en el cine es tan irreal como en la pintura y haciendo abstracción del procedimiento técnico fotográfico del cine, se elabora igual.”³³

Podemos observar el uso del color de cineastas de las últimas generaciones como el estadounidense Steven Spielberg, que filma en blanco y negro o revira al blanco y negro tras filmar en color, mezclando algunos toques de color como el vestido rojo de una niña y las llamas de una vela en *La lista de Schindler* (1993) o determina el porcentaje de color al diez por ciento en *Rescatando al soldado Ryan* (1998) para crear la atmósfera de horror hacia la guerra. Actualmente, en muchos casos, el cambio de color, o su saturación e intensidad, se realiza por métodos digitales. Los operadores

³³ ORTIZ, A. y PIQUERAS, M.J. (1995). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Barcelona, Paidós.

y técnicos de fotografía saben dar a cada escena el tono, intensidad, o saturación adecuada a la secuencia que se está filmando.

En una película, el color está presente en los fondos, en el vestuario, en la caracterización de los personajes, en la utilería, en la ambientación, el mobiliario, y todo cuanto forme parte del cuadro. Esta intervención sin duda no es casual ni descuidada o caprichosa, sino que responde a diversos propósitos minuciosamente estudiados. En cine, como en otras artes visuales, el color sirve para dirigir y centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, vigorizar el dramatismo y expresar con más fuerza ciertos momentos. Existen varios usos del color en la composición cinematográfica, según la necesidad dramática y narrativa:

- Color pictórico: Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición.
- Color histórico: Intenta recrear la atmósfera cromática de una época.
- Color simbólico: Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados. El simbolismo puede ser compartido culturalmente (rojo es amor, verde es esperanza) o creado a partir de códigos cromáticos codificados dentro de la propia historia.

- Color psicológico: Cada color produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos deprimen y los cálidos exaltan.

- Color y perspectiva: Los colores cálidos dan impresión de proximidad, y los fríos de lejanía. También influye el valor de la intensidad tonal de cada color: los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío. Los valores bajos y poco iluminados sugieren aproximación. Los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto.

3.3. Creación del ambiente: La luz natural y las técnicas para lograrla

La luz es un elemento imprescindible para el lenguaje cinematográfico. Sin luz no hay cine. Y, como hemos visto, el color es luz. Por lo tanto, sin luz tampoco hay color. La iluminación como soporte de la Dirección de Arte -sin profundizar específicamente en el trabajo y la importancia de la Dirección de Fotografía, aunque trabajan en conjunto- crea sombras, arrugas, rejuvenece o envejece, crea efectos psicológicos del personaje, en función de donde se coloque cambia la atmósfera de una película. Según el mítico director italiano Federico Fellini: “la luz es ideología, sentimiento, color, tonalidad, profundidad, atmósfera, relato. La

luz hace milagros, añade, borra, reduce, enriquece, matiza, resalta, alude, hace creíble y aceptable lo fantástico, el sueño, o al contrario, puede hacer brillar la realidad más gris y cotidiana. La película se escribe con la luz, el estilo se expresa con la luz.”³⁴

En el cine en blanco y negro, algunos cineastas como Sergei Eisenstein o Fritz Lang lograron dominar el mundo de luces y sombras, dando a la sombra carácter protagonista, utilizando con maestría el contraluz, el humo de hogueras y cigarros. La niebla y otros efectos se realizaban con fines estéticos, para enfatizar la luz y las sombras y no solamente con el fin de crear atmósferas y ambientes.

3.4. Referencias pictóricas y el uso de la luz en la película *Barry Lyndon*: Stanley Kubrick

Un film de claras referencias pictóricas, entremezcladas con la literatura y la música, es *Barry Lyndon*, realizado por el director Stanley Kubrick y fotografiado por John Alcott. En él, además de la muy famosa iluminación de interiores lograda con velas y luz natural, que Néstor Almendros llegó a denominar iluminación tipo Vermeer, puede comprobarse la presencia abrumadora de la pintura inglesa del siglo XVIII. Almendros explica las técnicas de puesta en escena realistas, mediante un estricto y riguroso dominio de control sobre las emulsiones

cinematográficas empleadas, y sobre las técnicas de iluminación. Algunos han denominado a *Barry Lyndon*, por su apariencia externa, una galería de arte animada.

La historia transcurre en el Siglo XVIII, en donde el joven Redmond Barry, huérfano de padre, se ha enamorado de su prima, a la que también pretende el Capitán John Quin. Enfrentados en un duelo amañado, Redmond cree haber matado a Quin y huye a Dublin. Decide alistarse en el ejército inglés, donde empieza a desarrollar su enorme habilidad para sobrevivir. Un golpe de fortuna hace que, estando en Alemania, le surja la posibilidad de desertar, descubierto por el Capitán Potzdorf, del ejército prusiano, le ofrece la posibilidad de alistarse en el mismo o ser colgado por desertor; la elección es sencilla, una vez en el ejército prusiano tiene la fortuna de salvar la vida del Capitán Potzdorf, lo que le abre las puertas del servicio secreto Prusiano.

En éste film, para lograr los cánones de la pintura neoclásica, simetría, orden y belleza, Kubrick y Alcott utilizaron las pinturas de Reynolds para paisajes y uniformes, los retratos de Gainsborough y Lawrence para la caracterización de los personajes, con hincapié en los femeninos; las pinturas de Hogarth, para las escenas de interior de la última parte de la película, los paisajes de Constable para los múltiples exteriores, Watteau, por la utilización de la luz y la oscuridad; Stubbs, por el vestuario de caza; los ambientes, mobiliarios y vestuarios

³⁴ STRAUSS, F. y HUET, A. (2007). *Hacer una película*. Barcelona, Paidós.

de Chodowiecki, pintor y grabador polaco, algunos interiores de Zoffany, Hogarth para secuencias cortesanas de la parte final de la película, y muchos otros. Para la iluminación de los planos interiores se basó en los cuadros de Wright de Derby, apasionado de los efectos luminosos, y de los maestros holandeses: Jan Vermeer para la luz y Rembrandt para el claroscuro.

La película intenta plasmar la sociedad inglesa del siglo XVIII, por ello utiliza la pintura, que es la representación que durante el propio siglo XVIII, la sociedad inglesa hizo de sí misma.

Para inspirar con mayor verosimilitud el uso de obras pictóricas anacrónicas, utilizó la luz natural, de los grandes ventanales, o mediante velas, para un mayor reflejo de la realidad (quizás el aspecto más destacable y novedoso de todo el film), incorporó el zoom, muy rechazado generalmente por los cineastas, como medio de dar una impresión de pintura de las escenas, y se basó para crear ambientes, mobiliario, maquillajes, decorados y vestuario en las pinturas de la época. La música utilizada es de maestros del siglo XVII.

Se optó por prescindir de los focos y filmar, para las tomas diurnas, solamente con la luz del sol y las nocturnas y de interior, grabarlas exclusivamente con la luz de la luna, de las velas y con luz natural procedente de las ventanas, ayudándose en algunos planos de una tenue iluminación de apoyo colocada en el techo. Compraron una remesa de velas de cera

de abeja que imitaban las que se empleaban hace más de doscientos años. En unas de las escenas iluminadas con velas, utilizaron una iluminación muy débil que provenía del techo, pero la fuente principal siempre vino de las velas.

Igualmente para las escenas de día, iluminaron las habitaciones desde el exterior por que no tenía luz natural, pero la iluminación siempre provenía de las ventanas. “En efecto, al menos que uno decida hacer una película irrealista, hay que buscar en la iluminación, los decorados y el vestuario las primeras condiciones de realismo.”³⁵

Los interiores de día hicieron uso de las fuentes naturales de los decorados (generalmente los grandes ventanales de los palacios) a la hora de crear una iluminación justificada desde una única fuente, por lo que se crea un gran contraste entre zonas de luz y sombra en la mejor tradición de Veermer o Rembrandt.

En los exteriores, se evitó mediante paneles reflectores la utilización de luces de relleno artificiales para eliminar las sombras, por lo que las imágenes poseen un aspecto extremadamente natural y muy suavizado al que también contribuyó decisivamente el filtro de bajo contraste utilizado en gran parte de los mismos. A su vez, para disponer de mayor sensibilidad en los exteriores, se prescindió del filtro de luz diurna y el color fue corregido en

³⁵ STRAUSS, F. y HUET, A. (2007). *Hacer una película*. Barcelona, Paidós.

laboratorio, por lo que los tonos verdes y azules aparecen con una mayor saturación mientras que el resto de colores resultan más apastelados.

Dado que en el cine no se usaban objetivos lo bastante sensibles como para rodar en condiciones de escasa iluminación, Kubrick utilizó una lente Zeiss 50mm, F0.7, que había sobrado de una partida destinada al Programa Apolo, de la NASA. Esta lente de gran apertura de diafragma se acoplaba a la cámara Mitchell que utilizaba normalmente el ingeniero californiano Ed DiGuilio (Cinema Products Corp). De esta forma se logró el objetivo, y el efecto es la luz natural que envuelve a los personajes, aunque reduce la profundidad de campo, como causa de la enorme abertura de la lente. También limita a los actores en sus movimientos y las escenas parecen más planas, sin apenas perspectiva, creando así para bien de la película, una mayor sensación de encontrarse dentro de un cuadro de la época.

El efecto pictórico de aplanamiento de la imagen, que semeja a un cuadro, lo lograron Kubrick y Alcott con el zoom, rechazado por la mayoría de los directores hasta el momento, precisamente por ese efecto. Alcott afirmó que por su suavidad y lentitud, el zoom se descubrió como un método inmejorable para la transición entre planos, pues evitaba recurrir demasiado al montaje y contribuía a la suavidad, a la fluidez del conjunto.

Para ambientar la película, se sirvió de una música que complementaba perfectamente ambientes y pinturas, pues la mayor parte de las piezas utilizadas son composiciones musicales de autores clásicos de entre los siglos XVII y XVIII: Schubert, Haendel, Bach, Vivaldi, marchas militares y algunas melodías tradicionales irlandesas. Todo fue supervisado y las músicas adaptadas por Leonard Rosenman, que ganó el Oscar 1975 a la mejor banda sonora adaptada.

Para realizar la película se utilizaron algunos vestuarios auténticos de la sociedad burguesa del XVIII. La mayoría de los trajes los diseñaron y realizaron Ulla-Britt Soderlund y Milena Canonero (que ganó el Oscar al mejor vestuario), inspirándose totalmente en cuadros de la época. Para ello debieron analizar las pinturas y recrear trajes y aditamentos de texturas similares a los utilizados en el siglo XVIII

“Soy un poco como el detective en búsqueda de indicios. Para *Barry Lyndon*, constituí un fichero de todas las clases de búsquedas y de información que podríamos necesitar. Creo que hice añicos todos los libros de arte disponibles en el comercio para clasificar las reproducciones de los cuadros. En cuanto al vestuario, están copiados estrictamente de los cuadros. Ninguno fue concebido ahora: hubiera sido estúpido preguntarle a un modisto interpretar el siglo XVIII según sus recuerdos escolares o según los cuadros, ya que nadie

puede tener tanta intuición para diseñar vestuarios de otras épocas, desde ya no hay muchos con intuición para diseñar ropa de su propia época. Pero era muy divertido acumular la información. La preparación de una película toma un año antes del rodaje propiamente dicho. El cine debe tener el aspecto realista ya que su punto de partida es siempre hacer creíble la historia que está contando. Y también es otra especie de placer: la belleza visual y la recreación de una época. Lo que intentamos en una película histórica es de hacer todo lo posible para tener la impresión de rodar en locaciones naturales, hoy en día.”³⁶

³⁶ ORTIZ, A. y PIQUERAS, M.J. (1995). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Barcelona, Paidós.

CAPÍTULO 4

LA PINTURA HISTORICA EN EL CINE

4. TRANSFERENCIAS DE CINE Y ARTE

4.1. Edward Hopper, un artista que influye en la industria cinematográfica

Hopper nació en Nyack, Nueva York, en 1882. Los excelentes trabajos publicados por la biógrafa Gail Levin³⁷ nos permiten conocer de manera pormenorizada el transcurso vital del pintor y nos muestran, de manera fehaciente su relación con el cine, que sus hagiógrafos recuerdan permanentemente. En sus años de aprendizaje, Hopper se relacionó con Robert Henri, que fue uno de sus profesores, y con la *Ash-can School*, un grupo artístico que reflejó la vida de los barrios pobres en las pujantes ciudades de los Estados Unidos, aunque lejos de cualquier intención social o reivindicativa. Hopper se trasladó a la ciudad de Nueva York a principios del siglo XX, y allí viviría, con pequeñas interrupciones, hasta su muerte, más de sesenta años después. En su juventud, viajó a París, capital artística del mundo en esos

años. De hecho, Hopper viajó a Europa en varias ocasiones, durante su etapa de formación, y vivió en la capital francesa, donde conoció el tratamiento de la luz que hacían los pintores impresionistas, aunque la rápida sucesión de las vanguardias artísticas europeas no le supuso una influencia determinante. No obstante, profundizó en algunas tradiciones europeas como los paisajistas románticos ingleses, Turner y Constable, y sin duda fue sensible a otras influencias, como Rembrandt, Degas o Manet. De la pintura impresionista aprendió la trascendencia vital de la luz. Hopper siempre se mantuvo dentro de la pintura figurativa. Toda su obra, hasta su muerte acaecida en 1967, se desarrolló sin apenas variaciones, ajeno a las novedades creativas tanto europeas como americanas. De hecho, fue uno de los fundadores de la revista *Reality*, que se oponía frontalmente al arte abstracto de Mark Rothko o Jackson Pollock. Su esposa, Jo Nivison Hopper, también pintora, de personalidad muy distinta, le acompañó durante toda su vida y resultó ser un apoyo fundamental.

A Edward Hopper se le conoce como el pintor del espacio, de la luz y de la soledad. Su pintura muestra un paisaje típicamente estadounidense formado por motivos urbanos, gasolineras, moteles, bares, trenes, en los que puede intuirse la melancolía, la soledad que caracteriza, según Hopper, al individuo urbano, tan presente en la cultura norteamericana del siglo XX. Su mirada de la América del siglo XX

³⁷ LEVIN, G. (2002) *Edward Hopper: An Intimate Biography*. Nueva York, Knopff. University of California Press.

representa una visión poco complaciente, opuesta a la reflejada por pintores contemporáneos como Norman Rockwell; un pintor costumbrista que ha reflejado la cara amable de Norteamérica, frente a Hopper que “ha visto” el lado oscuro, el drama individual y cotidiano. Esta visión de la América contemporánea reflejada en una cotidianidad urbana o rural donde los personajes representados hacen partícipes al espectador de sus estados de ánimo, ha sido reflejada pictóricamente a través de lo que los especialistas en su obra denominan una “mirada cinematográfica”. Aunque es evidente que la influencia de su pintura sobre el cine también es una realidad. La representación visual de la cotidianidad está presente en la obra de cineastas como Robert Altman, en cuya filmografía la influencia estética de Hopper parece hacerse visible. Un ejemplo específico puede ser el film *Vidas cruzadas* (1993), basado en varios relatos de Raimond Carver, donde dicha cotidianidad es el punto de partida para relatar cómo la vida de unas personas corrientes se entrecruza, compartiendo ilusiones y tragedias.

La pintura de Hopper es narrativa, es decir, nos propone un instante que forma parte de una realidad que fluye de manera continua, en la que el tiempo tiene un papel fundamental. Los personajes retratados están afectados por sucesos ocurridos con anterioridad y que

además no pueden evitar la presencia y continuidad de lo que les rodea.

Edward Hopper fue un gran aficionado al cine, de tal manera que el séptimo arte resultó ser para el pintor norteamericano fuente de inspiración. Reconoció su admiración por films como *Los niños del paraíso* de Marcel Carné (1945), *Forajidos*, de Robert Siodmak (1946), *El Halcón maltés* de John Huston (1941) o *Marty* (1955) de Delbert Mann. Estas películas le inspiraron directamente algunos de sus trabajos más significativos.

La importancia de Hopper no radica en su rompimiento con las normas estéticas o la búsqueda de nuevas técnicas pictóricas, sino en que puso de manifiesto que las imágenes que creamos parten inequívocamente de la realidad de las cosas que nos rodean y, sin embargo, son expresión de un mundo personal e íntimo, por eso su aportación es tan importante para los creadores de imágenes. Si indagamos en films concretos, podemos encontrar “lienzos de Hopper” reconstruidos cinematográficamente en ellos. A modo ilustrativo se pueden citar: *El Eclipse* de Michelangelo Antonioni (1962); *Llueve sobre mi corazón* de Francis Ford Coppola (1969); *La última película* de Peter Bogdanovich (1971); *Dinero caído del cielo* de Herbert Ross (1981); *Bagdad Café* de Percy Adlon (1987) y de forma especial, las películas de Todd Haynes, *Safe* (1995) y *Lejos del cielo* (2002).

Los paisajes urbanos pintados por Hopper transmiten desasosiego. Los objetos inanimados parecen cobrar vida. Los temas abordados por Hopper son nítidamente americanos, es la plasmación de la realidad americana de la época. Sus temas y personajes son representados con una sensación de atemporalidad, o de tiempo detenido. Como de nuevo advierte José Luis Borau, en referencia a Hopper, la representación de la realidad viene caracterizada en el pintor norteamericano, porque queda representada en sus elementos esenciales, característicos, prescindiendo de todo lo superfluo. Esa capacidad para representar lo esencial, traspasando el localismo o la realidad concreta, convierte las pinturas de Hopper en mensajes universales.

En este sentido, la búsqueda de lo esencial es un camino que culmina en la pintura abstracta donde la realidad ha quedado reducida a una idea o concepto. Es un camino que comenzó con Velázquez muchos años antes. Hopper partiendo de una realidad, crea una abstracción de esa realidad, fundamentalmente a través de la luz, la forma y el color. La luz representada por Hopper es una luz realista, descarnada, tan poco poética como exige el mundo cotidiano, en realidad es la luz de la vida, alejada de las ensoñaciones. Hopper representa la alienación consustancial de la vida moderna, la convivencia impersonal en las grandes urbes, la soledad vivenciada mientras estas rodeado de gente. Submundos de violencia psicológica y

sufrimiento bajo la apariencia de una cotidianeidad perfectamente normal, pero que convive con la superstición y el miedo, porque la diferencia entre el bien y el mal, en lo cotidiano, no resulta fácil de discernir.

Como señala Higinio Polo es fácil reconocer la relación de Hopper con el cine. Su deuda con las películas del cine negro de la gran época de Hollywood, anterior a la caza de brujas promovida por el senador McCarthy, resulta visible en muchas de sus pinturas. El cine funciona con metáforas, transforma una historia anecdótica en un mensaje universal, entendible por muchos. En ese sentido la pintura “narrativa” de Hopper, que partiendo de hechos cotidianos trasciende la mera anécdota, ha pesado en muchos cineastas. La influencia de Edward Hopper en algunos directores de cine, además de relevante, se ha mantenido a lo largo del tiempo. Desde Alfred Hitchcock hasta David Lynch es posible identificar conceptos visuales, soluciones referidas a la iluminación y el encuadre o “atmósferas psicológicas” que de manera inequívoca han sido sugeridas por este pintor.³⁸

Esas influencias son claramente identificables en películas como *La sombra de una duda* (1943), *La ventana indiscreta* (1954), *Vértigo* (1958) o *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock; *La noche del cazador* (1955) de Charles Laughton; *Matar a un ruiseñor* (1962) y *Verano del 42*

³⁸ POLO, H. (2005) *Edward Hopper: desolada América*. El viejo topo, nº. 209-210, julio-agosto.

(1971) de Robert Mulligan; *Malas tierras* (1973) y *Días del cielo* (1978) de Terrence Malick; *A quemarropa* (1967) de John Boorman; *Alicia ya no vive aquí* (1974) de Martin Scorsese o *Dinero caído del cielo* (1981) de Herbert Ross. También directores no norteamericanos han sido influidos de manera muy visible por Hooper; en este sentido debe destacarse especialmente al cineasta alemán Win Wenders, con películas como *El amigo americano* (1977), *París, Texas* (1984) y *El final de la violencia* (1997).

El investigador cinematográfico Christopher Frayling, en su excelente estudio dedicado a la obra de Sergio Leone, al hacer referencia a la magistral película *Érase una vez en América* (1984), explica que algunas de las pinturas de Nueva York realizadas por Edward Hopper, concretamente “Drug Store” (Tienda) (1927) y “Nighthawks” (Halcones de la noche) (1942) proporcionaron la inspiración visual para algunas localizaciones del film. Hopper, que pasó la mayor parte de su vida en Nueva York, buscó representar la “soledad de la gran ciudad”. Muchos de sus cuadros dedicados a la representación urbana parecen instantáneas sacadas de un “*film noir*”. El mismo Sergio Leone ha declarado, en relación a las pinturas de Hopper que “funcionaban en mi imaginación”.³⁹

³⁹ LEVIN, G. (2002) *Edward Hopper: An Intimate Biography*. Nueva York, Knopff. University of California Press.

La influencia de Hooper en el cine se ha mantenido hasta nuestros días y además sobre directores muy significativos, como es el caso de David Lynch, en films como *Terciopelo azul* (1986) *Una historia verdadera* (1999) y *Mulholland Drive* (2001), o Sam Mendes en *Camino a la perdición* (2002). El cineasta alemán Win Wenders, a propósito de su último film hasta la fecha, *Don't come knocking* (2005) ha declarado en relación a la influencia del pintor: “Esa imagen hopperiana es buscada conscientemente. Amo de ese pintor la ausencia de detalles; ese ir a lo mínimo indispensable. Hay sitios de los Estados Unidos donde pones la cámara y te sale un cuadro de Hopper.”⁴⁰

En sus conceptos y temáticas, las telas de Hopper, aunque le precedan, recuerdan los relatos cortos de Raymond Carver, al viajante de Arthur Miller, a los personajes condenados de John Steinbeck, o las historias de Truman Capote. Sus cuadros parecen ahogar un grito, ocultar un desasosiego vital que, sin embargo, se revela al espectador atento de su obra. La idea de soledad, la desesperada sensación de que todo se ha perdido, está en esos personajes: es el reverso del sueño americano. Hopper fue consciente de que la vida americana había cambiado después de la segunda guerra mundial. Esa sensación de pérdida de un modo de vida, queda reflejada en sus pinturas. En la obra titulada “Habitación de hotel” (1931)

⁴⁰ POLO, H. (2005) *Edward Hopper: desolada América*. El viejo topo, nº. 209-210, julio-agosto.

quedan representadas de forma fehaciente alguna de las temáticas más características del pintor: la soledad, la actitud melancólica, el viaje o la necesidad de ensimismamiento.

Hopper en sus escenas urbanas, ha recogido con mucha mayor frecuencia a personajes femeninos, con más posibilidades para representar los estados de ánimo. Su obra carece de sentido del humor. Aleja así su pintura de la producción del arte pop posterior. A través de su obra quería pintarse a sí mismo, pero nos enseñó, sin pretenderlo, las consecuencias del capitalismo, la realidad del sueño americano encerrado en un frío restaurante o en una sórdida habitación de hotel. Sus espacios son retratos psicológicos de cierta manera americana de concebir la existencia. Sus personajes ensimismados y melancólicos, sus calles desoladas y silenciosas y sus cafeterías y cines siempre habitados por seres solitarios parecen reflejar las vicisitudes del hombre moderno.

4.2 Víctor Erice, un director de cine influenciado por las artes visuales

El cineasta Víctor Erice se licenció en Derecho y Ciencias Políticas y Económicas. Luego ingresó en la Escuela Oficial de Cine de Madrid para cursar la especialidad de dirección. Sus primeros cortometrajes: *En la Terraza* (1961), *Páginas de un Diario* (1962), *Los días Perdidos* (1963). Se trata de un período de formación dentro del cual también podemos citar sus trabajos como guionista en el film de Antonio Eceiza *El próximo Otoño* (1963) y en *Oscuros sueños de Agosto* (1967) dirigida por Miguel Picazo. En esa época Erice dirigió también otro cortometraje titulado *Entre Vías* (1966). De forma paralela escribió crítica de cine en diversas publicaciones, entre ellas en la revista española *Nuestro Cine*.

En el año 1969 debutó en el largometraje dirigiendo uno de los episodios de *Los Desafíos*, junto con José Luis Egea y Claudio Guerín. Se trata de tres visiones distintas sobre las manifestaciones de la violencia. En 1973 rueda la premiadísima *El espíritu de la colmena*. Diez años después *El Sur* y en 1992 *El sol del membrillo*, un documental sobre el pintor español Antonio López, donde precisamente analiza el proceso de creación artística de una obra pictórica, reflejándolo desde un punto de vista cinematográfico. En su película *El sol del membrillo* (1992) Víctor Erice precisamente propone una aproximación a las relaciones entre pintura y cine, al mostrar el proceso de

creación de un cuadro por parte del pintor Antonio López. Este film documental nos habla de la pintura en el cine y del paso del tiempo. Durante siglos los pintores han tratado de dotar de movimiento a la pintura. La incorporación del tiempo ha sido uno de los logros fundamentales de los pintores modernos. En el caso de la película citada, se apoya la tesis de que pintar la luz equivale a pintar el tiempo, al menos esa es la intención de los dos artistas, Antonio López, y Víctor Erice.

Todas las películas de Víctor Erice presentan microcosmos en los que las relaciones personales se entrelazan de manera que las historias trascienden la realidad concreta y se elevan en forma de metáforas muy poderosas sobre la condición humana. *El espíritu de la colmena* atraviesa la dura posguerra española tomando la anécdota de la llegada del cinematógrafo a un perdido pueblo castellano. El punto de vista de dos niñas muy pequeñas fascinadas por una película de terror, mezclando fantasía y realidad, creyendo ver pistas del monstruo cinematográfico en su pueblo, donde el padre trata de iniciarlas a la vida, y en un marco donde el miedo y la represión están latentes, marca los hitos de una narración intensamente poética. Sus imágenes plenas de matices parecen utilizar las luces y claroscuros que vemos en cuadros de Rembrandt, Velázquez, Vermeer o Goya, consiguiendo transmitir una atmósfera creada por las relaciones humanas.

Fue Luis Cuadrado, director de fotografía de la película, quien decantó la elección hacia el color, en una reunión con Víctor Erice y Elías Querejeta, productor, cuando llegó acompañado de unas reproducciones de cuadros de Vermeer como aproximación a la concepción que tenía para la fotografía de la película. Luis Cuadrado realizó un grandioso y muy arriesgado trabajo. Según Jaime Chávarri, director artístico de la película, Luis Cuadrado fue la única influencia concreta de un artista que ha tenido la fotografía del cine español, profundizando en el claroscuro color miel creado para esta película y utilizando con valentía las tonalidades amarillas. En la foto de Ana y su hermana se aprecia el claroscuro con una perspectiva que algunos creen digna de un cuadro de Vermeer o Zurbarán. Esta interacción de luz y sombra constituye uno de los rasgos típicos de la obra porque refleja el claroscuro visual y emocional como centro de esta película.

Su último film, *Alumbramiento*, rodado en blanco y negro y estrenado en el año 2002, nos presenta los primeros diez minutos de vida de un ser que va a quedar marcado por el momento y las circunstancias en las que nace: el 28 de junio de 1940 en el País Vasco, durante la II Guerra Mundial. Después del parto, fundida con los sonidos del campo, una niñera trata de consolar el llanto del recién nacido. *Alumbramiento*, tiene únicamente una duración de diez minutos, ya que forma parte del proyecto titulado *Ten Minutes Older*. Un film

colectivo producido por Nicholas McClintock, especialista en dirección de arte y diseño cinematográfico, en el que intervienen otros doce cineastas (Jim Jarmusch, Aki Kaurismaki, Jean-Luc Godard, Bernardo Bertolucci, Wim Wenders o Wong Kar-Wai, entre otros), cada uno de los cuales ha rodado un episodio de diez minutos.

Víctor Erice confiesa haber descubierto la realidad de las relaciones entre la pintura y el cine con el cineasta francés Robert Bresson, un artista con experiencia previa como pintor y gran amante del teatro. Bresson se convierte en cineasta para superar a la pintura en cierto modo. No hay una película suya en la que se pueda ver la imaginería de un plano, no habla de actores sino de modelos, no existen imágenes bellas sino imágenes necesarias. Aquí surge la modernidad, en este medio de expresión.

Analizando la obra de Víctor Erice se observan las profundas relaciones que sus películas mantienen con determinados pintores. A partir de una profunda reflexión sobre las formas de representación cinematográfica vigentes en sus años de formación (los sesenta y setenta del siglo XX). Erice plantea abordar un cine poético. Antecedentes en ese recorrido los encuentra en cineastas como Robert Bresson o Pier Paolo Pasolini. El concepto central de esta propuesta gira en torno a la formulación de un lenguaje poético basado en el uso de la narración audiovisual, al que la pintura puede aportar las

referencias necesarias para abordar muchas de las cuestiones estéticas y temáticas a resolver. El mismo cineasta señala que “la pintura va a ayudar al cine a liberarse de los artificios literarios y teatrales heredados desde su nacimiento, salvándolo de las fórmulas narrativas y las convenciones dramáticas presentes en los guiones que la industria le ha impuesto tradicionalmente.”⁴¹

En este sentido, es necesario proponer la fórmula del lenguaje pictórico-poético, de manera que identificándolo conceptualmente, podemos aplicarlo al análisis de la obra de Víctor Erice. Este lenguaje, altera la lógica con la que los seres humanos percibimos la naturaleza, al transmitir un contenido cargado de significados interpretables. Lo que podríamos formular como un “contenido psíquico”. Ese contenido “añadido” que aportan las grandes obras de pintores realistas como Velázquez, Rembrandt, Rubens, Caravaggio, Vermeer, Goya y en el siglo XX artistas como Balthus, Edward Hopper y Antonio López, es lo que pretende traducir Erice al lenguaje cinematográfico.

⁴¹ VV.AA. (1998) *Víctor Erice, Banda Aparte*. Revista de cine-formas de ver, nº. 9 y 10.

4.3. Pier Paolo Pasolini, y su influencia de la pintura italiana medieval

“Mi gusto cinematográfico no es de origen cinematográfico, sino figurativo. Lo que tengo en la mente como visión, como campo visual, son los frescos de Masaccio y de Giotto, que son los pintores que más amo junto con ciertos manieristas como Pontormo...”⁴²

Pasolini, además de director, poeta, polemista, novelista y dramaturgo, fue también pintor. Pintó mucho, sobre todo en su juventud, y todavía se encuentran perdidos en los lugares más insospechados, bocetos que realizó durante toda su vida. Escribió sobre pintura, *Ensayos* recogidos en el segundo volumen de la Opera Omnia, publicada por la editorial Mondadori.

La pasión de Pasolini por la expresión figurativa tenía dos características fundamentales: mostraba una preferencia exagerada hacia la gran pintura religiosa italiana medieval, Giotto, Pontormo, Masaccio, Piero della Francesca. También admiraba a El Greco, Velázquez, incluso a Caravaggio, de quién extrajo las miradas de los apóstoles de su *Evangelio según San Mateo*.

En su aclamado film *El evangelio según San Mateo*, tanto en la escenografía como en el vestuario, inspirado en la pintura del cuatrocientos y especialmente en la pintura de Piero della Francesca, Pasolini realiza conscientemente un anacronismo, pues traslada

⁴² Pasolini, Pier Paolo (1962). *Película Mamma Roma*. Milán: Rizzoli.

la historia de Jesús a un plano indefinido en el tiempo. En ocasiones los edificios son renacentistas, en otros de la Italia en la que se filmó, así como los rostros de los personajes.

Pasolini llama a su forma de filmar, *realismo popular*, que para él se encontraba en las pinturas del Greco, de Piero della Francesca y en los cuadros bizantinos. Para los vestuarios de los fariseos, con sus sombreros en forma de cestos, se inspiró en los cuadros de Piero della Francesca, para algunos vestidos se inspiró en los frescos de la Historia de la Vera Cruz, en Arezzo. Las miradas entre Jesús y los apóstoles en el Evangelio de Pasolini son las miradas de Caravaggio. Por primera vez utilizó para filmar la panorámica lenta, para asemejarse más a la visión renacentista.

El actor que hizo el papel de Jesús, tardó en encontrarlo. Pasolini buscaba un actor que tuviera “rasgos blandos, de mirada dulce, como en la iconografía renacentista. Quería un Jesús de los pintores medievales. Un rostro, en una palabra, que correspondiese a los lugares áridos y pedregosos en que tuvo lugar la predicación.” “En cuanto vi entrar en el despacho a Enrique Irazoqui tuve la certeza de haber encontrado a mi Jesús. Tenía el mismo rostro hermoso y fiero, humano y despegado, de los Jesús pintados por el Greco. Severo, incluso duro en algunas expresiones.”⁴³

⁴³ MIQUEL, Porter Moix (1965). *Pasolini, Pier Paolo*. Entrevista publicada en la revista Serra d'Or.

Respecto a ésta película, Pasolini destaca:
“Cada vez que empiezo un encuadre o una secuencia, quiera o no tengo mi mundo visualizado a través de elementos pictóricos y, por ello, mis referencias a la plástica histórica son continuas. En el Evangelio he intentado evitar referencias a una plástica única o a un tipo preciso de pintura. No me he referido a un pintor o a una época, sino que he intentado adecuar las normas de los personajes y de los hechos.”⁴⁴

⁴⁴ MIQUEL, Porter Moix (1965). *Pasolini, Pier Paolo*.
Entrevista publicada en la revista Serra d'Or.

4.4. La vinculación del cine del director Erich Rohmer con la pintura del siglo XVII

Rohmer integra en sus películas todas las artes, pero fundamentalmente intenta vincular directamente la literatura y el cine con la pintura. Detrás de *La marquesa de O* (*Die Marquise von O*), vemos los cuadros de Füssli, de Corot, entre otros. El propio director afirma haberse inspirado directamente en pinturas y grabados del siglo XVII para la búsqueda de exteriores, en el que se pueden encontrar ecos de barrocos franceses como Nicolás Poussin, Simon Vouet o Claudio Lorena, a medio camino entre el paisajismo y la mitología.

La marquesa de O. se filmó en 1976 en Francia, y el guión fue adaptado por Éric Rohmer a partir de una novela de Heinrich von Kleist. Transcurre en el siglo XIX, en el norte de Italia, la marquesa de O es una hermosa y joven viuda que vive con su padre, el Coronel, y su madre. Durante el asedio de su ciudad por parte de las tropas rusas, la marquesa sufre un intento de violación, pero se salva por la intervención de un apuesto caballero ruso, el Conde. Meses después, Julieta inexplicablemente está embarazada. Incapaces de aceptar esta vergüenza, su familia la echa de casa. Sin recordar contacto alguno con ningún hombre y convencida de su inocencia, Julieta deberá descubrir quién es el padre de su hijo.

Entre Eric Rohmer y Néstor Almendros, director de fotografía de muchas de sus obras, cuidaron

cada encuadre, imitando pinturas y obras de arte, en una acción bañada por una luz diáfana que provenía realmente de los grandes ventanales del castillo de Obertzen, en Alemania.

Por otra parte, hubo influencias para la puesta en escena y la interpretación y vestuario de los personajes de varios pintores. “En el modo en que la marquesa se mueve o se sienta, reconocemos a los personajes de los cuadros de David, como el “Retrato de Madame Recamier” (1800), el de “Mademoiselle de Verninac” (1801) las mujeres romanas llorando de “El Juramento de los Horacios” (1784-1785), o la escultura de “Paulina Bonaparte” de Canova. En la forma en que el padre manifiesta el dolor o la ira, estamos viendo los cuadros de Greuze o Fussli. En la aparición heroica del Conde, reconocemos toda la tradición de representaciones de soldados, desde “Bonaparte en Arcole” (1796) de Gros hasta los diversos tipos de soldado de Géricault. En el beso final, encontramos a Ingres y su obra “Paolo y Francesca” (1814). Los colores son los de Greuze, Overbeck, David, Chardin.” (...) “Ahora no nos movemos como se movían en 1830, nuestros gestos no son los mismos y no tenemos modo de verificar cómo lo hacían, sólo podemos representar lo que nos transmiten los cuadros...”⁴⁵

⁴⁵ ORTIZ, A. y PIQUERAS, M.J. (1995). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Barcelona, Paidós.

Eric Rohmer en *La Marquesa de O*, realiza un magnífico *tableau vivant*, no solamente en lo relativo a la iluminación y fotografía (del fotógrafo Néstor Almendros), sino a la disposición espacial de los elementos.

En su película *Perceval le Gallois*, también con fotografía de Néstor Almendros, nos encontramos con una película que parece estar pintada más que filmada. Su modo de representación parece estar inspirado en esa frontalidad de la época que representa, concebida como si estuviese filmada en la Edad Media o como si esa época no se encontrara sólo en la historia sino también en el modo de representación, en el discurso.

4.5. Luchino Visconti y su inspiración en la pintura y música del siglo XIX

Luchino Visconti fue uno de los directores que más puede decirse que trabajó teniendo en cuenta algunas de las demás artes. En películas como *El Gatopardo* o *Senso* se inspiró en la manera de pintar de los artistas italianos de mediados del siglo XIX para ambientar los planos generales de influencia histórica que sirven de escenario a sus extremas historias de amor y sus análisis de la sociedad italiana de la época.

Visconti intentó plasmar en sus obras la necesidad de verificar en la naturaleza los problemas lumínicos. Algunos de los pintores en los que se inspiró fueron Giovanni Boldini, Francesco Hayez, Giovanni Fattori, Silvestre Lega, Cristiano Banti o Telémaco Signorini que en el film *Senso*, el director toma partes de los vestuarios de estos pintores para definir la puesta en escena de la película.

Tras trabajar con Jean Renoir en Francia, realizó *Obsesión* en 1943, luego fue arrestado por sus actividades antifascistas y tuvo que esperar hasta 1948 para rodar *La tierra tiembla*. Tras *Bellísima*, obra fundamental del cine italiano, rodó *Senso* en 1954, una relectura del *Risorgimento* exenta de hipocresías y un homenaje insuperable al mundo de Verdi. En *Rocco y sus hermanos*, suma y compendio de su arte, narra la desintegración de una familia campesina al llegar a la ciudad. Realizó también *El Gatopardo*, *Ludwig* y *Muerte en Venecia*.

Aunque el motivo de esta página es ver las relaciones de Visconti y la pintura, fue la música su gran amor artístico. La ópera aparece en *Senso*, *El gatopardo* y en *Ludwig*, que narra la obsesión del rey Luis II de Baviera por la música de Richard Wagner. El título *La caída de los dioses*, alude a la ópera homónima de Wagner, trazando un paralelismo entre Wagner y la Alemania nazi. En *Muerte en Venecia* se hace presente en la figura del torturado compositor y a la música de Gustav Mahler, cuyo Adagietto de la Quinta Sinfonía enmarca cada escena

Luchino Visconti eligió el cuadro de Francesco Hayez , *El beso* (1859) para transmitir la intensidad de la pasión de los amantes protagonistas de la película *Senso*, a pesar del significado opuesto de ambas imágenes pues el cuadro de Hayez representa la despedida del soldado que marcha a la guerra. Se trata de un ejemplo de tableau-vivant, representación animada de un cuadro normalmente bastante conocido.

En *El Gatopardo* podemos encontrar un caso de pintura dietética, el empleo de un cuadro para definir un momento de los personajes en una película. Con *Le fils puni* (Jean-Baptiste Greuze, 1778), Visconti desea que no pase desapercibida la reflexión sobre la muerte que muestra el cuadro, metáfora del declive de la aristocracia siciliana y de su forma de vida. De ello es consciente el Príncipe de Salina, protagonista de la película.

ANÁLISIS

5. ANALISIS FILMOGRÁFICO

En el cine, la Dirección de Arte está al servicio de un arte dramático. Esto hace que la propuesta estética esté condicionada por aspectos dramáticos, contextuales, emocionales y psicológicos. Lo que permiten crear una imagen conceptualmente rica, al servicio de la narrativa de la historia, y que va más allá de la moda, de las últimas tendencias en decoración o de la simple generación de una imagen políticamente correcta (como sucede en algunos casos en la imagen publicitaria), pues su función principal está en la creación de una atmósfera adecuada para que se desarrolle el relato. En este sentido, los parámetros estéticos en el cine responden a un sentido más profundo que formal, pues se puede encontrar belleza en lugares aparentemente carentes de esta cualidad, por ejemplo en la imagen de un pueblo destruido por la guerra o en la habitación de un asesino en serie.

En este capítulo, analizaremos el trabajo estético de algunos directores que consideramos emblemáticos en su puesta artística por su manejo del color, por su trabajo minucioso de la reconstrucción de época, por su utilización de

las líneas y las formas en la composición del cuadro, o por manejar una estética particular presente en su filmografía.

Para este análisis hemos elegido como columna vertebral del trabajo a tres directores de cine contemporáneos: uno argentino -Juan José Campanella-, uno latinoamericano -Guillermo del Toro- y uno europeo -Pedro Almodóvar-. La propuesta es un estudio exhaustivo de una película de cada director para comprender lo que posteriormente se ve plasmado en sus pantallas, además de su concepción estética y la construcción compositiva del espacio fílmico en cada caso particular. La selección de los directores no es caprichosa, sino que se basa en el trabajo que cada cineasta hace sobre uno o varios de los aspectos de la Dirección de Arte que queremos analizar.

Guillermo del Toro es un cineasta mexicano que ha dirigido gran variedad de películas, para las cuales ha creado y recreado una inmensa variedad de ambientes, desde el cómic en *Hellboy* (2004), hasta el terror y la fantasía histórica. El uso del color y las texturas, la presencia de referencias visuales al arte y la cultura mundial y el cuidado tratamiento de los elementos de la composición visual -como las líneas y las formas- hacen del cine de del Toro un objeto de estudio imprescindible en este apartado. La película analizada es "*El Laberinto del Fauno*", en la cual construye un mundo fantástico de hadas en un contexto histórico hostil y cruel.

Pedro Almodóvar es un mítico director, guionista y productor español, reconocido mundialmente, entre otras cosas, por la estética y la identidad visual de sus películas. Su particular uso del color en función de sus efectos psicológicos y anímicos, sus backgrounds plenos de contrastes y texturas serán, en este capítulo, analizados desde sus fundamentos y ya no solamente desde lo meramente descriptivo. La película sobre la cual trabajaremos es “*Volver*”, porque consideramos que condensa elementos de todas las etapas que el director ha recorrido a lo largo de su filmografía, sobre todo, elementos visuales.

Finalmente, el argentino Juan José Campanella reconstruye en varias de sus películas la Buenos Aires de otros años. La fidelidad con la este cineasta retrata lo cotidiano costumbres, celebraciones, espacios laborales, caracterización y vestimenta, objetos de la vida porteña de otro tiempo, hacen de este director el mejor ejemplo para analizar la reconstrucción de época en este capítulo. La película en la cual nos vamos a centrar es “*El secreto de sus ojos*”, historia en la cual recrea la ciudad de Buenos Aires de los años setenta y, en la misma historia, se ven los mismos espacios en la época actual. Si bien varias de sus películas, *El mismo amor, la misma lluvia*, o *Luna de Avellaneda*, transcurren en otro tiempo, profundizaremos el análisis de *El secreto de sus ojos*, porque nos resulta interesante estudiar cómo resuelve trabajar los

misimos personajes y lugares en dos épocas diferentes.

5.1. Guillermo del Toro: Película El laberinto del Fauno

“El laberinto del fauno” es una producción hispanomexicana realizada en el año 2006. El film, dirigido por el mexicano Guillermo del Toro, se ubica dentro de un género particular, resultado de la mixtura entre fantasía y aventuras en un marco histórico y político especial.

Esta película recrea el contexto histórico de la España franquista y, además, un entorno fantástico propio de un cuento de hadas. El tratamiento compositivo, la reconstrucción de época y el uso del color, como también la creación de lugares y personajes extraordinarios, exaltan el trabajo artístico y estético de este film.

Sinopsis

“El laberinto del fauno” nos sitúa en el año 1944, quinto año de paz en España, y cuenta el apasionante viaje de Ofelia, una niña de trece años aficionada a los libros de fantasía, que junto a su madre, Carmen, convaleciente a causa de un avanzado estado de gestación, se traslada hasta un pequeño pueblo en el que se encuentra destacado Vidal, un cruel capitán del

ejército franquista, nuevo marido de Carmen y por el que Ofelia no siente ningún afecto.

La misión de Vidal es acabar con los últimos vestigios de la resistencia republicana, escondida en los montes de la zona, para lo cual utiliza métodos de tortura, amenaza, asesinato, racionamiento de alimentos de la población civil de la zona.

También ahí se halla el molino donde Vidal tiene su centro de operaciones; en él les aguardan Mercedes, una joven que se encuentra a cargo de los demás miembros del servicio, y el doctor Ferreira, que se hará cargo del delicado estado de salud de Carmen.

Una noche Ofelia descubre las ruinas de un laberinto donde se encuentra con un fauno, una extraña criatura que le hace una increíble revelación: Ofelia es en realidad una princesa, última de su estirpe, a la que los suyos llevan mucho tiempo esperando. Para poder regresar a su mágico reino, la niña deberá enfrentarse a tres pruebas antes de la luna llena. En el transcurso de esta misión, fantasía y realidad se abrazan para dar rienda suelta a una maravillosa historia donde la magia que rodea a Ofelia nos transporta a un universo único, lleno de aventuras y cargado de emoción.

Contexto situacional de la historia

La Guerra Civil española fue un conflicto bélico que estalló tras un fallido golpe de estado de un

sector del ejército contra el gobierno de Manuel Azaña, de la Segunda República, el 17 de julio de 1936. La misma finalizó el 1 de abril de 1939 con la victoria de los rebeldes. A partir de entonces se instauró un régimen dictatorial al mando del general Francisco Franco Bahamonde, quien se proclamó “caudillo de España por la gracia de Dios”.

En los años cuarenta, el régimen practicó una fuerte represión de los perdedores de la guerra, demócratas liberales, nacionalistas regionales, socialistas, comunistas, anarquistas.

Entre ellos, se encontraban los Mequis, nombre que significa ‘vegetación del monte bajo’, grupos de la Resistencia Republicana que se ocultaban en los montes de la cordillera cantábrica, los Pirineos, Andalucía, Extremadura y demás zonas montañosas, pero siempre cerca de pueblos o aldeas para contar con aliados.

El mandato de Franco duró hasta el día de su muerte, el 20 de noviembre de 1975. Desde entonces y hasta hoy es recordada a nivel mundial como la etapa política más cruel, violenta y oscura que vivió España.

Otros antecedentes fílmicos

Anteriormente, muchos otros directores a nivel mundial tomaron el suceso histórico de la Guerra Civil Española para contextualizar sus historias. Sin embargo, dos directores

españoles, se relacionan en algunos puntos especialmente con el enfoque del film de del Toro.

En el año 1999, José Luis Cuerda plasmó la historia de un niño y su maestro en *La lengua de las mariposas*. Esta película se relaciona con “El laberinto del Fauno” dado que ambas tocan el tema de los sueños y su derrumbe en el mismo marco político.

Del mismo modo, en el año 2004, *Las trece rosas* de Emilio Martínez Lázaro, recrea la historia de trece muchachas militantes de la juventud socialista que fueron fusiladas en 1939 por las tropas franquistas.

De esta manera, vemos como Guillermo del Toro retoma la temática de la resistencia política pero también de la resistencia por la vía de la imaginación, de la esperanza y de la fantasía, representados en este caso por Mercedes y sus cómplices y por Ofelia, respectivamente.

Acerca del Director y las influencias visuales presentes en el film

Guillermo del Toro narra en su octava película una historia de hadas en un entorno de hierro. Con respecto a la génesis de la idea, él mismo dice que ya había un fauno en su tesis de escritura cinematográfica de la escuela de guiones, pero enmarcado en la Inglaterra victoriana. Sin embargo, años después encontró

en el final de la Segunda Guerra Mundial un momento apropiado para hablar de monstruos y opciones. En una entrevista al Diario El País, del Toro manifestó su preocupación por el regreso actual del mundo entero hacia la derecha y por ello quiso contrastar esta realidad con la libertad que da el mundo imaginario.

El director se reconoce atraído constantemente por la capacidad de los insectos de transformarse, de la mimesis, de su capacidad de camuflaje. Finalmente, se autodefine como un enamorado del arte narrativo, un influenciado desde siempre por el ilustrador inglés Arthur Rackham, los surrealistas, los simbolistas y la obra del pintor y grabador español Francisco de Goya. La fuerza de estas preferencias se ve plasmada en la composición de imágenes del film, ya que encontramos varias reminiscencias visuales en la película.

En el caso de la pintura negra de Goya, el director reconoce la presencia de la obra “Saturno devorando a sus hijos” en el film. La similitud morfológica y cromática del monstruo de la pintura y, en el film, el Hombre Pálido (el monstruo sin ojos); la violencia, la sangre de un niño inocente son elementos comunes que se reconocen en ambas obras. Esta obra de Goya en su tercera etapa, representa como el tiempo lo devora todo, una de las obsesiones del pintor que tiene que ver con la preocupación que manifiesta del Toro con respecto al mundo, que lo inspiraron en este film. En la cueva donde vive el Hombre Pálido, se observan en las

paredes pinturas de este monstruo devorando niños, y estas imágenes nos remiten inmediatamente a la mencionada obra de Goya.

Con respecto al ilustrador Arthur Rackham, se reconoce su influencia en las ilustraciones del libro que va guiando a Ofelia tanto en los trazos como en los tonos azules, violetas, verdes y grises desaturados. Del mismo modo, ambos trabajan con seres alados, árboles y bosques, fieras, duendes y criaturas de orejas prominentes o cuernos, como el Fauno.

Composición de la imagen: Esquema lineal y figuras geométricas

Dentro de la estructura de la imagen predominan las líneas rectas inclinadas y líneas rectas verticales. Las primeras, aparecen principalmente en las escenas del bosque, generando la sensación de un lugar penetrante, y otorgando dinamismo. A partir de ellas, se genera en el espectador la sensación de que ese lugar no es de fácil acceso, pero está lleno de misterio. La pendiente del monte genera líneas diagonales o inclinadas, que dinamiza la composición gracias a la sensación de movimiento penetrante, violento y decidido, y conduce la mirada hacia los puntos de interés guiando el recorrido visual de la imagen.

En cuanto a las líneas verticales, aparecen sobre todo en elementos de la imagen que funcionan como “actores principales”. Por ejemplo, en el árbol donde Ofelia tiene que buscar la llave,

que se eleva localizando el esqueleto del cuadro y crea la sensación fuerza y permanencia. La disposición de los elementos en las escenas donde aparece el árbol nos hace saber que su importancia es preponderante y que en algún aspecto va a cambiar el curso de los acontecimientos. Otro claro ejemplo lo constituye la escena final, donde también la composición es de una estructura netamente vertical, marcada por la altura de los asientos los reyes.

En la mayoría de las escenas de la casa donde vivían Ofelia con su madre y el destacado Vidal, se nota la presencia de líneas rectas quebradas, que transmiten estatismo, permanencia, sobriedad, rigidez, dureza. Las texturas de madera, tierra, polvo se suman para generar la sensación de hostilidad de ese espacio.

En contraposición, en todos los elementos y espacios relacionados con el mundo fantástico (en oposición al “realista” del film) predominan las líneas curvas que suavizan y dulcifican la imagen, otorgándole un carácter femenino a la composición y contrastando este universo con la dureza del mundo real. Esto se puede comprobar en las arcadas de ingreso al laberinto, en las ramas del árbol que son similares a los cuernos del fauno, en el camino de escaleras circular por el cual desciende Ofelia y en el círculo de cemento que aparece en la escena primera y final, donde cae derramada la sangre de la niña muerta. Las curvas también aparecen en la escena final, en

el background del lugar donde se reencuentran Ofelia y los reyes.

En relación a lo que hemos visto con respecto a las líneas verticales en el esqueleto de la composición, también se encuentran presentes en la demarcación del espacio. La escena mencionada con los reyes en altura, combina las líneas verticales con los planos altos, y expresan equilibrio, el ascenso y la redención del final. Las mismas líneas aparecen en el árbol principal, pero también en los troncos altos y delgados de la vegetación del monte y en las arcadas de entrada al laberinto.

En cuanto a las figuras geométricas, encontramos un triángulo isósceles en la entrada del árbol que, al estar asentado en la base, le da a la imagen majestuosidad. Este triángulo aporta equilibrio y seguridad.

Retomando lo expuesto en párrafos precedentes, las líneas rectas inclinadas definen dos triángulos diagonales en algunas escenas del bosque que aportan dinamismo.

La circunferencia que enmarca el laberinto transmite regularidad y equilibrio. Si bien resta dinamismo y variedad, logra centrar y resaltar aquel lugar de importancia vital en la historia. Su forma curva y cerrada se destaca entre las líneas rectas que predominan en la composición.

Tonos y contrastes

Los tonos, a efectos compositivos, actúan como valor de destaque que está condicionado por el resto de los tonos que haya cerca. En “El laberinto del fauno”, se perciben ciertas claves tonales que dan cuenta de los universos paralelos que plantea el film.

No es casual que Ofelia siempre vista en la gama de los verdes, logrando de ese modo una notable mimesis con el laberinto y el bosque. Se percibe una total armonía. El vestuario de la protagonista jamás sale de esa paleta, y solamente es combinado el verde con el color blanco, que en Occidente está asociado a la pureza, a la pulcritud -porque es el color que delata las manchas o exagera la ausencia de las mismas-, y esto tiene mucho que ver con el alma de Ofelia y con su inocencia. Del mismo modo, su única aliada en el mundo terrenal, Mercedes, también viste siempre con algunas prendas verdes. Esto no es caprichoso, ya que a medida que avanza la película vamos descubriendo como ella también tiene una relación estrecha con el monte y el bosque, y asimismo forja un lazo indestructible con Ofelia, su única cómplice en la historia. El simbolismo de los colores habla del verde como un color mutante, como lo es la vegetación: “Se mueve y cambia y requiere que se lo aprecie con ojos atentos. Se dice que es el color de la esperanza (...). La esperanza de que la situación

mejore y renazca, como la vida en cada primavera, que es creación y es crecimiento.”⁴⁶

Mutación, crecimiento, esperanza de renacimiento y la indivisible relación con la vegetación, en este caso, con la del bosque, son conceptos que tienen mucho que ver con Ofelia y con Mercedes en esta historia. Asimismo, y también por sus connotaciones naturales de salud, vida, fertilidad, naturaleza, fresca, “el verde es un color que da equilibrio, armonía y estabilidad.”⁴⁷

Esto es, lo que buscan y encuentran Ofelia y Mercedes en el bosque: el nacimiento a una nueva vida alejada de la hostilidad de aquellos años, del seno cruel en que estaban inmersas, de la realidad que vivía cada una en ese mundo. Allí también yacen fundamentos del color de su vestimenta. La fresca es una cualidad de estas dos mujeres, los personajes luminosos de esta historia en la que predomina la oscuridad.

Por el contrario, el mundo terrenal que relaciona a Ofelia con el destacado Vidal, se percibe en su totalidad en una gama de grises y celestes plomizos desaturados. La casa siempre está en penumbras, la vestimenta de Vidal siempre está en la paleta de los colores fríos. Esto también genera una armonía y una asociación constante entre los colores y el mundo hostil en que vive Ofelia esos días. El azul es el elegido para la imagen de

⁴⁶ VON REBEUR, Ana (2010). *La ciencia del color*. Buenos Aires, Siglo XXI Editores.

⁴⁷ AMBROSE y HARRIS (2008). *Color*. Barcelona, Parramón.

instituciones, además de ser un color asociado históricamente a los ejércitos desde la Guerra de los Siete Años (1756-1763), cuando el ejército bávaro pidió abundantes cantidades de azul de Prusia para teñir los uniformes de los soldados. “Es un color que pone distancia y evoca la calma. La policía, la Unión Europea y los cascos azules eligen ese tono para preservar el orden y el respeto,”⁴⁸ algo que tiene mucho que ver con las características del personaje del destacado Vidal en esta película. Los objetos personales de Vidal son de materiales y texturas frías, como el vidrio y el metal, coadyuvantes de la sensación de frialdad, hermetismo y distancia que generados cromáticamente. El color azul, además, tiñe la vestimenta de la madre de Ofelia, quien también genera una distancia irremediable con su hija a pesar del esfuerzo de la niña por salvarla.

Por otra parte, el gris, que teóricamente es incoloro como el blanco y el negro, pero psicológicamente sí es un color, se asocia emocionalmente con todos los sentimientos sombríos, el mal tiempo, la tristeza, la ausencia de carácter y lo desapacible. Según Eva Heller⁴⁹, el gris es un color pensado para los conceptos de lo antiguo, la mediocridad y lo aburrido, todo en él es tenue, es un color sin carácter y es el color de todas las miserias que acaban con

⁴⁸ VON REBEUR, Ana (2010). *La ciencia del color*. Buenos Aires, Siglo XXI Editores.

⁴⁹ HELLER, Eva (2009). *Psicología del color*. Barcelona, Gustavo Gilí.

la alegría de vivir. Las plantas de hojas grises son símbolos de tristeza, el gris romero decora tumbas y coronas, es el color del cielo y el mar en los días de mal tiempo. Todo aparece teñido de gris en los espacios asociados al destacado Vidal y la nueva vida de Ofelia fuera del bosque. Los colores que pintan sus espacios son oscuros. Dice Heller: “Gris-negro-marrón es el acorde de todo lo feo, negativo, antipático, siniestro, todo lo malo se reúne en él.”⁵⁰

Sin embargo, el gris también aparece en el bosque y en el mundo fantástico y subterráneo en el que se refugia Ofelia. Si bien el gris es el color de lo horrible y lo cruel, también lo es de las criaturas inhumanas. Por eso encontramos gris en el árbol y en el laberinto. “En el mundo de los espíritus, hay una jerarquía de la perdición cuyos grados se distinguen por sus colores: (...) Los que visten de gris y tienen también la piel gris, son seres del mundo intermedio, del limbo. Los grises no están condenados al tormento eterno, pero sí al trabajo eterno: son los duendes y enanos que en el gris del anochecer salen y se matan a trabajar hasta el amanecer. Los gnomos y espíritus de la tierra y trasgos del mundo pagano son llamados también “hombrecillos grises” en algunos lugares. Son las criaturas del reino de las sombras que producen un espanto incomprensible. El gris es insensible; no es ni blanco ni negro, ni sí ni no. Igual que destruye

los colores, destruye también los sentimientos. Por eso produce horror.”⁵¹

El Fauno es un ser no humano, trabajador de las sombras, proveniente de la tierra, y también teñido de gris. Su fisionomía y sus texturas nos recuerdan a las piedras, a la tierra, a las hojas secas. No tiene belleza alguna, su aspecto es bastante repulsivo a pesar de no ser malvado. En esta película, el gris tiñe a todos los colores oscuros y predomina en los momentos de la historia asociados con la insensibilidad, la ausencia de sentimientos positivos, el miedo, el espanto, la tristeza, y la presencia de personalidades cerradas, introvertidas, impenetrables y crueles -como el destacado Vidal, la madre de Ofelia, el ejército y el mismo Fauno cuando expone a Ofelia a ciertos peligros o experiencias dolorosas-. En el mundo subterráneo al cual desciende el laberinto, las texturas son de piedra, tierra y musgo. El color rojo, a lo largo de la película aparece casi exclusivamente en presencia del Hombre Pálido -el monstruo sin ojos-que tiene que ver con sangre, peligro, alerta y sacrificio. En la escena con el Hombre Pálido, la mesa prohibida con la que Ofelia no puede tentarse aparece cubierta de bebidas y frutas del bosque -fresas, cerezas, frambuesas, grosellas, arándanos, moras, uvas-, que son rojas. El rojo es un color que estimula el deseo, y esa mesa representa la tentación. También es el color de la sangre y de la vida. Al

⁵⁰ HELLER, Eva (2009). *Psicología del color*. Barcelona, Gustavo Gilí.

⁵¹ HELLER, Eva (2009). *Psicología del color*. Barcelona, Gustavo Gilí.

ser también el color del fuego, es una señal de alerta y de peligro. “Fuego y sangre tienen, en todas las culturas de todos los tiempos, un significado existencial. Por eso son sus símbolos universales y por todo el mundo conocidos, pues todo el mundo comprende vitalmente el significado del rojo.”⁵² Los estudios indican que la visión del rojo provoca secreción de adrenalina, porque “el rojo es un color excitante, dinámico y energético. Es apasionado, provocativo y seductor, y estimula diversos apetitos.”⁵³ Además, es un color eficaz para dirigir la atención. En estos fundamentos encontramos la importancia de este color dentro de esta escena. En otros momentos de la película, el rojo solamente aparece en la sangre de la madre, de Ofelia, de las víctimas torturadas y matadas por Vidal y en el destacado Vidal.

Hacia el final de la película aparecen los colores cálidos, ausentes en la mayor parte del film y en contraste notable con el resto de la película, matizada siempre con tonos fríos. El reencuentro de Ofelia con sus padres aparece teñido de amarillos, dorados y rojos brillantes - en este caso, representando la vida, la alegría y el amor-que nos recuerda a la estética oriental, también por las texturas sedosas y brillantes, presentes en el final, y en contraposición a las rígidas o tejidas predominantes a lo largo de la

⁵² HELLER, Eva (2009). *Psicología del color*. Barcelona, Gustavo Gilí.

⁵³ HELLER, Eva (2009). *Psicología del color*. Barcelona, Gustavo Gilí.

película. La hegemonía del color amarillo recuerda a las estaciones cálidas y se vincula al brillo intenso del sol.

“Los amarillos vivos suelen asociarse a la vitalidad y a la alegría”⁵⁴, que aparece en esta historia recién en el final, cuando la protagonista finalmente se reencuentra con sus padres. El amarillo es el color de la luz y del optimismo, y es el que tiñe el final de la historia. Por otra parte, el color dorado es el que representa a los sentimientos elevados. Los más importantes objetos sagrados han sido de oro o dorados. También representa la felicidad, el lujo y la magia relacionada con la alquimia. En el final, vemos a los padres de Ofelia como reyes y ella es una princesa. Rojo y dorado también son, en varios lugares y culturas, los colores de la realeza. Cuando la composición visual se tiñe de estos colores es cuando, finalmente, la protagonista alcanzó la plenitud. Estos colores están presentes en la vestimenta de Ofelia, en la de los reyes y también en la escenografía, que es cálida y luminosa. También se percibe una total armonía visual y la identificación y equilibrio entre personaje/ambiente respeta la tendencia mantenida a lo largo de todo el film.

En cuanto a las claves tonales, la disposición de los tonos en el conjunto es en su mayoría intermedia en exteriores, generando una unidad armónica equilibrada y sobria. En interiores,

⁵⁴ AMBROSE y HARRIS (2008). *Color*. Barcelona, Parramón.

dentro de la casa del destacado Vidal, las claves tonales son bajas, y esta disposición de los tonos más profunda genera dramatismo, solemnidad, misterio. En este caso, se trata de claves menores, dado que se utiliza sólo una parte de la escala: la paleta de color utilizada en la mayoría de las escenas reúne colores fríos -grises, azules, celestes, marrones-, por lo que no hay contrastes visuales y la imagen transmite la oscuridad de la historia que se narra, misterio y melancolía. No existen contrastes evidentes entre colores complementarios. En el final, aparecen los colores cálidos -rojo, dorado y amarillo y anaranjado y ocre en el background-, razón por la cual el contraste visual se percibe con el resto de la película, pero no dentro de la misma escena. En la escena final se percibe una clave tonal menor intermedia, que genera gran equilibrio, elegancia y suavidad.

Teoría del Color

Aplicando los conceptos de la Teoría del Color, vemos que la paleta utilizada en “El Laberinto del Fauno” siempre estuvo compuesta por colores primarios y secundarios: azules, verdes, amarillos, rojos.

En cuanto a los aspectos psicológicos de la percepción del color, observamos que en lo referente a la saturación, en la película está relacionada con los momentos en que la protagonista se encuentra a salvo o en el mundo que ella elige: los verdes, rojos y amarillos

saturados aparecen en el bosque -en los momentos que lo descubre o que huye de la casa-o en el final, cuando se reencuentra con sus padres. En el resto de las escenas, las tonalidades son apagadas, es decir con menor luminancia y más desaturadas.

Teniendo en cuenta que el film recrea la historia más cruel de España -asociada al hierro, la dureza, la hostilidad- pero en relación con un mundo fantástico habitado por hadas, los contrastes no se dan dentro de un mismo cuadro, sino para oponer los dos universos entre sí. En las imágenes no se observan fuertes contrastes visuales a nivel cromático sino hasta el final, cuando los colores saturados y cálidos, marcan una contraposición con la paleta fría y sombría predominante en la mayor parte de la película.

5.2. Pedro Almodóvar: Película Volver

Sinopsis

Tres generaciones de mujeres sobreviven al viento solano, al fuego, a la locura, a la superstición e incluso a la muerte a base de bondad, mentiras y una vitalidad sin límites. Ellas son Raimunda (Penélope Cruz) casada con un obrero en paro y una hija adolescente (Yohana Cobo). Sole (Lola Dueñas), su hermana, se gana la vida como peluquera. Y la madre de ambas, muerta en un incendio, junto a su marido (Carmen Maura). Este personaje se

aparece primero a su hermana (Chus Lampreave) y después a Sole, aunque con quien dejó importantes asuntos pendientes fue con Raimunda y con su vecina del pueblo, Agustina (Blanca Portillo).

"Volver" no es una comedia surrealista, aunque en ocasiones lo parezca. Vivos y muertos conviven sin estridencias, provocando situaciones hilarantes o de una emoción intensa y genuina. Es una película sobre la cultura de la muerte en mi Mancha natal. Mis paisanos la viven con una naturalidad admirable. El modo en que los muertos continúan presentes en sus vidas, la riqueza y humanidad de sus ritos hace que los muertos no mueran nunca.

"Volver" destruye los tópicos de la España negra y propone una España tan real como opuesta. Una España blanca, espontánea, divertida, intrépida, solidaria y justa.

Progresión temática de la filmografía

Por su procedencia de la contracultura urbana, por sus inicios teatrales en el underground madrileño, por el contexto histórico de destape del cual surge como cineasta, la obra de Pedro Almodóvar estuvo siempre signada por hacer explícitas las temáticas tabú más fervientemente silenciadas por la sociedad en la época de sus comienzos. Almodóvar hace referencia a la marginación y al rechazo que sintió desde su infancia, a lo escandaloso de su

presencia en los ámbitos donde se desenvolvía. Sin embargo, destaca la información de la clase media que obtuvo trabajando en Madrid, que luego reflejó en su cine. Hasta entonces, el venía de una clase baja y rural. Al llegar a Madrid sintió "entrar por la puerta de la libertad a pesar de la dictadura de Franco, pues había una gran vida clandestina y la clandestinidad era para mí cosa normal."⁵⁵ En sus comienzos, escribía fotonovelas estilo punk, más agresivo, sucio y divertido.

Ya en su ópera prima de 1980, *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón*", Almodóvar adelantaba lo que iba a ser su trabajo posterior en el mundo del cine, exponiendo en la película una impronta transgresora. Remontándonos al momento histórico y social en que se estrenó este film, hablar explícitamente de lesbianismo, travestismo, masoquismo, drogadicción, promiscuidad y criticar o ridiculizar a la policía podía considerarse todo un acto de rebeldía. "Hay tantos vínculos entre la transgresión y la ley que lucho porque ésta no esté presente. Hay evidentemente un impulso en contra de la ley, tanto que lo que yo intento es negar su existencia, negar que la propia ley existe. (...) Yo, en mis películas, ni siquiera reconozco la existencia de Franco. Están hechas como si

⁵⁵ STRAUSS, Frédéric (1995). *Pedro Almodóvar, un cine visceral*. Madrid, El País Aguilar.

Franco no hubiese existido (...) Ésta es un poco mi venganza.”⁵⁶

Este film, al mismo tiempo que condensa los diversos tópicos que más adelante desarrollará en las sucesivas películas y comienza a exponer este sentido lúdico y amoral, también empieza a ejercitar un estilo que luego seguirá plasmando a lo largo de su obra, que es el pop duro y corrosivo de los años setenta.

En sus films posteriores aparecen temas como la religión, los crímenes pasionales, la infidelidad y las relaciones bisexuales. Las drogas, la muerte, el sexo y la homosexualidad siguen presentes. Más tarde, se dedica a la comedia ligera. A partir de *Laberinto de pasiones* (1982), abordó el pop de los '60, mucho más blanco y superficial: amas de casa estilo americanas, comedias delirantes, livianas y banales. Aquí siguen apareciendo las relaciones de pareja conflictivas. Las mujeres siempre protagonistas se presentan como víctimas de sus maridos.

La solidaridad femenina es otra constante: las chicas siempre se unen, ya sea por una venganza común, por problemas coincidentes o por mero apoyo mutuo y respaldo desinteresado. Desde su ópera prima en adelante, “las chicas modernas se quedan solas y son personajes dotados de una enorme energía, pero son personajes erráticos que caminan sin rumbo fijo. (...) Un personaje

solitario, al borde de una crisis y sin rumbo fijo siempre está muy dispuesto para empezar una aventura.”⁵⁷ Los personajes femeninos de la película *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* encuentran un eco en casi todas las heroínas de sus películas posteriores: su independencia, su energía, su juego con la seducción, sus desconciertos sentimentales.

En el caso particular de *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988), por ejemplo, la neurosis femenina aparece justificada por el modo en que el director presenta a los personajes masculinos. El tratamiento comienza a ser más superficial, logrando darle un descanso al drama.

Los films de Almodóvar se caracterizan siempre por manifestar abiertamente las problemáticas referidas. Imágenes explícitas y un lenguaje abierto y destrabado, hacen del director una figura emblemática y de su obra un grito sobre el lado del mundo que no quería ser visto.

El arte aparece como marco de sus historias. Predominan las referencias a los artistas provenientes del underground y a sus obras destinadas a los públicos minoritarios. Música, cine, publicidad, literatura, fotografía y teatro emergen como contexto y como temas de conversación presentes entre sus personajes. Desde su opera prima, florecen las bandas de rock alternativas, la publicidad y los textos

⁵⁶ STRAUSS, Frédéric (1995). *Pedro Almodóvar, un cine visceral*. Madrid, El País Aguilar.

⁵⁷ STRAUSS, Frédéric (1995). *Pedro Almodóvar, un cine visceral*. Madrid, El País Aguilar.

literarios. *La flor de mi secreto* (1995) también presenta la historia de una escritora. En *Todo sobre mi madre* (1999), encontramos una evidente transición de la comedia liviana al drama: la trama gira en torno a la muerte de un adolescente fanático de una actriz de teatro. La última película estrenada, *Los Abrazos Rotos* (2009) cuenta la historia de un fotógrafo. Otro elemento omnipresente es Madrid como la primera ciudad del universo y el lugar donde todo sucede.

Hable con ella (2002), encuentra a Pedro Almodóvar más introspectivo, en una etapa de madurez: el film marca un punto de inflexión en su obra que había comenzado en *Todo sobre mi madre*. Este trabajo es de una sutileza inédita en el director -se ve menos y se siente más-. La presencia del arte toma un lugar predominante en el contexto situacional, en los diálogos, en la banda de sonido: la música, el cine y el ballet enmarcan la trama y le dan un valor agregado de ternura y misticismo. Las relaciones de pareja dirigen la obra, pero desde la comunicación -no desde el sexo-. Por primera vez, el amor invade el film y la pasión aparece como una consecuencia -no al revés-. El lenguaje de los diálogos se olvida, por esta vez, del abuso de insultos y adjetivos vulgares al que nos tenía acostumbrados el director. *Hable con ella* sugiere mucho más de lo que muestra, al punto de distraernos con una película muda, cuando lo que en realidad estaba sucediendo en la habitación de la clínica era la violación a una

enferma. El tratamiento poético-emotivo que Almodóvar hace de el film, convierten a esta obra en el primer paso de una nueva etapa de su filmografía.

“Volver” sigue ésta línea. Se trata de un drama de mujeres fuertes, unidas por un lazo familiar inquebrantable y por heridas profundas causadas por sus hombres. Sin embargo, las situaciones dramáticas aparecen matizadas con suaves toques de comedia y diálogos humorísticos. El arte como contexto aparece en la versión del tango que le da nombre al film. La muerte, las drogas -Agustina, hija de una hippie, adicta a la marihuana-y el sexo continúan vigentes, pero ya no acaparando la atención del espectador sino sugeridas o, al menos, no mostradas de manera explícita. El tratamiento que el director hace de este film logra confirmar la nueva etapa fílmica que ha decidido encarar el mayor exponente del cine iberoamericano.

Influencias e identidad visual en la obra de Almodóvar

La obra de Pedro Almodóvar posee una identidad visual que permite reconocer cualquiera de sus películas, a pesar de sus diversos argumentos dramáticos. Hemos visto que las temáticas se repiten, de la misma manera encontramos a personajes que se reciclan de una película a otra. Asimismo, la

estética marca una impronta reconocible en cualquier film de cualquier época.

El uso del color es quizás el elemento compositivo más representativo. El rojo es omnipresente, y es capaz de generar sensaciones positivas y negativas: es el color de la sangre -y por ellos se asocia con la vida y con la muerte-, del fuego, del amor, de la alegría, del peligro. Este color es utilizado para captar y dirigir la atención hacia elementos importantes dentro del cuadro, para generar tensión y para estimular el deseo. Se unen el azul y amarillo para crear atmósfera, que se reconocen en prácticamente todas las películas. El color tiene fines expresivos, y estimula y representa sentimientos tan contrapuestos como el contraste cromático: dolor, amor, optimismo, humor, alegría, tragedia, alerta. Las películas de Pedro Almodóvar se caracterizan por contar historias en las cuales se contraponen permanentemente la comedia y el drama, con elementos de crimen y tragedia, pasión y sentimientos nobles inspirados por el amor y la amistad. El vestuario y la escenografía reflejan a la clase media madrileña. Si bien tienen mucho que ver con el personaje en cada caso particular, dado que describen su personalidad y coadyuvan a la narración visual de la historia, en general reflejan gran verosimilitud y realismo.

Entre sus influencias claves, el director reconoce al movimiento artístico Pop que se inició en los años sesenta, signo de la sociedad

moderna y de consumo. El Pop Art fue un arte a la vez popular, por su distanciamiento y manipulación de los códigos y de los modelos históricos del arte, que rescataba el aspecto banal o kitsch de elementos de la cultura por medio de la ironía.

Almodóvar nos remite al Pop Art principalmente en el constante uso de esta ironía -el director despliega su humor en temas como la corrupción y la prostitución-. Visualmente, se reconoce en su obra la iconografía y estética del cómic: colores plenos y la importancia de los fondos llenos de detalles. También encontramos, al igual que en el Arte Pop, fuentes de inspiración como la cultura de masas, el humor negro, ciertos elementos anticlericales, el arte de vanguardia, íconos de la música, el arte, el cine y la publicidad. Esta última, figurada en los afiches y anuncios, fue uno de los elementos más representativos del Arte Pop, que buscaba utilizar imágenes populares en oposición a la cultura elitista existente en las Bellas Artes, separándolas de su contexto y aislándolas o combinándolas con otras, además de resaltar el aspecto banal o kitsch de algún elemento cultural.

Por otra parte, también encontramos elementos del Punk. Los comienzos de Almodóvar coinciden con el crecimiento de este movimiento. Encontramos en su obra el humor irreverente, desfachatado y la negación total de la existencia de Franco en España en el

momento de narrar historias comprometidas con temáticas tabú en esa época.

Composición de la Imagen en “Volver”: Esquema lineal y figuras geométricas

Dentro de la estructura de la imagen predominan las líneas rectas horizontales y líneas rectas verticales. Estas aparecen en las casas de las mujeres protagonistas, repletas de vigas, columnas, estanterías, muebles, guardas en las paredes que parecen dibujar cuadrados y rectángulos en todos los espacios. Los pisos siempre son de baldosas cuadradas. Estas características generan una sensación de estabilidad, permanencia, solvencia y fortaleza. Lo mismo sucede en el cementerio y en el bosque junto al río. Siempre se dibujan cuadrados y rectángulos a partir de las tumbas, lápidas, árboles, etc.

Las líneas rectas diagonales aparecen en la perspectiva de las escenas del pueblo, que dejan apreciar las casas bajas, la sobriedad de las fachadas, la altura de las puertas y ventanas y el vacío de sus muros. Estas diagonales se combinan con las rectas verticales de las rejjas y las puertas. Las líneas curvas están presentes en los adornos de las casas, en los grafitis de las paredes, en los cuerpos, vestimenta y peinados de las protagonistas, que dan un carácter femenino y dulcifican la imagen.

Tonos y contrastes

Hemos visto que el cine almodovariano se caracteriza por un tratamiento del color particular, por el uso de contrastes y por generar una sensación de saturación y ruido visual. En “Volver” encontramos una vuelta al color, al contraste, a la calidez y a las texturas que el director había abandonado en *La mala educación* (2004). La película aborda una trama oscura -hay muerte, asesinato, abuso, confusión-y, sin embargo, visualmente está plena de luz y color. Los backgrounds presentan diversidad de colores y texturas, presencia de estampados en papeles murales, pinturas en las paredes, texturas y escoceses en los sillones, una variedad de utensilios de cocina que aportan más color y más saturación a la imagen, así como las verduras y las plantas.

El color común y que se repite es el rojo, tanto en los espacios como en su ambientación y en los personajes. En la escena del velatorio de tía Paula, todas las mujeres aparecen vestidas de luto (negro) pero se ve el piso embaldosado de rojo y amarillo. En la historia hay una fuerte presencia de sangre, de amor y de pasiones, que tiñen de este color la totalidad de las escenas. Del mismo modo, hemos visto que es un color constante en toda la filmografía de Almodóvar. Pensar en este director es pensar en rojo. Lo vemos en los afiches de sus películas, en su página web, en las tapas de sus libros. También el rojo es un color fuertemente ligado a España -vestimenta, comida, bandera, flamenco-y el

director manifiesta su intención de representar la otra cara de su país, la que no tiene que ver con oscuridad y política.

Aún en espacios fríos, como el trabajo de Raimunda en el aeropuerto, donde predomina el aluminio, el vidrio, los grises y celestes, aparece una manguera de bomberos y un matafuego de seguridad en primer plano, de color rojo.

La madre muerta contrasta con el resto de los personajes y del background, sobre todo mientras aún se cree que es un fantasma. Toda ella está desaturada hacia el blanco, el celeste y el gris -vestida en tonos de celeste, con el cabello canoso-. Hacia el final parece cobrar vida, su cabello cambia de color a un tono rojizo e incorpora algunos detalles en la vestimenta también de color rojo.

Raimunda se mimetiza con los espacios donde se desenvuelve, con el caos de la ciudad, con la alegría del restaurante donde trabaja, con su propio hogar. El color también está presente en Sole, su vestuario y sus espacios, pero los tonos contrastan menos entre sí. Si bien los colores son saturados y vibrantes, el contraste es menor. Por ejemplo, su cuarto está en tonos de anaranjado, siena, madera, salmón, con toques de rojo, todo dentro de la misma gama. Su vestuario utiliza el color, pero nunca contrastes como los de Raimunda. Agustina se mimetiza también con su casa, en colores marrones,

grises y verdes. El personaje de Paula siempre viste en de rojo, fucsia y anaranjado.

Con respecto a las claves tonales, en este caso son mayores porque utilizan cualquier tono y no están limitados a solamente una parte de la escala. La disposición de los tonos en el conjunto produce dramatismo, vitalidad y exuberancia, dado que se trata de una clave tonal alta. Los contrastes son evidentes, definidos y omnipresentes.

Caracterización de ambientes y personajes: uso del color

El tratamiento general de la película pretende dar sensación de realismo. La película trata sobre la realidad de un grupo de mujeres españolas y toda la puesta en escena de "Volver" apunta a retratar con la mayor fidelidad posible los mundos en que estas mujeres se desenvuelven cotidianamente.

Los decorados del pueblo respetan el estilo de las construcciones de La Mancha: casas con fachadas parecidas, sobrias, despojadas de color, puertas altas, rejas en las ventanas, calles empedradas. Las casas antiguas (Agustina, Tía Paula) están decoradas con una gran variedad de objetos de distintas épocas y estilos, que demuestra que pertenecen a mujeres de edad, que las han ido llenando conforme a su propia historia. El director destaca los grandes patios y las cocinas-

comedor, donde transcurren casi todas las actividades.

Los departamentos de Madrid donde viven Sole y Raimunda son más modernos y funcionales. A diferencia de las casas del pueblo, son espacios pequeños, con el mobiliario necesario y donde todo parece estar amontonado (especialmente en el caso de Sole, que tiene una peluquería clandestina funcionando en su casa). Ciertos espacios del departamento de Sole -donde se oculta su madre al principio-se “decoloran” y la madre se mimetiza con ellos. Por ejemplo el baño, es en tonos celestes (mismos colores que viste la mamá).

La casa de de Raimunda aparece como un lugar asfixiante. La mayoría de las escenas que suceden en su casa son tragedias, recepción de malas noticias, conversaciones angustiantes. El rojo está siempre presente aunque no invada: se ve un abrigo colgado en un perchero, latas de cerveza de ese color en un basurero, almohadones, escocés de los sillones. Los elementos rojos son los que captan la atención del espectador.

El restaurante, si bien es pequeño y también aparece repleto de objetos, se percibe como un lugar más alegre, donde Raimunda logra escapar con el trabajo que consigue de las preocupaciones que la aquejan. Sin embargo, ese lugar también va a tener que ver con el asesinato de Paco, que es escondido en un freezer de color rojo. También se observan -de

fondo-cajones plásticos de coca cola de ese color, banquetas, rejas, puertas que recuerdan a la sangre pero es un color que en esta película tiene mucho que ver con Raimunda.

En todos los casos, hallamos sets de consonancia, que expresan la psicología de los personajes.

La utilería a lo largo de toda la película tiene que ver con la cocina. El director dice haber buscado utensilios y “cacharros” de cocina que le recordaran a la casa de su madre, y los muestra insistentemente en las escenas. Tupperes, recipientes, tablas de picar, cacerolas, cuchillos antiguos, manteles estampados, delantales, una flanera vieja. También el color se hace presente en las verduras que utiliza Raimunda para cocinar, los tomates, ajíes, la albahaca.

En cuanto a la caracterización de los personajes, al igual que las viviendas, representa a mujeres españolas reales, mujeres trabajadoras de clase media/baja. Las mujeres del pueblo -Tía Paula, Agustina, Vicenta (madre)-visten faldas o batones sueltos por debajo de la rodilla, sacos tejidos o chalecos, zapatos bajos o chinelas. En el caso de Agustina, su vestuario es siempre en gris, marrón, verdes amarronados. Esta combinación de colores está asociada con los sentimientos negativos, con todo lo opuesto a la vida y a la alegría. Agustina es una mujer triste y enferma

y el interior de su casa es de esos mismos colores.

El personaje de la madre, en un principio se cree que está muerta y su vestimenta la hace parecer un fantasma, así como su cabello largo, canoso y desprolijo, su tez demasiado blanca y arrugada. Los vestidos son todos celestes y los chalecos también. Después, su hija Sole le corta y tiñe el cabello de un tono castaño-rojizo, y vemos como luego de la reconciliación con su hija Raimunda, la mamá viste de colores más vivos y se incorpora a la vida a través del color. En una de las escenas finales, cuando vemos a las cuatro mujeres cocinando juntas en la casa del pueblo, la madre viste un batón rojo y de ese modo ya la vemos totalmente reinserta nuevamente al grupo, ya que en esta escena todas visten de colores contrastantes entre sí y reflejan la alegría del reencuentro.

Paula es quien comete el asesinato de su padrastro. Su vestimenta siempre tiene rojo, anaranjado y fucsia. La ropa que usa es cómoda y moderna, ya que se trata de una adolescente. La ropa de Paula no tiene casi estampados, casi siempre es lisa o con rayas de colores de la misma gama que no se destacan demasiado.

En cuanto a Raimunda, en ella predomina la mezcla de texturas, colores y estampados.

Su ropa siempre se mimetiza con el lugar en el que está. En las escenas del río, cuando va a ocultar de noche el freezer con el cuerpo de su marido, la ropa es oscura. Pero en la mayoría de

los casos, el color está presente y en tonos fuertemente contrastantes entre sí. La vestimenta de Raimunda siempre resalta sus curvas. Luce su escote y para encarnar este personaje utilizó relleno para aumentar la cola. La mayor parte del tiempo utiliza faldas hasta la rodilla muy ajustadas (sólo para ocultar el cadáver viste ropa deportiva), blusas muy ajustadas y tacos altos. Raimunda es muy sensual y femenina. Es la única que utiliza un maquillaje pronunciado, sus ojos muy maquillados de color negro (el personaje dice mucho con los ojos) y su boca destacada. Las texturas son siempre cálidas, lanillas en sus faldas, sacos tejidos, colores cálidos. La vestimenta de Raimunda habla de su personalidad, de una mujer activa, ocupada, a cargo de su casa, de su hija. Su ropa, como su vida, es caótica pero sin perder la fuerza, la alegría y el entusiasmo. Siempre lleva algo de color rojo: un chaleco, un bolso, un accesorio.

En cuanto a Sole, su aspecto es más tranquilo. El peinado con flequillo la hace parecer a una niña. Su ropa nunca es demasiado ajustada ni le marca el cuerpo (a diferencia de su hermana). En las escenas con Raimunda, se la vé más apagada. Pero si la observamos sola, vemos que su ropa también tiene colores, aunque nunca tan mezclados y con tantos contrastes como Raimunda. Sole utiliza estampados pequeños y femeninos, colores pastel en su mayoría, telas livianas. Su maquillaje es muy natural. Esto también tiene que ver con su historia personal y

su personalidad -más introvertida-, ya que su vida es más bien tranquila, siempre igual, trabaja en su casa, no tiene mayores sobresaltos y lo único fuerte que se menciona es el abandono de su marido, años atrás.

En la escena de la fiesta del restaurante, vemos como Sole, Raimunda y Paula visten las tres con color rojo (cada cual respetando su estilo), destacando mediante el color la fortaleza del vínculo.

La iluminación a lo largo de todo el film es semejante, cálida. Existe una continuidad de color y de temperatura del color, excepto cuando aparece la madre como fantasma, que la iluminación es fría, casi blanca, con un background de penumbras.

Teoría del Color

Aplicando conceptos de Teoría del Color, vemos como la paleta de colores aplicada a esta película se compone de colores primarios y secundarios de la rosa cromática, en su mayoría: rojo, azul, amarillo -que constituyen la identidad visual del cine de Almodóvar- y verde, violeta, anaranjado.

En cuanto a los aspectos psicológicos de la percepción del color, observamos que en lo referente a la saturación, en la película está relacionada con las distintas situaciones que tienen que ver con la vida y la muerte: cuando la mamá aparece y no se sabe si está viva o

muerta, todo se desatura hacia el blanco y las tonalidades son más apagadas, es decir con menor luminancia y la paleta de color más fría: celestes, lilas, grises. En las escenas en que Raimunda se mueve en la oscuridad intentando ocultar el cadáver de su marido, también se trata de muerte y todo se tiñe de negro. La saturación de color tiene que ver con la vida y con el reencuentro. Excepto en estos casos puntuales, a lo largo de todo el film se observan fuertes contrastes visuales a nivel cromático y casi siempre dentro del mismo cuadro. En su mayoría se trata de contraste simultáneo, los colores interactúan y se contaminan en apariencia mutuamente al aparecer, en este caso, todos juntos.

5.3. Juan José Campanella: Película El secreto de sus ojos

Sinopsis

Benjamín Espósito acaba de jubilarse después de trabajar toda una vida como empleado en un Juzgado Penal. Para ocupar su tiempo libre decide escribir una novela basada en una historia real de la que ha sido testigo y protagonista: un terrible asesinato ocurrido en Buenos Aires en 1974, y la investigación para hallar al culpable.

Pero una vez abierta la puerta de ese pasado, al propio Espósito se le volverá imposible cerrarla. Primero, porque la turbulenta Argentina de

entonces se cuela en la vida de los personajes, con su carga de violencia y de muerte. Y, sobre todo, porque su búsqueda ilumina de un modo descarnado su propia vida y su presente, y lo pone de frente con un dilema de amor que lo obsesiona desde hace demasiado tiempo.

Reconstruir el pasado lo conducirá a bucear en sus propios sentimientos, sus propias conductas y decisiones. Y hallar la verdad terminará por convertirse no en un objetivo literario, sino en la llave que le permita abrir la puerta para vivir el resto de su vida.

Juan José Campanella dirige “El secreto de sus ojos” basada en la novela “La pregunta de sus ojos” del escritor argentino Eduardo Sacheri -co-guionista del film-.

Acerca de las recurrencias temáticas y visuales en la filmografía del director

“El pasado siempre vuelve”⁵⁸ dijo Juan José Campanella en una entrevista, y esta frase parece ser la base de los argumentos de las historias que le gusta contar. A lo largo de su filmografía, podemos ver el trabajo que hace el director con los mismos personajes en tiempos cronológicos e históricos diferentes dentro de la misma película. Con un contexto que alude a la historia política y social de nuestro país, ya desde *El mismo amor, la misma lluvia* (1999),

⁵⁸ GARCÍA, Rocío (2009) *57 Festival de San Sebastián. Juan José Campanella, Director de “El secreto de sus ojos”*. Entrevista. El País .España.

vemos nacer una historia de amor en 1980 y su desarrollo hasta el presente.

En *Luna de Avellaneda* (2004), la película comienza con el nacimiento de Román (Ricardo Darín) durante una kermesse de carnaval en un club de barrio, y luego lo vemos más de cuarenta años después, con su propia familia formada. Los hitos histórico políticos y económicos se ven plasmados con cierta sutileza en cada historia: Guerra de Malvinas, retorno a la democracia, la economía de los años noventa en el primer caso, y la crisis económica del 2001 y el éxodo de jóvenes a España, en el segundo.

En “El secreto de sus ojos”, la historia se enmarca en el gobierno de Isabel Martínez de Perón y la dictadura militar, y se hace referencia a la corrupción, a la impunidad y a la sangre presentes en ese momento histórico de este país. “Cuando uno sale de experiencias traumáticas, ya sean personales o colectivas, lo primero que trata es de curarse y de salir para adelante sin mirar atrás. En ocasiones, esta actitud negadora que puede ser muy terapéutica en algunos momentos se vuelve en contra a la larga. Las heridas hay que cerrarlas, porque el pasado siempre tiende a volver. Para continuar viviendo, hay que mirar atrás y no dejar heridas abiertas.”⁵⁹ Veremos que el pasado es un personaje fundamental en la filmografía de Campanella, y por eso

⁵⁹ GARCÍA, Rocío (2009) *57 Festival de San Sebastián. Juan José Campanella, Director de “El secreto de sus ojos”*. Entrevista. El País .España.

analizaremos más adelante su trabajo en la reconstrucción de época en sus películas.

En los decorados y en los diálogos se observan elementos, personajes y lugares típicamente porteños: bares y cafetines están presentes en las tres películas mencionadas, balcones, y alusión a personajes argentinos -Mafalda y Pepe Biondi, en *El mismo amor, la misma lluvia*-, o sitios casi de culto de la ciudad de Buenos Aires durante los años setenta, como la confitería Richmond o la pizzería Los Inmortales -“El secreto de sus ojos”-o el cineclub en los ochenta -*El mismo amor, la misma lluvia*-. La kermesse de carnaval de los años cincuenta que recrea en *Luna de Avellaneda* evoca una costumbre barrial, que resume en una celebración la importancia del vínculo familiar y los eventos sociales, de esparcimiento y, a la vez, sanos y alegres.

Otro elemento recurrente en la filmografía de Campanella es el uso del color para crear atmósfera. Las luces llevadas hacia tonalidades frías como el azul o el verde y los tonos desaturados de la imagen tienen que ver con la nostalgia predominante en el cine de este director. Por lo general se trata de historias de gente común, personas de clase media, trabajadoras, con sensación de vacío por problemas cotidianos como la falta de dinero, las crisis familiares, la dificultad de desarrollarse en su vocación o carrera, o las cuentas pendientes. Tanto en *El mismo amor, la misma lluvia* como en *Luna de Avellaneda*, los

colores primarios, junto al verde en menor medida, se utilizan en la composición para generar equilibrio, y aparecen en los decorados o la utilería en pequeñas proporción y de manera muy mínima y sutil: un toldo rojo y azul en el background, lápices de los tres colores primarios en una latita, la tapa de un envase de cola de pegar. En *Luna de Avellaneda* el tratamiento de color está más desarrollado y se hace evidente la predominancia del color azul, que es el color del club. Del mismo modo, todos los personajes que trabajan en el club siempre llevan una prenda o accesorio azul. Este color, que psicológicamente se asocia al frío y a la distancia, en esta película representa la pasión y la identificación que sienten los socios por esa institución convirtiéndose en un código dentro de la historia. La composición se completa con pequeños detalles en rojo y amarillo: el envase de mayonesa en el buffet del club, rojo en un balde, en el metegol y los mismos colores se repiten en afiches de las paredes y caramelos en un frasco. En exteriores, se ve forzada la iluminación que viene de las ventanas de los edificios del background hacia el azul. El antagonista de la historia, el personaje que quiere vender el club y convertirlo en un casino, asiste a la asamblea de votación vestido de azul y celeste -respetando su estilo más cuidado y de vestimenta más costosa y representativa de su estatus social y económico más elevado- simulando el mismo interés e identificación con el club que todos los socios.

Sumado a esto, la utilería sirve a los propósitos narrativos ilustrando la época y la clase socio-económica de los personajes. Los juegos y elementos decorativos -luces de colores, banderines, papel picado-de la kermesse de *Luna de Avellaneda* -única escena plena de colores contrastados-remiten a los años cincuenta y sesenta: se respetan las tipografías, los materiales de los juegos, el cotillón, muestran la diferencia entre los años de bonanza del club en contraposición al carnaval que organizan en el 2003 para juntar fondos, mucho más pobre, descolorido y, nuevamente, teñido de azul. La utilería de las casas de los personajes se conforma de objetos con aspecto avejentado, mobiliario sencillo que tiene que ver con la crisis económica que todos están atravesando. Se puede apreciar que se trata de familias que llevan mucho tiempo sin poder hacer mejoras en sus casas. En el baño de Benjamín (Ricardo Darín) se puede ver hasta un envase de shampoo tamaño familiar, también de color azul. Predomina ese color en todos los ambientes, y esto tiene que ver con que el protagonista enfatiza que el club es su casa, por lo tanto no es extraño que su casa vista los colores del club. El departamento de Amadeo (Eduardo Blanco) está lleno de objetos que nos cuentan acerca de su personalidad desprolija, desordenada, simple, infantil, despreocupada, amigable. Cabe destacar que las casas de los personajes de las películas de Campanella, siempre tienen características parecidas: ambientes pequeños -a veces agobiantes-,

llenos de objetos de otras épocas -utensilios de cocina, posters, libros, revistas, discos-, muebles simples y decoración compuesta de elementos de distintas épocas, algunas cosas visiblemente recicladas.

Tratamiento estético en “El secreto de sus ojos”

La historia se desarrolla en dos tiempos diferentes: 1974 y 2009, cada uno con un tratamiento de color propio. Al respecto, el director expresó su intención de diferenciar los dos tiempos históricos sin caer en el cliché de un pasado desaturado, blanco y negro o sepia. En este caso particular, vemos que el pasado - lejos de estar lavado o descolorido-está lleno de vida y presente en la actualidad, y es lo que ha mantenido al personaje principal enérgico y apasionado por un caso que tiene que ver tanto con vidas ajenas como con la suya propia. Esta es la razón por la cual la etapa que pertenece al pasado está plena de colores contrastados en vestuario, ambientación, utilería e iluminación. A los recuerdos se les asigna color porque están nítidos y porque son dominantes en el relato.

Por el contrario, el presente tiene colores diluidos, una paleta más baja y menos contrastada. Hay elementos que aportan calidez y color al presente: detalles cromáticos mínimos en la utilería que dan equilibrio compositivo y texturas como la madera y el terciopelo de los tapizados. El único personaje que aporta color

es el de Irene (Soledad Villamil), quien aparece como único nexo entre el pasado y el presente. Su color es el rojo y lo va a tener en los dos momentos en su despacho, en su vestimenta, en las fotos que tiene en la oficina, en las rosas que siempre están en su escritorio, en el maquillaje y hasta en las uñas. En el pasado y en el presente, Irene siempre va a ser la fuente de color en una paleta prácticamente monocromática, dado que el resto de los personajes visten de gris, marrón, negro. Irene se destaca porque es un ser apasionado, de una clase social alta que se despega de su entorno, más joven, audaz a la hora de hacer confesar al asesino. Y, fundamentalmente, es el símbolo del amor dentro de la historia.

La paleta de color que tiñe el relato reúne el rojo y el verde al mismo tiempo. Estas tonalidades están dadas por la iluminación forzada hacia esos dos colores, porque en varias escenas y locaciones diferentes se da simultáneamente la presencia de luz día y luz incandescente.

Esto surgió en tribunales, donde vemos este tipo de iluminación, y sirvió de inspiración para la paleta que se aplicó a toda la película. A cada tipo de iluminación se le otorgó un color y genera al mismo tiempo sensación de frío y calor, de afuera y adentro, de día y de noche en el mismo lugar. Esto sucede en la cárcel, en la secretaría del juzgado, en las casas de los personajes. Una escena característica de esta iluminación es en la casa de Benjamín donde se

puede observar desde el living de su casa, a través de la puerta que une este ambiente con la cocina, al protagonista sentado en la mesa de la cocina. Donde está el, dando vueltas sobre el caso, se ve todo verde. En la habitación que vemos más adelante, la iluminación es más cálida y roja. Todo lo que rodea al caso está teñido de verde. Espósito también, pero con elementos que aportan calidez. Hay escenas en las que se llevó al máximo el contraste de rojo y verde, como la de Espósito (Ricardo Darín) y Sandoval (Guillermo Francella) en la casa de la madre del sospechoso Isidoro Gómez (Javier Godino) en Chivilcoy, donde se ven estos colores en la luz pero también en los objetos de la habitación: un espiral para los mosquitos en la mesa de luz, las paletas del ventilador, la ropa del cajón que revisan, las plantas que se ven en la habitación adyacente. Hay dos colores predominantes porque hay dos tonos a lo largo de toda la película: por un lado, el que tiene que ver con el suspenso y el crimen; y por el otro, el de la nostalgia y el amor.

En la historia aparece el personaje de un juez, Romano, que dificulta la resolución del caso. Este juez aparece vestido de azul luminoso, representando a la nueva Argentina que él defendía y alentaba a partir del gobierno de Isabel Perón y la fuerte influencia de la derecha en la nueva realidad política.

En la escena de la estación de trenes de Retiro hay una división de colores en la iluminación: se

mantiene el verde alrededor de los protagonistas y por fuera es amarillo.

Además, se incorporan otros detalles cromáticos para dar un aire de romance: Irene y Benjamín aparecen vestidos de blanco y negro (Irene tiene las uñas rojas, su color), que remite a una escena de cine romántico de los años cuarenta, y también simboliza el duelo de la despedida. El entorno, sin embargo, está pleno de colores y contrastes en el vestuario de los extras.

En la escena donde Benjamín descubre la verdad sobre el destino del asesino en la casa de campo de Morales (Pablo Rago), hay una diferencia cromática con respecto al resto de la película: se hace más evidente la diferencia entre pasado y presente gracias a los elementos de tierra y sol que dan otro carácter a la desaturación de la paleta.

Reconstrucción de época

Para lograr la recreación de los diferentes escenarios donde se desarrolla la acción, fue necesario documentarse para representar con total fidelidad estos sitios. El palacio de Tribunales es el espacio que le da el marco a la película, y aparece tanto en el pasado como en el presente. La sensación que da este lugar es de claustro y de silencio en ambos momentos de la historia, pero fue necesario rejuvenecerlo dado que en la actualidad no luce como en los años setenta, y no podía aparecer en el pasado

con el deterioro que presenta actualmente. Esto se llevó a cabo gracias al retoque digital.

Para la escena en la cancha de Huracán, se mandaron a confeccionar el vestuario de los jugadores de fútbol de Racing y Huracán, reproduciendo exactamente el conjunto que utilizaron para ese partido. Además, la toma de persecución de Benjamín y Sandoval al asesino se realizó en una parte del pasillo con croma para respetar el viejo pasillo que existía en los setenta, ahora cortado por una pared.

En la escena de la estación de Retiro aparecen distintos grupos humanos, sobre los cuales se hizo una investigación para poder representar con mayor verosimilitud el momento de la despedida: hay gente de distintas edades y se investigó sobre los detalles más ínfimos de la moda de ese momento, la textura de las telas y los estampados. El vestuario de los protagonistas es de los años setenta con reminiscencia de los cuarenta, para aportar aires de romance. Además, fue necesario conseguir trenes de la época. La estación fue reconstruida en 3D, se le borraron los postes de luz modernos y se recreó el viejo andén.

El tono nostálgico y melancólico de la película es aportado por la utilería: vemos elementos de oficina, anteojos de los personajes, atados de cigarrillos, muchas lámparas antiguas en casi todos los ambientes, utensilios de cocina, elementos de decoración, álbumes de fotos. La máquina de escribir Olivetti constituye un gag

muy importante dentro de la historia. La utilería también aporta pistas: los libros de medicina interna en la casa de Morales nos advierte el final.

Las escenas de Sandoval (Guillermo Francella) en el bar donde se emborracha fueron rodadas en una locación real. Ciertos cafetines de Buenos Aires parecen detenidos en el tiempo. Se evitó la aparición de autos modernos por la ventana gracias al croma.

Sin duda, el mayor desafío técnico de esta película fue el maquillaje, dado que mostraba cuatro personajes en dos tiempos distintos con una diferencia de treinta y cinco años. Esto se consiguió a través de máscaras de látex que generaron las arrugas en la piel de Irene, Espósito, Morales y Gómez. Estos dos últimos, además, aparecen pelados. En el protagonista se ven canas, en Irene un cambio de peinado. También cambiaron la vestimenta, la forma de hablar, los accesorios -aparecen los anteojos de leer para la presbicia-.

CONCLUSIONES

Un enunciado como “Los aportes de la Historia del arte en la construcción del espacio fílmico”, presenta abordajes muy diversos, lo que a veces puede producir un efecto de dispersión, pero también de una mirada amplia e interdisciplinaria. Tanto la estructura de la tesina, como los ejemplos tratados, derivan de la idea troncal que preside este trabajo: cómo el cine se sirve de la pintura y fundamentalmente del arte para construir nuevas expresiones, resignificar disciplinas y generar nuevas historias.

La imagen cinematográfica es, en ciertos aspectos, heredera de la pictórica y del dispositivo elaborado por la pintura siguiendo las reglas de la perspectiva. A partir de aquí, cualquier aproximación supone hablar de puesta en escena: aun en las comparaciones más banales o en los análisis más someros, de lo que hemos hablado siempre es de puesta en escena, de cómo construir la imagen. Las diferencias entre los capítulos derivan de la obligación de mostrar las conexiones posibles entre el cine y la pintura, abrevando también en la historia del arte y el arte en sí mismo, con todos sus matices.

Cada propuesta cinematográfica, llámese movimiento, estilo, época o modo de representación, utiliza aquello que requiere para sus fines. Porque no se trata de rigor, sino de verosimilitud, y hay de tener presente que la verosimilitud no es un concepto absoluto: cada obra o cada modo de representación construye la suya propia. Un buen ejemplo es el cine contemporáneo, que manifiesta insistentemente su vinculación con otras artes, con el pasado cultural y con su propio pasado. Más que nunca se percibe la necesidad de encontrar puntos de referencia. En este orden de cosas, hemos dedicado gran parte de la atención al cine de los primeros tiempos, buscando y encontrando, con un rigor nuevo que conlleva la catalogación y el estudio directo de cada una de las películas y de sus directores, las reelaboraciones visuales, temáticas y narrativas que tras muchos, y a menudo contrapuestos, procesos, dieron lugar al cine tal como lo conocemos hoy en día.

Casi en ciento diez años de cine, hemos pasado del momento en que la pintura era un referente útil y a veces obligado en su función de inventario del pasado, o un repertorio de modelos de construcción visual, a un momento en que el cine valora en la imagen pictórica sobre todo su carácter de representación y, con ello, todas las posibilidades que ofrece de reflexionar sobre su propia condición de representación. No se trata, como creemos que queda patente en el recorrido que hemos

hecho, de una evolución lineal en la que se puedan establecer etapas.

Las distintas modalidades de la presencia de la pintura en el cine son fruto de los diversos caminos transitados por el medio cinematográfico. En la representación visual, el cine tiene ahora una historia; y en esa historia, que es la de la imagen cinematográfica, la pintura, como insumo vital, tiene algo que ver.

El planteamiento de la temática de la Dirección de Arte como un elemento narrativo de lo audiovisual, suponía recopilar y vincular estudios y teorías ajenas, reflexiones sobre la percepción, la psicología, los procesos cognitivos y perceptivos que se involucran en la recepción de este tipo de contenidos, teorías compositivas provenientes de las artes plásticas y el diseño, el lenguaje cinematográfico, entre otras. El desafío, sin embargo, pasaba por entender, a partir de estas herramientas teóricas, la génesis de un mensaje visual y lograr decodificarlo, a partir de todos los elementos que componen estéticamente un film: uso de la psicología del color, de los elementos compositivos y de la reconstrucción de época mediante la representación.

Como hemos observado a lo largo de éste trabajo, existe una extensa relación entre la historia del arte y el cine. Esto queda demostrado en el estudio realizado de distintos directores de cine y sus influencias pictóricas de un período en particular. Observamos en Víctor

Erice, Pier Paolo Pasolini, Erich Rohmer, Luchino Visconti y Stanley Kubrick, el valor que estos directores le daban a la recreación pictórica, no sólo como insumo, sino también como recreación, resignificando a través de la luz y la imagen en movimiento, momentos paradigmáticos de la pintura mundial. También tomamos como ejemplo al artista Edward Hopper para poner de manifiesto la influencia de su producción en la industria cinematográfica del siglo XX.

Comprobamos que todo lo expuesto en los primeros capítulos, se manifiesta de diversas maneras en tres directores referenciados internacionalmente. Guillermo del Toro en *“El laberinto del fauno”* hace uso de la composición como un elemento coadyuvante del drama. El color, el uso de las líneas, de los contrastes y de las texturas, están al servicio de la historia que se cuenta. Sirviéndose también de las posibilidades compositivas,

Pedro Almodóvar plantea una estética que tiene menos que ver con cada historia singular, pero que identifican a su obra en general como un mega relato dividido en partes. Temáticas recurrentes, escenarios similares, personajes con características en común, la misma concepción del mundo, de la mujer, de la policía, del amor. La omnipresencia de sentimientos extremos, del humor, el drama y la pasión. Sin embargo, esto no significa que la construcción visual que hace de sus historias no tenga que ver con fines narrativos y dramáticos.

Todo lo contrario: la puesta estética de Almodóvar tiene un alto contenido simbólico y reúne una enorme cantidad de información referida al narrador: guarda reminiscencias de su pasado, sus gustos artísticos, su ideología y, a su vez, comulga con el desarrollo narrativo de la historia aportando elementos dramáticos a través de elementos visuales. El contraste emocional de sus películas se ve plasmado en el contraste cromático exacerbado de su estética. Finalmente, Juan José Campanella plantea para *“El secreto de sus ojos”* una paleta de color contrastando el pasado vivo, presente, intacto, con una actualidad descolorida, monocromática, dependiente de aquel pasado sin resolver. A partir de este análisis comprobamos que la puesta estética es un recurso narrativo siempre presente, indivisible de todos los lenguajes que se conjugan en el cine, de una fuerza dramática propia e irremplazable. Además, que su efecto comunicativo se percibe más allá de lo evidente. Las asociaciones y sentimientos que puede despertar en el espectador no son obvias ni caprichosas, tienen que ver con niveles profundos de la inteligencia visual, la percepción y el bagaje cultural de cada individuo. Sin embargo, el planteamiento consciente y fundamentado orienta la lectura que el espectador pueda hacer del film. La puesta estética ayuda a comprender y decodificar la intención del mensaje del emisor.

Luego de comprobar -mediante el análisis de los directores y una propuesta estética propia-la

importancia de la Dirección de Arte en la narrativa cinematográfica, es inevitable el planteo de aplicar estas herramientas a todos los productos audiovisuales que podamos generar, como un aditivo para enriquecer el mensaje. La Dirección Artística no es privativa de la ficción, de la publicidad o el teatro. Conociendo el poder de estos elementos visuales y el comportamiento perceptivo del ser humano, podemos servirnos de estos estudios para potenciar el mensaje de otros géneros, como el documental, donde la composición se estudia cuidadosamente igual que en la ficción, pero el trabajo cromático se plantea de una manera mucho más intuitiva y tratando de no alterar la realidad. Lo mismo es aplicable a otros soportes visuales. Gran cantidad de veces, se tiende a derivar las decisiones cromáticas y compositivas a especialistas en historia del arte, artes visuales, diseño o publicidad.

Este trabajo demuestra que las labores estéticas se pueden estudiar, analizar y proponer desde el punto de vista de la historia del arte, con el beneficio de manejar con mayor plasticidad otro tipo de lenguajes y con la familiaridad que hemos desarrollado a lo largo de la carrera en la exploración de procesos semióticos. A partir de esta tesina hemos corroborado la solvencia de los elementos de la composición visual que hemos analizado dentro del cine.

Asimismo, hemos comprobado los efectos que producen en el receptor estos elementos codificados en una estética dentro de las

películas analizadas, como en los casos de estudio de la pintura en el cine.

Por su propia concepción, lo audiovisual está intrínsecamente relacionado a todo lo que se ve, a lo plástico y a lo estético. En la Dirección de Arte, nuestro trabajo pasa por hacer que esa unidad sirva a los mismos propósitos, generar una coherencia y coadyuvar desde lo visual al mensaje de ese guión. En lo audiovisual, la narración depende también de la correcta construcción visual, coherente con la intención de ese relato. De esa manera, la unidad se hace invisible. Y funciona.

Esta tesis también deja de manifiesto la importancia que ha tenido la formación académica de la carrera de Historia del arte, para poder entender y aplicar las relaciones establecidas en éste trabajo. Sin conocimientos previos sobre determinados movimientos o artistas, hubiese sido imposible eslabonar dichas transferencias.

Creo que es necesario poder incorporar éstos contenidos y éstas nuevas áreas profesionales en nuestra carrera. Contenidos de gran importancia, que si son tenidos en cuenta pueden ser una nueva salida profesional y laboral para los egresados y futuros profesionales.

BIBLIOGRAFIA

- AMBROSE, Gavin y HARRIS, Paul. (2008). *Color*. Barcelona: Parramón.
- ARENHEIM, Rudolph. (2008). *Arte y percepción visual*. Barcelona: Alianza Editorial.
- BORAU, José Luis. (2003). *La pintura en el cine. El cine en la pintura*. Madrid: Ocho y medio.
- BROWN, Blain. (2007). *Cinematografía, teoría y práctica*. Barcelona: Editorial Omega.
- DELEUZE, Gilles. (1987). *La imagen tiempo. Estudios sobre cine 2*. España: Paidós.
- DONDIS, Donis. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- GARCÍA, Rocío. (2009) *57 Festival de San Sebastián. Juan José Campanella, Director de "El secreto de sus ojos"*. Entrevista. El País .España.
- GUBERN, Román. (1998). *Historia del Cine*. Buenos Aires: Editorial Lumen.
- HELLER, Eva. (2009). *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- KORNBLIT, Ana Lía. (2004). *Psicología*. Buenos Aires: Mc Graw Hill Interamericana.
- LEVIN, G. (2002). *Edward Hopper: An Intimate Biography*. Nueva York: Knopff. University of California Press
- ORTIZ, Áurea y PIQUERAS, María Jesús. (1995). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Barcelona: Paidós.
- OTTONE, Antonio. (1997). *Función del cine*. Buenos Aires: FADU.
- POLO, H. (2005) *Edward Hopper: desolada América*. Revista El viejo topo, nº. 209-210, julio-agosto.
- RYAN, Marie Laure. (2004). *La narración como realidad virtual*. Barcelona, Paidós.
- SADOUL, Georges. (2004). *Historia del Cine Mundial*. México: Siglo XXI Editores.
- SILVA, Carmen. (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Santiago: Uqbar Editores.
- ST. JOHN MARNER, Terence. (2004). *Cómo dirigir cine*. España: Editorial Fundamentos.
- STRAUSS, Frédéric. (1995). *Pedro Almodóvar. Un cine visceral*. Madrid: El País Aguilar.
- STRAUSS, Frédéric y HUET, Anna (2007). *Hacer una película*. Barcelona: Paidós.
- THOMPSON, K y BORDWELL, D. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- VON REBEUER, Ana. (2010). *La ciencia del color*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.

- VV.AA. (1998) *Víctor Erice*, Banda Aparte. Revista de cine-formas de ver, nº. 9 y 10.
- ZABAKA, Héctor. (2008). *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*. México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.