

# L'ATALANTE

REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

N.17 ENERO-JUNIO 2014 6 €

DIÁLOGO  
ANTXÓN GÓMEZ,  
DIRECTOR ARTÍSTICO

(DES)ENCUENTROS  
DIDÁCTICAS DEL CINE:  
EXPERIENCIAS EN  
EL AULA Y MÁS ALLÁ

CONSTRUYENDO  
PARA LA CÁMARA  
ARQUITECTURA  
Y ESPACIO  
CINEMATOGRAFICO

# L'ATALANTE

REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

También disponible en edición digital:  
www.revistaatalante.com

*L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* es una revista semestral sin ánimo de lucro fundada en 2003, editada en Valencia (España) por la Asociación Cineforum L'Atalante con la colaboración de diversas instituciones, y distribuida en papel por España y Latinoamérica. Esta revista es un vehículo de expresión tanto de los profesionales como de los teóricos del medio y abarca, además de la praxis del cine, los más diversos temas comprendidos en el ámbito del audiovisual contemporáneo. El público al que va dirigida son aquellas personas cuyo trabajo, investigación o intereses estén vinculados al objeto de la revista.

Al menos el 80% de los documentos publicados son artículos originales. Para hacerse eco de las investigaciones llevadas a cabo en otras instituciones y países, el 50% de los trabajos provienen de autores externos a la entidad editora. Además de los controles internos, *L'Atalante* emplea evaluadores externos en su sistema de arbitraje de pares ciegos (*peer review*).

*L'Atalante* está indexada en distintos catálogos, directorios, sumarios y bases de datos de revistas de investigación y divulgación científica. A nivel internacional, figura en Arts and Humanities Citation Index® y en Current Arts and Humanities® de Thomson Reuters (Filadelfia, EEUU); en Latindex (Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal); en SCOPUS de Elsevier (Ámsterdam, Países Bajos); y en Library of Congress (Washington, EEUU). En España consta en la base de datos del CSIC de Revistas de Ciencias Sociales y Humanas ISOC; en el portal bibliográfico de literatura científica hispana DIALNET; y en REBIUN (Red de Bibliotecas Universitarias). *L'Atalante* pertenece al grupo A (gA), formado por las revistas científicas internacionales de mayor nivel, según la Clasificación Integrada de Revistas Científicas (CIRC). ■

*L'Atalante, Revista de estudios cinematográficos is a biannual non-profit publication founded in 2003, published in Valencia, Spain by the Associació Cineforum L'Atalante with the collaboration of various institutions, and distributed in print form all over Spain and Latin America. The journal is a vehicle of expression for both professionals and theorists in the discipline and it covers, in addition to cinema praxis, a diverse range of topics within the contemporary audiovisual field. Its intended readership is made up of people whose work, research or interest is related to film studies.*

*At least 80% of the papers published are original articles. In the interests of promoting research carried out in other institutions and countries, 60% of the papers are by external authors not associated with the publisher. In addition to the internal review process, L'Atalante employs external evaluators with the arbitration system of peer review.*

*L'Atalante is indexed in numerous catalogues, directorates, summaries and databases of research and scientific dissemination journals. At the international level, it is included in the Arts and Humanities Citation Index® and in Current Arts and Humanities® maintained by Thomson Reuters (Philadelphia, USA); in Latindex (Regional System of Online Information to Scientific Journals from Latin America, Caribbean, Spain and Portugal); in SCOPUS by Elsevier (Amsterdam, Netherlands); and in the Library of Congress (Washington, USA). In Spain it is included in the CSIC database of Revistas de Ciencias Sociales y Humanas ISOC; in the bibliographic portal of Spanish scientific literature DIALNET; and in REBIUN (Red de Bibliotecas Universitarias). L'Atalante belongs to the group A (gA) of major international scientific journals according to the Clasificación Integrada de Revistas Científicas (Integrated Classification of Scientific Journals, CIRC). ■*

## Imagen de portada

Portada de Carlos Planes Cortell. Imagen del rodaje de la película *Les Nouveaux Messieurs* (J. Feyder, 1928). Bibliotheque du film.



**Directora (Editor):** Rebeca Romero Escrivá (Universitat de València).

**Coordinadores del número (Executive Issue Editors):** Pedro Molina-Siles (Universitat Politècnica de València) y Jordi Revert Gomis (Revista *Détour*).

**Coordinadora de Puntos de fuga (Coordinator of the Vanishing Points Section):** Melania Sánchez Masià (CSIC-Universitat Autònoma de Barcelona)

**Consejo asesor (Editorial Board):** Nancy Berthier (Université Paris Sorbonne), Núria Bou (Universitat Pompeu Fabra), Quim Casas (Universitat Pompeu Fabra), Juan Miguel Company (Universitat de València), José Antonio Hurtado (IVAC-La Filmoteca), Jordana Mendelson (New York University), Áurea Ortiz-Villela (Universitat de València), Isabel Santaolalla (Roehampton University).

**Consejo profesional (Professional Board):** Albertina Carri (guionista y directora), L. M. Kit Carson (guionista y productor), Isaki Lacuesta (cineasta), Miguel Machalski (guionista y asesor de guiones).

**Consejo de redacción (Executive Editorial Board):** Paula de Felipe Martínez (Membrillo Proyectos Culturales), Marta Martín Núñez (Universitat Jaume I), Álvaro Yebra García (Some Like It Short).

**Secretaría de redacción (Executive Secretary):** Violeta Martín Núñez (Projectem Comunicació).

**Colaboradores (Contributors):** Núria Aidelman (A Bao A Qu), Santiago Barrachina Asensio (Radio Klara), Carmen Buró (YEFF), Laia Colell (A Bao A Qu), Juan Deltell Pastor (Universitat Politècnica de València), Shaïla García Catalán (Universitat Jaume I), Ángela García Codoñer (Universitat Politècnica de València), Sandra Galván (Museo del Cinema de Girona), Sílvia Guillamón (Universidad Internacional Valenciana), Jorge Gorostiza (arquitecto), Antonio Loriguillo (Universitat Jaume I), Ramiro Losada Amor (Universidad Europea), Clara Mejía Vallejo (Universitat Politècnica de València), José Montañó Muñoz (Universitat Pompeu Fabra), Áurea Ortiz-Villela (Universitat de València), Marina Povedano Revilla (Universitat de Barcelona), Ángel San Martín (Universitat de València), Teresa Sorolla Romero (Universitat Jaume I), Adrián Tomás Samit (Escuela de Cine de Barcelona), Ana Torres Barchino (Universitat Politècnica de València), Imanol Zumalde Arregi (Euskal Herriko Unibertsitatea) y Santos Zunzunegui Díez (Euskal Herriko Unibertsitatea).

**Evaluadores externos (External reviewers):** Eusebio Alonso García (Universidad de Valladolid), Robert Arnau Roselló (Universitat Jaume I), Antonia Cabanilles Sanchís (Universitat de València), Hugo Domènech Fabregat (Universitat Jaume I), M<sup>a</sup> José Gámez Fuentes (Universitat Jaume I), Gonzalo García-Rosales González-Fierro (Universidad de Alcalá), María Josefa González (Universidad de Valladolid), José Luis Higón Calvet (Universitat Politècnica de València), Margarita Ledo Andión (Universidade de Santiago de Compostela), Celestino López Catalán (Universitat de València), Diego Mollá Furió (Universitat de València), Carolina Moreno Castro (Universitat de València), José Antonio Palao Errando (Universitat Jaume I), Antonio Piza de Nanno (Escuela Técnica Superior d'Arquitectura de Barcelona), Iván Israel Rincón Borrego (Universidad de Valladolid), David Rivera Gámez (Universidad Politécnica de Madrid), Pablo Rodríguez Navarro (Universitat Politècnica de València).

**Equipo de apoyo técnico (Technical support):** Isaac Hernández (Universitat de València).

**Agradecimientos (Special thanks):** Nuria Aidelman (Cine en Curso), Elena Baranda (Video Mercury Films), Laia Colell (Cine en Curso), Antxon Gómez (director artístico), Jorge Gorostiza (arquitecto), Lidia Molinero (Savor Ediciones S.A.), Sergio Rey Sánchez (El Deseo), Sílvia Santos (Divisa Red).

**Traductores (Translators):** Martin Boyd (Diálogos), Raúl Gisbert Cantó (Universitat de València).

**Gestora de derechos de imágenes (Image Copyright Manager):** Laura Gallardo.

**Diseño y maquetación (Original design and layout):** Carlos Planes Cortell.

**Impresión (Printing):** Martín Impresores, s.l.

**Edición (Publisher):** Asociación Cineforum L'Atalante (CIF: G-97998355) con la colaboración de la Universitat de València (Aula de Cinema, Servei d'Informació i Dinamització dels Estudiants [SeDI], Departament de Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació), la Universitat Politècnica de València y la Universitat Jaume I de Castelló (Departament de Ciències de la Comunicació).

**Lugar de edición (Place of publication):** Valencia (España).

**Distribución (Distribution company):** Servei de Publicacions de la Universitat de València.

**Dirección electrónica (E-mail):** publicaciones@cineforumatalante.com

**Página web y suscripciones (Website and subscriptions):** <http://www.revistaatalante.com>

**ISSN:** 1885-3730

**Depósito Legal:** V-5340-2003

Publicación semestral (biannual journal).

La revista *L'Atalante* no se hace responsable de las opiniones expuestas en sus artículos o entrevistas, ni del uso fraudulento de las imágenes que hagan los autores de los textos.

La propiedad intelectual de los textos y las imágenes corresponde a sus respectivos autores.



Los textos publicados en esta revista están, si no se indica lo contrario, protegidos por la Licencia de Reconocimiento-No Comercial-Sin Obras Derivadas 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos y comunicarlos públicamente siempre que cite su autor y el nombre de esta publicación, L'ATALANTE. REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS. No los utilice para fines comerciales y no haga con ellos obra derivada. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es>.

## EDITORIAL

- 5 Cuando la arquitectura encontró al cine. **Pedro Molina-Siles y Jordi Revert.**

## CUADERNO

### Construyendo para la cámara. Arquitectura y espacio cinematográfico

- 7 La frontera diluida. Arquitecturas efímeras en el medio cinematográfico. **Pedro Molina-Siles, Ángela García Codoñer y Ana Torres Barchino.**
- 15 Tipología constructiva del espacio cinematográfico. **Jorge Gorostiza.**
- 23 La tecnología 3D como herramienta para explorar los escenarios arquitectónicos contemporáneos. **Ramiro Losada Amor.**
- 30 Si hay cuerpos y rostros, ¿para qué quiero decorados? Sobre *Dogville*. **Áurea Ortiz-Villela.**
- 37 El falso retorno. Arqueografías de *Ascensor para el cadalso*. **Juan Deltell Pastor y Clara Mejía Vallejo.**
- 46 Morfologías de nuestros áridos días felices. **Shaila García Catalán y Teresa Sorolla Romero.**
- 53 Prisiones de luz. La arquitectura en Terrence Malick y *El árbol de la vida*. **Marina Povedano Revilla y Adrián Tomás Samit.**

## DIÁLOGO

- 62 **Antxón Gómez, director artístico:** «El cine es el arte más mentiroso». **Jorge Gorostiza y Jordi Revert.**

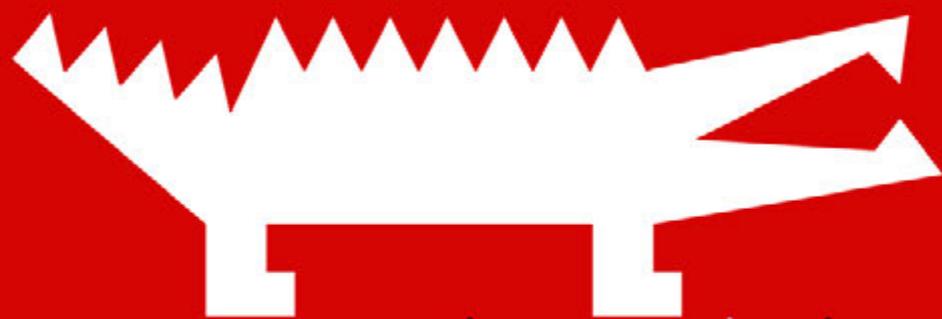
## (DES)ENCUENTROS

### Didácticas del cine: experiencias en el aula y más allá

- 72 Introducción. Un necesario impulso pedagógico colectivo. **Santiago Barrachina Asensio.**
- 74 Discusión. **Ángel San Martín, Núria Aidelman, Laia Colell, Carmen Buró y Sandra Galván.**
- 82 Conclusión. Jugar al cine con nativos. **Álvaro Yebra.**

## PUNTOS DE FUGA

- 86 Ver para creer. Apuntes en torno al *efecto documental*. **Imanol Zumalde y Santos Zunzunegui.**
- 95 Entre la alabanza y el menosprecio: feminidad y liderazgo en *La leona de Castilla*. **Silvia Guillamón.**
- 102 Un cine contaminado de cómic: el *manga-eiga* de Shunji Iwai. **José Montaña Muñoz.**
- 110 Sinergias entre *manga* y cine de autor: Sion Sono y Usamaru y Minoru Furuya. **Antonio Loriguillo.**



**caiman**cuadernosdecine

Ofrece a los lectores que se suscriban por un año la oportunidad de adquirir la revista a un precio especial y, de regalo, una película. Consultar la oferta de cada mes en:

[www.caimanediciones.es](http://www.caimanediciones.es)



**Caimán Ediciones S.L.**

C/ Soria, 9. 4º piso. 28005 Madrid (España)

Tel.: 91 468 58 35

**SUSCRIPCIÓN ANUAL**  
11 NÚMEROS DE **CAIMÁN** CUADERNOS DE CINE

**40€**

## Cuando la arquitectura encontró al cine

Pedro Molina-Siles y Jordi Revert

El cine aparece desde el preciso momento en que se confiere movimiento real a la imagen. Y no lo hace solo, sino acompañado de un arte ya consolidado como la arquitectura. Un encuentro reciente que ha permitido que ambas disciplinas vayan cogidas de la mano, nutriéndose la una a la otra. La arquitectura en el cine ya estaba presente en aquellos lugares reales localizados y filmados por los *cameramen* de los hermanos Lumière, para así plasmar el testimonio de una época, y también en esos decorados funambulescos que Georges Méliès construía para dar forma a sus fantasías. Tanto en una como en otra hay un elemento fundamental —el espacio— que permite generar una actividad de interacción entre ambas y que ha sido objeto de necesidad desde los albores del cine. Puede llegar a ser protagonista de la arquitectura, permitiendo que esta no solo sea un arte o una imagen, sino una escena en la que se desarrolla una vida —una realidad—, la nuestra, en la que nos podemos mover y desplazar. Sin embargo, esa vida, con su arquitectura, espacio y movimiento, puede no ser real, puede ser filmada y reproducida en otro espacio donde adquiere otra dimensión, otra realidad. En esta otra vida —irreal— reside el espacio cinematográfico. He aquí, pues, dos medios —arquitectónico y cinematográfico— tan distintos que bien podría decirse de ellos que son radicalmente incompatibles: a la solidez y a la naturaleza física del primero se le opondría el parpadeante y efímero ilusionismo de lo proyectado en la pantalla. Pero no cabe duda que entre estas dos formas de expresión se ha producido una relación de concordancia que provoca una confluencia en múltiples niveles que afecta tanto a la esencia del cine como al corazón de la arquitectura. Se ha escrito tanto acerca de esa simbiosis, que se llega a pensar por momentos que todo está dicho y escrito. No es así. En esta edición de *L' Atalante* hemos querido plasmar otros puntos de vista, otras interferencias. Cada uno de los ensayos del Cuaderno, procedentes de trabajos realizados en diversas universidades, representa una manera diferente de tratar las relaciones entre ambas disciplinas, las cuales también son analizadas a través de una entrevista con Antxón Gómez, director artístico español avalado por una sólida trayectoria a nivel nacional e internacional. El número se completa con una reflexión sobre la presencia del cine en las aulas, donde han dialogado especialistas en la materia que reflexionan sobre la enseñanza del audiovisual en España. Por último, en la sección Puntos de Fuga se analizan temas varios de diversa índole, tales como la femineidad y el liderazgo de la heroína histórica a través de *La leona de Castilla* (Juan de Orduña, 1951), la naturaleza del efecto documental y los avatares de la verdad discursiva, o las relaciones entre el cine y el *manga* en dos textos que nos permiten adentrarnos en una veta de la intermedialidad entre la imagen cinematográfica y la gráfica que, obligados por un ejercicio de selección y síntesis, no pudimos explorar en nuestro último Cuaderno dedicado a los trasvases entre el cómic y la pantalla. Tras la lectura de este número, pretendemos poner de manifiesto ante el lector que la arquitectura siempre está presente en el cine, pues ambas se necesitan, se ayudan y siempre acaban por encontrarse. Y es en ese encuentro donde la imagen halla su identidad, forjada en el espacio-tiempo, efímero y eterno, ilusorio e irreal. ■



# CUADERNO

La construcción de los decorados de *Intolerancia*  
(*Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages*,  
David W. Griffith, 1916)

## Construyendo para la cámara

**Arquitectura y espacio cinematográfico**

# LA FRONTERA DILUIDA. ARQUITECTURAS EFÍMERAS EN EL MEDIO CINEMATOGRAFICO\*

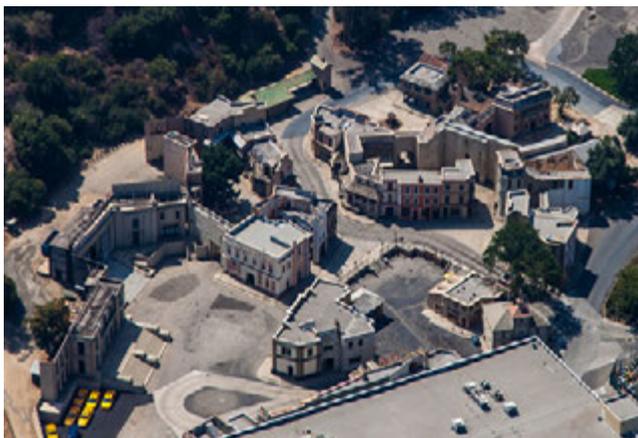
## 1. Antecedentes efímeros

Habitualmente, el adjetivo *efímero* se atribuye a un hecho o situación que tiene por duración un breve espacio de tiempo, y que, en determinadas circunstancias, es considerado algo sin consecuencias, con escasa repercusión. Sin embargo, esta consideración de lo breve en muchas ocasiones se emplea sin propiedad. Con frecuencia, un hecho de breve duración puede causar un gran impacto en quienes participan en él, o incluso tener una gran repercusión social. Lo efímero no se refiere únicamente a la duración temporal, sino también a la transformación, la adaptación, la ligereza e incluso la multiplicidad y variedad de lecturas o a la capacidad de diferentes aplicaciones (FORT, 1999: 11).

Además, lo temporal no conlleva necesariamente una desaparición material. Aplicando el concepto a la arqui-

tectura, esta puede resultar dinámica, variable, flexible, mutable, nada estática; y, en este sentido, efímera. Esta idea se puede extender a esas arquitecturas que se muestran en el medio fílmico a las que en adelante nos referiremos como *arquitecturas efímeras cinematográficas*, donde lo temporal pasa a considerarse protagonista.

No todas las arquitecturas efímeras, ya sean cinematográficas o no, responden a la definición descrita. Dependiendo de su nivel de representación o simbolismo, pueden permanecer en el tiempo como si de un monumento se tratara, simbolizando/representando un hecho o acto que ya sucedió y por el cual se levantaron (como los arcos del triunfo de la civilización romana o algunos de los pabellones de las grandes Exposiciones Universales de los siglos XIX y XX, donde la Torre Eiffel



Vista aérea de uno de los *backlots* de los estudios Universal



Stage 25 en los estudios Universal

sería un claro ejemplo, entre otros). Construcciones efímeras estables que se adaptan a nuevas funciones, nuevos espacios, que abren debates y discusiones por la confusión que a veces provoca su definición.

No obstante, también hemos de tener en cuenta la otra arquitectura efímera, la que desaparece tras cumplir su cometido, y solo la podremos ver a través de fotografías en libros, revistas especializadas o en cualquier otra manifestación en la que prime la imagen, como pinturas, postales, grabados, ilustraciones, etc. Uno de los ejemplos más significativos de este tipo de arquitectura serían los pabellones de exposición, construcciones temporales que se exponen a sí mismas, se representan y son consideradas auténticos laboratorios en los que se experimenta con la forma y con materiales de reciente aparición, para ponerlos en práctica en la arquitectura permanente y, además, son caldo de cultivo para teorías arquitectónicas. Otras muchas construcciones efímeras que no aportan tanto, apenas una imagen, son pasto de un pronto olvido.

En ambos casos, tanto en las arquitecturas efímeras que se mantienen como en las que no, existe un elemento que es capaz de no responder a ningún grado de permanencia para ser clasificado. Además tiene la particularidad de estar en continuo movimiento, siempre varía, muta, desaparece, es efímero por excelencia. Ese elemento es el espacio.

Ahora bien, el concepto de lo efímero no solo es patrimonio de la arquitectura arriba descrita, la arquitectura de los eventos, sino que está presente en todo un abanico de manifestaciones artísticas, como el *land-art*, el *happening* o la *performance*. En ellas el concepto se desarrolla en un sentido más amplio, y proporciona así una visión panorámica de su significado, el cual no solo está sujeto a lo material. En este sentido, permite observar que lo perecedero, lo breve, está presente también en lo inmaterial, en aquello que no tocamos, en aquello que solo percibimos y sentimos, como la luz, el sonido, el color, y que son capaces de construir otro tipo de realidad, la efímera. Una realidad presente en una disciplina como el cine, donde lo temporal también cobra un especial interés. Con este texto, y a tenor de la clasificación expuesta anteriormente, pretendemos explorar la presencia de lo efímero y su significado en el medio cinematográfico, no solo a través de sus arquitecturas, sino también del espacio que se crea en torno a ellas.

## 2. Permanencia efímera y reutilización de los decorados arquitectónicos

La presencia de lo efímero en el cine ha sido constante desde sus comienzos, y se ha relacionado particularmente con la creación y evolución del espacio cinematográfico. Desde comienzos del siglo XX, cobra forma en aquellos primeros

decorados resueltos con telones en los que se pintaban molduras, cuadros, umbrales, mesas, sillas. Escenarios que iban adquiriendo consistencia a medida que los argumentos se complicaban y reclamaban nuevos ambientes, como lo hacía Georges Méliès, que empleaba telones pintados, máquinas activadas por poleas y otros artefactos inspirados en trucos de ilusionismo. A todo esto hay que añadir que el público y la crítica especializada demandaban un realismo cada vez mayor. Por lo tanto, las telas pintadas se adherían a frágiles estructuras de madera, cada vez más sólidas, a las que se empezaban a adosar elementos tridimensionales, como chimeneas o muebles. No satisfechos con la veracidad aportada por los decorados, sin olvidar los motivos económicos, algunos realizadores optaron por rodar en exteriores, aprovechando así los escenarios arquitectónicos preexistentes (RAMIREZ, 1993: 14). Sin embargo, ante la falta de escenarios acordes a determinadas historias, se empezaron a construir decorados para el rodaje en exteriores, obteniendo como resultado un espacio cinematográfico más convincente, con un aumento de su profundidad y pequeñas dosis de ese realismo reclamado. Este procedimiento de origen teatral, se resolvía con materiales muy livianos que posibilitaban su desmontaje tras finalizar su cometido, para así evitar ser dañados por las inclemencias atmosféricas. Pero a mediados de la segunda década del mismo siglo aparecien-

ron los estudios, que permitieron que esos pequeños decorados se construyeran en su interior, no se desmontasen y, por tanto, permaneciesen en pie mientras se transformaban atendiendo a las necesidades de la producción.

Y es a partir de aquí donde podemos enunciar que, en el medio fílmico, no todos los decorados arquitectónicos que aparecen en pantalla responden exactamente a la idea de lo efímero que figura al principio de este texto. Muchos de ellos no duran un breve espacio de tiempo, sino que su vida es mucho más longeva. Han sido contruidos para mantenerse, reutilizarse y reproducirse cada vez que sean reclamados por una historia, por un rodaje distinto.

Este tipo de arquitectura se aprecia en los grandes estudios de cine, los cuales disponen de unos solares traseros adosados a esas grandes naves industriales llamadas *stages*. En estos terrenos o *backlots* podemos encontrar todo tipo de decorados permanentes: construcciones típicas del Lejano Oeste, manzanas de edificios de las principales ciudades del mundo —como París, Londres o Nueva York—, mansiones con los más variados estilos arquitectónicos o, incluso, viviendas en hilera en torno a una plaza. Todo ello susceptible de reutilizarse y permanecer el mayor tiempo posible. Lo curioso de estas edificaciones es que no siempre se construyen en su totalidad, sino fragmentadas; en algunas ocasiones, se resuelven con una sola fachada y, en otras, se les añaden dos planos laterales y uno a modo de cubierta. En muchas ocasiones, estas construcciones no se cierran, lo que provoca una visión muy particular: un espacio interior totalmente diáfano con las instalaciones y los andamiajes al descubierto.

Es en los estudios de Hollywood donde han tenido siempre muy presente esta operación de resurrección de decorados arquitectónicos tras acabar

su primera producción. Su puesta en marcha fue posible gracias a la adquisición de los ya mencionados solares traseros que, en combinación con la aparición y posterior prosperidad de las compañías más importantes —las conocidas como *Big Five* o *Majors*<sup>1</sup>— se fomentó la creación de decorados colosales que no cabían en el interior de los *stages*, debido a sus grandes proporciones y profundidad. Construcciones en las que no se escatimaba dinero alguno, como las de *El fantasma de la ópera*

## Cada estudio construía una cantidad importante de decorados al año y los *backlots* no tenían cabida para todos los *sets*. A pesar de que esta amortización perdió fuerza tras el final de la Segunda Guerra Mundial, la técnica nunca dejó de practicarse

(*The Phantom of the Opera*, Rupert Julian, 1925), en la que se reprodujo el París medieval con un teatro con palcos que más tarde sería reutilizado en la versión homónima que se rodó en 1943, dirigida por Arthur Lubin o, más recientemente, y solo utilizando una parte de ellos, en *Los Muppets* (*The Muppets*, James Bobin, 2011). En cambio, los decorados que representaban interiores se podían construir tanto dentro como fuera de las naves, dependiendo del clima (BUCI-GLUCKSMANN, 1997: 244) y asimismo se reutilizaban en varios filmes, como los empleados en *A través de la noche* (*All Through the Night*, Vincent Sherman, 1941), donde algunas de las habitaciones y los pasillos se aprecian en una secuencia de *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, John Huston, 1941), o el escenario que simulaba un club nocturno en *Serenata argentina* (*Down Argentine Way*, Irving Cummings, 1940), que se volvió a utilizar en el rodaje de *Aquella noche en Rio* (*That Night in Rio*, Irving Cummings, 1941).

Para que resistieran adecuadamente las inclemencias del tiempo, muchas de estas construcciones cinematográficas se hacían completas, con tejados y canales idénticos a los de la arquitectura ordinaria. Esto no solo era aplicable a los decorados exteriores, sino también a los interiores, pues podían trasladarse al *backlot* y permanecer allí varios años a la intemperie (RAMIREZ, 1993: 131).

Pronto estas mismas productoras se percataron de lo mucho que les podía beneficiar la reutilización de sus deco-

rados en cuanto a ahorro espacial y económico se refiere. Cada estudio construía una cantidad importante de decorados al año y los *backlots* no tenían cabida para todos los *sets*. A pesar de que esta amortización perdió fuerza tras el final de la Segunda Guerra Mundial, la técnica nunca dejó de practi-

carse. Actualmente, las productoras son conscientes del coste económico que supone la construcción de decorados y siguen optando por rentabilizarlos: conjugan los rodajes con este tipo de decorados junto a aquellos en los que se hace uso de la arquitectura preexistente.

Basta con echar un vistazo al cine actual de Hollywood, a ese pueblo construido en los estudios Universal empleado en películas como *Gremlins* (Joe Dante, 1984) y *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985). O a las tantas calles neoyorkinas construidas en los estudio Paramount que comparten películas como *Poder absoluto* (*Absolute Power*, Clint Eastwood, 1996), *Elizabethtown* (Cameron Crowe, 2005), *Sr. y Sra. Smith* (*Mr. and Mrs. Smith*, Doug Liman, 2005) o *Misión: Imposible III* (*Misión: Impossible III*, J.J. Abrams, 2006), entre otros filmes.

No solo Hollywood ha recurrido a los mismos escenarios en repetidas ocasiones. Otras industrias cinematográficas han llevado a cabo esta práctica, como

la alemana, con los estudios Babelsberg, fundados en 1912 en la ciudad de Potsdam-Babelsberg. En ellos, se rodaron películas como *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927) o *El ángel azul* (*Der Blaue Engel*, Josef von Sternberg, 1930), y se

En esta enumeración no pueden faltar los estudios Cinecittà, inaugurados en Roma en 1937, con decorados que representan los principales edificios civiles y religiosos del Foro romano, como la Via Sacra, el Arco del Triunfo, los templos de

tipo de construcciones cinematográficas, donde podemos seguir apreciando *sets* que simulan las zonas emblemáticas de las ciudades más importantes del mundo o áreas residenciales fácilmente amoldables a cualquier historia o situación. Pero estos escenarios ya no están destinados solo a producciones fílmicas, sino también a la televisión, a la industria de la música para la realización de videoclips, y a la organización de *tours* orientados a los turistas cinéfilos que quieren ponerse en la piel del protagonista, aunque sea por un momento, y trasladarse a los mismos lugares donde otros fueron estrellas.

## **Estamos, pues, ante un tipo de arquitectura cinematográfica efímera, aunque paradójicamente estable, marcada por un carácter temporal que se dilata. No se construye para desaparecer de manera inmediata, sino todo lo contrario, para permanecer y volver a adoptar otra utilidad**

Estamos, pues, ante un tipo de arquitectura efímera cinematográfica, aunque paradójicamente estable, marcada por un carácter temporal que se dilata. No se construye para desaparecer de manera inmediata, sino todo lo contrario, para permanecer y volver a adoptar otra utilidad, generando en cada reutilización un nuevo espacio que dura un periodo relativamente corto, pero que —de nuevo, otra paradoja— perdura para siempre en los filmes. Y es aquí donde entra en juego el concepto de espacio efímero, referido a la capacidad de transformación temporal que ejerce un evento particular, temporal o excepcional en un espacio, público o privado (SCHUSTER, 2005: 124). Ese evento temporal e irrepetible —el rodaje— transforma el espacio efímero en escenario y lo configura con unas construcciones que provocan una realidad cinematográfica, breve, fugaz. Cuando finalice, solo podremos ver ese espacio a través de la pantalla, junto a sus arquitecturas. El nexo de unión entre

construyeron réplicas de calles alemanas asoladas por las bombas de la Segunda Guerra Mundial que han nutrido películas como *El pianista* (The Pianist, Roman Polanski, 2002), *El lector* (The Reader, Stephen Daldry, 2008), *Valkiria* (Valkyrie, Bryan Singer, 2008), *Malditos bastardos* (Inglourious Basterds, Quentin Tarantino, 2009) o *The Monuments Men* (2013), dirigida por George Clooney. O los estudios Pinewood, creados en 1934 en el condado de Buckinghamshire, Reino Unido, donde hay incluso un *stage* con decorados de interiores en el que se ruedan muchas de las escenas de las últimas películas de James Bond: *Muere otro día* (Die Another Day, Lee Tamahori, 2002), *Casino Royale* (Martin Campbell, 2006), *Quantum of Solace* (Marc Forster, 2008) o *Skyfall* (Sam Mendes, 2012), y que son utilizados en otras tantas películas.

Venus y Júpiter, sus viviendas populares y los barrios de artesanos, construidos para el rodaje de *Quo Vadis?* (Mervyn LeRoy, 1951), y revividos en películas como *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963), *Gladiator* (*El gladiador*) (Gladiator, Ridley Scott, 2000) y *La pasión de Cristo* (The Passion of the Christ, Mel Gibson, 2004). O los costosos decorados de Dante Ferretti ambientados en el Nueva York del siglo XIX, basados en parte en las fotografías de Jacob Riis, para filmar *Gangs of New York* (Martin Scorsese, 2002), los cuales han tenido muy poco tránsito años después (ROMERO ESCRIVÁ, 2009: 125-126).

Todas las reutilizaciones mencionadas guardan coherencia, tratan de recrear, por lo general, el mismo periodo y lugar. Hoy en día, estos mismos estudios y sus productoras siguen apostando por este

Decorado permanente que representa una calle alemana ambientada en la Segunda Guerra Mundial, construida en los estudios Babelsberg



la arquitectura y el cine, por tanto, radica en el espacio, el espacio arquitectónico entendido en su sentido más amplio. Dicho de otro modo, la relación entre espacio arquitectónico y espacio cinematográfico queda establecida por medio de la representación en dos dimensiones (pantalla) de algo que en realidad tiene tres (escenario) (GOROSTIZA, 1990: 11).

### 3. Fuerza visual y ensayo en la arquitectura cinematográfica

Existe otro tipo de decorado, construido *ex profeso* para una película específica, que alcanza un simbolismo tal que no se podría volver a utilizar en otro film. Nos remitiría constantemente a su origen. Quizás los casos más fascinantes para los que el término arquitectura cinematográfica es más adecuado, son aquellos en los que la arquitectura es creada para una película determinada, y existe solo por y a través del film, llegando a trascender para reflejar el debate arquitectónico y contribuir a él (NEUMANN, 1996: 8). Ramírez (1993: II) considera que los edificios que se han diseñado para representar papeles concretos en películas determinadas son psicológica y emocionalmente la única arquitectura verdaderamente funcional, y además de temporal, disponen de un reloj biológico particular que empieza a contar a partir del momento en el que finaliza el rodaje.

Es en la República de Weimar, en el año 1919, donde se inicia la tendencia de atribuir una función principal a la arquitectura presente en las películas. En el periodo de entreguerras, con la frustración generada por su derrota tanto física como moral, la cinematografía alemana se convierte en el espejo idóneo para proyectar la angustia social. Ahí se empieza a gestar el caldo de cultivo de lo que se denominará *la edad dorada del cine alemán*. En dicho marco, esta industria produjo filmes en los que la arquitectura tenía la oportunidad de expresarse, permitiendo a los diseñadores alemanes considerar los decorados como auténticas arquitecturas que facilitaban su exploración en tres dimensiones. Una de esas películas



La Roma Imperial en uno de los *backlots* de los estudios Cinecittà

es *El gabinete del doctor Caligari* (Das Kabinett des Dr. Caligari, Robert Wiene, 1920), toda una metáfora propensa a lo trágico y demoniaco de la conciencia colectiva, donde se refleja la constante amenaza y la angustia psicológica del pueblo alemán que años más tarde se dirigiría hacia el (t)error del nazismo.

El elemento fundamental que define este film son los decorados que conforman su estética, cuya composición formal es deudora no solo del expresionismo, sino también de cubismo, fauvismo o futurismo. En ellos se juega con las líneas diagonales de las chimeneas o ventanas, con la geometría irregular y angulosa de fondo, la perspectiva imposible, la (des)proporción entre la figura humana y las viviendas, y las sombras pintadas sobre los mismos decorados para tener un control total sobre ellas. Una arquitectura muy gráfica que se aleja de las simetrías, cuestionando la razón cartesiana y provocando una diversidad geométrica que crispa la acción y atrapa y dirige la mirada del espectador.

El film, considerado uno de los mayores referentes del cine expresionista alemán, comparte protagonismo con otras películas del mismo movimiento, como *El Golem* (Der Golem, Wie er in die Welt kam, Paul Wegener, 1920), cuyos decorados, obra del arquitecto Hans Poelzig, conformaron hasta el último detalle

una ciudad completa que recordaba a los decorados de *El gabinete del doctor Caligari*, aunque menos descriptivos y con un espacio más tridimensional; o *Fausto* (Faust, eine deutsche Volkssage, F.W. Murnau, 1926), con sus arquitecturas no construidas en su totalidad, sino fragmentadas para que el público viera solo lo que la cámara captaba. Un concepto con un interés evidentemente financiero además de estético, ya que se pensaba en el decorado desde el punto de vista de la imagen. La película donde el expresionismo alemán llega a su momento culmen, no obstante, sería *Metrópolis*. Ambientada en una ciudad futurista cuya arquitectura se inserta de manera majestuosa en el film, sus decorados sombríos y opresivos beberían de edificios con claras referencias al *art déco* de los rascacielos de Nueva York, así como de la obra del arquitecto Bruno Taut, según reconoce el propio director (TÖTEBERG, 2006: 48). A todo esto hay que añadir toda una combinación de estilos arquitectónicos, desde construcciones orientales a catedrales medievales, que se intercalan en una película que ha servido de referencia en el género de ciencia-ficción hasta nuestros días. Esas referencias pueden encontrarse en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), donde sus decorados arquitectónicos permiten apreciar la sociedad urbana

texturizada tan presente en el desarrollo de la película. Ridley Scott afirmó que la impactante escenografía urbana de la ciudad de Los Ángeles se configuró en base a un conjunto de inquietantes imágenes, entre otras el *skyline* nocturno de urbes como Hong Kong y Nueva York o los paisajes industriales de las poblaciones inglesas de Tyneside y Teesside; un eclecticismo muy propio de la postmodernidad. El director además conjugó esos mismos decorados con localizaciones reales que incluían edificios que forman parte del patrimonio arquitectónico de la misma ciudad, como la casa Ennis-Brown, diseñada por el arquitecto Frank Lloyd Wright o el edificio Bradbury, obra de George Wyman.

*El gabinete del doctor Caligari* reveló la fuerza de los decorados y *Metrópolis* los descubrió como recursos fundamentales dentro de la narración, ya que los adecuaba perfectamente a ella, aprovechando la tradición y la vanguardia, con la vista puesta en la expresividad, algo de lo que Hollywood, en sus comienzos, tomaría muy buena nota (HERNÁNDEZ, 1990: 40). Y así fue, debido al éxito de este cine alemán, los directores de estas películas, entre otros (y su particular manera de hacer cine), aterrizaron<sup>2</sup> en Hollywood junto con técnicos y artistas germanos. Todos ellos se encargaron de dejar su impronta expresionista en el cine norteamericano, mientras se codeaban con directores artísticos de la talla de Anton Grot, William Cameron Menzies, Charles D. Hall, Hans Dreier, Van Nest Polglase, Cedric Gibbons o Joseph Urban. Responsables de decorados muy particulares que llegaron a traspasar la gran pantalla e influyeron en arquitectos ajenos al medio. Así, los decorados *art déco* de *Virgenes modernas* (*Our Dancing Daughters*, Harry Beaumont, 1928), diseñados por Cedric Gibbons, o los de *Un ladrón en la alcoba* (*Trouble in Paradise*, Ernst Lubitsch, 1932), proyectados por Hans Dreier, fueron reproducidos en numerosas ocasiones, parcialmente o en su totalidad. Y no solo en producciones posteriores, sino que llegaron a formar parte de catálogos

en estudios de arquitectura, destinados a clientes que reclamaban esos espacios, tal vez para revivir esas escenas en sus vidas privadas. Ramírez (1993: 27) señala que algunas tipologías arquitectónicas fueron desarrolladas como consecuencia directa de esta influencia ejercida por las películas. Es el caso del *nightclub*, pues muchos de los clubs nocturnos construidos a partir de los años treinta se concibieron teniendo en cuenta las creaciones cinematográficas.

El hecho de atribuir funciones a los decorados a la vez que se empleaban como foco de experimentación no fue solo propiedad de la cinematografía alemana y americana. Se aprecia también en el cine italiano a través de los decorados futuristas de *Thais* (*Perfido incanto*, Anton Giulio Bragaglia, 1917); y en el ruso con el film *Aelita* (*Iakov Protazanov*, 1924). En el cine francés, en películas como *La caída de la casa Usher* (*La chute de la maison Usher*, Jean Epstein, 1928) o *La inhumana* (*L'inhumaine*, Marcel L'Herbier, 1924). En esta última, el arquitecto Robert Mallet-Stevens, junto al pintor Fernand Leger, los directores de cine Alberto Cavalcanti y Claude Autant-Lara y artistas como Pierre Chareau, René Lalique o Jean Luce, entre otros, creó a

escala real unos decorados compuestos de volúmenes prismáticos intersectados, totalmente estilizados, con influencias procedentes del neoplasticismo y de la Bauhaus, que sirvieron para asimilar su potencial formalista.

Dietrich Neumann (1999: 7) considera que muchos de los decorados de estas películas tratan de poner en claro las tres funciones principales de la arquitectura cinematográfica: como reflexión y comentario sobre el desarrollo contemporáneo, como un campo de pruebas para visiones innovadoras, y como terreno en el cual ofrecer un enfoque diferente del arte y la práctica arquitectónica. Para Anthony Vidler (1999: 13), el cine es una especie de laboratorio donde se explora la relación existente entre arquitectura y cine, con el fin de poner en práctica formas arquitectónicas diversas.

Algunos decorados también han pasado a la historia, y no porque en ellos se haya puesto de manifiesto lo considerado por Neumann, sino por su escala y su enorme fuerza visual, las cuales han impedido que pudieran emplearse en su totalidad en otras producciones. Es el caso de *Quo Vadis?* (*Enrico Guazzoni*, 1912), *Cabiria* (*Giovanni Pas-*

Los decorados de *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) como laboratorio donde se experimenta con la forma y el espacio



trone, 1914), *Intolerancia* (Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages, David Wark Griffith, 1916), *Los diez mandamientos* (The Ten Commandments, Cecil B. De Mille, 1923), etc. Son películas con unas arquitecturas tan colosales que pueden llegar a alcanzar un protagonismo similar, o superior, al de cualquiera de los intérpretes. Esto no quiere decir que los decorados de estas películas desaparecieran materialmente, sino que no se volvieron a utilizar en otros filmes, nunca más fueron puestos en escena. Eran demasiado impactantes. Algunos fueron abandonados en su respectivo *backlot* durante más de diez años, como los de *Intolerancia*, o los decorados de *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933), que fueron pasto de las llamas que quemaron la ciudad de Atlanta en *Lo que el viento se llevó* (Gone with the Wind, Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood, 1939). En otras palabras, la reutilización de este tipo de decorados, ya sean los dirigidos al ensayo y experimentación, como aquellos que solo responden a su grandeza visual, no fue posible dado que no se concibieron para dicha acción. En algunas ocasiones, no obstante, se emplearían

parcialmente; en otras, se amortizaría tan solo algún elemento no demasiado significativo, para así evitar la referencia a la película para la que fue creado. Sería difícil imaginar una historia de terror con las construcciones distorsionadas de *El gabinete del doctor Caligari*, una película ambientada en la antigua Babilonia empleando los mismos decorados de *Intolerancia*, o escenas de corte futurista rodadas con los edificios de *Metrópolis* sin evocar los filmes embrionarios. Son decorados únicos que se representan a sí mismos con un significado y una función determinada, siempre conectados con la narración y con la expresión de sus protagonistas. Construcciones con forma y contenido lógicamente interrelacionados donde diagonales descendientes, perspectivas distorsionadas, geometrías impracticables, dimensiones inhumanas, visuales imposibles, manifiestos emergentes o referencias históricas con reflejos de colectivos urbanos son algunos de esos elementos que convierten la arquitectura de este tipo de películas en talleres. Auténticos laboratorios donde se muestra que estos decorados pueden ser empleados para explorar el impacto psicológico y el poder expresivo de la forma

## El equilibrio entre permanencia y temporalidad, entre lo estable y lo efímero, forma parte de la condición de la arquitectura como disciplina y también de la arquitectura cinematográfica

y el espacio. Una arquitectura efímera cinematográfica que desaparece, que no permanece tras cumplir su cometido. Aquí vuelve a manifestarse el espacio, también efímero, que se crea en torno a ella, y que se desvanece junto a esa realidad cinematográfica que no se disfruta si no es a través de fotografías o fotogramas, o mediante la proyección de la película donde se aloja.

### 4. Circunstancias y equilibrio entre permanencia y temporalidad

Tanto en la *arquitectura efímera* propiamente dicha como en la *arquitectura efímera cinematográfica* existen una serie de circunstancias que permiten su asociación. En primer lugar, ambas arquitecturas han sido diseñadas para desaparecer. En algunas ocasiones, el parámetro tiempo se dilata permitiendo que aún podamos disfrutar de ellas; en otras no, simplemente lo acusan, lo que provoca que tengamos que recurrir a imágenes (fijas o en movimiento) para recordarlas y estudiarlas. Ninguna de las dos ha sido proyectada para ser habitada. Tanto en una como en otra, un evento determinado genera un espacio en torno a una construcción, y cuando el acto finaliza, desaparece el espacio junto a la función o utilidad por el cual se originó, manteniéndose o no la arquitectura. Además, en los dos tipos de construcciones se destila un mensaje con un poder de convocatoria que causa impresiones tan sólidas que

El colosalismo y la fuerza visual en los decorados arquitectónicos de *Intolerancia* (Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages, David W. Griffith, 1916)



ya desearían desencadenar esos edificios que se erigen para permanecer.

El equilibrio entre permanencia y temporalidad, entre lo estable y lo efímero, forma parte de la condición de la arquitectura como disciplina y también de la arquitectura cinematográfica. En una y otra está presente el germen de lo efímero, en sus construcciones y en el espacio que se genera. En algunas estructuras, este germen se desarrolla, evoluciona, muta, dejando a un lado el parámetro tiempo, y se transforma, se adapta y se reinventa constantemente tanto material como espacialmente. En otras tantas, ese mismo germen simplemente hace uso de su temporalidad, y de este modo materia y espacio desaparecen tras cumplir su misión. Eso sí, mientras viven, algunas nos deslumbran con su fuerza visual, y otras lo hacen además apostando por la experimentación, como si de un campo de pruebas se tratara, aportado teorías, ideas, explorando nuevos caminos, nuevas perspectivas. Pero hemos de tener en cuenta, según hemos tratado de explicar, que no siempre es fácil la distinción entre una y otra: una frontera diluida las divide.

### Notas

\* Este artículo es un avance de la tesis doctoral que uno de los autores, Pedro Molina-Siles, está desarrollando en el Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universitat Politècnica de València, bajo la tutela de Ángela García Codoñer y Ana Torres Barchino.

\*\* Las imágenes que ilustran el artículo han sido aportadas voluntariamente por los autores del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

- 1 En la época dorada de Hollywood, durante los años treinta y cuarenta, solo cinco estudios dominaron el mercado cinematográfico, tanto la producción como la distribución y exhibición de películas: 20th Century Fox, Paramount, MGM-Loew's, Warner Bros y RKO.
- 2 La emigración de cineastas alemanes se debió en ocasiones a aspiraciones económicas o artísticas, pero obviamente en otros casos fue por motivos políticos o sociales derivados de la Primera Guerra Mundial.

### Bibliografía

- ALBRECHT, Donald (2000). *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies*. Santa Monica, CA: Hennessey & Ingalls.
- BORDWELL, David, STAIGER, Janet y THOMPSON, Kristin (1997). *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- BUCI-GLUCKSMANN, Christine (2010). *Estética de lo efímero*. Madrid: Arena Libros.
- CARRIÈRE, Jean-Claude (1997). *La película que no se ve*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- TÖTEBERG, Michael (2006). *Fritz Lang*. Madrid: T&B
- GOROSTIZA, Jorge (1997). *La imagen su-puesta. Arquitectos en el cine*. Barcelona: Fundación Caja de arquitectos.
- HERNANDEZ RUIZ, Javier (1990). *Escenarios de la fantasía: el legado de la arquitectura y de las artes plásticas en el cine*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- NEUMANN, Dietrich (ed.) (1999). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Múnich: Prestel.
- ORTIZ, Áurea (1998). *La arquitectura en el cine. Lugares para la ficción*. Valencia: Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia.
- PUENTE, Moisés (2000). *Pabellones de exposición*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1993). *La arquitectura en el cine. Hollywood: la Edad de Oro*. Madrid: Alianza.
- ROMERO ESCRIVÁ, Rebeca (2009). Riis, Capa, Rosenthal. Traducciones cinematográficas de la fotografía. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 8, 124-135.
- FORT MIR, Josep M. (1999). Arquitectura breve, ligera, efímera. En S. ROQUETA MATIAS y J. M. FORT MIR (eds.), *Arquitectura, art i espai efímer* (pp.11-12). Barcelona: Edicions UPC.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1990). *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*. Madrid: Verdoux.
- VIDLER, Anthony (1999). The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. En D. NEUMANN (ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (pp.13-25). Munich: Prestel.

Pedro Molina-Siles es arquitecto técnico y arquitecto con un Máster en Producción Artística en la Universitat Politècnica de València (UPV). Actualmente combina su labor profesional de arquitecto con la docencia, que imparte como profesor en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia de la UPV, en el departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica, donde está realizando su tesis doctoral, que versa sobre las arquitecturas efímeras presentes en el medio cinematográfico.

Ángela García Codoñer es catedrática del área de Expresión Gráfica Arquitectónica en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universitat Politècnica de València (UPV) y responsable del equipo de investigación del Color del Instituto de Restauración del Patrimonio en la misma universidad, donde ha participado en numerosos y competitivos proyectos de investigación. Es editora desde el año 1993 de la revista *EGA: Expresión Gráfica Arquitectónica*. Ha realizado, además, numerosas exposiciones de pintura en prestigiosas galerías de arte.

Ana Torres Barchino es doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València (UPV). Es profesora en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño y en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. Pertenece al Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica y es miembro del Grupo de Investigación del Color en el Instituto de Restauración del Patrimonio de la UPV. Entre otras actividades docentes, dedica su labor de investigación al estudio del dibujo, el color y sus distintas técnicas aplicadas en diferentes soportes.

# TIPOLOGÍA CONSTRUCTIVA DEL ESPACIO CINEMATOGRAFÍCO\*

Después de más de diez años analizando las relaciones entre cine y arquitectura, en estos estudios, como en otros, resulta esencial definir y clasificar los conceptos, hablar un *idioma* común para saber a qué nos referimos cuando se menciona un término determinado. Para ello, es importante establecer clasificaciones y tipologías que fundamenten un *corpus* teórico que además sirva para poder afrontar su práctica.

Entre estas relaciones, la más intensa, interesante y fructífera es la que existe entre los espacios arquitectónico y cinematográfico. Este último espacio se puede clasificar de acuerdo a varios tipos (GARDIES, 1993). En este artículo se establece una nueva tipología que hasta ahora no se había planteado y que tiene en cuenta solo su construcción, es decir, cómo y dónde se ha construido ese espacio.

No se puede olvidar que el espacio percibido por el público en una pantalla ha tenido que ser construido, como otro cualquiera que pueda ver en la realidad, empleando el término *construido* con el

mismo significado que el definido por el Diccionario de la Real Academia de la Lengua: *fabricar, edificar*, a pesar de que, como se sabe, los espacios percibidos por el espectador han sido *construidos* también gracias a otras técnicas específicas, como la fotografía y el montaje.

## Tipología espacial constructiva

Ante todo, no se debe olvidar que normalmente en una misma película hay varios tipos de espacios diferentes, coincidiendo cada uno con un plano determinado, por lo que solo en pocas películas se puede decir que todos sus espacios pertenecen a un tipo determinado.

### 1. Profílmica

Empezando por lo profílmico, por todo aquello que se sitúa delante de la cámara para que ella lo filme o grabe, se comienza por la clasificación más elemental, la que distingue entre los espacios que no se han construido, porque se ha rodado en lugares no modificados, algo que sucede en los documentales y pocos espectáculos de ficción, y

los que sí se han transformado, en los que se ha intervenido construyéndolos enteros o solo algunas de sus partes.

Estos últimos además pueden subdividirse según el grado de intervención que se ha realizado en ellos. El espacio que se ha construido, en parte para rodar en él, se denomina adaptado, siguiendo la misma terminología que se emplea con los guiones y las bandas sonoras, cuando una historia o una melodía se adaptan a la representación; mientras que cuando se crea desde cero para el espectáculo se denomina original.

No construido	
Construido	Adaptado Original

Teniendo en cuenta dónde se construyen los espacios, se pueden clasificar en interior o exterior, diferenciando entre aquellos construidos dentro de un recinto o al aire libre. Si al lugar se une el tiempo, los espacios se vuelven a subdividir en una distinción que ya aparece indicada desde la primera etapa del trabajo, ya sea una obra de teatro o un guion. En este caso hay cuatro variantes según sea interior o exterior o noche o día, es decir, se especifica entre interior - día, interior - noche, exterior - día y exterior - noche.

Interior	Día
	Noche
Exterior	Día
	Noche

## 2. Fílmica

### 2.1. Formal

Respecto a lo fílmico —las intervenciones que se producen tras el rodaje o la grabación—, sugerir una tipología del espacio sobre lo que ve el público en las pantallas, en relación con su forma y percepción por parte del espectador (es decir, dónde se ha rodado o grabado, y si el espacio profílmico es diferente al fílmico), surgiría de la combinación y relación de los tres espacios predeterminados siguientes:

- A. El verdadero, el que cualquier persona puede recorrer en la realidad, ya sea natural o modificado por la arquitectura.
- B. El de la pantalla, es decir, el que ve el espectador, tanto en la pantalla de un cine, de la televisión o de un ordenador.
- C. El de rodaje, el lugar donde se rueda la película o se graba un programa de televisión.

De la conjunción de estos tres surgen todos los espacios cinematográficos formales, que se agrupan en cinco tipos diferentes:

#### 2.1.1. Auténtico. $A = B = C$

Es el más inmediato y sencillo, cuando se rueda una película en un exterior o interior verdadero sin modificarlo y el espectador ve ese mismo espacio en la pantalla. Por ejemplo, los espacios que aparecen en los documentales o en películas como *Cleo de 5 a 7* (Cléo de 5 à 7, Agnès Varda, 1962) en la que además el espacio coincide con el tiempo, porque se rodó entre esas horas de la tarde en París, tal como se veía en la pantalla.

En este espacio no tiene por qué haber intervención del escenógrafo cinematográfico, siempre teniendo en cuenta que el ojo humano no es igual al objetivo de una cámara, sin embargo, normalmente estos profesionales habrán de localizar los lugares dónde se va a rodar y además elegirán los objetos que se verán en la pantalla.

#### 2.1.2. Recreado. $A \neq B = C$

Los espacios de pantalla y de rodaje se corresponden, pero no son un espacio verdadero. Por ejemplo, cuando se construye en un estudio o en otro lugar el interior de un edificio que no existe en la realidad y se rueda ese espacio directamente sin modificarlo.

Este espacio recreado es muy empleado en el cine, de hecho, en cualquier película las viviendas de los personajes suelen pertenecer a este tipo, ya que incluso en el caso de que alguno de esos personajes haya existido en la realidad, no se suelen reproducir exactamente los interiores de su morada. Un ejemplo son

las viviendas de tres personajes del cine de Federico Fellini: Cabiria, Giulietta y Katzone, respectivamente en *Las noches de Cabiria* (Le notti di Cabiria, 1957), *Julietta de los espíritus* (Giulietta degli spiriti, 1965) y *La ciudad de las mujeres* (La città delle, 1980). Tres edificaciones distintas, la primera más sencilla, una chabola con una sola habitación y sin revestir por fuera; la segunda un chalé unifamiliar burgués de dos plantas rodeado por un frondoso jardín, y la tercera una interesante, compleja y laberíntica mansión de dos plantas con habitaciones octogonales y circulares, unidas entre sí por extrañas conexiones<sup>1</sup>.

#### 2.1.3. Reproducido. $A = B \neq C$

Los espacios verdadero y de pantalla se corresponden, pero no con el de rodaje. En este espacio con una maqueta, un cristal pintado u otro efecto especial, se hace creer al espectador que está delante de un lugar que existe, como puede ser la reproducción de una calle de una ciudad levantada en un estudio para rodar en ella con más facilidad que en esa calle.

También hay muchos ejemplos de este tipo y ciñéndose al cine español hay tres notables, el realizado con una maqueta por Emilio Ruiz del Río, recreando una parte de la calle Claudio Coello de Madrid para *Operación Ogro* (Gillo Pontecorvo, 1978) en la que se representó el atentado contra Carrero Blanco. El segundo ejemplo es el plano en el que se ve al protagonista de *El último caballo* (Edgar Neville, 1950) borracho, cruzando la Gran Vía de noche, creado con una pintura sobre cristal hecha por Pedro Schild (GOROSTIZA, 1997a: 45-46). En este plano se ve al fondo el Edificio Carrión, ahora denominado Capitol, de los arquitectos Luis Martínez Feduchi y Vicente Eced, parte de cuya fachada principal fue reproducida en estudio para una secuencia de *El día de la bestia* (Álex de la Iglesia, 1995) en la que los protagonistas recorrían el gran letrero luminoso.

#### 2.1.4. Modificado. $A = C \neq B$

El espacio verdadero se corresponde con el de rodaje, pero no con el que se

ve en la pantalla. Por ejemplo, cuando se rueda en una ciudad pero el ambiente urbano se altera para eliminar o añadir elementos, como letreros o mobiliario urbano, que pueden distraer la atención o que no deben aparecer por motivos estéticos o históricos.

Se pueden mencionar también muchos ejemplos, como las vistas aéreas de Nueva York y Los Ángeles transformadas gracias a los efectos digitales en ciudades dominadas por los incendios, en *Guerra Mundial Z* (World War Z, Marc Forster, 2013).

### 2.1.5. Espacio Inventado. $A \neq B \neq C$

Ninguno de los tres espacios se corresponde entre sí. El caso más común es el de ámbitos en películas de ciencia ficción rodadas habitualmente gracias a efectos especiales, por ejemplo, y por citar tres de los más célebres, las ciudades de *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927) y *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) así como el planeta Coruscant, un mundo que es en su totalidad una inmensa urbe y que aparece en la primera trilogía de la saga *Star Wars*, compuesta por *La guerra de las galaxias* (Star Wars, Georges Lucas, 1977), *El imperio contraataca* (Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980) y *El retorno del jedi* (Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi, Richard Marquand, 1983).

La tipología espacial constructiva según su forma se resume en la siguiente tabla:

Tipología espacial constructiva formal			
Espacios	Verdadero	Pantalla	Rodaje
Auténtico			
Recreado			
Reproducido			
Modificado			
Inventado			

De todos estos tipos de espacios sólo el primero se construye empleando únicamente instrumentos arquitectónicos; para construir el resto de los espacios son necesarios los mencionados y otros instrumentos específicos de procedencia teatral, y en general los propios de la imagen en movimiento.

## 2.2. Funcional

Como se decía antes, la tipología del espacio que ve el público, queda clasificada solo desde el punto de vista de la forma de este espacio y no de su función, o sea, de lo que ese espacio representa en la ficción. Al introducir esa función se establecen, como en la tipología anterior, varios tipos diferentes de espacios, en este caso cuatro.

### 2.2.1. Existente

Es el caso más sencillo y evidente, cuando se usa el mismo lugar que es el representado en la ficción. Hay numerosos ejemplos, entre ellos se pueden mencionar edificios notables en la historia de la arquitectura, como la Casa Milà, la Pedrera, de Antoni Gaudí, que ha aparecido en varias películas<sup>2</sup>, y en el argumento de todas ellas los personajes están o ven en ese edificio.

Otro caso de edificio notable es el Museo Guggenheim de Frank Lloyd Wright, ubicado en Nueva York, cuya fachada ha aparecido encuadrada desde el sur en *Hombres de negro* (Men in Black, Barry Sonnenfeld, 1997) donde un extraterrestre la escala, mientras el policía que lo persigue ha de recorrer la rampa interior; trece años después, en uno de los planos de *En la boda de mi hermana* (When in Rome, Mark Steven Johnson, 2010), la cámara es colocada exactamente en el mismo lugar que en uno de los planos de *Hombres de negro*; la fachada también aparece desde un punto de vista similar en *Los pingüinos del Sr. Poper* (Mr. Popper's Penguins, Mark Waters, 2011) y en *The International: dinero en la sombra* (The International, Tom Tykwer, 2008), pero en esta ocasión se trata de un espacio reproducido, pues el edificio estaba en obras con sus fachadas cubiertas por andamios y hubo de ser generado por efectos digitales, eliminando todos los elementos superpuestos para simular su estado habitual. Asimismo, se eligió el punto de vista opuesto, es decir, desde el norte, para encuadrar la fachada en los títulos de crédito de *Un beso para Birdie* (Bye Bye Birdie, George Sidney, 1963), en *La sombra del testigo* (So-

meone to watch over me, Ridley Scott, 1987), en la mencionada *En la boda de mi hermana* y en el telefilm *Terremoto en Nueva York 2* (*Aftershock: Earthquake in New York*, Mikael Salomon, 1999), donde se ve cómo el edificio se resquebraja y colapsa a causa de un terremoto. En cuanto a su interior, en él se celebran dos cócteles, uno en *La sombra del testigo* y otro en *Vida y amores de una diablesa* (She-Devil, Susan Seidelman, 1989), y su rampa en espiral sirve para que los pingüinos del Sr. Poper se deslicen hasta la planta baja; los cineastas suelen mostrar el interior del edificio con idénticos movimientos de cámara, ya sea desde abajo hacia arriba para terminar enseñando el lucernario de cristal, o al contrario, desde arriba hacia abajo, mostrando a los personajes moviéndose por las rampas, como en *Hombres de negro*, *En la boda de mi hermana* y *The International: dinero en la sombra*. En esta última, para poder rodar un tiroteo en el interior del edificio, se reprodujeron cuatro de sus plantas a una escala ligeramente inferior, al noventa y ocho por ciento de su tamaño, dentro de un antiguo almacén ferroviario en Berlín, encargándole expresamente una obra de cristal a Julian Rosefeldt que fue colgada del techo y luego en la película destruida a balazos por el protagonista. Ya que se menciona una de las exposiciones, aunque fuera creada ex profeso para esta producción, no se debe olvidar que hay otras reales que sí se pueden ver en las pantallas, como la del escultor David Smith en *Flor de cactus* (Cactus Flower, Gene Sacks, 1969), *The Knife Ship* de Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen y Frank O. Gehry en *La sombra del testigo*, y *I Want to Believe* de Cai Guo-Qiang, en *En la boda de mi hermana*<sup>3</sup>. Para terminar con el edificio de Wright, se debe mencionar que no sólo se ha mostrado, sino que por su importancia también se ha mencionado, por ejemplo en *Hannah y sus hermanas* (Hanna and Her Sisters, Woody Allen, 1986), cuando una de las protagonistas se arrepiente de lo que le ha dicho a un arquitecto y piensa: «no comprendo cómo se me ocurrió decir esa



Casa Ennis-Brown en Los Ángeles. Fotografía de Pedro Molina-Siles

tontería sobre el museo Guggenheim. Ese chistecito imbécil de que hay que ponerse patines para verlo». No se debe olvidar que es un edificio real y reconocible por el público, por lo que «es más fácil que tenga un papel protagonista y unas connotaciones de las que carecería si fuese un edificio reconstruido» (GOROSTIZA, 1997b: 17).

### 2.2.2. Imaginado

Se puede rodar una película en un lugar determinado y suponerse que es otro sitio distinto, como ocurre con aquellas ciudades donde se filma sin modificarlas, pero en las que se da a entender que estamos ante otra ciudad. En casos así, estamos frente a un espacio auténtico, pero funcionalmente no corresponde con la ciudad real. Hay muchos ejemplos de estos espacios, entre ellos, en nuestro país, las ciudades inexistentes de *Calle Mayor* (Juan Antonio Bardem, 1956), rodada en Palencia, Cuenca y Logroño (GOROSTIZA, 2006: 109 - 164), y *Bienvenido Mr. Marshall* (Luis García Berlanga, 1952), filmada en Guadalix de la Sierra, si bien se construyó una fuente en la plaza, se adosó una torre a la iglesia y se rebautizó el pueblo en la pantalla como Villar del Río. Otros ejemplos son *El show de Truman (Una vida en directo)* (The Truman Show, Peter Weir, 1998), que, aunque rodada en Seaside, figuraba ser el inmenso decorado televisivo de un pueblo llamado

Seaheaven, y *Matrix (The Matrix)*, Andy y Larry Wachowski, 1999), rodada en la ciudad de Sídney, de la que se eliminó digitalmente el edificio de la Ópera proyectado por Utzon para evitar la identificación de la urbe australiana.

En cuanto a los edificios y siguiendo con la obra de Wright, un ejemplo es su casa Ennis-Brown que ha demostrado tener, entre otras funciones, las indicadas en el anexo. En ninguna de estas películas, a pesar que en algunas tiene una función residencial, el edificio figura ser esa casa. El espacio que han visto los espectadores podrá ser un espacio auténtico, si no se ha modificado formalmente el edificio, o un espacio recreado, si se ha producido algún cambio.

Este edificio sirve además como ejemplo para hacer una serie de precisiones y distinciones respecto al espacio imaginado. En primer lugar, en cuanto al tiempo, la narración puede desarrollarse no solo en el presente y en el pasado, sino también en el futuro, como el año 2019 de *Blade Runner*, el 2038 de *Estación lunar 44* (Moon 44, Roland Emmerich, 1990) y el 2586 de *Los cazadores del tiempo* (Timestalkers, Michael Schultz, 1987), convirtiéndose en un edificio con pantallas en sus paramentos y otros artilugios avanzados tecnológicamente. En segundo lugar, en cuanto a su situación, cuando en el film el edificio se encuen-

tra en otro sitio respecto a dónde está en la realidad, como en un acantilado sobre una playa en *Blood Ties* (Jim McBride, 1991) y en Osaka en *Black Rain* (Ridley Scott, 1989), o su interior figura estar también en otro sitio, como el piso del futuro cónsul de China en Los Ángeles o en Hong Kong en *Hora punta* (Rush Hour, Brett Ratner, 1998). El siguiente caso es cuando el exterior pertenece a otro edificio y el interior está rodado en la casa Ennis, como por ejemplo en *Aullidos 2: Stirba, la mujer lobo* (Howling II: Stirba – Werewolf Bitch, Philippe Mora, 1985), en la que la fachada principal de la mansión de un cazador de hombres lobo pertenece a un chalé convencional con dos plantas y cubiertas inclinadas. Otro ejemplo es el hotel mexicano donde reside la protagonista de *Cold Heaven* (Nicholas Roeg, 1991): la recepción pertenece al Acapulco Princess, pero la habitación es un dormitorio de la casa Ennis. Asimismo, en *La casa de Frankenstein* (House of Frankenstein, Peter Werner, 1997), el exterior está representado con una maqueta que no es exactamente igual al edificio original, mientras que el interior tampoco pertenece a la casa Ennis, de la que usa sólo su fachada oeste. En ocasiones ha ocurrido a la inversa, es decir, que el exterior sea de la Ennis y el interior un decorado u otro edificio, como en *Hembra (Female)*, Michael Curtiz, 1933), donde al traspasar

la puerta de entrada hay un inmenso salón dominado por una estilizada escalera curva situada en su centro y un enorme órgano colgado en la pared; o en *La mansión de los horrores* (House of the Haunted Hill, William Castle, 1959), donde el edificio tiene dos plantas y un sótano, con una decoración típica de una mansión victoriana y apropiada para un argumento terrorífico. Es significativo que, en el cartel de la cinta de Castle, se represente una casa que se correspondería más con los interiores mencionados que con las fachadas norte y oeste de la Ennis que aparecen al principio. También se puede dar el caso de edificios a los que se les añaden elementos que no tenían, como en *Hembra*, en la que encontramos secuencias en una piscina exterior<sup>4</sup> que no existía antes del rodaje. En 1940, el propio Wright diseñó una piscina en el jardín que recaía al norte por indicación de John Nesbitt, entonces propietario del edificio. Esta piscina ha aparecido entre otras películas en *Como plaga de langosta* (The Day of the Locust, John Schlesinger, 1975), con el cadáver de un caballo en su interior, y en *The Glimmer Man* (Glimmer Man, John Gray, 1996) con un delincuente que nada en ella por la noche.

El caso extremo es cuando se construye un espacio inventado, pero con los bloques creados por Wright para la casa Ennis. Por ejemplo, el interior del apartamento del protagonista de *Blade Runner* y el sótano de la casa de *La mansión de los horrores*, que se justifican porque en ellas se ve la fachada. Pero hay otras películas en las que no aparece la casa y sin embargo alguna de sus dependencias tiene los bloques de Wright, como por ejemplo la galería de tiro de *Superdetective en Hollywood II* (Beverly Hills Cop II, Tony Scott, 1987), la puerta de acceso exterior al club Silencio de *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), o un bar en un lejano planeta en el episodio *Till the Blood Runs Clear* (Tony Tilse, 1999) de la serie de televisión de ciencia ficción *Farscape* (Rockne S. O'Bannon, Sci-Fi Channel, 1999-2003). Otro ejemplo se-

mejante es el salón de la mansión de la estrella de cine y espía nazi de *Rocketeer* (The Rocketeer, Joe Johnston, 1991) un espacio inventado usando la copia de los bloques y de una cristalera, pero con una configuración espacial y elementos como una escalera y una chimenea que no se corresponden con las de la casa original, además de un salón al que se le añade una segunda planta con un mirador que da a la primera. En *Depredador 2* (Predator 2, Stephen

### El caso extremo es cuando se construye un espacio inventado, pero con los bloques creados por Wright para la casa Ennis-Brown

Hopkins, 1990) las paredes del piso situado en un edificio, cuyo propietario es traficante de drogas y practicante de la magia negra, están construidas con unos bloques parecidos a los de la casa Ennis —incluso en algunas conocidas bases de datos de Internet aparece como rodada en la casa original—. Por último se debe mencionar que la casa Ennis también ha aparecido caricaturizada con elementos asiáticos en el episodio *Wing* (Trey Parker, 2005), de la serie de animación *South Park* (Trey Parker y Matt Stone, Comedy Central, 1997-), en la que es la mansión de unos mafiosos chinos<sup>5</sup>.

Para finalizar con la casa Ennis-Brown es interesante constatar cómo el director Thom Andersen, en su documental *Los Angeles Plays Itself* (2003), toma imágenes de películas rodadas en ella y lo hace siguiendo un orden: comienza por las fachadas más conocidas, la sur y la norte, para pasar al acceso y después a los interiores, para terminar con el que se creó para el apartamento del protagonista de *Blade Runner*, un orden racional que va desde el exterior hasta el interior, pasa por su acceso y culmina en la ficción.

#### 2.2.3. Reconstruido

Es el espacio usado cuando se desea representar un edificio que existe, en cuyo interior no se puede rodar y que, además, no se sabe cómo es, pues no se puede acceder a él y a pesar de ello ha de crearse ese interior.

Como en los otros tipos de espacios, hay muchos ejemplos, dos de ellos en películas del mismo director artístico, Ken Adam. El primero es la Sala de Guerra de *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* (Dr. Strangelove, or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Stanley Kubrick, 1964), un lugar que existe pero que Adam y Kubrick inventaron para la película. En cierta ocasión, el primero declaró que «era tan real que la gente en los puestos más elevados intentaban buscarlo. Después me enteré por fuentes fidedignas que cuando Ronald Reagan se mudó a la Casa Blanca le pidió a su jefe de Estado Mayor que le enseñara la Sala de Guerra» (FRAYLING, 2005: 111). Es curioso que esta dependencia se recree, además, en títulos como *Watchmen* (Zack Snyder, 2009) y *X-Men: primera generación* (X-Men: First Class, Matthew Vaughn, 2011). El segundo ejemplo es el interior de Fort Knox en *James Bond contra Goldfinger* (Goldfinger, Guy Hamilton, 1964) del que Adam decía que le permitieron verlo desde el exterior, pero no el interior: «Yo sabía, más o menos, cómo son las cámaras acorazadas de un banco y cómo es apilado el oro debido a los problemas de su peso, y no quería esa clase de realismo. Quería hacer sentir al público que estaban detrás de barrotes y quería hacerles ver montones de oro detrás de una enorme parrilla. Era completamente irrealista y poco práctico, pero funcionaba, tuvimos muchas cartas de personas a los largo del mundo preguntándonos cómo nos habían permitido rodar en Fort Knox» (DELSON, 1982: 38). Este espacio construido dentro de los estudios británicos Pinewood figuraba ser el interior de un espacio existente en los EE.UU., pero no lo era. Adam declaraba que «así una realidad cinematográfica puede parecer más real y más aceptable que la realidad propiamente dicha» (CI-MENT, 1977: 34).

Otro ejemplo es el interior de la sede de la NSA, National Security Agency, en *Enemigo público* (Enemy of the state, Tony Scott, 1998), de la que su creador Benjamín Fernández decía: «el decorado me lo inventé, pero después, cuando ya se estaba rodando la película, nos dejaron ir a ver la NSA y donde, al igual que en la CIA, te enseñan lo que está preparado para enseñar al visitante, y nunca te enseñan donde tienen todos los centros de información. Fuimos allí por verlo, para que no dijeran que no habíamos ido a verlo, pero la realidad es que lo que te enseñan es una cosa como muy cinematográfica [...] Estoy seguro que es un decorado, porque el edificio que tienen entre Washington y Baltimore es impresionante» (GOROSTIZA, 2001: 236). En este caso resulta llamativo cómo en la realidad se creó un decorado para enseñárselo a los visitantes, entre los que hubo uno que construyó su propio espacio para una ficción, además más creíble que el real.

#### 2.2.4. Inexistente

Es el tipo opuesto al existente, ya que ni en la película es un lugar real, ni se

construye en otro lugar real. La gran mayoría de los espacios de ficción pertenecen a este tipo en el que todo es completamente inédito y por ello, al ser aquel que tiene más libertad creativa, debería ser el espacio donde se pudieran plantear más innovaciones, aunque esto no implica que en él se permita una mayor creatividad.

Tres ejemplos de películas recientes, en relación a tres edificios residenciales que se ubican respectivamente en el pasado, el presente y el futuro: la mansión de Calvin Candie (Leonardo DiCaprio) en *Django desencadenado* (Django Unchained, Quentin Tarantino, 2012); la Torre Stark en *Los vengadores* (The Avengers, Joss Whedon, 2012); y la Skytower en la que vive Jack Harper (Tom Cruise) en *Oblivion* (Joseph Kosinski, 2013).

La tipología espacial constructiva según su función se resume en la siguiente tabla:

Tipología espacial constructiva funcional		
	Lugar	Uso
Existente	Real	Real
Imaginado	Real	Irreal
Reconstruido	Irreal	Real
Inexistente	Irreal	Irreal

Hoy en día es fundamental analizar y conocer, no solo cómo se construyen los espacios cinematográficos y en general del espectáculo, sino además saber cómo se denominan y clasifican, puesto que estos espacios también han de construirse en la realidad y, hasta hace unos años, se levantaban con técnicas edificatorias arquitectónicas. En la actualidad, sin embargo, las técnicas son cada vez más propias de la escenografía, incluso en los entornos cotidianos, porque la ficción nos rodea y domina con mayor intensidad y frecuencia.

#### Anexo

Relación de películas en las que aparece la casa Ennis-Brown, construida en Los Ángeles en 1924 según un proyecto de Frank Lloyd Wright, y su función en la película:

- *Hembra* (Female, Michael Curtiz, 1933). Casa de Alison Drake (Ruth Chatterton), directora de una fábrica de automóviles.
- *La mansión de los horrores* (William Castle, 1959). Mansión adquirida por el millonario Frederick Loren (Vincent Price) para una fiesta privada.
- *El hombre terminal* (The Terminal Man, Mike Hodges, 1974). Casa de un neurocirujano.
- *Como plaga de langosta* (The Day of the Locust; John Schlesinger, 1975). Casa de Claude Estee (Richard Dysart), un productor cinematográfico.
- *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Apartamento de Rick Deckard (Harrison Ford) en la planta 97 de un bloque de viviendas, en el año 2019.
- *Aullidos 2: Stirba, la mujer lobo* (Howling II: Stirba – Werewolf Bitch, Philippe Mora, 1985). Chalé de dos plantas de Stefan Crosscoe (Christopher Lee), un cazador de hombres lobo.
- *Los cazadores del tiempo* (TV) (Timestalkers, Michael Schultz, 1987). Laboratorio para realizar viajes en el tiempo del año 2586.
- *Annihilator* (TV) (Michael Chapman, 1986). Casa de Layla (Susan Blakely), robot humanoide asesino.

Casa Ennis-Brown en Los Ángeles. Fotografía de Pedro Molina-Siles



- *Karate Kid III. El desafío final* (The Karate Kid, Part III, John G. Avildsen, 1989). Casa de Terry Silver (Thomas Ian Griffith), hombre de negocios, karateka y ex veterano del Vietnam.
- *Black Rain* (Ridley Scott, 1989). Mansión de Ohashi (Shigeru Kôyama), jefe de la yakuza en Osaka.
- *Estación lunar 44* (Moon 44, Roland Emmerich, 1990). Sede de una corporación minera en el año 2038.
- *Twin Peaks* (Mark Frost, David Lynch, ABC: 1990 - 1991). Casa donde se desarrolla la serie de televisión *Invitation To Love*.
- *Cold Heaven* (Nicholas Roeg, 1991). Hotel mexicano.
- *Grand Canyon (El alma de la ciudad)* (*Grand Canyon*, Lawrence Kasdan, 1991). Casa de Davis (Steve Martin), director de cine.
- *Rocketeer* (The Rocketeer, Joe Johnston, 1991). Mansión de Neville Sinclair (Timothy Dalton), estrella cinematográfica y espía nazi.
- *Secretos de sociedad* (TV) (An Inconvenient Woman, Larry Elikann, 1991). Casa de Jules Mendelson (Jason Robards), un millonario.
- *Blood Ties* (TV) (Jim McBride, 1991). Casa de Eli Chelarin (Patrick Bauchau) hombre de negocios, líder de la comunidad carpató-americana y vampiro.
- *Murder, Obliquely* (#1x05, Alfonso Cuarón, Showtime: 1993), episodio de la serie *Fallen Angels* (Showtime: 1993-1995). Mansión de Dwight Billings (Alan Rickman) un millonario en la década de los cuarenta.
- *El sello de Satán* (TV) (Witch Hunt, Paul Schrader, 1994). Burdel de lujo regentado por brujas.
- *A Passion to Kill* (Rick King, 1994). Sede de la empresa Hillcrest Counselling Services, especializada en conflictos matrimoniales.
- *The Glimmer Man* (*Glimmer Man*, John Gray, 1996). Casa de Frank Deverell (Bob Gunton) jefe local del crimen organizado.
- *Asesinos de reemplazo* (The Replacement Killers, Antoine Fuqua, 1998). Casa de Terence Wei (Kenneth Tsang) un jefe de la mafia china en Los Ángeles.
- *Buffy, cazavampiros* (TV) (Buffy the Vampire Slayer, Joss Whedon, The WB: 1997-2001 y UPN: 2001-2003). Mansión de los vampiros Angel (David Boreanaz), Spike (James Marsters) y Drusilla (Juliet Landau) en la segunda temporada y solo de Angel en la tercera temporada.
- *La casa de Frankenstein* (TV) (House of Frankenstein, Peter Werner, 1997). Casa de Crispian Grimes (Greg Wise) un vampiro millonario.
- *Hora punta* (Rush Hour, Brett Ratner, 1998). Piso de Han (Tzi Ma) el futuro cónsul de China en Los Ángeles en un rascacielos de Hong Kong.
- *Nivel 13* (13th Floor, Josef Rusnak, 1999). Casa de Douglas Hall (Craig Bierko), un científico dedicado a la informática.
- *Snide and Prejudice* (Philippe Mora, 2001). Hospital psiquiátrico.
- *The Beatnicks* (Nicholson Williams, 2001). Casa de Mack Drake (Eric Roberts), propietario de un club nocturno.
- *Escobar Gallardo* (TV) (#1x13, Ryan Murphy, FX, 2003) episodio de la serie de televisión *Nip/Tuck, a golpe de bisturí* (Nip/Tuck, Ryan Murphy, FX, 2003-2010). Mansión de Escobar Gallardo (Robert LaSardo) traficante de drogas.  
La casa Ennis-Brown también ha aparecido en anuncios de Nynex (1989), Calvin Klein's Obsession (David Lynch, 1990), Vogue (1992), Helene Curtis (1994), AT&T (1994), Pantene (1996) y Blue Cross (1998); así como en videoclips de Ray Charles, *A Song for You* (1993), 3T y Michael Jackson, *Why* (Ralph Ziman, 1996), Ricky Martin, *Vuelve* (Wayne Isham, 1998) y S Club 7, *Have You Ever* (Julien Temple, 2001).  
En *Los Angeles Plays Itself* (Thom Andersen, 2003) la Casa Ennis Brown aparece por orden de secuencias de las siguientes películas:
  1. *Asesinos de reemplazo* (The Replacement Killers, Antoine Fuqua, 1998). Fachada sur.
  2. *Karate Kid III* (The Karate Kid, Part III, John G. Avildsen, 1989). Fachada norte.
  3. *Black Rain* (Ridley Scott, 1989). Fachada norte.
  4. *Hembra* (Female, Michael Curtiz, 1933). Acceso, interior (falso) y jardín (falso).
  5. *La mansión de los horrores* (House of the Haunted Hill, William Castle, 1959). Fachada norte, acceso, fachada oeste, interior (falso).
  6. Vídeo de Ricky Martin, *Vuelve*. Interior (salón y corredor).
  7. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Exterior (falso).
  8. *A Passion to Kill* (Rick King, 1994). Fachada oeste, interior.
  9. *Nivel 13* (13th Floor, Josef Rusnak, 1999). Interior.
  10. *Los cazadores del tiempo* (Timestalkers, Michael Schultz, 1987). Interior (salón y corredor).
  11. *Black Rain* (Ridley Scott, 1989). Interior (salón).
  12. *Aullidos 2: Stirba, la mujer lobo* (Howling II: Stirba - Werewolf Bitch, Philippe Mora, 1985). Interior (salón).
  13. *La mansión de los horrores* (House of the Haunted Hill, William Castle, 1959). Fachada norte.
  14. *El hombre terminal* (The Terminal Man, Mike Hodges, 1974). Interior (salón).
  15. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Interior (falso).

## Notas

\* Este artículo es un avance de un capítulo de la tesis doctoral que el autor está desarrollando en el Departamento de Proyectos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid bajo la tutoría de Luis Antonio Gutiérrez Cabrero.

- 1 Las plantas de estas tres edificaciones han sido dibujadas y analizadas por el autor de este artículo (GOROSTIZA, 2011: 157 - 173).
- 2 La cubierta del edificio aparece en *Biotaxia* (José María Nunes, 1968), *El reportero* (Professione: reporter, Michelangelo Antonioni, 1975), *Jugando con la muerte* (José Antonio de la Loma, 1982) y *Vicky Cristina Barcelona* (Woody Allen, 2008). Otras películas donde

aparecen sus interiores y/o su fachada son las siguientes: *Gaudí* (José María Argemí, 1960), *No temas a la ley* (Víctor Merenda, 1963), *España otra vez* (Jaime Camino, 1969), *Vértigo en Manhattan* (Gonzalo Herralde, 1981), *Últimas tardes con Teresa* (Gonzalo Herralde, 1984), *Los mares del sur* (Manuel Esteban, 1992), *Souvenir* (Rosa Vergés, 1994), *Costa Brava* (Marta Balletbò-Coll, 1995), *Manjar de amor* (Food of Love, Ventura Pons, 2002) y *Tardes de Gaudí* (Gaudi Afternoon, Susan Seidelman, 2001).

- 3 El interior del edificio además ha aparecido en *Los tres días del Cóndor* (Three Days of the Condor, Sydney Pollack, 1975), *Manhattan* (Woody Allen, 1979) y *Hamlet - una historia eterna* (Hamlet, Michael Almereyda, 2000).
- 4 Esta piscina se construyó en el estudio de la Warner Brothers para el número musical *By a Waterfall* de *Desfile de candilejas* (Footlight Parade, Lloyd Bacon, 1933).
- 5 Se bromea así con la relación que ha tenido el edificio en la ficción con delincuentes orientales, lo que ha ocurrido en tres ocasiones. Tantas veces, por cierto, como ha sido vivienda de vampiros.

## Bibliografía

- CIMENT, Michel (1977). De James Bond à Barry Lindon. *Positif*, nº 191 (marzo).
- DELSON, James (1982). Art Directors: Ken Adam. *Film Comment*, vol. 18, nº 1 (enero-febrero).
- FRANK, Scott (1997). The Frame of Life: Mediating Frank Lloyd Wright Wright's Ennis-Brown Residence. *Spectator*, vol. 18, nº 1 (otoño - invierno).
- FRAYLING, Christopher (2005). *Ken Adam and the Art of Production Design*. Londres: faber and faber.
- GARDIES, André (1993). *L'Espace au Cinéma*. París: Meridiens Klincksieck.
- GOROSTIZA, Jorge (1997 a). *Directores artísticos del cine español*. Madrid: Filmoteca Española - Ediciones Cátedra.
- GOROSTIZA, Jorge (1997 b). *La imagen supuesta*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.
- GOROSTIZA, Jorge (2001). *La arquitectura de los sueños: entrevistas con directores artísticos del cine español*. Madrid: 31 Festival de Cine de Alcalá de Henares.
- GOROSTIZA, Jorge (2006). Una ciudad cualquiera, en cualquier provincia de

- cualquier país. En: CUETO, Roberto (coord). *Calle Mayor... 50 años después*. Valencia: IVAC.
- GOROSTIZA, Jorge (2011). Perturbación, ofensa y fascinación: Realidad y ficción en los espacios de Fellini. En: ANGULO, Jesús; FERNÁNDEZ, Joxean (coord). *Federico Fellini*. San Sebastián: donostia kultura.
- REVERT, Jordi (2011). La arquitectura visual en el cine de acción. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 12, 114-121.

Jorge Gorostiza (Santa Cruz de Tenerife, 1956). Es arquitecto, proyecta y construye edificios y desarrolla trabajos de urbanismo. Publica numerosos artículos sobre cine y arquitectura en revistas y en varios volúmenes colectivos. Autor de entre otros, libros *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1997), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) y *David Cronenberg* (2003), estos dos últimos con Ana Pérez, así como *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). Director de la Filmoteca Canaria entre 2000 y 2005, imparte conferencias sobre arquitectura y cine en numerosas instituciones. Ha sido jurado en varios festivales cinematográficos y comisario de exposiciones.

# LA TECNOLOGÍA 3D COMO HERRAMIENTA PARA EXPLORAR ESCENARIOS ARQUITECTÓNICOS CONTEMPORÁNEOS\*

## Introducción

Una melosa y sensual voz, junto a un parpadeo de la cámara, nos introduce en lo que parece un edificio sin límites, infinitamente alargado y de atmósfera paisajista. Esta merodea por el exterior insinuando entrar en él, pero nunca llega a hacerlo. Lo rodea, lo observa y circula por debajo en los momentos en los que la arquitectura se levanta sinuosamente del suelo creando espacios de circulación y relación debajo de ella. De la oscuridad que proporciona el inferior de la losa vemos aparecer la silueta de una persona que avanza hacia la cámara y parece entrar en nosotros. Su paso es sosegado. Una vez delante del objetivo, la persona se detiene, observa, respira y siente el edificio como si la fuerza de una arquitectura mágica se apoderara de él; la cámara lo rodea de forma hedonista, deleitándose en su disfrute que, tras un parpadeo, cambia de plano y escena.

El edificio descrito a través de la técnica 3D es el Rolex Learning Center, diseñado por los arquitectos Kazuyo

Sejima y Ryue Nishizawa (SANAA), estamos en 2010 y el hombre detrás de la cámara es Wim Wenders. Visualizamos la película documental *If the Buildings Could Talk* (2010) en el Arsenale de la Bienal de Arquitectura de Venecia.

## Escenografías arquitectónicas

La arquitectura siempre ha servido de escenario para diferentes técnicas de representación. Durante muchos años, los croquis, planos, dibujos y pinturas han sido las herramientas más eficaces para retratar edificios y ciudades. Posteriormente, la fotografía permitió capturar los edificios y lugares más exóticos. Desde su invención, las posibilidades de la fotografía parecían infinitas; de todas ellas, casi la más importante, al menos al principio, fue la capacidad de documentar y catalogar la realidad, centrándose en la representación del patrimonio, la arquitectura y la ciudad. Llegado el momento, todos los fotógrafos sintieron atracción por el nuevo fenómeno social: la ciudad moderna. Tras el descubrimiento de la ciudad, los edi-

ficios de arquitectura fueron quienes se aliaron con la fotografía. «Primero, en el siglo XIX, la fotografía descubrió la arquitectura; más tarde, en el siglo XX, con la modernidad, la arquitectura descubrió la fotografía e hizo de ella una poderosísima aliada» (YENZENGA, 2007: 25). El cine, desde sus inicios en el siglo XIX, al igual que la fotografía, se fijó en la arquitectura, sin embargo, a finales del siglo XX y principios del XXI la arquitectura y, particularmente los arquitectos, han descubierto las posibilidades que ofrece la imagen movimiento —el cine y sus derivados, la televisión y el audiovisual en Internet— y se han intentado asociar con él.

La arquitectura de la primera mitad de siglo XX que tenemos en nuestra retina y consciencia no solo está en nosotros debido al edificio en sí, sino que debe gran parte de su valor al medio, que ha sabido captar a través del fotógrafo la realidad de la obra arquitectónica. «Cuando Le Corbusier eligió al fotógrafo Lucien Hervé, era un intérprete y un socio lo que estaba eligiendo» (GALLIANO, 1990: 5). Así, eran comunes los binomios arquitectos-fotógrafos, como Richard Neutra y Julius Shulman, los ya citados Le Corbusier y Lucien Hervé,

o, ya en España, Coderch y Català-Roca. «Hay un acuerdo profundo entre el clasicismo y la técnica sublime de las fotos de Bill Hedrich y la obra de Mies en Chicago, o entre el grano grueso de Georges Pohl y la composición volumétrica de las maquetas de Louis Kahn»

## El cine, como si de un actor más se tratase, ha utilizado los edificios relevantes de cada época como escenarios para su beneficio

(DEVILLER, 1990: 11). Nadie duda de la capital importancia de la fotografía en la definición de los cánones visuales de las vanguardias artísticas y el afianzamiento de algunos de los maestros de la arquitectura moderna, ya que, salvo algunas excepciones, reflejaba y comunicaba las principales características de la arquitectura de sus autores. ¿Fue la arquitectura moderna generada por la fotografía, o al revés? Y, ¿qué ocurrió y ocurre con el cine? ¿Existen estos binomios en las disciplinas arquitectónicas? La arquitectura como escenografía cinematográfica siempre ha existido, pero, ¿y el cine de arquitectura?

El cine, como si de un actor más se tratase, ha utilizado los edificios rele-

vantes de cada época como escenarios, e incluso ha abusado de ellos. La presencia constante de arquitecturas como lugar donde se desarrolla la acción resulta habitual en el cine. No obstante, la misión de la arquitectura para el cine no es ser habitada, es ser penetrada por la cámara, actores, espectadores, etc. «El cine es un espacio de libertad para la arquitectura» (RAMÍREZ, 1993: 4). La arquitectura utilizada en el cine no tiene por qué ser fiel a los estilos, épocas o pensamientos arquitectónicos, sino que las formas se mezclan y adulteran, a gusto de las necesidades y exigencias del director, quien crea su decorado sin atender a la realidad arquitectónica de los edificios.

Así ocurrió en la época de las vanguardias con *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927) a la cabeza, o posteriormente con *Mi tío* (Mon Oncle, Jacques Tati, 1958) y *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). También en películas no tan conocidas en el ámbito arquitectónico se utiliza la arquitectura moderna como escenario, como vimos en *El Desprecio* (Le Mépris, Jean-Luc Godard, 1963) con muchas escenas en la villa Malaparte (Adalberto Libera, 1937); *La noche* (La notte, Michelangelo Antonioni, 1960), donde Antonioni usa

Imagen 1. Exterior del Rolex Learning Center. Hisao Suzuki





Imagen 2. Interior del Rolex Learning Center. Hisao Suzuki

edificios como la Torre de Pirelli (Gio Ponti & Pier Luigi Nervi, 1950) o el edificio de viviendas y oficinas en Via Lanzzone (Asnago & Vender, 1955); o *Deseo de una mañana de verano* (Blow-Up, Michelangelo Antonioni, 1966), que comienza y finaliza con la sede londinense de *The Economist* (Alison y Peter Smithson 1964).

Sin embargo, la arquitectura contemporánea no ha estado tan representada en el cine, salvo escenarios fantásticos que tomaban los edificios como esculturas arquitectónicas. Una excepción sería Woody Allen, que utilizó la arquitectura contemporánea en *Match Point* (2005) —la Torre Swiss (Norman Foster, 2004) y el Museo Tate Modern (Herzog & de Meuron, 1999) de Londres—, donde las arquitecturas, que sirven de escenario —vivienda y lugar de trabajo—, se caracterizan y hablan de sus protagonistas de una manera manifiesta. Salvo contadas excepciones como la mencionada, casi todos los largometrajes de los últimos años se quedaron en los espacios de Mies Van der Rohe o en las casas de Richard Neutra de los años cuarenta y cincuenta.

En la mayoría de los casos descritos, el cine ha abusado de la arquitectura, utilizándola en su beneficio. La arquitectura, a lo largo de la historia, y más en el último siglo, ha trabajado buscando la funcionalidad. La objetividad era y sigue siendo uno de sus principales valores. Pero, el cine es todo lo contrario: es subjetividad, ensoñación, capacidad de llevarnos y transportar-

nos a otras fronteras más allá de nuestra localización geográfica mediante la proyección de imágenes que nos permiten alejarnos de la realidad. La primera es cerebral, el segundo busca el instinto. De ahí que, cuando el cine de ficción ha intentado mostrar la esencia de la arquitectura, lo ha hecho para su propio beneficio, sin cuestionarse cuáles son los valores de la arquitecta mostrada; abusando de ella. Por ello, el lenguaje cinematográfico, aunque aparentemente muestra arquitectura con imágenes en movimiento, no es el medio en el que mejor se refleja la esencia del lenguaje arquitectónico. El cine centra su interés en la arquitectura para dispersarla dentro del tumulto de las escenas y, por eso, la arquitectura en el cine suele ser simplemente escenografía. Y el documental de arquitectura, ¿también abusa del cine? ¿o muestra los edificios en su esencia?

### Nuevas respuestas documentales

El documental de arquitectura es la opción aparentemente más lógica para mostrar la arquitectura contemporánea en su esencia; no obstante, la experiencia nos dice que, históricamente, el documental no ha sido totalmente certero y, a pesar de haber contribuido a cuestionarse el estatuto de la realidad arquitectónica, muchas veces ha sido poco más que una imagen en movimiento, un peculiar *travelling* o la experiencia virtual de estar delante del edificio y recorrer fragmentos de él. El boceto habitual del cine documental de arqui-

tectura es el de un lento movimiento de la cámara, hilado mediante música clásica, con algunas visiones generales o planos más cortos de algún detalle constructivo ingenioso.

Sin embargo, existe un tipo de documental que empieza desde los años ochenta a ser más reflexivo, se cuestiona la objetividad y medita sobre sus mecanismos de representación, acercándose a las estrategias del cine de no ficción contemporáneo. «Se hace evidente que el venerable y, en realidad, siempre conflictivo término de documental resulta insuficiente para dar cuenta de la asombrosa diversidad del trabajo que se está llevando a cabo en la actualidad y que debemos denominar todavía por su exclusión, como es uso aceptado en el campo literario por herencia del inglés, con el fastidioso nombre de *non-fiction*» (WEINRICHTER, 2004: 11). Este tipo de documental, a través de la mezcla de modos de exposición, un tratamiento distinto de sujeto-autor, una música y una voz en *off* lejana a la búsqueda de la objetividad, nos permite transmitir ideas, sensaciones y vivir la experiencia más allá del retrato objetivo. Partimos de la convicción de que el documental es un constructor, igual que la ficción; el mito de la objetividad, como ha pasado en todos los ámbitos de la realidad en el periodo posmoderno, ha caído aquí también. Se trata de saber de qué manera se construye un mundo de no ficción.

El nuevo escenario de los últimos años parece no solo tener relación con la emergencia de las nuevas tecnologías,

sino también con la nueva concepción del espacio que tienen los arquitectos hoy en relación a la modernidad, que demanda otras técnicas más allá de la fotografía. El concepto espacial arquitectónico también ha cambiado: «La arquitectura moderna convirtió el espacio en su sustancia y justificación. [...] Pero veamos cómo entienden la noción de espacio los arquitectos de hoy. Sin duda, esta noción está todavía presente en el proyecto arquitectónico, pero no del mismo modo: ha perdido su condición sustantiva, [el espacio] no es ya el punto de arranque del proyecto» (MONEO, 2007: 44). Esta concepción espacial contemporánea obliga a la utilización de una técnica diferente de la fotografía, que ya empleaban los arquitectos modernos.

En los últimos años han surgido una serie de películas que no utilizan los edificios como decorados, sino que los entienden para poder filmar su esencia, algunas incluso estrenadas con éxito en las salas de cine, con protagonismo especial de la arquitectura contemporánea. Así, vemos series documentales de arquitectura como *Living Architectures*, de los directores Ile Bêka y Louise Lemoine, con su célebre *Koolhaas Houselife* (2008) o *Gehry's Vertigo* (2010), o del mismo arquitecto, *Rem Koolhaas a kind of Architect* (Markus Heidingsfelder y MinTesch, 2006); o la nominada al Oscar en 2003 como mejor película documental, *My architect: A Son Journey* (Nathaniel Kahn, 2003).

### Tecnología 3D como herramienta

Las nuevas maneras de filmar y documentar de la contemporaneidad, unidas a las nuevas miradas, nos abren un abanico casi infinito de posibilidades para la documentación de la arquitectura contemporánea y el espacio arquitectónico cercanos a la no ficción. Directores como Wim Wenders han dado un paso más en la documenta-

## Partimos de la convicción de que el documental es un constructor, igual que la ficción; el mito de la objetividad, como ha pasado en todos los ámbitos de la realidad en el periodo posmoderno, ha caído aquí también

ción de la arquitectura contemporánea al utilizar las posibilidades del sistema digital 3D para filmar edificios. Como el Rolex Learning Center en la ya mencionada película *If the Building Could Talk*. Los japoneses Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa han confiado el legado visual de una de sus obras más exitosas a un director de cine, y no a un fotógrafo, para mostrar el resultado de su edificio. La pieza se concibió, por parte del cineasta y arquitectos, como un diálogo con los espectadores, convirtiendo el Centro en una entidad abstracta a modo de investigación visual. El resultado fue una obra de 26 minutos, una lírica y poética pieza, relatada (casi susurrada) por una sensual voz femenina que encarna al propio edificio. El director descubrió el poder documental del 3D en su anterior experiencia fílmica, *Pina* (2011); con ella, reveló la capacidad de esta tecnología en las experiencias del espacio y la danza.

Las connotaciones paisajísticas fueron una de las referencias más importantes que tuvieron los arquitectos al concebir el edificio y de esta forma lo refleja el cineasta. El Rolex Learning Center es un edificio de un único espacio, abierto 24 horas, donde llegan estudiantes universitarios de todos los departamentos y se juntan para diversas actividades. No existen apenas divisiones interiores, es un espacio sin codificación previa, donde prima el trayecto y no los puntos que lo definen, con espacios cuyas posibilidades de uso están aún por descubrir, alterar, cambiar y volver a reinventar. Esto su-

pone una reconfiguración permanente de los espacios y, por tanto, una gran versatilidad de uso, lo que ha permitido un rodaje de estas características y poder explorar el sistema digital 3D.

Wenders manifiesta: «Cuando empecé a pensar en cómo podía hacer una película en ese lugar tan fantástico, me di cuenta de

que era imposible hacerlo sin centrarse en la dimensión del espacio»<sup>1</sup> (BAT-TISTA, 2010). El director, analizando las diferencias perceptivas entre ambas tecnologías, continúa:

«En una vista plana, en 2D, nunca se tiene una buena percepción o perspectiva de la altura, de las subidas o bajadas. En 2D, una carrera hacia abajo siempre se ve relativamente aburrida. La única manera de superar este déficit y ofrecer a los espectadores la impresión apropiada de estar allí, era hacerles consecuentes del espacio. Solo el 3D puede hacer eso. Mientras estamos aquí sentados, tu me ves en tres dimensiones y yo te veo en tres dimensiones porque tenemos dos ojos y supongo que tus dos ojos trabajan. Por lo tanto, en tu cerebro tu me ves a mi dos veces porque tu tienes dos ojos y tu cerebro combina las dos corrientes de información. [...] Las películas 3D hacen lo mismo, fisiológicamente hablando, imitan lo que tus ojos hacen. En realidad, desde hace 100 años, las películas han engañado con una gran cantidad de trucos y trataban de superar el hecho de que no tenían la tercera dimensión. [...] Por tanto, de una manera extraña, siento que el 3D no solo es el futuro del cine; sino también el pasado perdido. ¡Tendríamos que haberlo visto desde el principio!»<sup>2</sup> (CASCIANI, 2011: 38). El director transmite el paisaje atmosférico de los japoneses viajando lentamente con la cámara entre las colinas y valles como si fuera un continuo espacio tridimensional infinito. La cámara es controlada por el cineasta como un personaje más circulando por la atmósfera creada por los arquitectos.

En *If the Buildings Could Talk* Wenders explica que no quería hacer una pieza que pareciera documental; quería «convertir la arquitectura en el principal protagonista de la película. Cuando trabajaba en el proyecto, recordé que los lugares nos pueden hablar y que, con un poco de paciencia, podemos escuchar las historias que tienen que decirnos. Parecía una idea absurda, pero, cuanto más lo pensaba, más me gustó, y al final se convirtió en el título del proyecto»<sup>3</sup> (BATTISTA, 2010). No es la primera vez que Wenders trabaja con la idea del poder narrativo de los edificios: «La arquitectura, ciudades y lugares en general, están en diálogo con nosotros todo el tiempo. Creemos que somos los únicos que hablamos, pero estoy convencido de que hay un diálogo: los lugares y edificios nos dan energía, sentimientos y recuerdos; crean las condiciones en las que podemos trabajar, relajarnos, sentir... y esto es un diálogo.»<sup>4</sup> (CASCIANI, 2011: 55).

La arquitectura de SANAA está encuadrada en las culturas tradicionales de oriente a través del límite imperceptible, la ligereza, lo efímero, el vacío. Basándose en unos principios Zen, los arquitectos precisan sus diseños a partir de una sencillez orgánica y estructural de los espacios. Wenders es consciente de ello: «Durante el rodaje del edificio sentí que tenía algo que era absolutamente japonés, aunque era difícil precisar qué. Tal vez sea la absoluta simplicidad, unida, al mismo tiempo, a la gran complejidad»<sup>5</sup> (BATTISTA, 2010).

La manera en que Wenders mueve la cámara en el edificio revela la fuerza de la tecnología 3D para la arquitectura contemporánea y denota el porqué ninguna fotografía, al contrario de lo que sucede con la arquitectura moderna, es capaz de reflejar la intensidad, profundidad y lo efímero del espacio contemporáneo de Sejima y Nishizawa. La obra comienza con una aproximación al edificio desde su perímetro (recorrido 1 de la cámara; imagen 3). Pronto, la cámara se traslada debajo de la losa (recorrido 2 de la cámara), donde se aprecian, con una perspectiva inusual, los límites, en-

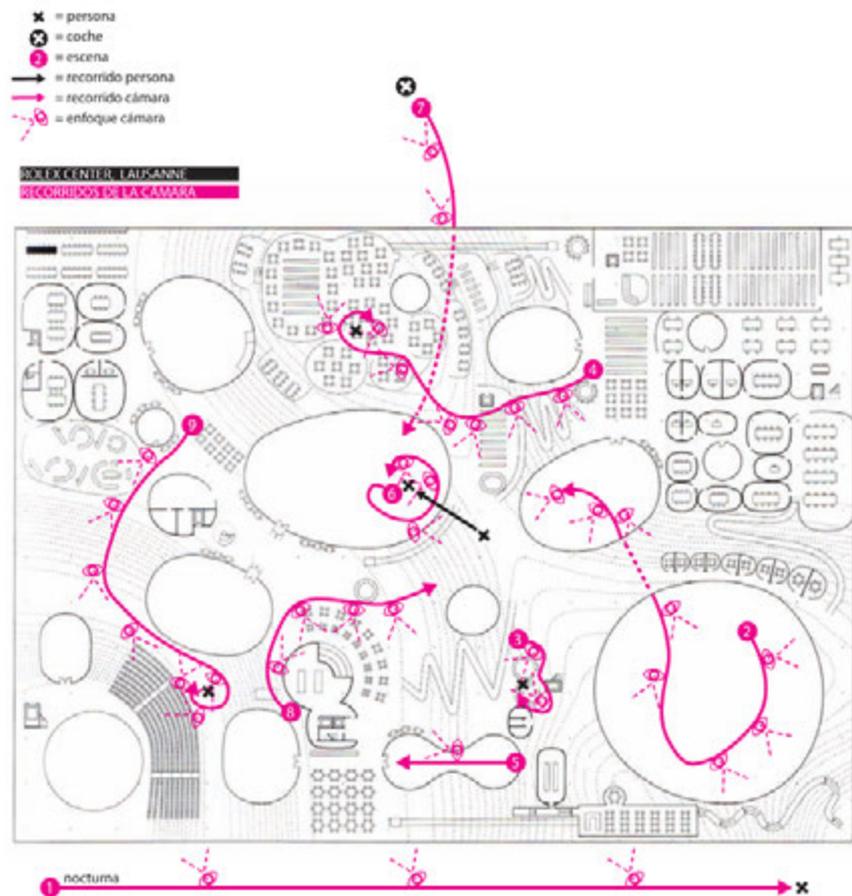


Imagen 3. Movimiento de la cámara en el rodaje de *If the Buildings Could Talk*. Elaborado por el autor, Ramiro Losada.

tradas y recorridos del edificio. En ese momento los planos interiores toman el protagonismo (recorridos 3 y 4 de la cámara) mostrando la atmósfera en forma de paisaje artificial característica de SANAA. Se aprecian los diferentes espacios y fenómenos del edificio, además de los personajes que lo experimentan, miran, palpan, escuchan y, en definitiva, sienten el edificio. El efecto de recorrido se consigue a través de un movimiento de *steady-cam*, lo que permite un ritmo adecuado y cercano a los personajes. Es entonces cuando se combinan planos interiores con otros de los patios y del espacio liberado bajo la ondulación del edificio (recorridos 5, 6, 7, 8 y 9 de la cámara) diluyendo los límites interior-exterior. Todos los planos interiores se realizan con un gran angular, objetivo que normalmente se utiliza para paisajes o imágenes panorámicas. La escena que recoge el recorrido 6 de la cámara

es muy clarificadora de la sintonía arquitecto-director: la cámara, a través de un plano subjetivo, se sitúa en uno de los patios de mayor tamaño del edificio y enfoca una persona que avanza, desde la oscuridad, en dirección a ella. La silueta no sigue un camino marcado en su trayecto hacia el aparato, ya que este no existe. Al llegar a una zona clara, iluminada a través de un patio, la cámara hace un *travelling* hasta un primer plano del rostro del joven; sin embargo, ahora, no es la cámara la que se mueve, sino el personaje quien se acerca a ella. Wenders utiliza el sistema digital 3D, combinando la posibilidad del primer plano —los individuos hablan con los gestos de su cara— con la profundidad de campo que permite entender un edificio con la complejidad del Rolex Learning Center. Mientras la cámara gira en torno al personaje a través de un *travelling* circular de 360°, podemos apreciar

cómo este está atento al edificio, a la vez que cierra los ojos y escucha lo que el edificio susurra mediante una voz en *off*: «Una de mis cosas favoritas es captar la luz para hacerle sentir mejor. Hacerla más... visible... ¿Para ti? Adoro la luz y perdone si no suena modesto, pero la luz también me quiere a mí».

Tradicionalmente se ha entendido el *travelling* circular continuo como un eclipse del interés de la historia que llama la atención sobre la acrobacia de la cámara; sin embargo, en esta escena se utiliza para vehicular una experiencia emocional contundente que se experimenta al escuchar al edificio susurrar.

Wenders no olvida el cine clásico y usa el espacio en *off* para transmitir la inmensidad del edificio. Para él, es importante lo que queda fuera del plano; a través sobre todo de las mira-

das de los protagonistas se crean numerosos espacios en *off*. Debido a ello, el espectador puede reconstruir mentalmente, no solo los espacios mostrados en el cuadro, sino, también, otros que complementan y construyen una unidad que conforma la realidad de este infinito edificio. De esta manera, el recorrido 3 de la cámara, nos muestra, a través de la omnipresente cámara subjetiva, una serie de personas leyendo en un mostrador de información. Una de ellas fija su mirada en el horizonte, sin movimiento de la cámara, lo que permite ampliar los límites de la pantalla, extendiendo el campo visual, evidenciando de esta forma la profundidad del edificio.

### Conclusiones: lenguajes arquitectónicos y lenguajes cinematográficos

Como apreciamos, el cine y la arquitectura como escenografía existen desde principios del siglo XX. Pero solo en

las últimas décadas del siglo el cine ha sido reclamado por la arquitectura y no al revés. En ello influye que las variables metodológicas de la crítica de la arquitectura moderna ya no son válidas hoy en día, ya que hablan de mecanismos que poco o nada tienen que ver con las nuevas tendencias y los nuevos



Imagen 4. Rodaje de *If the Buildings Could Talk*: Ryue Nishizawa, Kazuyo Sejima y Wim Wenders (de izquierda a derecha). Donata Wenders

procesos culturales y artísticos. Así, la arquitectura contemporánea no puede concebirse como avance de la arquitectura moderna y, por ello, no se puede documentar con las mismas técnicas. En la búsqueda de los nuevos procesos documentales de la arquitectura contemporánea, los arquitectos y cineastas han evolucionado desde el documental de arquitectura reverencial y solemne hasta la no ficción contemporánea cuestionándose con esta última la realidad espacial. En la actualidad, la información más valorada es la audiovisual, un mecanismo globalizador comprendido por la mayoría de las culturas y cuya vía más importante de transmisión es Internet en general y YouTube en particular. No solo ha cambiado digitalmente la sociedad; los modos de ver también son distintos. La nueva mirada de la sociedad, muy distante de la de principio de siglo XX, hiperconectada e instantánea y acostumbrada a estímulos constantes, ayuda a la introducción

de la no ficción contemporánea y de la tecnología 3D.

Los paisajes urbanos de directores como Wim Wenders han cautivado a los arquitectos, no solo por su relación con la arquitectura y la ciudad, sino, sobre todo, por su manera de mirarlos. Ha descrito de forma perspicaz paisajes

urbanos, industriales o de autopistas entrelazadas, los hoteles y salas de esperas de ningún sitio y ahora también lo hace con la arquitectura paisaje. En sus películas, se ve cómo no solo se transmite el espíritu de los personajes; además se visualiza el mundo que reacciona ante ellos. Y en sus últimos trabajos ha descubierto el poder del 3D y su capacidad para cambiar la concepción espacial de la arquitectura contemporánea en el cine, incorporando a

los edificios como personajes importantes del film e introduciendo una nueva forma de mirar, un nuevo modo de representar la realidad. Con esta tecnología el sentido del lugar emerge en los trabajos más arquitectónicos del director alemán. La tecnología 3D utilizada como herramienta, no como artificio, permite expresar la realidad del espacio contemporáneo sin abusar de él.

Tras el descubrimiento por parte de Wenders, con *Pina* e *If the Building Could Talk*, de los resultados espaciales que genera con la arquitectura contemporánea el sistema 3D, el director se ha involucrado en un proyecto que pretende volver a documentar con esta tecnología buena parte de la arquitectura contemporánea construida en los últimos años. Con un equipo de nueve directores europeos, con el título de *Catedrales de la Cultura*, pretende descubrir los diálogos que se producen en los espacios arquitectónicos que se convertirán en escenarios cinematográficos.

ficos respondiendo a la pregunta: «If buildings could talk, what would they tell about us?» [si los edificios pudieran hablar, ¿qué dirían de nosotros?].

Los lenguajes arquitectónicos contemporáneos y cinematográficos, aunque similares y afines, están lejanos el uno del otro. Los arquitectos no usan el lenguaje audiovisual para hablar de su obra con la misma facilidad e inmediatez con la que emplean el dibujo, maquetas, fotografías, escritura o medios digitales. El cine plantea un tipo de comunicación mucho más compleja y difícil de dominar para las oficinas de arquitectura. El 3D es la sensación compartida entre cineastas y directores y común a las dos profesiones. Hoy en día ya se han producido algunos binomios importantes entre directores de cine y arquitectos contemporáneos, como el de SANAA y Wim Wenders estudiado en este artículo, al igual que ya sucedía con los fotógrafos y arquitectos en la modernidad. Pero, hasta que no proliferen estos binomios, no se podrá madurar la documentación audiovisual de la arquitectura, ni saber si la cámara cinematográfica y sus nuevas tecnologías cambiarán la manera de percibir la arquitectura, como hizo la fotografía con la arquitectura moderna, ni si la técnica 3D mejorará la documentación del espacio arquitectónico.

## Notas

\* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por el autor del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

1 En adelante, los textos originales que se ofrecen han sido todos traducidos por el autor del texto. «When I started thinking about how I could make a film in this fantastic location, I realised it was impossible doing it without focusing on the dimension of space.»

2 «In a flat view, in 2D, you never get a good perception or perspective of height, of ups and downs. On 2D, a downhill race always looks relatively boring. The only way to overcome that deficit and give viewers an appropriate feeling of being there was to en-

able them to sense the space. Only 3D can do that. As we sit here, you see me in three dimensions and I see you in three dimensions because we both have two eyes and I guess your two eyes work. So, in your brain you actually see me twice because you have two eyes: and your brain combines the two information streams. [...] 3D movies do the very same, physiologically speaking, they imitate what our eyes are doing. Actually, for 100 years films have cheated with lots of tricks and tried to overcome the fact that they didn't have the third dimension. [...] So, in a strange way, I feel 3D is not only the future of filmmaking; it is also the missed past. We should have seen it from the beginning!»

3 «... to turn architecture into the main protagonist of the film. When working on it I remembered my final theory that places talk to us and that, with a little bit of patience, we can listen to the stories they have to tell us. I realised that, if I took my own theory seriously, this building could have talked to us all. It seemed like an absurd idea, but the more I thought about it, the more I liked it and, in the end, my theory became the project's title.»

4 «Architecture, cities and places in general are in dialogue with us all the time. We think that we are the only ones talking, but I am quite convinced that there is a dialogue: places give us energy, feelings and memories; they create conditions in which we can work, relax, feel good or feel bad, and that is a dialogue.»

5 «While filming the building I felt it had something that it was absolutely Japanese, though it was hard to point out what it was. Maybe it's the utter simplicity it has that leads at the same time to the greatest complexity.»

## Bibliografía

- BATTISTA, Anna (2010, 21 de octubre). Interview: Wim Wenders about his latest project, *Zoot Magazine*. Recuperada de <<http://www.zootmagazine.com/2010/10/21/wim-wenders-and-sanna/>>.
- CASCIANI, Stefano (2011). Wim Wenders, *Domus*, 943, 36-44.
- DEVILLER, Chistian (1990). Objetos subjetivos. La fotografía de arquitectura. *Papel fotográfico. La arquitectura, de la cámara*

a la página: construcción de imágenes para una era mediática. Madrid, Arquitectura Viva 12, 7.

FERNÁNDEZ GALIANO, Luis (1990). Construcciones e imágenes. *Papel fotográfico. La arquitectura, de la cámara a la página: construcción de imágenes para una era mediática*. Madrid, Arquitectura Viva 12, 5

MONEO, Rafael (2007). Otra modernidad. En J. M. HERNÁNDEZ, R. MONEO, F. DAL CO y J. J. LAHUERTA (eds.), *Arquitectura y ciudad: La tradición moderna entre la continuidad y la ruptura* (pp. 41-63). Madrid: Círculo de Bellas Artes.

RAMÍREZ, Juan Antonio (1993). *La arquitectura en el cine: Hollywood, la Edad de Oro*. Madrid: Alianza Editorial.

YNZENGA, Bernardo (2007). Imagen y arquitectura. En R. ZARZA (ed.), *Kindel: fotografía de arquitectura* (pp. 21-28). Madrid: Fundación COAM.

WEINRICHTER, Antonio (2004). *Desvíos de lo real: el cine de no ficción*. Madrid: T&B Editores.

Ramiro Losada Amor (Cáceres, 1980) es Arquitecto y Master en Proyectos Arquitectónicos Avanzados (ETSAM). Actualmente está investigando para su doctorado titulado *Documentales de arquitectura: Construcción de la no ficción contemporánea para la arquitectura del s. XXI*. Desde 2007 es profesor del departamento de Proyectos de la Universidad Europea y ha sido profesor invitado en las Universidades de Arquitectura de Braunschweig, Antwerp y San Diego.

# SI HAY CUERPOS Y ROSTROS, ¿PARA QUÉ QUIERO DECORADOS? SOBRE *DOGVILLE*\*

## El artificio

Ahora que parece posible recrear digitalmente cualquier escenario real o imaginario, por extraño o complejo que sea, llega Lars von Trier y decide que no. Que con un croquis marcado en el suelo con pintura para señalar dónde deberían estar los muros, el nombre de cada casa (House of Jeremiah, Ben's Garage, Chuck and Vera) o lugar (Mine, Elm St.) pintado en el piso y unos algunos elementos de atrezzo es suficiente. Y lo es, ¡vaya si lo es! Más que suficiente para atraparnos en la cruel aventura de Grace a su paso por Dogville. No hay decorados, cierto, pero los rostros, los cuerpos, las voces, la luz y la sombra anulan con creces la artificiosidad de la puesta en escena.

La desconcertante impresión inicial es la de estar en un escenario o en un local de ensayos, y no pocas veces se ha hablado de la influencia teatral en la película. Las marcas pintadas, los objetos de atrezzo, la iluminación y el fondo neutro evocan un espacio teatral, sin duda. La invocación a Bertolt Brecht y su teoría del distanciamiento es inevitable: «Puede, pues, decirse que esa premeditada teatralidad se convierte en un modo de denuncia de la dimensión

ficcional del universo diegético y que en el fondo están las teorías brechtianas sobre la necesidad de quebrar la ilusión alienante mediante estrategias distanciadoras. Entre los ejemplos recientes de esta operación reateatralizadora están filmes como *Dogville* y *Manderlay* (Lars von Trier, 2003 y 2005), en los que el realizador se aproxima al despojamiento del teatro moderno y, mediante ese retorno a las formas más elementales de la representación, crea un cine “depurado”, más cercano al hombre y, por consiguiente, más apto para representarlo» (PÉREZ BOWIE, 2010: 44). La influencia brechtiana es reconocida por el propio Lars von Trier que se refiere a ello en el dossier de presentación de la película: «Hasta cierto punto también me he inspirado en Bertolt Brecht y en su estilo teatral, simple y despojado. Mi teoría es que se olvida muy pronto que no hay casas, lo que permite inventar el pueblo y también concentrarse más en los personajes. No hay casas que distraigan y, al cabo de un rato, el espectador ya no las echa en falta porque sabe que no habrá»<sup>1</sup>. Efectivamente, esa impresión de extrañeza se diluye rápidamente porque el uso de la cámara acaba anulando cualquier referencia teatral y hace

olvidar al espectador la singularidad de la escenografía. Con la cámara siempre móvil e inquieta, pegada a los rostros y a los cuerpos de los intérpretes, escrutando gestos, miradas y movimientos implacablemente, como en otros títulos del director, la distancia con lo filmado desaparece, la ilusión de realidad (la realidad de las emociones) triunfa y la rareza del escenario se desvanece. Incluso cuando volvemos a los planos generales o al plano cenital que muestra el croquis espacial, con sus letras y sus rayas, la ilusión permanece. El espectador acaba asumiendo con naturalidad la extravagante y artificiosa propuesta y pasa del desconcierto inicial a la entrega total, de forma que le basta con los rostros y los cuerpos de los intérpretes, la iluminación, la voz en *off* y una cámara inquieta e inquisitiva para disfrutar (o sufrir, que en este caso es lo mismo) con un relato perturbador y complejo y en el que la claustrofobia que provoca una puesta en escena así concebida desempeña un papel importante.

Y el caso es que hay unos cuantos elementos distanciadores en el relato, no solo la ausencia de decorados. La voz en *off* es uno de ellos. Omnisciente y constante y, en ocasiones, casi declamando un texto cargado de retórica, se dedica a eliminar sorpresas, completar elipsis, ofrecer datos, desvelar emociones o avanzar hechos. A veces, incluso,

## La radical idea de eliminar los decorados pone en evidencia a las películas que los tienen

habla en vez de los personajes, sustituyéndoles y completando sus diálogos o sus declaraciones.

Otro factor distanciador es la construcción del relato a modo de un cuento tradicional, con una estructura organizada en un prólogo y nueve capítulos, que se hace evidente al espectador, desvelándose por medio de rótulos numerados. Cada capítulo es introducido por un letrero con un título que avanza lo que vamos a ver de forma explícita: “capítulo 1, en el que Tom oye disparos y encuentra a Grace”; “capítulo 7, en el que Grace ya ha tenido suficiente de Dogville, conspira para salir de la ciudad, y ve otra vez la luz del día”; o, en un guiño autorreferencial, la película habla de sí misma: “capítulo 9 y final, en el que Dogville recibe la visita largamente esperada y la película acaba”. A pesar de que anuncian hechos o explicitan las motivaciones de los personajes y con ello pudiera parecer que eliminan

el suspense o anulan la expectativa, en realidad los rótulos provocan más bien la necesidad de seguir mirando. Además, detienen la acción y ofrecen cierto respiro a un espectador ahogado en la claustrofobia de la puesta en escena.

La ausencia de decorados o localizaciones tradicionales nos recuerda algo que olvidamos muchas veces frente a la imagen cinematográfica, que el cine es siempre artificio. Esta demostración se lleva a cabo de varias formas. La película se ofrece desde su primera imagen como un artificio más bien desconcertante: un plano cenital muestra el hangar donde transcurrirá toda la película con el espacio delimitado por las líneas y los nombres pintados en el suelo. De ahí pasamos a ver a los intérpretes que actúan como si hubiera puertas y muros, aunque no los haya, o les vemos hacer cómo que tocan o interactúan con objetos que no existen. De hecho, cada vez que hacen el gesto de abrir o cerrar una puerta, se oye el sonido correspondiente, creando una ambientación sonora que desmiente lo que el espectador ve. Parece un juego propio del teatro experimental o vanguardista o, incluso, un ensayo de una obra teatral. Semejante ejercicio actoral es un desafío para el espectador al que se le exige una gran entrega; ha de estar dispuesto a aceptar el juego y hacer como si no fuera extraño aquello que ve. Y dicha

*Dogville* (Lars von Trier, 2003)



entrega se produce porque la realidad de las emociones gana la partida.

Pero el juego va mucho más allá y la falta de decorados o de un espacio llamémosle *realista* demuestra que el cine es artificio no solo por lo que la película es, sino también por lo que no es. La radical idea de eliminar los decorados pone en evidencia a las ficciones que los tienen, ya que el ejercicio de despojamiento y minimalismo que lleva a cabo acaba demostrando lo accesorios e irrelevantes que pueden llegar a ser y, precisamente por ello, lo artificiales que son. Implanta en el espectador la idea de que basta con el rostro y el cuerpo para crear cualquier ilusión y que, a veces, objetos, paisajes, edificios y lugares, no son más que *ruido* en la pantalla. La confrontación con el cine comercial está servida. El cine *mainstream* se caracteriza, entre otras cosas, por la tiranía de la escenografía en detrimento de la construcción de los personajes o de conflictos emocionales y psicológicos profundos, entregada la industria como está al poder de los efectos especiales y de la capacidad de las herramientas digitales para recrear o crear espacios verosímiles y, sobre todo, espectaculares. Con *Dogville* y posteriormente con su secuela *Manderlay*, Lars von Trier contraataca con todo

lo contrario, en un gesto que todavía recuerda aquel deseo de devolver al cine cierta pureza y salvarlo de la hojarasca, que subyacía en el movimiento Dogma 95, aunque no se cumplan las reglas del voto de castidad. En palabras del director, extraídas del dossier de la película,

**El cine *mainstream* se caracteriza por la tiranía de la escenografía en detrimento de la construcción de los personajes o de conflictos emocionales y psicológicos profundos, entregada la industria como está al poder de los efectos especiales y de la capacidad de las herramientas digitales para recrear o crear espacios verosímiles y, sobre todo, espectaculares**

«¿qué puedo contestar si alguien dice que no es cine? Quizá tenga razón. Pero tampoco es el anticine. Cuando empecé, hacía películas muy cinematográficas. Pero ahora, es demasiado fácil. Basta con comprar un ordenador para hacer cine, para que haya batallas en plena montaña, para tener un dragón. Basta con apretar un botón. Kubrick hacía películas cinematográficas cuando esperaba dos meses a que la luz adecuada se reflejara en la espalda de Barry Lindon cabalgando hacia la cámara. Me pa-

recía magnífico. Pero si sólo se esperados segundos para que un niño con un ordenador pueda solucionarlo... Será otra forma de arte, no lo dudo, pero no me interesa. Ya no veo los ejércitos en la montaña, sino al adolescente detrás del ordenador diciendo: "Ahora lo arreglamos, añadiremos unas sombras y rebajaremos los colores". Queda muy bien, pero no emociona y me siento manipulado».

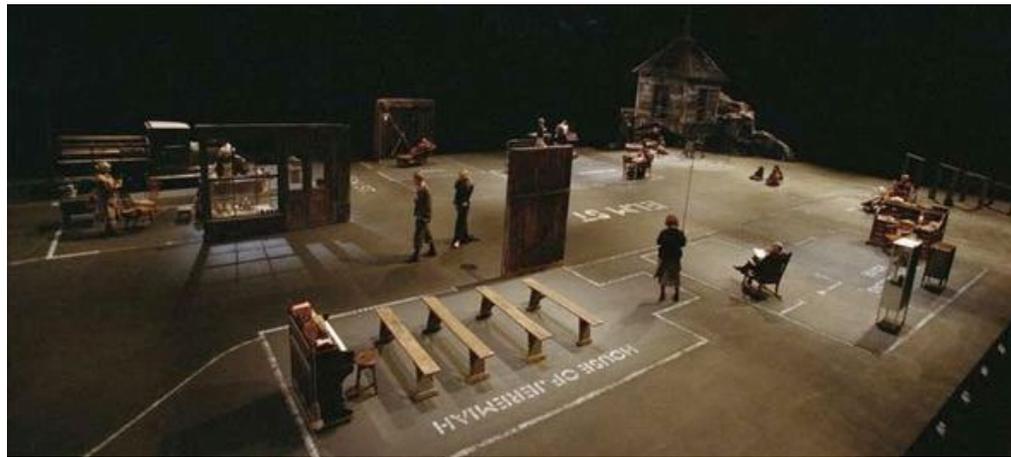
Veamos algunos antecedentes. Dónde más fácilmente vamos a encontrar algo parecido estética o visualmente, aunque con un objetivo bien distinto, es en el género musical, muy especialmente en la puesta en escena de los números musicales. Solo que aquí no se trata de despojamiento, sino de sofisticación, aprovechando al máximo el carácter fantasioso y estructuralmente artificioso de un género, profundamente metalingüístico, que tiene permitido visibilizarse como pura construcción, jugar con la autorreferencialidad y saltarse todas las normas para dotar de espectacularidad y belleza a los bailes. No es raro ver a los cantantes y bailarines actuar en espacios sin objetos, contruidos solo mediante la luz y el color o en decorados altamente estilizados o directamente abstractos. Como ejemplos podemos citar el baile *You were meant for me*

*Dogville* (Lars von Trier, 2003)



de *Cantando bajo la lluvia* (Singing in the rain, Stanley Donen y Gene Kelly, 1952), en el que Gene Kelly prepara el set mientras canta, o parte del número *Broadway melodies*, en concreto el fragmento en el que Kelly y Cyd Charisse bailan en un gran espacio blanco sin ningún elemento de atrezzo. En *Un día en Nueva York* (On the town, Stanley Donen y Gene Kelly, 1949), el baile dedicado a Miss Turnstiles es una sucesión de escenas con fondo neutro en las que unos pocos elementos de atrezzo dan someramente el esbozo de los diversos espacios públicos o privados donde transcurre, supuestamente, la vida de la protagonista, según es soñada por su enamorado.

Pero ante *Dogville* no evocamos el musical precisamente. En *Vania en la calle 42* (Vanya on 42nd street), la película dirigida por Louis Malle en 1991, también se renuncia al concepto convencional de decorado o localización. En la obra de Malle la acción transcurre en un teatro semiabandonado y ruinoso que, mientras los actores ensayan la obra de Chéjov, se transforma en la imaginación del espectador en una *dacha* rusa, gracias a sus interpretaciones y a una cámara atentísima a ellos y a sus rostros. Pero viendo *Dogville*, resulta imposible no recordar *La pasión de Juana de Arco* (La passion de Jeanne d'Arc, 1928), en la que Carl Theodor Dreyer estiliza al máximo los decorados y el vestuario, despojándolos de todo lo anecdótico hasta conseguir un altísimo grado de abstracción que centra toda la atención en los rostros. El despojamiento transforma la historia de Juana de Arco en algo que va mucho más allá de lo histórico y lo religioso para convertirse en una batalla atemporal entre la inocencia y la intolerancia, entre otras muchas lecturas posibles de este extraordinario film. Recordemos las palabras de Dreyer: «No hay nada en el mundo que pueda compararse con un rostro humano. Es una tierra que uno no se cansa jamás de explorar, un paisaje (ya sea árido o apacible) de una belleza única. No hay experiencia más noble, en un estudio, que la de cons-



*Dogville* (Lars von Trier, 2003)

tatar cómo la expresión de un rostro sensible, bajo la fuerza misteriosa de la inspiración, se anima desde el interior y se transforma en poesía» (DREYER, 1999: 90). El rostro como el auténtico paisaje del cine, una convicción que, sin duda y a luz de su filmografía, Lars von Trier ha hecho suya, aunque en un estilo bien diferente del de Dreyer. El primer plano anula la distancia con el espectador y se impone de forma totalitaria a su mirada. «La concepción espacial de la perspectiva impone una jerarquía estricta: lo lejano es pequeño, lo cercano es grande. El primer plano deja sin efectos esta distancia, esta escala, y hace estallar el espacio homogéneo, forzando los límites de la visión convencional» (ORTIZ, 2007: 225). El primer plano es una de las figuras centrales del cine de Von Trier, y una herramienta fundamental en su cine de la crueldad.

### La realidad

Volvamos a *Dogville*. Al principio el narrador nos sitúa geográficamente: «es un pueblo de las Montañas Rocosas de Estados Unidos». Lars Von Trier concibió *Dogville* como la primera parte de la trilogía *USA-Tierra de oportunidades*, de la que ha filmado la segunda parte, *Manderlay*, sobre los mismos presupuestos estéticos y narrativos, y de la que queda pendiente la tercera parte, *Washington* (así, sin hache). La explicación de Von Trier es simple y razonable: «Cuando estrené en Cannes *Bailando en la oscuridad*, los periodistas norteamericanos me criticaron que hubiese hecho una película sobre EE UU sin haber estado allí. Me molestó, porque, que yo sepa, ellos no pusieron los pies en Marruecos para hacer *Casablanca*. Y entonces es cuando decidí hacer más películas ambientadas allí» (FERNÁNDEZ SANTOS, 2003). La loca-

lización del pueblo de Dogville en Estados Unidos levantó no pocas ampollas, hasta el punto de que algunos críticos norteamericanos tildaron a la película de antiamericana, dado el retrato cruel y violento que ofrece de la comunidad protagonista. Todd McCarthy, crítico de *Variety*, dijo: «Von Trier condena como indigno de poblar la faz de la tierra al país que sin duda ha atraído y dado oportunidades a más gente que cualquier otro en la historia del mundo» (STEVENSON, 2005: 274).

Inequívocamente, las primeras imágenes de Dogville nos sitúan en los años treinta del siglo XX, en plena Gran Depresión, dada la iconografía que el film despliega, directamente inspirada en las fotografías encargadas por la Farm Security Administration a fotógrafos como Dorothea Lange, Walker Evans o Russel Lee y que constituyen un inmenso legado visual del periodo. De hecho, al final del film, en los títulos de crédito, aparecen muchas de estas fotografías, además de otras de décadas posteriores hasta los setenta, acompañadas de la canción de David Bowie *The Young Americans*. Conviene detenerse un poco en esta secuencia final. Teniendo en cuenta la irrealidad espacial en la que se mueve la obra, no deja de ser sorprendente que una vez acabada la acción se desplieguen ante nuestros ojos estas imágenes, ejemplos de fotografía documental y lo que podemos denominar realismo fotográfico. Las fotos actúan como una especie de bofetada de realidad, y más concretamente, de realidad histórica. Es como si, después de negarse a explicitar el paisaje geográfico y jugar al irrealismo que la escenografía propone, nos llevaran al extremo opuesto y nos dijeran que aquello existió, porque las fotografías en este contexto aportan realidad. Lo cierto es que por mucho que las fotos también sean representaciones, la huella de lo real pesa mucho más en el espectador, que las percibe como documentos históricos. Por eso se puede afirmar que sin este *collage* de fotografías y la apelación a la realidad histórica que implica, esta percepción antiame-

rica sería mucho menor. Además, del mismo modo que aportan *realismo* al relato precedente, también se contaminan de la terrible historia que cuenta *Dogville*, y lo que eran retratos de personas afectadas por la Gran Depresión, la pobreza y la crisis, retratos de víctimas, en suma, se cargan negativamente. «La recontextualización de las fotos del FSA en la secuencia de los créditos de *Dogville* tiene un efecto discordante similar: nuestra lectura de las fotos en los créditos está necesariamente influenciada por la resonancia de las monstruosidades de la narración fílmica precedente [...]. Debido a que las similitudes iconográficas son realmente sorprendentes, es casi inevitable que reconozcamos a las víctimas de la Gran Depresión retratadas por los fotógrafos de la FSA como gentes emparentadas con los negros, violadores y delatores de *Dogville*»<sup>2</sup> (RÖMERS, 2005).

La intención del director está clara, según sus declaraciones: «[la película] se sitúa en unos EE. UU. vistos a través de mi mirada. No es una película científica ni histórica, sino de emociones. Siendo niño aprendí que si se es fuerte hay que ser también justo y bueno, pero no veo nada de eso en EE. UU. Los norteamericanos me gustan y no creo que sean peor gente que los demás, pero no me parece que el suyo sea mejor que esos otros Estados *canallas* de los que tanto habla el señor Bush. El poder corrompe. Y son tan poderosos que me gusta hacerles rabiar, ya que evidentemente, no puedo hacerles daño» (FERNÁNDEZ SANTOS, 2003). O bien: «La película

no trata exclusivamente de América, aunque yo tengo mis propias opiniones sobre Estados Unidos porque el 80 % de lo que veo en la televisión danesa o bien trata de América o bien está hecho allí... Yo no soy más que un espejo» (STEVENSON, 2005: 275).

Sin embargo, a pesar de sus palabras y de la precisa localización geográfica y temporal, el peculiar espacio en el que se desarrolla la acción de *Dogville* contribuye a la descontextualización y la atemporalidad, y convierte el cuento moral en un relato universal. El retrato cínico y despiadado del ser humano en comunidad y el alcance moral del discurso sobre la bondad, la crueldad, la culpa y la redención van mucho más allá de un lugar y un tiempo concretos. Ahí es donde el despojamiento y la esencialidad de la puesta en escena juegan un papel central. Y donde la frase del director «No es una película científica ni histórica, sino de emociones» cobra todo su sentido.

### El malestar

La eliminación de los decorados produce muchos efectos sorprendentes y, a veces, paradójicos. Uno de ellos tiene que ver con la relación que se establece entre el espacio y la narración, un desajuste que no desequilibra, más bien todo lo contrario, y que podríamos enunciar así: lo esquemático conduce a lo complejo. En un esquema de pueblo americano de las Montañas Rocosas durante la Gran Depresión se desarrolla una historia complejísima y de gran profundidad, alejada, precisamente, de

*Dogville* (Lars von Trier, 2003)



cualquier esquema. Al eliminar lo que se considera accesorio, en este caso el paisaje, acaba quedando lo esencial: los hechos, las emociones, las pasiones. Y todo ello con alcance universal.

Pero la cosa no acaba ahí. La puesta en escena consigue que seamos plenamente conscientes de que mientras atendemos a la acción principal, a un diálogo, a un encuentro o a una mirada, siguen pasando cosas en el resto del mundo de ficción creado por el film. Porque lo vemos. Lo que convencionalmente entendemos por espacio en *off* se ve profundamente alterado hasta casi desaparecer en muchos casos. Se trata de reelaborar los conceptos de campo y fuera de campo, sobre todo este último. Obviamente está aquello que queda fuera del encuadre, en sentido estricto, y se sigue manteniendo fuera de campo. Pero también está aquello que quedaría fuera del encuadre en cualquier otra película pero aquí no, lo que nunca se ve pero aquí sí. Por ejemplo, mientras Tom camina por la calle principal, Elm Street, vemos en segundo plano lo que hacen los habitantes sus casas, ya que no hay paredes: leer, dormir, cocinar, charlar, etc. O comprendemos su estado de ánimo a través del

lenguaje corporal: cierta desesperación en quien está sentado en su cama con el rostro entre las manos o el nerviosismo de quien no deja de moverse por la habitación. El espectador es consciente de un buen número de acciones simultáneas que, a pesar de lo insólito que resulta ver los interiores, ayudan, sorprendentemente, a crear la sensación de normalidad, de vida cotidiana que el relato necesita para incrustar la historia de Grace y su calvario y la amarga reflexión sobre la bondad que el film plantea. Se trata de una mirada descentralizada que, en los planos generales, obliga al espectador a recorrer el encuadre, a fijarse en los detalles, a tomar conciencia de un mundo que continua más allá de lo que el personaje

central de la secuencia esté haciendo o diciendo. El concepto de comunidad, esencial en la historia que nos ofrece la película, se ve así reforzado, de modo que lo que es artificio (que no haya puertas ni paredes ni muebles) acaba siendo pieza vertebral del relato.

Todo ello tiene que ver con una de las consecuencias de la construcción espacial de *Dogville*: todo es exterior y, por lo tanto, todo es visible. La anulación entre el interior y el exterior refuerza el concepto de comunidad controladora y opresiva que está en la base del relato y de sus intenciones. La apariencia de una comunidad tranquila y repleta de buenos ciudadanos temerosos de su dios y cumplidores de la ley se rompe



*Dogville* (Lars von Trier, 2003)

porque lo privado es público y viceversa. Sin paredes, sin puertas y sin paisaje, las imágenes lo expresan a la perfección. Las buenas intenciones y las normas morales son modos de control social y no de convivencia, todos ven a todos y todos saben de todos. Y así, que la comunidad acabe desarrollando un comportamiento sádico y despiadado, capaz de convertir en esclava a alguien solo porque acepta sus normas y se ofrece como víctima debido a un complejo de culpa, no es una sorpresa, por más abominable que resulte.

Hemos comentado antes que el espacio resulta claustrofóbico. Es inevitable: los fondos neutros y la concentración espacial encierran la acción y la mirada del espectador. Conforme la historia se

va haciendo más densa y el comportamiento de los habitantes de Dogville va derivando hacia la perversión y el sadismo, notamos que el espacio se va haciendo irrespirable, que estamos deseando un rayo de sol real, luz natural, un trozo de hierba verde. La claustrofobia y la angustia nos acompañan mientras asistimos anonadados al proceso de explotación de Grace y, como ella, necesitamos aire. Solo que la película no da tregua ni a Grace ni al espectador, y aquel espacio que al principio fue chocante y luego asumimos con naturalidad, enfrascados como estábamos en un relato muy poderoso, ahora se convierte en una tiranía, en otra pieza de la crueldad que la obra despliega. Y que tiene su remate en las secuencias finales, la venganza de Grace, cuando la víctima se revela también verdugo y despliega su particular sentido de la justicia que incluye matar bebés. Ahí el espectador descubre que ya no tiene escapatoria, no hay resquicio para nada que no sea violencia. La muerte de la comunidad según los deseos de Grace supone su desaparición de forma literal: en los planos finales solo hay cadáveres, pero ya no están las rayas del suelo que delimitaban casas y calles, ni los letreros, ni los objetos de

atrezo que caracterizaban cada una de las casas. Solo quedan los elementos de escenografía que representan objetos naturales: las rocas, los árboles. Y el perro, claro, que da nombre a la ciudad y que hasta ese final solo era una silueta pintada en el suelo y, ante nuestros ojos, se convierte en un animal real que nos ladra en plano cenital.

En realidad, aunque aceptamos la artificiosidad del espacio y nos dejamos llevar por la historia hasta estar entregados a ella, nunca deja de latir en nuestra percepción una cierta incomodidad; de algún modo somos conscientes del desajuste que el croquis con sus rayas y la falta de decorados supone, solo que no nos enfrentamos a ello hasta que la historia comienza a doler de verdad. A

dolerle no solo a Grace, también a nosotros, cuando la amable y solidaria comunidad que acepta socorrer a la viajera desconocida («*los residentes de Dogville son gente honesta y quieren a su pueblo*», dice el narrador al principio) empieza a revelar sus grietas y mezquindades y la ayuda acaba derivando en humillación. La incomodidad del lugar donde transcurre la acción, ese hangar con las rayas pintadas y paredes de color neutro de fondo, sí que acaba actuando en nuestras emociones y nuestra implicación porque nos hace habitar un espacio inestable y, ciertamente, hostil e inhabitable. El montaje contribuye notablemente al malestar. La tensión entre los planos generales y los primeros planos se convierte en un elemento de enorme potencial dramático, puesto que el contraste entre el rostro o el fragmento de rostro en primer plano y el complejo espacio del resto de planos, siempre habitados por alguien más que los personajes principales, además de las líneas y las letras, consigue un efecto perturbador y chocante, que nos obliga a recolocarnos constantemente.

Y así, aunque desde el principio hemos comprado la ilusión y hemos decidido creerla a pies juntillas, creer que estamos en un pueblo de las Montañas Rocosas en los años treinta, la película no nos deja vivirla con tranquilidad, porque no nos quiere tranquilos. Nos quiere inquietos, nerviosos e incómodos. La cínica y despiadada mirada sobre la naturaleza humana que *Dogville* plantea (y que Lars von Trier ha desarrollado a lo largo de toda su filmografía) exige nuestro malestar. De ahí que el extravagante concepto espacial no sea tan extravagante y sí, por el contrario, eficaz.

Este malestar, provocado al alimón por la brutal historia de Grace y por la radical puesta en escena, garantiza nuestra atención. No podemos dejar de mirar y no tenemos escapatoria. Eso que se está contando nos concierne. No hay indiferencia posible ni distancia ante el relato de crueldad y miseria moral que nos ofrece *Dogville*, a pesar de la voz en *off*, de los carteles anunciadores, de la desaparición de los decorados y

de la evidencia de la construcción. Sin montañas, ni calles, ni casas, ni bosques solo queda lo humano: ellos y nosotros. Ellos: los habitantes de Dogville capaces de desplegar una maldad inusitada partiendo de la piedad, y la víctima carcomida por el sentimiento de culpa y el compromiso, capaz de aguantar cualquier humillación y convertirse, a su vez, en verdugo. Y nosotros: los espectadores atrapados en un pueblo inexistente e incorpóreo pero en unas emociones muy reales y dolorosas.

### Notas

\* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por la autora del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

1 Recuperado de <<http://www.golem.es/dogville/>>, apartado Lars von Trier/Entrevista.

2 «The recontextualisation of FSA photos in *Dogville's* credit sequence has a similarly jarring effect: our reading of the photos in the credit sequence is just as necessarily shaped by the resonating monstrosities of the preceding film narrative. [...] Because iconographic similarities are indeed striking, it is almost inevitable that we recognise those victims of the Great Depression portrayed by FSA photographers as kindred folks to the slavedrivers, rapists, and informers of *Dogville*».

### Bibliografía

DREYER, Carl Theodor (1999). *Reflexiones sobre mi oficio*. Barcelona: Paidós.

FERNÁNDEZ-SANTOS, Ángel (2003). Lars von Trier convierte su *Dogville* en un alegato anti-Bush. *El País*, sábado 25 de octubre.

ORTIZ VILLETÀ, Àurea (2007). Paisaje con figuras. El espacio habitado del cine. *Saitabi* 57, 205-226. Universitat de València.

PÉREZ BOWIE, José Antonio (2010). La teatralidad en la pantalla. Un ensayo de tipología. *Signa* 19, 35-62. UNED.

RÖMERS, Holger (2005). "Colorado Death Trip": The Surrealist Recontextualisation of Farm Security Administration Photos in *Dogville*. *Senses of cinema*, 34. Recuperado de <[http://sensesofcinema.com/2005/feature-articles/dogville\\_farm\\_admin\\_photos/](http://sensesofcinema.com/2005/feature-articles/dogville_farm_admin_photos/)>

STEVENSON, Jack (2005). *Lars von Trier*. Barcelona: Paidós.

Àurea Ortiz-Villettà (Caracas, 1963) es profesora del departamento de Historia del Arte de la Universitat de València y técnica de CulturArts audiovisual (antes IVAC), donde ha desarrollado diversas funciones desde 1990. Sus líneas de investigación desarrolladas a través de publicaciones, cursos y conferencias incluyen la relación de las artes con el cine, la representación femenina en el cine español y la historia de la fotografía.

«La mirada sigue los caminos que se le han reservado en la obra.»

Paul Klee, *Pädagogisches Skizzenbuch*

Juan Deltell Pastor

Clara Mejía Vallejo

# EL FALSO RETORNO. ARQUEOGRAFÍAS DE ASCENSOR PARA EL CADALSO\*

## 1. El encuadre intencionado

El crítico e historiador cinematográfico Marcel Martín establece la siguiente definición de encuadre:

«Se trata aquí de la composición del contenido de la imagen, es decir, de la manera en que el realizador corta y eventualmente organiza el fragmento de realidad que presenta al objetivo y que posteriormente encontraremos idéntico en la pantalla<sup>1</sup>» (MARTIN, 1955: 37).

En esta definición encontramos tres términos esenciales a la hora de profundizar en la naturaleza particular del decorado cinematográfico: *el campo*, *el objetivo* y finalmente *el cuadro*, identificado como la pantalla de proyección.

Marcel Martin habla en primer lugar de la *composición del contenido* y de la manera en que un director *corta* y eventualmente *organiza un fragmento de realidad*, algo que en terminología cinematográfica remite al ajuste del campo. Efectivamente, tras la definición y eventual construcción del decorado, ámbito electivo de posibilidades

de trabajo, el realizador cinematográfico interpone su mirada para decidir los límites de aquello que va a registrar, despreciando un cierto entorno periférico que siempre permanecerá oculto. El encuadre contendrá todo aquello que queremos mostrar pero también, de alguna manera, supone el marco que establece el límite de las ausencias. El fuera de cuadro, aquello que estuvo presente y fue estudiado, pero de lo que no queda registro, permanecerá así en el misterio.

Más tarde se habla de presentar ese fragmento de realidad que hemos seleccionado al *objetivo*, un objetivo que debemos entender como instrumento corrector y censor, el primer filtro que nos permite acotar de alguna manera el universo de posibilidades con el que podemos trabajar, pero también entendido como el fin, aquello que se persigue y condiciona nuestra elección. Un objetivo distinto, como instrumento electivo, siempre establece una distancia alternativa sobre lo que trabajamos, jerarquiza y ordena.

La definición establece finalmente cómo tras estas operaciones obtenemos una nueva realidad, el cuadro cinematográfico, aquello que veremos *idéntico en la pantalla*. El cuadro o encuadre entendido como decisión última, un encuentro entre una realidad amplia —el campo—, la interposición de un elemento focalizador —el objetivo— y el definitivo punto de vista escogido. El cuadro contendrá la porción de campo que el objetivo y el punto de vista determinan. Constituirá esa nueva realidad que finalmente nos alcanza, nacida en base a unas intenciones previas y definidas según un proceso electivo preciso.

Mirar supone inevitablemente seleccionar, sintetizando personalmente la realidad disponible ante nuestros ojos de acuerdo a una cierta intencionalidad. El realizador cinematográfico se encuentra por ello constantemente sometido al conflicto entre la realidad física objetiva y contingente del decorado y la subjetividad del encuadre. Mediante la filmación, no deforma lo existente ante sus ojos: sólo escoge fragmentos, que se constituirán en únicos por la mirada particular que sobre la realidad del decorado se interpone, tal y como observó Béla Balázs:

«Son entonces el *encuadre* y el *punto de vista* los que dan forma a las cosas, en un grado tal que dos imágenes del mismo objeto, filmadas desde dos ángulos diferentes, serán con frecuencia disímiles. Éste es el carácter distintivo del cine. No reproduce las imágenes, las produce» (BALAZS, 1948: 51).

El proceso de selección del material en bruto presente en un decorado cinematográfico —que siempre y necesariamente trasciende el encuadre escogido— supondrá pues una reevaluación de lo existente de acuerdo a unos presupuestos constructivos concretos y particulares. La ubicuidad de la cámara, en cuanto dirección de la mirada, posibilitará el registro de fragmentos independientes vinculados al desarrollo argumental —como las piezas de un puzzle de Barlebooth (PEREC, 1992: 13)—, constituyendo el material base para que un posterior montaje permita la virtual reconstrucción del espacio original.

Por todo lo antedicho, se puede concluir que las construcciones filmicas, por definición efímeras, sobreviven gracias al fragmentario registro de lo que en su día se decidió encuadrar: solo resta la *realidad* de aquello que el realizador decidió enseñarnos y cómo nos lo enseñó. Pero es indudable que las imágenes cinematográficas también recrean en nosotros la *virtualidad* de aquello que podemos imaginar, lo que el realizador ocultó a nuestra mirada. Y todo ello gracias precisamente a cómo nos lo omitió.

Lo que a continuación se desarrolla pretende indagar la posibilidad de una reconstrucción de los espacios que sirvieron para el rodaje de una escena exclusivamente a través de la observación visual del material existente en la película. La grafía de los elementos pertenecientes al decorado y el movimiento de los personajes, así como la supuesta ubicación de unas cámaras de registro, otorgarán o no credibilidad a la hipótesis planteada.

## 2. Arqueografías del escenario

La publicación *Michelangelo Antonioni. Architetture della visione* enuncia el concepto de una posible *Arqueología del escenario* que «verifique las metodologías y afine los procedimientos de un análisis, que es excavación debajo y más allá del producto-film, en el corazón de las prácticas de producción de imágenes» (MANCINI y PERRELLA, 1987: 248). En este estudio se describe cómo, tras una selección de ciertos escenarios naturales utilizados en películas de Antonioni, se procedió a identificar los encuadres practicados sobre los mismos posicionando virtualmente los personajes ahora ausentes y que un día otorgaron sentido narrativo a la localización.

Si bien el término *arqueología* puede parecer en primera instancia adecuado para representar un cierto trabajo de recreación de aquellos lugares donde una cierta escena fue rodada, una profundización en el significado del término más allá de sus acepciones comunes plantea algunas dudas sobre su extensión al particular que nos ocupa.

Etimológicamente, la palabra *arqueología* proviene de dos términos griegos: *archaios* (viejo o antiguo) y *logos* (ciencia). Todas las acepciones actuales de la palabra *arqueología* reúnen ambos significados, entendiéndola como ciencia social que tiene por objeto de estudio a las sociedades humanas en base a sus restos materiales, reconstruyendo un pasado carente de documentos escritos o verificando a su vez la mayor o menor precisión de lo que en ellos se expone.

La utilización del término *arqueología del escenario* encuentra cierto sentido, pues, en lo que de obtención y análisis de datos pertenecientes a un pasado desconocido conlleva. Sin embargo, permanece distante de la condición de ciencia que esencialmente vincula la arqueología con la antropología, como estudio holístico del hombre y la sociedad en la que habita.

Existe no obstante otro término, cercano a la arqueología, que quizás pueda considerarse más preciso a la hora de describir el trabajo interpuesto para reconstruir gráficamente un decorado a partir del estudio del registro de sus imágenes: la *arqueografía*.

La arqueografía es un concepto relativamente antiguo. Data del siglo XIX, cuando era sinónimo de arqueología y, esencialmente descriptiva, carecía de interpretación. Es por ello que paulatinamente fue cayendo en desuso ante el nuevo concepto, mucho más amplio, del *logos*. La acepción castellana no existe actualmente, aunque sí es posible rastrearla en diccionarios del siglo XIX (ADELINE, 1887: 56), en los que encontramos ambos términos definidos:

- *Arqueografía: ciencia descriptiva de los monumentos antiguos, y arte de reproducir las obras antiguas por medio de la pintura, del dibujo o del grabado.*
- *Arqueología: ciencia de la antigüedad que tiene por objeto estudiar todo lo que se refiere a las artes y a los monumentos de los tiempos pasados.*

La discusión sobre el alcance y uso específico de estos dos términos trasciende el momento en que el término *arqueografía* cae en desuso, generando

opiniones diversas especialmente en el ámbito de publicaciones especializadas:

«Parafraseando la terminología de Panofsky, que opone la iconografía a la iconología, se podría crear el término arqueografía, que se opondría al de arqueología: pues nuestro conocimiento del arte antiguo, o incluso de los artefactos antiguos (retomaremos posteriormente esta dualidad) implica un trabajo que no pertenece sólo a los arqueógrafos, sino también a los arqueólogos. A buen seguro, la investigación de los hechos no es una labor secundaria ni despreciable, el establecimiento de descripciones tan precisas como sea posible constituye verdaderamente el primer cometido de nuestra disciplina, pero no se trata más que de una etapa, de una búsqueda

que debe incluir otras muchas. En consecuencia, se podría asimilar la arqueografía al papel desempeñado por el ordenador, capaz de contener en su memoria los “grafos” de los hechos, y para restituir, a voluntad, listas ordenadas según los criterios elegidos» (GINOUVES, 1971: 103).

Conviene reseñar que la consulta a diccionarios de otras lenguas demuestra que el término permanece actualmente en uso<sup>4</sup>. En todos los idiomas, de una manera u otra, la definición contiene en sí misma la necesidad de conocer mediante el dibujo. Es algo que etimológicamente queda patente al observar como bajo la raíz común *αρχαίος* —*archaios*, antiguo— el sufijo establece la diferencia con los términos griegos *γραφίς* —*graphis-graphos*, grafiar, dibujar, diseñar, escribir— y *λόγος* —*lógos*, estudio, razonamiento, argumentación, discurso, sentido, interpretación—.

La arqueografía como representación (*grafía*) de un lugar en el que algo ya ha acontecido (*arqueo*), propiciando una recreación realizada exclusivamente en base a un material existente —la película—, podría pues rescatarse a los efectos de lo que aquí se plantea.

A la hora de acometer la arqueografía de un determinado escenario, nos encontramos con la circunstancia de que la cantidad de variables que un realizador y su equipo puede articular para manipular el espacio de rodaje es tan extensa que resulta realmente difícil afirmar que se ha podido dibujar con total precisión geométrica y di-

## **El encuadre, al constituir una entidad cerrada que excluye por definición el ámbito que la cámara no registra, impedirá en muchos casos detectar una distorsión espacial, ofreciendo al espectador la ilusión de un espacio que reconocemos ortogonal**

mensional un determinado escenario a partir de las imágenes filmadas. Dos son las variables fundamentales sometidas a incertidumbre: la ortogonalidad de los espacios y la dimensión de los decorados.

En el caso de decorados reales existe una geometría construida inalterable, ortogonal o no, a la que el realizador debe adaptarse, planteándose muy ocasionalmente la eliminación de parámetros para facilitar el rodaje. Sin embargo, en el caso de decorados construidos en estudio o fuera de él, si no existen impedimentos de algún tipo —espaciales, económicos— suele resultar habitual que ocurra lo contrario, que el trazado de los elementos delimitadores del espacio se adapte a las necesidades de rodaje. Ello permite incluso incorporar parámetros móviles, modificables según la óptica utilizada, el movimiento de los personajes o la voluntad de forzar una cierta perspectiva que aumente o disminuya la profundidad del decorado. El encuadre, al constituir una entidad cerrada que excluye por definición el ámbito que la cámara no registra, impedirá en muchos casos detectar una distorsión espacial, ofreciendo al

espectador la ilusión de un espacio que reconocemos ortogonal.

La segunda cuestión que genera incertidumbre es la métrica precisa del espacio donde se rueda. Para la reconstrucción de los diferentes escenarios, reales o erigidos para la ocasión, se utilizan entonces elementos de referencia con dimensiones conocidas —mobiliario, puertas, ventanas, pasos humanos— con el fin de otorgar, no tanto una dimensión precisa como una proporción adecuada al espacio reconstruido. En los decorados exteriores otros elementos juegan ese papel —vegetación, vehículos, edificios, mobiliario urbano o pequeños establecimientos—. En cualquier caso, se debe permanecer atento ya que en ambos

casos estas referencias asumidas como existentes, y por tanto invariables, pueden en realidad constituir parte de un decorado construido ex profeso, siendo posible variar su posición e incluso su tamaño en función de las necesidades de rodaje.

Finalmente, en ciertas ocasiones, resulta difícil detectar la asociación mediante el montaje de planos filmados en escenarios reales y en decorados construidos, todos ellos supuestamente pertenecientes a una misma localización. El hecho de que se recreen en estudio ciertos fragmentos puede ser debido a la existencia de problemas de disponibilidad de espacio para el equipo técnico de rodaje, por el deseo de trabajar con una óptica concreta que implica una cierta distancia al sujeto no disponible en el escenario real o simplemente por motivos económicos.

Todo ello hace que en realidad resulte muy difícil afirmar que una determinada arqueografía de un escenario coincide exactamente con el espacio que se utilizó durante el rodaje. Siempre y en cualquier caso, se tratará de una posibilidad razonada, una suerte de *falso retorno*.

### 3. Ascensor para el cadalso

Louis Malle organiza la trama argumental de su película *Ascensor para el cadalso* (*Ascenseur pour l'échafaud*, 1958) en cuatro localizaciones diferentes: el edificio de la Sociedad Carala —y la floristería cercana—, el motel de carretera, el café del boulevard Haussmann y las calles de París.

El análisis subsiguiente desarrolla las pautas utilizadas para el trazado de la arqueografía de los dos primeros escenarios<sup>5</sup>, obteniendo conclusiones sobre la posibilidad de reconstruir gráficamente el ámbito de rodaje exclusivamente a través del material seleccionado para el montaje definitivo de la película.

Como fuentes documentales, se recurrirá a los archivos de *La bibliothèque du film* de París<sup>6</sup> (en adelante *BIFI*), en sus departamentos de investigación *Espace chercheurs* e *iconothèque*, así como al material disponible en su biblioteca y hemeroteca generales. Por último, se establecerán ciertas comparaciones con los espacios descritos en la novela previa de Noël Calef (*CALEF*, 1956).

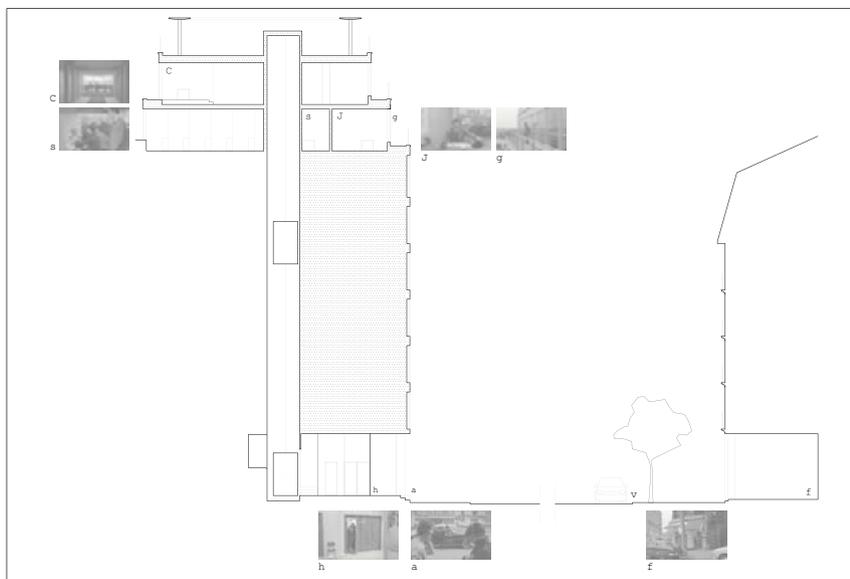
#### 3.1. El asesinato de Simon Carala

*Sinopsis parcial: Julien es amante de Florence, la mujer del empresario Carala para quien trabaja. Tras una con-*

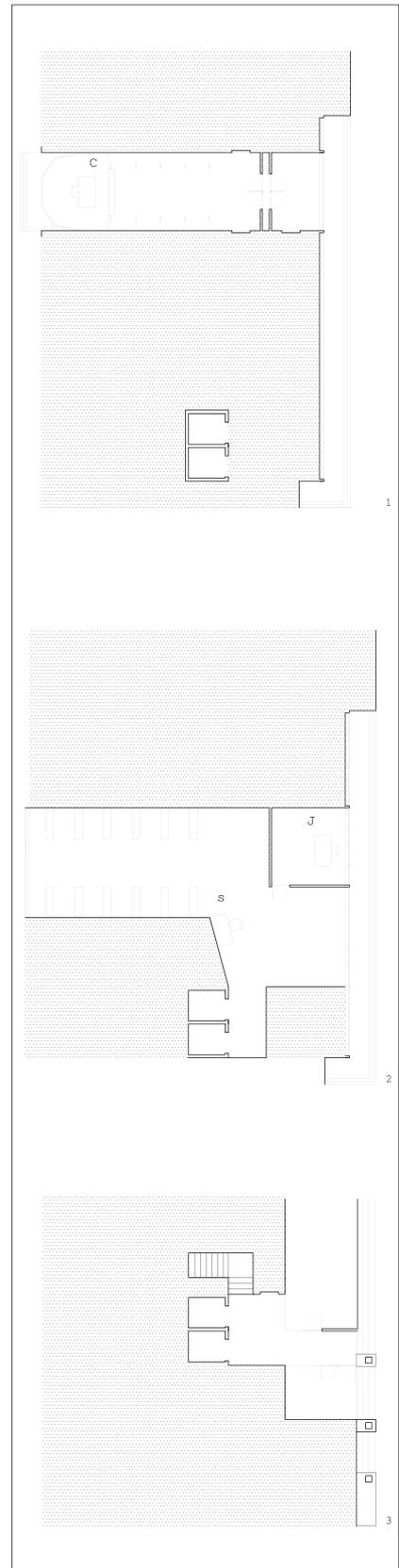
*versación telefónica íntima entre los dos amantes, Julien escala por la fachada del edificio donde trabaja hasta el despacho del empresario y lo asesina. Una vez en la vía urbana, se percata de que ha dejado una prueba de su delito en la fachada por lo que, dejando su vehículo en marcha, decide regresar al edificio. Su ascenso en el ascensor coincide con el momento en que el conserje interrumpe el suministro eléctrico y cierra el inmueble. Julien queda confinado en el detenido ascensor una noche entera.*

La localización de esta escena en la película extiende su ámbito más allá del propio edificio en que Julien queda encerrado en el ascensor, ya que en diversas tomas se nos describe la supuesta proximidad del mismo con la floristería donde trabaja Véronique. Es por ello que se considera que una sección vertical, con el ascensor como eje y columna vertebral, representa adecuadamente la correspondencia entre los diferentes ámbitos de rodaje.

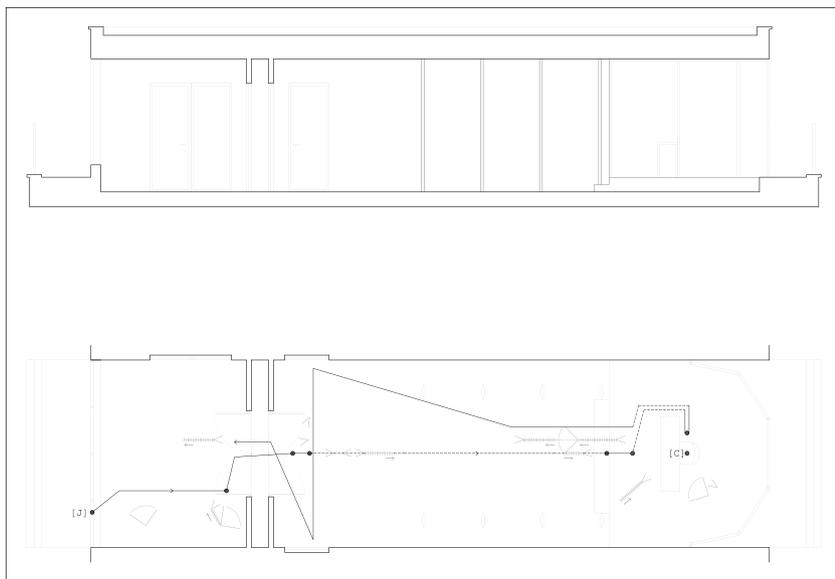
El recuento de niveles de la fachada que posibilita el visionado de las imágenes exteriores del edificio resulta coincidente con lo que aparece en la botonera del simulado ascensor. La sección representa al ascensor estacionado en la planta quinta del edificio, ya que existe una toma en la que pueden



Despacho de Carala (C); despacho de Julien (J); floristería (f); despacho de la secretaria de Julien (s); vehículo de Julien (v)



1: nivel 8 (despacho de Carala); 2: nivel 7 (despacho de Julien y su secretaria); 3: planta baja



Posicionamiento de cámaras y movimiento de personajes en la escena del asesinato de Carala

contarse en el hueco del elevador cinco puertas por debajo del nivel donde Julien permanece encerrado.

Partiendo del supuesto de que el rodaje se pudiese realizar en los espacios interiores del edificio, se llega a la conclusión de que el despacho de Carala podría ubicarse en una aproximada correspondencia vertical con la sala donde la secretaria de Julien trabaja. Aunque el hecho de que el registro de ambas estancias se haya trabajado con un salto de eje de 180° dificulta la percepción de esta correspondencia vertical, ello se deduce gracias a la similitud de la vista de *Montmartre* existente en los ventanales de ambos espacios<sup>7</sup>.

La sección indica a su vez la ubicación de la floristería en la que trabaja Véronique, ya que mientras Julien asciende por la galería escalonada exterior se asoma por la barandilla para comprobar cómo su coche se encuentra frente al citado establecimiento. Posteriormente veremos cómo Julien se aproxima al coche —y por tanto a la floristería— mientras el edificio de oficinas permanece en último término, hecho que otorga crédito a la cercanía de ambos espacios.

Una vez establecido el supuesto de la correspondencia vertical entre la sala donde trabaja la secretaria de Julien y el despacho de Carala, se cruzan los

datos disponibles en ambos espacios de cara a comprobar esta suposición y establecer una posible métrica. En el caso de la primera sala, el número de mesas de trabajo permite una cierta aproximación a las dimensiones de la estancia. En el despacho de Carala, se comprueba que asignando un valor al espacio comprendido entre las lamas verticales que ritman longitudinalmente la sala —valor que se obtiene a partir del número de pasos que Julien necesita para recorrer el espacio entre las mismas— obtenemos como resultado una estancia con una métrica bastante similar a la sala inferior. La distancia entre las lamas y la puerta de acceso al despacho se ha deducido asignando una dimensión estándar a las puertas secundarias que flanquean el acceso principal. La anchura aproximada de la sala se define extendiendo frontalmente la unidad de carpintería con la que se ha modulado la dimensión longitudinal.

La distancia desde ambos espacios al ascensor donde Julien queda encerrado permanece como incógnita, ya que la planificación utilizada nunca trabaja con un plano conjunto que permita afirmar una métrica precisa. El dibujo de la planta baja resulta posible gracias a las múltiples escenas que en ella se realizan.



Escena de la película (A) e inmueble actual en la calle Courcelles (B)

Posteriormente al trazado de la arqueografía de estos escenarios, se consultan diversos documentos en la *BIFI* y se realiza una visita al sitio que la página IMDb<sup>8</sup> en su versión francesa referencia como localización de rodaje de estas secuencias: *la rue de Courcelles*.

En el primer documento<sup>9</sup> de los archivos de la *Cinémathèque Française* encontramos un interesante boceto del espacio inicial previsto para el rodaje del fragmento de película donde Julien asesina a Carala, claramente más cercano a lo descrito en la novela que a la localización finalmente utilizada ya que el despacho de Julien y el de Carala se encuentran en el relato de Noël Calef en una misma planta.

En otro documento<sup>10</sup>, sin embargo, encontramos escrito a mano en el reverso de un guion encuadernado unas



Escena de la película (A) e inmueble actual en la calle Courcelles (B)

palabras que remiten a cómo, por cuestiones de índole visual, se estudia la posibilidad de rodar en el edificio de la *CIE Níger Français*<sup>11</sup>, ya que al ser más alto y escalonado la ascensión de Julien resultaría más espectacular. Ello permite afirmar que es durante la preparación del rodaje cuando se valora la posibilidad de modificar las condiciones del espacio descrito en la novela.

El edificio, tal y como aparece en la película, ya no existe. No es posible afirmar si el actual es fruto de una renovación del original o un inmueble de nueva planta ya que, aunque mantiene el escalonamiento de los niveles superiores, formalmente es muy diferente.

Lo único que nos permite asegurar que el edificio donde se rodaron ciertas

escenas de la película estaba allí, es su ubicación en una calle en pendiente, el reconocimiento preciso de los edificios del entorno cercano y la existencia de la floristería original frente al mismo, en el carril opuesto del Boulevard Haussmann.

En un extenso documento<sup>12</sup> de 130 páginas se precisa finalmente con detalle qué planos se van a rodar en estudio y cuáles en localizaciones reales. Encontramos aquí un dato sorprendente, ya que si bien parece que se plantea rodar en escenarios reales las escenas exteriores localizadas en el edificio —vía urbana y galerías escalonadas superiores—, tanto las tomas en el zaguán, en el interior del ascensor y en los despachos de Julien y Carala se planifican originalmente en estudio<sup>13</sup>.

Una vez averiguado este dato, se realiza un nuevo análisis de las imágenes de la película intentando detectar, en la medida de lo posible, la transición entre el rodaje en escenarios reales y en decorados. Tan sólo resulta perceptible en las tomas en que Julien sale del edificio, en las que un detalle del cartel organizativo del edificio Carala resuelve la transición interior-exterior.

### 3.2. El motel de carretera

*La florista Véronique y su novio Louis roban el vehículo de Julien y salen de la ciudad. En la autopista, entablan una carrera con un Mercedes deportivo conducido por el matrimonio Bencker. Finalmente, los cuatro personajes deciden pasar la noche en un motel de carretera. Tras cenar juntos, la pareja de jóvenes*

Los personajes en la floristería: imagen de la película (A) y estado actual (B)



decide aprovechar la oscuridad de la noche para regresar a París, utilizando en este caso el deportivo del matrimonio alemán a fin de eliminar las pruebas del robo anterior del vehículo de Julien. Al descubrir Horst Bencker su intento de huida, Louis saca una pistola de su impermeable y asesina al matrimonio.

El primer dato que la película otorga es el nombre de la supuesta localidad en la que se encuentra el motel de carretera. Durante la investigación final a Julien, la policía le interroga sobre el motivo por el cual se encontraba en un motel de carretera en Trappes<sup>14</sup>, localidad cercana a París, algo que el acusado niega porque al haber pasado la noche en el ascensor realmente no ha estado allí. Desde la trama argumental esta ubicación parece pertinente, ya que hemos visto en un fragmento anterior cómo Louis realiza un cambio de sentido en la autopista cercana a París, momento en que Véronique le transmite que está cansada de hacer todo el rato lo mismo. Este hecho nos permite establecer el supuesto de que no se han alejado demasiado de la ciudad.

Como en el caso anterior, el dibujo del apartamento del motel se acomete a partir del material visual disponible en la película: las escenas rodadas en el espacio interior y las tomas exteriores en las que se aprecia el conjunto edificado.

Al ser el apartamento un elemento perteneciente a una serie, el dibujo de la unidad debe implicar tanto el ajuste métrico interior como la relación con el resto de unidades. Inicialmente se parte de un trazado somero del espacio interno, realizando frecuentes comprobaciones sobre la validez o no de la organización de las unidades resultantes en función de los datos disponibles del exterior. El dimensionamiento inicial se establece en función del mobiliario existente en las diferentes escenas, así como de los datos disponibles referentes al desnivel entre el espacio del salón y de la habitación.

Tras estas primeras aproximaciones, se realiza un segundo encaje geométrico y dimensional desde el exterior, comprobando que el trazado de los

cerramientos exteriores y sus perforaciones —puertas y ventanas— permiten dibujar unas fachadas proporcionadas con aquello que nos muestran las tomas exteriores de la agrupación. El trabajo principal consiste en ajustar una pequeña pieza de conexión entre la estancia principal y el garaje, analizando diversas posiciones relativas —en perpendicular y paralelo— entre las mismas. La planificación con la que la película trabaja no ayuda a resolver el problema, ya que siempre se interpone un corte que nos impide captar la globalidad del espacio que ofrecería un plano continuo.

Una de las cuestiones, que inicialmente dificulta sobremedida el dibujo de la serie de apartamentos, es la existencia en varias tomas interiores de una determinada ventana<sup>15</sup>. Tras analizar posibles organizaciones del conjunto garaje-salón-habitación, se observa que este hueco en fachada, presente tanto en el apartamento de los Bencker como en el contiguo que ocupan Louis y Véronique, impide cualquier organización razonable de la serie de unidades de acuerdo a lo que se aprecia en las vistas exteriores. Esto lleva a concluir que Louis Malle selecciona para el rodaje exclusivamente la última de las unidades, ya que como se observa en el

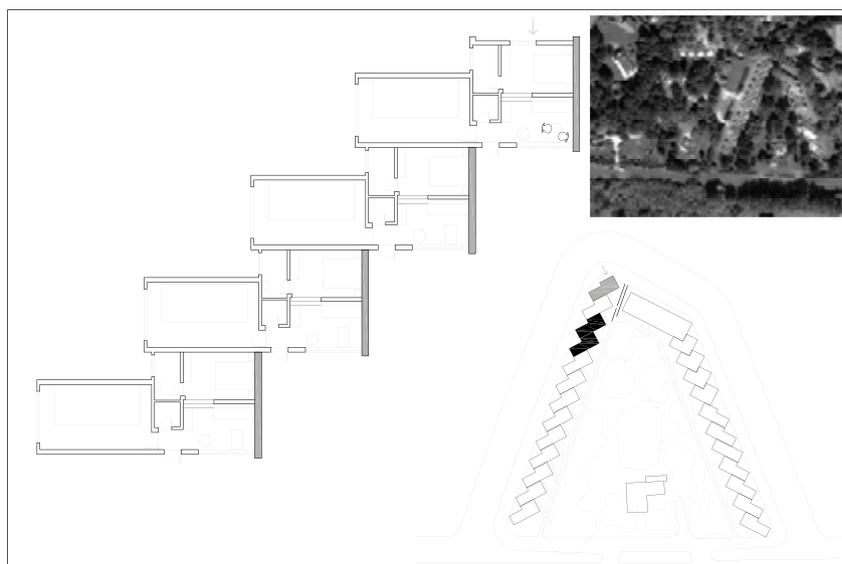
dibujo de la agregación es la única que puede disponer de dicho hueco al constituir el final de la serie.

Una vez establecidas las características geométricas que definen la agrupación de apartamentos se está en condiciones de abordar con seguridad el dibujo de su interior, comenzando con la pieza de garaje por tratarse de un espacio de dimensiones reconocibles. La ubicación del resto de elementos muebles e inmuebles, dimensionados y proporcionados según las imágenes de la película, permite ajustar métricamente el espacio interior estableciendo una propuesta distributiva de los dos niveles de la estancia.

La única estancia que se deduce sin contar con datos visuales precisos es aquella que en el vestíbulo previo tiene su puerta enfrentada al acceso principal al apartamento desde el exterior. Se propone que sea un posible armario, despensa, o pequeño aseo, ya que su profundidad se halla comprometida por la adyacencia del baño que hemos visto en otras escenas<sup>16</sup>.

En el fragmento que nos ocupa, la novela presenta importantes diferencias argumentales y espaciales con la película. El texto de Calef describe un hotel tradicional, en el que sólo se alojan la pareja de jóvenes en una habitación en

El motel en Trappes. En negro, los supuestos apartamentos en los que reside el matrimonio Bencker y la pareja de jóvenes. En gris, el apartamento seleccionado para el rodaje de todas las escenas. Imagen actual de Googlemaps.



el segundo nivel. Los turistas alemanes viajan con una furgoneta, acampando en un prado cercano.

En ninguno de los documentos consultados en la *BIFI* se describen con precisión los espacios previstos para la filmación de estas escenas. Sin embargo, el plan de rodaje<sup>17</sup> explicita que se tenía previsto rodar parte de los planos pertenecientes a esta escena en estudio, indicando que los exteriores se registrarían en una pequeña localidad de 5.000 habitantes llamada Touquet, situada a unos doscientos kilómetros de París en la región de Normandía.

Este dato fundamental permite localizar, gracias a la arqueografía realizada, el motel de carretera en una ortofoto extraída de un vuelo de *googlemaps*, constatando que efectivamente el edificio no se encontraba en Trappes, como se enuncia en la película, sino en Touquet.

Un documento contable<sup>18</sup> confirma a su vez que el equipo tenía previsto desplazarse tres días a esta localidad francesa para el rodaje exclusivo en exteriores. Otorgando credibilidad a estos datos, debemos suponer que el espacio interior del apartamento se reconstruyó en los estudios Epinay para el trabajo con el mismo durante un período aproximado de una semana.

Se podía disponer entonces de gran libertad para la reconstrucción del espacio interior correspondiente a uno de los apartamentos en Touquet. Sin embargo, Louis Malle visita los apartamentos, rueda sus exteriores, y reconstruye posteriormente en estudio un espacio interior que, como ha quedado demostrado en el proceso de arqueografía anteriormente expuesto, presenta un alto grado de coincidencia geométrica y dimensional con la unidad que construye el conjunto hotelero que apreciamos en las tomas exteriores de la película, filmadas en escenarios reales. Siempre quedará, no obstante, la duda de si el equipo de rodaje decidió finalmente registrar las escenas en el apartamento de Touquet o si, interponiendo una decisión ante todo moral, se reconstruyó el espacio interior de este con una fidelidad extrema al modelo original.

#### 4. Conclusión

El presente estudio ha permitido demostrar la posibilidad, mediante el uso de herramientas gráficas y visuales, de un posible retorno al decorado original en el que se rodaron las escenas de la película. Un retorno quizás falso por lo que contiene de suposición, pero en cualquier caso coherente con la especialidad que las imágenes del film muestran.

Retomando la argumentación que encabeza el presente artículo, ello ha sido posible gracias al estricto análisis visual de aquellos fragmentos de escenario que Louis Malle decidió encuadrar —y posteriormente montar—, sectorizando de una realidad más amplia, mediante el objetivo, aquellos marcos que compositiva y argumentalmente convenían al desarrollo de su historia.

El hecho de que posteriormente a la elaboración de las arqueografías se hayan encontrado en ambos casos datos que revelen la posibilidad de un rodaje parcial en estudio de los ámbitos interiores no invalida el proceso realizado. Muy al contrario, permite afirmar que el trabajo cuidadoso y honesto de los decorados de un director como Louis Malle —y su director artístico en esta película, Rino Mondellini— ha permitido la reconstrucción coherente de los mismos con independencia de que se hayan podido finalmente combinar imágenes en estudio con tomas realizadas en escenarios reales.

#### Notas

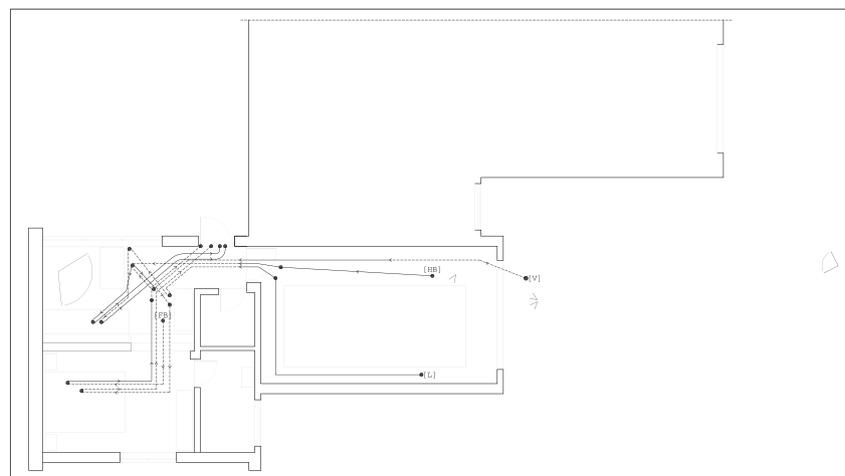
\* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por los autores del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

1 «Il s'agit ici de la composition du contenu de l'image, c'est-à-dire de la façon dont le réalisateur découpe et éventuellement organise le fragment de réalité qu'il présente à l'objectif et que se retrouvera identique sur l'écran». (Todas las traducciones ofrecidas en el texto han sido realizadas por los autores del presente artículo).

2 «Ce sont donc le *cadrage* et l'*angle de prise de vues* qui donnent leur forme aux choses et ce, à un degré tel que deux images d'un même objet prises sous deux angles différents seront souvent dissemblables. Ceci, c'est le caractère distinctif du cinéma. Il ne reproduit pas ses images, Il les produit.»

3 «En paraphrasant la terminologie de Panofsky, qui oppose l'iconographie à l'icologie, on pourrait créer le terme d'archéographie, qui s'opposerait à celui d'archéologie : car notre connaissance de l'art antique, ou même des artefacts antiques (nous allons revenir sur cette dualité) implique un travail qui ne soit pas seulement d'archéographes, mais aussi d'archéologues. Certes, la recherche des faits n'est pas une tâche secondaire ni méprisable, l'établissement de descriptions aussi précises que possible constitue véritablement le premier devoir de notre discipline, mais il ne s'agit que d'une étape, dans une recherche qui doit en comporter

Posicionamiento de cámaras y movimiento de personajes durante la cena ofrecida por los Bencker



- bien d'autres. Dès lors, on pourrait situer au seul niveau de l'archéographie le rôle de l'ordinateur, propre à contenir dans sa mémoire les "graphes" des faits, et à en restituer, à la demande, des listes ordonnées selon les critères choisis.» N. del A.: René Ginouvès se refiere a la publicación de Erwin Panofski *Studies in Iconology*, de 1939.
- 4 *Archéographie* en francés, *archaeography* en inglés, *archeographia* en italiano o finalmente *arqueografía* en portugués.
- 5 Toda la información gráfica presente en el artículo es resultado de un trabajo conjunto con la arquitecto Paula Navarro Mazón.
- 6 Los documentos de *La bibliothèque du film* a los a que este trabajo alude suponen una selección de la documentación referente a la película existente durante el período consultado, julio y agosto de 2012. La nomenclatura designa las carpetas en las que los citados documentos se encuentran.
- 7 Resulta posible a su vez que el horizonte similar anteriormente citado se hubiese conseguido mediante un forillo pintado con la vista de Montmartre al fondo. No obstante, un visionado atento refleja que el punto de vista en ambos ventanales es dinámico conforme los personajes evolucionan en el espacio y es algo más alto en el despacho de Carala, por lo que inicialmente se podría otorgar un cierto crédito a la correspondencia vertical entre las dos localizaciones.
- 8 Recuperado de <www.imfb.fr>.
- 9 MALLE 0018 B4, *Scénaristique, brouillons script*.
- 10 MALLE 0017-B3, *Scénaristique Continuité dialoguée (exemplaire de travail)*. *Les immeubles: celui de la CIE Niger Français est + haut, plus imposant. L'escalade y serait plus belle. Le bureau de Carala, en dernier étage, aurait une vue superbe. Mais*
1. *Aura-t-on l'autorisation de tournage?*
  2. *Il y a devant l'entrée une pissotière fort gênante qui bouche la vue du carrefour*
  3. *L'autre immeuble est plus moderne Julien pourrait escalader une corniche et passer ainsi d'un balcon à un autre, je veux dire d'un étage à un autre.*
- 11 Se han podido encontrar datos de que en su día la *CIE Niger Français* se localizaba en la Rue de Courcelles, por lo que muy probablemente se estaba hablando ya de la localización definitiva.
- 12 MALLE 0020 B4 *Scénaristique / Découpage technique*.
- 13 Este hecho lo apoya un dato existente en un documento contable en la carpeta *CN 16-B12* en el que se indica que el rodaje de la película se planifica de la siguiente manera:
- *4 semanas y dos días - Estudios EPINAY*
  - *2 semanas y un día - Exteriores - París y región parisina*
  - *3 días - Exteriores - Le Touquet.*
- 14 La pregunta de la policía, acusándole del homicidio del matrimonio alemán, es pertinente ya que han encontrado su coche en el motel junto al arma homicida, que se encontraba en el bolsillo de su gabardina.
- 15 Durante la invitación a cenar ofrecida por los Bencker, vemos esta ventana al fondo de la estancia. Posteriormente, y mientras Véronique duerme, Louis mirará a través de ella preocupado pensando en huir del motel mientras arrecia la tormenta.
- 16 Del baño sólo podemos ver un lavabo, siendo imposible precisar sus dimensiones y distribución. Se realiza la suposición de que una ventana existente en algunas tomas con la misma orientación que el acceso al garaje particular, y que observamos en un alzado conjunto de la agrupación, corresponde a esta estancia da la que nunca vemos su interior.
- 17 MALLE 0019 B4, *plan de tournage*.
- 18 Ver nota 13.

### Bibliografía

- ADELIN, Jules (1887). *Vocabulario de términos de Arte*. Empresa de la ilustración española y americana. (Originalmente publicado en 1884 con el título *Lexique des termes d'art* en París por A. Quantin Editeur.)
- BALÁZS, BELÁ (1948). *Le cinéma. Nature et évolution d'un art nouveau*. París: Payot.
- CALEF, Noël (1956). *Ascenseur pour l'échafaud*. París: Libraire Arthème Fayard.
- CARRIÈRE, Jean-Claude (1997). *La película que no se ve*. Barcelona : Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- GARCÍA, Manuel y MARTÍ, Carlos (2008). *La arquitectura del cine. Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*. Barcelona: Fundación Caja de arquitectos.
- GINOUVÈS, René (1971). Archéographie, archéométrie, archéologie. Pour une information de l'archéologie gréco-romaine. *Revue Archéologique*, 1971, 93-126.

- GOROSTIZA, Jorge (2007). *La profundidad en la pantalla. Arquitectura + cine*. Santa Cruz de Tenerife: Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias.
- MANCINI, Michele y PERRELLA, Giuseppe (1987) *Michelangelo Antonioni. Arquitectura de la visión*. Catania (Sicilia): Alef – Finmedia Catania
- MARTIN, Marcel (1955). *Le langage cinématographique*. París: Les Éditions du Cerf.
- PECORI, Franco (1977). *Cine, forma y método*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A.
- PEREC, Georges (1992). *La vida instrucciones de uso*. Barcelona: Editorial Anagrama, S.A.

Juan Deltell Pastor (Barcelona, 1962) es doctor arquitecto y profesor titular en la asignatura Proyectos Arquitectónicos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. Es autor de *3+1 personajes en busca de terraza* (2009), artículo en torno al rodaje de la película *El desprecio* (Le Mépris, Jean-Luc Godard, 1963) publicado en el libro *CASA X CASA*. Ha presentado recientemente su tesis doctoral con el nombre *La mirada única. Un arquitecto piensa el cine*.

Clara Mejía Vallejo (Bogotá, 1969) es arquitecta y profesora en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. Ha realizado investigaciones en torno al tema de la mirada, publicando artículos como *La mirada como herramienta de conocimiento*, recogido en las actas del IV Congreso Internacional sobre Investigación en Arquitectura 4IAU. En la actualidad está elaborando su tesis doctoral basada en la transmisión del conocimiento.

# MORFOLOGÍAS DE NUESTROS ÁRIDOS DÍAS FELICES\*

En el texto que sigue proponemos lecturas de distintas cintas audiovisuales donde la escenografía, más allá de conformar el significante del espacio profílmico, sirve para evocar la potencia enunciativa del relato, asentar el código radicalmente propio del film. De este modo, la arquitectura se propone como una visualidad silenciosa que, lejos de permanecer callada, despliega constantemente una potencia imaginativa desde la cual el relato se articula.

## **Marienbad queda ahí**

*«... de silenciosas habitaciones, donde las pisadas son absorbidas por alfombras tan espesas, tan gruesas, que uno no oye ni sus propios pasos. Como si el propio oído, mientras uno avanza, una vez más, atravesando los pasillos, salones, galerías, por esta mansión de otra época. Este enorme y lujoso hotel donde pasillos sin final siguen a otros pasillos. Silencioso, desierto, sobrecargado con una fría decoración de paneles, estucos, molduras, mármol, espejos negros, pinturas tenebrosas, columnas, pórticos esculpidos, puertas, galerías, pasillos transversales que conducen a salones desiertos...».*

Estas palabras, desinfladas pero insistidas, esbozan el arranque de *El año pasado en Marienbad* (L'anne dernière a Marienbad, Alain Resnais, 1961). Ya desde sus créditos en relieve sobre una página en blanco, la voz no calla. Se arrastra el susurro del narrador mientras recorremos en contrapicado las bóvedas y pechinas plagadas de arquitecturas simuladas mediante frescos y una enmarañada decoración floral barroca. Entramos así en Marienbad, inmenso y lujoso hotel versallesco que parece haber atrapado al hombre que habla. Y es que, como advertía George Perec, «así comienza el espacio, solamente con palabras, con signos trazados sobre la página blanca» (PEREC, 2001: 33).

La mirada fílmica continúa hipnotizada por el suntuoso y embrolladamente señorial barroco francés, como si este pudiera dar consistencia a la recitación desvaneciente que amenaza con ser texto árido<sup>1</sup>. Son las palabras narradas las que salvan de cualquier posible aridez a esta narración dudosa de un hombre que le cuenta a una mujer una historia que ni ella ni nadie parece recordar. Pero ahí está la archi-

teutura que, aunque como testigo es muda, posibilita y legítima la historia. En la medida en que emplaza la memoria, la escenografía es, pues, el único anclaje del meganarrador. Estamos ante un cine enraizado en el profílmico, que casi obliga a este a hablar. No otra cosa hace *Tren de sombras* (José Luis Guerin, 1997), film que se imbuje en una *falsa* historia documental que rescata las imágenes familiares rodadas por un abogado parisino desaparecido mientras buscaba en un lago la luz idónea para filmar. En su segunda parte, el discurso se detiene larguísimo rato en su casa vacía. La puesta en escena, durmiente, queda a la espera, deseando revivir. Como en *El año pasado en Marienbad*, la cinta de Guerin bosqueja el campo escenográfico para su propia evocación fílmica y, con ella, consigue convocar, de golpe, todo el cine: «Las sombras del tren conducido por Guerin giraban en mi cerebro. Allí estaba el cine, todo el cine: el conocido, el ya visto, pero también, y sobre todo, el que nunca vería, el de acceso imposible: el que pierde su imagen en los húmedos sótanos de viejas mansiones, el que se destruyó en los incendios, en los derribos de viejos locales de cinematógrafo [...] el Cine, con mayúsculas» (GÓMEZ TARÍN, 2000: 3).

Marienbad queda ahí. Tanto en la obra de Resnais como en la de Guerin, la ausencia, esculpida como el olvido o la desaparición, emana desde la presen-

cia pesada del profílmico. Este apunta hacia la levedad del ser o la fugacidad del tiempo mientras, a su vez, señala la función fijadora y eternizante del objetivo cinematográfico. Lo que este rescata y enmarca entra de inmediato en el terreno de lo posible<sup>2</sup> y de lo sospechoso.

En definitiva, las arquitecturas de *El año pasado en Marienbad* y *Tren de sombras* anclan la narración en la medida en que parecen ser lo único que permanece en los avatares del tiempo, pero se presentan opacas. Interrogan al espectador obligándolo a mirar sin saber e hipnotizan al meganarrador. Parecen ser significantes sin significado —o con un significado obtuso en términos barthesianos— que se reenvían a sí mismas constantemente. En cambio, encontramos otras arquitecturas discursivas en nuestro entramado audiovisual que se prestan a hablar más. Son cómplices del espectador, incluso confidentes que van explicando discretamente las sutilezas que suceden entre sus lindes. Este es el caso de las disparejas *L'Apollonide, casa de tolerancia* (L'Apollonide, Bertrand Bonello, 2012); *Titanic* (James Cameron, 1997); *Downton Abbey* (Julian Fellowes, BBC: 2010-) o *Bestias del Sur Salvaje* (Beasts of the Southern Wild, Behn Zeitlin, 2012).

#### Palacete hecho burdel

El universo del discurso de *L'Apollonide, casa de tolerancia* se reduce al palacete

reconvertido en aristocrático burdel. Este espacio cohesionan los retales de vidas que configuran este relato coral. Compositivamente, parece que la obra evoca pinceladas pre y post impresionistas rescatando escenas interiores que podrían haber sido retratadas por los mismos Degas o Toulouse-Lautrec. Sin embargo, el puro espíritu impresionista, reivindicador de la fugacidad del instante y el disfrute de la vida, no lo respiraremos sino en una única escena exterior. Pero el efímero jolgorio permitido por la escena campesina muere para regresar a la cargada escenografía interior del burdel. Así, resulta imposible concebir el hastío y la decadencia de finales del XIX que destila la cinta de Bonello sin su ambiente escenográfico presentado como la antesala de la muerte de una época agotada, que despliega sus fantasmas sobre el siglo XX. El espacio, revestido de arte y preciosista decoración aún decimonónica, da cuenta de un *horror vacui*. Este es metáfora de la cárcel de apariencias a la que se ven sometidas las jóvenes que allí trabajan, presas de deudas eternas y del capricho de burgueses y aristócratas aburridos de su función en una sociedad cuya moral se desmorona. La resistencia de la época a la transición está fijada en ese decadente burdel, pendiente de ser clausurado por la inoperancia de su modo de vida en el nuevo siglo.

Tanto en *El año pasado en Marienbad* como en *Tren de sombras* la arquitectura parece animarse convirtiéndose en morada de fantasmas que recorren, insistentes, largas galerías forradas de espejos y tapices, alumbradas por sinuosas lámparas colgantes





En el *opening* de *Downton Abbey* la mansión emerge reinante de la tranquila naturaleza, gemela del conciliador paisaje que retrató el también británico John Constable, regentado por la Catedral de Salisbury (*La Catedral de Salisbury desde los jardines del Palacio Arzobispal*)

### El Titanic hecho mausoleo

La época se derrumba lentamente, sometida a lo imprevisible. A golpes. Los flecos raídos de ostentosas vestiduras con reminiscencias finiseculares se dejan balancear por el vaivén marítimo, al amparo del mayor buque construido hasta la fecha de 1912. Una nobleza sin valores cuya legitimidad flaquea en la sociedad racionalizadora de adoctrinados en la moral del mérito y la competitividad, vende su alma a una burguesía ávida, pese a todo, de ser respetada a la vieja usanza. A bordo del *Titanic* viajan también emigrantes europeos sin corsé ni frac con que cubrir sus ansias de ascenso social. Se proponen atravesar juntos el océano y emprender la aventura del sueño americano, férreamente separados por la compartimentación espacial del buque. Ésta complace la flor y nata de la sociedad e incomoda los aposentos del proletariado hasta que un cortante témpano de hielo que aguardaba en la oscuridad oceánica hiera el *Titanic*. Esto se nos muestra desde una mirada que no es compartida por ningún personaje, ni siquiera por los marineros que avistaron el iceberg. Este punto de vista que privilegia el saber del espectador delata a un meganarrador que se ha alojado e identificado plenamente con el omnipotente y mediático transatlántico. Mientras, los pasajeros ignoran que el inminente desmoronamiento del barco quebrará sin clemencia la redención social de la aristocracia decadente, las aspiraciones burguesas y la salvación proletaria. La estrepitosa desaparición de lo profílmico abandona a la deriva a los personajes, dejados en la inmensa masa negra oceánica que engulle al

## El castillo de *Downton Abbey* goza de su omnisciencia. Las indiscreciones de sus habitantes quedan protegidas y vigiladas por la jerarquía patriarcal, tan firme como la mansión

navío. La tercera clase se encuentra literalmente encarcelada en los compartimentos inferiores del barco, mientras el nivel del agua sube hasta hundir la insultante soberbia de la industrialización imparable. Así queda la omnisciencia narrativa adherida al *Titanic*. Solo décadas más tarde, a finales del siglo, unos investigadores, que vehiculan la curiosidad del espectador, vuelven al escenario subacuático para reactivar esa mirada omnisciente que delegará su discurso a través de una narradora de segundo nivel: la protagonista. Las palabras de la ya anciana Rose despiertan la arquitectura enmudecida por el océano y reconstruyen la historia desde un punto de vista aún más omnisciente si cabe, contándonos más de lo que su protagonista puede saber. De este modo, el *Titanic* no solo vincula significativo y significado y organiza las aristas de su relato sino que, aún mausoleo, logra sostener una omnipotente voz narrativa.

### Downton hecho hospital

El hundimiento del *Titanic* resulta ser el motor del principal argumento de *Downton Abbey*, dado que el prometido de la hija mayor de los Crawley —cuya misión residía en perpetuar la estirpe y administrar el patrimonio familiar— fallece en el legendario naufragio. Los muros de Downton vigilan el discurrir diario de los habitantes de la mansión. Ya el *opening*, mediante la aproximación de un mensajero anónimo al castillo y la atención sucesiva en detalles de los distintos espacios de la mansión, presagia que salones, patios y pasadizos del castillo serán los sólidos narradores de las historias que se fraguen en su interior. Éstas quedan asidas con frecuencia a él, adscritas a los pináculos, grutescos y columnas. La belleza desinteresada<sup>3</sup> de sus tapices, de las expresiones amortiguadas de los retratos antiguos y de la marquetería trabajada al milímetro del mobiliario es cómplice y discreta con las historias que enmarca. Como el *Titanic*, el castillo goza de su omnisciencia mientras dirige los roles sociales. Las indiscreciones de sus habitantes quedan protegidas y vigiladas por la jerarquía patriarcal, tan firme como la mansión. Sin embargo, los elementos escenográficos de Downton sufrirán desbarajustes al atravesar la I Guerra Mundial. En él se instala un hospital improvisado: precisamente en un contexto de caos y desorden, de alteración espacial, llega un personaje misterioso con el rostro desfigurado que asegura ser el primer prometido de Mary, dado por muerto, como hemos apuntado, en el hundimiento del *Titanic*. Por tanto, un fantasma resurge, irreconocible y siniestro, desestabili-

zando el orden construido a lo largo de todo el relato, de la misma manera que la guerra lo hace con la distribución espacial del castillo.

### Nada sólido que heredar

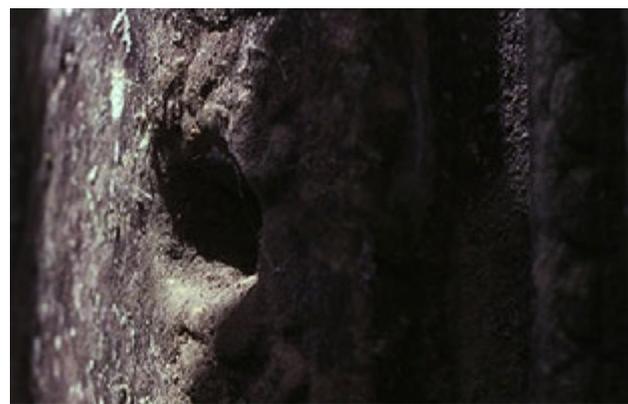
Si estos grandes monumentos arquitectónicos se alzan como símbolo y garantía de la propiedad y la tradicional institución familiar, *Bestias del Sur Salvaje* ofrece el contrapunto emplazando su relato en un entorno orgulloso de ser ingobernable, libre de ataduras de convención social y vacuas necesidades de consumo. No en balde, un dique les separa de *la civilización*. Una niña nos guía en este ambiente radicalmente natural y delicadamente onírico en que las casas no son hogares, sino maderas, chapas, cartones, hierros de origen disperso dispuestos de manera que alojen utensilios básicos y resguarden, más mal que bien, de las lluvias torrenciales que amenazan con arrasarlo todo. Así, la comunidad que se resiste a abandonar la selva lo hace integrándose en la naturaleza y encarándose a su fatalidad como quisieran los primeros románticos, abrazándola como un todo organizado y organizador plagado de correspondencias, muy consciente de estar reivindicando unos valores en los que la familia sobrepasa lo nuclear y no posee patrimonio que heredar. Por ello, la escenografía se extiende a la naturaleza y así, el espacio cinematográfico se amplía a cualquier horizonte habitable. No hay espacios determinantes de las acciones más allá de la escuela, de tal suerte que la ausencia de arquitectura supone un aumento de la libertad correlativa a una vitalidad y una valentía prácticamente *nietszcheanas*.

### [Paréntesis escénico: el Dr. Weston como lugar]

Si en Marienbad es el hotel, casi teatro, el único testigo de la veracidad o la falsedad de la historia narrada, en la serie *En terapia* (*In treatment*, Hagai Levi, Rodrigo García, HBO: 2008-) volvemos a encontrarnos con que lo escenográfico es un recurso basilar para el relato. Ambas arquitecturas escénicas son testigos

de discursos cuya realidad nunca llega a confirmarse o a negarse visualmente.

El narratario en *El año pasado en Marienbad* es esa mujer amada que no quiere escuchar, que huye como Madeleine en *Vértigo: entre los muertos* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958) obligando al narrador y, así, al cine mismo, a andar. Por contra, *En terapia* cuenta con la figura del doctor Paul Weston como narratario exclusivo y dedicado enteramente a su función actancial: la de la escucha. Fundamentalmente el terapeuta no es una persona sino un lugar: la propia ética profesional le exige una posición atenta, marco de los relatos de sus pacientes. Paul se identifica con la escenografía para convertirse también en espacio. Con su presencia abre una suerte de sitio confesional sin consecuencias de juicio, como ese agujero en las rocas donde el protagonista de *Deseando Amar* (*In the Mood for Love*, Wong Kar Wai, 2000) vierte su incandescente secreto al final del film<sup>4</sup>. Paul Weston funciona, pues, a modo de vacío estructural que aloja las palabras que pesan a los sujetos. Y aunque formalmente se nos presenta cada sesión en una dialéctica constante entre plano-contraplano, la relación entre terapeuta y paciente siempre es asimétrica y necesariamente descompensada. El doctor calla o interroga con la pretensión de ir desanudando y desplegando la lógica discursiva de los pacientes. Esto tiene efectos histerizantes sobre ellos por lo que insisten en convocarlo: le piden opiniones, consejos, lo interrogan sobre su propia vida personal, desafían su poder, le reclaman más tiempo, más amor e incluso le reprochan el precio de la sesión. Esto obliga a Paul a maniobrar con todas esas demandas para presentarse únicamente como lugar de escucha, como demuestra su posición



El doctor Paul Weston funciona narrativamente como un lugar, sitio de confesión, como ese agujero rocoso que envasija el secreto del protagonista al final de *Deseando Amar*

aséptica hacia los encantos de Laura, paciente de la que se cree enamorado.

Además de esto, la consulta se propone como único lugar para el relato. La focalización de *En terapia* no va *extra muros*. El propio meganarrador se mueve en los lindes de la consulta o de lo que se atisba desde sus ventanas y puertas. Las palabras angustiadas de cada paciente ancladas a ese lugar será lo único que tengamos de ellos, salvo algunas migajas esporádicas visuales externas a la consulta que no hacen sino reafirmar el encadenamiento del saber del relato al lugar de escucha que la consulta constituye<sup>5</sup>. Los personajes se construyen solo por sus palabras y estas sustituyen a los hechos constituyendo alegóricamente la parte —cada monólogo rumiado— por el todo —sus historias, sus vidas—. Y es que al discurso no le interesan los hechos o lo que efectivamente ha sucedido sino cómo estos han sido vividos. Así, cualquier garantía de realidad efectiva queda en sombra, fuera de campo, solo accesible por mediación, esto es, narración abocada a la sospecha, como el discurso enamorado que anima la cinta de Resnais. Por ello, el relato privilegia la verdad que rezuman las palabras, sean mentirosas o ciertas. Con esto, *En terapia* es, posiblemente junto a *The Wire* (David Simon, HBO: 2002-2008), una de las series contemporáneas que más ostenta lo literario sin complejos frente a lo visual. De la literalidad, en el sentido más fuerte del término, se hace escena.

Por otro lado, tanto el doctor como los pacientes y el espectador están sometidos a la dinámica de emisión de la serie: el tiempo diegético que dura cada sesión suele coincidir con el tiempo real que el espectador invierte visualizando el capítulo. Éstos se ordenan de manera que la sesión de cada paciente ocupa un capítulo en un día de la semana concreto, de lunes a viernes. El día asignado a cada paciente es siempre el mismo.

Así, para asistir al devenir de sus historias, estamos obligados a esperar un margen de cuatro episodios (relativos a los siguientes pacientes) que separan sus sesiones y marcan la continuidad discursiva de cada uno. Puesto que cada historia suele comenzar y acabar con la entrada y la salida del paciente, el espacio, puntúa y decide el tiempo del relato en la medida en que es un espacio ritual. En definitiva, es el espacio el que acaba determinando el tiempo textual del relato e incluso las condiciones pragmáticas y paratextuales de emisión.

### Construidas un segundo antes de ser vistas

Si *En Terapia* materializa las vivencias de sus protagonistas convirtiéndolas en palabras, y lo hace partiendo de la percepción interior que ellos guardan de los hechos, gran parte de la (ciencia) ficción contemporánea aborda el mundo interior de los sujetos desde ciertas arqui-

tecturas volátiles, sirviendo de contrapunto a todos los espacios protectores y vigilantes que hemos ido tratando más arriba. La ficción contemporánea separa con una naturalidad muy celebrada la escisión radical de lo corpóreo y lo mental, espacio que sustituye sin complejos ontológicos lo que en la tradición filosófica occidental se ha entendido por alma. Reducida a lo mental, esta deja de ser inasible para convertirse en terreno habitable con una lógica muy propia que posibilita el desdoblamiento identitario del avatar como metonimia más que válida del sujeto —*Avatar* (James Cameron, 2009)— así como el borrado o la inyección de recuerdos y sentimientos —*Olvidate de mí* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry, 2004) y *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010)— entre muchas otras peripecias narrativas. Esto que, en principio, parece una sencilla fantasía audiovisual,

supone el triunfo hiperbólico del andamiaje filosófico cartesiano y la reivindicación de la autosuficiencia de la conciencia. Ahora bien, las arquitecturas de lo mental son como las arquitecturas de los videojuegos: cuando las vemos nos dan la impresión de que no han estado siempre ahí, sino que se han modelado apresuradas un segundo antes de ser vistas. En este sentido, son arquitecturas vaporosas, liberadas del peso y las herencias del tiempo. Son puro espacio escénico, muy diferente al de *Downton Abbey* o el *Titanic*.

### Limusina... el profílmico más fulgurante

Esa evocación que a propósito de *Tren de sombras* atropellaba a Gómez Tarín convocándole un cine que aún no *hemos* visto, o peor, que quizás no veremos, brota sin concesiones en la irritante *Holy Motors* (Léos Carax, 2012). El film se propone como una alegoría del mismísimo cine en cada reencarnación de su protagonista. Este, que no por casualidad se llama Oscar<sup>6</sup>, se

promueve como un actor que, en un solo día, va encarnando distintas vidas, cada una de ellas más miserable y poética. Es una obra, pues, inevitablemente metadiscursiva que impone su delirio desde la encadenación de narrativas aparentemente autónomas. *Holy Motors* es una suerte de metamorfosis bizarra construida a través de una *mise en abîme* actancial. Pero parece que todas esas vidas representadas no garantizan, *per se*, la presencia espectacular. Precisamente Oscar llega a plantear «¿Y si no queda ningún espectador que pueda mirar?». Esta pregunta tremendamente metafísica del protagonista destila un miedo cultural: a una sociedad del espectáculo que se piensa vigilante y se sabe *todo-mirada*, le asusta que el mundo no nos necesite, que el referente sea sin nosotros. Quizás es esta la razón por la que Oscar se desplaza en limusina, la cual pasea su brillo fetichista

## Tren, avión y limusina son profílmicos deambulantes: el mismo cine adentrándose en la vida

y fálico por la ciudad. «Estas limusinas extralargas resultan unos extraordinarios vehículos de ficción para nuestra época. Son hermosas, falsas, del todo anacrónicas. Interminables ataúdes con ruedas, que transportan muy a menudo a los recién casados; son eróticas y mórbitas. Son coches de alquiler; no los habitamos, pasamos por ellos como por un burdel. Arrogantes y perversas, lo hacen todo para ser vistas, pero permanecen opacas, con los cristales negros» (CARAX EN IGLESIAS, 2012: 18).

También en *Cosmópolis* (Cosmopolis, David Cronenberg, 2012) el relato se conduce desde una fastuosa limusina, casi único domicilio de Eric Packer, joven magnate quien parece haber perdido la capacidad de desear dado que *puede* tenerlo todo —excepto el amor de su joven esposa—, y forma parte de esa mano invisible que rige las leyes de la economía global. Del vehículo entran y salen variopintos e incómodos personajes, mientras el frío Packer se desplaza inoportunamente y por capricho a través de Nueva York con la complicidad del espectador. El desencantado multimillonario participa de las fuerzas invisibles e impermeables a los vaivenes del mundo, pues su poder excede toda contingencia cotidiana situándose en ese estrato superior al que la ciudadanía mayoritaria no atribuye rostro alguno. Diegéticamente, este poder viene re-

presentado por la extrema sofisticación tecnológica de ese centro de operaciones circulante en el que viaja el tiburón financiero. Asistimos como espectadores, pues, a ese fuera de campo que nos niega la superficialidad mediática. A lo largo del film, cuando se nos muestre el exterior de la limusina, asistiremos a los ataques de manifestantes que golpearán y ensuciarán el ostentoso vehículo que, sin embargo, llegará a su destino. Tal vez porque, para esa exclusiva élite habitante de la reducida —e infalible tecnológicamente— escenografía interior de *Cosmópolis*, precisamente el grueso de la sociedad le es ajena. Ambos espacios se excluyen mutuamente, de tal suerte que «la debacle de la ciudad (del mundo) parece una mera contrariedad de camino a la peluquería. Parece que el caos aconteciera en otro lugar aunque acontezca frente a nosotros, al otro lado del cristal perfectamente blindado contra voces, ruidos, algarabías y proyectiles» (REVIRIEGO, 2012: 24).

Con todo, si el tren ha cobijado las metáforas sobre un cine desde que su llegada a la estación preconizara un ir y venir de historias; y el avión, a nuestro parecer, está sintomatizando con sus estallidos contemporáneos una narrativa sin anclajes, delirante; Carax y Cronenberg nos imponen la limusina. Esta, como apunta Muñoz (2012), corre como el Conejo Blanco al que sigue Alicia

en el País de las Maravillas, «limusina contenedora de ímpetu latente para correr la aventura de una posible ficción futura». Tren, avión y limusina son, probablemente, los aparatos postindustriales más románticos que conservan el volumen y la pesadez que no le han podido arrebatar las redes comunicacionales o el capital. Los tres son profílicos deambulantes que se alzan como símbolo del cine adentrándose en la vida.

### Epílogo

*Holy Motors* nos ofrece también un siniestro ejemplo de cómo la vida se adentra en el cine. Para su último film, Carax vuelve a rodar en los grandes almacenes abandonados de La Samaritaine, donde hace más de veinte años se accidentó Denis Levant, el mismísimo protagonista de *Holy Motors*, en el rodaje de *Los amantes del Pont-Neuf* (Léos Carax, 1991). Este accidente impediría a Carax seguir filmando sobre escenarios reales y acabaría derivando en problemas de producción que retrasarían el estreno de la película. De este modo, la contingencia se impone al cine. A esto cabe añadir que la pareja del cineasta falleció poco antes de que este iniciara el rodaje del film. Esta trayectoria primero accidentada y luego trágica da cuenta de cómo la vida, a veces, se impone sobre la representación. Desde la academia, el análisis textual y la crítica cinemato-

Las limusinas deambulantes de *Holy Motors* son el mismísimo cine adentrándose en la vida



gráfica acostumbramos a pensar cómo el cine, nido de sueños, modeliza el mundo. Casos como este nos recuerdan que esta afirmación no es unidireccional: también el mundo modeliza el cine. Lo doloroso y lo trágico de la trayectoria de Carax pareció obstaculizar esa continuidad tonta de sus posibles días felices. Pero él no ha desistido en filmar: «los fantasmas están por todos lados. Pero quien ama profundamente el cine nunca es enemigo de los fantasmas» (FRODON, 2012: 11). *Holy Motors* parece explorar todas las historias en una, todas al mismo tiempo, quizás persiguiendo, como Scottie Ferguson en *Vértigo: de entre los muertos*, el cuerpo de una mujer (muerta), metáfora de un enigma, único elemento del profilmico que el cine no parece poder tocar.

### Notas

\* El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaume I-Bancaja, con el título «Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego», código 111301.01/1, para el periodo 2012-14, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

\*\*Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por las autoras del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

- 1 Sus palabras nos recuerdan, por ello, al existencial e histeriquísimo discurso de la protagonista de la obra teatral *Los días felices* de Samuel Beckett (2004). Mientras es enterrada por un espacio arenoso que la va engullendo, se ase a un parloteo cotidiano a la par que absurdo. Entretanto, su marido la ignora leyendo la actualidad.
- 2 Aquí reside la potencia de la imagen encuadrada en nuestra cultura visual: si algo puede ser encuadrado es posible —si no ahora, luego— para las lógicas de mundo.
- 3 Utilizamos el léxico propio de Kant en su *Crítica del Juicio* (1790). Dicho desinterés como atributo de la belleza llevado al límite es la principal reivindicación de los decadentistas de finales del XIX, abanderados de *l'art pour*

*l'art*. Gautier llegará a afirmar que «Solo es verdaderamente bello lo que no sirve para nada; todo lo que es útil es feo, pues es la expresión de alguna necesidad, y las necesidades del hombre son innobles y repugnantes». El teórico rematará irónicamente: «el lugar más útil de una casa son las letrinas». Lúcidamente, los decadentistas observan el desmoronamiento de la sociedad que les rodea, del cual deja buena constancia manifiesto Décadiste de Bajo: «No reconocer el estado de decadencia en el que estamos sería el colmo de la insensibilidad... la religión, las costumbres, la justicia, todo decae...». Pese a la consciencia de la caducidad de valores de su época, los decadentistas no serán sino testigos del derrumbe de un modo de vida insostenible. Como el *Titanic*, como *L'Apollonide*, como el humillado buque de guerra de Turner.

- 4 Si el presente texto nos introducía mediante un *travelling* en la arquitectura barroca de Marienbad, un *travelling* en dirección inversa nos invita a salir de las ruinas de *De-seando Amar*.
- 5 Tales excepciones son, por ejemplo, el entierro de uno de sus pacientes.
- 6 En referencia a los premios cinematográficos de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Ya desde la Nouvelle Vague los cineastas franceses se han dejado fascinar por ciertas producciones hollywoodienses.

### Bibliografía

- BECKETT, Samuel (2004). *Los días felices*. Madrid: Cátedra.
- FRODON, Jean-Michel (2012). Los fantasmas de La Samaritaine. *Caimán. Cuadernos de cine*, 10, 10-11.
- GAUTIER, Théophile (2008). *Madmoiselle de Maupin*. Madrid: Debolsillo.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2000). Tren de sombras, de José Luis Guerin. El cine es estado puro. *Cuadernos del Ateneo de La Laguna*, 9, 154-163. La Laguna: Ateneo de La Laguna.
- KANT, Immanuel (2001). *Crítica del Juicio*. Madrid: Espasa-Calpe.
- LOSILLA, Carlos (2009). *La perversidad del cine moderno o breve guía para pasear por Marienbad*. Barcelona: Cameo.
- MUÑOZ, Miguel (2012). Estabas atontado y Léos Carax te ha despertado. *Koult*. Recuperada de <<http://www.koult.es/2012/11/>

estabas-atontado-y-leos-carax-te-ha-despertado/>.

- PEREC, George (2001). *Especies de espacios*. Barcelona: Intervención Cultural.
- IGLESIAS, Eulàlia (2012). Los mutantes debemos reinventarnos. Entrevista a Léos Carax. *Caimán. Cuadernos de cine*, 10, 16-20.
- REVIRIEGO, Carlos (2012). Un espectro recorre el mundo. *Caimán, Cuadernos de cine*, 9, 24-26.
- TRÍAS, Eugenio (1982). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Seix-Barral.

Shaila García Catalán (Castellón, 1983) es profesora ayudante doctora del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I donde imparte *Cultura visual y medios de masas* en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, y en la Licenciatura en Comunicación Audiovisual. Actualmente centra el interés de sus investigaciones en las narrativas delirantes contemporáneas.

Teresa Sorolla Romero (Castellón, 1989) es licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I con premio extraordinario final de carrera y Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación. Estudiante de Humanidades y del Máster en Historia del Arte y Cultura Visual, orienta su trabajo de investigación hacia las narrativas no lineales y la representación contemporánea.

# PRISIONES DE LUZ. LA ARQUITECTURA EN TERRENCE MALICK Y *EL ÁRBOL DE LA VIDA\**

## Una luz que se nos escapa

«*Aquí es donde vive Dios*» resuenan las palabras que la Sra. O'Brian (Jessica Chastain) le dice a su hijo mientras le señala los rayos de luz que se cuelan entre las copas de los árboles. Los personajes, y el meganarrador no cesan en la búsqueda de esa luz, que fuera de la naturaleza se les escapa. Grandes edificios, amplias cúpulas, cristaleras que los aprisionan... La arquitectura es una pieza clave en el cine de Terrence Malick para entender a sus personajes, y para que estos encuentren (o queden enmarcados en) su lugar en el film. Las expectativas eran elevadas y los debates fueron múltiples. *El árbol de la vida* (The Tree of Life, Terrence Malick, 2011) generó una gran variedad de puntos de vista y reflexiones que se centraban principalmente, y sin una gran profundidad, embriagados por la superflua sensación de recogimiento y grandilocuencia que produce la película en dos aspectos: la forma y el contenido. En cuanto a la forma los críticos y analistas elogiaban el montaje y la manera de

lograr una cuasi perfecta unión entre secuencias, planos incluso, que podían escapar de una fácil lectura por parte del espectador. En la voz en *off* de los personajes estaba la clave. «¿Cómo despierta Malick esa conexión? [...] *El árbol de la vida* aspira a crear un organismo de significados interdependientes que al mismo tiempo fusionan por completo el cine *mainstream* con el gran cine experimental» (REVIRIEGO, 2011: 9-10). Realmente, el trabajo de Malick se encuentra en ese medio camino que señala Reviriego y parte del estilo y la estructura de Jonas Mekas en esa película cenit de la historia del cine que es *En el camino, de cuando en cuando, vislumbré breves momentos de belleza* (As I was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty, 2000) para aproximarla a un espectador medio. En cuanto al contenido, son diferentes los adjetivos que han enmarcado este film: transcendentalista, panteísta, mesiánico, religioso... «el film no es más que un grandilocuente y vacuo objeto fílmico que utiliza las raíces del trans-



La luz cada vez es más inalcanzable en la sociedad contemporánea y solo consigue colarse por rocambolescos recovecos

cidentalismo para convertirlas en un pobre manual de autoayuda y trazar las bases de una nueva religión para los amantes de las llamadas nuevas espiritualidades» (QUINTANA, 2011: 9). No hace falta profundizar mucho en el film para darse cuenta de que va más allá de esta premisa.

Y también fue el gesto lo que primero llamó la atención, obviando la importancia de los habitáculos: «la aproximación de Malick es cada vez más experimental, deshaciéndose de todo decorado y situando a los actores en una escena que puedan recorrer a placer, *in situ* y después en la sala de montaje» (DELORME, 2011a: 13). Así pues, *El árbol de la vida* impactó en su momento y se convirtió en objeto de atracción o rechazo ya desde su primer visionado. Una de esas obras que no dejan indiferentes, cuya megalomanía oculta los verdaderos misterios y puntos de interés que se encuentran en un film ambiguo y lleno de recovecos. Nosotros aquí proponemos un acercamiento a esos elementos que las primeras críticas analíticas dejaron de lado o minimizaron a favor de un discurso cuasi unidireccional para defender o reprobar el film. Y lo vamos a hacer de una forma tan arriesgada como la misma obra de Malick. Esto es, analizando el uso de la arquitectura en una película que la esquiva, que transcurre mayormente en exteriores y para la que la naturaleza es el motor de acción. Una arquitectura efímera, que parece pasar de largo, ante la que el cineasta no se detiene, sino que forma parte de una realidad que completa el conjunto, sin la cual todo se demolería.

### Ecós del pasado

Delorme está en lo cierto cuanto se refiere al despojo de decorados a medida que Malick avanza en su filmografía, transcurriendo *La delgada línea roja* (The Thin Red Line, 1998) y *El nuevo mundo* (The New World, 2005) prácticamente en exteriores<sup>1</sup>. Pero, con *El árbol de la vida*, Malick recupera la esencia de sus primeros largometrajes y dota al hogar y a las oficinas de tra-

## La pobreza de matices en la arquitectura será la pobreza de matices en una vida nudo: Malick está alabando la sombra, está sepultando a sus personajes

bajo de una mayor presencia y notoriedad. La «vida al aire libre es lo que muestra Malick, como si la casa no fuera más que un lugar para dormir y comer mientras la vida tiene lugar en el exterior, fuera de los límites de la propiedad, la parcela magnificada por el gran angular y transformada en área de juegos» (DELORME, 2011a: 13). Los juegos suceden en el exterior del hogar, pero el drama y lo que hace avanzar el film dándole una coherencia sucede en el interior de esa casa cuando la acción se ubica en los años cincuenta, o en el interior de las oficinas cuando nos lleva al tiempo presente. Y en esos interiores el decorado es clave: la escena en la que el hijo replica al padre durante la comida o los infinitos y asfixiantes pasillos que debe recorrer Jack (Sean Penn) para pasar de un edificio a otro. Incluso encontramos un elemento completamente hogareño cuando Jack erra por el desierto: ese pórtico que debe atravesar para reunirse con su pasado y encontrar la paz. No hay redención

si no se pasa al interior (meta)físico, si no se afrontan los problemas que nos encierran.

La acción que transcurre en el exterior ya no está ubicada en medio de inhóspitos paisajes donde la naturaleza abrumba, sino en un barrio residencial, similar al retratado por Malick en *Malas tierras* (Badlands, 1973), que genera un nuevo contexto a esa acción en el exterior. Los personajes ya no están dejados de la mano de Dios, sino que tienen su hogar para refugiarse. Pero encerrados entre los muros solo encuentran dolor y buscan con desesperación

la luz entre el follaje o las briznas del césped. Son grandes cristaleras las que forman las paredes de las casas, tanto la del Sr. O'Brian (Brad Pitt) en la década de los cincuenta como la de Jack. Falsas vistas al exterior desde una celda de barrotes transparentes. Tal llega a ser la obsesión por volver a formar parte de la Tierra, que la arquitectura que envuelve a los personajes lucha por convertirse en un filtro translúcido que así lo permita, que cobije la vida sin impedir la más necesaria de las conexiones. Sin embargo, es en este ímpetu por lograr la transparencia absoluta cuando se pierde la sinceridad inicial y la arquitectura se convierte en una frontera entre un exterior luminoso y un interior hostil. El personaje se desenvuelve dentro de un ejercicio forzado y ecléctico de aberturas de todos los tipos posibles, una búsqueda del material perfecto que nos vincule a un exterior deseado. Se trata al fin y al cabo de una práctica que, por su persistencia, se convierte en inoperante y fútil, separando al hom-

bre de su alrededor como si de un muro medieval se tratara, cuyo único objetivo es la defensa y no la afinidad. Este juego de capas semitransparentes que separa al personaje del mundo ejemplifica la obstinación del hombre por reafirmarse como único frente a la naturaleza, hasta encontrarse de tal modo solo que queda despojado de su propia humanidad. Por omisión, Malick acaba haciendo un elogio de esa arquitectura no presente en el film, una arquitectura que se convierte en el medio conductor de las palabras que formarían el diálogo entre el hombre y lo orgánico de lo que proviene. El paradigma de esta arquitectura como filtro lo propone Tanizaki al decir de ella que «no es sino la magia de la sombra; expulsad esa sombra producida por todos esos recovecos y enseguida recuperará su realidad trivial de espacio vacío y desnudo» (TANIZAKI, 2010: 50). Espacio desvestido que conforma la condición humana y que coarta la vida de Jack hasta un punto angustioso. La casa se convierte en una prisión exageradamente iluminada de la que la Sra. O'Brian necesita salir para sentir el calor del sol, y las cristalerías alejan a Jack de lo que le es propio mediante la excesiva sinceridad



La fachada de la casa de los O'Brian. Punto de partida con reminiscencias a la *opera prima* de Malick

de los interiores. La pobreza de matices en una arquitectura será la pobreza de matices en una vida nuda: Malick está alabando la sombra.

El único atisbo de humanidad artificial vivida de forma natural se da cuando el agua inunda la casa transformándola en un elemento más del fondo marino, tan irrelevante y a la vez imprescindible como los demás, Malick convierte aquí la arquitectura en algo verdaderamente efímero, algo que habla el mismo idioma que la Sra. O'Brian en sus momentos más cobardes. Es este el momento en el que el decorado se

confunde con lo preexistente, el espacio arquitectónico se desdibuja para explicarnos que él no es más que una de las pequeñas partes de un todo que es la vida, una suerte de autómatas natural capaz de expresar todo en él mismo. Este universo trabado no podría entenderse sin alguno de los fragmentos que lo conforma, es más, el verdadero ejercicio de comprensión consistiría en lograr entender el

todo desde las partes, al contrario de lo habitual. Por tanto, el mérito está en plasmar un *plenum* de conexión entre las piezas en el que el espacio cinematográfico consiga definir al personaje y viceversa, evidenciando que la persona no es comprensible lejos del espacio que habita. Es mediante el lenguaje de la arquitectura como se nos habla de los personajes. Como si se tratase de una convención lingüística más, la casa del Sr. O'Brian expresa lo que no es capaz de formular él mismo, Malick logra aquí que la arquitectura sea un medio de expresión tan válido como la palabra.

Y para lograr este resultado no fue suficiente con rodar un hogar, sino que hicieron falta tres casas diferentes para construir la vivienda de los O'Brian, como apunta Jack Fisk<sup>2</sup>: «Esto que nos permitió rodar en la casa en cualquier momento del día [...]. En algunas partes tuvimos que remodelar para permitir la entrada de luz y nos ayudará a rodar más tiempo»<sup>3</sup> (DELORME, 2011b: 25). Todo ello para lograr una sensación de hiperrealismo mostrada ya en su *opera prima*. «La inseguridad, la impermanencia, la inconsistencia de un entorno metropolitano y el color vivo es el primer objeto de esta tendencia»<sup>4</sup> (LA POLLA, 2007: 136). Si nos detenemos ante las construcciones que nos llevan a la década de los cincuenta vemos que constituyen el arquetipo de una vida voluntariamente insípida, una arquitectura forzada hacia lo común y regular,

El interior del hogar de los O'Brian, un lugar vacío que los refugia y los encierra en sus sentimientos





Izquierda. La casa de los O'Brian, en un barrio residencial de extrarradio en la década de los 50  
Abajo. Jack contempla con pesar el mundo bajo sus pies

poco íntima y propia. Lo ordinario de una construcción levantada a partir de convicciones acaba conformando la personalidad de la familia O'Brian. Al fin y al cabo, los pocos matices que caracterizan la vivienda son fruto del estilo victoriano por el que se decantó el eclecticismo de la época, y no de la riqueza en la definición de una expresión propia. Los tonos pálidos, ocres, son los encargados de reflejar un interior impersonal que más que invitar a entrar sirve de barrera: al cruzar la puerta dejarás de ver las sombras de los árboles, pasarás a ver la luz uniforme y el espacio desabrigado. Tamizar la luz no es la conducta propia de la arquitectura de la década de los cincuenta, sino que más bien pretende dejar que se cuele sin control, con una permisividad sofocante que se traslada a los habitantes en forma de antipatía y animosidad.

Asimismo, en *Días del cielo* (Days of Heaven, 1978) la majestuosa casa entre las espigas es donde se guardan todos los secretos que hacen avanzar la narración, aunque la acción suceda también mayoritariamente en el campo. La casa, de estilo afrancesado, heredera de la *House by the Railroad*, de Edward Hopper, y propia de la arquitectura del XIX, es la encargada de mostrarnos al hombre como especie solitaria, cuyo desarrollo vital tiene lugar muy lejos de la realidad natural. La perspectiva de una vivienda altiva, cuyos paños de fachada se alcanzan hasta abandonar la escala del hombre, acentúa el carácter de aislamiento ambiental, haciendo evidente la falta de diálogo entre la obra del individuo y la naturaleza. «Son frecuentes los encuadres de la casa desde lejos, desde los campos de trigo agitándose, soplando en el viento, transmitiendo una sensación de liquidez. [...] Sugestionando la idea de reproducir una pecera»<sup>5</sup> (FORNASIERO, 2007: 147). Una



Las construcciones contemporáneas son grandes moles que impiden a Jack alzar la mirada

pecera, de la misma manera que esas cristalerías que mencionábamos antes y los edificios que enclaustran a Jack, tras los cuales puede ver el mundo exterior pero no puede tocarlo, no puede sentirlo, y la naturaleza y la Gracia se le escapan. Esos edificios que simulan la unión del individuo y el universo en una transparencia ficticia que no hace más que separarlos.

### Escapismo y aprisionamiento

Malick se posiciona, sin lugar a dudas y de la manera más sencilla e inteligible, en contra de las grandes construcciones que aprisionan al ser humano y no le dejan ver la luz. Exacerbados contra-

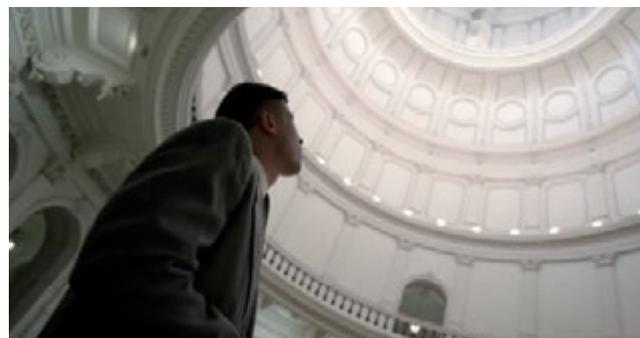
picados, prácticamente planos nadir donde el peso de los edificios cae sobre el espectador y sobre Jack, siendo una mole que lo atrapa y no le deja levantar la mirada. O, lo que antaño era el trabajo en la fábrica, que construía la personalidad de sus trabajadores en base a la dedicación y el claustro, como le sucede al Sr. O'Brian, encarcelado por una sociedad represiva donde, para fortalecerse, hay que sufrir y encerrarse en uno mismo. Mientras, el Sr. O'Brian intenta vislumbrar la luz a través de las cúpulas o los pequeños ventanales, en una época en la que todavía era posible. Difícil pero posible, en la que todavía había esperanza. Jack no puede hacer

más que mirar hacia abajo y lamentarse. Jack vivió el pasado y se sintió libre, en el presente todo aquello se ha perdido y su vitalidad se encuentra dilapidada en una tierra de nadie, donde no queda rastro de lo que le aflige, pero tampoco puede recuperar la esencia del tiempo perdido.

La expresión de este rastro olvidado son los edificios que albergan las escenas de Jack, capaces de higienizar la vida del personaje hasta tal punto que parece desnudo de recuerdos. Lo impoluto de una abertura de cristal ejerce tal función purificadora sobre quien la habita que llega a desposeerle de todo lo que le constituye como la persona que es. La arquitectura contemporánea retratada en el film es la encargada de despojar a Jack de todos sus sentimientos, absorbiéndolos mientras el inocente usuario la transita. Pese a tratarse de una arquitectura muy diferente a la de la década de los cincuenta, los edificios que Jack recorre no dejan de tener aquel aire postizo que también tenía la casa de los O'Brian. Ya sea desde la contemporaneidad o desde la tradición, ambas construcciones responden a un modelo de vida estandarizado, que genera prototipos de vida estandarizados. Poco de humano tiene la oficina de grandes ventanales, y poco o nada la vivienda de tableros de madera que los O'Brian ocupan conscientes de que es exactamente igual que la de su vecino. El punto de inflexión entre ambas arquitecturas lo encontramos en la escena en que el salto de tiempo se realiza mediante la imagen nocturna de las plantas bajas de locales iluminados de la forma más pin-

toresca. Y es que el tiempo que ha pasado desde los cincuenta hasta la actualidad posee puntos estables de no transición como los bajos comerciales alumbrados por neones y, por supuesto, las personas vacías de un mundo que les pertenecía. Ayudándose de las frías construcciones que acompañan a los personajes, el film relata su vida como lo que vemos en el transcurso de momentos aparentemente idénticos y homogéneos.

Basta con observar la relación que establecen los grandes rascacielos con el exterior para entender que se marca un espacio, ya no de transición, sino de vacío. En dos situaciones Malick dejará entrever esta tensa correspondencia. La primera es una escena en que la gran fachada de muro vidriado que envuelve las oficinas de Jack sirve de espejo para su entorno. Es de este modo como se muestra la naturaleza, reflejada en la artificialidad de la obra del hombre y sólo cognoscible a través de ella, y es así como el personaje se ubicará dentro de ella. La segunda escena define esta misma semejanza mediante la perspectiva de un rascacielos en su alzado, rodeado por una bandada de pájaros que intenta esquivarlo. El edificio queda reducido hasta la insignificancia en el combate entre la fuerza dinámica y la estática, las aves mitigan el vigor de unos edificios que pecan de magnificencia. Algo que ya es propio de la arquitectura contemporánea, un aire



Arriba. La fábrica es para el Sr. O'Brian un claustro que le ha condicionado a reprimir sus impulsos.

Abajo. El Sr. O'Brian todavía intenta encontrar la luz, pero solo recibe sombras

calculador que la aleja de sus pretensiones originales, está implícito en el espacio cinematográfico de *El árbol de la vida*. La denuncia de Malick parte de la falta de pretensiones de la construcción contemporánea, incapaz de ceder a la persona y forjando individuos incapaces de otras muchas cosas. Que la arquitectura hace a las personas y las personas a la arquitectura es algo que el film manifiesta utilizando la escenografía, mediante las escenas en las que la construcción más compleja se acompaña de ausencia de vidas. Es, sin duda, pretenciosa esta mirada analítica hacia la obra

Las casas de la familia O'Brian y Jack actúan como prisiones de cristal





Las transparente cristalerías ofrecen un falso contacto con la naturaleza

del creador, se trata de una crítica voraz a esa arquitectura comúnmente fotografiada sin gente, que entiende que los espacios poseen un valor fuera del hombre cuando no es así. Al proponer el ejercicio inverso, difícilmente seríamos capaces de pensar al ser humano exento de su cueva de protección, por lo que a su vez somos incapaces de evaluar un espacio sin quién lo ocupe.

### Interiores

«Había dejado la carrera de derecho cuando conocía a Eve. Era muy guapa, muy pálida y elegante, con un vestido negro y un simple collar de perlas. Y distante, siempre ecuánime y distante. Para cuando nacieron las niñas, todo era perfecto, ordenado. Pensándolo ahora, era rígido. En realidad, ella creó el mundo en el que existíamos, donde todo estaba en su sitio, donde había una especie de armonía, una gran dignidad.» Así comienza Arthur a hablarnos, de espaldas, frente a una gran cristalera de oficina, contemplando el mundo a sus pies (al igual que Jack en el film de Malick), en *Interiores* (Interiors, Woody Allen, 1978). La situación y el discurso son muy similares, están muy próximos entre *El árbol de la vida* y la película de Woody Allen. Como venimos diciendo, el drama sucede en el interior de unos hogares perfectamente ordenados, armoniosos y dignos. Unos hogares diseñados, probablemente, por las mujeres del Sr. O'Brian y de Jack, creados por ellas, pero que a la par son el reflejo de la personalidad de ambos personajes: rectos, estrictos, formalistas... pero que también chocan con la violencia que se guardan para ellos y explota en momentos delicados cuando se rompe esa armonía.

La casa de los O'Brian es un reflejo nítido de lo que sucede a sus habitantes. La homogeneidad en el tratamiento de las estancias es uno de los rasgos más propios de la arquitectura residencial de extrarradio. Resulta difícil reconocer las diferencias entre unas habitaciones y otras, resulta a su vez complicado esclarecer el carácter de la familia. La pobre paleta cromática de la vivienda entorpece la creación de atmósferas para la vida. Un salón, una habitación, un recibidor, todos ellos son espacios con un mismo tratamiento, sin concreción intencionada. Esta falta de concisión imposibilita la ocupación natural de los espacios: dónde ando, dónde paro, dónde descanso, dónde hablo y dónde debo estar solo. No importa uno u otro, el hombre usará las habitaciones de forma indistinta y pasará por sus sensaciones sin posibilidad de esclarecerlas. Es esto lo que Malick deja patente en la casa de los O'Brian: no se permite la expresión de los estadios, ya sea materiales o emocionales.

Sucede algo similar en la casa de Jack, pese parecer, a primera vista mucho más compleja. Esta vivienda sí ha sabido entender los espacios necesariamente diferenciados, puesto que incluso los materiales varían de una estancia a otra, de una ventana a otra. Sin embargo, este intento queda frustrado por la incapacidad de la casa de aportar

atmósferas de vida. Resultaría complicado recordar un olor de esta casa, o una sensación derivada de una percepción táctil y no visual. La simplicidad de la arquitectura se hace evidente cuando ésta sólo trabaja con la visión y no añade los otros cuatro sentidos: el resultado es una obra fría incapaz de satisfacer al usuario, a Jack en este caso. El segundo pecado cometido en el diseño de la vivienda deja al desnudo la personalidad del inquilino: la abundancia de mobiliario de diseño. Malick fue muy minucioso en la elección del

La casa de los O'Brian, homogeneidad y vacuidad, no dejar expresar los sentimientos





La casa de Jack, una arquitectura minimalista y fría, incapaz de satisfacer a sus habitantes

menaje, estableciendo la misma escala de valores respecto a la arquitectura y la persona. El modo en que el mobiliario condiciona el espacio es el modo en que la arquitectura conforma y redefine a la persona. Una escala proporcional que Zumthor describe como «el desafío de configurar un todo a partir de un sinfín de detalles integrantes que se diferencian entre sí en su función y su forma [...]». Mediante estas formas detalladas quedan organizados los sutiles estadios intermedios dentro de las grandes proporciones del edificio» (ZUMTHOR, 2010: 15). Bastaría con reemplazar a Jack por el edificio para ilustrar la ligazón que permite conocer a uno a través del otro. Hasta tal punto llega la obsesión por mostrar una vida fragmentada y descompuesta que la escenografía se plaga de muebles que, por su perseverancia a lo largo del tiempo, han adquirido su propia personalidad: las butacas de los Eames, la silla Barcelona de Mies Van der Rohe o el sillón BKF de Bonet Castellana. Este muestrario de obras en tan pocos metros cuadrados es una exhibición de inseguridad exacerbada, o una fórmula ideal para llenar el espacio vacío con otras personas, evitando el esfuerzo de ser el sujeto quien lo haga. Que otros, con sus obras, invadan la vida de Jack, y que Jack deposite en ellas su carácter en potencia, es una señal de la debilidad de un personaje por identificarse a sí mismo. Si a este empeño le sumamos la intención de dificultar las circulaciones en sección de la vivienda, con patios interiores, entreplantas y altillos, damos con la complejidad

máxima. Llevada al extremo, esta pretendida diversidad se anula y se hace sencillamente insustancial.

Nunca veremos el hogar a modo de puesta en situación, ni la cámara se detendrá a contemplar una estancia, salvo en los momentos donde el espacio vacío tiene un interés dramático. La importancia, como decía Delorme, está en el gesto, y en la interacción del personaje con el espacio. A Malick no le interesa ubicarnos *a priori* en un espacio, sino que mediante las diferentes tomas y el movimiento de los personajes, el espectador, sin haber visto un plano general del lugar, se ha construido un mapa mental que le permite ubicarse. Y lo más importante, recibe la sensación que ese espacio provoca en los personajes, y que los define. Se crea de esta manera una arquitectura y un diseño espacial *invisible* pero lleno de sentido y cargado de significados, que, sin darse cuenta el espectador, le están guiando hacia una lectura del plano, que va más allá del rostro, más allá del gesto.

#### Extintor de incendios

Kit (Martin Sheen) prenderá fuego a la casa de Holly (Sissy Spacek) para escapar y vivir un idilio autodestructivo en el bosque de *Malas tierras*. También el fuego tendrá acto de presencia en *Días del cielo*, asediando la casa del granjero (Sam Shepard) en el clímax del film, donde, entre las llamas, éste perseguirá a Bill (Richard Gere) para acabar con su vida. En *La delgada línea roja* el poblado de Melanesia donde Witt (Jim Caviezel) encuentra un pacífico refugio será sacrificado e incendiado. Witt también será

abatido, en esta ocasión por los japoneses. El fuego será el espíritu liberador en las danzas del pueblo Powhatan, y su arma principal con la que defenderse de los colonizadores de *El nuevo mundo* y atacar sus fuertes. Ese fuego lo cruzará Pocahontas (Q'orianka Kilcher) para tener una relación con John Smith (Colin Farrell), y tras la muerte de éste, con John Rolfe (Christian Bale). Ya no consumida por el fuego ni por el fogueo de las balas, sino por la luz que entra por las vidrieras de su habitación, que se cuele por el follaje de los árboles, que guía el rumbo del barco de Rolfe saliendo a alta mar, encontrará la muerte Pocahontas. Los personajes de *El árbol de la vida* tampoco acabarán bien. Todos se reunirán en ese mar de la tranquilidad, reflejo de la eternidad, al que se accede tras encontrar la luz y cruzar el pórtico.

Con el paso del tiempo, Malick ha dejado de incendiar el hogar para que sus personajes encontraran la redención. La casa ha pasado de ser un refugio para las mujeres, de las que los rebeldes sin causa, entendiendo ese refugio como prisión, intentaban rescatarlas (*Malas Tierras, Días del cielo*) a convertirse en una verdadera celda, siendo ellas conscientes, pero de la que no quieren, o no pueden, huir por el amor que le tienen a sus seres queridos, sacrificándose de manera vital (*El nuevo mundo*) o (meta) física (*El Árbol de la vida*). Así pues, cuando la luz ya no viene de la llama, sino que está presente en los cielos, y los personajes deben buscarla, ya no es necesario incendiar las construcciones, sino que hay que hacerlas desaparecer. Pero nunca del todo, al menos siempre



El pórtico que Jack debe cruzar para obtener la redención. La arquitectura debe *cuasi* desaparecer

debe quedar la puerta de entrada que haga cruzar esa delgada línea roja que separaba la vida de la redención, y para ello será necesario traspasar una barrera física; en el caso de *El Árbol de la vida*, representada en el portal que Jack deberá cruzar para redimirse con su pasado y encontrar la paz eterna, que para los personajes *malickianos* solo puede llegar a través de la muerte, creando así una elegía sobre nuestra civilización contemporánea encerrada en prisiones de luz.

### Notas

\*Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por los autores del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

- 1 Aunque no debemos menospreciar la importancia de las fortificaciones y la mansión colonial del último tramo en *El nuevo mundo*.
- 2 Diseñador de producción del film. Uno de los más reputados en su oficio, lo que da cuenta de la importancia que tiene para Malick el trabajo con el espacio.
- 3 «C'est qui nous permettait de tourner dans la maison à n'importe quel moment de la journée [...]. Dans certaines pièces nous avons dû ajouter pour laisser la lumière entrer et nous aider à tourner plus longtemps». Traducción propia, siempre, en caso de que se indique lo contrario.
- 4 «La precarietà, la provvisorietà, l'inconsistenza di un ambiente metropolitano e di colore che vi vivono è il primo oggetto di questa tendenza».

- 5 «Sono frequenti le inquadrature della casa da lontano e delle distese di grano che ondeggiano, mosse dal vento, comunicando una sensazione di liquidità. [...] Suggestionati dall'idea di riprodurre una cassa sul mare».

### Bibliografía

- CASAS, Quim (2011). Terrence Malick. Otras voces, otros ámbitos. *Dirigido por*, nº414, 30-40.
- DELORME, Stéphane (2011a). En torno al gesto. *Cahiers du cinema - España*, nº48, 13-14.
- DELORME, Stéphane (2011b). Jack Fisk, directeur artistique. *Cahiers du cinema*, nº668, 25.
- FORNASIERO, Andrea (2007). *Terrence Malick. Cinema tra classicità e modernità*. Recco (Genova): Le Mani.
- LA POLLA, Franco (2007). En A. FORNASIERO, *Terrence Malick. Cinema tra classicità e modernità* (p. 136). Recco (Genova): Le Mani.
- LEIBNIZ, Peter (2012). *Monadología*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- QUINTANA, Ángel (2011). Del trascendentalismo al mesianismo neocon. *Cahiers du cinema - España*, nº48, 9-11.
- REVIRIEGO, Carlos (2011). One Big Soul. *Cahiers du cinema - España*, nº48, 9-11.
- TANIZAKI, Junichiro (2010). *El elogio de la sombra*. Madrid: Siruela.
- ZUMTHOR, Peter (2006). *Atmósferas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ZUMTHOR, Peter (2010). *Pensar la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

Adrián Tomás Samit (Castellón de la Plana, 1989), ha realizado el Master Internacional en Documental por la Escuela de Cine de Barcelona. Es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I. Ha escrito para diferentes revistas de análisis fílmico: *L'Atalante*, *Shangrila*, *Quaderni del CSCI* (premio al mejor ensayo 2012). Colabora en la sección de cine de *Nomepionniuna.net* y *monemonkey.com*.

Marina Povedano Revilla (Castellón de la Plana, 1989) es licenciada en Arquitectura Superior por la Universitat Politècnica de Catalunya, donde ha obtenido una beca de apoyo a la enseñanza de Composición Arquitectónica. Actualmente está realizando sus estudios de segundo ciclo en Filosofía por la Universitat de Barcelona.

# the searchers

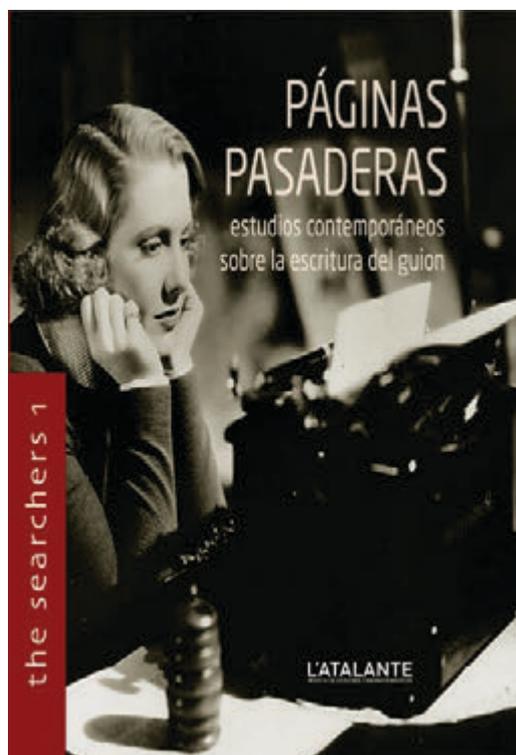
Una colección de Shangrila Textos Aparte

Primer volumen en colaboración con  
L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos

## PÁGINAS PASADERAS

Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion

Coordinado por Rebeca Romero Escrivá y Miguel Machalski



Prólogo

**Rebeca Romero Escrivá**

Película soñada y espejismo-literatura: controversia sobre la ubicación del guion en los géneros literarios

**Antonio Sánchez-Escalonilla**

Las múltiples caras del guion

**Miguel Machalski**

La faceta multidisciplinar del guionista en el nuevo marco audiovisual

**Michel Marx**

El nuevo guion cinematográfico: vanguardias narrativas y rebelión creativa para el cine del siglo XXI

**Jordi Revert**

El guion de estructura narrativa no lineal en el cine de ficción

**Ignacio Palau**

Homero en el ciberespacio

**Daniel Tubau**

El guion en los videojuegos. De las *background stories* a las películas interactivas

**Marta Martín Núñez / Carlos Planes Cortell / Violeta Martín Núñez**

Prometer y nada más. *Shapeshifters* y circunloquios en la creación de las series de televisión

**Iván Bort Gual / Shaila García Catalán**

Las fuentes de las historias

**Alicia Scherson Vicencio**

Sistema emocional de zonas

**Rafael Ballester Añón**

La mirada continua. Narrador y punto de vista

**Julio Rojas**

Guion y teoría: tan lejos, tan cerca

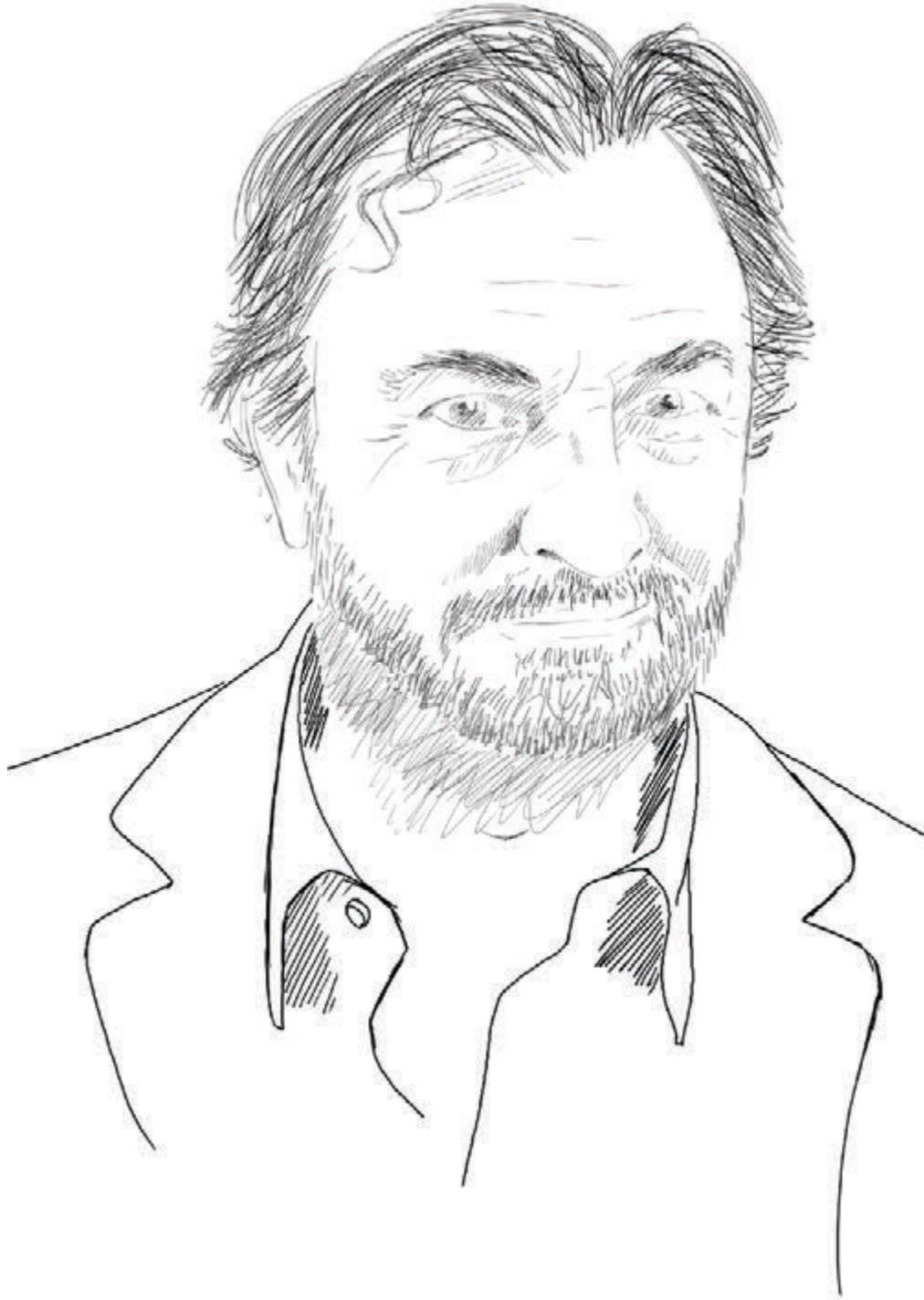
**Arturo Arango**

Epílogo. El guionista como crítico. Algunas observaciones sobre la importancia de educar la mirada

**Javier Alcoriza**



# DIÁ LO GO



# ANTXÓN GÓMEZ

## director artístico

«*El cine es el arte más mentiroso*»

Antxón Gómez (San Sebastián, 1952) inició estudios de Ciencias Químicas en la Universidad de Valladolid, carrera que continuó en Barcelona. En la década de los ochenta, comenzó su andadura en el mundo de la publicidad, abrió una empresa de construcción de decorados y participó en la fundación de algunos de los bares más emblemáticos de la ciudad condal en aquel entonces, como el Zigzag — por el que obtuvo el Premio FAD de Interiorismo— y el Otto Zutz. Aunque en 1982 ya había colaborado como director artístico en *Tres por cuatro* (Manuel Iborra, 1982), su primer trabajo notable como escenógrafo fue el que realizó en *Huevos de oro* (Bigas Luna, 1993). Durante las dos décadas siguientes, Gómez se convirtió en colaborador habitual del cineasta Pedro Almodóvar, trabajando con él en títulos como *Carne trémula* (1997), *Hable con ella* (2002) o *Los abrazos rotos* (2009). En 2009 le llegó el reconocimiento de la Academia de Cine de España por su labor en *Che, el argentino* (Che: Part one, Steven Soderbergh, 2008), película que le valió el premio Goya a la Mejor Dirección Artística.

Gracias a Gómez, el drama de una madre buscando un corazón para su hijo se respira en cada esquina de la

Barcelona de *Todo sobre mi madre* (1999). Las habitaciones tortuosas y de colores chillones de *La piel que habito* (2011) adelantan al espectador la psique enfermiza del doctor Robert Ledgard (Antonio Banderas). Los pasillos y la cabina del avión de *Los amantes pasajeros* (2013) se constituyen como el desenfrenado patio de recreo de una comedia hedonista y colorista. La creación de ambientes en las películas de Almodóvar está comprometida con la consolidación de un universo personal en el que el detalle es de singular importancia. Cada uno de esos escenarios creados, cada uno de esos detalles escogidos meticulosamente, lleva el sello de Antxón Gómez, uno de los grandes directores artísticos del cine español fascinado por los objetos. Con él, nos adentramos en los secretos de un oficio fundamental para el cine, capaz de determinar la identidad de una película, a veces de hacerla memorable. El diálogo que sigue trata de reflexionar sobre las fronteras de la arquitectura y la dirección artística, entender la naturaleza y procesos de esta última o discernir las principales transformaciones y retos de la transición hacia un cine cada vez más digital y menos artesanal.

## EL DIRECTOR ARTÍSTICO COMO AUTOR

### **¿Cómo influye tu papel a la hora de definir la autoría de un proyecto? ¿En qué medida pertenece la película al equipo, cuando se dice que una película pertenece a una sola persona, al director?**

Me gusta trabajar en equipo y lo defiendo. Lo que pasa es que el deber del equipo de arte, concretamente, es el de intentar ayudar a un director a que cuente una historia. Somos una herramienta a su servicio. Pero la autoría sí que es del director a través nuestro. En ese sentido, mi experiencia es que a veces me he encontrado con directores a los que les cuesta escuchar tu opinión, les comentas lo que te parece mejor y sienten que estás atacando su visión, cuando simplemente, lo que estás intentando es participar en su película con otro prisma. Pero la decisión final la tiene el director. Si al director le gusta así, será de la manera que él quiere, pero siempre mediante un trabajo colectivo que en algunos departamentos es más explícito y en otros se nota menos. En el diseño de producción el trabajo está a veces, digamos, escondido; resulta imperceptible.

### **¿Cuándo se considera el trabajo de un director artístico bueno o malo? Generalmente, al comentar un film, se obvia la crítica de la dirección artística, quizá porque no se tienen conocimientos o instrumentos para ejercerla. En este sentido, ¿cómo se pueden valorar los resultados?**

Yo creo que la calidad responde a muchas cosas. Yo sería capaz de hacer algunas críticas, desde mi óptica, a mi trabajo y al de algunos compañeros. Tengo la teoría de que el oficio de la dirección artística o el diseño de producción en una película —aparte de situar los escenarios y ponerlo todo en su sitio para que funcione la historia—, es ayudar a que esa historia parezca más grande o interesante de lo que en realidad es. Nos parecemos un poco a la levadura del pan. Una masa de pan pesa 100 gramos, pero si le añades levadura, el aspecto es brutal, aunque sigue pesando 100 gramos. Y si no le pones levadura, pesa 100 gramos, pero su aspecto es bastante flojo. Si nosotros trabajamos bien una película, el aspecto visual, su valor de producción, puede parecer mucho más grande de lo que en realidad es. Y, sin embargo, a veces no significa que tengas más medios. Para mí eso es buen trabajo. Hay películas que, al contrario, parecen mucho más pequeñas de lo que en realidad han sido, es decir, se han encerrado en sí mismas y han tendido a ser pequeñas, a no respirar. Otras son épicas y, sin embargo, cuando salen al exterior son parcas, no te las crees, no tienen sensación de grandeza, no narran el momento. Y luego es importante la globalización del trabajo. Hay películas que visualmente no son muy importantes, pero en las que el trabajo de diseño de producción es bastante global, porque tienen una unidad en sí misma, responden y expresan una época. Por ejemplo, *Salvador* (Puig

*Antich*) (Manuel Hueriga, 2006) es uno de esos trabajos de los que estoy muy contento, porque es una película que pasó muy desapercibida, que no es ni bonita ni fea, pero que expresa muy bien un momento. Simplemente, el tufo que despide es el que yo quería que desprendiera. En ese sentido me parece logrado cómo se unifica todo.

### **¿Estás de acuerdo con los que dicen que una dirección artística es buena cuando pasa desapercibida?**

A veces hay un plus, pero estoy bastante de acuerdo en que es así. Os puedo poner un ejemplo que me paso a mí. Hice las películas del Che (*Che: El argentino* [Che: Part One, Steven Soderbergh, 2008] y *Che: Guerrilla* [Che: Part Two, Steven Soderbergh, 2008]) y algunas personas me comentaron: «Oye, en *Che*, desde luego, poco curro has hecho, ¿no?...» ¡Y es la película en la que más he trabajado! Una película en la que construimos muchísimo. La gente se imagina el Che y Cuba, y piensa que hemos ido allí a rodar. Pues bien, no fuimos y tuvimos que construirlo absolutamente todo. Pero la percepción es que eso estaba así, que tú has ido a Cuba, te has encontrado esos escenarios y has rodado. Y luego hay una cosa bastante curiosa, que a mí me sorprende. Cuando la película narra una historia relativamente reciente, una época que la gente ha vivido, muchos de ellos se imaginan que puedes viajar ligeramente en el tiempo, que puedes ir a los años sesenta y que estaba todo así. No se dan cuenta de que se han construido las cosas, creen que en algún sitio del mundo aún están así. No lo asocian a un trabajo. Cuando se trata de ciencia-ficción es evidente, porque es algo que no existe y todo el mundo entiende que se ha elaborado. Pero cuando son historias que transcurren en un pasado reciente, en los años setenta, te pones a investigar, buscas tal o cual esquina y te das cuenta de que ha cambiado muchísimo, de que ni el mobiliario urbano, ni la calle, ni los rótulos son los mismos. Recuerdo en *Salvador*, por ejemplo, que las farolas de la calle tienen un diseño con escamas que remite a una palmera. Tuvimos que ir por la calle forrando las farolas con una piel de árbol que nos inventamos y alternando farola, árbol, farola, árbol... Y, sin embargo, creo que la gente tiene la impresión de que no es un gran trabajo, de que se reduce a localizar los sitios. Solo cuando es una cosa muy evidente o aparecen en escena coches de la época, el público sí tiene la percepción de que se ha intervenido, pero no en lo que respecta a la arquitectura urbana.

### **Los premios, además, suelen recaer en películas históricas...**

Sí, y, sin embargo, creo que a veces es más complicado trabajar en una historia de cierta actualidad, en la que tienes que expresar muchas cosas, ayudar a poner en escena una realidad. Y, a veces, también una realidad ligeramente pasada. Te vas a la década de los ochenta y son unos años difícilísimos, porque te encuentras cosas que conviven con parte del ahora, parte del entonces, y, si exageras mucho, se nota. Ahí hay una gran complejidad. En cambio, hay películas his-

tóricas, y yo he hecho alguna, en las que se puede no tener en cuenta bastantes cosas. Hice *Bruc. El desafío* (Daniel Benmayor, 2010), que es una película que pasó desapercibida, y en ella nos inventamos el tipo de armas, ciertos aspectos de la iluminación. Puedes inventar mucho porque no hay un cierto rigor y, además, yo soy de la teoría de que hacemos ficción, no documental. Con lo cual, no vamos a desviar mucho la atención, pero sí inventamos cosas. Nosotros estamos contando una historia, no haciendo un documental exacto sobre cómo eran las cosas en ese momento. El rigor hay que tenerlo a la hora de trabajar y, después, hay que saltárselo. Cuando no tienes ni idea, estás perdido; pero cuando sabes mucho, te la puedes jugar. Una vez ya sabes cómo era, puedes hacerlo diferente. A mí personalmente hay una fase que me apasiona, la de documentación, sobre todo cuando se trata de algo histórico. Además, hoy es bastante fácil con Internet y, con el rigor y no rigor que tiene, puedes acceder a una base de datos. Aparte, yo también dispongo de una buena biblioteca. Y como digo, esa parte es apasionante, situas las coordenadas y te pones a jugar. Yo soy así y, por lo que sé, tengo una manera de trabajar algo distinta a la de otros directores artísticos y diseñadores de producción. A mí me gusta llegar bastante lejos, pero desde el principio no sitúo nada, soy un poco anárquico en ese sentido. Utilizo mucha documentación, miro de todo para saber por dónde voy a tirar... Si, por ejemplo, hay que incluir un castillo, no me preocupa cómo va a ser el castillo, eso ya llegará. Yo crezco con las películas, las películas crecen conmigo y vamos caminando. Voy cambiando un montón de cosas y, en un momento determinado, encuentro el camino a seguir, pero no predispongo ninguno. No quiero programar nada al comienzo porque necesito sentirme libre. Cuando tienes una idea, si la fijas al principio, luego cuesta mucho salirte de ella. Prefiero no tenerla, prefiero moverme en un camino cenagoso y amplio, en el que hay mucha búsqueda y no se predetermina nada y, donde, de repente, las cosas van tomando forma.

**Entonces, ¿no realizas el proyecto de escenografía? Es decir: leer el guion, desglosar...**

Sí, desglosar sí. Pero empezar a bocetar al principio, no. Hay que hacerse unas preguntas: dónde estás, qué tienes que hacer, a dónde tienes que llegar... Comienzas ordenando cosas. Lo tienes en la cabeza y lo pasas a notas, pero no lo pasas a limpio. Porque entonces, ya estás estancado. Si acotas una idea, después es difícilísimo salirte de ella. Recuerdo que en el rodaje de *Huevos de oro* (Bigas Luna, 1993), que fue mi primer trabajo serio, encontré algo que me gustaba mucho y Bigas decidió descartarlo, diciéndome que hallaríamos algo mejor. Y aquella

manera de razonar me gustó: una cosa es buena, pero puede aparecer otra mejor. Me pareció un método de trabajo interesante y a mí me funciona así, me permite avanzar. Yo, por ejemplo, no soy un gran dibujante. Y, como me cuesta, hago mis garabatos y con eso es suficiente para saber por dónde voy.

**Siempre te han interesado mucho los objetos; eso te ayuda en tu trabajo con Pedro Almodóvar, al que también le interesan los muebles, las lámparas...**

Exactamente. Creo que él narra a través de los objetos. Con él, el valor del objeto no es casual. Yo también soy así. Para mí no es lo mismo una lámpara que otra. En mi caso tiene que ver tanto con el diseño como con el arte conceptual. Con Pedro [Almodóvar] es muy fácil y, es más, se trata de una persona que tiene una forma de trabajar también muy deductiva e intuitiva, como yo. Nos entendemos bien y, también, porque no creo que tengamos una idea acabada antes de empezar la película.



*Che: El argentino* (Che: Part One, Steven Soderbergh, 2008)

## ESCENOGRAFÍA Y ARQUITECTURA

### ¿Y en cuanto al valor del objeto y/o el decorado como intérprete? El decorado, el espacio... ¿da valor al personaje?

Sí, claro. En esencia es nuestro trabajo. No se trata de coger un sitio y acumular muebles, sino de construir un personaje en ese sitio. Yo creo que es algo que tratamos de hacer todos los directores artísticos, y es muy importante en ese sentido hablar con el director e intentar saber quién es el personaje, cómo vive, de qué vive, qué hace, quién es, si tiene o no una manía... Siempre me pregunto si es una persona que acaba de llegar o si vive en ese lugar desde hace tiempo, si tiene pasado, si tiene una herencia, si tiene muebles antiguos... Todo eso te indica una manera de funcionar. Me parece importantísimo. Yo, de hecho (y esto entronca con mi *enfermedad* como coleccionista), cuando veo un objeto que me interesa, construyo mentalmente una escenografía alrededor de ese objeto y esa ya es la excusa para tenerlo. Lo cual es una gran mentira [ríe], porque luego nunca vas a hacer esa escenografía. Tengo un almacén lleno y, en las tres últimas películas —dos históricas y una en Brasil—, no he utilizado nada de lo que guardo allí. Pero sí, estoy de acuerdo en que no es lo mismo un vaso que otro vaso; es un detalle que acabas incorporando a la narrativa. O, por ejemplo, los cuadros en las películas de Pedro [Almodóvar]: en *La piel que habito* (2011), el protagonista es un cirujano y decidimos utilizar cuadros que rendían culto a la belleza. Para mí hay todo un lenguaje paralelo a la historia. Luego los demás lo verán o no lo verán, pero a mí eso me permite no acumular simplemente muebles.

### ¿Qué similitudes y diferencias existen entre la escenografía y la arquitectura?

Tienen bastante que ver. Lo interesante de la escenografía es que el espacio es muy intercambiable. Te puedes equivocar diseñando y lo puedes corregir en el momento. Tienes la capacidad de rectificar sobre la marcha. Puedes intervenir en el espacio y hacerlo más grande, más pequeño o colocar una ventana. Esa posibilidad, evidentemente, no la tienes en la arquitectura. Además eres bastante libre con las medidas, exageradamente libre. Tienes una escala de trabajo completamente diferente, es curioso. También tienes la movilidad: sabes que todo es provisional y que de alguna manera lo vas a poder mover. Y, por otro lado, está el tema de cómo va a entrar la luz, para eso tienes que hablar con el director de fotografía. En este apartado, yo siempre digo que tú entregas un decorado y entonces se produce un cierto *secuestro* por parte del director de fotografía, ya que se apodera de algo que has hecho tú y pone una luz que lo trastoca todo [ríe]. Pero en cuanto a la arquitectura y el volumen de las cosas, la cuestión de lo efímero y la capacidad de intervención es brutal porque, como sabes que van a durar poco, haces cosas que en la arquitectura normal ni po-

drías llegar a sospechar. Haces una serie de filigranas para alcanzar una serie de volúmenes, un diseño del espacio que está condicionado por mil variables que manejas tú.

### También está la diferencia entre el ojo humano y el objetivo de la cámara...

¡Claro! El ojo humano, el ojo de la cámara y la luz. Eso es muy curioso. Construyes un edificio nuevo, lo firmas y ya está. Construyes un decorado y, si está nuevo, no vale. Tienes que exagerar, patinar un poco, porque si no, canta a decorado; lo ves con tus ojos y no te lo crees. Y es increíble lo que la cámara limpia: ves algo manchado, le pones una luz y se ve limpio. Es por eso que tenemos que exagerar mucho. Luego, el ojo juzga de una manera y la cámara lo ve de otra: el ojo hace panorámicas, se adapta constantemente, y la cámara, no; eso hay que tenerlo en cuenta.

### Y la escala, también. Puedes jugar con ella porque no es lo mismo la escala a través de la cámara que a través del ojo humano.

En absoluto, y hay mil trucos para manejarla. En cine es más difícil porque hay muchos más movimientos, pero en publicidad, que a veces tiene movimientos muy simples, construir en escala o en fuga puede funcionar muy bien. Si construyes en fuga y tienes un recorrido muy corto, no se va a notar. En cine es diferente, porque cuando te acercas a los finales, la percepción de la escala es diferente.

### En *La piel que habito*, los decorados resultan particularmente llamativos, recuerdan al *giallo* italiano. En ese caso, el diseño de producción, con proporciones y colores más exagerados, acompaña a la historia y ayuda a la construcción psicológica de los personajes. A la hora de planificar y construir los decorados, ¿tuvisteis en cuenta estos aspectos?

Te lo vas encontrando. En esa película, concretamente, el requerimiento era que halláramos un sitio con una serie de características: que estuviera aislado, en el que el protagonista se sintiera seguro, que fuera una especie de hotel con habitaciones en las que pudiera vivir gente, con un quirófano, etc. La verdad es que en el guion ponía *masía, cortijo*... daba igual. Al final apareció un sitio en Toledo, fui a verlo con Pedro y, en principio, nos pareció bien. Luego, cuando estuve trabajando en el proyecto, me surgieron bastantes dudas, porque había cosas que eran difícilísimas de hacer, como los cambios de puerta, la entrada, etc. Pero lo fuimos resolviendo como pudimos. Y la escala de las cosas la daba el sitio. Por ejemplo, había un *hall* que tenía once metros de altura y una escalera. Cambiamos la escalera, pusimos columnas y cornisas, pintamos y, cuando terminamos, no tenía nada que ver lo que era con lo que es. Lo hicimos también con la voluntad de que se quedara así. Pero no, no creo que haya premeditación, cada película tiene su historia. Yo recuerdo que

en *Che*, a raíz de que Steven Soderbergh lo viera en una revista, construimos un decorado que imitaba a un bohío en la montaña que, por un lado, era una casa en la que vivía gente, con su huerto y todo y, por el otro, una casa abandonada, destruida.

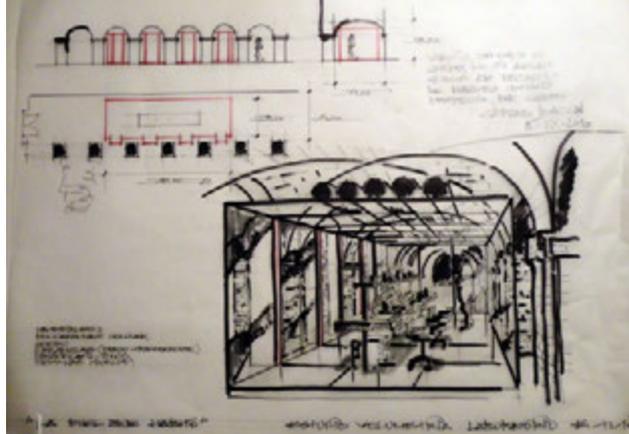
### Más de una vez has hablado del cine como mentira. La escenografía, entonces, ¿contribuye a esa mentira?

Sí. El cine es el arte más mentiroso, desde el mismo momento en que pagas el precio de una entrada y te sientas a que te cuenten durante hora y media una milonga. Pero te emocionas con ella, la vives. Y sí, la escenografía contribuye a esa mentira, a esa fábrica de sueños que hace que te sientas transportado. A mí me hace gracia Ridley Scott, porque te cuenta unas mentiras enormes. En *Gladiator* (2000), por ejemplo, el cómo se vestían, cómo iban... es todo mentira, pero la verdad es que lo hace verosímil. Yo siempre digo que nosotros, en el cine, no tenemos que ser auténticos, sino verosímiles. Y dentro de esa verosimilitud, tienes la ventaja de que puedes engañar bien. Ridley Scott eso lo hace muy bien y a mí me parece perfecto. La mitad de las veces que te enseñan Nueva York en el cine, es Canadá. Quiero decir que el cine es otra cosa, no es la capacidad de ser exacto. Y esa parte del juego es cojonuda. Pero la gente a veces no aprecia eso, y señala un error en una película y te dice que es mentira, como si todo lo que le están contando no lo fuera. Me decían que en *Todo sobre mi madre* Fernando Fernán Gómez en un plano estaba en un sitio y, en el siguiente, muy lejos del primero, y yo les decía que tampoco Penélope Cruz estaba embarazada. A mí me pasaba de pequeño que cuando mataban a alguien pensaba que lo mataban de verdad y me ponía a llorar. Hasta que veía que el actor volvía a salir. Entonces, claro, esa capacidad de engaño y de manejar tus sentimientos es fabulosa.

### Antes has hablado de publicidad, ¿qué diferencias encuentras entre rodar una película y rodar un spot, en cuanto a la escenografía?

He hecho muchísima publicidad y he pasado por etapas diferentes. Recuerdo cuando la publicidad en este país era un sector potente y una gran escuela de experimentación y construcción. A veces era casi como los musicales de Hollywood: para los anuncios de Freixenet de la década de los ochenta, hacía escalinatas de oro, aviones con gente colgada, nubes que se movían, etc. Era algo enorme, no creo que muchas películas pudieran contar con esos presupuestos en aquel entonces. Para mí fue una escuela muy interesante. Ahora sigo haciendo publicidad, acabo de rodar con Oliver Stone un anuncio y con Juan Antonio Bayona otro. La diferencia es que, aunque trabajas con directores de cine, al final nadie sabe dónde están. Lo de que quede bien o que-

*La piel que habito* (Pedro Almodóvar, 2011)





*Los amantes pasajeros* (Pedro Almodóvar, 2013)

de mal no lo sabes, y todo pasa a convertirse en adjetivos: chulo, bonito, interesante... pero cuando adjetivas mucho no explicas nada. La publicidad tiene mucho de subjetivo, es muy diferente. A mí últimamente me intranquiliza mucho hacer publicidad, porque me siento un poco perdido; me cuesta. Y he hecho cientos de anuncios. Es como una lotería, no hay un esqueleto, no hay nada que organice nada, solo una idea. Yo siempre remarco la diferencia entre un director y un realizador. Y los de publicidad son realizadores de una idea: ellos tienen una idea, un cliente, hacen un *storyboard* y realizan esa idea. Pero no dirigen, no tienen un sentido de la dirección. Para mí son realizadores, no directores.

## FRONTERAS DE LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA

### **Has trabajado en Estados Unidos con Steven Soderbergh. Allí, ¿el diseñador de producción se ocupa también de la parte de efectos visuales?**

Cuando trabajé con Soderbergh, hablé bastante con post-producción, con El Ranchito, y di indicaciones, algunas de las cuales luego no se cumplieron porque eran innecesarias. En estos casos, no sé cómo proceder. Puedes pasarles incluso un boceto de las cosas, pero a la hora de la verdad, no se vive igual en el ordenador. Es un problema que no sé cómo se va a solucionar. Me pasó el otro día con el *spot* para Bayona. Diseñé una nave, pero luego hablaba con Felix Bergés y todo lo quería hacer en post-producción. Lo que yo había diseñado no se iba a parecer en nada a lo que luego quedaría. Al final hacen con tu trabajo lo que quieren y tú no estás ahí para verlo.

### **Se parece un poco a la relación con el director de fotografía...**

Sí, pero con el director de fotografía es diferente. Ellos son más organizados que nosotros y ahora además están reivindicando más su trabajo, su autoría. También tienen una parte técnica que da mucho menos pie a la intromisión que en nuestro campo. Además, luego tienen que etalonar la película, porque también les pagan para eso y controlan el acabado final de su trabajo.

### **Me refería más a la relación entre el diseñador de producción y el director de fotografía.**

La relación es buena, pero a veces llega el director de fotografía y hace lo que le da la gana. Te dice que la luz tiene que ir hacia un sitio y tú has trabajado más otra parte del decorado. Ahí pierdes siempre. En eso José Luis Alcaine es un especialista [risas]. Pero es inevitable, no queda otro remedio. Yo creo que si eres Dante Ferretti igual cambia la cosa [risas], pero eso es así.

### **¿Cómo confluyen el trabajo de localización y la dirección artística?**

Es una de las grandes batallas que libro en mi trabajo. Para mí el diseñador de producción tiene que ser prácticamente el localizador de la película. Me empeño en eso y me peleo muchísimo con los de producción. El trabajo de un director de arte es también elegir bien el sitio. Para *Bruc: El desafío* encontramos lugares increíbles entre las montañas, muchos de los cuales aparecían luego en *Pa negre* (Agustí Villaronga, 2010). Elegir ese sitio y no otro es básico, determina el aspecto de la película. Aunque luego no tengas que construir nada, pero es básico porque definirá el *look* de la



*Los amantes pasajeros* (Pedro Almodóvar, 2013)

película. Es algo que los americanos tienen claro. Cuando me cogieron para trabajar en *Che*, Steven [Soderbergh] me llamaba y me preguntaba si creía que en España se podía ambientar Bolivia. Yo le dije que sí, y luego en Puerto Rico también hicimos cosas. Ellos tienen claro que hay que globalizar la película. Pero aquí yo he tenido grandes peleas con los de producción. Por ejemplo, en *Hable con ella* había que localizar una escuela de baile. En el guion ponía algo así: «Ella baila en la escuela y él la observa desde una ventana». Mandaron a alguien de producción a buscar una escuela de baile que tuviera una ventana enfrente. Y luego el sitio no valía para rodar. Le dije a Pedro [Almodóvar] que teníamos que buscar una cosa más grande, más increíble. Y acabé a grito pelado con el de producción. Me fui a dar una vuelta y encontré en la plaza de Santa Ana un edificio que estaba hecho polvo pero que era perfecto. Pedro tenía dudas, pero al final le convencí de que ese era el sitio para la escuela de baile. Por eso, cuando voy a hacer una película, lo que más me importa es saber quién va a ir a localizar, porque quiero estar con él. Yo no me peleo, pero soy de los que intento demorar el asunto hasta que aparece el sitio que me parece adecuado. Además, les puedes convencer muy fácilmente: mejor sitio, menos intervención, menos dinero. Pero los de producción tienen la tendencia a cerrar etapas muy rápido. Ellos localizan, ya lo tienen todo, y luego el problema ya es de otro. No hay que hacerlo incómodo, pero tampoco hay que hacerlo más cómodo: hay que hacerlo bien. Siempre se produce una dialéctica de contradicciones, que se debe llevar amigablemente y en la que hay que acabar pactando. Es como una gran maquinaria que funciona con contradicciones internas en los equipos.

## RETOS DEL HORIZONTE DIGITAL

**Cada vez proliferan más las películas que construyen todo su universo de manera digital. ¿Qué opinión te merece esa nueva manera de enfocar el diseño de producción?**

A mí personalmente no me gusta mucho ese tipo de películas. Algunas sí, pero, en general, no. Yo soy más de historias, más cerebral. Me interesa más la parte literaria del cine, el cine más de autor, más íntimo, más profundo. Pero como entretenimiento me parecen alucinantes, tienen una capacidad para hacer realidad cosas increíbles, auténticas locuras. Pero personalmente, si me encargaran una, diría que no sé hacerlo, con sinceridad. Si hay una historia detrás igual te apasionas más, pero es difícil porque lo que hay que hacer es meter muchos efectos. Cuantos más efectos y más ruido, mejor. Me parece muy bien que se haga, pero es un campo en el que yo me pierdo porque no tengo nada a lo que acogerme, no hay narrativa, no hay poesía... no sé hacerlo. Necesito mis objetos. Lo que quiero es un objeto que exprese algo.

**Pero también tiene que diseñarlo alguien. Alguien tiene que imaginar y crear esos espacios.**

Claro, claro. Pero ahí hay una parte que ya pertenece a un mundo que no domino tanto. Yo pertenezco a otra época. No es lo mío y tampoco me apasiona.

**A medida que avanza la tecnología utilizada por el cine, lo hace también la calidad de la imagen y su resolución. Se da una progresiva mejoría de la nitidez**

**de la imagen y del realismo con el que la cámara capta los decorados y los objetos. ¿Supone eso un beneficio o un problema para el trabajo del diseño de producción?**

No creo que sea un problema. De todas maneras, a veces es demasiada calidad, tanta que luego tienes que quitarle para romper esa definición exagerada. Es un avance importante que hay que saber manejar. Personalmente, me parece más interesante que no la tenga. Pero creo que ahí hay distintas opiniones, por ejemplo, Spielberg ha dicho que ya no va a rodar nunca más en digital porque no le interesa. Yo no soy tan exagerado. Veo películas de los años setenta y me sorprende por la poca calidad de la imagen, lo poco que coge el negativo y entonces te das cuenta de los beneficios de estos avances. En ese sentido, es una ventaja porque tienes el extremo, pero también puedes volver donde tú quieras. Antes no, era lo que había.

## SOBRE EL OFICIO

**Ya que hablamos de tecnología, ¿cómo ha afectado el progreso tecnológico a vuestro trabajo? No nos referimos a los efectos visuales, sino al contexto del diseño y la construcción de decorados.**

A veces recordamos cuando hacíamos películas sin móviles o cuando no había ordenadores. Y hace dos días de eso. Antes se dibujaba todo a mano y aún hay gente que sigue haciéndolo así. Por ejemplo, el otro día me hice una planta a mano [risas], yo soy más de a mano. Pero es verdad que ahora todo es muy rápido. Es algo que se incorpora a los equipos y además hay técnicos específicos para eso. Ahora, por ejemplo, en las películas se coge a dibujantes de planos, se hacen todos los planos en CAD, un programa de diseño asistido por ordenador, y montones de máquinas de corte incorporan la información tratada en CAD y cortan la madera. Y tienes una cantidad de procesos para bajos relieves, alto relieves... se dibuja todo bien en el ordenador, se programa y la máquina te saca lo que tú quieras. Es una incorporación constructiva brutal. Tengo interés por saber más sobre las impresoras 3D, las posibilidades que ofrecen.

**El hecho de haber fundado una empresa constructora de decorados, ¿te ha ayudado en tu carrera?**

Hubo una época en la que me ayudó mucho. A finales de los ochenta y principios de los noventa, fue un momento de mucho trabajo en el cine y en la publicidad. Yo no empezaría en el cine hasta el año 1992, pero ya tenía la constructora, y sí que me ayudó. Tenía una parte muy interesante, más creativa, pero luego tenía un lado menos interesante, y es que el formar parte de una empresa te obliga a cortarte un poco. Te acota un montón, no sueles soñar y, entonces, es un poco raro.



Antxón Gómez

**Nos referíamos a las técnicas de construcción, a cómo eso te ha servido a posteriori en las películas en las que has trabajado.**

Sí, eso me ayudó. Pero en ese sentido, más que el tener una constructora (que es importante), te ayuda el moverte, porque ves técnicas constructivas diferentes y ahí es donde aprendes. Cuando tienes una constructora, construyes de una manera, pero cuando te mueves a otro sitio, ves otra manera de hacerlo. Estuve en Los Ángeles con Bigas [Luna] haciendo un anuncio de Freixenet. Iba un poco como asesor porque, en principio, no íbamos a construir nada, aunque acabamos haciendo los camerinos del barco, del Queen Mary, en el anuncio. El caso es que fuimos a conocer una empresa de construcción americana y fue muy interesante, porque vi cómo construían ellos, cómo movían los decorados, con sistemas de escuadras que permitían hacer paredes móviles muy rápidamente... toda una serie de cosas que copiamos aquí y que fue muy bueno para nosotros. Lo que sí veo es que la publicidad ahora va a rodar a muchos sitios, pero en mi época éramos *ratas* de estudio, hacíamos todo en los platós. A mí eso me dio mucha soltura constructiva, aprendí todas esas cosas que arquitectónicamente no tienen sentido. Yo siempre digo que en los decorados hay muchas columnas, muchos salientes en las paredes que en la realidad no están. Pero el cine tiene un lenguaje propio y no te va a parecer raro.

### ¿Estás de acuerdo en que algunas de las mejores empresas de construcción de decorados del mundo están en España?

Sí, hay empresas buenísimas, que crean unos trabajos excelentes, ya no solo en cuanto a la arquitectura, sino también en cuanto a la textura. Porque al final, lo que la cámara registra es la piel, la textura final, la pintura, y no sabes si lo que hay abajo es madera o de qué está hecho. Pero la cámara lo que lee es la textura, la luz choca ahí, y es muy importante. Y, desde luego, en el trabajo de los diseñadores de producción es imprescindible tener siempre un buen pintor al lado.

### ¿Cómo debe empezar un futuro director de arte o escenógrafo su carrera? ¿Yendo a la escuela o como meritorio en rodajes?

Creo que son buenas las dos cosas. Hay que estudiar porque da una visión global. Ahora el oficio de diseñador de producción ha cambiado mucho, respecto a cómo trabajaba la gente de mi generación; ya no es lo mismo. Toda la parte de post-producción y los efectos visuales están cada vez más ligados al diseño de producción. Las escuelas de cine enseñan eso y otras cosas como el dominio de la luz que para nosotros es algo más intuitivo. Siempre digo que el perfecto diseñador de producción debería ser también director de fotografía y diseñador de efectos visuales, porque tendría una visión conjunta. Los conocimientos que te puede aportar una escuela de cine me parecen un buen añadido. Además, si dominas la post-producción, puedes diseñar pensando en lo que se va a hacer entonces y en lo que no. Cada vez más, una parte de la película, por ejemplo un 20%, se hace después, con efectos visuales. Tú das las indicaciones, pero no estás en ese momento. No sabes cómo se va a intervenir sobre tu obra.

### Hacer cine en España cada vez es más difícil. Un estudiante que sale de la escuela de cine y que aspira a trabajar en la dirección artística, ¿a qué futuro se enfrenta?

Me encantaría saberlo. Yo creo que hay que ser positivo. El cine tiene muchos problemas, y uno de ellos es que ya no se consume como antes. Veo que poco a poco van desapareciendo salas, como el Urgel aquí, en Barcelona, una sala alucinante. Pero, sin embargo, también hay noticias positivas. Ahora, por ejemplo, van a abrir un cine en Sants en el que van a poner películas de autor. Creo que el cine se va a consumir, se consumirá de otra manera y se tendrá que producir también de otra manera; me imagino que habrá que hacer películas muy pequeñas. No tengo respuesta, no sé cómo va a ser esto. Acabo de venir de Brasil y allí el cine está vivo, se está haciendo cine con dinero privado y hay incentivos fiscales. Estaba en una película que tenía cuatro millones y pico de euros de presupuesto, que es mucho allí, y era todo gracias a la iniciativa privada, inversores a los que les apetece invertir en proyectos. Y no paran de hacer

cine. También tienen un consumo propio importante, no sé si son unos 200 millones de personas y ya con que vayan siete u ocho millones al cine es suficiente para que haya un mercado. Pero lo hacen así, produciendo con dinero privado. También pasa en Puerto Rico, donde la Film Commission te paga el 30%. Yo creo que todo esto va a ayudar, pero no lo sé, y también hay mucha polémica. En España lo veo difícil. Ahora mismo no sé de muchos proyectos que se estén haciendo. Hay algunos; sé de gente que está rodando y se hacen cosas, aunque no de mucha envergadura. Pero que no se desanimen. Igual hay que hacer un tipo de cine más *doméstico*. Las cámaras actuales permiten no gastar mucho, son más baratas, no hay negativo y tienen una tolerancia a la luz que hace que se pueda rodar con casi nada. Es decir, que puedes hacer experimentos muy interesantes. Pero yo no sé si esa es la respuesta para todo el cine. ■

### Notas

\* *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* quiere agradecer a Antxón Gómez la autorización para publicar las imágenes que se han utilizado como apoyo visual en la presente entrevista. Asimismo, agradece a Sergio Rey Sánchez (El Deseo) y Lidia Molinero (Sabor Ediciones) las gestiones realizadas, aunque finalmente no se hayan podido incluir las imágenes proporcionadas por ellos debido a problemas de espacio. (Nota de la edición.)

Jorge Gorostiza López (Santa Cruz de Tenerife, 1956) es arquitecto; proyecta y construye edificios y desarrolla trabajos de urbanismo. Publica numerosos artículos sobre cine y arquitectura en revistas y en varios volúmenes colectivos. Figura como autor de, entre otros libros, *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1998), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) y *David Cronenberg* (2003), estos dos últimos con Ana Pérez, así como *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). Entre 2000 y 2005 dirigió la Filmoteca Canaria. Imparte conferencias sobre arquitectura y cine en numerosas instituciones y ha sido jurado en varios festivales cinematográficos y comisario de exposiciones.

Jordi Revert (Valencia, 1984) es licenciado en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universitat de València y actualmente cursa el Máster en Interculturalidad, Comunicación y Estudios Europeos en el mismo centro. Desde 2008 ha desempeñado su actividad profesional como crítico y escritor cinematográfico en diversos medios *online* (*Détour*, *LaButaca.net*, *Miradas de cine*). Asimismo, ha publicado varios ensayos en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* y coordinado la publicación en varias ocasiones. Escribió el capítulo *El nuevo guion cinematográfico: vanguardias narrativas y rebelión creativa para el cine del siglo XXI*, dentro del libro colectivo *Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion*. Ha impartido cursos y seminarios sobre temas relacionados con el cine y el periodismo y participado como jurado en varios concursos y festivales.

# **(DES)ENCUENTROS**

## **Didácticas del cine: experiencias en el aula y más allá**

Santiago Barrachina Asensio

Álvaro Yebra

## **\_introducción** **Un necesario impulso pedagógico colectivo**

Santiago Barrachina Asensio

La presencia del cine en la escuela y, de un modo general, el uso fructífero de este mismo arte como herramienta pedagógica, se nos antoja una cuestión que —al menos en el caso español que ahora nos ocupa— ha tomado un empuje significativo en los últimos veinte años de forma paralela, por cierto, al auge de los estudios cinematográficos y audiovisuales en otros ámbitos académicos (universidades, másteres, escuelas de cine, etc.). Bien es verdad que el papel —con suerte— siempre optativo del cine en los distintos planes de estudio y reformas educativas planteadas hasta la fecha ha generado que, en demasiados casos, su enseñanza en las aulas se haya limitado, por un lado, a ser un medio para tratar determinados temas que podríamos denominar transversales o interdisciplinares: el vicio del «y» (BERGALA, 2007: 55); esto es, la inevitable asociación del medio cinematográfico a ciertas cuestiones para el debate o el pensamiento («cine y conocimiento», «cine e historia», «cine y género»...). Por otro lado, la falta de docentes y profesionales formados específicamente en el medio audiovisual/cinematográfico dentro del seno escolar también ha restado relevancia y calidad artística a su puesta en práctica pedagógica, y la ha condenado al voluntarismo de ciertos docentes, gracias a los que, sin embargo, han podido germinar muchas de las iniciativas que hoy en día se desarrollan, tanto desde dentro como desde fuera del entorno educativo.



Cortesía de *Cine en curso*

El compromiso relativamente reciente entre diversos agentes, públicos y privados, para el fomento de una cultura y una educación audiovisual en beneficio de los estudiantes en los distintos niveles educativos y, por tanto, de la sociedad en general, ha dado pie a iniciativas procedentes de diferentes ámbitos (las propias aulas, asociaciones, filmotecas, festivales de cine, museos, proyectos de carácter europeo e internacional, etc.) que, al mismo tiempo, manifiestan metodologías y formas de pensar y actuar divergentes. Unánimemente recogen ideales relativos a la necesaria incorporación de la alfabetización mediática en los planes de estudio escolares a todos los niveles, o también la especial atención a la transmisión de valores vinculados a la democratización, la igualdad y la diversidad cultural (véase el documento de la Comisión Europea sobre *Media Literacy*)<sup>1</sup>. Sin embargo, al mismo tiempo, demuestran discordancias notables de enfoque, a saber: desde iniciativas que centran la atención, fundamentalmente, en potenciar el hecho artístico y la creación —tanto en la observación de fragmentos de películas como en el «pasaje al acto» (BERGALA, 2007: 163)— hasta aquellas que trabajan más en cuadernos o guías didácticas como material de apoyo al profesorado; herramientas con las que poder desarrollar en clase tanto lo específicamente cinematográfico —en un sentido lingüístico-técnico— como cuestiones más cercanas al em-

pleo del cine como propiciador del debate y la reflexión sobre diferentes temáticas. En todos los casos, al mismo tiempo, detectamos además una contribución crucial a la necesidad de considerar el cine como materia de estudio en sí misma, tanto para enseñar a leer y mirar imágenes críticamente en el mundo actual, como para otorgarle el verdadero estatuto artístico que se merece, y transmitir esta sensibilidad al alumnado.

En el contexto actual de la enseñanza y aprendizaje del audiovisual en el que nos encontramos, marcado, entre otras circunstancias, por el auge imparable de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), o por la reforma educativa de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)<sup>2</sup>, planteamos a los participantes de estos (Des)encuentros cinco cuestiones al respecto. El debate —limitado a cuatro firmas, dado el formato de la propia sección— tiene la voluntad de reflejar la diversidad sobre el estado de la cuestión; de ahí que la procedencia de los implicados represente a festivales (el Encuentro Audiovisual de Jóvenes de Cinema Jove, dependiente del Instituto Valenciano del Audiovisual y la Cinematografía-IVAC Culturarts), museos (Museu del Cinema-Col·lecció Tomàs Mallol, de Girona), o iniciativas asociativas y proyectos de carácter internacional (*Cine en Curso*, promovido por la asociación A Bao A Qu, y *Mucho (+) que cine*). ■

# \_discusión

## 1. Con vuestra perspectiva de agentes activos en la enseñanza del audiovisual en España, ¿cómo valoráis su situación actual y reciente evolución? ¿Qué retos y carencias detectáis en el contexto actual?

.....

### Ángel San Martín

Por lo que se refiere a las enseñanzas regladas, los avances experimentados son más bien escasos y las carencias bastante llamativas. En cualquier caso, se hacen cosas y algunas de gran interés. Si tomamos los centros públicos de primaria y secundaria, en términos generales cabe reconocer que tienen un nivel de equipamiento como mínimo aceptable. Quedan deficiencias como la de la conectividad o el mantenimiento de equipos, pero estos son problemas extensivos a otros ámbitos. Ahora bien, ¿este equipamiento tecnológico responde a un proyecto educativo institucional? Hasta donde conozco la respuesta debe de ser negativa. Y es que el equipamiento de los centros viene siendo más una cuestión de mercado y de venta de aparatos que de modelo de trabajo con estos. Hay suficientes evidencias para afirmar que los poderes públicos no han hecho política, simplemente *marketing*.

En esta coyuntura, uno de los desafíos a acometer con mayor urgencia es el de establecer algún modelo de integración de los medios y contenidos en el ámbito escolar. Dicho modelo debería contribuir a clarificar cuánto de valioso hay en el cine para incorporarlo a los currículos. Lo segundo sería delimitar conceptualmente lo que se entiende por audiovisual, cine o tecnologías de la información y la comunicación y, en tercer lugar, establecer los criterios con los que la institución escolar debe incorporar las tecnológicas más avanzadas.

Por otra parte, los modelos más extendidos de *alfabetización audiovisual* han puesto el énfasis en el análisis formal del texto fílmico o en la ideología que rezuman sus discursos a partir del análisis de quienes producen o dirigen tales textos. Sin embargo, ha habido menos trabajo sobre el análisis de cómo los espectadores negocian e interpretan las películas, cómo en la recepción se generan significados en función de la mirada sobre el relato cinematográfico. Es más, muchas veces, tras la crítica furibunda a los subproductos del cine, se esconde una minusvaloración de la autonomía y de la capacidad crítica de quienes contemplan una película.

Con esta perspectiva nos parece muy importante reparar en las condiciones objetivas de recepción: el cine ya no se ve en sala sino en las plataformas y en los formatos más diversos. Esta desregulación de la recepción, al margen de lo que implica para la industria, es un paso más en la desinstitucionalización del cine con importantes repercusiones tanto sobre el hecho cultural en sí, como en las estrategias de interpretación de las obras cinematográficas. Es un buen ejercicio pedagógico y lleno de sorpresas,

comentar con los estudiantes las diferencias de ver una película en sala o hacerlo en las minipantallas que ellos manejan. Además, habrá que explicarles que el ir a una sala de cine es otro de los derechos que el capitalismo voraz nos está eliminando.

### Núria Aidelman y Laia Colell

Establecer una valoración global sin un estudio profundizado sería precipitado, pero podemos apuntar algunas cuestiones. Las facilidades tecnológicas, tanto para ver películas (DVD y aulas equipadas con proyector) como para realizar prácticas (cámaras digitales, programas de edición, etc.) han hecho que la presencia del cine en las aulas haya aumentado considerablemente. Se ven y se realizan más películas en las aulas, pero tenemos que plantearnos cómo se está abordando el cine. Ver una película no necesariamente significa estar facilitando el descubrimiento y la estima por el cine; tampoco realizar un corto. A menudo se sigue incluyendo el cine en el saco de los *media* de forma indiferenciada con la publicidad y la televisión. También es muy habitual que las películas se utilicen como un mero recurso para ilustrar un tema o cuestión sin indagar en los valores propiamente cinematográficos. El acceso a la tecnología no ha ido a la par de la generalización de programas de formación, generación de recursos y contenidos, metodologías. Son carencias fundamentales. Y las voluntades de los gobiernos son ambiguas: parece que las instituciones de cultura tienen conciencia de la necesidad de dichos programas pero por el momento esto no se traduce en acciones o líneas de financiación, al contrario. Las ayudas en este ámbito se han reducido casi hasta desaparecer: de hecho, actualmente ni el ICAA (Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales), que depende del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, ni el Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya convocan subvenciones en este ámbito.

### Carmen Buró

Sin entrar a evaluar la formación audiovisual formal en España —con gran diferencia en cuanto a calidad y rigor, según las diferentes comunidades autónomas— existen iniciativas y proyectos gestionados por entidades privadas de gran calidad. Al ser iniciativas individuales, gestionadas por entidades y profesionales con intereses y objetivos muy diversos, nos encontramos que no siempre cumplen un objetivo educativo o de acercamiento al audiovisual con el suficiente rigor y profesionalidad.

Las carencias que detectamos —siempre desde nuestro campo de actuación— son la falta de un plan nacional de educación audiovisual y el acercamiento al cine español y europeo. Este plan nacional debería ser fruto de la colaboración entre el Ministerio de Educación y Cultura, liderado por el ICAA, y las entidades con experiencia y solvencia a nivel nacional. En cuanto a la *Media Literacy (alfabetización audiovisual)*, es urgente formar al profesorado y a los profesionales del audiovisual en esta línea de actuación que engloba el audiovisual y todo lo referente a nuevas tecnologías y redes sociales.

### Sandra Galván

En primer lugar, podemos afirmar que la formación superior en comunicación audiovisual está consolidada y su evolución ha sido creciente. Los estudios superiores —grados, másteres y postgrados— relacionados con el cine se pueden cursar en universidades de todo el Estado, ofreciendo estudios de calidad. Un referente de excelencia destacable es la Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya (ESCAC), adscrita a la Universitat de Barcelona, donde se

han formado profesionales del cine como el director Juan Antonio Bayona. Otro estudio superior a subrayar es el Máster de Documental de Creación de la Universitat Pompeu Fabra, en cuya primera edición se graduó el director Isaki Lacuesta. Por lo tanto, se puede decir que en nuestro país la educación superior relacionada con el cine está arraigada.

En cambio, no podemos decir lo mismo para la educación obligatoria. En las escuelas e institutos el cine ocupa un lugar residual. Según mi opinión, una de las carencias de la adecuada pedagogía del cine en las aulas es que, tradicionalmente, el cine se ha utilizado a modo de recurso de soporte para explicar otras materias —lengua, historia, filosofía...—, pero no como un lenguaje propio o una disciplina artística. Un segundo déficit es la insuficiente formación en pedagogía de la imagen en general y del cine en particular de los maestros y profesores. Una última laguna que sufre el cine en las aulas es la poca regulación y existencia de su didáctica en los currículos. Habitualmente, se trata en la escuela por el interés de un profesor o por un proyecto de centro, pero la didáctica del cine no es una materia como, por ejemplo, la música.

Cortesía de *Cine en curso*



**2. ¿Podrías sintetizar vuestras líneas de trabajo fundamentales en cuanto a metodología? En este sentido, ¿qué papel desempeña el lenguaje específicamente cinematográfico en vuestro planteamiento? ¿Y qué importancia dais a las nuevas tecnologías y en especial a los dispositivos de grabación, como móviles, cámaras compactas, etc.?**

.....

**Ángel San Martín**

El cine nos cuenta las historias más diversas y sobre todo tipo de temáticas. A través de estas historias el cine ha cumplido y sigue cumpliendo una función educativa especialmente significativa en diversas facetas de las vidas de muchas generaciones. Por esta razón procuro, siempre que puedo, introducir en mi práctica docente relatos cinematográficos y televisivos. Lo hago no tanto por lo que contribuyen a la motivación de los estudiantes, sino porque *cuentan* de otra manera las ideas o conceptos que se trabajan en ese momento. La película me permite hablar de cine con el cine y, a la vez, ofrecer otra forma de conocer y reconocer la temática que se trabaja resaltando sus aspectos estéticos, literarios, sociales o políticos. En todo caso, la mayor dificultad surge a la hora de incorporar en la evaluación estos nuevos significados y en cómo integrarlos plenamente en el desarrollo del currículo.

Respecto a la segunda cuestión, desde la perspectiva didáctica no le doy demasiada importancia. Es más, considero que es un asunto secundario. Cuando les propongo desarrollar un trabajo en torno a una temática concreta, normalmente a elaborar en grupo, me interesa más cómo lo abordan, desde qué perspectiva teórica, qué fuentes manejan o cómo lo argumentan. Con qué medios lo expresen queda en un segundo plano, salvo que el plus expresivo del medio sea relevante para la historia que se proponen contar.

**Núria Aidelman y Laia Colell**

Definimos *Cine en curso* como un programa estructural de pedagogía del cine y con el cine, cuyos principales ejes de trabajo son: los talleres en escuelas e institutos; el trabajo conjunto entre profesionales del cine y maestros y profesores; la elaboración de programas de visionados y prácticas compartidos por grupos de edades y contextos muy diferentes; la repercusión del trabajo cinematográfico en áreas y competencias curriculares diversas; la formación de los docentes. En cuanto a la transmisión del cine, para nosotros es fundamental propiciar el descubrimiento por parte de niños y jóvenes del cine como arte y creación, facilitar el contacto con un cine que habitualmente queda fuera de los grandes circuitos comerciales. Y en el centro de nuestras metodologías de trabajo situamos el vínculo entre el visionado de filmes y la propia experiencia de la creación cinematográfica; los pasajes entre ver y hacer, y cómo ambos acercamientos al cine se enriquecen mutuamente. También es central en *Cine en curso* el análisis y la elaboración de metodologías específicas para que los

alumnos desarrollen en toda su dimensión cada una de las fases de la creación: visionado, guion, localizaciones, planificación, rodaje, montaje.

A la vez, es fundamental en *Cine en curso* la relación entre la pedagogía del cine y la exploración de las potencias pedagógicas del cine. Entendemos que precisamente en las especificidades de la creación cinematográfica reside su valor y su potencia pedagógica. Cada visionado y momento de la creación se aborda con gran atención (a las elecciones de los cineastas y a las propias), expectativa y puesta en valor, y así, ver y hacer cine vehiculan no únicamente el descubrimiento y estima por el cine y sus creadores, y por el arte y la cultura en general, sino también infinidad de valores esenciales en la escuela y el instituto: el descubrimiento del entorno, el trabajo transversal y competencial, valores personales, grupales y relacionales.

Las cámaras compactas y, en los últimos años, los dispositivos móviles, juegan un papel importante en el desarrollo de los talleres: en prácticas específicas (de carácter más experimental o plástico) y como herramientas de investigación y búsqueda de planos para ser filmados después, con cámaras más profesionales. Permiten integrar en el día a día de niños y jóvenes otros modos de uso de estos dispositivos, es decir, como herramientas de creación, de relación expresiva, personal. Más allá de los códigos sociales habituales, el móvil puede ser una cámara con la que seguir haciendo cine fuera o después del taller. Es una oportunidad para que el cine forme parte de la cotidianidad.

**Carmen Buró**

Desde que empezamos con *Mucho(+)* que cine (pronto hará 15 años), el objetivo prioritario ha sido acercar el cine español y europeo a los jóvenes estudiantes de ESO y Bachillerato. Difícilmente se puede amar algo que no se conoce. A través del proyecto *El cine europeo va a las aulas. Diversidades y diversiones*, primer proyecto de *Mucho (+) que cine*, se inició una línea de trabajo en la que el objetivo prioritario ha sido el acercar a los jóvenes al lenguaje cinematográfico español y europeo, mediante proyecciones de películas españolas y europeas de calidad, en versión original y en salas de cine. Alumnos y alumnas de diferentes centros escolares, diferentes clases sociales y nacionalidades asistían juntos a las proyecciones de películas de calidad. Una forma de conocer y amar el cine europeo y la cultura europea con especial énfasis en el cine español.



Cortesía de *Cine en curso*

Todos los proyectos en los que trabajamos y todas las proyecciones cuentan con material didáctico para el trabajo en las aulas y una página web de apoyo. Todas las sesiones cuentan con la presencia de un especialista en el lenguaje audiovisual y un experto en la temática del film. Desde el principio hemos trabajado en nuestros proyectos la mirada audiovisual y la mirada emocional. Desde Europa se ha reconocido nuestra metodología dentro de la filosofía de *Media Literacy* o alfabetización mediática. Motivo por el que, como directora y promotora de la plataforma, he sido elegida como representante española en la Comisión de Expertos Europeos de *Media Literacy*, en la Unión Europea. Contestando a qué importancia damos a las nuevas tecnologías y dispositivos de grabación, la respuesta es que en estos momentos creemos que es prioritario, a nivel de educación, formar a los jóvenes para desarrollar el pensamiento crítico en el uso y consumo de las nuevas tecnologías y redes sociales.

### Sandra Galván

La educación referente a los orígenes y a la evolución del cine es el principal objetivo del Museo del Cinema. Desde el servicio educativo del museo, entendemos el lenguaje cinematográfico como el centro de nuestras actividades. Las propuestas educativas que organizamos están dirigidas a público escolar de 3 a 18 años y se presentan en varios formatos: visitas guiadas, talleres de experimentación, proyecciones de cine y actividades en el aula. Tratan temáticas variadas: teatro de sombras, linterna mágica, fotografía, creación cinematográfica, documental, ilusio-

nes ópticas, animación, cine mudo... Las actividades están conducidas por un educador/a con formación específica en educación y en lenguaje audiovisual. Este educador/a es el encargado de potenciar a los alumnos el conocimiento del origen y la evolución del cine de una manera educativa, práctica y también divertida; para contribuir a la alfabetización de la gramática audiovisual de los niños, niñas y jóvenes. Las actividades combinan una parte teórica con la experimentación práctica de los alumnos para potenciar su creatividad y su capacidad crítica, para que aprendan a valorar y respetar el patrimonio cultural, a la vez que se potencia el respeto a los otros y se fomenta el trabajo en equipo. Por otro lado, también organizamos formación para profesorado, como cursos y seminarios para aquellos profesionales de la educación interesados en introducir el cine en sus aulas. La voluntad educativa del museo va más allá de las actividades escolares y, por lo tanto, todas las actividades que se programan para la ciudadanía en general tienen el propósito de contribuir a la formación y al conocimiento del cine y de la comunicación audiovisual.

Ya que muchos de nuestros talleres tienen una parte de creación cinematográfica, damos una importancia esencial al uso por parte de los propios alumnos de cámaras de vídeo y de fotografía. En este curso, además, hemos introducido un nuevo dispositivo, el iPad, que nos permite utilizarlo como cámara de fotos y como herramienta para hacer el montaje de las películas que los alumnos crean en los talleres de animación. Lo más importante es aprovechar las opciones que nos ofrecen estas herramientas, aunque sin imponerlas como una obligación.

### 3. Para una formación provechosa y eficiente en el audiovisual, ¿qué agentes deben estar implicados? ¿Cuáles deberían ser las líneas de trabajo y sinergias entre educadores y profesionales del audiovisual?

.....

#### Ángel San Martín

Parece razonable apostar por la implicación de todos los agentes que tienen alguna responsabilidad en la educación de la ciudadanía. Compromiso a asumir desde la institución escolar, las administraciones públicas, organizaciones no gubernamentales, la familia y demás entidades culturales. También caben las organizaciones con intereses económicos en el sector, siempre y cuando no tergiversen los propósitos del proyecto de trabajo pedagógico. En definitiva, se debe facilitar el intercambio entre los profesionales, ya sean del ámbito educativo y cultural, como del sector de la producción cinematográfica. La polifonía de la que hablan algunos semiólogos es preciso proyectarla también en el tratamiento didáctico del cine.

De todos modos, como ya hemos apuntado, es necesario todavía hacer un esfuerzo importante de sistematización. Orientado tanto a lo que hay de aprovechable en el experimentalismo voluntarista del profesorado, de oportunista en las políticas públicas de equipamiento, como de sistematización y coordinación de la multitud de proyectos de trabajo realizándose en este ámbito. A partir de todo ello habría que diseñar un contenido curricular distribuido por las diferentes etapas escolares y conformado por categorías conceptuales que permitan comprender lo que hoy representa tanto el cine como el resto de medios de comunicación que configuran nuestro entorno social y cultural.

#### Núria Aidelman y Laia Colell

Como decíamos, en *Cine en curso* es fundamental el trabajo conjunto de los docentes y de profesionales del cine. Juntos, realizan los talleres y también docentes y profesionales del cine forman el equipo de trabajo con el que reflexionamos sobre las metodologías y los materiales pedagógicos. Es imprescindible partir del cine y vincular desde el inicio la reflexión con los maestros y profesores. Es fundamental que los proyectos se impulsen desde cultura (desde la especificidad del cine) y se desarrollen con educación. Pero antes hay que preguntarse: ¿qué cine? o ¿el cine, concebido cómo? Hay muchas maneras de concebir el cine (no solo en el ámbito educativo) y tantas otras de concebir sus potencialidades pedagógicas. Es fundamental explicitarlo. No basta con ver cine o hacer cine en genérico, sino que se trata de saber qué y cómo y por qué se hace, con qué prioridades. Tampoco basta con ser profesional del audiovisual para desarrollar o idear programas educativos.

En cuanto a las líneas de trabajo que consideramos prioritarias, podríamos distinguir seis grandes bloques, aunque por supuesto muchos están vinculados entre sí: visionados en el aula; visionados en las salas de cine;

metodologías de trabajo transversal; metodologías de los procesos de creación cinematográfica; formación de los docentes; formación de los profesionales del audiovisual.

#### Carmen Buró

Lo más importante es que a nivel de las políticas educativas, se tome en serio el audiovisual. Desde el colegio hasta la universidad, pasando por las escuelas de formación profesional, másteres, etc. No se puede hablar de la importancia en el futuro del audiovisual. Ya estamos en la era del audiovisual y las nuevas tecnologías. Los niños de tres años saben utilizar los nuevos dispositivos y son consumidores del audiovisual. Cuando decimos que hay que trabajar desde el colegio, esto implica trabajar con el profesorado de la mano de expertos y profesionales del audiovisual y la alfabetización mediática.

#### Sandra Galván

Compartimos que la educación en general y especialmente la educación de las artes, entre ellas el cine, es un compromiso de los educadores, las administraciones y la sociedad civil. Las administraciones públicas tienen que decidirse a incluir definitivamente el cine en los currículos de educación infantil, primaria y secundaria, así como en los planes de estudio de pedagogía.

Las líneas de trabajo entre educadores y profesionales del audiovisual son esenciales si queremos que la educación del cine y del audiovisual en las aulas sea de rigor y de calidad. En primer lugar, pienso que hay que abrir las aulas de las escuelas a los profesionales del mundo del cine —directores, guionistas, actores, realizadores...— dejándolos entrar para que expliquen sus procesos de creación y su método de trabajo a los alumnos. En segundo lugar, los profesionales del séptimo arte tienen que poder acceder a las aulas no solo de forma puntual, sino para trabajar en proyectos compartidos sobre didáctica del audiovisual con los docentes. Por último, creo que estos profesionales del audiovisual pueden contribuir a la formación de la gramática audiovisual de los maestros. Una propuesta muy interesante, donde se ha hecho un trabajo excelente para introducir el cine en las aulas, es el proyecto *Cine en curso*, que se desarrolla en Cataluña [del que más arriba han hablado Núria Aidelman y Laia Colell]. Su objetivo es acercar el cine a los estudiantes como arte, y no como un complemento de otras materias, como se ha venido haciendo tradicionalmente. Es un proyecto muy completo, pero posiblemente uno de sus aspectos más interesantes es que apuesta por el trabajo continuo entre maestros y profesionales del cine: directores de cine, guionistas, realizadores, etc.

#### 4. En cuanto a la inserción de la pedagogía del audiovisual en los planes educativos, ¿cómo veis el lugar que ocupa y cuál podría ser su distribución por etapas formativas? ¿Qué perspectivas prevéis en el caso español en el marco de la nueva Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)?

##### Ángel San Martín

Como ya he comentado, ha de ser desde el ámbito del desarrollo curricular donde se trabajen las cuestiones relativas a los medios de comunicación, ya sean nuevos o *viejos*, como el cine o la prensa. Debería ser así aunque solo fuera por facilitarle a la ciudadanía una comprensión cabal de lo que sucede en su entorno, en lo que el cine y los demás medios de comunicación tienen una responsabilidad importante.

Respecto al planteamiento de la LOMCE, me gustaría llamar la atención sobre un par de cuestiones —ver sobre el particular el manifiesto de la asociación RUTE (Red Universitaria de Tecnología Educativa)<sup>4</sup>—. Lo primero es que en este apartado, como en bastantes otros, es regresiva respecto a lo que ya había tanto en la estructura como en los contenidos. Coherente con la banalización del conocimiento impuesto por el «modelo de competencias», auspiciado por la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos), se apuesta por el tipo de contenido conceptual auditado por el informe PISA (Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes), lo que deja poco espacio para todos aquellos contenidos comprometidos con la ciudadanía. Recordemos que, tal como han puesto de manifiesto algunos autores, a las fuerzas conservadoras les interesan solo ciertos enfoques de alfabetización, principalmente los que contribuyan a mejorar la cuenta de resultados de sus empresas.

##### Núria Aidelman y Laia Colell

En general (aunque con valiosas excepciones) el lugar que ocupa es completamente periférico. Desde la llegada del VHS la práctica más habitual sigue siendo ver películas en los días de lluvia o a modo de ilustración temática... Faltan herramientas, materiales y formación para que los docentes puedan abordar el cine desde el cine, generar conocimiento y estima, y a partir de ahí (o en vinculación) relacionarlo con tantas áreas como interese. No se trata de aislar el cine, al contrario, se trata de comprenderlo y quererlo con toda su riqueza, por sí mismo y también en relación con otros ámbitos.

Una distribución por etapas formativas no debe concebirse como un recorrido lineal estanco por ámbitos y niveles. Del mismo modo que de los tres a los dieciocho años se visitan museos, se ven cuadros en clase y se pinta (o se debería hacer), a lo largo de toda la vida escolar se puede ver y hacer cine, documental, ficción, experimental. En *Cine en curso* trabajamos con grupos de entre estas edades. Evidentemente los visionados no son los mismos, ni cómo se comentan, o la manera de fotografiar, filmar, grabar sonido, montar...

Pero todos visionan, comentan, fotografían, montan.

El cine, como el arte, debería ser un eje transversal a las diferentes materias, especialmente las de lenguas y conocimiento del medio/entorno, y en secundaria tener un lugar específico, por lo menos, en visual y plástica. La LOMCE desarticula gran parte de esa posibilidad al hacer desaparecer Visual y Plástica, Música y Tecnología del currículo común de secundaria. Mientras se cree obcecadamente que la única manera de mejorar el nivel de matemáticas o de lengua es incrementar las horas dedicadas a *enseñar* dichas materias, que solo el modelo empresarial genera emprendimiento, o que solo se investiga con la ciencia, se desconoce (o se niega, ya que son muchas las demostraciones) que el cine, y el arte en general, son aliados privilegiados para generar conocimiento, mejorar la formación en otras áreas, la capacidad de trabajo, y que son también la cultura que nos pertenece, que permite construir un futuro...

Es fundamental generar un marco en el que el cine (y el arte) tenga un lugar en el sistema educativo, dotar a los docentes de las herramientas. Hasta que eso exista, como siempre ha ocurrido, las posibilidades del cine en la escuela dependen de los equipos docentes y los maestros y profesores, y de iniciativas más o menos aisladas, en resistencia, frágiles...

##### Carmen Buró

En la anterior pregunta creo haber contestado la primera parte. En cuanto a la LOMCE, no la conozco en detalle para poder opinar en este momento.

##### Sandra Galván

En estos momentos en que la comunicación audiovisual es la gran protagonista, su educación, en general, ocupa un espacio insuficiente en los planes de estudios y currículos. Hace más de quince años que se está hablando de introducir el lenguaje cinematográfico en las aulas y de cuál puede ser su mejor modelo, pero no se ha avanzado mucho. La mayoría de casos surgen por el interés de un profesor o por un proyecto de escuela y acompañando a otras materias. En la educación obligatoria, es a partir de la competencia cultural y artística y de la competencia en comunicación lingüística y audiovisual donde se puede incluir el estudio del lenguaje audiovisual y de su historia. La distribución por etapas formativas es difícil de formular, pero creo que se puede introducir ya en las clases de párvulos, incluso en las clases de los niños y niñas de tres años, y continuar durante toda la educación.

En referencia a los contenidos, mi opinión es que en las escuelas de educación obligatoria hay que introducir el cine entendiéndolo como arte y cultura, y no a modo únicamente de recurso educativo. El propósito es que los alumnos conozcan la historia del cine y su evolución, y de forma práctica comprendan las reglas propias del lenguaje audiovisual. Es decir, que los niños, niñas y jóvenes sepan leer y crear imágenes audiovisuales. A la vez, la formación audiovisual contribuirá a la formación de espectadores críticos y, por lo tanto, que sean ciudadanos críticos, participativos y democráticos, y un poquito más felices.

En cuanto a la nueva Ley de educación que quiere introducir el ministro Wert, no la he estudiado con profundidad y no puedo responder a esta pregunta con suficiente conocimiento. Lo único que puedo decir es que el papel de las artes, y por lo tanto del cine, pierde aún más importancia en los currículos. De todas formas, durante la pasada edición del Festival de Cine de San Sebastián, el ministro Wert anunció una nueva asignatura para que los jóvenes aprecien el cine. Tendremos que ver si se da algún paso al respecto, cuál será el contenido de esta asignatura y si será obligatoria u optativa.

## 5. Más allá del aula, la didáctica del cine y el audiovisual está también presente en espacios como filmotecas, centros culturales, o festivales. De entre las diferentes experiencias y proyectos que se realizan en nuestro país y en el ámbito internacional, ¿cuáles destacarías?

.....

### Ángel San Martín

En efecto, cada vez hay más agentes implicados en proyectos de trabajo con el cine, tal como lo ponen de manifiesto la acogida de festivales como el Encuentro Audiovisual de Jóvenes en Cinema Jove de Valencia, entre otros muchos. Cuestión muy distinta es si las piezas presentadas son o no ejemplo del trabajo didáctico que debe realizarse.

Abundan las experiencias en las que no se va mucho más allá de una iniciativa más o menos personal de alguien que se propone experimentar con el cine sin considerar el conocimiento y las experiencias realizadas en parecido sentido hasta ese momento. En este caso, como en tantos otros, el hacer por hacer no garantiza el aprendizaje de las reglas de expresión cinematográfica. Me llama la atención qué poca importancia se le concede en las producciones escolares al trabajo previo a tomar la cámara —al guion si se prefiere—. Lo cual explicaría los fallos que con frecuencia se comenten en las transiciones o en la continuidad de la acción, no se repara lo suficiente en el valor narrativo de la elipsis en el cine o de los distintos tiempos implicados en la narración. ¿Por qué comienzan tantos cortos escolares sonando el despertador y la actriz o actor levantándose de la cama, desayuna y sale de casa? Todas ellas son cuestiones que requieren ser conceptualizadas, no basta solo con practicarlas.

Tal como hemos planteado, se están realizando muchas experiencias y desde perspectivas muy distintas, razón por la que es difícil pronunciarse por alguna en particular. Sí cabe resaltar que en las propuestas anglosajonas, en términos generales, prevalece la racionalidad instrumental, principal sustento de la fórmula del *Media Literacy* y negocios conexos. Mientras que en los planteamientos franceses y, sobre todo, italianos, hay un tratamiento didáctico mucho más coherente y ajustado a la genealogía del medio y del lenguaje cinematográfico. Resulta espe-

cialmente interesante cómo en las producciones italianas pasan de la expresión plástica con los dedos, pinceles y cámaras, a la animación en las primeras etapas escolares, y luego se da paso a las historias contadas en imágenes. Trasladar esta progresión a la didáctica del cine sería una estrategia fundamental para afianzar la fructífera relación entre el cine y la educación. De modo que una película no puede ser el recurrente recurso para motivar, reforzar o suscitar el debate, sino que se ha de tomar como medio de expresión de ideas y emociones.

### Núria Aidelman y Laia Colell

Dentro del panorama estatal, podemos referirnos a dos iniciativas de gran valor que conocemos de cerca ya que tenemos el privilegio de colaborar con ellas. Son iniciativas de filmotecas, que tienen entre sus misiones dar a conocer el patrimonio cinematográfico universal y que con estos programas cumplen con su cometido, en este caso dirigiéndose al público infantil y juvenil, a lo largo de todo el año y de forma profundizada.

El CGAI (Centro Galego de Artes da Imaxe), con sede en A Coruña, puso en marcha en 2007 un área de didáctica que desarrolla actividades orientadas a la transmisión del cine y la fotografía en el ámbito familiar y escolar. *CGAI Júnior* (para infantil y primaria) y *Novas Miradas* (secundaria) articulan una programación cinematográfica para centros educativos, formación para docentes y talleres (de *Cine en curso* y *Fotografía en curso*). Por su parte, la Filmoteca de Catalunya inició en 2010 *Filmoteca per a les escoles*, una programación anual y amplísima destinada a todos los niveles educativos. Diversas entidades programamos sesiones atendiendo a nuestros ámbitos específicos de trabajo. La programación se ha ido ampliando año tras año, generando nuevos vínculos con diversas instituciones de la ciudad.

En el ámbito internacional podemos mencionar el caso francés, en el que existe un amplísimo tejido que implica instituciones, salas y entidades. Existen los programas estatales de visionados de filmes en salas de arte y ensayo (*Ecole, Collège, Lycéens au Cinéma*), las programaciones de las propias salas, las de todas las filmotecas regionales, la de la Cinémathèque Française de París (con un extenso repertorio de programaciones y acciones), los numerosos festivales y las actividades de asociaciones y entidades diversas.

### Carmen Buró

A nivel nacional, y en Madrid, donde paso el mayor tiempo, no tengo muchos ejemplos destacables. Es una asignatura pendiente que espero se vaya corrigiendo. Hay festivales que sí toman en serio la educación audiovisual, por ejemplo, Cinema Jove, que lleva muchos años trabajando con profesorado y alumnado; la Muestra de Cine Europeo de Segovia también está haciendo un trabajo muy serio. Hay proyectos muy interesantes en Cataluña, Andalucía y otras comunidades y espero que se pueda extender al resto del territorio con colaboración entre las instituciones, sin olvidar el medio rural.

Como ejemplo de iniciativas en el medio rural, citaré el proyecto en el que estamos trabajando en la Hoya de Huesca de la mano del gobierno de esta comarca. Se trata de crear microespacios para la organización de cineforos y encuentros en torno al cine. En todos los casos, se utilizan espacios ya existentes dotándoles de medios para la realización de proyecciones. En el curso 2012-2013 se ha trabajado en un proyecto piloto con cuatro pequeñas localidades de la zona (pueblos de 100 y 200 habitantes). La respuesta ha sido magnífica por parte de los habitantes, con una participación de más del 50% y con representación de todas las edades. El proyecto continúa este curso y se hará extensible a más localidades<sup>5</sup>.

A nivel internacional, es de destacar la gran labor que viene desarrollando Francia desde hace más de veinte años a través de proyectos como *Educación en Image, Passeurs d'image, Lycéens au cinéma, École et cinéma*, etc. Se trata de proyectos promovidos por el Ministère de la Culture et de la Communication y el CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), y gestionados por asociaciones y entidades financiadas por los Ministerios. También nos gusta mucho el proyecto educativo y de difusión audiovisual del Forum des Images, en París, y el BFI (British Film Institute), de Gran Bretaña.

Por último, quiero destacar que la Unión Europea está haciendo iniciativas muy interesantes en el ámbito del audiovisual. A través de la Comisión de Expertos de *Media Literacy*, se va a hacer un proyecto, a nivel europeo, para conocer cuáles son los usos del audiovisual de nuestros jóvenes europeos: *Media Diaries*. Nosotros coordinaremos el proyecto en España. El proyecto es parte del

trabajo de preparación del «desarrollo de audiencia» del futuro Programa Europa Creativa. El objetivo es conseguir a través de los *Media Diaries* información sobre la manera de utilización de los medios por parte de los jóvenes (cuándo, cómo, qué contenido, qué soportes, etc.). El proyecto se divide en dos fases: 1) los jóvenes participantes apuntarán en una agenda *on line* todo lo que hagan con medios y contenidos durante una semana. 2) Asistencia a una proyección de cine europeo, seguida de debate coloquio. El perfil de los participantes será de estudiantes de quince a diecisiete años; de un centro escolar de ciudad y de otro del medio rural. En España participarán en el proyecto alumnos/as del IES Ramiro de Maeztu de Madrid y del IES Gustavo Adolfo Bécquer de Algete, Madrid. Esperemos que pronto en España podamos hablar de proyectos de ámbito nacional que funcionen en todo el territorio y colaboración entre comunidades.

### Sandra Galván

En nuestro país podemos destacar el proyecto de la Filmoteca de Catalunya *Filmoteca per a Escoles*, que pretende transmitir el gusto por el cine al público infantil y juvenil para formar futuros espectadores. Otra propuesta interesante es *El Meu Primer Festival*, una propuesta para público escolar y familiar donde se muestran películas de diferentes geografías y de todos los tiempos. En relación a los festivales, son destacables las propuestas educativas del Animac y del Festival Curt.doc. Y, por último, no podemos acabar sin mencionar el programa educativo del Museu del Cinema de Girona. En el ámbito internacional, destacaría los proyectos educativos de la Cinémathèque Française, Museo Nazionale del Cinema di Torino, Museum of the Moving Image of New York y Australian Centre for the Moving Image. ■

# \_conclusión

## Jugar al cine con nativos

Álvaro Yebra

El cine nos llega hoy a través de todo tipo de pantallas. Lo podemos ver sentados, de pie o incluso tumbados, y en cualquier espacio o contexto posible. Vivimos en un ecosistema audiovisual abrumador donde las imágenes alcanzan todos los rincones de nuestra cotidianidad y forman un lenguaje asumido y familiar que media en muchas de nuestras relaciones. Las nuevas generaciones son ya hablantes nativas de este lenguaje, usan sus jergas y dialectos, pero igualmente existen en las imágenes códigos y signos que hay que aprender a leer y que es necesario que los jóvenes conozcan desde la escuela. Por tanto, es natural pensar que la alfabetización del presente se ha de entender en términos de imágenes tanto como de palabras.

El profesor canadiense Marshall MacLuhan escribió en *El aula sin muros*<sup>6</sup> que la mayor parte de la enseñanza tiene lugar fuera de la escuela, a través de los medios de comunicación, entre los que destacaba el cine. Este artículo fue publicado nada menos que en 1960. Desde entonces, los medios y la comunicación han vivido un profundo cambio, tanto tecnológico como social. Y la escuela por su parte ha sido y sigue siendo el espacio primordial de socialización, donde generar conocimiento y aprender a comprender el mundo. Un mundo que en este último medio siglo se ha moldeado cada vez más con los discursos audiovisuales nacidos a partir del cine, mientras el cine a su vez ha ido entrando poco a poco en las enseñanzas de escuelas y universidades. Si nos fijamos podemos ver que este camino del cine hacia el aula y viceversa recorre todo tipo de experiencias y ejemplos, desde ilustres instituciones a maestros y educadores voluntaristas, que trabajan a contracorriente y en los contextos más diversos. Espacios donde el cine se aprende y se disfruta, pensados para que los alumnos lo compartan en clase y lo pongan en práctica.

Al plantear este dossier hemos querido mirar hacia nuestro entorno más cercano y tratar de conocer algo más sobre la educación del cine de la mano de cinco profesionales que trabajan desde hace años las pedagogías del audiovisual y que encabezan diferentes proyectos en España. El origen de esta discusión es el deseo de conocer cuál es hoy el estado de la cuestión: cómo, quiénes o dónde se enseña el cine. Les preguntamos por sus referentes y metodologías, por el lugar del cine en los planes de estudio y por sus fórmulas para dinamizar la enseñanza en las aulas. Sus respuestas apuntan a diversos enfoques, coinciden en ciertas recetas y alumbran unos cuantos caminos por recorrer.

Los cinco coinciden en señalar la necesidad de un compromiso común de todos los actores en juego, en el que se impliquen decididamente las administraciones, para que la educación del cine y el audiovisual sea por fin considerada en los currículos como un contenido básico y transversal. Y esa es quizá la piedra angular para su desarrollo en los planes de enseñanza obligatoria: una pedagogía que trabaje con el cine desde la educación infantil hasta el bachillerato, como un discurso artístico específico con su historia y su lenguaje propio, pero que pueda tener cabida en distintas asignaturas. Donde los preescolares vean sus primeros cortos, descubran los juguetes ópticos del precine o hagan sencillos ejercicios de *stop motion*. O donde los más mayores puedan conocer qué implicaciones tiene un documental, el efecto del montaje o su relación con los formatos televisivos de telerrealidad. Porque no solo se trata de ver cine, de coger una cámara y grabar. Es importante decidir qué películas ver, pero sobre todo escoger cómo verlas y cómo abordarlas. Volvemos entonces al valor de la metodología, de la selección de contenidos, para lo que es necesario que los docentes estén preparados. Este es otro de los puntos en común de las reflexiones de los invitados: la importancia de la formación en cine de los educadores. La mera afición por el cine ha sido en muchas ocasiones la razón suficiente de quienes lo han enseñado en clase, y eso es siempre mejor que nada. Sin embargo es necesario superar esa fase articulando programas de didáctica específica para profesores, para que con ellos el cine se expanda en las aulas en todas sus variedades y con todas sus posibilidades. Pero también de la mano de los profesionales, que pueden ser los mejores compañeros de viaje para dinamizar las sesiones y poner a los jóvenes manos a la obra, como bien demuestra la contrastada experiencia de *Cine en curso*.

Ejemplos no faltan. Existen numerosas iniciativas dentro y fuera del estado en las que fijarse, desde donde partir para conformar las nuevas aulas del cine. En esta ocasión hemos querido añadir a la habitual disposición de los (Des)encuentros un listado de recursos web, donde se puede seguir el rastro a alguno de los proyectos más interesantes que trabajan la educación del cine desde

portales, festivales, asociaciones o filmotecas. No pretende ser exhaustivo, pero sí apuntar diversas líneas que harían bien en investigar los gestores y políticos de turno al hacer sus planes. Entretanto hay que seguir insistiendo en que la educación pasa necesariamente por el audiovisual, contando con que en el contexto actual todos los alumnos son ya nativos digitales (y audiovisuales) y desde temprano consumen, comparten y graban imágenes como algo natural. Sus imaginarios, los de todos nosotros, están colonizados por lo que vemos cada día. De ahí que dar a conocer las claves para leer y escribir las imágenes suponga un gesto profundamente político, generador de espectadores críticos y de ciudadanos empoderados. Seamos conscientes del valor de desarrollar una pedagogía crítica del cine y el audiovisual, que abra las ventanas y diluya los muros de las aulas, y se mezcle con la vida cotidiana de los estudiantes. Y que además responda a otras pedagogías tóxicas y tecnocráticas<sup>7</sup>, las que desde arriba amenazan con tapiar los muros de nuestras aulas como fábricas de analfabetos audiovisuales. Por tanto, si creemos en las aulas abiertas, públicas y participativas, como viveros para el crecimiento integral de las personas, entonces tenemos al cine de nuestro lado. Digámoslo alto y no dejemos de jugar al cine. ■

## Notas

- 1 Véase <[http://ec.europa.eu/culture/media/media-content/media-literacy/c\\_2009\\_6464\\_es.pdf](http://ec.europa.eu/culture/media/media-content/media-literacy/c_2009_6464_es.pdf)>.
- 2 Véase <<http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/participacion-publica/lomce.html>>.
- 3 La LOMCE, también llamada Ley Wert, fue aprobada en el Congreso el 10 de octubre de 2013 con el único apoyo del Partido Popular, generando el rechazo de la mayor parte de la comunidad educativa.
- 4 Véase <<http://www.rute.edu.es/>>.
- 5 Véase <<http://www.muchoymasquecine.com/terrícolas/>>.
- 6 MACLUHAN, Marshall (1974). El aula sin muros. En MACLUHAN, Marshall y CARPENTER, Edmund (ed.), *El aula sin muros. Investigaciones sobre técnicas de comunicación*. Barcelona: Laia. La edición original de 1960 fue publicada en inglés en Boston por Beacon Press con el título *Explorations in Communication: An Anthology*. Y el citado artículo, titulado en el original «Classroom without Walls», había sido ya publicado en una versión previa en el número 7 de la revista *Explorations* en mayo de 1957.
- 7 Para una introducción a las diferentes metodologías pedagógicas de la cultura visual y sus implicaciones, recomendamos consultar ASCASO, María (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Catarata.

## Guía de recursos web

**400 colps. Altres narratives dins i fora de l'escola:** <<http://www.escolagavina.cat/400colps/>>

Blog que pretende ser un nexo entre los diferentes proyectos audiovisuales que se desarrollan en los centros escolares de toda la Comunidad Valenciana y que trata de acercar la cultura audiovisual en todas sus manifestaciones al alumnado de secundaria.

**Asociación A Bao A Qu:** <<http://www.aboaqu.org>>

Asociación cultural sin ánimo de lucro dedicada al desarrollo de proyectos que vinculan creación artística y educación. Fundada en 2004, desde sus inicios ha introducido la creación en escuelas e institutos de la mano de profesionales del ámbito artístico y cultural.

**Aula Mèdia. Educació en comunicació:** <<http://www.aulamedia.org/>>

Desde hace más de diez años, *Aula Mèdia* ofrece a través de su web, de su colección de DVDs o de sus publicaciones multitud de recursos didácticos relacionados con el cine, la televisión y la publicidad.

**BFI (British Film Institute):** <<http://www.bfi.org.uk/education-research>>

Programa de formación para distintas edades y recursos para el profesorado del British Film Institute.

**Ciclic, l'Agence régionale du Centre pour le livre, l'image et la culture numérique:** <<http://www.ciclic.fr>>

Organismo público de promoción cultural. Realiza numerosos proyectos de promoción y pedagogía del cine, cursos y festivales. Entre los recursos online destaca esta guía de introducción al vocabulario de cine: <<http://www.centreimages.fr/vocabulaire>>.

**Cine en curso:** <<http://www.cineencurso.org>>

Programa de pedagogía del cine y con el cine iniciado en Catalunya en 2005 que se desarrolla en escuelas e institutos con alumnos de entre tres y dieciocho años.

**Drac Màgic:** <<http://www.dracmagic.cat/es/>>

A partir del cine y de los audiovisuales *Drac Màgic* elabora una serie de propuestas y programas con los que trabaja diferentes aspectos, como la formación en lenguajes audiovisuales, la representación de las mujeres en los medios de comunicación, la presencia de las mujeres como autoras en el campo del cine, o la dinamización de debates a partir de una película para trabajar distintos temas sociales.

**Discovery: International Film for Young Audiences:** <<http://www.discoveryfilmfestival.org.uk>>

Festival que se celebra en Dundee (Escocia) y desarrolla numerosas actividades y recursos didácticos para realizar en el ámbito escolar y familiar.

**Encuentro Audiovisual de Jóvenes del Festival Internacional de Cine de Valencia – Cinema Jove:** <<http://www.cinemajove.com/eaj.php>>

Sección especial dentro del marco de celebración del festival en la que compiten, en tres categorías ordenadas por edades, cortometrajes *amateurs* realizados por niños y jóvenes en el ámbito de sus escuelas, institutos o asociaciones culturales.

**Festival Internacional de Cortometrajes de Wintherthur (Suiza):** <<http://www.kurzfilmtage.ch/en/youth-and-school>>

Dentro de su programación, el festival ofrece un catálogo variado de actividades a los centros educativos: charlas, materiales, proyecciones, además de talleres de producción de cortos.

**Grupo Comunicar. Colectivo Andaluz de Educación y Comunicación:** <<http://www.grupocomunicar.com/index.php>>

Colectivo que, a través de una línea editorial muy amplia, trabaja

en la investigación y el análisis de las necesidades del profesorado en el uso de los medios, y su aplicación didáctica en las aulas. Entre sus publicaciones destaca la *Revista Comunicar*.

**Márgenes. Cine español al margen:** <<http://www.margenes.org/>>

Márgenes es un espacio que ofrece al gran público la posibilidad de acceder a películas españolas de calidad surgidas en la periferia de la industria cinematográfica convencional, o de marcado carácter autoral. Márgenes actúa además como puente entre creadores, productores, distribuidores, programadores, instituciones culturales, facilitando la organización y comisariado de películas, talleres y actividades formativas.

**Media Literacy:** <[http://ec.europa.eu/culture/media/media-literacy/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/culture/media/media-literacy/index_en.htm)>

Dentro del Programa Media de la Comisión Europea, Media Literacy apuesta por el acceso, la comprensión crítica y la comunicación de los distintos medios audiovisuales; desde la radio, la televisión o el cine, hasta las redes sociales o dispositivos de comunicación más recientes, como móviles o tabletas.

**Moving Image Education:** <<http://www.movingimageeducation.org>>

Proyecto educativo *online*, con muchos recursos y propuestas de actividades. Desarrollado por el Gobierno escocés a través del plan educativo *Creative Scotland*.

**Mucho(+)-que cine:** <<http://www.muchoymasquecine.com/>>

Proyecto educativo que tiene como objetivo el acercar el lenguaje audiovisual y la cultura española y europea a los jóvenes estudiantes. Trabaja, desde hace más de una década en la construcción del pensamiento crítico a través de proyectos educativos, utilizando el cine como herramienta para el acercamiento cultural, la igualdad y la diversidad.

**Museu del Cinema. Col.lecció Tomàs Mallol:** <<http://www.museudelcinema.cat/cat/index.php>>

El origen del Museu del Cinema se encuentra en la adquisición, el 28 de enero de 1994, de la Colección Tomàs Mallol de objetos cinematográficos y precinematográficos por parte del Ajuntament de Girona. Tiene por objetivo ser un centro de dinamización del mundo del cine y de los espectáculos visuales, en base a una programación continuada de actividades y servicios, dirigidos a un público potencial muy amplio, que garantice el reconocimiento local, nacional e internacional.

**Passeurs d'Images:** <<http://www.passeursdimages.fr/>>

Dispositivo de educación francés sobre la imagen que actúa de manera particular sobre aquellos colectivos de jóvenes que cuentan con dificultades para acceder a la enseñanza del audiovisual.

**Proyecto Media. Ministerio de Educación del Gobierno de España:** <<http://recursostic.educacion.es/comunicacion/media/web/index.html>>

Proyecto que pretende dotar a los profesores y alumnos de enseñanzas medias de material *online* para abordar el universo de los medios de comunicación de masas (televisión, radio, cine, prensa y publicidad).

**Un día de cine. Alfabetización audiovisual y crecimiento personal:** <<http://www.undiadecineiespiramidehuesca.com/Web/index2.html>>

Programa pedagógico del Departamento de Educación, Universidad, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón, iniciado por el IES Pirámide de Huesca, que consiste en matinales de cine para estudiantes de distintos niveles formativos, y que se complementa con guías didácticas aprovechadas antes y después de ver la película, del mismo modo que en las propias aulas.

## Bibliografía seleccionada

- AIDELMAN, Núria y COLELL, Laia (2012). Cine en curso. La transmisión del cine como creación y la creación como experiencia. En *Toma Uno*, 1. Departamento de Cine y TV, Facultad de Artes. Córdoba, Argentina: Universidad Nacional de Córdoba.
- AIDELMAN, Núria y COLELL, Laia (2009). Minutos Lumière. Del cine como experiencia y del mundo como materia de aprendizaje. En *Cuadernos de Pedagogía*, 389, 32-36. Barcelona.
- BERGALA, Alain (2007). *La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella*. Barcelona: Laertes.
- EISNER, Elliot W. (2005). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós.
- GARCÍA-RAFFI, Xavier, J. HERNÁNDEZ, Francesc y LEDESMA MARÍN, Nieves (eds.) (2010). *Didáctica de la pantalla: per a una pedagogia de la ficció audiovisual: projecte EspaiCinema*. Valencia: Germania.
- SAN MARTÍN, ÁNGEL (2009). La escuela enredada. Barcelona: Gedisa.
- (2012) (coord.) Los jóvenes toman la cámara. En *Cuadernos de pedagogía*, 424, 46-81. Barcelona.
- VV.AA. (2009). El cine abre los portes a l'escola. Aprender cinema, aprendre amb el cinema. Monográfico de *Perspectiva escolar*, 334. Barcelona.

**Santiago Barrachina Asensio** (València, 1979) es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València. Entre 2001 y 2013 trabajó para el servicio de Videoteca de l'Institut Valencià del Audiovisual i la Cinematografia Ricardo Muñoz Suay (CulturArts IVAC - La Filmoteca) y ha estado vinculado a distintas actividades para la divulgación de la cultura cinematográfica, a partir de asociaciones como el Cinefórum L'Atalante, o el Aula de Cinema de la Universitat de València. Del mismo modo, también formó parte del equipo impulsor de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. En la actualidad, sigue desarrollando proyectos relacionados con la divulgación de la cultura cinematográfica y, como viene haciendo desde 2003, participa en el programa cultural de Ràdio Klara *Café con Vistas*.

**Álvaro Yebra** (Madrid, 1982) es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València, donde obtuvo el Diploma en Estudios Avanzados (DEA), y tiene el Certificado de Aptitud Pedagógica (CAP) en la especialidad de Artes Plásticas por la Universidad Complutense de Madrid. Desde 2008 trabaja en la distribuidora audiovisual Some Like It Short y ha participado en numerosos festivales y mercados internacionales como ponente y jurado. Es programador de cortometrajes del Festival Internacional Cinema Jove de Valencia desde 2009 y miembro desde 2006 del equipo de gestión del Aula de Cinema de la UV. Por otra parte, realiza habitualmente proyectos didácticos sobre el cine y el audiovisual, como talleres en museos o centros educativos. Además, dentro del ámbito de la producción audiovisual ha trabajado de productor, operador y redactor en programas educativos de Radio Televisió Valenciana, como *Escola de pares* o *Babalà*.

**Ángel San Martín Alonso** (Saludes de Castroponce, León, 1955) es profesor en el Departamento de Didáctica y Organización Escolar (Universitat de València). Viene realizando su actividad docente e investigadora en el ámbito de la organización escolar y de la tecnología educativa, tema sobre el que ha publicado varios libros y artículos. En virtud de su interés por la cultura audiovisual, colabora como coorganizador del Encuentro Audiovisual de Jóvenes en el marco del festival Cinema Jove. Además escribe habitualmente en la revista de cine *Encadenados*, entre otras publicaciones de este ámbito.

**Núria Aidelman** (Buenos Aires, 1979) y **Laia Colell** (Barcelona, 1979), licenciadas en Comunicación Audiovisual y Humanidades respectivamente, son miembros fundadores de la asociación A Bao A Qu, dedicada a la concepción y desarrollo de proyectos que vinculan cultura, arte y educación. Entre sus programas destacan *Cine en curso* (iniciado en Cataluña y actualmente de alcance internacional), *Fotografía en curso*, *Creadores EN RESIDENCIA* en los institutos de Barcelona (programa conjunto del ICUB y el Consorci d'Educació de Barcelona) y las colaboraciones con el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, la Filmoteca de Catalunya y el CGAI-Filmoteca de Galicia. La formación del profesorado es otro eje de actuación fundamental de A Bao A Qu. Son autoras de múltiples artículos y conferencias sobre cine y educación, e imparten docencia en grados, másteres y posgrados universitarios, tanto específicos de cine como de cultura y educación.

**Carmen Buró Arbués** (Ayerbe, Huesca, 1955) ha cursado estudios en Sociología y tiene un Máster por la Universidad de California en Berkeley. Miembro de la Comisión de Expertos sobre Media Literacy de la Unión Europea y de YEFF! (Young European Film Forum For Cultural Diversity). En los últimos doce años ha dirigido proyectos, encuentros y festivales, a nivel nacional y europeo, y ha participado como ponente en diferentes encuentros y foros. En el año 2000 promueve la creación de la plataforma *Mucho(+)-que cine, diversidades y diversiones*, para la realización de proyectos educativos utilizando el cine como herramienta. También diseña y gestiona secciones educativas en festivales nacionales e internacionales promoviendo el cine y el audiovisual español.

**Sandra Galván** (Roda de Ter, Barcelona, 1977) es licenciada en Historia y tiene un Máster en Gestión del Patrimonio Cultural en el Ámbito Local por la Universitat de Girona. Después de varios años de experiencia como educadora de patrimonio en museos y centros culturales, desde 2007 es la técnica responsable del Servicio Educativo del Museu del Cinema de Girona. Ha cursado varios cursos de educación del cine y el Diploma de Postgrado Cultura i Educació. Gestió de serveis, programes y projectes culturals, organizado por la Universitat de Girona y la Càtedra UNESCO de Políticas Culturales y Cooperación. También desde 2007 es la coordinadora del Seminario de Cinema i Educació que organiza el Museu del Cinema, conjuntamente con el Institut de Ciències de l'Educació Josep Pallach de la Universitat de Girona.



**PUNTOS  
DE  
FUGA**

# Ver para creer. Apuntes en torno al *efecto documental\**

Imanol Zumalde Arregi  
Santos Zunzunegui Díez

## **0. Algunas preguntas intrigantes**

El 22 de noviembre del 2013 se cumplieron cincuenta años del asesinato de John Fitzgerald Kennedy, lo que supone que las imágenes que componen lo que se conoce entre la cinefilia como «película Zapruder» cumplirán medio siglo. Esta efeméride tan presente en la crónica sentimental de muchos de nosotros nos ofrece un pretexto ideal para reflexionar en torno al poder de convicción que atribuimos a las imágenes o, de forma más precisa, a *ciertas* imágenes.

Todo fue fruto de la casualidad: Abraham Zapruder, un emigrado ruso propietario de una modesta compañía textil que confeccionaba ropa femenina en un taller situado en las inmediaciones de la plaza Dealey de Dallas, quiso llevarse a casa un recuerdo de la visita a la ciudad del carismático matrimonio que formaban el mayor de los Kennedy y la fotogénica Jacqueline Bouvier. Para ello se encaramó a un pilar del lado oeste de la plaza con su reciente adquisición en ristre, una cámara Bell & Howell de 8 mm, y desde ahí filmó el paso de la caravana presidencial en el momento fatídico en que JFK recibió los disparos que acabaron con su vida. La filmación, con toda probabilidad uno de los documentos visuales por antonomasia del siglo XX, apenas consta de 26'6 segundos que contienen 486 fotogramas. Los que hacen los números 312 y 313 reco-



Ilustración 2

gen el impacto que reventó la cabeza al presidente de los EE.UU. (Véanse las ilustraciones 1 y 2.)

¿A razón de qué, aun habiéndolas visto centenares de veces, nos perturban estas imágenes mientras asistimos impávidos a la dosis diaria de catástrofes y asesinatos que nos administra el cine de acción? ¿qué tiene el *Zapruder Film* de lo que parece carecer el cine de ficción? ¿por qué somos tan vulnerables a ciertas imágenes y permanecemos inertes frente a otras? Con este caso de renovada actualidad como pretexto, las páginas que siguen reflexionan acerca de los prolijos avatares de la verdad discursiva.

### 1. El régimen referencial y el régimen transformacional

Para comenzar con buen pie nos gustaría hacer una advertencia previa: en estas páginas no se discutirá acerca de la ontología del texto, sobre la falsedad o veracidad de su argumento, sobre si lo que vemos sobre el papel o en la pantalla es una huella o documento que refleja un acontecimiento ocurrido en el mundo real o, por el contrario, se trata de reconstrucciones escenificadas con el propósito de representar tal o cual acontecimiento. Cuestiones estas que resultan capitales en la vida privada y en ámbitos tan dispares como el de la ética profesional y la justicia, pero que son ajenas al asunto que nos ocupa, que como se irá viendo no es otro que el de los *distintos grados de verosimilitud y credibilidad que producen ciertas elecciones formales tomadas a la hora de representar acontecimientos*.

Poner en cuarentena el tema de la ontología es, conviene decirlo, una forma clara de tomar partido. En la medida en que estamos convencidos de que medir los objetos textuales en términos de plausibilidad o verosimilitud (es decir, atendiendo a sus efectos discursivos)<sup>1</sup> es mucho más rentable que medirlos en términos periciales auscul-

tando como un detective las supuestas verdad o falsedad de lo que muestran.

Si esto es así se debe a que ciertos textos son más creíbles que otros con independencia de que los hechos que se muestran «ocurrieran (o no) en realidad», y sobre todo porque esta circunstancia condiciona de forma decisiva los efectos cognitivos y patémicos que producen en su espectador. En otras palabras, las emociones que reporta la experiencia estética son cualitativamente diferentes en función del grado de credibilidad del texto.

Demos un paso más. Existen arraigadas en nuestro imaginario una serie de convenciones por las que los actos representados resultan más o menos plausibles (o creíbles) dependiendo de la forma que adquieren en el texto. Aunque la casuística es ciertamente amplia, nos parece que resulta posible apreciar una clara dicotomía entre

- Los mecanismos expresivos que dirigen sus principales armas para crear una suerte de *efecto verdad* (lo que la semiótica estructural denomina *ilusión referencial*) en virtud del cual el espectador cree que lo que ve es una huella o una representación fidedigna, en términos culturales, de algo acontecido realmente. Lo que equivale a sostener que dicha *ilusión* no es sino el resultado de la puesta en juego de un conjunto de procedimientos destinados a producir el efecto de sentido *realidad* y que, lejos de ser un fenómeno universal, solo se encuentra en ciertos *géneros* de textos y que, además, su dosificación es relativa y desigual según los casos.
- Y aquellos otros (que convencionalmente asociamos al ámbito de la ficción) cuyo propósito fundamental estriba en producir un *efecto estético* de suerte que el espectador, consciente del carácter artificioso o construido de lo que ve, suspende voluntariamente su incredulidad para disfrutar del espectáculo que se le ofrece.

Así las cosas, es posible discernir dos grandes espacios estéticos o modelos de escritura contrapuestos a los que proponemos denominar (recordemos que los nombres son siempre arbitrarios) respectivamente *régimen referencial* y *régimen transformacional*.

El *régimen referencial* busca suscitar en el espectador lo que llamaremos *credulidad fuerte*, es decir, una confianza absoluta acerca de la veracidad de lo que representa y para ello juega a plasmar el acontecimiento con vocación reproductiva haciendo uso de todo tipo de estrategias de corte mimético; en tanto que el *régimen transformacional* toma un acontecimiento como objeto estético o pretexto para emprender maniobras retóricas conformándose con la credulidad débil del espectador/lector.

### 2. Algunas vicisitudes del régimen referencial

Llegados a este punto es preciso hacer varias observaciones de calado. La primera alude al carácter transversal del denominado *efecto verdad*, al hecho de que ese efecto de

sentido no es privativo del mundo de la imagen, del cine o del audiovisual, ni constituye un fenómeno exclusivo de lo que la teoría cognitiva denomina *experiencia cinematográfica*, sino que está al alcance de otros sistemas de significación, incluso de aquellos cuya materia de expresión carece de raigambre indicial. Por ejemplo, de un tiempo a esta parte un puñado de dibujantes han puesto en pie con notable éxito un subgénero dentro de la literatura gráfica que alguien ha llamado *cómic documental*, cuya seña de identidad reside precisamente en toda una serie de estrategias dirigidas a producir ese *efecto verdad*. Escojamos dos casos ilustrativos.

Entre otros igualmente interesantes, el periodista y dibujante Joe Sacco ha publicado *Footnotes in Gaza* (2009), un cómic que recrea gráficamente una serie de acontecimientos ocurridos hace más de medio siglo en Palestina en el contexto de la guerra del Sinaí. Lo que confiere interés a este cómic es que, amén de mostrar en el cuerpo del texto a sus testigos y fuentes de información, se sirve de forma aparatosa e invasiva de los mecanismos de *veridicción* de la ciencia histórica. Es así que el texto propiamente dicho está rodeado por un archipiélago de paratextos: un prólogo (donde contextualiza su trabajo y expone las motivaciones que le subyacen) y varios apéndices (hasta cinco, desplegados en más de veinticinco páginas) en los que, a la manera de un historiador, el autor exhibe la multitud de documentos y fuentes que ha manejado en su investigación sobre los sucesos de 1956 en Khan Younis y Rafah, una bibliografía *ad hoc* así como la identificación de los archivos y personas consultadas. Todo este despliegue tiene por objeto dejar sentado que no relata una historia más o menos inspirada en hechos reales, sino que *reconstruye con todos los datos disponibles en la mano acontecimientos sucedidos en el pasado* y, lo que no es menos importante, que su visión de los acontecimientos puede (debe) tomarse como fidedigna.

Algo similar acaece con la trilogía *Le photographe* (LEFÈVRE, GUIBERT y LEMERCIER, 2003), una de las mejores historias gráficas publicadas en la última década. La autoría de este artefacto es múltiple o coral: Didier Lefèvre, que vivió la historia en primera persona en 1986 y la fotografió aporta la anécdota o el argumento; Emmanuel Guibert la escribe y dibuja, y Frédéric Lemercier la maqueta y colorea. En cada página de este cómic las fotos que Lefèvre tomó durante su aventura se alternan con los dibujos de Guibert y los colores aportados por Lemercier que también es responsable de la puesta en página. Las fotografías juegan un rol capital en términos de verosimilitud dado que garantizan la autenticidad de los hechos relatados, haciendo uso de la capacidad atribuida a las mismas de levantar acta de la existencia de aquello que, en un momento dado, se colocó frente al objetivo. Con el propósito de anclar la plausibilidad del relato en hechos reales, las páginas finales incluyen también un apartado

titulado «Retratos» en el que, junto a las preceptivas instantáneas, se da sucinta cuenta de la vida posterior de los personajes que hemos conocido en el relato.

Volviendo al hilo del razonamiento, hay que advertir que este *efecto verdad* no solo trasciende las fronteras del audiovisual para llegar, por ejemplo, hasta los confines del cómic, sino que supera también las barreras del Arte. Queremos decir que el *dispositivo documental* está al alcance también de esos textos que hemos considerado tradicionalmente como «no artísticos». Por ejemplo, la literatura científica o ensayística, así como el ejercicio del periodismo en todas sus variantes expresivas, constituyen territorios discursivos cuya razón de ser reside en un pacto comunicativo, esencialmente distinto al ficcional, en el que unas estrategias de veridicción rígidamente establecidas ponen en pie un relato de lo ocurrido en la realidad que se enuncia fidedigno. Conviene añadir que, en estos casos, la capacidad de un texto para *hacerse creer* depende del rol decisivo que juega la existencia de una división social del trabajo sostenida sobre un contrato fiduciario que compromete a *lector* y *autor* mediante un acto previo de confianza mutua.

En resumidas cuentas, esa clase de textos que forman parte del *régimen referencial* (donde conviven de forma natural películas, fotografías y cómics documentales junto a los textos periodísticos, algunos ensayísticos y la mayoría de los historiográficos) dirige sus esfuerzos a *Hacer Creer* a su intérprete dos cosas:

1. Que lo que muestran ha ocurrido en la realidad; es decir, que las personas, lugares y hechos de los que dan cuenta han sido tomados del mundo real (aunque esto no sea necesariamente así, dado que un documental que miente, como demuestra la existencia del género conocido como *falso documental* o *fake*, sigue siendo un documental).
2. Que lo que dicen acerca de lo acontecido en la realidad es fidedigno y veraz (aunque no lo sea del todo, puesto que esta afirmación de veracidad se hace a veces sobre la base de un posicionamiento explícitamente subjetivo o poniendo en valor, hasta extremos exhibicionistas como en el caso de Michel Moore o Robert Spurlock, la subjetividad del documentalista).

Como puede apreciarse el *efecto verdad* sobre el que se erige el régimen referencial conjuga una doble persuasión (dos *Haceres persuasivos*, como diría la semiótica greimasiana): una referida a lo que cuenta, y otra que ata-

HAY QUE ADVERTIR QUE ESTE EFECTO VERDAD NO SOLO TRASCIENDE LAS FRONTERAS DEL AUDIOVISUAL PARA LLEGAR, POR EJEMPLO, HASTA LOS CONFINES DEL CÓMIC, SINO QUE SUPERA TAMBIÉN LAS BARRERAS DEL ARTE

ña a cómo lo cuenta. En otras palabras, el régimen referencial se singulariza no tanto por su empeño en convenir a su interlocutor de que lo que dice es verdad, cuanto por *Hacer Parecer Verdadero* lo que dice por medio de la forma en la que lo dice.

En definitivas cuentas, el documental no lo es porque su contenido (argumento o asunto) sea un reflejo de hechos acontecidos en la realidad, sino porque el texto se remite a ellos *como si* realmente hubieran ocurrido o estuvieran acaeciendo. Esto se dirime entre las cuatro paredes del texto y poco tiene que ver con el referente o con la realidad.

EL DOCUMENTAL NO LO ES  
PORQUE SU CONTENIDO  
(ARGUMENTO O ASUNTO)  
SEA UN REFLEJO DE  
HECHOS ACONTECIDOS EN  
LA REALIDAD, SINO PORQUE  
EL TEXTO SE REMITE A  
ELLOS *COMO SI* REALMENTE  
HUBIERAN OCURRIDO O  
ESTUVIERAN ACAECIENDO.  
ESTO SE DIRIME ENTRE  
LAS CUATRO PAREDES DEL  
TEXTO Y POCO TIENE QUE  
VER CON EL REFERENTE O  
CON LA REALIDAD

Se trata de un fenómeno esencialmente discursivo que, como decimos, depende de los mecanismos formales que despliega el texto, así como del entorno o de las condiciones de emisión en el que aparece, dado que existen marcos previos que predisponen al espectador a situar al discurso en lo que hemos denominado como *régimen referencial*.

Hay, en efecto, una serie de marcas extradiscursivas y paratextuales que indican al lector o espectador que se enfrenta a un discurso que pretende hablarle

de cosas sucedidas en el mundo que consideramos *real*. Todo lo aparecido en un telediario, pongamos por caso, va codificado como *verídico* gracias a ese envoltorio extradiscursivo que supone el subgénero documental que llamamos informativo televisivo.

Atendamos ahora a las peculiares marcas veridictorias que posee la materia de expresión audiovisual a la hora de *Hacer Parecer Verdadero* lo que da a ver y oír.

### 3. Las marcas de estilo del régimen referencial: la estética de lo fortuito

Disponemos de modelos figurativos perfectamente reconocibles como el *home movie*, la cámara oculta, la videovigilancia, el denominado *slapstick* telefónico, etc., subformatos cuyos textos-documento, ya sea por su banalidad, crudeza o carácter extemporáneo, no tienen cabida en las parrillas informativas de los telediarios y que, sin embargo, proliferan en la web.

De hecho, plataformas informáticas como *YouTube* y *MySpace* se han convertido en el escaparate del aluvión

imparable de *imágenes-documento* que saturan nuestro paisaje audiovisual: agresiones arbitrarias registradas con teléfono móvil, accidentes domésticos, atracos violentos captados por cámaras de vigilancia, percances grabados con una videocámara por transeúntes o turistas, imágenes de persecuciones y detenciones captadas por la cámara de un coche policial, brotes de brutalidad policial registradas con cámaras ocultas en las comisarías, etc.

En esta categoría topamos con el turbio (sub)mundo del cibersexo así como con el denominando *snuff yihadista*, a saber: videograbaciones de factura doméstica o amateur que dan testimonio de las acciones terroristas perpetradas por los muyahidines de Al Qaeda y satélites más o menos autónomos, entre las que se cuentan tomas a distancia prudencial de atentados con bomba, fusilamientos de prisioneros, degüellos de rehenes frente a la cámara, etc. (aunque con los matices ideológicos obvios, aquí podríamos incluir las imágenes grabadas en teléfono móvil del ahorcamiento de Sadam Hussein).

A esta categoría también pertenecen la *película Zaprunder* o las imágenes de la intentona golpista del 23-F, fragmentos textuales que encarnan paradigmáticamente el *grado cero* del documento en bruto, no solo porque reflejan hechos reales que resultaron transcendentales desde una perspectiva histórica, sino porque los capturaron o fijaron con esa textura especial fruto de la inmediatez cuyo estatuto de objetividad damos por hecho.

A poco que se detenga uno a reflexionar caerá en la cuenta de que los estilemas que configuran la peculiar caligrafía del documento en bruto son, en puridad, *formas de parecer documento*; es decir, rasgos significantes que denotan espontaneidad, neutralidad y/o improvisación. Se trata de una serie de *indicadores de analogía* o potenciadores icónicos de veracidad que se sitúan al margen del formato de la escritura profesional.

La caligrafía del documento (puesta embrionariamente en circulación por el llamado *Direct Cinema* de los años sesenta) instituye una especie de *estética de lo aleatorio o lo fortuito* que se opone por dos vías diferentes, pero complementarias, a los estándares profesionales de calidad:

- Por la vía del *énfasis en el soporte*, espacio en el que tienen cabida todos los indicadores plásticos que denotan la mediación de una tecnología subestándar: el grano de imagen, la temperatura de color, el blanco y negro muy contrastado, el desenfoque, el empleo brusco o aleatorio del zoom, la falta de profundidad de campo, la iluminación escasa, excesiva o poco empastada, el uso de cámaras de visión nocturna o infrarrojas, el efecto «salto de imagen» característico de las cámaras de vigilancia, etc.
- Estos efectos caligráficos documentales también se ponen de manifiesto por la vía de la *planificación*, donde se dan cita todos aquellos rasgos que connotan una puesta en imágenes amateur, neutra o improvisada en

la que el punto de vista, la distancia y el movimiento de la cámara son, para decirlo genéricamente, inapropiados o contraproducentes para la nítida visualización del acto puesto en escena. A este efecto contribuyen, enumerados sin ánimo de exhaustividad, una serie de indicadores tales como

- Que la ubicación de la cámara anteceda al hecho registrado (el caso paradigmático corresponde al picado hierático de la cámara de vigilancia o de la cámara oculta que la crítica anglosajona ha denominado no muy afortunadamente *Fly on the Wall*).
- Que esté demasiado lejos o demasiado cerca del acontecimiento.
- Que no lo enfoque debidamente (desenfoques).
- Que sus movimientos (ya sea por su estatismo imperturbable que deja esporádicamente fuera de campo al acto o por los abruptos vaivenes que ejecuta en su afán por registrarlo) desfigure su plasmación clara (uso de cámara sin trípode).
- Que el montaje brille por su ausencia o intervenga de forma abrupta.
- Que el flujo de imágenes concluya antes que la acción llegue a su fin.

Llevado a su formulación extrema, de la conjunción de estos indicadores se deriva el intrigante fenómeno de la *relación inversa entre calidad de visión y grado de verosimilitud*; en otras palabras, *cuanto peor/menos se ve, más se cree*.

Esta morfología visual subestándar que caracteriza a la *estética de lo fortuito* tiene su equivalente sonoro en una serie de marcas o indicadores acústicos que contravienen la calidad profesional: mala ecualización, efectos cacofónicos, conversaciones apenas audibles o enmarañadas de ruidos ambientales, voces filtradas por otros aparatos tecnológicos tales como el teléfono, megafonía, contestadores de servicios de emergencia, etc.

Dejemos a Jean-Louis Comolli, en conversación con Sylvie Lindeperg (2013: 202-203), poner los puntos sobre las íes al hablar de este fenómeno:

«Se concede un nuevo crédito visual a la imagen menos refinada: es la huella de la aspereza de los combates, del riesgo corrido por el filmador, de la precariedad de las situaciones, de



Ilustración 3

todas las dimensiones aleatorias, de todos los *peligros* que el profesionalismo de los periodistas habrá intentado remediar. Lo que antes, en los años sesenta, llamábamos *efectos de verdad*, en concreto la huella en el film de todo lo que amenaza su continuidad: la fragilidad de estas imágenes, la confusión de estos sonidos, sirven para dar crédito a su *verdad*. Hemos pensado siempre que estos *efectos de verdad* son un grado superior del engaño, que funcionan como un autodesmentido. En el momento mismo en el que se presenta como amenazado por lo real de la situación filmada, el engaño triunfa: en efecto, la situación es filmada como si no fuera filmable.»

Como no podía ser de otra manera, existen equivalentes de esta estética de lo aleatorio y lo inmediato en los demás ámbitos expresivos: en la fotografía esta suerte de indicadores de analogía (o *formas de parecer verdadero*) son comunes a los contemplados en el cine (fotografía en blanco y negro, desenfoque, iluminación natural o poco empastada, etc.). El ejemplo meridiano lo tenemos en las fotografías que un anónimo miembro del Sonderkommando de Auschwitz-Birkenau sacó en agosto de 1944 desde lo que algunos exégetas (DIDI-HUBERMAN, 2004: 17-35) señalan como la puerta de uno de los crematorios y en una de las cuales se muestra la quema de cadáveres al aire libre (véase la ilustración 3).

En combinaciones diversas, estos *indicios de verdad fotográfica* han llegado a conformar subformatos estéticos, como la fotografía de los conflictos bélicos, que han hecho suyos sin empacho muchos de estos estilemas. Las señas

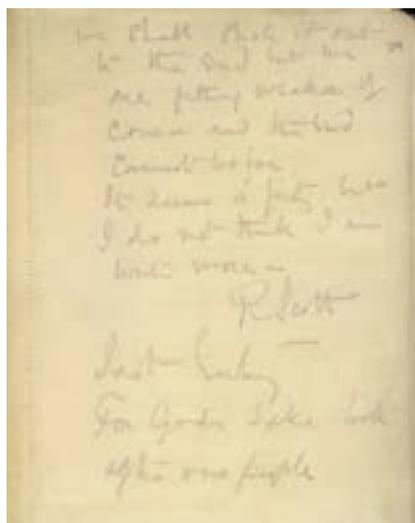


Ilustración 4

de identidad visual de la *fotografía en Polaroid* o la de los retratos de fotomatón, por su parte, son *grosso modo* asimilables a los de esta estética que denota inmediatez, etc.

El equivalente en la literatura podría ser la gramática tropicada y urgente de un telegrama, y en el ámbito casi grafológico de la escritura manual, la caligrafía dubitativa que denota un acto de escritura en precario o en peligro. Tómese el caso límite de la última página del diario de Robert Falcon Scott escrita a su mujer antes de morir de inanición e hipotermia en la Antártida (véase la ilustración 4).

#### 4. El documento y el documental

Si lo sacamos de la red/web, el documento audiovisual muere como un pez fuera del agua. Cuando vemos este tipo de materiales documento en la televisión, ya sea en un telediario o en un documental, siempre aparecen manipulados, domesticados o retocados para hacerlos digeribles para nuestros ojos. Tomemos el ejemplo más socorrido: el 11-S.

Pese a que los que asistimos a aquel acontecimiento por vía televisiva lo viéramos como un todo, en ese objeto discursivo es posible discernir dos niveles referenciales. Uno corresponde al formato televisivo férreamente codificado que llamamos *informativo* que, más allá de las variantes concretas de cada cadena, se conforma en torno a una serie de estilemas estandarizados reconocibles a primera vista:

- Uno o varios rostros parlantes sentados tras una mesa que hablan frontalmente a la cámara dando cuenta de unos acontecimientos.
- Eventuales insertos, en ventanillas abiertas infográficamente en el decorado o acaparando por entero el encuadre, que muestran imágenes alusivas a esos hechos relatados.

- Alternancia del parlamento del presentador y de otro periodista desplazado *in situ* para cubrir la noticia cuando ésta se produce o a posteriori; etc.

El segundo nivel corresponde a las imágenes y/o sonidos documento del hecho noticiado que ocasionalmente (así ocurrió en el 11-S) sirven de soporte y/o aval al relato del busto parlante. Como decimos, estas imágenes y/o sonidos documento no aparecen en bruto, sino procesadas o filtradas informativamente, es decir enmarcadas con una serie de signos e indicadores que inscriben el acontecimiento en un relato informativo y le dan marchamo de noticia (una o varias voces en *off* que las glosan, el logotipo de la cadena en cuestión, unas inscripciones que aluden a algún aspecto de hecho —ubicación geográfica y hora del suceso, nombre del responsable del registro documental, etc.—, alusiones gráficas destinadas a llamar la atención del espectador —del tipo *Direct, Live, On Air, Breaking News*, etc.— (véanse las ilustraciones 5 y 6). Muchas veces los materiales documento son *domesticados* de cara a su uso informativo alterando su materialidad con efectos de borrado de rostros, matrículas, marcas comerciales, etc., o resaltando las partes de la imagen que concitan el interés informativo mediante filtros o efectos *flou*.

Si despojamos a las imágenes de las Torres Gemelas en llamas de todos estos aditamentos codificados que las modelan como noticia y las sacamos del sintagma o flujo audiovisual del informativo, tendríamos lo que se ha denominado *imagen-acontecimiento* (ZUNZUNEGUI, 2005: 84) y Oliver Joyard (2001: 45) ha señalado como *image zero*, es decir la imagen documento en estado puro (ilustraciones 7 y 8).

Ahí, en el salto cualitativo que va del hecho *in nuce* que muestra el documento en bruto (ilustraciones 7 y 8), a la reconstrucción narrativa que de ello hace el formato audiovisual que llamamos informativo (ilustraciones 5 y 6), se sitúa la frontera, sin duda porosa y frágil pero heurísticamente válida, que nos permite discriminar los *dos modelos complementarios de escritura referencial*: el correspondiente al *documento* y el propio de las formas del *discurso documental*.

En otras palabras, en el régimen referencial se superponen dos registros figurativos: uno primario, característico de esa grafía literal que denota inmediatez y transparencia absoluta respecto al acontecimiento que refleja; y otro manifiestamente construido que lo inserta en el marco codificado de un discurso que tiene por objeto explicar o procesar narrativamente el acontecimiento.

Hacer una taxonomía de las formas del discurso documental es más complejo, ya que se trata de una amalgama o archiformato que, ya lo hemos dicho, se organiza en diversos subformatos relativamente codificados y autónomos. A falta de una clasificación exhaustiva de los estilemas que conforman la escritura o el registro figurativo

documental, señalaremos algunas de las *marcas veridictorias* que le definen y diferencian del documento en bruto. Estos mecanismos formales producen un efecto verdad por un camino distinto al de esa *suciedad audio-visual* que, como acabamos de señalar, funciona a modo de indicadores de analogía en la imagen documento.

Tomemos un ejemplo: el dispositivo del *reportaje documental* se caracteriza *grosso modo* por

- Una dialéctica precisa entre la banda de la imagen y el sonido donde la voz en *off* traza el hilo del discurso y la imagen lo refrenda. El comentario *prima* sobre la imagen: las imágenes corroboran lo dicho por la voz cuando no sirven meramente de distracción para el ojo del espectador (función decorativa).
- Por la alternancia (el montaje alternado se erige en la figura sintáctica clave) entre pasado (materializado en imágenes documento más o menos procesadas) y presente (testimonios a posteriori que lo recuerdan).
- Por su ambivalente fisonomía audiovisual de manera que los fragmentos resueltos con la calidad subestándar de los materiales de archivo conviven con numerosas escenas de testimonio aseadamente puestas en escena.

En el ámbito literario tenemos varios subformatos: el trabajo historiográfico (con profusión de datos, referencias documentales y citas de autoridades en el tema; llamadas a pie de página y frondoso capítulo de bibliografía); los distintos formatos informativos del periodismo escrito (noticia, crónica de enviado especial, reportaje, entrevista, crónica deportiva, etc.).

### 5. La versatilidad de los efectos caligráficos documentales

Para ir terminando nos gustaría hacer hincapié en el hecho de que las marcas de estilo del régimen referencial que hemos repasado hasta ahora se han convertido en argumento estético de la publicidad y del cine convencional, lo que ha dado lugar a un cine de ficción que produce buena parte de sus efectos estéticos presentándose ante el espectador con la apariencia del *documental* para así conseguir que este suspenda su incredulidad y disfrute a pleno rendimiento de la experiencia estética. Dado que los ejemplos son legión, quedémonos con los más obvios.

En *Zelig* (1983), Woody Allen narra mediante un artefacto fílmico que mimetiza los recursos formales del documental, la peripecia a todas luces fantástica de un sujeto camaleónico cuyo cuerpo reproduce la apariencia de los demás (el *quid* de la película estriba en que ambos, el protagonista y el relato que da cuenta de su vida, son camaleónicos en la medida en que adquieren el aspecto



Arriba: ilustraciones 5 y 6. Abajo: ilustraciones 7 y 8

externo de lo que no son: la película semeja ser documental cuando es una ficción de tomo y lomo). Filmes como *El proyecto de la Bruja de Blair* (The Blair Witch Project, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999), conceptualmente calcado por Jaume Balagueró y Paco Plaza en la serie inaugurada con *Rec* (2007), surgen como remedos de ficción de la estética borrosa del documento. *Redacted* (Brian de Palma, 2007), basado en cruentos hechos reales acontecidos en Irak, pero que se sitúa sin ambages en el territorio de la ficción, es un catálogo exhaustivo de las diversas variantes formales que adopta hoy día la escritura subestándar del documento en bruto.

La rentabilidad de medir los objetos textuales atendiendo a sus efectos discursivos en lugar de en términos de verdad se aprecia en tesituras como esta. En los casos citados, la convulsa caligrafía del documento y el dispositivo documental son argumentos o motivos estéticos antes que marcas veridictorias. La plasticidad de la cámara al hombro y el montaje abrupto, por ejemplo, prevalecen sobre su poder de convicción. Su estilización y uso ornamental, en suma, los sitúan al otro lado, en el terreno de juego del modelo figurativo que más arriba denominábamos régimen transformacional.

Habría que advertir a la inversa que lo que hemos denominado *efectos caligráficos documentales* manifiestan más o menos soterradamente una dimensión estética

en los filmes *documentales* (piénsese en determinados planos de *La batalla de Midway* [The Battle of Midway, 1942] que dicen «esto se rodó bajo el fuego enemigo», pero en los que se condensa la emoción propia y el saber hacer inigualable de las películas de ficción del genio cinematográfico de John Ford). Lo que quiere decir que una misma *marca* puede maniobrar en el campo de la veridicción (*hacer parecer verdad*) o en el estético (efecto patémico), o en ambos a la vez. Al fin y al cabo no hablamos sino de *efectos de sentido*, lo que indica que no hay estilemas o recursos privativos de uno y otro régimen, sino maniobras semánticas dominantes de uno u otro signo. Todo ello hace bueno el razonamiento que permitió a Umberto Eco (1977: 31) definir la semiótica como la ciencia de la mentira: «Si una cosa no puede usarse para mentir, tampoco puede usarse para decir la verdad: en realidad, no puede usarse para decir nada». ■

### Notas

\* Este trabajo se ha realizado en el ámbito del Grupo de Investigación Mutaciones del Audiovisual Contemporáneo (MAC) de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea UPV/EHU 3016.13.NE.AJ.

\*\* Las imágenes que ilustran el artículo han sido aportadas voluntariamente por los autores del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

1 Entendemos por «efecto discursivo» aquellas respuestas previstas en esa *hipótesis de cooperación interpretativa* que la semiótica denomina *Lector Modelo*, y no la variada fenomenología de los *acontecimientos empíricos de lectura* que, de una u otra forma, constituye el objeto de estudio de la sociología de la recepción, de la deconstrucción, de los Estudios Culturales y de los estudios de género.

### Bibliografía

- DIDI-HUBERMAN, Georges (2004). *Imágenes pese a todo. Memoria visual del holocausto*. Barcelona: Paidós.
- ECO, Umberto (1977). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- JOYARD, Oliver (2001). 11 Septembre, image zero. *Cahiers du cinéma*, 561, 45.
- LEFÈVRE, Didier; GUIBERT, Emmanuel & LEMERCIER, Frédéric (2003). *Le photographe*. Paris: Editions Dupuis. [Edición en castellano: (2011) *El fotógrafo*. Madrid: Ediciones Sins Entido.]
- LINDEPERG, Sylvie (2013). *La voie des images. Quatre histoires de tournages au printemps-été 1944*. Paris: Verdier.
- SACCO, Joe (2009). *Footnotes in Gaza*. New York: Metropolitan Books, Henry Holt and Company. [Edición en castellano: (2010) *Notas al pie de Gaza*. Bilbao: Astiberri Ediciones.]
- ZUNZUNEGUI, Santos (2005). *Las cosas de la vida. Lecciones de semiótica estructural*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Imanol Zumalde Arregi (Amorebieta, Bizkaia, 1967) es profesor titular de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) y doctor en Comunicación Audiovisual. Junto a la historiografía del cine español, su línea de trabajo preferente se centra en el análisis filmico así como en la reflexión semiótica sobre los procesos de interpretación audiovisual, materias sobre las que ha publicado libros y artículos en las editoriales y revistas especializadas más influyentes del área. En reciente fecha ha aparecido *Formas de mirar(se). Diálogos sin palabras entre Chaplin y Tati, Lewis mediante* (Biblioteca Nueva, 2013), su último libro, y desarrolla junto a Santos Zunzunegui una investigación en torno a los fundamentos semióticos del discurso documental.

Santos Zunzunegui Díez (Bilbao, 1947). Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UPV/EHU). Semiólogo, analista e historiador cinematográfico. Ha sido profesor invitado en las universidades Sorbonne Nouvelle (París III), École Normale Supérieure (París), Buenos Aires (Argentina), Louis Lumière-Lyon 2, Université de Genève (Suiza), Siena (Italia), y University of Idaho (USA). Entre sus principales libros se cuentan: *El cine en el País Vasco* (1985); *Pensar la imagen* (1989); *Robert Bresson* (2001); *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiótica* (2003); *Orson Welles* (2005); *La mirada plural* (Premio Francisco Ayala de Comunicación Audiovisual, 2008); *Oteiza y el cine* (2011) y *Lo viejo y lo nuevo* (2012). En la actualidad prepara, con Imanol Zumalde, un volumen sobre los fundamentos semióticos del discurso documental.

# Entre la alabanza y el menosprecio: feminidad y liderazgo en *La leona de Castilla*

Silvia Guillamón-Carrasco

La paradoja que plantea el título del presente texto establece los términos en los que nos vamos a mover cuando nos enfrentamos al análisis de la construcción socio-cultural de la feminidad bajo el franquismo. Esa paradoja, marcada por la tensión entre un término y su opuesto, es la que tradicionalmente ha configurado el discurso patriarcal alrededor de la mujer en las sociedades occidentales. No es que dicho discurso haya sido descuidado en los intentos de delimitar, definir y separar las categorías de género, más bien al contrario: ha centrado sus esfuerzos en dividir, distinguir, crear dicotomías (DE LAURETIS, 1987: 1-36). Es simplemente que el discurso hegemónico, tendente a ocultar sus fisuras, acaba revelando, paradójicamente, contradicciones intrínsecas, puntos de conflicto y de separación. Puntos de conflicto que, especialmente en el caso que nos compete, resultan sintomáticos de la complejidad discursiva a la que nos enfrentamos cuando analizamos el cine bajo el franquismo, un cine que, lejos de ser un monolito, aparece caracterizado por una variedad discursiva que contradice la concepción del dispositivo cinematográfico como mero reflejo de la ideología del Régimen (CASTRO DE PAZ, 2002: 53-83).

En este panorama, nos proponemos analizar el discurso en tensión que caracteriza a la heroína histórica, una figura fílmica estereotípica<sup>1</sup> que contradice el ideal propugnado por el Régimen (la mujer doméstica enclaustrada en el hogar), a partir de la lectura de un emblemático film del llamado «ciclo histórico de Cifesa»: *La leona de Castilla* (Juan de Orduña, 1951).

Empezaremos trayendo a colación la interpretación ofrecida por Ballesteros (1999: 51) acerca de la propaga-

ción de la heroína histórica en el imaginario franquista, como un ejemplo del papel que habitualmente cumple la mujer dentro del ideario nacionalista. La autora apunta que la creación y omnipresencia de determinados modelos femeninos en el imaginario nacionalista funciona como una forma de hacer olvidar la ausencia de las mujeres reales en la construcción social y política de la Historia. Ciertamente resulta llamativa la emergencia de dicha figura<sup>2</sup>, habida cuenta de que su difusión no iba acompañada de una política de género que favoreciera el acceso de las mujeres al poder<sup>3</sup>. Es más, el «imaginario socio-sexual» (COLAIZZI, 2006: 77-107) bajo el franquismo se basaba en un esquema de género muy determinado en el que la masculinidad se relacionaba con lo universal, la Historia, las grandes hazañas, la vida pública y el pensamiento racional; la feminidad, por su parte, estaba vinculada con lo específico, los pequeños eventos característicos de la vida doméstica y cotidiana, el mundo de lo privado y la inclinación hacia el universo de las emociones y los sentimientos (ROCA I GIRONA, 1996: 143-148).

Pero, para comprender el surgimiento de la heroína histórica, hemos de tener presente que dicha figura encajaba dentro de la retórica nacionalista beligerante de posguerra. Constituía, de hecho, un modelo femenino que permitía la recreación imaginaria y mítica de un pasado imperial que se reivindicaba en el discurso falangista como el bastión de la identidad nacional.

Por otra parte, la figura filmica era un modelo atractivo que funcionaba narrativa y visualmente en la gran pantalla, como ha advertido Labanyi (2004: 33-51). El carácter fuerte, temperamental y seductor de la heroína histórica favorecía una representación un tanto divergente del encorsetamiento al que se veían sometidas las relaciones de

género en la época. A pesar de ello, las heroínas se veían reducidas a una serie de roles y estereotipos creados para frustrar el desafío que su función política suponía al discurso hegemónico. Como ha señalado Ballesteros (1999: 62-68), la propia dinámica narrativa e ideológica de los filmes, que solía terminar con la redención, locura o muerte de las protagonistas, es sintomática de la necesidad de controlar el discurso, sofocar sus fisuras y reconducirlo hacia lugares más acordes con la ideología patriarcal. En este sentido, las tendencias resistentes a fabricar representaciones alejadas de los cauces de la normatividad frustraban todo discurso alternativo, supeditando el protagonismo femenino en la narración a determinadas figuras de autoridad masculina, apoyando la idea de la mujer como mediadora más que como líder política, como podemos apreciar en películas como *Agustina de Aragón* (Juan de Orduña, 1950) o *Alba de América* (Juan de Orduña, 1951).

### *La leona de Castilla*

Dentro de este panorama, *La leona de Castilla* representa un ejemplo paradigmático de las limitaciones de la líder política en el discurso hegemónico; limitaciones que se representan en esa tensión, inherente al discurso sobre la heroína histórica, entre la alabanza y el menosprecio. El film identifica la *excepcionalidad* de la protagonista con el regionalismo que su lucha representa (la revuelta de los comuneros frente al imperialismo de Carlos I), *feminizando* la derrota de los insurgentes y exponiendo sus limitaciones frente al afán expansionista del rey.

El carácter aleccionador del film marca, desde el primer momento, esa tensión alabanza-menosprecio en la presentación de la protagonista abundando en esta idea: cuando una mujer se introduce en política, por muy honorable que parezca su empresa, acaba fracasando inevitablemente. Es más, su transición del ámbito privado al público acaba desencadenando, como ocurre en el film que nos compete, trágicas consecuencias y revelando, en definitiva, la ineficacia femenina en materia política.

La película, basada en el drama poético homónimo de Villaspesa (c. 1915), narra las hazañas de María de Pacheco, conocida popularmente como la *leona de Castilla*. El hilo argumental, que difiere considerablemente del drama teatral, se puede resumir de la siguiente manera: Juan de Padilla, líder de la revuelta comunera, regresa triunfante de la campaña contra las tropas imperiales de Carlos I a su castillo en Toledo, donde le espera su esposa Doña María. Esta será la última vez que se vean pues días después, en la batalla de Villalar, es apresado y ajusticiado a manos de los imperiales. Tras presenciar su muerte y, siguiendo los deseos de su marido, Doña María se convierte en regidora de Castilla al frente de la revuelta. En un percance en las murallas de Toledo, cae prisionero el Duque de Medina Sidonia, con quien María entabla una estrecha relación de amistad. Las intrigas políticas,

Imagen 1. *La leona de Castilla* (Juan de Orduña, 1951)  
Cortesía de Video Mercury Films



las traiciones y las habladurías acabarán socavando la regencia de María quien, tras presenciar la muerte de su hijo, acaba cediendo Toledo al ejército imperial y siendo desterrada a Portugal.

La primera secuencia empieza relatando el levantamiento de los comuneros, a los que se acusa de tener «*critério estrecho*» por hacer frente a la ambiciosa empresa de Carlos I de expandir el Imperio español uniéndose a la corona germana. La voz en *off* del narrador omnisciente acompaña una serie de planos contiguos que van trazando en *travelling* el recorrido de María de Pacheco y, simbólicamente, el de la sofocada revuelta: del Tajo a los muros toledanos; de los muros al Duero, para desembocar, finalmente, en Oporto, pero no en la ciudad, como reza el film, sino en un paraje ruinoso y decadente, la antigua catedral en la que leemos el epitafio en la tumba de la heroína: «*María de alta cuna derivada, esposa fiel del inmortal Padilla, honor del sexo yace aquí enterrada. Descansa en paz, Leona de Castilla*».

Un fundido encadenado nos traslada al pasado, en un *flashback* en el que vemos a una María de Pacheco agonizante en su lecho de muerte. De nuevo, un fundido nos deriva al epitafio, que ahora vemos grabado en la catedral, donde Pedro de Acosta, el obispo de Oporto, se lamenta del sufrimiento de la que fue su protegida.

Este inicio imprime el fundamento ideológico del film al identificar la resistencia comunera con la figura de la heroína. De acuerdo con la lógica patriarcal bipolar, la feminidad (frágil, excepcional y doméstica) se situaría frente a la masculinidad (fuerte, universal y desplegada en el ámbito público). Como mencionamos antes, estos valores eternos tradicionales se defienden en la película a partir del fracaso de María de Pacheco en su empresa de defender Toledo de las tropas imperiales. Lo femenino se identifica con una revuelta popular, específica, regional, ramplona e ingenua en su afán político, frente al proyecto imperialista masculino, identificado con Carlos I y el representante de los imperiales en el film, el Duque de Medina Sidonia.

No obstante, la ambigüedad de la película ante la causa de María —que no es, ni más ni menos, la misma que la de los comuneros—, esa paralela ambivalencia entre el menosprecio y la alabanza hacia la heroína histórica y hacia la rebelión de las comunidades, puede interpretarse también como un síntoma de la tensión entre las huellas ideológicas derivadas de la tradición liberal en que se generó la obra teatral original y la necesidad de imponer, en la adaptación fílmica, una lectura de la historia acorde con los intereses ideológico-políticos de la dictadura. Como ha señalado González (2009: 153-175), la pieza teatral, enmarcada en el contexto del noventayochismo, literaturizaba el nacionalismo castellano derivado de la tradición romántica liberal. En efecto, la obra de Villaespesa se decantaba por la causa de los comuneros, metaforizando en la figura

femenina de María de Pacheco el deseo de la independencia castellana y convirtiéndola, de esta forma, en un mito democrático del pensamiento liberal decimonónico.

El film, por su parte, opta por el imperialismo real de acuerdo con la retórica oficialista del Régimen, aunque las constantes oscilaciones entre una posición y otra se pongan de manifiesto desde el principio, como vemos en la lisonja de la protagonista o en la idealización romántica de las primeras secuencias en las que aparece Padilla con los comuneros. Son precisamente estas secuencias iniciales las que sirven de transición hacia el extenso *flashback* que nos introduce en la historia y cuyo inicio coincide con el regreso a Castilla de Juan de Padilla y su escuadrón de combate. Como telón de fondo, una canción que alaba las hazañas de los comuneros y que enlaza con la siguiente secuencia, donde vemos una estampa de las mujeres en el castillo entonando la misma canción, lo que apunta a la implicación, tanto femenina como masculina, en la revuelta.

### Amor conyugal frente a seducción

La secuencia del regreso del capitán se inicia con un plano de conjunto, en el que vemos a la corte, al pueblo y a la familia de Juan de Padilla, para acabar con diversos planos medios que nos trasladan a la alcoba donde se encuentra la pareja, subrayando la compenetración del matrimonio (compenetración que justificará, como veremos, la transmisión del legado de Padilla a su esposa). Un fundido encadena ambas escenas a través del beso de los esposos y la conversación que mantienen nos señala el advenimiento de la madrugada, marcando la elipsis de la apasionada noche del matrimonio. En la retórica romántica utilizada, María se distancia llamativamente del discurso apocado,

Imagen 2. *La leona de Castilla* (Juan de Orduña, 1951)  
Cortesía de Video Mercury Films





Imágenes 3, 4, 5 y 6. *La leona de Castilla* (Juan de Orduña, 1951)  
Cortesía de Video Mercury Films

doméstico y cotidiano que caracterizaba el modelo de feminidad privilegiado por el Régimen, centrandolo, en lugar de la familia, la conversación alrededor de la pareja.

A esto debemos añadir que el funcionamiento de la puesta en escena del deseo en esta secuencia resulta ajena a la lógica del campo/contracampo, tan recurrente en el cine clásico hollywoodiense. Frente a la intimidad que supondría la concatenación de planos/contraplanos de los amantes, se sitúa el uso del plano general o plano medio para mostrar a la pareja en un mismo encuadre, igualándolos visualmente [imágenes 1-2], pero reprimiendo en la sintaxis fílmica la puesta en marcha del deseo en su utilización restringida del primer plano. Frente a esta representación del amor matrimonial, llama la atención la soltura con que, en secuencias posteriores, se juega con el plano/contraplano para representar la forma en que María —haciéndose pasar por Isabel de Urbino, una de sus criadas— intenta seducir al Duque de Medina Sidonia. Veamos con más detenimiento esta última secuencia.

Tras presenciar el ajusticiamiento de su marido, que comentaremos más adelante, María se hospeda en un mesón para descansar antes de alcanzar Toledo. En la secuencia vemos a una viuda que llora desconsoladamente en la habitación de la posada hasta que escucha de fondo las voces del Duque de Medina Sidonia y sus hombres, que están bromeando acerca del donjuanismo del Duque. María, viendo una oportunidad única para hablar con él, se seca las lágrimas, se atusa el pelo y se desabrocha el lazo de la camisa, dejando al descubierto su escote [imágenes 3-6]. La música lúgubre que hasta ese momento había invadido la escena, desaparece y en su lugar escuchamos una alegre melodía que acompaña la aparición de la mujer en las escaleras de la posada.

Si comparamos esta secuencia —en la que María pretende seducir al Duque— con la secuencia anterior que hemos descrito, en la que aparecía junto a su marido, observamos cómo la película establece un paralelismo entre la representación de las distintas parejas (María-Juan; María-el Duque) y el diferente montaje cinematográfico escogido. En la primera, se representaba el amor conyugal —el *verdadero amor*— por dos planos secuencia en los que la composición de los encuadres nos mostraba al matrimonio como un conjunto. En la segunda, el intercambio de miradas entre María y el Duque se produce por medio de campo/contracampo [imágenes 7-8], sugiriendo una conexión entre el engaño femenino y el artificio (o engaño) a que nos somete el montaje cinematográfico, artificio que no es sino fruto de la propia sintaxis narrativa.

### Una mujer dedicada a la política

A pesar del engaño perpetrado por la noble castellana, su proceder se justifica por la necesidad de recuperar la última voluntad de su esposo, redactada en una mi-



Imágenes 7 y 8. *La leona de Castilla* (Juan de Orduña, 1951) / Cortesía de Video Mercury Films

siva que confió al Duque antes de morir y en la que se dirige a María para expresarle su legado: la defensa de Toledo ante la amenaza de los imperiales. Sin embargo, su empresa no va a ser tarea fácil. Cuando regresa a su tierra se encuentra con la siguiente situación: la nobleza toledana, muerto Padilla, ha abandonado la revuelta y se ha rendido. Furiosa, María prepara la defensa contra la tropa de los imperiales, acusando a los hombres de Padilla de cobardes y desagradecidos. En este momento, ella toma el frente de la situación por completo, sorprendentemente recuperada tras el trauma de ver morir a su marido. Incluso llega a reprender en público la actitud llorosa de su hijo, recordándole que es un Padilla. La enérgica y corajosa actitud de María frente al concejo viene subrayada en las siguientes secuencias, en las que defiende a capa y espada la independencia toledana frente a quienes califica de usurpadores, ensalzando la figura de su marido y recordando la deuda histórica que Toledo ha contraído con los muertos en Villalar, todo ello para frenar los deseos de rendición de la nobleza toledana. Con estas palabras se dirige al concejo para animar la revuelta comunera: «*No vais a defender o rendir una ciudad, vais a resolver algo mucho más importante: si Toledo acepta cobardemente la injuria o si sabe hacerse digna de sus muertos*».

Las palabras de María encierran uno de los temas fundamentales en el discurso de recuperación histórica bajo el primer franquismo: el tema de la deuda histórica con los muertos. Como ha señalado Herzberger (1995: 15-38), este discurso defendía que el destino de la nación y de los sujetos que en ella habitan se encuentra estrechamente ligado a una deuda contraída con sus antepasados. La retórica de la deuda fue llevada hasta sus últimas consecuencias en el franquismo, convirtiendo en un proceso hereditario —de padres a hijos— la restauración de una supuesta unidad nacional perdida con el advenimiento de la república. En esta lógica de la deuda, los varones se erigían como los herederos primordiales

que debían luchar en el campo de batalla para intentar recuperar y salvaguardar la identidad de la nación (MEDINA, 2000: 44-48).

Llama la atención, en este sentido, que la destinataria de la deuda en la película haya sido María y no su hijo. Cinematográficamente, el peso de la herencia de Padilla —y su presencia, por tanto, como guía del destino del pueblo toledano— había quedado marcado visualmente en la secuencia anterior de la carta a través de diversos planos picados que sugerían que se estaba vigilando desde arriba, desde una posición privilegiada y omnipresente similar a la que goza el espectador. Significativamente, el proceder de la heroína está sujeto, no tanto a un deseo de protagonismo histórico *per se* como al deseo de seguir el legado de su marido, de vengar su infame muerte. En este sentido, a diferencia de las tropas imperiales, cuya motivación, al menos tal como aparece descrita en el film (la anexión de Toledo y la unificación del Imperio) es puramente político-económica, la motivación de la heroína parece moralmente más elevada en tanto apunta a la deuda histórica y familiar.

Resulta interesante señalar este aspecto ya que, si bien el texto manifiesta, en distintas ocasiones, la debilidad y estrechez de miras de las mujeres en la empresa política, también apunta a que el proceder de María surge de algo que va más allá de lo puramente material para adentrarse en territorios tan relevantes para la ideología hegemónica como la identidad regional o familiar, haciendo uso del registro emotivo para generar la identificación del espectador. Esa utilización de la emotividad podemos apreciarla en la representación de María, cuya focalización aparece destacada en distintos momentos de la película en los que se humaniza a la heroína favoreciendo, de este modo, la empatía con su punto de vista. Un claro ejemplo de ello lo constituye la escena del ajusticiamiento de Padilla. Esta secuencia aparece ante nuestros ojos a través de la mirada de la protagonista, que decide, por propia voluntad, asistir a la muerte de su esposo «*para no olvidarlo nunca*»,

como le dice a Manrique, uno de los comuneros que la acompaña a la ejecución. Los primerísimos primeros planos que subrayan el sufrimiento de la mujer, unidos a la sequedad de la secuencia, en la que el verdugo muestra la cabeza decapitada de Padilla ante el público asistente, facilitan la identificación del espectador con María y, por ende, con la causa de los comuneros. En este sentido, podemos afirmar que existe, a lo largo de todo el film, una tensión inherente al texto entre el discurso ideológico que se pretende transmitir (la defensa del Imperio de Carlos I) y el discurso emocional que, a fin de cuentas, motivará la identificación espectral.

A esto debemos añadir que el protagonismo de María de Pacheco destaca por encima de cualquier otro personaje masculino. Sin duda, resulta más carismático y complejo en su humanidad (con sus defectos, virtudes y contradicciones) que el encorsetado y estereotípico personaje que encarna el Duque de Medina Sidonia, un dechado

de virtudes demasiado teatrales. Es más, a medida que avanza el film, la figura de María adquiere progresivamente un mayor significado moral, como veremos a continuación, frente al comportamiento de aquellos que la traicionan por motivos de género, ya sea porque piensan que con el general muerto se acabó la revuelta y la consideran incapaz de sucederle; ya sea porque desean, como el traidor Ramiro, alejarla del ámbito público para seducirla y convertirla en su esposa.

La tragedia de la protagonista se precipita con la llegada de los imperiales a Toledo y la reaparición en escena del Duque, que es hecho prisionero y condenado a muerte por el consejo de guerra. En este preciso momento se desvelan los verdaderos intereses de sus enemigos, quienes no dudan en criticar la actitud de la protagonista con el objetivo de desacreditarla frente a Castilla. Hacia el final de la película, Doña María, presa a la vez de un deseo sexual sublimado y un sentimiento de gratitud y admiración hacia el Duque, al que considera un verdadero caballero, impide su ajusticiamiento y lo indulta. Este acontecimiento desata la ira de Ramiro, quien, celoso del poder que ella detenta así como de la amistad que ha entablado con el Duque, no solo la acosa sexualmente sino que acaba destruyendo su reputación al contratar a un trovador para

que divulgue las mentiras acerca de su relación con el Duque. Pese a todo, la película subraya que, ante la acusación popular de impureza, infidelidad y demencia, prevalecen el casticismo, la castidad y la lealtad a la patria.

Es precisamente la mujer que acata y obedece fielmente el legado que su marido le ha dejado, aquella que sigue el precepto divino de castidad, la que es castigada por haber descuidado la tarea que le viene encomendada por la sociedad patriarcal (la maternidad) y haberse dedicado a la política. Si todavía nos quedaban dudas acerca de las prioridades de la heroína, estas se disipan en la secuencia en que el pueblo se amotina en la catedral contra ella, que, desesperada, pide ayuda a Ramiro, confesándole que podía soportarlo todo (incluso la muerte de su propio hijo) excepto la enemistad del pueblo.

María es castigada por haberse resistido a ser borrada de la Historia. Su rebeldía femenina contra el orden patriarcal, encarnado en la figura del rey, es sancionada severamente. La heroína, por su atrevimiento, queda condenada cruelmente al desprecio del pueblo y de la Iglesia, a un destierro hasta su muerte, quedando mancillada tanto social como personalmente. Sin embargo y, a pesar de la retórica patriarcal que se defiende, el film plantea la injusticia social perpetrada contra un personaje histórico al que, sin llegar a elevar a la categoría de mito, presenta como verdaderamente virtuosa, justificando su actuación como consecuencia del deber y respeto hacia el legado familiar, aunque no por ello dejando de mostrar una cierta compasión paternalista ante las consecuencias desastrosas de un asunto que, en la película, se considera tan funestamente conducido.

Podemos concluir afirmando que la tensión discursiva existente entre esa defensa de la heroína y el ataque contra su persona puede ser interpretada como un síntoma más de las contradicciones y tensiones sobre la representación de la feminidad en el contexto a que nos referimos. Como han señalado Zecchi (2002: 195-212) y Gámez (2004: 33-47), la construcción de lo femenino durante el primer franquismo ejemplifica las propias contradicciones del discurso patriarcal-nacional, que pretendía encerrar a las mujeres en el hogar, volcarlas hacia el ámbito exclusivamente privado, pero apelaba, al mismo tiempo, a su responsabilidad en la reconstrucción de la nación, no solo como madres y esposas, sino también como patriotas. A esto debemos sumar la ambigüedad de la propia figura de María en la película, que se debate entre la tradición liberal derivada de la obra de Villaespesa y la defensa ideológica del proyecto nacionalista e imperial del franquismo. Son precisamente esas incompatibilidades las que impiden resolver las contradicciones ideológicas de las que el film adolece y cuya conjunción, en un mismo texto, no es sino una expresión de la heterogeneidad ideológica característica del cine bajo el franquismo. ■

SON PRECISAMENTE ESAS  
INCOMPATIBILIDADES LAS  
QUE IMPIDEN RESOLVER  
LAS CONTRADICCIONES  
IDEOLÓGICAS DE LAS  
QUE EL FILM ADOLECE Y  
CUYA CONJUNCIÓN, EN  
UN MISMO TEXTO, NO ES  
SINO UNA EXPRESIÓN  
DE LA HETEROGENEIDAD  
IDEOLÓGICA  
CARACTERÍSTICA DEL CINE  
BAJO EL FRANQUISMO

## Notas

- \* Las capturas de fotogramas de *La leona de Castilla* que ilustran este artículo han sido aportadas por la autora del texto. *L'Atalante* agradece a Video Mercury Films la autorización para su reproducción en estas páginas. (Nota de la edición.)
- 1 Cuando utilizamos la noción de «estereotipo de género» queremos distanciarnos de su connotación universalizadora para acercarnos al problema desde otra perspectiva: aquella que lo analiza en relación con el contexto histórico, social y cultural. Paralelamente, este acercamiento nos permite evidenciar la inestabilidad del discurso hegemónico y revelar las fisuras inherentes al propio estereotipo fílmico.
  - 2 Martín Gaité (1987: 150) subraya la exaltación, en los escritos de la Sección Femenina de Falange, de determinadas figuras femeninas que no destacan precisamente por su carácter apocado o por haber dirigido su vida en el ámbito de lo privado (tales como Isabel la Católica o Agustina de Aragón), lo que daría constancia del interés del Régimen, especialmente durante los años de posguerra, por la difusión de la heroína histórica.
  - 3 Como recuerda Nash (1996: 298-303), el Régimen derogó todos los derechos adquiridos en pro de la emancipación femenina durante la Segunda República y puso en vigencia el Código Civil de 1889, un marco legislativo que favorecía la reproducción de una sociedad patriarcal y sexista que colocaba a las mujeres en una situación de extrema dependencia y desprotección. Con la implantación de este Código Civil se pretendía establecer una fuerte desigualdad legal, social y sexual entre los géneros promoviendo un modelo en el que la división sexual de las tareas estuviera claramente diferenciada, relegando a la mujer a la esfera privada y al hombre a la vida pública. Entre algunas de sus normativas, podemos mencionar, por ejemplo, aquellas en las que se obligaba a las mujeres a fijar su domicilio según lo estipulase el marido. La patria potestad también pertenecía al hombre y la viuda la perdía en caso de contraer matrimonio otra vez. Asimismo, en la obsesión del régimen por mantener a la mujer en el ámbito privado de la casa, se implementó el subsidio familiar para que no trabajase. Además, la Ley de Ayuda Familiar de 1946 penalizaba el trabajo de la mujer casada con la pérdida del plus familiar.

## Bibliografía

- BALLESTEROS, Isolina (1999). Mujer y nación en el cine español de posguerra: los años cuarenta. *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, 3, 51-70.
- CASTRO DE PAZ, José Luis (2002). *Un cinema herido. Los turbios años cuarenta en el cine español (1939-1950)*. Barcelona: Paidós.
- COLAIZZI, Giulia (2006). *Género y representación*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- DE LAURETIS, Teresa (1987). *Technologies of Gender*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- GÁMEZ FUENTES, María José (2004). *Cinematografía. La madre en el cine y la literatura de la democracia*. Castelló: Universitat Jaume I.

- GONZÁLEZ GONZÁLEZ, Luis Mariano (2009). *Fascismo, kitsch y cine histórico español (1939-1953)*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- HERZBERGER, David K. (1995). *Narrating the Past: Fiction and Historiography in Postwar Spain*. Durham: Duke University Press.
- LABANYI, Jo (2004). Costume, Identity and Spectator Pleasure in Historical Films of the Early Franco Period. En S. MARSH & P. NAIR (eds.), *Gender and Spanish Cinema* (pp. 33-51). Oxford: Berg.
- MARTÍN GAITE, Carmen (1987). *Usos amorosos de la posguerra española*. Barcelona: Anagrama.
- MEDINA DOMÍNGUEZ, Alberto (2000). Teatro de posesión: políticas de la melancolía en la España franquista. *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, 4, 43-70.
- NASH, Mary (1996). Pronatalismo y maternidad en la España franquista. En G. BOCK y P. THANE (eds.), *Maternidad y políticas de género* (pp. 279-307). Madrid: Cátedra.
- ROCA I GIRONA, Jordi (1996). *De la pureza a la maternidad: la construcción del género femenino en la posguerra española*. Madrid: Subdirección General de Museos.
- ZECCHI, Barbara (2002). Contradicciones del discurso femenino franquista (*El ventanal*). En R. MEDINA y B. ZECCHI (eds.), *Sexualidad y escritura (1850-2000)* (pp. 195-212). Barcelona: Anthropos.

Silvia Guillamón-Carrasco (Valencia, 1978) es doctora en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València. Su investigación se centra en la intersección entre teoría de género, semiótica y cine español. Ha sido investigadora visitante en la University of California, Santa Cruz, y en la University of Massachusetts, Amherst. Actualmente es profesora en la Universidad Internacional Valenciana, donde ha coordinado el Máster de Innovación Cinematográfica y Desarrollo de Proyectos.

# Un cine contaminado de cómic: el *manga-eiga* de Shunji Iwai

Jose Montaña Muñoz

El término *contaminación* implica la incorporación progresiva de elementos ajenos a un medio, partículas que lo impregnan alterando irreversiblemente el estado natural del medio en cuestión por la dificultad de expulsarlas. Al hablar de cultura popular japonesa incluimos manifestaciones diversas, desde la música pop al drama televisivo, pasando por un particular concepto de la moda o ciertas estrategias narrativas presentes en los videojuegos (MADRID & MARTINEZ, 2011: 49). Sin embargo, el omnipresente *manga* se revela como el elemento más destacado de este conjunto. En la filmografía de Shunji Iwai encontramos un buen ejemplo de ello, donde un buen número de elementos tomados del *manga*, a modo de partículas contaminantes, conforman un particular lenguaje cinematográfico que hemos convenido en denominar *manga-eiga*, literalmente *películas manga*.

Iwai, cineasta de la generación surgida en paralelo a la generalización de la tecnología digital, nunca ha adaptado un cómic preexistente, pero como aficionado confeso a la lectura de *manga* sí incluye constantes intertextualidades en su obra. En uno de sus primerizos medimetrajes televisivos, *Fireworks* (*Uchiage hanabi, shita kara miruka? Yoko kara miruka?*, 1993)<sup>1</sup>, los niños protagonistas citan recurrentemente títulos, nombres de personajes y actitudes propias de cómics populares de aquel momento. También recurre a motivos florales en su puesta en escena, recurso habitual en el *manga* femenino, para generar una atmósfera de refinamiento estético, pero, sobre todo, para expresar la interioridad de los personajes, transmitir una idea de su carácter o estado de ánimo, como una forma de evitar que el lector únicamente se concentre en el aspecto externo del personaje y pueda crear un vínculo afectivo con este, independientemente de que su imagen externa sea o no de su agrado (TAKAHASHI,

2008: 122). Otro aspecto recurrente es la ambientación escolar, probablemente la localización por excelencia del *manga*, especialmente a partir de la primera mitad de los años setenta. La escuela es una experiencia común que los chavales japoneses experimentan como un complejo envolvente, asfixiante por la presión psicológica de lo que espera de ellos la institución escolar, sus padres o los propios compañeros (BRYCE, 2005: 1). Un espacio de conflicto permanente, ideal para presentar aspectos sociales de relevancia tales como el suicidio juvenil, la homosexualidad, la violencia doméstica o sexual, el consumo de drogas, el embarazo adolescente, el acoso escolar o la prostitución adolescente (BRYCE: 2005, 2-4), temas todos ellos abordados por Iwai.

Así, en sus filmes abundan personajes vistiendo uniforme escolar, aunque puntualmente aparecen otras caracterizaciones de corte menos realista, más estilizadas, deudoras directas de los personajes que aparecen en los cómics. En *Picnic* (Pikunikku, 1996), Iwai viste a sus protagonistas masculinos totalmente de blanco, en una impostada uniformización alusiva a su condición de enfermos recluidos en un sanatorio mental que no esconde la intención de aludir a su pureza espiritual y la inocencia de sus miradas. El personaje femenino se les contrapone vistiendo de negro, evidenciando así su picardía y mayor voluntad de carácter, fortaleza acentuada por esas botas que recuerdan el atuendo característico de una superheroína, el absurdo paraguas roto que no contiene la lluvia ni sirve de parasol pero subraya su necesidad de afirmación individual, o una prenda compuesta por plumas que, junto a la aspiración de libertad, evoca la capacidad de vuelo de las aves y matiza su carácter angélico, evitando que el color negro estigmatice negativamente al personaje. El plumaje incidirá directamente en el climático final, con la muerte del personaje envuelto en plumas flotantes y al contraluz del sol poniente, en una imagen onírica y poética que emula la condensación de emotividad tan propia del *shôjo manga*, género orientado al público adolescente femenino y que centrará buena parte de nuestra atención.

### Pequeña introducción al *shôjo manga*

Con hondas raíces en una tradición autóctona de ilustración, el *manga* empieza a configurarse como tal a finales del siglo XIX, con la incorporación al acervo local del dibujo satírico y las tiras cómicas en prensa periódica, en boga en el mundo anglosajón. Con la inquieta figura del popular Osamu Tezuka como catalizador, el incipiente medio acabaría por adoptar la definitiva configuración con que conocemos actualmente esta industria cultural. Sin ser pionero en casi nada, Tezuka exploró y popularizó gran parte de los hallazgos expresivos y narrativos del medio (MADRID & MARTÍNEZ, 2010: 36), como por ejemplo en su incursión en el *shôjo*, superando el secular costumbrismo inherente a este género en su eta-



Caracterización del trío protagonista de *Picnic*

pa de desarrollo, sustituyéndolo por acción y romance. Este ejemplo nos introduce una de las estrategias clave del sector, la diversificación, que fragmenta sagazmente al consumidor, superponiendo multitud de subgéneros —aventuras, artes marciales, deportes, pornografía, historia, cocina,...— a una división básica en cuatro sectores, con el público masculino o femenino dividido a su vez entre el *target* infantojuvenil y el adulto. La industria ha logrado imponer su discurso de tal modo que el *manga* «[...] no únicamente refleja transversalmente la estética y los valores de la sociedad japonesa, sino que los influye»<sup>2</sup> (TOKU, 2007: 30).

La desaparición de las revistas de cómic para chicas en nuestro entorno refleja una paulatina pérdida de «interés hacia un mundo exclusivo de las jovencitas» por las transformaciones socioculturales y la conciencia feminista (BERNDT, 1996: 95). Su pervivencia en Japón no implica que las jóvenes japonesas sean inmunes a las transformaciones socioculturales. La dibujante Machiko Satonaka comenta que las ideas feministas no socavan la idea de comunidad femenina de forma esencial, ya que durante los prolongados años de supresión de la mujer en la sociedad japonesa, que incluía restricciones a la socialización entre ambos sexos y que dio lugar a esferas culturales separadas (SCHODT, 1983: 94), ellas han construido su espacio de libertad fundamentalmente de forma individual en una suerte de mundo interior, un espacio sentimental en que les estaba permitida cualquier fantasía<sup>3</sup>. Así pues, el cambio fundamental en la época de los sesenta no fue tanto la supresión de estas condiciones como la regularización del acceso femenino al ejercicio profesional como *mangaka*, dibujante de cómic, trasladando el efecto de ese mundo interior a las páginas ilustradas concebidas por ellas.

El principal elemento que introducen en los *mangas* es una cierta idealización de la vida adolescente que expresa

una voluntad de aplazar su ingreso en la vida adulta. Esto se ha interpretado en base a factores cambiantes: «[...]antes, el rechazo que podían causar los roles asignados a la mujer por tradición; hoy, la pérdida de orientación en una sociedad de explotación económica que ofrece a las jóvenes el espectáculo de unos mayores atrapados en la noria de las normas sociales de sus existencias de empleados y/o amas de casa, pero que apenas constituyen modelos adultos dignos de emulación. No se observa el afán de emanciparse cuanto antes sino, por el contrario, el de prolongar ese interludio de la adolescencia» (BERNDT, 1996: 95-96).

Con perspectiva histórica, se da una serie de metamorfosis en el género, que parte de las tiras de humor simple, de pocas viñetas y ambientación doméstica. Le seguirá, con extensión creciente, el melodrama de niñas y sus familias; posteriormente esas niñas devienen adolescentes enamoradas; a continuación, la conquista del género por las mujeres *mangaka* transformaría el material infantil en un género más complejo, probablemente el de mayor nivel de sofisticación en el universo del *manga* (THORN, 2008: 24). La publicación en 1972 de *La rosa de Versalles*, tremendo éxito de Riyoko Ikeda, generalizaría los contenidos del *shôjo* incluso entre un público masculino cansado de convencionalismos (THORN, 2001: 48), que busca nuevos temas y formas expresivas y siente curiosidad sobre el mundo y las formas de pensar de las chicas (SCHODT, 1983: 103-105). Así, «las revistas “para chicas” también son leídas por hombres (y, por supuesto, los *shônen manga* o cómics de chicos también tienen seguidoras femeninas). Además, las revistas de chicos están llenas de series que muestran el calado de muchos recursos y temas procedentes del *shôjo manga*» (BERMÚDEZ, 1995: 67). Este panorama supuso un definitivo impulso para el cómic, una generalización masiva, que marcó a toda una generación, la que, como Iwai, creció leyendo los semanarios de *manga* en los años sesenta y setenta. Una generación para la que el *manga* forma parte de su formación y trayectoria vital, de la definición de su identidad, constituyendo así un marco de referencia insoslayable (THORN, 2001: 44).

Finalizando este breve recorrido histórico, tras la moda de historias de época en localizaciones exóticas y complejos diálogos psicológicos internos iniciada por Ikeda, regresa el relato romántico trivial: «[...] los años ochenta fueron una época de riqueza, de frivolidad alegre, que no planteaba mucha demanda de más heroínas como Oscar<sup>4</sup>. De tal manera que las lectoras no querían historietas de mundos oníricos y diferentes, sino exposiciones del pequeño mundo real con sus anécdotas y sus relaciones entre personas. Casi se diría que el círculo llegó a cerrarse por completo retornando a los años sesenta; regresaron por ejemplo los argumentos centrados en la vida escolar. El *manga* para chicas abandonó las lejanías exóticas para regresar a la vida cotidiana y las narices respingonas de

aire occidental cedieron el paso a los órganos chatos de las japonesas. La lectora actual no quiere ya que las protagonistas sean bellas, sino entrañables, aunque siempre dentro de las reglas del género que rehúye mostrar figuras exteriormente feas» (BERNDT, 1996: 119). Tengamos en cuenta que Berndt usa la palabra «actual» en el mismo periodo en que Iwai realizó *Fireworks*, y eso que ella describe es justamente lo que la película nos ofrece.

### ***Fireworks*. Ensoñación infantil de un melodrama**

Este medimetraje televisivo narra la historia de Norimichi, en la edad en que por primera vez siente la punzada del enamoramiento de su compañera de clase Nazuna, con un secreto drama familiar en ciernes por el divorcio de sus padres que la fuerza a una mudanza y cambio de escuela. Confluyen así ambientación escolar y entorno familiar como espacio privilegiado del melodrama, antes señalados como marcos de referencia para el cómic femenino, esferas indisociables en las que se desenvuelven los adolescentes, aún no incorporados a ámbitos adultos como el laboral. Tras un fracasado intento de huida de Nazuna, el relato continúa en la ensoñación de Norimichi, remitiendo así a ese reino interior propio del *shôjo*. Mientras la pandilla de niños se dirige a un lugar estratégico para observar los fuegos artificiales, con el objetivo de resolver la disputa entre los que creen que se expanden como un círculo plano y los que creen que lo hacen en todas direcciones, el chiquillo fantasea con haber podido ayudar a su amiga en la huida.

Su fantasía le lleva a una solitaria estación de tren donde, mientras Norimichi intuye su desnudez tras un muro cuando se viste y maquilla a la manera de una adulta, Nazuna expresa su intención de ir a Tokyo y empezar una nueva vida juntos fingiendo tener los dieciséis años legales para trabajar. El muchacho se embelesa contemplando la nueva y hermosa Nazuna que aparece en el andén, cuya vía, extendida hacia el horizonte, parece evocar el futuro en común. Pero ningún tren va a circular por allí. La pareja, deparándonos una de las comentadas escenas de ambientación floral al atravesar un jardín de hortensias, regresa a la piscina de su escuela, donde la historia comenzó —o mejor, donde podría haber comenzado—. Habiendo ya oscurecido, Nazuna se sumerge en las negras aguas, de las que emerge con el rostro lavado, recuperando su aspecto infantil, sublimando esa «especie de “eternidad” limitada y previa al ingreso en el mundo, apenas accesible a los adultos ni a los muchachos, una “moratoria” que al tiempo que celebra el mito de la infancia se entristece ya con el presentimiento de futuras imposiciones de la vida» (BERNDT, 1996: 24-25).

Ambos comparten baño y juegos en un entorno onírico de agua y luz, un cierto espacio paradójico habitual en las páginas del *shôjo* en que brillos y destellos envuelven



El rostro de Nazuna enmarcado en destellos. *Fireworks*

a los personajes. Se trata de una expresión de admiración por la belleza, determinación, inteligencia o alguna otra cualidad que, en cualquier caso, obliga a contemplar extáticamente al personaje representado. Un lenguaje icónico análogo al floral, que enmarca en este caso los rostros, evitando así que la expresión de sentimientos recaiga exclusivamente en el gesto (TAKAHASHI, 2008: 122). La imagen se detiene apenas un instante en el rostro feliz de la chiquilla, en el que Iwai condensa la noción de fijación de esa imagen, una cierta abstracción evocadora del recuerdo melancólico que dejará en Norimichi la anunciada ausencia de su enamorada y la proyección frustrada de su posible relación cuando ella, pese a despedirse hasta el próximo periodo de clases, se aleja de forma definitiva difuminándose entre los reflejos sobre el agua.

Norimichi vuelve a la realidad al encontrarse con su maestra, a quien pregunta por el hipotético volumen de los fuegos artificiales. Afloran en este instante diversos momentos de comicidad exagerada, un recurso propio, que no exclusivo, del *manga*: «Esas bruscas rupturas de la trama —muchas veces cómicas, vulgares y hasta surrealistas— son típicas del *manga* porque tienen su antecedente remoto en el teatro *kyōgen*, una breve y risueña representación paródica que se incrusta entre dos momentos dramáticos y trágicos del teatro *nō*» (IWASAKI, 2011: 10-11).

Se pone así de manifiesto una clave interesante de interpretación ante la narrativa japonesa, vinculada a lo que entienden asumible por la audiencia. No estando tan indeciblemente ligada a la dictadura de la causalidad, inserta numerosas incursiones inesperadas con las que actores, dramaturgos, novelistas o dibujantes sorprenden a su público. Secuencias de libertad expresiva en las que los personajes y la trama derivan hacia actitudes y aspectos insospechados, aunque sin «esa mala leche que en Occidente solemos confundir con la trasgresión» (IWASAKI, 2011: 14).

La comicidad, sin anular la fuerza melancólica de la situación, surge de la actitud exagerada de la maestra al

descubrirse su romance o de la del artificiero que grita enfáticamente y se tira al suelo sin necesidad tras encender, a petición de la maestra, la mecha del último cohete para comprobar la forma que adopta. A diferencia de la imagen fotoquímica del cine tradicional, que produce una mayor sensación de profundidad y distancia entre planos, la imagen televisiva, como la digital, genera una sensación plana. Iwai ha preparado el desenlace jugando a hacernos reflexionar con este carácter bidimensional de la imagen, a que comparemos su pantalla con las páginas de un medio impreso como el *manga*, y nos deja sin respuesta deparándonos de paso una última imagen floral y de destellos de luz que inunda el espacio ante los ojos de Norimichi. La balada pop que acompañó la escena de la piscina, con palabras que hablan de amistad eterna, regresa para evocar a Nazuna, desaparecida para siempre de su vida pero nunca de su recuerdo.

### ***Todo sobre Lily. Texto flotante y el laberinto de la omnisciencia***

Originado como proyecto multimedia, a partir de la novela multiautoral creada en el foro de su página web, Iwai dispuso en *Todo sobre Lily* (Riri shushu no subete, 2001) la biografía de una cantante ficticia, la Lily del título, para seguir las evoluciones de un grupo de sus jóvenes fans, con el afán de retratar el mundo adolescente japonés. El film se inicia con una serie de inscripciones que van apareciendo en pantalla, acompañadas de un sonido de teclado, al principio sobre fondo negro y luego sobre la imagen del protagonista en un sembrado. El contenido del texto flotante proviene directamente de las aportaciones a ese foro, toda una muestra de la imbricación de los hipermedios en el entramado de las industrias culturales, que, en cierto modo, pone en escena la corriente que podemos denominar como tecno-animista, tan propia de la cultura juvenil actual en Japón y tan decisiva en la conformación de su consumo de ocio (SALA, 2003: 198).



Texto flotante en un fotograma de *Todo sobre Lily*

Esa *imagen-texto* nos introduce en la reflexión sobre la identidad en el mundo contemporáneo caracterizado por el auge de la interconexión y lo virtual. Se produce una tensión entre lo real y lo simulado trasladada, según teoriza Scott Bukatman, a la esfera individual con el concepto de *terminal identity*. La identidad terminal implica la disolución de fronteras entre lo humano y lo tecnológico, convirtiendo a cada individuo en un nodo en la red de comunicaciones, trasmutando el cuerpo humano en un simple receptor y emisor de datos e informaciones en una realidad ya no física sino virtual (BUKATMAN, 1993: 70). Se conforma un nuevo inconsciente tecnológico, cuya representación visual podemos ver evolucionar del *manga* al cine a través de *Ghost in the Shell* (Kôkaku kidôtai, Mamoru Oshii, 1995). La representación organicista al modo de conexiones neuronales en el cómic de Masamune Shirow, es sustituida por Oshii en su adaptación cinematográfica por el característico texto en pantalla de fósforo verde, posteriormente retomado por los Wachowski en *Matrix* (The Matrix, 1999). Pero la protagonista de *Ghost in the Shell* no puede —así como

Derecha: representación organicista del *inconsciente tecnológico* por Masamune Shirow en su manga *Ghost in the Shell* (edición de 2002 por Planeta-DeAgostini: Barcelona)

Abajo: lluvia de código en *Matrix* y texto reflejado en *Ghost in the Shell*, representando el inconsciente tecnológico en pantallas de fósforo verde

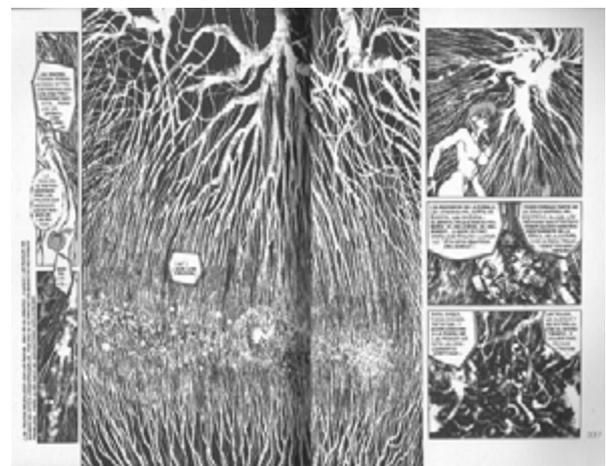


tampoco Neo en *Matrix*— prescindir de los cables que la conectan a la información. El paso definitivo, tornando los datos en sensorialidad directa, lo da Iwai al deshacerse de toda asociación física para mostrar la interconexión mediante texto libre, flotante, sin anclaje físico alguno.

Esa imagen textual remite al *manga* en dos facetas. La primera y más evidente como texto flotante, no ligado a los típicos globos o cajas habituales en el cómic. Una manifestación rastreable en la tradición ilustradora nipona traspasada al *manga*, originada en la tendencia acumulativa del arte japonés, la yuxtaposición de elementos que se enriquecen unos a otros por encima de la armonización de estos entre sí. De nuevo, podemos establecer conexiones con la tradición narrativa autóctona, con los recitados en las artes interpretativas de extensas explicaciones orales que se encuentran en el origen de los monólogos interiores del *shôjo*.

En segundo lugar, siendo una selección de los comentarios reales dejados en su web, hay un componente de comunicación entre el autor y su audiencia presente también en el mundo del *manga*. Es relativamente frecuente encontrar a los márgenes de las historietas textos sueltos en que el autor apela directamente a sus lectores respondiendo a las inquietudes que estos le manifiestan por diversos cauces —vía postal, encuentros en firmas de ejemplares,...— o agradeciendo algún regalo. Una forma de comunicación casi directa del autor hacia su audiencia que, en el caso de la película, se enriquece adoptando un sentido inverso, e incluso se amplía a un nivel multidireccional, interactuando diversos espectadores potenciales entre ellos y con el propio autor, que se erige como simple moderador.

Pese a estar desligada de lo físico, de lo profílmico, la imagen-texto se hace asumible y contribuye a la credibilidad del relato por la experiencia en el mundo virtual del espectador, que no se cuestiona los límites de la memoria o la imposibilidad del personaje narrador de haber presenciado o experimentado determinadas situaciones y sensaciones. «Lo que importa es mostrarlo todo, crear



un relato eficiente que utilice la subjetividad como excusa para acabar generando el imperio de la omnisciencia» (QUINTANA, 2007: 154), como ocurre con el texto flotante de monólogo interior en el *manga*.

El concepto estético de la película, para expresar el mundo asfixiante de sus jóvenes y atormentados personajes, opta por una significativa densidad atmosférica que recrea las texturas propias del medio impreso en el cómic japonés. El papel basto y rugoso con impresión monocroma de baja calidad, donde dominan la línea y la masa, transferido a la pantalla mediante saturación de luz y color, con contraluces en ambientes muy cargados. También juega con los fondos para enfatizar y concentrar la imagen en la expresión emocional de los personajes, como hace el *manga* mediante formas nebulosas, tramas o patrones (THORN, 2001: 44). Un buen ejemplo es la escena climática en que Hoshino pasa de víctima a verdugo, con un contrapicado que enmarca su rostro en la trama ortogonal del techo del aula. En el siguiente plano, en la humillación en el barro de su antiguo hostigador, Iwai altera el color convirtiendo cielo y piel en una antinatural pero expresiva masa violácea. En contraste, las escenas exteriores diurnas remiten a las impresiones de mayor calidad que suelen acompañar las recopilaciones de series de cómic exitosas, contrapuntos a color por simple placer estético. El cómic presta también perspectivas con escorzos muy libres, que dotan a la imagen de dinamismo, como la huida del protagonista tras robar en una tienda, y fuerza expresiva como la rabia de Hoshino en la ya referida toma en contrapicado o la angustia cuando casi se ahoga haciendo submarinismo. El film busca una expresividad estilizada que confronte la belleza de las imágenes con la abyección de lo narrado: el horror de la violencia, degradación moral y falta de expectativas de sus personajes.

Desde la década de los setenta, el *shōjo* recurre con frecuencia, relajando la rígida convencionalidad de las clásicas viñetas cerradas, a la alteración del tiempo narrativo. Yuxtaponiendo capas o simples imágenes sueltas y disponiéndolas libremente en el cuadro según criterios expresivos, se elimina del énfasis en el discurrir temporal propio del espacio entre viñetas, cediendo espacio para extender el monólogo interno de los personajes y sumergirse en imágenes de sus deseos, sentimientos y recuerdos, otorgando al clima emocional tanta relevancia como a los sucesos narrados (TAKAHASHI, 2008: 126-127). La creciente sofisticación de las composiciones de página y estructura cronológica sumerge al lector en espacios vacíos, viñetas mudas, iconografía aparentemente desconectada del conjunto, puntos de vista diversos —simultáneos o no— vistos en contigüidad o imágenes parciales que se irán completando progresivamente.

Iwai emula de forma habitual este tipo de composiciones de concentración expresiva, y un ejemplo magnífico es la emblemática y recurrente escena inicial del campo

de arroz. La imagen-texto aparecerá en diversos momentos del metraje pautando la incorporación de datos, revelando circunstancias y sentimientos del protagonista y sumándose como una capa más de las que se yuxtaponen dándonos acceso a un tiempo y espacio paradójico en el interior del personaje, a una abstracción de lo que transmite al chico la música de su ídolo.

El final del film retomará el concepto pero confirmando la idea de destrucción del tiempo, intercalando imágenes de Yuichi con la de otros personajes que hemos visto morir a lo largo del relato. Es la negación del punto de vista único —no se trataría entonces de una rememoración de Yuichi, sino de la confluencia de diversos momentos, espacios y puntos de vista mostrados en simultaneidad— y de la linealidad temporal, que ya de inicio nos cuestionábamos, preguntándonos si éramos testigos del momento en que se escribían los mensajes.

La imagen de Yuichi entre los cultivos parecía un presente del chico escuchando en sus auriculares la misma música que oíamos nosotros, pero la alternancia de la pantalla en negro con

diversos planos, entre ellos alguno en que se desplazaba en bicicleta, rompe con ese atisbo de diégesis sonora, ya que la discontinuidad no se produce ni en la música ni en la aparición de texto; podría tratarse también de un momento futuro, al recordar los hechos narrados o revisar los textos que permanecen en algún lugar de la red; cada comentario puede haber sido tecleado en momentos diversos, pero podemos incluso pensar en un tiempo simultáneo, ya que tal vez se escribieran en un mismo instante, aunque luego aparezcan en sucesión. El film, en definitiva, requiere una reconstrucción continua de las coordenadas temporales y las diversas perspectivas, con el espectador perdido en el laberinto de la omnisciencia, tratando de ordenar y dar sentido a la narración.

### ***Picnic*. El tiempo trastornado**

Concluiremos detallando un último ejemplo de cómo Iwai utiliza, en este caso subvierte, los preceptos del cómic en su obra, asumiendo las diferencias de lenguaje entre ambos medios. Los protagonistas de *Picnic* son un trío de inocentes enfermos mentales, incapacitados para integrarse en esa sociedad que dice protegerlos con su reclusión en un sanatorio, apartándolos, alienándolos en un círculo vicioso que permite dudar si fue antes la gallina de la locura o el huevo del rechazo lo que los llevó allí. La pequeña rebelión de este singular grupo consiste en escaparse y deambular por los límites de esos paisajes que se les niegan, proponiéndose no pisar con los pies en el suelo.

## LA CATARSIS EN *PICNIC* SE PRODUCE AL CONFLUIR AMBOS EFECTOS TEMPORALES: DETENCIÓN Y TRANSCURSO



Arale y Gatchan alterando el espacio-tiempo dispuesto en viñetas (*Dr. Slump*. TORIYAMA, Akira. 1982. Jump Cómic: Tokyo. Vol.9)

Iwai descubre una hermosa fórmula de adaptar el lenguaje del cómic al de la imagen en movimiento, posiblemente la única, consistente en darle la vuelta como un calcetín para que el tiempo quede detenido justamente allí donde transcurre en el papel impreso, mientras lo deja fluir en el lugar en el que el cómic lo congela. Si las viñetas son momentos detenidos, capturados en una imagen fija, y el espacio entre ellas ejerce la función de transcurso temporal, en la película la sociedad que margina a nuestros héroes, observándola desde fuera, se les presenta como pequeños cuadros animados, viñetas que no son instantes detenidos sino fragmentos de tiempo que ellos observan sin intervenir. Los muros que recorren, en analogía con el espacio entre viñetas, se configuran como un lugar fuera del tiempo del alocado mundo que les consideran locos a ellos. Un ejemplo por contraste de este efecto de espejo se puede encontrar en un popular e influyente *manga* como *Dr. Slump* de Akira Toriyama, las protagonistas Arale y Gatchan se desenvuelven en la caótica y naif topografía de Villa Pingüino donde, en ocasiones, no tienen complejo en colgarse literalmente del espacio entre viñetas. Pese a la expresión incesante de la temporalidad con soles que se desperezan al amanecer,

relojes vociferantes o cuervos que invitan a recogerse con la oscuridad, los populares personajes de Toriyama, han asumido también su condición de seres fuera del tiempo, colocando su cuerpo entre perspectivas y temporalidades diversas como son las representadas en cada viñeta. Lo que para Koko, Tsumuji y Satoru es el lugar de refugio en *Picnic*, para las hijas del *Doctor Slump*, al no tener necesidad de situarse en los márgenes de ese que es su hábitat, no es más que otro elemento en el que extender su juego, única forma de vida que conocen.

La catarsis en *Picnic* se produce al confluír ambos efectos temporales: detención y transcurso. Cuando al final del recorrido se acaban los muros y el incesante océano impone, con su coreografía de olas y la tibia despedida del sol poniente, la imposibilidad de proseguir fuera del tiempo, Iwai decide volver a detener su transcurso decretando la muerte para Koko. Una muerte sublimada en un momento en que, pese la danza de las plumas al viento y las lágrimas de Tsumuji, el tiempo queda para siempre detenido al fijar por acumulación, por condensación, en nuestra memoria cinematográfica, un instante de tan intensa belleza.

### Conclusión

Como hemos visto, el cine de Iwai se encuentra tan contaminado de elementos extraídos del *manga* que nos permitimos catalogarlo como *manga-eiga*. Detectamos aspectos como la intertextualidad o la ambientación y caracterización de personajes, que ya son habituales en cineastas que adaptan o se inspiran en cómics. Pero Iwai lleva su obra un paso más allá, a un mayor nivel de sofisticación en su adaptación al medio fílmico de efectos estéticos presentes en el *manga*, tales como la condensación expresiva en imágenes que muestran, con un cierto nivel de abstracción, diversas emociones concentradas, como en el uso de espacios paradójicos dominados por flores o destellos. También hemos mencionado el juego con el carácter bidimensional de la imagen y con sus texturas, así como la apelación a la línea y la masa como rasgos propios del *manga*, y el uso del texto flotante, elemento que contribuye a la destrucción de la linealidad temporal propia de su narrativa. Una alteración del discurrir temporal que se pone al servicio de ese tema central del género *shôjo* como es la sublimación de la adolescencia, sugiriendo un aplazamiento, cuando no una renuncia, de la incorporación a la vida adulta. ■

## Notas

- \* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por el autor del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)
- 1 Literalmente «Los fuegos artificiales ¿se ven mejor desde abajo o desde un costado?».
- 2 « [...] *manga* not only reflects social aesthetics and values throughout Japan, it influences them».
- 3 En una entrevista de Minami Kumiko para la biografía de la autora, citada en SCHODT, 1983: 97.
- 4 Protagonista femenina, pese a su nombre, de *La rosa de Versalles*.

## Bibliografía

- BERMUDEZ, Trajano (1995). *Mangavisión: Guía del tebeo japonés*. Barcelona: Glénat.
- BERNDT, Jacqueline (1996). *El Fenómeno manga*. Barcelona: Martínez Roca.
- BRYCE, Mio (2005). School in Japanese Children's Lives Depicted in *Manga*. En Australian Association For Research In Education. *AARE Conference Papers 2004* (pp. 1-22). Melbourne: AARE.
- BUKATMAN, Scott (1993). *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham: Duke University Press.
- IWASAKI, Fernando (2011). Yasutaka Tsutsui en el Planeta Kyôgen. En Y. TSUTSUI, *Paprika* (pp. 9-14). Girona: Atalanta.
- MADRID MORALES, Daniel; MARTINEZ TABERNER, Guillermo (2010). *El Manga i l'animació japonesa*. Barcelona: UOC.
- (2011). La Ola Nipona: consumo de cultura popular japonesa en España. En P. SAN GINÉS AGUILAR (Ed.), *Cruces de Miradas, Relaciones e Intercambios*. Granada: Editorial Universidad de Granada, pp. 49-61.
- QUINTANA, Ángel (2007). Relato digital: regreso al cine de atracciones. En *Pantallas depredadoras: el cine ante la cultura visual digital, ensayos de cine, filosofía y literatura* (pp. 141-156). Oviedo: Universidad de Oviedo.
- SALA, Ángel (2003). La asimilación post-moderna de los géneros populares japoneses. En R. LARDÍN (ed.), *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés* (pp. 195-228). Barcelona: Paidós.
- SCHODT, Frederik (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha International.
- TAKAHASHI, Mizuki (2008). Opening the Closed World of Shôjo *Manga*. En M.W. MACWILLIAMS (ed.), *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 114-136). New York: M.E. Sharpe.
- THORN, Matt (2008). The Multi-Faceted Universe of Shôjo *Manga*. En MAISON DE LA CULTURE DU JAPON A PARIS, *Le manga, 60 ans après...* Recuperada de <[http://www.matt-thorn.com/shoujo\\_manga/index.html](http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/index.html)> .
- (2001). *Shôjo manga. Something for the girls*. *Japan Quarterly*, 48(3), pp. 43-50.
- TOKU, Masami (2007). *Shôjo Manga! Girls' Comics! A Mirror of Girls' Dreams*. En F. LUNNING (ed.), *Mechademia 2: Networks of Desire* (pp. 19-32). Minneapolis: U of Minnesota Press.

Jose Montañó (Sabadell, 1976) realiza el doctorado en Humanidades por la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, con una tesis sobre la reescritura crítica del cine japonés contemporáneo. Investiga en la Universidad Waseda de Tokyo sobre la crítica cinematográfica en Japón, como miembro del programa Japanese Studies Fellowship Program de la Japan Foundation. Colabora en los programas abiertos de la Universitat Oberta de Catalunya.

# Sinergias entre *manga* y cine de autor: Sion Sono, Usamaru Furuya y Minoru Furuya

Antonio Loriguillo

No hay entre las cinematografías de todo el mundo una con más volumen de producciones que adapten historietas como la japonesa. Y, nótese bien aquí, esta es la única vez que vamos a hablar de *cinematografía japonesa*, un término demasiado generalista para hablar de los más dispares movimientos y trayectorias de autores personalísimos, cuya dispersión no hace más que perturbar la tranquilidad del espectador occidental que organiza y sistematiza todo un espectro bajo la obsoleta y exótica etiqueta del *cine japonés*<sup>1</sup>. En este artículo vamos a intentar aproximarnos al proceso de adaptación del *manga* en el sector audiovisual japonés para constatar las ricas sinergias que forman las historietas más alternativas con determinados estilemas de la «New Wave» japonesa» (STOJKOVIC, 2010: 35) encabezada por figuras como Takashi Miike o Sion Sono.

Existe en Japón una estrechísima relación entre el sector editorial y el sector audiovisual, concretamente con el cine de exhibición en salas. La figura archiconocida de Osamu Tezuka fue capital en el proceso de asociación del *manga* y el *anime*. El primer paso fue el definitivo establecimiento de los rasgos compositivos y narrativos más distintivos del *manga* —«expresionismo, collage, narración, conexión palabra-dibujo, movimiento subjetivo, formatos, el efecto “enmascarado” y personajes icónicos» (MCCLLOUD, 2005: 210)—, de cuya influencia no escapan ni los *mangaka* independientes más alejados de la caricatura. El segundo paso fue aprovechar las sinergias entre ambos sistemas de producción y convertir sus creaciones para viñeta en series televisivas y películas<sup>2</sup>. La veda estaba abierta y el camino de Tezuka fue seguido por talentosas figuras como Yasuo Otsuka, Isao Takahata o Hayao Miyazaki, ahora ya consagrados como tótems de la animación gracias a la cristalización de ese modelo produc-

tivo inspirado por Tezuka en su propio estudio, el Studio Ghibli. «La adaptación de un *manga* de éxito a los dibujos animados se convierte en norma a partir de entonces, y prácticamente no hace falta mencionar que cuando una serie de cómic ha alcanzado la popularidad, su versión animada también existe» (BERMÚDEZ, 1995: 108). La tendencia perdura en la actualidad y no es extraño ver el estreno anual de la nueva película animada de *manga* veteranos de todos los géneros, desde *Doraemon*, *Detective Conan* o *Crayon Shin Chan* a más adultos como *Neon Genesis Evangelion*, pasando por el tridente de la revista *manga* más célebre, la Weekly Shōnen Jump: *Naruto*, *One Piece* y *Bleach*. Sin embargo, vamos a aproximarnos a una tendencia no tan transitada —aunque mucho más recorrida que la que lleva a la adaptación de los cómics americanos—, la senda que lleva del *manga* a la película *live-action*, de carne y hueso.

### Del *manga* a las películas de acción real

La adaptación de *manga* a *live-action film* no deja de ser algo problemático para todos los actores del proceso. Es problemático para el autor, que probablemente vea su obra aún más alterada con respecto al original y con el riesgo de que esta llegue a nuevos públicos convertida en algo irreconocible. Es sin duda problemática para el *otaku*<sup>3</sup>, cuyas expectativas dificultan muy notablemente cualquier recepción más amable que la de la descalificación airada en las comunidades virtuales. Por tanto, es también problemático para los productores, obligados a conjugar presupuesto con expectativas de los fans y fidelidad a la pieza original —aunque luego este sea el primero de los tres problemas que se aparta—. Se plantea por tanto «la adaptación como proceso productivo y creativo que pone en cuestión los originales de los que parte (o a los que pretende llegar), que encaja a la perfección con un panorama industrial que ha experimentado grandes y definitivos cambios en los últimos años» (DE FELIPE y GÓMEZ, 2008: 21).

Para empezar, la idea de adaptar una historieta no es altruista, sino que parte desde el cálculo de beneficios y suele surgir de un *manga* de éxito que ya ha disfrutado de una adaptación animada —generalmente un *anime* televisivo— de manera que la respuesta de las audiencias posterior ha rubricado el nivel de ventas de *tankōbon*<sup>4</sup> inicial. Encontramos de esta manera las películas *live-action* de *hits* como *Death Note* —*manga* de Takeshi Obata y Tsugumi Ohba<sup>5</sup>—, la trilogía dedicada al *thriller* de conspiraciones internacionales de otra obra maestra de Naoki Urasawa: *20th Century Boys*, la revisión del *chambara* al estilo *shōnen*<sup>6</sup> de *Rurouni Kenshin* y de *Azumi*, *shōjūjos* popularísimos como *Paradise Kiss* o *Ouran High School Host Club*, o la más grande y extensa obra de ciencia-ficción de los últimos años, *Gantz*, cuyas adaptaciones tanto animadas (*Gantz*, Ichiro Itano,

Studio Gonzo, Fuji TV/AT-X, 2004)<sup>7</sup> como de imagen real (*Gantz*, Shinsuke Sato, 2011; *Gantz: Perfect Answer*, Shinsuke Sato, 2011) han sido incapaces de aproximarse a la magnitud del colosal universo planteado por su autor, Hiroya Oku<sup>8</sup>. La sorpresa llega cuando títulos de marcado género, susceptibles a ser minoritarios, han sido también adaptados a la gran pantalla comercial. Estamos hablando de la epopeya del *mahjong* —esa especie de dominó japonés— y demás juegos de apuesta en *Kaiji*, e incluso los juegos de estrategia en tiempo real como en *Liar Game*. También historietas de base erótica, como la caricatura con pretensión didáctica de la vida sexual del japonés medio que es *Futari Ecchi* [Dos personas atrevidas] o los juegos sadomasoquistas de *Sundome* [Parar justo en el momento previo] de Kazuto Okada, son adaptados perfectamente de manera más explícita a la que el *durama* televisivo puede ofrecer bajo el amparo del *softcore* y el *pinku eiga*, géneros de largo recorrido y aceptación en Japón.

Lo que queremos venir a señalar es que, aparte de esta corriente comercial, integrada en las televisiones y en las filiales de los estudios multinacionales, parece existir una tendencia fuera del *mainstream*, y este será nuestro ámbito de estudio, de la adaptación de *manga* de manera externa a los círculos comerciales habituales, partiendo desde el reconocimiento de sus directores como figuras independientes dentro de la cinematografía japonesa que ha podido llegar a la cultura occidental principalmente a bordo de festivales. Las características propias del sector audiovisual japonés —«un sistema, en definitiva, más cercano al cine americano, lejos de las políticas europeas de protección y fomento y centrado en la competitividad del sector privado, pero también capaz de generar cierta libertad creativa al moverse al margen de las multinacionales y disponer de canales alternativos de distribución.» (CUETO, 2003: 22-23)— permiten una mayor independencia de las productoras y distribuidoras dominantes, lo que repercute de manera directa en la libertad creativa de los autores

LAS CARACTERÍSTICAS PROPIAS DEL SECTOR AUDIOVISUAL JAPONÉS [...] PERMITEN UNA MAYOR INDEPENDENCIA DE LAS PRODUCTORAS Y DISTRIBUIDORAS DOMINANTES, LO QUE REPERCUTE DE MANERA DIRECTA EN LA LIBERTAD CREATIVA DE LOS AUTORES Y, POR ELLO MISMO, EN UNAS ADAPTACIONES QUE MÁS ALLÁ DE LA LITERALIDAD, VIENEN A TRANSMITIR MENSAJES EN LA MISMA ONDA ESTÉTICA

y, por ello mismo, en unas adaptaciones de historias que, más allá de la literalidad, vienen a transmitir mensajes en la misma onda estética que los *mangaka* que las dibujan<sup>9</sup>. Solo así, los ahora reconocidos como autores de voz personal, han adaptado desde principios del nuevo milenio una buena remesa de *manga* alternativo, en la mayoría de casos sin una adaptación animada previa. Así, «el cine nipón de consumo está dominado en casi todas las fases de producción por la cultura *otaku*, llegando incluso esta tendencia al cine de autor» (SALA, 2003b: 197-198). A continuación, mencionamos algunos ejemplos. El prolífico Takashi Miike ha conseguido conectar con todos los públicos con adaptaciones de *manga* de culto sobre asesinos en serie como *Ichi The Killer* (2001) del *mangaka* Hideo Yamamoto, llegando a probar el formato de miniserie para televisión para adaptar el *manga* de culto de Eiji Ōtsuka y Shou Tajima en *MPD Psycho: Kazuhiko Amamiya Returns* (2000). Hirokazu Koreeda, cuya sensibilidad ha sintonizado muy bien con la crítica occidental en diversos festivales, también consiguió cierta resonancia comercial con *Air Doll* (2009), la adaptación del *manga* homónimo de Yoshiie Gōda. Incluso fuera de las fronteras japonesas ha sido célebre la adaptación libre que Park Chan-wook llevó a cabo en *Oldboy* (2003). Vamos a centrarnos en la figura del último director japonés que ha adquirido prestigio internacional y cuya filmografía tiene una peculiar relación con el *manga*: Sion Sono. El director cuenta en su filmografía con los dos caminos: la adaptación a *manga* de su película *Suicide Club* (Jisatsu Circle, 2002), y la adaptación del *manga* *Himizu* [Topo] (2011), cuyo argumento original contextualizó en el escenario post-Fukushima.

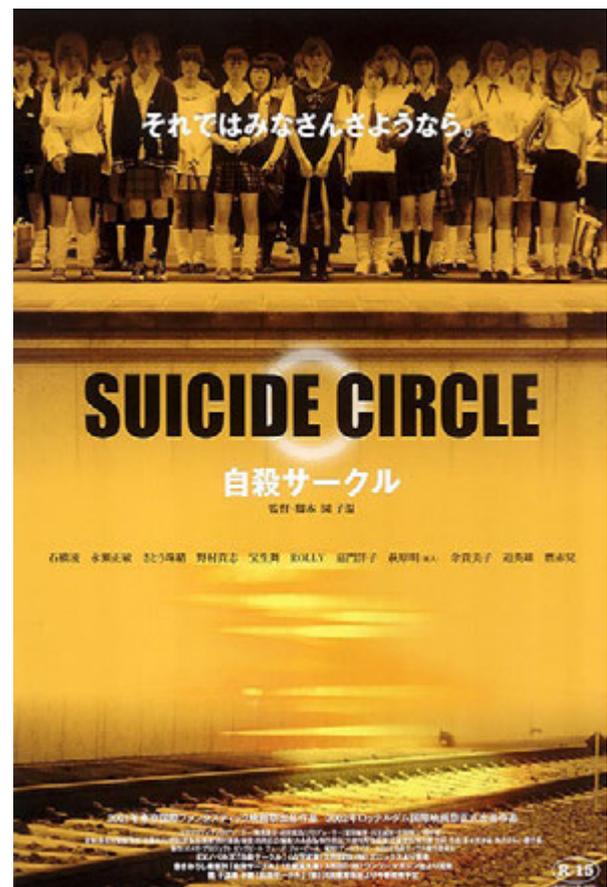
### Sion Sono

La trayectoria vital de Sion Sono parece obedecer a una pulsión de liberar diversas perversiones y fantasmas propios a través de la expresión artística de una naturaleza humana al borde del abismo y anegada por una oscuridad de la que no hay más salida que el sacrificio o el suicidio, extremos que suelen llevar a un inevitable baño de sangre. Poeta vocacional, Sono abandonó la universidad en pos de la realización de cortometrajes, algo que le llevaría a una buena carrera ligada al cine. Sono escribe y dirige la mayoría de sus películas, y suele emplear en ellas a jóvenes valores de la escena mediática japonesa —estrellas de grupos *J-Pop* familiares al público por su continuada presencia en los histriónicos magazines televisivos japoneses—, en compañía de unos secundarios recurrentes como Mitsuru Fukikoshi, el veterano Den Den, o la propia pareja de Sono y ex *gravure idol* Megumi Kagurazaka.

La filmografía de Sion Sono guarda unas constantes como son la visión que los jóvenes tienen del presente y del oscuro futuro, así como los temas más candentes

para la sociedad japonesa contemporánea. El alto ratio de suicidios (*Suicide Club*, 2002), la incomunicación familiar (*Noriko's Dinner Table*, 2006; *Cold Fish*, 2010), la sexualidad traumatizada por todo tipo de causas (*Strange Circus*, 2005, *Guilty of Romance*, 2011)<sup>10</sup> o la influencia de las sectas religiosas (*Love Exposure*, 2008) son muchas veces el contexto en el que aparecen unos personajes alienados, tímidos y manipulables a los que acompañamos en su descenso a los infiernos psicológico y emocional y, tras los cuales, surgen convertidos en lobos con piel de cordero. Como decíamos, Sion Sono ha encontrado una afinidad orgánica con las historietas desde el inicio de su popularidad a través del terror más cercano al *splatter* y al *gore* que se configuró en Japón a finales de los noventa no solo en los filmes, sino también en las obras de algunos *mangaka* que han llevado el género a límites ridículos —especialmente los delirantes *one-shot* de Kago Shintaro o las obras de Hideshi Hino o Suehiro Maruo—. Como vamos a poder comprobar: «la tenaz estabilidad de estas representaciones icónicas inequívocas a través del tiempo y más allá de las mutaciones sociales y de las peculiaridades nacionales, constituye toda una lección de antropología cultural en la era massmediática» (GASCA y GUBERN, 2001:32).

Imagen promocional de *Suicide Circle* (Sion Sono, 2002)



## Sion Sono y Usamaru Furuya:

### *Suicide Circle*

El salto a la fama de Sono se produjo precisamente desde el *J-Horror* con *Suicide Circle* (2002), un film que le reportó notoriedad en su Japón natal y entre los seguidores del horror japonés, en boga en el momento de su estreno tras el hito de repercusión internacional que supuso *Ring* (Ringu, Hideo Nakata, 1998) y las adaptaciones de los terroríficos *manga* de Jin Ito: *Uzumaki* ([Espiral], Higuchinsky, 2000) y la serie de películas cuyas secuelas han llegado a nuestros días sobre *Tomie* (Ataru Oikawa, 1999)<sup>11</sup>.

*Suicide Circle* es una extraña historia que parte del suicidio masivo de cincuenta y cuatro colegialas que se arrojan a las vías del tren de una estación subterránea de Tokio. El incidente pone a la policía en alerta sobre una posible tendencia creciente al suicidio entre la población juvenil y se pone a trabajar en las dos únicas pistas que enlazan los suicidios: el sitio Web Haikyo.com [Ruinas.com], que cuenta y clasifica por género a las víctimas del suicidio antes de que se produzca, y las bolsas blancas que aparecen siempre previamente en la escena del suicidio y que contienen rollos larguísima de piel humana, más tarde identificada con la de las propias víctimas. Las noticias saltan a la televisión y la plaga de suicidios continúa extendiéndose hasta cobrarse la vida, entre muchos otros, del novio de Mitsuko (Saya Higawara), puesta bajo el punto de mira de la investigación al contar con un tatuaje idéntico al de su novio y que ya había aparecido en uno de los rollos de piel humana encontrados. La policía acaba deteniendo al líder de la presunta secta que incitaba al suicidio por Internet, dando por cerrado el caso pese a las reticencias del detective Shibusawa (Masatoshi Nagase), aún afectado por el suicidio de su compañero Kuroda. Días más tarde, Mitsuko consigue dar con una pista que relaciona los suicidios con las canciones del grupo pop del momento, Dessert, tras el cual se encuentra el anónimo colectivo de niños —recordándonos inquietantemente a *El marino que perdió la gracia del mar* de Yukio Mishima— que ha orquestado los suicidios desde el principio. La película concluye de manera ambigua con Mitsuko subiéndose a un tren vestida de colegiala y con la última actuación de Dessert.

*Noriko's Dinner Table*, película posterior de Sono, fue planteada como una secuela de *Suicide Club*, pero únicamente recoge el contexto de los suicidios para trazar un retrato de la incomunicación entre las familias medias niponas. El argumento de las dos películas se encuentra entrelazado en la novela *Suicide Circle: The Complete Edition*, escrita por el propio Sono y publicada antes del estreno de la película. Anteriormente se había publicado también el *manga* homónimo de Usamaru Furuya, un encargo del propio Sono en el que había instado a Furuya a no hacer una traslación a viñetas del argumento de la película, sino a crear su propia historia relacionada



Arriba: Mitsuko (Saya Higawara)

Abajo: portada desplegable del *manga* de Usamaru Furuya

con los eventos de la misma. El *manga*, de apenas 170 páginas, resulta mucho más comprensible y es interesante como *spin-off* a partir de la base construida por Sono en la película y la novela. El argumento del *manga* parte del mismo suicidio masivo que la película pero con una nueva premisa: hay una superviviente, Saya Kota, una colegiala sumida en una espiral de autodestrucción que abarca desde la prostitución hasta la autolesión y que, merced a su milagrosa supervivencia, pasa a convertirse en una figura de adoración para otras colegialas que se unen a la causa del suicidio masivo. Las conexiones con la película no van más allá de la escena inicial y de un par de guiños —Dessert es aquí una suerte de Marilyn Manson, el inspector Kuroda parece estar dibujado en base al actor Ryo Ishibashi, que interpreta a Kuroda en el film—, y se centra en la alienación de personajes perdidos en sí mismos más que en cultos suicidas. El estilo de Furuya en este *manga* es formalmente contenido y remite al universo de la película sin desviaciones. El dibujo en blanco y negro, como en la gran mayoría de los *manga* y contraviniendo el estándar del cómic americano, «afecta a todos los niveles de la lectura. En el blanco y negro, las ideas se comunican más directamente. El significado trasciende a la forma, el dibujo se aproxima al lenguaje» (MCCLOUD, 2005: 192). Esto, junto a la ya divulgada pla-

nicie de los fondos, y de rostros y figuras simplificados en unos rasgos fácilmente discernibles para el lector, contribuye a la característica velocidad de la lectura de *manga*. Un recurso compartido que podemos destacar y que también aparece en la película es el avance de la historia mediante los *pantallazos* de los *chateos* de los personajes por Internet y que desde la narración aportan detalles sobre el caso de los suicidios.

### Sion Sono y Minoru Furuya: *Himizu*

El nombre y etiqueta de Sion Sono ha venido ganando prestigio en los ciclos de festivales durante 2011, algo que podemos atribuir a lo prolífico del director de Aichi y, sobre todo, a lo extremadamente particular de su obra, algo que le ha hecho ganar notoriedad entre los críticos. Una de sus últimas creaciones ha sido ni más ni menos que la

adaptación de *Himizu*, todo un punto oscuro en la trayectoria de uno de los *mangakas* cómicos más destacados de los últimos veinte años, Minoru Furuya. Y es que este autor nos tenía acostumbrados a los divertidos chistes *pop* incorporados a la comedia costumbrista desde su debut con *Ping-Pong Club* (1993), para más tarde pasar a caricaturizar, aun cómicamente, las incongruencias del sistema capitalista japonés a través del humor absurdo de *Boku to Issho* [Conmigo] (1997), *Green Hill* (1999) o la tierna *Ciguatera* (2003). En *Himizu* (2000), Furuya se muestra más introspectivo y reflexivo con la naturaleza humana mediante el uso del monólogo interior del protagonista Sumida, un pesimista adolescente que aspira a vivir sin molestar a nadie y sin que le molesten y llegar a ser un hombre recto y justo. Sin embargo no todo será tan fácil, puesto que la dureza de la vida le golpea continuamente:

su padre es un alcohólico vagabundo, su madre, prostituta, lo abandona y debe dejar el instituto para llevar el penoso negocio familiar de alquiler de barcos en una decrepita laguna urbana. Tras asesinar a su padre como respuesta a sus abusos, Sumida es consciente que su vida ya no podrá responder a la normalidad que él ansía, por lo que el único objetivo vital que se plantea es convertirse en un justiciero contra las malas personas, la única vía que él entiende válida para redimirse. El estilo de *Himizu* sigue guardando una de las constantes de su obra, el diseño de personajes grotesco, que en sus obras anteriores iba dirigido a la carcajada y en este resulta inquietante. Al mismo tiempo, los entornos realistas en los que se desarrolla la acción permiten destacar la singularidad de los personajes, una mezcla ya asentada en el *manga*, donde los «estilos híbridos resultantes tuvieron un tremendo alcance icónico, desde personajes sumamente caricaturizados hasta segundos planos rayando en lo fotográfico» (MCCLLOUD, 2005: 44).

Sono realiza así pues la primera adaptación de un *manga* de su filmografía. La producción quedó marcada por el terremoto de Tohoku y el desastre nuclear de Fukushima, que Sono se apresuró a integrar en el guión, ya cerrado, como ambientación depresiva añ-

Portada del tercer volumen del *manga Himizu* en Japón

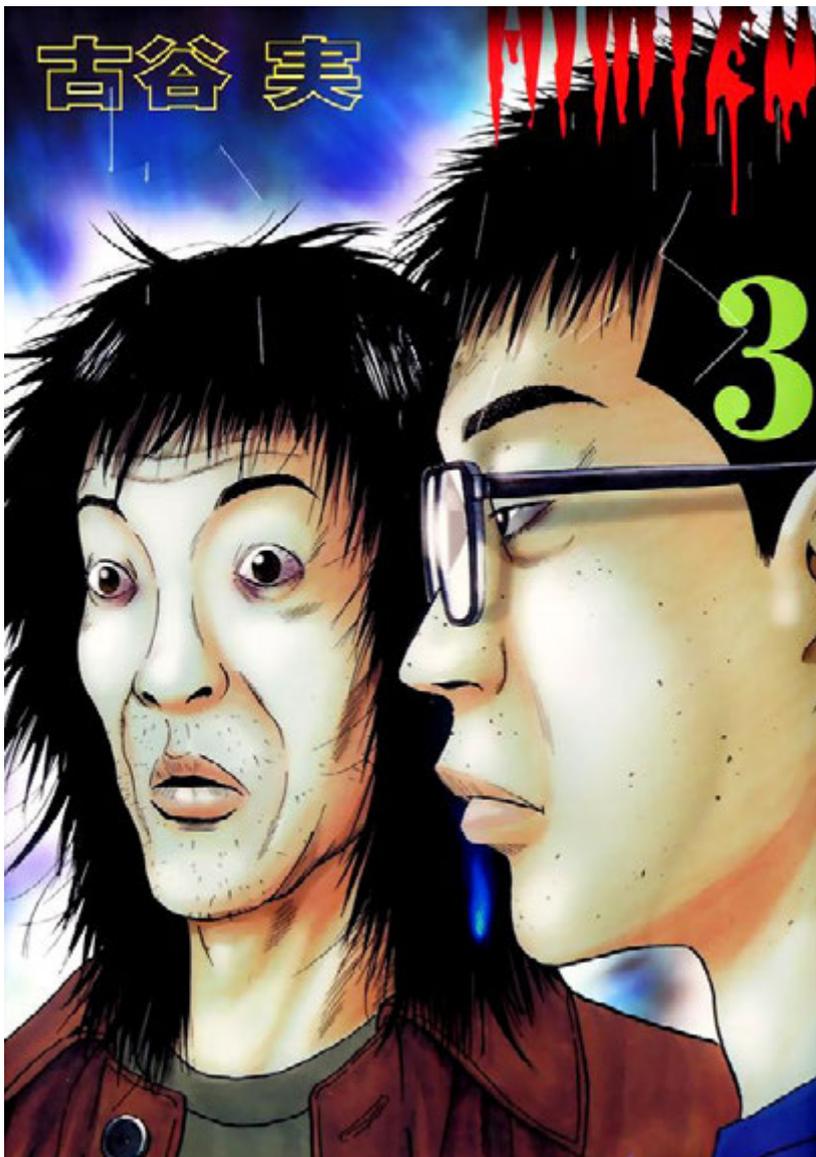




Imagen promocional de *Himizu* (Sion Sono, 2000)

didada a la desesperanzadora atmósfera del *manga*. De nuevo observamos que el «tema de la Historia como fuente de inspiración transgénica, la cosecha de estos últimos años, signo de los tiempos mediante, ha resultado tan fructífera como estimulante. En unos y otros casos, y como si se tratara de un auténtico subgénero en clave *indie*, la libertad creativa de sus autores ha estado siempre por encima de la pretendida fidelidad histórica de los hechos retratados» (DE FELIPE y GÓMEZ, 2008: 19-20). Lo que nos lleva a interpretar la decisión de Sion Sono y de diversos directores de rasgos independientes como una clara voluntad activa de hablar de «la profunda crisis económica japonesa de los años noventa y la inadaptación de los jóvenes al salvaje sistema capitalista instaurado en el país, lo que ha derivado en una serie de películas que ha recogido estos problemas de manera colateral o convirtiéndose en toda una nueva orientación genérica» (SALA, 2003b: 224-225).

### Panorama internacional de adaptaciones de *manga*

Como apunta Ángel Sala, se constata un «progresivo ascenso al poder de la generación *otaku* occidental, es decir, guionistas y directores formados en el *boom* del *anime* en los ochenta y noventa, que están llenando sus obras de referencias a este tipo de arte cinematográfico» (2003a: 86). Un síntoma de ello es la asimilación de proyectos de entidad por parte de las grandes productoras americanas como los proyectos de adaptaciones hollywoodienses de pesos pesados de la cultura *otaku* como *Akira* de Katsuhiro Otomo o la popular historieta *Bleach* de Tite Kubo y el *remake* estadounidense de *Oldboy* a cargo de Spike Lee. Se trata de una tendencia que, en palabras de Craig Norris, (2010: 271) «sugiere que el *anime* y el *manga* son representativos del

cambio que se está dando en la cultura visual japonesa, de un mercado nacional a uno global»<sup>12</sup>. Sin embargo, posiblemente el camino más interesante sea el opuesto al de la gran superproducción, especialmente en el caso del cómic más alternativo. Como observan De Felipe y Gómez: «Tal vez, como afirman algunos, la gran esperanza resida en esas otras adaptaciones que buscan sus (mucho más modestos) referentes en la madurez creativa de las llamadas “novelas gráficas” o en la marginalidad industrial del denominado “cómic de autor”» (2008: 95). Es en este vivero de creaciones donde autores como Sono han encontrado historias que se encuentran en su radar de sensibilidades de ficción en un modelo más comprometido con la realidad que las grandes adaptaciones animadas más comerciales. ■

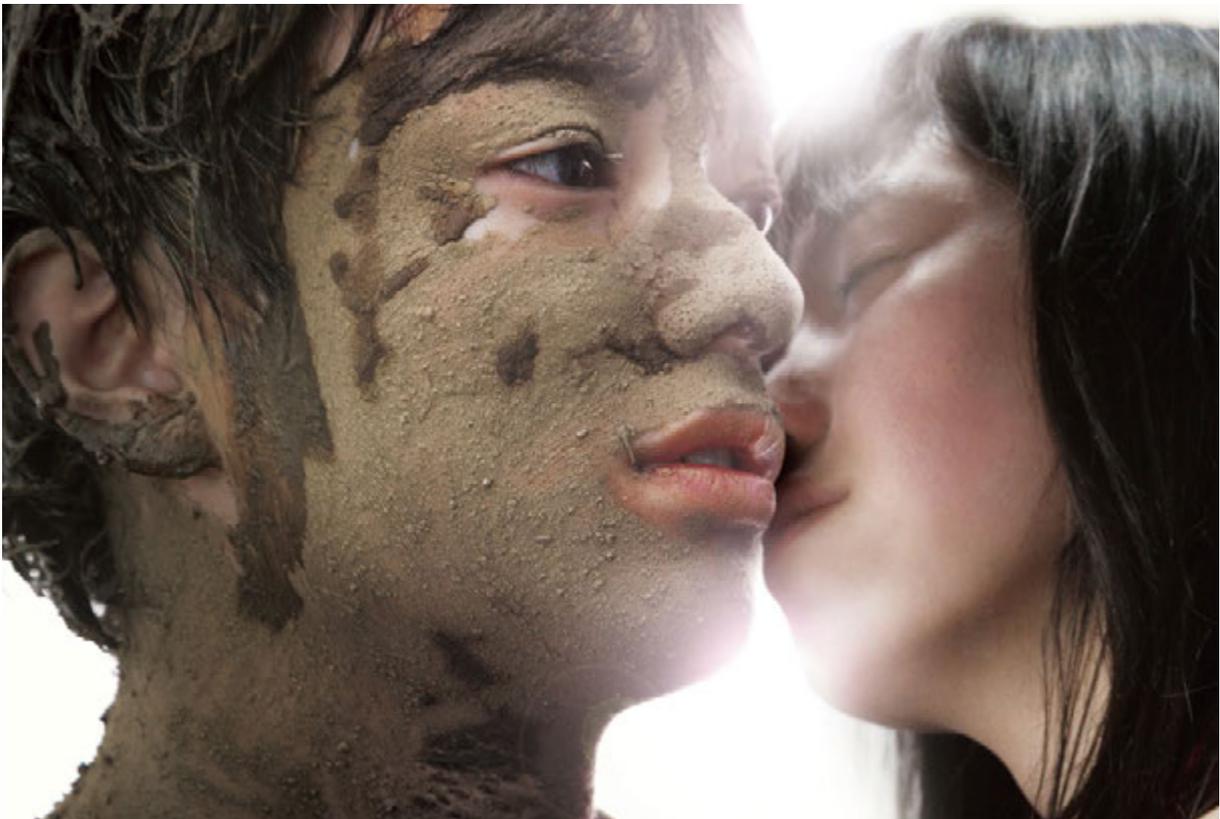
### Notas

\* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por el autor del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

- 1 En palabras de Roberto Cueto: «Lo japonés es sinónimo de “diferente”. Y diferente sigue siendo el cine japonés de reciente producción que llega a festivales de cine o (en mucha menor medida) a las salas comerciales. Solo que ahora es también “diferente” a lo (poco) que creíamos saber del cine japonés. Resumiendo, una diferencia dentro de la diferencia» (2003:18).
- 2 Existe más de una similitud entre las figuras de Osamu Tezuka y Walt Disney, pero nosotros no abundaríamos en ellas más allá de sus roles como impulsores de la animación mundial. En la extensa obra de Tezuka se encuentran obras que abordan contenidos no dirigidos exclusivamente al público infantil. *Black Jack*, *Hi No Tori* [Fénix] o *Adolf* pueden dar buena prueba de ello.
- 3 El término *otaku* viene a designar a toda aquella persona entusiasta del *anime* o del *manga*.

- 4 *Tankōbon* es la expresión japonesa para referirse a los volúmenes —generalmente de un formato equivalente al DIN A5— exclusivamente dedicados a recoger los episodios de un *manga* previamente publicados en la correspondiente revista especializada.
- 5 Uno de los tándems más en forma de la *Weekly Shōnen Jump*, ha finalizado recientemente su segunda obra serializada, *Bakuman* [juego de palabras que vendría a traducirse como *Apuesta explosiva*]. Se trata de una visión autobiográfica y metadiscursiva del proceso de producción, edición y publicación de una historieta comercial en esa misma revista, así como los pasos para obtener el correspondiente *anime*.
- 6 *Shōnen* [chico] es el calificativo que se aplica a los jóvenes de entre diez y dieciocho años, así como a los *manga* dirigidos a ellos. Los estratos de población son los indicadores sobre los que se basa la industria del *manga* en Japón. Encontramos cinco grupos demográficos principales: *kodomo* [niños], *shōnen*, *shōjo* [pequeña mujer], *seinen* [hombre joven] y *josei* [mujer], cada uno de ellos con sus respectivos géneros propios. Bien es cierto que los *shōnen* y los *shōjos* son los géneros más leídos al ser los más accesibles en cuanto a tirada, popularidad y contenidos. No conviene olvidar que en Japón, la lectura de estos géneros *manga* no está delimitada por la edad y es habitual ver a ejecutivos y a colegialas leer las mismas revistas en los trenes o metros. Según Robin E. Brenner (2007, 13), la distribución de los géneros en el mercado de las revistas *manga* vendría a ser la siguiente: 38,4 % *shōnen*, 37,7% *seinen*, 8,8% *shōjo*, 6,7% *josei* y 8,4% un conglomerado de deportes, *pachinko*, humor y temáticas homosexuales.
- 7 Para citar tanto películas como series relativas al *anime* japonés emplearemos la casuística apuntada por Iván Bort (2012) pero con una variante que creemos esencial en el contexto de producción y recepción del *anime* contemporáneo: el estudio de animación encargado de llevarla a cabo. Así pues, la fórmula resultaría: *Título en español o inglés (Título original, Creador, Estudio de animación, TV1/TV2/...: año inicio-año fin)*.
- 8 Un ejemplo de *mangaka* de marcado patrón cinematográfico en la planificación y composición visual y temática de sus obras. Él mismo reconoce en un *one-shot*, *Gantz Origins: Oku Hiroya and SF Movie Stories* (2011), la admiración que profesa a creadores como Robert Zemeckis —relata el hondo impacto que *Regreso al futuro* (1985) tuvo para él— o Steven Spielberg, llegando a concluir con la siguiente declaración de intenciones: «*Gantz puede ser sólo un manga, pero es un manga diseñado para adecuarse a la categoría de las películas de Hollywood. ¡Pero una mera imitación no me satisfará! Por eso intento hacer cosas que Hollywood no puede.*» (Traducción propia).
- 9 Lo mismo sucede con el *manga* más *underground*, que encuentra a su público en revistas especializadas para el público del *seinen* y *josei* y que acaba siendo publicado en volúmenes por editoriales afines a la causa.
- 10 También es interesante observar las influencias del revivido estudio Nikkatsu, padrino de *Cold Fish* y de *Guilty of Romance*, y en el que las que se deja notar una mayor exhibición de situaciones propias del *pinku eiga*: abusos sexuales y sadomasoquismo. Una

Sumida (Shota Sometani) y Chazawa (Fumi Nikaido). Los jóvenes intérpretes recibieron el premio Marcello Mastroianni en la 68 Mostra de Venecia



herencia atribuible al género en el que Nikkatsu se especializó desde finales de los setenta, ahora retomado junto al terror y otros géneros de bajo presupuesto por el sello de su productora filial, Sushi Typhoon.

- 11 Como muestra de ello, la caracterización del matón anónimo monstruoso que extrae los fragmentos de piel parece inspirado en el *body horror* de *La escalera de Jacob* (Jacob's Ladder, Adrian Lyne, 1990) o en la caracterización de *El Carnicero* en la saga de videojuegos de terror *Silent Hill*.
- 12 «Suggests that *anime* and *manga* are representative of the shift occurring within Japan's visual culture from national to a global market.» (Traducción del editor.)

## Bibliografía

- BERMÚDEZ, Trajano (1995). *Mangavisión: guía del cómic japonés*. Madrid: Glénat.
- BRENNER, Robin E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- BORT, Iván (2012). *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas*. Tesis doctoral. Castellón: Universitat Jaume I.
- CUETO, Roberto (2003). Hijos de Neotokio. Claves para una estética geopolítica del nuevo cine japonés. En J. COSTA, et al. (eds.), *El principio del fin: tendencias y efectivos del novísimo cine japonés* (pp. 13-37). Barcelona: Paidós.
- DE FELIPE, Fernando e GÓMEZ, Iván (2008). *Adaptación*. Barcelona: Blanquerna.
- GASCA, Luis y GUBERN, Román (2001). *El discurso del comic*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- GUBERN, Román (1974). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Edicions 62.
- MCCLOUD, Scott (2005). *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- NORRIS, Craig (2009). Manga, anime and visual art culture. En Y. SUGIMOTO (Ed.), *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- SALA, Ángel (2003a). Las mil caras del *anime*. En J. ZAPATER, et al. (eds.), *Dibujos en el vacío. Claves del cine japonés de animación*. Valencia: IVAM Documentos 11.
- (2003b). La asimilación post-moderna de los géneros populares japoneses. En J. COSTA, et al. (eds.), *El principio del fin: tendencias y efectivos del novísimo cine japonés* (pp. 195-228). Barcelona: Paidós.
- STOJKOVIC, Jelena (2010) Alternative Japan. En J. BERRA, *Directory of World Cinema: Japan* (pp. 34-37). Bristol: Intellect Ltd.

Antonio Loriguillo López (Castellón, 1989) es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I de Castellón y Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación en el mismo centro. Su línea de investigación se centra en la relación entre la animación japonesa y las narrativas complejas.

# ABSTRACTS [español]

## CUADERNO

### Construyendo para la cámara. Arquitectura y espacio cinematográfico

**La frontera diluida. Arquitecturas efímeras en el medio cinematográfico. Pedro Molina-Siles, Ángela García Codoñer y Ana Torres Barchino**

**Palabras clave:** efímero, permanencia, decorado, arquitectura, espacio, reutilización, estudios cinematográficos, producción.

**Abstract:** El concepto de lo efímero es muy amplio. Lo relacionamos con lo breve, lo perecedero, lo fugaz. Pero no siempre es así. Lo temporal puede estar asociado, en ocasiones, a la permanencia, a lo estable, a la transformación, a la variedad. Aplicado a la arquitectura, esta puede resultar dinámica, variable, flexible y, si lo extendemos a la arquitectura que figura en el medio cinematográfico, apreciamos la existencia de decorados arquitectónicos en los cuales lo temporal permite diferenciarlos. Decorados que se construyen para desaparecer, si bien algunos de ellos se resisten a hacerlo al ser reutilizados una y otra vez; y otros lo hacen dejando una estela de reacciones que permiten que su fugacidad no sea en vano. Este texto estudia esa diferencia, con lo efímero como protagonista, no solo a través de sus arquitecturas, sino también del espacio, como elemento envolvente que configura la realidad cinematográfica.

**Autores:** Pedro Molina-Siles es arquitecto y arquitecto técnico. Tiene un Máster en Producción Artística en la Universitat Politècnica de València (UPV). Actualmente combina su labor profesional de arquitecto con la docencia que imparte como profesor en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia de la UPV, en el departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica, donde está realizando su tesis doctoral que versa

sobre las arquitecturas efímeras presentes en el medio cinematográfico.

Ángela García Codoñer es catedrática del área de Expresión Gráfica Arquitectónica en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura en la Universitat Politècnica de València y responsable del equipo del Grupo de Investigación del Color, del Instituto de Restauración del Patrimonio, en la misma universidad, donde ha participado en numerosos y competitivos proyectos de investigación. Editora desde el año 1993 de la revista *EGA: Expresión Gráfica Arquitectónica*, ha realizado, además, numerosas exposiciones de pintura en prestigiosas galerías de arte.

Ana Torres Barchino es doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València. Es profesora en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño y en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. Pertenece al Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica y es miembro del Grupo de Investigación del Color en el Instituto de Restauración del Patrimonio de la UPV. Entre otras actividades docentes, dedica su labor de investigación al estudio del dibujo, el color y sus distintas técnicas aplicadas en distintos soportes.

**Contactos:** pmolina@ega.upv.es, angarcia@ega.upv.es, anmator@hotmail.com

### Tipología constructiva del espacio cinematográfico. Jorge Gorostiza

**Palabras clave:** arquitectura, construcción, escenografía, espacio cinematográfico, Casa Ennis-Brown, Frank Lloyd Wright, Ken Adam.

**Abstract:** En cualquier disciplina es fundamental definir conceptos y clasificarlos, estableciendo tipologías que fundamenten un corpus teórico para poder clarificar la práctica. Así, el espacio cinematográfico puede clasificarse según varios tipos. En este artículo se establece una nueva tipología teniendo en cuenta su construcción. Primero, según lo profílmico, y, después, según lo fílmico,

que a su vez se divide en formal y funcional. Respecto a la forma (según los tres espacios delimitados: el verdadero, el de rodaje y el de la pantalla), existirían cinco tipos diferentes: auténtico, recreado, reproducido, modificado e inventado. En cuanto a la funcionalidad, dependiendo del lugar y su uso, el autor del presente ensayo propone cuatro diferenciaciones más: existente, imaginado, reconstruido e inexistente.

**Autor:** Jorge Gorostiza (Santa Cruz de Tenerife, 1956) es arquitecto; proyecta y construye edificios y desarrolla trabajos de urbanismo. Ha publicado numerosos artículos sobre cine y arquitectura en revistas y en varios volúmenes colectivos. Es autor de, entre otros libros, *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1997), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) y *David Cronenberg* (2003) —estos dos últimos con Ana Pérez—, así como de *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). Asimismo, ha impartido conferencias sobre arquitectura y cine en numerosas instituciones, y ha ejercido de jurado en varios festivales cinematográficos, y de comisario de exposiciones. Dirigió la Filmoteca Canaria de 2000 a 2005. **Contacto:** jgorostiza@arquired.es

### La tecnología 3D como herramienta para explorar los escenarios arquitectónicos contemporáneos.

**Ramiro Losada Amor**

**Palabras clave:** arquitectura, atmósferas, documental, no ficción, paisajes, SANAA, Wim Wenders.

**Abstract:** La arquitectura en el cine ha sido un tema recurrentemente estudiado; no así el cine de arquitectura. La industria cinematográfica, como si de un actor más se tratase, ha utilizado los edificios relevantes de cada época como escenarios para su

beneficio, abusando de ellos al no llegar a mostrar la esencia de los edificios filmados. Pero el cine de arquitectura, a través de la no ficción contemporánea, ha conseguido cuestionarse la verdad de la realidad arquitectónica. El film *If the Buildings Could Talk* (Wim Wenders, 2010) documenta la obra Rolex Learning Center de los arquitectos Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa (SANAA), transmitiendo la sensación de la vida de la arquitectura, haciendo que el edificio se aprecie como un actor más, insinuando que respira, siente, habla y, en definitiva, experimenta el espacio continuo y serpenteante de los japoneses. El resultado es una pieza de doce minutos, sin principio ni fin, rodada con tecnología 3D; una lírica, poética e íntima pieza relatada (casi susurrada) por una sensual voz femenina, que encarna al propio edificio. A través de su objetivo, Wenders cambia la manera de percibir la arquitectura, como hizo la fotografía con la arquitectura moderna en la primera mitad del siglo pasado.

**Autor:** Ramiro Losada Amor (Cáceres, 1980) es arquitecto y Máster en Arquitecturas Avanzadas, ETSAM. Actualmente está investigando para su doctorado titulado *Documentales de arquitectura: Construcción de la no ficción contemporánea para la arquitectura del s. XXI*. Desde 2007 es profesor del departamento de Proyectos de la Universidad Europea y ha sido profesor invitado de las Universidades de Technische Universität Braunschweig, Architecture Design Sciences Artesis, Antwerp y New School of Architecture de San Diego, California. Es miembro decano de Studio Banana y socio fundador de Studio Banana TV y Studio Banana Asociación Cultural.

**Contacto:** ramirolosadaamor@gmail.com

**Si hay cuerpos y rostros, ¿para qué quiero decorados? Sobre *Dogville*.**

**Áurea Ortiz-Villeta**

**Palabras clave:** escenografía, primer plano, distanciamiento, comunidad, cine de la crueldad, espacio fílmico.

**Abstract:** En *Dogville* (2003), Lars von Trier cuenta una despiadada historia de poder y sumisión que se ofrece como un cuento moral sobre la bondad y la culpa. Y para ello lleva a cabo una apuesta radical: la eliminación de los decorados, sustituidos por rayas

y nombres pintados en el suelo y unos sencillos objetos de atrezzo. Tal gesto no es frívolo ni extravagante, al contrario. Lo humano se inserta en un espacio inhabitable que provoca la incomodidad del espectador, un malestar buscado y necesario para los objetivos del film. Mediante una cámara inquisitiva e inestable que elimina la distancia con lo filmado, la acción se centra en los rostros, los cuerpos y la voz, hasta el punto de que la realidad de las emociones acaba imponiéndose a la irrealidad espacial.

**Autora:** Áurea Ortiz-Villeta (Caracas, 1963) es profesora del departamento de Historia del Arte de la Universitat de València y técnica de CulturArts Audiovisual (antes IVAC) donde ha desarrollado diversas funciones desde 1990. Sus líneas de investigación desarrolladas a través de publicaciones, cursos y conferencias incluyen la relación de las artes con el cine, la representación femenina en el cine español y la historia de la fotografía.

**Contacto:** aureatiz@gmail.com

**El falso retorno. Arqueografías de Ascensor para el cadalso. Juan Deltell Pastor y Clara Mejía Vallejo**

**Palabras clave:** arqueografía, encuadre, decorado, localización, mirada, geometría, Louis Malle.

**Abstract:** Las construcciones fílmicas, por definición efímeras, sobreviven gracias al fragmentario registro de aquello que en su día decidió encuadrarse. En base al análisis estrictamente visual de las imágenes capturadas y su montaje, el artículo plantea la posibilidad de trazar una posible reconstrucción gráfica de los espacios utilizados durante el rodaje. Las arqueografías resultantes de este trabajo nunca podrán afirmarse como ciertas por lo que contienen de suposición, pero en cualquier caso deberán ser coherentes con la espacialidad que las imágenes de la película muestran, conciliando ciertas posiciones y movimientos de cámara con las evoluciones de los personajes. El artículo desarrolla y comenta en particular el trazado arqueográfico de los escenarios pertenecientes a dos escenas de la película *Ascensor para el cadalso* (*Ascenseur pour l'échafaud*, Louis Malle, 1958).

**Autores:** Juan Deltell Pastor (Barcelona, 1962) es doctor arquitecto y profesor titular de la asignatura Proyectos Arquitectónicos

de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. Es autor de «3+1 personas en busca de terraza» (2009), artículo en torno al rodaje de la película *El desprecio* (Le Mépris, Jean-Luc Godard, 1963), publicado en el libro *CASA X CASA*. Ha presentado recientemente su tesis doctoral con el título *La mirada única. Un arquitecto piensa el cine.* / Clara Mejía Vallejo (Bogotá, 1969) es arquitecta y profesora en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. Ha realizado investigaciones en torno al tema de la mirada y publicado artículos al respecto, como «La mirada como herramienta de conocimiento», recogido en las *Actas del IV Congreso Internacional sobre Investigación en Arquitectura 4IAU*. En la actualidad está elaborando su tesis doctoral basada en la transmisión del conocimiento.

**Contacto:** jjjdelty@gmail.com, cemejia@pra.upv.es

**Prisiones de luz. La arquitectura en Terrence Malick y *El árbol de la vida*. Marina Povedano Revilla y Adrián Tomás Samit**

**Palabras clave:** arquitectura, aprisionamiento, diseño, interiores, decorados, panteísmo, trascendentalismo.

**Abstract:** *El árbol de la vida* (The Tree Of Life, Terrence Malick, 2011) generó una serie de críticas que se centraban en dos aspectos primarios del film: el contenido y la forma, principalmente del montaje. Entre las diferentes y múltiples capas de lectura que el film ofrece para lograr un análisis en mayor profundidad, está el trabajo con los espacios, la arquitectura. Aparentemente puede pasar desapercibida, pero se constituye como pieza fundamental en la construcción de los personajes. En otras palabras, ante una estructura tan fragmentada, el diseño de producción y los decorados resultan significativos y necesarios para la identificación de los personajes; la arquitectura cinematográfica ayuda al espectador, a golpe de vista, a construir la personalidad de cada uno. Partiendo de esta película, el presente ensayo trata de esbozar el trabajo con la arquitectura en la obra de Terrence Malick y de descubrir que sus películas van más allá del panteísmo.

**Autores:** Marina Povedano Revilla (Castellón de la Plana, 1989) es licenciada en

Arquitectura Superior por la Universitat Politècnica de Catalunya, donde ha obtenido una beca de apoyo a la enseñanza de Composición Arquitectónica. Actualmente realiza estudios de segundo ciclo en Filosofía en la Universitat de Barcelona. / Adrián Tomás Samit (Castellón de la Plana, 1989), ha realizado el Máster Internacional en Documental por la Escuela de Cine de Barcelona. Es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I. Ha escrito para diferentes revistas de análisis fílmico, entre ellas, *Shangrila*, *Quaderni del CSCI* (premio al mejor ensayo 2012). Colabora en la sección de cine de *Nomepieronniuna.net* y *monemonkey.com*.

Contacto: atomssamit@yahoo.com, marinapore@hotmail.com

**Morfologías de nuestros áridos días felices. Shaila García Catalán y Teresa Sorolla Romero**

**Palabras clave:** escenografía, arquitectura, profílmico, enunciación, meganarrador, Marienbad, *Holy Motors*, limusina.

**Abstract:** «Morfologías de nuestros áridos días felices» supone una (de)construcción interpretativa de una serie de textos audiovisuales que se sirven de la escenografía para anclar y poner a funcionar la enunciación fílmica. Las arquitecturas visuales del profílmico pueden ser testigos enmudecidos de historias inciertas —*Tren de sombras* o *El año pasado en Marienbad*—; en otras ocasiones, se erigen como cómplices del espectador al que cuentan la historia, cobijando enteramente al meganarrador —*L'Apollonide, casa de tolerancia, Downton Abbey, Titanic*—; y, finalmente, también pueden limitar física y contundentemente el espacio escénico para evocar todas las historias en fuera de campo —*En terapia*—. Existen además otras arquitecturas visuales menos sólidas y más volátiles, que parecen haberse dibujado unos instantes antes de que los personajes pueblen el campo fílmico. Ahora bien, la materialidad del profílmico no siempre está enteramente al servicio del discurso. Textos como *Holy Motors* dan cuenta de que si bien el cine toca el mundo —pues lo modeliza, lo reinterpreta en cada texto—, el mundo también toca el cine. Este tan solo debe ponerse a escuchar y a hacer hablar sus fantasmas.

**Autoras:** Shaila García Catalán (Castellón,

1983) es profesora ayudante doctora del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I donde imparte Cultura visual y medios de masas en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, e Imagen y comunicación corporativa en la Licenciatura en Comunicación Audiovisual. Actualmente centra el interés de sus investigaciones en las narrativas complejas contemporáneas. / Teresa Sorolla Romero (Castellón, 1989) es licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I con premio extraordinario final de carrera. Estudiante del Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación Audiovisual, con licenciatura en Humanidades, orienta su trabajo de investigación hacia las narrativas no lineales y la filosofía contemporánea.

Contacto: scatalan@uji.es, tsorollaromero@gmail.com

**DIÁLOGO**

**Entrevista con Antxón Gómez, director artístico: «El cine es el arte más mentiroso». Jorge Gorostiza y Jordi Revert**

**Palabras clave:** cine, arquitectura, escenografía, dirección de arte, diseño de producción, Antxón Gómez, digital.

**Abstract:** Antxón Gómez (San Sebastián, 1952) es uno de los directores artísticos españoles con más prestigio a nivel nacional e internacional. Químico de formación, fue a través de su afición por el coleccionismo como entró en contacto con el mundo de la publicidad y el cine, en los que goza de una larga trayectoria. En las dos últimas décadas, Gómez se ha convertido en un referente en el campo de la dirección artística, en particular gracias a sus colaboraciones con el director Pedro Almodóvar en títulos como *Todo sobre mi madre* (1999), *Hable con ella* (2002) o *La piel que habito* (2011). En la presente entrevista, Gómez reflexiona sobre las fronteras de la arquitectura y la dirección artística, la naturaleza y procesos de esta última, o las principales transformaciones y retos de la transición hacia un cine cada vez más digital y menos artesano.

**Autores:** Jorge Gorostiza (Santa Cruz de Tenerife, 1956) es arquitecto; proyecta y construye edificios y desarrolla trabajos de

urbanismo. Ha publicado numerosos artículos sobre cine y arquitectura en revistas y en varios volúmenes colectivos. Es autor de, entre otros libros, *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1997), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) y *David Cronenberg* (2003) —estos dos últimos con Ana Pérez—, así como de *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). Asimismo, ha impartido conferencias sobre arquitectura y cine en numerosas instituciones, y ha ejercido de jurado en varios festivales cinematográficos y de comisario de exposiciones. Dirigió la Filmoteca Canaria de 2000 a 2005. / Jordi Revert (Valencia, 1984) es licenciado en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universitat de València y actualmente cursa el Máster en Interculturalidad, Comunicación y Estudios Europeos en el mismo centro. Desde 2008 ha desempeñado su actividad profesional como crítico y escritor cinematográfico en diversos medios *online* (*Détour*, *LaButaca.net*, *Miradas de cine*). Asimismo, ha publicado varios ensayos en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* y coordinado la publicación en varias ocasiones. Escribió el capítulo *El nuevo guion cinematográfico: vanguardias narrativas y rebelión creativa para el cine del siglo XXI*, dentro del libro colectivo *Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion*. Ha impartido cursos y seminarios sobre temas relacionados con el cine y el periodismo y participado como jurado en varios concursos y festivales.

Contactos: jgorostiza@arquired.es, revert.jordi@gmail.com

**(DES)ENCUENTROS**

**Didácticas del cine: experiencias en el aula y más allá.**

**Introducción. Un necesario impulso pedagógico colectivo. Santiago Barrachina Asensio**

**Discusión. Ángel San Martín Alonso, Núria Aidelman, Laia Colell, Carmen Buró y Sandra Galván.**

**Conclusión. Jugar al cine con nativos. Álvaro Yebra**

**Palabras clave:** cine, educación, cultura audiovisual, alfabetización mediática, *Media Literacy*, pedagogía crítica.

**Abstract:** En esta sección proponemos un debate acerca de la enseñanza del cine, que consideramos tiene un papel básico en la formación de los jóvenes en la sociedad actual, fundamentada en lo audiovisual. Para ello convocamos a distintos especialistas en la didáctica del cine y el audiovisual que realizan su trabajo tanto en centros educativos como en otros contextos fuera del aula, como festivales y museos, dentro del ámbito español. Y les preguntamos por sus referentes y metodologías, por el lugar del cine en los planes de estudio y por sus fórmulas para dinamizar la enseñanza en las aulas. Con distintas perspectivas, los invitados destacan, entre otros, la importancia de un acuerdo entre todos los agentes implicados, de la formación de los profesores y del valor de la formación audiovisual en la educación integral de los alumnos como ciudadanos críticos y libres.

**Autores:** Núria Aidelman (Buenos Aires, 1979) y Laia Colell (Barcelona, 1979), licenciadas en Comunicación Audiovisual y Humanidades respectivamente, son miembros fundadores de la asociación A Bao A Qu, dedicada a la concepción y desarrollo de proyectos que vinculan cultura, arte y educación. Entre sus programas destacan *Cine en curso* (iniciado en Cataluña y actualmente de alcance internacional), *Fotografía en curso*, *Creadores EN RESiDENCiA* en los institutos de Barcelona (programa conjunto del ICUB y el Consorci d'Educació de Barcelona) y las colaboraciones con el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, la Filmoteca de Catalunya y el CGAI-Filmoteca de Galicia. La formación del profesorado es otro eje de actuación fundamental de A Bao A Qu. Son autoras de múltiples artículos y conferencias sobre cine y educación, e imparten docencia en grados, másteres y posgrados universitarios, tanto específicos de cine como de cultura y educación. / Santiago Barrachina Asensio (València, 1979) es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València. Entre 2001 y 2013 trabajó para el servicio de Videoteca de l'Institut Valencià del Audiovisual i la Cinematografia Ricardo Muñoz Suay (CulturArts IVAC-La Filmoteca), y ha estado vinculado a distintas actividades para la divulgación de la cultura cine-

matográfica, a partir de asociaciones como el Cinefórum L'Atalante, o el Aula de Cinema de la Universitat de València. Del mismo modo, también formó parte del equipo impulsor de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. En la actualidad, sigue desarrollando proyectos relacionados con la divulgación de la cultura cinematográfica y, además, como viene haciendo desde 2003, participa en el programa cultural de Ràdio Klara *Café con Vistas*. / Carmen Buró Arbués (Ayerbe, Huesca, 1955) Tiene estudios en Sociología y es Máster por la Universidad de California en Berkeley. Miembro de la Comisión de Expertos sobre *Media Literacy* de la Unión Europea y de YEFF! (Young European Film Forum For Cultural Diversity). En los últimos doce años ha dirigido proyectos, encuentros y festivales, a nivel nacional y europeo y ha participado como ponente en diferentes encuentros y foros. En el año 2000 promueve la creación de la plataforma *Mucho(+)* que cine, diversidades y diversiones, para la realización de proyectos educativos utilizando el cine como herramienta. También diseña y gestiona secciones educativas en festivales nacionales e internacionales promoviendo el cine y el audiovisual español. / Sandra Galván (Roda de Ter, Barcelona, 1977) es licenciada en Historia y Máster en Gestión del Patrimonio Cultural en el Ámbito Local por la Universitat de Girona. Después de varios años de experiencia como educadora de patrimonio en museos y centros culturales, desde 2007 es la técnica responsable del Servicio Educativo del Museu del Cinema de Girona. Ha cursado varios cursos de educación del cine y el Diploma de Postgrado Cultura i Educació. Gestió de serveis, programes y projectes culturals, organizado por la Universitat de Girona y la Càtedra UNESCO de Políticas Culturales y Cooperación. También desde 2007 es la coordinadora del Seminario de Cinema i Educació que organiza el Museu del Cinema, conjuntamente con el Institut de Ciències de l'Educació Josep Pallach de la Universitat de Girona. / Ángel San Martín Alonso (Saludes de Castroponce, León, 1955) es profesor en el Departamento de Didáctica y Organización Escolar (Universitat de València). Viene realizando su actividad docente e investigadora en el ámbito de la organización escolar y de la tecnología educativa, tema sobre el que ha publicado varios

libros y artículos. En virtud de su interés por la cultura audiovisual, colabora como coorganizador del Encuentro Audiovisual de Jóvenes en el marco del festival Cinema Jove. Además escribe habitualmente en la revista de cine *Encadenados*, entre otras publicaciones de este ámbito.

Álvaro Yebra (Madrid, 1982) es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València, donde obtuvo el Diploma en Estudios Avanzados (DEA); tiene el Certificado de Aptitud Pedagógica (CAP) en especialidad de Artes Plásticas por la Universidad Complutense de Madrid. Desde 2008 trabaja en la distribuidora audiovisual Some Like It Short y ha participado en numerosos festivales y mercados internacionales como ponente y jurado. Es programador de cortometrajes del Festival Internacional Cinema Jove de Valencia desde 2009 y miembro desde 2006 del equipo de gestión del Aula de Cinema de la UV. Por otra parte realiza habitualmente proyectos didácticos sobre el cine y el audiovisual, como talleres en museos o centros educativos. Además, dentro del ámbito de la producción audiovisual ha trabajado de productor, operador y redactor en programas educativos de Radio Televisió Valenciana (RTVV), como *Escola de pares* o *Babalà*.

## PUNTOS DE FUGA

### **Ver para creer. Apuntes en torno al efecto documental. Imanol Zumalde Arregi y Santos Zunzunegui Díez**

**Palabras clave:** documento, documental, efecto verdad, hacer creer.

**Abstract:** Hay una serie de textos, a los que convencionalmente llamamos documentales, que dirigen sus principales armas a crear una suerte de *efecto verdad* (lo que la semiótica estructural denomina *ilusión referencial*), que dependen en buena medida de unas estrategias dirigidas a *hacer parecer verdadero* lo que se enuncia. En otras palabras, las formas del texto determinan su verosimilitud. El presente ensayo reflexiona en torno a esta cuestión y esboza una taxonomía de los efectos caligráficos documentales reparando en algunos casos ilustrativos.

**Autores:** Imanol Zumalde Arregi (Amorebieta, Bizkaia, 1967) es profesor titular de la Uni-

versidad del País Vasco (UPV/EHU) y doctor en Comunicación Audiovisual. Junto a la historiografía del cine español, su línea de trabajo preferente se centra en el análisis fílmico, así como en la reflexión semiótica sobre los procesos de interpretación audiovisual, materias sobre las que ha publicado libros y artículos en las editoriales y revistas especializadas más influyentes del área. En la actualidad ultima un volumen sobre los vínculos entre señaladas películas de Charles Chaplin, Jacques Tati y Jerry Lewis, y desarrolla junto a Santos Zunzunegui una investigación en torno a los fundamentos semióticos del discurso documental. / Santos Zunzunegui Díez (Bilbao, 1947) es catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UPV/EHU), Semiólogo, analista e historiador cinematográfico. Ha sido profesor invitado en las universidades Sorbonne Nouvelle (Paris III), École Normale Supérieure (París), Buenos Aires (Argentina), Louis Lumière-Lyon 2, Université de Genève (Suiza), Siena (Italia) y University of Idaho (EE.UU.). Entre sus principales libros se cuentan: *El cine en el País Vasco* (1985); *Pensar la imagen* (1989); *Robert Bresson* (2001); *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiótica* (2003); *Orson Welles* (2005); *La mirada plural* (Premio Francisco Ayala de Comunicación Audiovisual, 2008), *Oteiza y el cine* (2011) y *Lo viejo y lo nuevo* (2012). En la actualidad prepara, con Imanol Zumalde, un volumen sobre los fundamentos semióticos del discurso documental.

**Contacto:** ima.zumalde@gmail.com / santos.zunzunegui@gmail.com

**Entre la alabanza y el menosprecio: feminidad y liderazgo en *La leona de Castilla*. Silvia Guillamón-Carrasco**

**Palabras clave:** cine español, estereotipos de género, feminidad, representación, franquismo, ideología, análisis fílmico.

**Abstract:** La película *La leona de Castilla* (Juan de Orduña, 1951) es un ejemplo singular de la paradójica representación de la heroicidad femenina en el cine bajo el franquismo. La película articula un discurso que se debate entre la alabanza y el menosprecio ante la figura de la heroína histórica, figura promovida y, al mismo tiempo, temida por el régimen dictatorial. En una época caracterizada por los más retrógrados valores del

patriarcado, debemos plantearnos el significado de esta figura propagandística en el entramado ideológico del nacional-catolicismo. En tanto la heroína histórica supone un modelo de mujer fuerte y luchadora, un modelo de protagonista fílmica que contrasta ineludiblemente con la ausencia real de las mujeres en la reconstrucción política del país, debemos cuestionar hasta qué punto y en qué medida esta figura sirvió de vehículo ideológico de los valores de género durante el franquismo.

**Autora:** Silvia Guillamón-Carrasco (Valencia, 1978) es doctora en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València. Su investigación se centra en la intersección entre teoría de género, semiótica y cine español. Ha sido investigadora visitante en la University of California, Santa Cruz, y en la University of Massachusetts, Amherst. Actualmente es profesora en la Universidad Internacional Valenciana, donde ha coordinado el Máster de Innovación Cinematográfica y Desarrollo de Proyectos.

**Contacto:** silvia.guillamon@uv.es

**Un cine contaminado de cómic: el *manga-eiga* de Shunji Iwai**

**Jose Montaña Muñoz**

**Palabras clave:** cine japonés, *manga*, *shōjo manga*, *manga-eiga*, Shunji Iwai, cultura popular, texto flotante.

**Abstract:** En la cultura popular japonesa contemporánea el *manga* ocupa una posición central. La popularidad de esta manifestación cultural se evidencia en su capacidad de influir sobre otras formas de expresión artística. El presente artículo estudia este fenómeno a nivel cinematográfico con la figura de Shunji Iwai, mediante tres ejemplos escogidos de su filmografía. Analiza el modo en que Iwai se apropia de algunas características del *manga* —especialmente del género para chicas—, como el uso de flores y destellos para envolver a los personajes, del texto flotante o de perspectivas y composiciones complejas con múltiples puntos de vista, elementos que pone en juego para conformar un lenguaje propio que parece explorar la relación entre ambos medios: el de las viñetas y el de la imagen en movimiento.

**Autor:** Jose Montaña (Sabadell, 1976) realiza el doctorado en Humanidades por la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, con

una tesis sobre la reescritura crítica del cine japonés contemporáneo. Investiga en la Universidad Waseda de Tokyo sobre la crítica cinematográfica en Japón, como miembro del Japanese Studies Fellowship Program de la Japan Foundation. Colabora en los programas abiertos de la Universitat Oberta de Catalunya.

**Contacto:** jmontanom@uoc.edu

**Sinergias entre *manga* y cine de autor: Sion Sono, Usamaru Furuya y Minoru Furuya. Antonio Loriguillo**

**Palabras clave:** *manga*, cómic, *anime*, películas de imagen real, sinergias, Japón, Sion Sono, Furuya.

**Abstract:** Japón es uno de los mayores productores de adaptaciones de cómic del mundo. Es notablemente conocida la cercanía entre la industria editorial y los prestigiosos estudios de animación japoneses, una estrecha relación que lleva al estreno de *animés* de todo aquel *manga* comercial que haya cosechado éxito entre los lectores. Tras una adaptación animada de éxito, la siguiente fase del proceso puede ser, además de la pertinente adaptación al videojuego o al *merchandising*, la producción de una adaptación al cine de acción real, algo generalmente problemático por los conflictos de intereses que plantean la fidelidad al original, el presupuesto destinado y el resultado final para los fans. Las adaptaciones de *manga* no se producen únicamente en este ciclo comercial, sino que determinados autores muestran en sus filmografías un interés estético y temático muy afín a ciertas obras de los *mangaka* más alternativos, generalmente adscritos a géneros concretos. Así, autores reconocidos, como Sion Sono, han podido desarrollar con una mayor libertad creativa su relación con el cómic, con el *manga* como fuente de inspiración o como ampliación del universo de sus películas.

**Autor:** Antonio Loriguillo López (Castellón, 1989) es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I de Castellón y tiene un Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación del mismo centro. Su línea de investigación se centra en la relación entre la animación japonesa y las narrativas complejas.

**Contacto:** loriguillolopez@gmail.com

cine, emoción, intuición  
détour



detour.es | @tdetour

# L'A

CINE L'ATALANTE

**PODCAST SEMANAL DEL CINEFÓRUM L'ATALANTE**

Programas disponibles en [mediauni.uv.es/cinelatalante](http://mediauni.uv.es/cinelatalante)

Dirección y locución **Nacho Palau**

Producción y locución **Héctor Gómez**

Colaboradores

**Xelo Agustín, Vicent Barrachina, Óscar Brox, Paula De Felipe, Priscila Del Águila, Quique Esteve, Amelia Falcó, Elisa Hernández, Belén Martínez, Daniel Molina, Rafa Montesinos, Jordi Revert, Guillermo Rodríguez, Eugenia Rojo, Miquel Tello, Álvaro Yebra y Vittoria Zanetti**

<http://mediauni.uv.es/cinelatalante>  
facebook · twitter

# ABSTRACTS [english]

## NOTEBOOK

### **Constructing for the camera. Architecture and cinematographic space**

**The diluted border. Ephemeral architecture in film. Pedro Molina-Siles, Ángela García Codoñer and Ana Torres Barchino**

**Key Words:** ephemeral, permanence, film set, architecture, space, re-use, cinematographic studies, production.

**Abstract:** The concept of the ephemeral is very broad. We associate it with the brief, the perishable, the fleeting. But this is not always the case. The temporal might also sometimes be associated with permanence, stability, transformation or variety. Applied to architecture, it could be dynamic, variable and flexible, and if we extend it to the architecture used in films we can identify architectural sets that can be differentiated by their temporal dimension. Sets built to disappear, although some prove quite durable and are re-used again and again, while others leave a trail of reactions in their wake that make their fleeting nature especially purposeful. This article studies this difference, with the ephemeral as protagonist, not only through its architectures, but also through its space, as an enveloping element that configures the cinematographic reality.

**Authors:** Pedro Molina-Siles is an architect and architectural technician with a Master's in artistic production from the Universitat Politècnica de València (UPV). He currently combines his professional work as an architect with teaching at the UPV's Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia, in the Department of Architectural Graphic Expression, where he is working on his doctoral thesis which deals with

the ephemeral architecture used in films. / Ángela García Codoñer is a professor of architectural graphic expression at the Universitat Politècnica de València's Escuela Técnica Superior de Arquitectura and heads the research group Grupo de Investigación del Color at the Instituto de Restauración del Patrimonio in the same university, where she has participated in numerous competitive research projects. Since 1993 she has been editor of the journal *EGA: Expresión Gráfica Arquitectónica*, and she has also presented her work at numerous painting exhibitions in prestigious art galleries. / Ana Torres Barchino holds a PhD in Fine Arts from the Universitat Politècnica de València (UPV). She is a professor with the Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño and with the Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. She works for the Department of Architectural Graphic Expression and is a member of the research group Grupo de Investigación del Color at the UPV's Instituto de Restauración del Patrimonio.

**Contact:** pmolina@ega.upv.es, angarcia@ega.upv.es, anmator@hotmail.com

### **Constructive typology of cinematographic space. Jorge Gorostiza**

**Key Words:** architecture, construction, staging, cinematographic space, Ennis-Brown House, Frank Lloyd Wright, Ken Adam.

**Abstract:** In any discipline it is essential to define and classify concepts, establishing typologies based on a theoretical corpus in order to clarify the praxis. In this respect, cinematographic space can be classified in various ways. This article proposes a new typology, taking into account the construction of the space itself. Firstly, in pro-filmic terms, and then in filmic terms, which are further broken down into formal

and functional. Within the formal category (according to the three delimited spaces: the real space, the space of the film shoot and the space of the screen), five different types can be identified: authentic, recreated, reproduced, modified and invented. In the functional category I posit four subcategories, which depend on the place and the use made of it: existent, imagined, reconstructed and nonexistent.

**Author:** Jorge Gorostiza (b. Santa Cruz de Tenerife, 1956) is an architect who designs and erects buildings and urban development works. He has published numerous articles on film and architecture in journals and collective volumes. His publications as an author include *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1997), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) and *David Cronenberg* (2003), these last two titles with Ana Pérez, and *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). He has also given lectures on film and architecture at numerous institutions, and has acted as an exhibition curator and a jury member in several film festivals. He was the director of the Filmoteca Canaria between 2000 and 2005.

**Contact:** jgorostiza@arquired.es

### **3D technology as a tool to explore contemporary architectural settings. Ramiro Losada Amor**

**Key Words:** architecture, atmospheres, documentary, non-fiction, landscapes, SANAA, Wim Wenders.

**Abstract:** There have been a wealth of studies of architecture in cinema, but very little of the cinema of architecture. The cinematographic industry, as if it were another actor, has used important buildings from every era as settings for its

own benefit, abusing them in its failure to capture the essence of the buildings filmed. But the cinema of architecture, through contemporary non-fiction, has managed to question the truth about architectural reality. The film *If Buildings Could Talk* (Wim Wenders, 2010) documents the construction of Rolex Learning Centre by the architects Kazuyo Sejima and Ryue Nishizawa (SANAA), conveying the sensation of the life of architecture, presenting the building as another actor, suggesting that it breathes, feels, talks and, in short, experiences the continuous winding space of the Japanese. The result is a 12-minute piece with no beginning or end, shot in 3D; a lyrical, poetic and intimate piece narrated (almost whispered) by a sensual feminine voice that embodies the building itself. Through his lens, Wenders changes our way of perceiving architecture, as photography did with modern architecture in the first half of the last century.

**Author:** Ramiro Losada Amor (b. Cáceres, 1980) is an architect with a Master's in Advanced Architecture from ETSAM. He is currently researching for his doctorate, entitled *Documentales de arquitectura: Construcción de la no ficción contemporánea para la arquitectura del s. XXI*. Since 2007 he has been teaching at the Department of Projects at the Universidad Europea and he has been guest professor at the Technische Universität Braunschweig in Germany, Architecture Design Sciences at Artesis University College, Antwerp and the New School of Architecture in San Diego, California. He is dean member of Studio Banana and a founding partner of Studio Banana TV and Studio Banana Asociación Cultural.

**Contact:** ramirolosadaamor@gmail.com

**If there are bodies and faces, what do I need sets for? On *Dogville*.**

**Áurea Ortiz-Villeta**

**Key Words:** scenery, foreground, distancing, community, cinema of cruelty, filmic space.

**Abstract:** In *Dogville* (2003), Lars Von Trier tells a brutal story of power and submission that is offered as a cautionary tale about kindness and guilt. To do this, he takes a radical approach: the removal of sets, which are replaced with lines and names painted on the floors and a handful of props. There

is nothing flippant or outrageous about this technique, which inserts human existence into an uninhabitable space that provokes the discomfort of the spectator, an uneasiness that is intended and necessary for the objectives of the film. Using an inquisitive and unstable camera that eliminates the distance from its object, the action is focused on the faces, bodies and voices to the point that the reality of the emotions ultimately overwhelms the spatial unreality.

**Author:** Áurea Ortiz-Villeta (b. Caracas, 1963) is a professor with the Department of Art History at the Universitat de València and a technician for CulturArts Audiovisual (previously IVAC), where she has held a number of positions since 1990. Her lines of research, developed through publications, courses and conferences, include the relationship of arts with the cinema, representation of the feminine in Spanish cinema and the history of photography.

**Contact:** aureatiz@gmail.com

**The false return: archeographies of *Elevator to the Gallows*. Juan Deltell Pastor and Clara Mejía Vallejo**

**Key Words:** archeography, frame, set, localization, gaze, geometry, Louis Malle.

**Abstract:** Filmic constructions, ephemeral by definition, survive thanks to the fragmentary registration of what was chosen to be framed at the time. On the basis of a strictly visual analysis of the captured images and their editing, this article posits the idea of tracing a possible graphic reconstruction of the spaces used during shooting. The archeographies resulting from this work could never be asserted as true because of their element of supposition, but in any case they must be consistent with the spatiality displayed by the pictures in the film, reconciling certain camera positions and movements with the development of the characters. In particular, the article develops and comments on the archeographical outline of the settings of two scenes from the film *Elevator to the Gallows* (*Ascenseur pour l'échafaud*, Louis Malle, 1958).

**Authors:** Juan Deltell Pastor (b. Barcelona, 1962) holds a PhD in architecture and is professor of architectural projects at the Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. He is the author of "3+1

personajes en busca de terraza" (2009), an article about the shooting of the film *Contempt* (Le Mépris, Jean-Luc Godard, 1963), published in the book *CASA X CASA*. He recently presented his doctoral thesis titled *La mirada única. Un arquitecto piensa el cine.* / Clara Mejía Vallejo (b. Bogotá, 1969) is an architect and a professor in the Department of Architectural Projects at the Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia. She has conducted research on the topic of the gaze and has published articles on the subject, such as "La mirada como herramienta de conocimiento", published in the *Actas del IV Congreso Internacional sobre Investigación en Arquitectura 4IAU*. She is currently completing her doctoral thesis examining the transmission of knowledge.

**Contact:** jjjdely@gmail.com, cemejia@pra.upv.es

**Prisons of light: architecture in Terrence Malick and *The Tree of Life*. Marina Povedano Revilla and Adrián Tomás Samit.**

**Key Words:** architecture, entrapment, design, interiors, sets, pantheism, transcendentalism.

**Abstract:** *The Tree Of Life* (Terrence Malick, 2011) generated a number of criticisms that focused on two main aspects of the film: the content and the form, especially the editing. Among the different multiple layers of reading that the film offers a deeper analysis is its use of spaces, of architecture. This can apparently go unnoticed, but it is in fact a key element in the construction of the characters. In other words, with such a fragmented structure, the production design and sets becoming significant and necessary for the identification of the characters; the cinematographic architecture helps the spectator, at a glance, to construct the personality of each one. Beginning with this film, this article attempts to sketch an outline of the use of architecture in the work of Terrence Malick and to reveal that his films go beyond pantheism.

**Authors:** Marina Povedano Revilla (b. Castellón de la Plana, 1989) holds a Bachelor's degree in Advanced Architecture from the Universitat Politècnica de Catalunya, where she has received a grant for the teaching of architectural composition. She is currently in her second year of philosophy at the

Universitat de Barcelona. / Adrián Tomás Samit (b. Castellón de la Plana, 1989) holds an International Master's degree in documentary studies from the Escuela de Cine de Barcelona, and a Bachelor's degree in Audiovisual Communication from the Universitat Jaume I. He has written for a range of film analysis journals, such as *Shangrila*, *Quaderni del CSCI* (prize for best essay in 2012), and he contributes to the cinema sections of the websites *Nomepiononiuna.net* and *monemonkey.com*.  
**Contact:** atomsamit@yahoo.com, marinaporo@hotmail.com

**Morphologies of our barren happy days. Shaila García Catalán and Teresa Sorolla Romero**

**Key Words:** scenery, architecture, pro-filmic, enunciation, meganarrator, Marienbad, *Holy Motors*, limousine.

**Abstract:** "Morphologies of our barren happy days" constitutes an interpretative (de)construction of a series of audiovisual texts that make use of scenery to anchor the filmic enunciation and put into operation. The visual architectures of the pro-filmic can be silent witnesses to uncertain stories (*Tren de sombras* or *Last Year at Marienbad*); in other cases, they are established as accomplices with the spectator to whom they tell the story, completely covering the meganarrator (*L'Apollonide*, *House of Tolerance*, *Downton Abbey*, *Titanic*); and, finally, they might also limit the scenic space physically and forcefully in order to evoke all the stories off screen (*In Treatment*). There are also other visual architectures, less solid and more volatile, which appear to have been drawn a few moments before the characters entered the filmic field. However, the materiality of the pro-filmic is not always at the service of discourse. Texts such as *Holy Motors* highlight the fact that while the cinema touches the world (as it models itself on it, and reinterprets it in each text), the world also touches the cinema, which need only listen and make its ghosts talk.

**Authors:** Shaila García Catalán (b. Castellón, 1983) is an assistant professor for the Department of Communication Sciences at the Universitat Jaume I, where she teaches Visual Culture and Mass Media in the undergraduate program in Video Game

Design and Development, and Image and Corporate Communication in the Bachelor's program in Audiovisual Communication. She is currently focusing her research on contemporary complex narratives. / Teresa Sorolla Romero (b. Castellón, 1989) holds a Bachelor's degree in Audiovisual Communication from the Universitat Jaume I, for which she received a special award for outstanding achievement. A Master's student in New Trends and Processes of Innovation in Audiovisual Communication, with a bachelor's degree in Humanities, she focuses her research work on non-linear narratives and contemporary philosophy.

**Contacts:** scatalan@uji.es / tsorollaromero@gmail.com

**DIALOGUE**

**Interview with Antxón Gómez, art director: "Cinema is the most mendacious art form". Jorge Gorostiza and Jordi Revert**

**Key Words:** cinema, architecture, scenery, art direction, production design, Antxón Gómez, digital.

**Abstract:** Antxón Gómez (b. San Sebastián, 1952) is one of Spain's most prestigious artistic directors at both national and international levels. A trained chemist, it was through his interest in collecting that he came into contact with the worlds of advertising and the cinema, in which he has enjoyed a long career. Over the last two decades, Gómez's work has become a benchmark in the field of artistic direction, in particular, thanks to his collaborations with director Pedro Almodóvar in titles such as *Todo sobre mi madre* (1999), *Hable con ella* (2002) and *La piel que habito* (2011). In this interview, Gómez reflects on the frontiers of both architecture and artistic direction, the nature and the processes of the latter, and the main transformations and challenges involved in the transition towards a cinema in which craftsmanship is increasingly giving way to digital technology.

**Authors:** Jorge Gorostiza (b. Santa Cruz de Tenerife, 1956) is an architect who designs and erects buildings and urban development works. He has published numerous articles on film and architecture in journals and

collective volumes. His publications as an author include *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1997), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) and *David Cronenberg* (2003), these last two titles with Ana Pérez, and *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). He has also given lectures on film and architecture at numerous institutions, and has acted as an exhibition curator and a jury member in several film festivals. He was the director of the Filmoteca Canaria between 2000 and 2005. / Jordi Revert (b. Valencia, 1984) holds a bachelor's degree in Audiovisual Communication and Journalism from the Universitat de València and is currently completing a Master's in Interculturality, Communication and European Studies at the same institution. Since 2008 he has worked as a film critic and writer for various online publications (*Détour*, *LaButaca.net*, *Miradas de cine*). He has also published several essays in *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* and coordinated the publication on several occasions. He is the author of the chapter "El nuevo guion cinematográfico: vanguardias narrativas y rebelión creativa para el cine del siglo XXI", in the anthology *Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion*. He has given courses and seminars on topics related to film and journalism and has participated as a member of the jury in several contests and festivals.

**Contacts:** jgorostiza@arquiere.es, revert.jordi@gmail.com

**(DIS)AGREEMENTS**

**Cinema teaching techniques: experiences in the classroom and beyond**

**Introduction. A needed collective pedagogical boost. Santiago Barrachina Asensio**

**Discussion. Ángel San Martín Alonso, Núria Aidelman, Laia Colell, Carmen Buró and Sandra Galván**

**Conclusion. Playing cinema with natives. Álvaro Yebrá**

**Key Words:** cinema, education, audiovisual culture, media literacy, critical pedagogy.

**Abstract:** In this section we propose a discussion about teaching cinema, which we consider to have a fundamental role in the formation of young people in society today, based on the audiovisual. To do this, we call on different specialists in cinema and audiovisual teaching who work both in educational institutions and in other contexts outside the classroom, such as festivals and museums, within the Spanish context. We ask them about their points of reference and their methodologies, about the place of cinema in the curricula and about their strategies to make the classroom experience more dynamic. With different perspectives, our guests highlight, among other things, the importance of agreement between all the agents involved, of teacher training and of the value of audiovisual training for the comprehensive education of students as critical and free citizens.

**Authors:** Núria Aidelman (b. Buenos Aires, 1979) and Laia Colell (b. Barcelona, 1979), hold Bachelors' degrees in Audiovisual Communication and Humanities, respectively, and are founding members of the association A Bao A Qu, dedicated to the conception and development of projects that link culture, art and education. Notable among their programs are *Cine en curso* (initiated in Catalonia and currently international in scope), *Fotografía en curso*, *Creadores EN RESIDENCIA* in Barcelona's high schools (a joint program between the ICUB and the Consorci d'Educació de Barcelona) and collaborations with the Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, the Filmoteca de Catalunya and the CGAI-Filmoteca de Galicia. / Santiago Barrachina Asensio (b. València, 1979) holds a Bachelor's degree in Audiovisual Communication from the Universitat de València. Between 2001 and 2013 he worked for the Videoteca video library service at l'Institut Valencià del Audiovisual and the Cinematografia Ricardo Muñoz Suay (CulturArts IVAC – La Filmoteca), and has been linked to a range of activities to disseminate film culture, through associations such as Cinefórum L'Atalante and the Aula de Cinema at the Universitat de València. He was also a member of the promotion team for the film journal *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. Currently, he continues to

pursue projects related to the dissemination of film culture and also continues to participate in Ràdio Klara's culture program *Café con Vistas*, which he has been involved with since 2003. / Carmen Buró Arbués (b. Ayerbe, Huesca, 1955) has completed studies in sociology and a Master's from the University of California at Berkeley. She is a member of the Commission of Experts on Media Literacy established by the European Union and the YEFF! (Young European Film Forum for Cultural Diversity). In the last twelve years she has directed national and European projects, conferences and festivals, and has participated as a speaker in various conferences and forums. In 2000, she promoted the creation of the platform *Mucho(+)* *que cine, diversidades y diversiones* to conduct educational projects using the cinema as a tool. She also designs and manages educational sections at national and international festivals promoting Spanish cinema and audiovisual production. Sandra Galván (b. Roda de Ter, Barcelona, 1977) holds a Bachelor's degree in History and a Master's in Local Cultural Heritage Management from the Universitat de Girona. After several years of experience as a heritage educator in museums and cultural centers, in 2007 she became the expert responsible for the Educational Service at the Museu del Cinema de Girona. She has taken several courses in cinema education and holds a Postgraduate Diploma in Culture and Education (management of cultural services, programs and projects) organized by the Universitat de Girona and the UNESCO Chair in Cultural Policies and Cooperation. Since 2007, she has also been the coordinator of the Cinema and Education Seminar organized by the Museu del Cinema, jointly with the Institut de Ciències de l'Educació Josep Pallach at the Universitat de Girona. / Ángel San Martín Alonso (b. Saludes de Castroponce, León, 1955) is a professor in the Department of Teaching and School Organization (Universitat de València). His teaching and research activity focuses on the area of school organization and educational technology, a topic on which he has published several books and essays. His interest in audiovisual culture has led to his collaboration as co-organizer of the Encuentro Audiovisual de Jóvenes in

the context of the Cinema Jove festival. He also writes regularly for the cinema journal *Encadenados*, among other publications of this field. / Álvaro Yebra (b. Madrid, 1982) holds a Bachelor's degree in Audiovisual Communication from the Universitat de València (UV), where he also obtained a Master of Advanced Studies (DEA), and he also holds a Pedagogical Aptitude Certificate (CAP) specializing in Plastic Arts from the Universidad Complutense de Madrid. Since 2008 he has worked for the audiovisual distributor Some Like It Short and has participated in numerous festivals and international markets as a speaker and jury member. He has been a short film programmer for Valencia's Festival Internacional Cinema Jove since 2009 and a member of the management team at the UV's Aula de Cinema since 2006. He also regularly carries out cinema and audiovisual teaching projects, such as workshops for museums or educational institutions. In addition, in the field of audiovisual production, he has worked as a producer, operator and writer for educational programs broadcasted by Radio Televisió Valenciana (RTVV), such as *Escola de pares* and *Babalà*.

**Contacts:** nuria.aidelman@a-abaoaqu.org, santi.barrachina@gmail.com, cb@muchomasquecine.com, sandragarbi@hotmail.com, Angel.Sanmartin@uv.es, alvaroyebra@yahoo.es.

## VANISHING POINTS

**Seeing is believing: notes on the documentary effect.** Imanol Zumalde Arregi and Santos Zunzunegui Díez

**Key Words:** Document, documentary, truth effect, making seem.

**Abstract:** There is a category of texts, conventionally called documentaries, which aim their main weapons at the creation of a kind of *truth effect* (what in structural semiotics is called *referential illusion*), which depends to a large extent on a whole range of strategies aimed at *making* what is expressed *seem true*. In other words, the forms of the text determine its plausibility. This essay reflects on this question and outlines a taxonomy for the documentary's calligraphic effects, with reference to some illustrative cases.

**Authors:** Imanol Zumalde Arregi (b.

Amorebieta, Bizkaia, 1967) is a professor at the Universidad del País Vasco (UPV/EHU) and holds a PhD in Audiovisual Communication. Along with the historiography of Spanish cinema, his main line of work focuses on filmic analysis and semiotic reflection on the processes of audiovisual interpretation, subjects on which he has published books and articles with some of the most influential publishers and journals in the field. He is currently completing a book about the links between certain films of Charles Chaplin, Jacques Tati and Lerry Lewis, and, jointly with Santos Zunzunegui, is working on a research project on the semiotic foundations of documentary discourse. / Santos Zunzunegui Díez (b. Bilbao, 1947) is a professor of Audiovisual Communication and Publicity (UPV/EHU). A semiologist, analyst and film historian, he has been guest professor at the universities of Sorbonne Nouvelle (Paris III), École Normale Supérieure (Paris), Buenos Aires (Argentina), Louis Lumière-Lyon 2, Université de Genève (Switzerland), Siena (Italy) and the University of Idaho (USA). Notable among his book publications are: *El cine en el País Vasco* (1985); *Pensar la imagen* (1989); *Robert Bresson* (2001); *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiótica* (2003); *Orson Welles* (2005); *La mirada plural* (winner of the Premio Francisco Ayala de Comunicación Audiovisual, 2008), *Oteiza y el cine* (2011) and *Lo viejo y lo nuevo* (2012). Together with Imanol Zumalde, he is currently preparing a book on the semiotic foundations of documentary discourse.

**Contact:** ima.zumalde@gmail.com, santos.zunzunegui@gmail.com

**Between praise and disdain: femininity and leadership in *La leona de Castilla*. Silvia Guillamón-Carrasco**

**Key Words:** Spanish cinema, gender stereotypes, femininity, representation, Franco regime, ideology, filmic analysis.

**Abstract:** The film *La leona de Castilla* (Juan de Orduña, 1951) constitutes a unique example of the paradoxical depiction of female heroism in Spanish cinema under the Franco regime. The film articulates a discourse that wavers between praise and disdain for the figure of the historical heroine, a figure promoted and, at the same time, feared by the dictatorial regime. In a period

marked by extremely reactionary patriarchal values, what is the meaning of this figure of propaganda in the ideological framework of national Catholicism? The fact that this historical heroine constitutes a model of a strong and determined woman, a model for a film protagonist that inevitably stands in contrast with the actual absence of women in the political reconstruction of the country, raises questions about the extent to which this figure served as an ideological vehicle of gender values during the Franco regime.

**Author:** Silvia Guillamón-Carrasco (b. Valencia, 1978) holds a PhD in Audiovisual Communication from the Universitat de València. Her research focuses on the intersection between gender theory, semiotics and Spanish cinema. She has been a visiting researcher at the University of California, Santa Cruz, and at the University of Massachusetts, Amherst. She is currently a professor at the Universidad Internacional Valenciana, where she has coordinated the Master's in Film Innovation and Project Development.

**Contact:** silvia.guillamon@uv.es

**Cinema contaminated by comics: Shunji Iwai's *manga-eiga***

**Jose Montaña Muñoz**

**Keywords:** Japanese film, *manga*, *shōjo manga*, *manga-eiga*, Shunji Iwai, popular culture, floating text.

**Abstract:** In contemporary popular Japanese culture, *manga* occupies a central position. The popularity of this cultural manifestation is evidenced in its capacity to influence other forms of artistic expression. This article studies this phenomenon at the cinematic level with the figure of Shunji Iwai, using three examples selected from his filmography. It analyzes the way in which Iwai appropriates certain characteristics of *manga* (especially the form for girls), such as the use of flowers and sparkles in order to surround the characters, floating text or complex perspectives and compositions with multiple points of view, elements that he puts into play in order to shape a language of his own that appears to explore the relationship between two media forms: the comic book and the moving picture.

**Author:** Jose Montaña (b. Sabadell, 1976) is completing a PhD in Humanities at the Universitat Pompeu Fabra in Barcelona, with a

thesis on the critical rewriting of contemporary Japanese cinema. He is researching film criticism in Japan at Tokyo's University of Waseda, as a member of the Japan Foundation's Japanese Studies Fellowship Program. He also contributes to the Universitat Oberta de Catalunya's open programs.

**Contact:** jmontanom@uoc.edu

**Synergies between *manga* and auteur cinema: Sion Sono, Usamaru Furuya and Minoru Furuya. Antonio Loriguillo**

**Key Words:** *Manga*, comics, anime, live-action cinema, synergies, Japan, Sion Sono, Furuya.

**Abstract:** Japan is one of the largest producers of comic book adaptations in the world. It is a well-known fact that the Japanese publishing industry and its most prestigious animation studios have a close relationship that is reflected in the release of anime film versions of every commercial *manga* that has been a hit with readers. After a successful animated adaptation, the next step in the process, in addition to the corresponding video game adaptation, is often the production of an adaptation to live-action cinema, a project that is generally problematic due to the conflicts of interest raised by the question of fidelity to the original, the budget assigned and the final result for the fans. *Manga* adaptations are not limited to this commercial cycle, as in their filmographies certain directors reveal an aesthetic and thematic interest closely related to certain works of the more alternative *mangaka*, generally restricted to specific genres. Thus, well-known directors, such as Sion Sono, have been allowed greater creative freedom to develop their relationship with the comic, with the *manga* as a source of inspiration or as an extension of the universe of their films.

**Author:** Antonio Loriguillo López (b. Castellón, 1989) holds a Bachelor's degree in Audiovisual Communication from the Universitat Jaume I de Castellón and a Master's in New Trends and Processes of Innovation in Communication from the same institution. His line of research focuses on the relationship between Japanese animation and complex narratives.

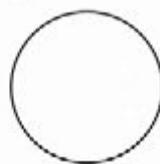
**Contact:** loriguillolopez@gmail.com

# SECUENCIAS

## Revista de Historia del Cine

### Compra y suscripciones

Calle del Gobernador, 18  
28014 Madrid  
secuencias@maiaediciones.es



DESEO SUSCRIBIRME A **SECUENCIAS**. Revista de Historia del Cine A PARTIR DEL NÚMERO . . .

Nombre . . . . .

Apellidos . . . . .

Dirección postal . . . . .

### SUSCRIPCIÓN ANUAL (DOS NÚMEROS)

1 año	España	Europa	Otros países
Individual	17 euros	27 euros	32 euros
Institucional	23 euros	40 euros	45 euros

### SUSCRIPCIÓN BIANUAL (CUATRO NÚMEROS)

2 años	España	Europa	Otros países
Individual	30 euros	54 euros	63 euros
Institucional	45 euros	80 euros	90 euros

### FORMA DE PAGO

- Talón nominativo a favor de *ABADA Editores SL. Revista Secuencias*
- Transferencia bancaria a la cuenta nº 0128 0220 36 0100007225
- Domiciliación bancaria. Titular de la cuenta .....

Señores: les agradeceré que con cargo a mi cuenta atiendan, hasta nueva orden, los recibos que *ABADA Editores. Revista Secuencias* les presente para el pago de mi suscripción a **SECUENCIAS**.

Fecha

Firma

# ARCHI > OS

DE LA FILMOTECA

TERCERA ÉPOCA

Ahora en versión digital

[www.archivosdelafilmoteca.com](http://www.archivosdelafilmoteca.com)



ARCHI > OS  
DE LA FILMOTECA

Cine e hibridaciones:  
avatares de la era digital

octubre 2013  
72

REVISTA DE ESTUDIOS HISTÓRICOS SOBRE LA IMAGEN · TERCERA ÉPOCA

- > Acceso abierto y gratuito, previo registro personal
- > Todos los números disponibles
- > Búsquedas avanzadas
- > Información para autores

Abierto el *call for papers*  
del número 73:  
**EL TRATAMIENTO DEL GÉNERO EN  
LA REPRESENTACIÓN FÍLMICA**  
Aceptación de artículos  
hasta el **10 de enero de 2014**  
Envíos a través de la web

# GUÍA DE PRESENTACIÓN DE ORIGINALES

## 1. Recepción y aceptación de originales

*L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* acepta la publicación de ensayos inéditos sobre temas interdisciplinares o monotemáticos relacionados con la teoría y/o praxis cinematográfica que destaquen por su carácter innovador. Los textos deberán ser enviados en formato RTF a la siguiente dirección electrónica: publicaciones@cinforumatalante.com, indicando en el asunto del mensaje PROPUESTA DE PUBLICACIÓN. Se establecen dos períodos anuales de recepción de originales (*call for papers*): del 15 al 30 de enero (para el número publicado en enero-junio del año próximo), y del 15 al 30 de junio (para el número de julio-diciembre). La aceptación de los manuscritos se comunicará a sus autores en el plazo máximo de tres meses. El tema del monográfico de cada número será publicado con la debida antelación en la página web [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com). Los artículos que no se ajusten al tema del Cuaderno serán tenidos en cuenta para la sección Puntos de Fuga. Siempre que el texto sea original, se adecúe a las normas de estilo de la revista y cumpla con los estándares y el rigor propios de una revista de humanidades, el Consejo de Redacción lo someterá a un proceso de evaluación externa por pares, que respetará el anonimato de autores y evaluadores (sistema de doble ciego o *peer review*) con el fin de evitar posibles sesgos. De no cumplirse estas cláusulas iniciales, el ensayo será desestimado sin haber mediado consulta externa. *L'Atalante* no ofrece remuneración alguna por las colaboraciones publicadas.

## 2. Normas de publicación

A continuación se refiere un extracto de las normas de publicación. Los interesados pueden consultar la versión íntegra en español e inglés, y descargarse una plantilla de presentación de originales, así como un artículo modelo, en la página web [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com).

1. La extensión de los originales oscilará entre 4.000 y 4.500 palabras (25.000-35.000 caracteres con espacios).
2. En cuanto al formato, los textos se presentarán en tipografía Times New Roman, tamaño 11 y alineación justificada. El interlineado será sencillo, sin sangría en ningún caso y sin separación adicional entre párrafos. El título y los ladillos se destacarán en negrita. Las notas, si las hubiere, serán lo más breves posibles y se incluirán al final del texto sin utilizar la herramienta automática de los procesadores de textos. Se indicarán con un superíndice en su lugar correspondiente (¹); al final del texto, bajo el encabezado Notas, se redactará la explicación correspondiente a cada nota, precedida por el número que se le asocia, en formato Times New Roman y tamaño 9.
3. Los textos se acompañarán de
  - Un abstract o resumen de 120-150 palabras (680-860 caracteres con espacios);
  - De 5 a 8 palabras clave;
  - Una nota curricular de cada autor/a de 60-80 palabras (350-470 caracteres con espacios), en la que se hará constar el lugar y año de nacimiento, la afiliación laboral, líneas de investigación en curso y publicaciones u obras de creación recientes (si las hubiere).
4. Los originales serán aceptados en lengua española y/o inglesa.
5. Las cursivas se aplicarán solo para extranjerismos, destacado de palabras y citación de obras y películas.
6. Para las citas textuales se emplearán comillas angulares, inglesas y simples según la siguiente gradación: «... “... ‘...’ ...” ...»
7. La primera vez que se haga referencia a una película se indicará del siguiente modo: *Título en español* (Título original, Director, Año).
8. Dentro del cuerpo de texto del artículo se empleará el sistema de citado Harvard [(APELLIDO, Año de publicación: páginas)]. La referencia completa deberá aparecer al final del texto, en un bloque identificado como Bibliografía, en el que los autores se mencionarán ordenados alfabéticamente según apellido siguiendo el sistema de citación bibliográfica internacional APA [APELLIDO(S), Nombre del autor/a (año de edición). *Título*. Lugar de edición: Editorial]. Para la citación bibliográfica de artículos, capítulos de libros, actas y otras modalidades textuales y audiovisuales, consúltese la versión íntegra de las normas de estilo de la publicación, disponible en la web arriba indicada; en ella se mencionan ejemplos varios.
9. El autor deberá proveer a la redacción de imágenes que ilustren su artículo a 300 ppp (formato jpeg, tiff o psd). Se recomienda ilustrar cada artículo con 3-6 imágenes. Solo se aceptan imágenes con la autorización expresa del autor o de la casa editorial. La publicación de imágenes se llevará a cabo atendiendo a fines promocionales, docentes y de investigación. Se indicará la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada en el cuerpo del artículo y/o pie de foto. Es responsabilidad del autor o autora que quiera reproducir una obra protegida solicitar el permiso correspondiente para su publicación en la versión impresa y digital de la revista, y firmar un documento del que le proveerá *L'Atalante* donde se haga constar dicha circunstancia. Esto incluye la reproducción de fotogramas (capturas de pantalla) de películas, para cuya reproducción los autores deberán solicitar el permiso expreso de la actual distribuidora en España.

## Aula de Cinema de la Universitat de València

# Otra manera de mirar



## Actividades

- Ciclos de cine con presentación y coloquio (de octubre a junio)  
Proyecciones gratuitas, en versión original subtitulada y en digital
  - Los miércoles a las 18:00 en la Facultad de Filología, Traducción y Comunicación
  - Los jueves a las 18:00 en el Palacio de Cerveró  
Ciclos de temática científica en colaboración con el Instituto de Historia de la Medicina y de la Ciencia López Piñero
- *Nits de cinema al Claustre de la Nau*, la segunda quincena de julio a las 22:00  
Cine de verano al aire libre en el edificio histórico de la universidad  
Proyecciones gratuitas, en versión original subtitulada y en digital
- La Cabina. Festival Internacional de Mediometrajés  
En noviembre en el IVAM · [www.lacabina.es](http://www.lacabina.es)

### Más información:

[auladecinema@uv.es](mailto:auladecinema@uv.es) · [www.uv.es/auladecinema](http://www.uv.es/auladecinema) · redes sociales

# GUIDE FOR THE SUBMISSION OF ORIGINAL PAPERS

## 1. Receipt and approval of original papers

*L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* approves of publishing unpublished papers on interdisciplinary or monothematic topics related to the theory and/or practice of cinema which are also remarkable for their innovative style. Texts must be sent in RTF format to the e-mail address: publicaciones@cinforumatalante.com, with the e-mail subject PROPUESTA DE PUBLICACIÓN [PROPOSAL OF PUBLICATION]. There are two periods for the call for papers along the year: from the 15th to the 30th of January (for the papers to be published in the edition of January-June of the following year), and from the 15th to the 30th of June (for papers to be published in the edition of July-December). Authors will be informed of the approval of their texts in a term of three months maximum. The topic of the monograph for every edition will be published in advance on the website [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com). Articles not complying with the topic of the Cuaderno [Notebook] will be considered to be published in the section Puntos de Fuga [Vanishing Points] instead. As long as the text is original, and it respects the style rules of the journal and fulfills the standards and rigor of a humanities journal, the Editorial Committee will carry out a process of external assessment of peer review, respecting the anonymity of the authors and the reviewers in order to avoid possible bias. If the essay does not satisfy these initial clauses, it will be rejected without external query intervening. *L'Atalante* does not offer remuneration for publishing collaborations.

## 2. Publishing rules

What follows is an excerpt of the publishing rules. Those interested in them may visit the complete version in Spanish and English, and download the template for the submission of original papers, as well as an example of article, on the website [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com).

1. The length of original papers may vary between 4,000 and 4,500 words (25,000 – 35,000 characters and spaces).
2. Regarding the format, texts must be in Times New Roman font, have font size of 11 points and a justified alignment. The text must be single-spaced, without any kind of indentation and without additional separation between paragraphs. Title and section titles must be in bold type. Notes, if they exist, must be as brief as possible and will be included at the end of the text without using the automatic tool of word processors. These notes must be signalled with a superscript in its corresponding place (<sup>1</sup>); at the end of the text, under the heading Notes, the corresponding explanation for each note must be written after the number linked to it, in Times New Roman font with a font size of 9 points.
3. Texts must come with
  - An abstract around 120-150 words long (680-860 characters with spaces);
  - 5 to 8 key words;
  - A curricular note of each author of around 60-80 words (350-470 characters with spaces), where place and year of birth of the author must be specified, as well as his or her profession, his or her current research line and published materials or recent works (if they exist).
4. Original papers may be sent in Spanish and/or English.
5. Italics must be applied only on foreign words, for emphasis on words and quotations of works and films.
6. For textual quotations, guillemets, American and British quotation marks must be used in the following order: «...“...’...”...»
7. The first time a reference to a film is made, it must be written as follows: *Title in the language of the article* (Original Title, Director, Year).
8. Harvard citation system [(SURNAME, Year of publication: pages)] must be used in the corpus of the article. The complete reference must be at the end of the text, under the heading Bibliography, where the authors must be mentioned in alphabetical order considering the surname, according to the international bibliographic citation system APA [SURNAME(S), Name of the author (year of publication). *Title*. Place of publication: Publisher]. For the bibliographic citation of articles, book chapters, minutes or other textual and audiovisual materials, please check the complete version of the publishing rules, available on the aforementioned website, several examples are also mentioned there.
9. Authors must provide images with a 300 ppi format (.jpeg, .tiff or .psd file) to the editorial staff to illustrate their articles. It is advisable to use 3 to 6 images to illustrate each article. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* will only accept images with the express authorization of the author or the publisher. The publication of images will be carried out on promotional, didactic or research purposes only. The source and the name of the author of the work mentioned must be specified in the corpus of the article and/or the caption. The author of the article who wants to reproduce a copyrighted work is held responsible of previously requesting permission to reproduce it in the printed and digital editions of the journal and must sign a document provided by *L'Atalante* in which this fact is stated. This includes the reproduction of film stills (screen shots), for which the authors must seek permission from the current distribution company in Spain.

# shangrila textos aparte

un espacio fuera de cuadro



*Sólo los ladrones, los espías,  
los amantes, los diplomáticos  
y todos los esclavos conocen  
los recursos y los deleites de  
la mirada.*

Balzac

Sin título, Chris Marker, 1957

UNA REVISTA

Shangrila Derivas y Ficciones Aparte

SEIS COLECCIONES DE LIBROS

Contracampo - [Encuadre]

Hispanoscope - Intertextos

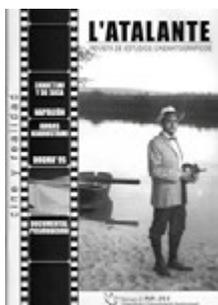
The Searchers - Swann

[www.shangrilaediciones.com](http://www.shangrilaediciones.com)

# NÚMEROS PUBLICADOS



Número 1  
Cine japonés: posguerra y años 50  
La mujer en el cine negro  
Wong Kar Wai  
*La aldea maldita*  
Invierno 2003, 68 págs.



Número 2  
Zavattini y De Sica  
Documental y posmodernidad  
Abbas Kiarostami  
*Dogma '95*  
*Napoleón* de Abel Gance  
Diciembre 2004, 68 págs.



Número 3  
Esperando la muerte  
El hombre y el monstruo  
Pedro Almodóvar  
Paul Thomas Anderson  
Las ciudades de Wim Wenders  
Abril 2006, 72 págs.



Número 4  
Arthur Penn  
Lenguajes de síntesis  
Steven Spielberg, s. XXI  
Todd Solondz  
El oeste de Jim Jarmusch  
Abril 2007, 56 págs.



Número 5  
Entrevista con Ricardo Macián  
Mujeres del cine japonés  
De Manuel Puig a Wong Kar-Wai  
*Los duelistas*  
Monstruosidad y alteridad  
Noviembre 2007, 72 págs.



Número 6  
Entrevista con Paul Naschy  
Sexualidad, adolescencia y cine fantástico  
En la ciudad de Sylvia  
*L'avventura*  
*Los nibelungos* / Cine indie  
Mayo 2008, 72 págs.



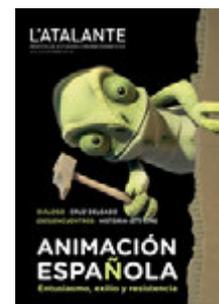
Número 7  
*Lost films*  
*Katsudō benshi*,  
narradores en Japón  
Pier Paolo Pasolini  
Wim Wenders  
Diciembre 2008, 72 págs.



Número 8, especial  
*Thriller* y sociedad  
contemporánea. Espejo en negro  
Mujeres, miradas. Construcción filmica  
de la imagen femenina  
Entrevista con Agustín Díaz Yanes  
La ficción televisiva a debate  
Julio 2009, 144 págs.



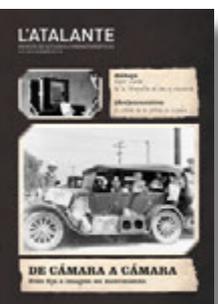
Número 9  
(No) Ficción  
Entrevista con Isaki Lacuesta  
Viaje a los cines del sur  
Enero 2010, 112 págs.



Número 10  
Animación española. Entusiasmo,  
exilio y resistencia.  
Entrevista con Cruz Delgado  
Cine e Historia  
Julio-diciembre 2010, 100 págs.



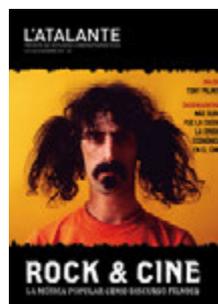
Número 11  
Las nuevas reglas del juego. Series dramáticas  
norteamericanas contemporáneas.  
Entrevista: Javier Abad y Marcos Martínez  
Del espectador al jugador. Trasvases entre  
cine y videojuegos  
Enero-junio 2011, 124 págs.



Número 12, especial  
De cámara a cámara.  
Foto fija e imagen en movimiento  
Agnès Varda: de la fotografía  
al cine y viceversa  
El estado de la crítica en España  
Julio-diciembre 2011, 152 págs.



Número 13  
Cine enredado. Nuevos contenidos y  
estrategias 2.0  
Entrevista con José Luis Guerin  
*Mutaciones y museizaciones*. El cine en el  
espacio expositivo  
Enero-junio 2012, 128 págs.



Número 14  
Rock y cine. La música popular como  
discurso filmico  
Entrevista con Tony Palmer  
Más dura fue la caída:  
la crisis económica en el cine  
Julio-diciembre 2012, 136 págs.



Número 15  
*Mind-game films*. El trauma en la trama  
Entrevista con Enrique Urbizu  
Las retóricas delirantes y las cosas  
Enero-junio 2013, 130 págs.



Número 16  
Veinticuatro viñetas por segundo.  
Trasvases entre cine y cómic  
Entrevista con Óscar Aibar  
*El tercer hombre*: relaciones  
ambivalentes de poder  
Julio-diciembre 2013, 106 págs.



Número 17  
Construyendo para la cámara.  
Arquitectura y espacio cinematográfico  
Entrevista: Antxón Gómez, director artístico  
Didácticas del cine:  
experiencias en el aula y más allá  
Enero-junio 2014, 134 págs.

Edita

associació cinefòrum  
 L'ATALANTE

Patrocinadores

VNIVERSITAT  
DE VALÈNCIA

Aula de Cinema · Vicerectorat de Cultura, Igualtat i Planificació

Delegació d'Estudiants · Servei d'Informació i Dinamització dels Estudiants · SeDI

Departament de Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació · Facultat de Filologia, Traducció i Comunicació

Colaboradores



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



Departament de Ciències de la Comunicació  
Facultat de Ciències Humanes i Socials