

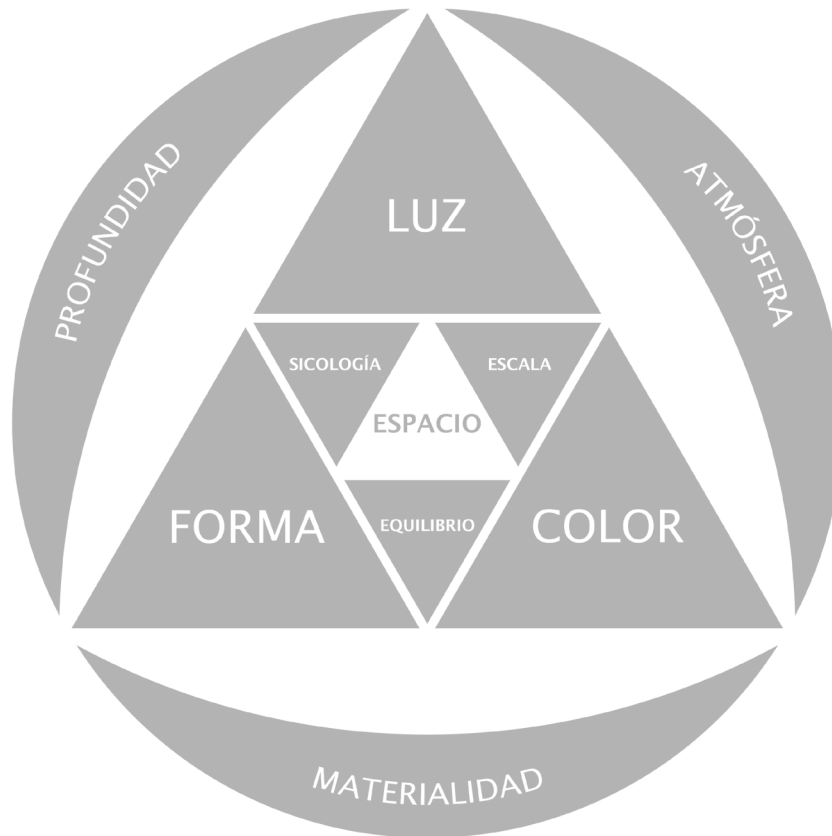
CINEMATOPSIA

UNA DISECCIÓN ARQUITECTÓNICA

POR

MANUEL CALATRAVA AGUADO

TUTOR: RAFAEL DE LACOUR JIMÉNEZ
TUTOR: JOSÉ MARÍA MANZANO JURADO



CINEMATOPSIA

UNA DISECCIÓN ARQUITECTÓNICA

MANUEL CALATRAVA AGUADO



Figura 1. Anciana en Mecedora, Pintura de Pedro Luis Calatrava Rico. España

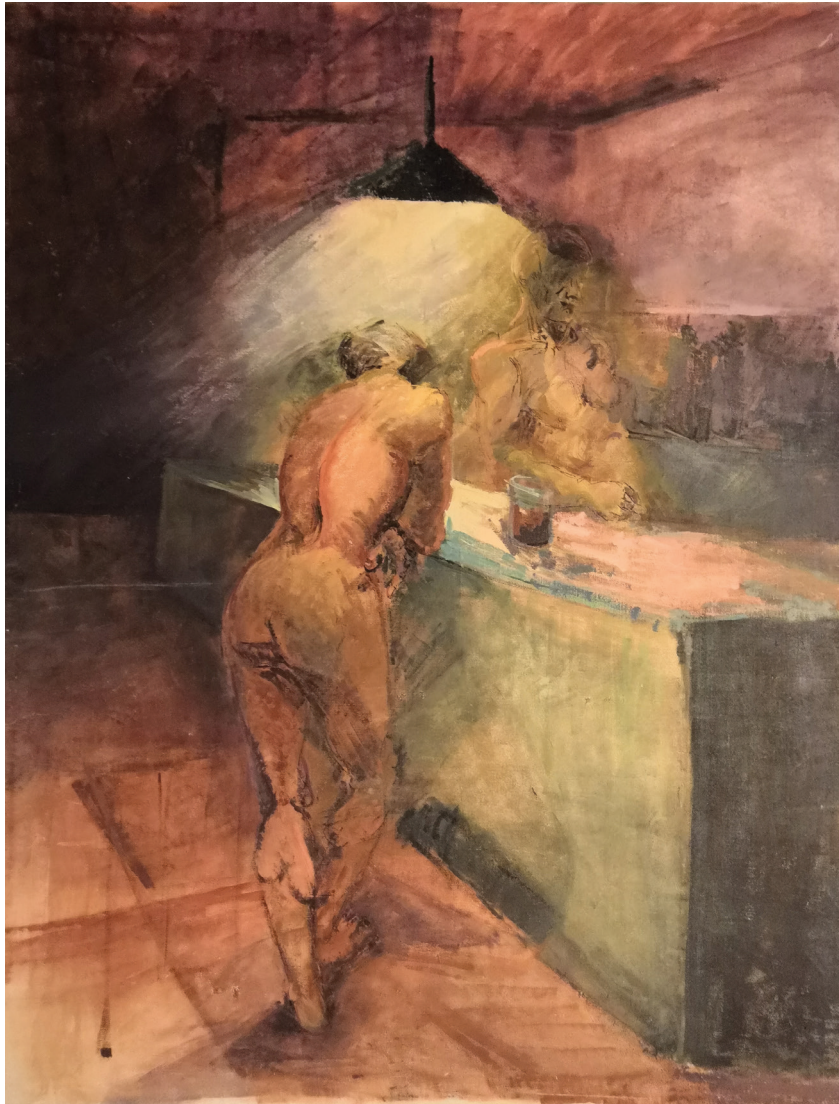


Figura 2. Barra del Bar, Pintura de Ana Isabel Aguado Domínguez. España

*A MI MADRE ANABEL Y
A MI PADRE PEDRO, POR
HACER DE MÍ LA PERSONA
QUE SOY, HABER CREÍDO
EN MÍ Y HABERME DADO
UNA VISIÓN DIFERENTE
DEL MUNDO. OS QUIERO.*

AGRADECIMIENTOS

A mis dos tutores, José María Manzano y Rafael de Lacour, a los que tuve el placer de tener de profesores. Por su gran labor docente y su calor humano. Por sacar a convocatoria una línea de TFG tan peculiar y sin la cual este libro no hubiese sido escrito nunca. Por haberme dejado escribir sobre una de mis pasiones. Por haberme dado tanta libertad a la hora de desarrollar el trabajo.

A mi profesor de fundamentos de estructuras, Fernando Gómez, por hacerme ver belleza en esa asignatura tan temida. Por motivarme tanto que no he podido evitar dedicar un capítulo a la misma en un libro de cine.

A mi profesor de matemáticas, Rafael Pérez, por darme tantas herramientas de análisis. Las cuales me han sido y serán de mucha utilidad.

Al tribunal que va a leer este libro, por formar parte de este final de etapa en mi vida.

A todos los profesores que he tenido y a la Universidad por cambiar mi forma de pensar durante estos seis años. Por transformarme.

A mi madre Anabel y a mi padre Pedro por apoyarme en todo lo que me propongo, por estar siempre a mi lado, incluso en los malos momentos. Por haber creído en mí. Por infundirme todos los valores que tengo como persona. Por transmitirme que en esta vida todo es posible a base de esfuerzo y sacrificio. Por hacer de mí la persona trabajadora que soy. Por haberme permitido estudiar lo que me gusta, fuera de mi ciudad. Por haber dedicado gran parte de su vida a encauzarme por el buen camino.

A mi hermano Pablo por ayudarme a crecer como persona y apoyarme, a su modo. A mis tías, Consuelo y Cristina, por sus constantes ánimos.

A todos mis amigos por su apoyo. Por aguantarme estos dos últimos meses en los que solo hablaba del libro.

ÍNDICE

6	AGRADECIMIENTOS
8	INTRODUCCIÓN: LA VISIÓN DEL ARQUITECTO
9	JUSTIFICACIÓN Y ESTADO DE LA TÉCNICA
10	OBJETIVOS Y CONCLUSIONES. LA METODOLOGÍA
11	EL TRIGRAMA INSCRITO, EL OJO DEL ARTISTA

13 FORMA

14	NOMENCLATURA USADA EN LOS ANÁLISIS GRÁFICOS
15	UN RECTÁNGULO PERFECTAMENTE CUADRADO
16	DE LA BELLEZA Y SU SUBJETIVIDAD
18	DE LA PROPORCIÓN HUMANA COMO BASE COMPOSITIVA
20	LA PINTURA HA MUERTO, LARGA VIDA A LA CINEMATOGRAFÍA
26	DEL CUADRADO TRASLACIONAL Y LA REDUNDANCIA ARMÓNICA
28	UNA ALEGORÍA A LA MASONERÍA
36	LA COLUMNA Y EL PODER
38	CONNOTACIONES NO ESCRITAS SOBRE LAS PUERTAS
40	LA ESCALERA ES SUBJETIVA
44	LA ANGUSTIA Y EL POLÍGONO CERRADO
46	DE LOS RENACENTISTAS A WES ANDERSON
48	UNA PARODIA A LA ARQUITECTURA Y A LA SOCIEDAD
49	ARQUITECTURA, LA TRAMOYA CINEMATOGRAFICA
50	LA CAJA NEUTRA
52	EL BAÑO Y LA INTROSPECCIÓN
56	LA ESQUINA MÁS DRAMÁTICA
58	EL POLÍGONO DE DIOS, DE LA ARQUITECTURA AL CINE
67	EL RECHAZO TIENE FORMA DE ASPA
68	EL MAL TIENE GUSTO Y ES ARQUITECTÓNICO
70	EL PASILLO MÁS FUGADO
74	EL HITO. DE LOS MOJONES Y EL CONDUCTISMO
78	ARQUITECTURA PARA ENCUADRAR I: LA FRANJA VERTICAL
80	ARQUITECTURA PARA ENCUADRAR II: EL MARCO VISOR
82	ARQUITECTURA AL SERVICIO DE LA PUBLICIDAD

87 LUZ

88	ARQUITECTURA, UN OBTURADOR A GRAN ESCALA
90	DE CARAVAGGIO AL CINE ACTUAL. EL CLAROSCURO I
92	DE RUBENS AL CINE ACTUAL. EL CLAROSCURO II
94	SIN CITY: CIUDAD DEL PECADO. EL CÓMIC Y SU LUZ. EL CLAROSCURO III
96	LA LUZ MARCA EL LUGAR
100	LUCES LUCIERNAGA, LA CUARTA DIMENSIÓN
102	LUZ TRANSMUTADA, LUZ ARQUITECTURIZADA

104	LA LUZ Y SU CALMA
106	LUZ SILUETA. PURA GESTALT CINEMATOGRAFICA
108	LUZ ARQUITECTÓNICA. LA SEÑALÉTICA DE LAS EMOCIONES

121 COLOR

122	BREVE INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL COLOR DE JOHANNES ITTEN
124	ANÁLISIS CROMÁTICO BASADO EN LA ARMONÍA DE COLOR DE ITTEN
126	LA ATMOSFERA DE LOS MONOCROMÁTICOS
130	LOS ANÁLOGOS, LA SINONIMIA CINEMATOGRAFICA
134	LA DUALIDAD DE LOS COMPLEMENTARIOS, DE LA SINONIMIA A LA ANTONIMIA
136	TRIADAS, DE LA ARMONÍA A LA IRREVERENCIA
138	COMPLEMENTARIOS DIVIDIDOS. UNA LLAMADA DE ATENCIÓN
140	DE VAN GOGH AL NEÓN. LOS POLI-COMPLEMENTARIOS Y SU PLURALIDAD
142	LA JERARQUÍA DE LOS PRIMARIOS. EL ROJO, EL AZUL Y EL AMARILLO
144	EI COLOR Y SU PSICOLOGÍA AL SERVICIO DE LA IDEA
151	EPÍLOGO ¿UN FÍN O UN PRINCIPIO?

153 ANEXO

154	PLANOS DE ENCUADRE
155	MOVIMIENTOS DE CÁMARA
156	PICTOGRAFÍA SELECTA
157	BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA SELECTA
158	FILMOGRAFÍA SELECTA
160	GLOSARIO CINEMATOGRAFICO
161	IMÁGENES ELABORADAS POR EL AUTOR

INTRODUCCIÓN: LA VISIÓN DEL ARQUITECTO

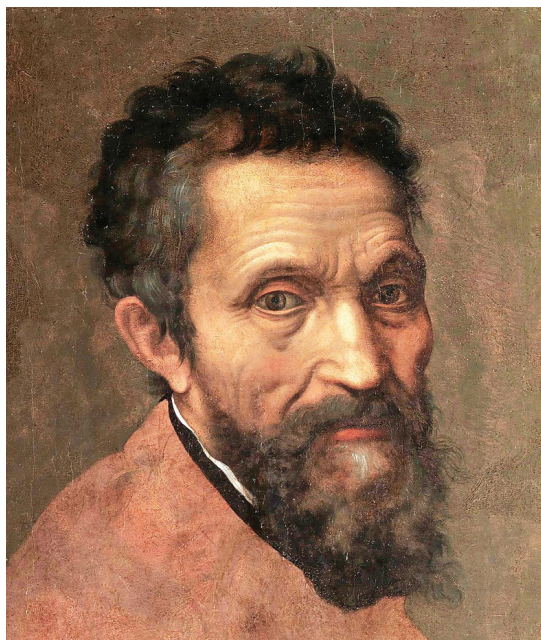


Fig. 3. Retrato de Miguel Ángel, de Volterra (1544). Italia



Fig. 4. Autoretrato Da Vinci, Leonardo (S.XVII). Italia

El análisis cinematográfico propuesto en este libro parte de la visión más amplia que el mundo del arte conoció jamás en toda su historia. Una visión concebida de la mano de Miguel Ángel Bounarrotti (fig. 3) y Leonardo Da Vinci (fig. 4), allá por el siglo XVI, durante el Renacimiento. Personajes ilustres que dedicaron gran parte de su vida a la Arquitectura, la Escultura, la Pintura, la Escritura, la Ingeniería, la Filosofía, la Anatomía, la Música, la Geometría, etc. Entendiendo el Arte como un todo y no como la suma de partes inconexas. Siendo únicamente desde esta globalidad desde la cual podía acometerse un proyecto con la suficiente contundencia. De tal modo que cada parte contribuyese a potenciar ese todo y todas ellas trabajasen en una misma dirección.

De igual modo que un proyecto solo podía ser coherente atendiéndolo desde la globalidad de las artes, ese mismo proyecto solo podía ser entendido en su plenitud analizándolo desde dicha visión global. Aunque en la mayoría de los casos, y ante una población analfabeta (siglo XVI) la mera visión superficial de estas obras bastaba para emocionar al espectador. Una emoción bastante superflua si la comparamos con la emoción que podría llegar a sentirse al comprender dichas obras en su total plenitud. La razón de esto es que cuanto más conocimiento albergamos, más belleza somos capaces de encontrar en una obra, ya que la encontramos más profunda y la hacemos más nuestra. Algo que explicaremos en el capítulo De la Belleza y su Subjetividad.

Aplicando esta idea al mundo cinematográfico encontramos, en la actualidad, un público al que los directores logran emocionar con sus películas. Pero no de manera rotunda sino superficial, debido a la inexistencia de un traductor entre artista y espectador. Precisamente esto pretende ser este libro, un traductor. Un medio, en sí mismo, más que un fin. De tal manera que cualquier persona, sin necesidad de haber estudiado una carrera artística, encuentre en este libro un manual para poder entender el porqué de cada escena mostrada en pantalla. Pudiendo lograr, así, emocionarse de una manera diferente y más placentera al visionar una película.

La belleza como tal es subjetiva, por tanto no tiene sentido analizarla para la globalidad de las personas. Lo que aquí se propone es un análisis científico de lo que a mí como persona, en mi individualidad, me resulta bello. Ya que como bien he dicho este libro pretende ser una traducción y cualquier traducción no deja de estar sujeta a una subjetiva objetividad. Tomaremos pues algunas de las escenas que, a juicio propio, considero más atractivas del cine actual y trataremos de descifrar por qué producen lo que producen. De tal modo que si consigo explicar con palabras por qué a mí me producen belleza puede que otras personas empiecen a sentir esa misma belleza, si antes no la sentían. Por tanto una visión diferente del cine, totalmente cuestionable y criticable, pero no por ello menos acertada que cualquier otra opinión. Una visión en la que trataré de desmembrar la cinematografía, tejido a tejido, miembro a miembro como si de la biopsia de un organismo vivo se tratase. A fin de poder darle a usted, querido lector, una visión diferente de este arte.

JUSTIFICACIÓN Y ESTADO DE LA TÉCNICA

Como se ha mencionado en la introducción, la razón de ser de este libro surge ante la necesidad de un manual que ordene y englobe la gran variedad de recursos compositivos usados en la cinematografía actual. De una manera clara y concisa, al alcance de cualquier público. Un libro que ponga punto y final a ese juego de prestidigitación llevado a cabo por los directores de cine. Cuyas películas son admiradas por el público como si de trucos de magia se tratasen. Un público que, lejos de comprender el porqué de sus emociones, se limita a una mera observación superficial, en la que todo lo que se muestra parece fruto de la casualidad o de la inspiración creativa. Nada más lejos de la realidad.

A partir de ahora y como norma general diremos que todo lo que aparece en pantalla tiene una razón de ser y de algún modo u otro contribuye a reforzar el mensaje. Siempre y cuando hablemos de buen cine. Así pues este libro pretende desvelar esos

trucos utilizados por el cineasta, a fin de poder disfrutar de este arte de una manera mucho más profunda. Siendo necesario para ello abordar el análisis de las escenas cinematográficas desde un punto de vista global. Hablaremos pues de la luz, la forma y el espacio arquitectónico. Analizaremos el cromatismo, la geometría y la composición desde la pintura. Admiraremos el juego entre la luz y el volumen escultórico. Atenderemos a la importancia del contexto narrativo o el valor simbólico de ciertas formas, luces o colores. O incluso de la trascendencia de ciertas formas, como el triángulo, desde un punto de vista ingenieril y su contaminación al mundo del cine. Trataremos conceptos de psicología, de manual, pero también de ese poso cultural, anónimo, tan fuertemente arraigado entre la población. Realizaremos hipótesis sobre nuestra biología o el funcionamiento de nuestros ojos, aludiendo a las teorías científicas de

Darwin sobre la evolución. Pero también desde ese simbolismo religioso, tan presente en nuestra historia. Hablaremos de conceptos puramente cinematográficos, como encuadres, y de la fotografía tradicional pero también de todo ese mundo ligado a la postproducción y animación por ordenador. Tocando temas de física y óptica de la luz. Llegaremos a ver incluso algunas pinceladas de como la música contribuye a potenciar el mensaje director.

Siendo únicamente desde esta globalidad desde la cual podremos comprender esa magia del cine en su totalidad. Una magia a la que ya aludía Francis Ford Coppola:

“Creo que el cine, las películas, y la magia siempre han estado estrechamente asociados. Las más tempranas personas que hicieron la película eran magos”

Francis Ford Coppola



Figura 5. *Días del Cielo* (1978), de Terrence Malick

OBJETIVOS Y CONCLUSIONES. LA METODOLOGÍA



Figura 6. *Amélie* (2001), de Jean-Pierre Jeunet

Los objetivos de este libro son precisamente la obtención de unas conclusiones. Las cuales se irán sucediendo a modo de títulos, breves y concisos, en cada capítulo. Haciendo un total de cuarenta y cuatro frases cortas, que pretenden condensar toda la información tratada en dichas páginas en una sola línea, a modo de resumen. Dichos capítulos se ordenaran en base a lo que he denominado el Trigrama Inscrito o el Ojo del Artista (ver página siguiente). Que básicamente viene a simbolizar esa colaboración de las partes con respecto al todo. Una visión sustentada por tres pilares básicos: la Luz, la Forma y el Color. De cuya conjunción, al igual que los colores primarios, nace todo ese espectro compositivo. Dicho Trigrama Inscrito pretende ser una abstracción de como el ser humano contempla la realidad. Reduciéndola a unos mínimos susceptibles de poder ser analizados con mayor detenimiento. Así por ejemplo hablar de profundidad no implica necesariamente hablar de color, pero sí que está íntimamente ligada a la luz y a la forma. Ya que sin forma solo tendríamos espacio. Un espacio que al

no tener puntos de referencia terminaría aplanándose. De igual modo la forma sin iluminar termina perdiendo su profundidad, por la carencia de sombras y luces, las cuales son interpretadas por el ojo humano como volumen. Algo muy relacionado con la escultura. Una forma de visualizar esto sería imaginar un cubo abstracto, iluminado, flotando en el espacio.

En cuanto a la materialidad de dicho cubo, vendría dada por la unión de la forma y el color, siendo ajena a la luz. Nosotros percibimos la materia gracias a la luz, pero la materia por si sola existe sin luz. Un cubo de hormigón, madera o acero seguirá siendo de dicho material independientemente de que este iluminado o no. De igual modo sabemos que un cubo es de hormigón por su color y su textura (que no deja de ser sino forma). Finalmente cuando visualizamos una atmósfera, no vemos forma, sino luz y color. Un ejemplo bastante claro es el cielo azul sobre nuestras cabezas.

Estas tres patas, Luz, Forma y Color aparecen complementadas por uno nuevo trigrama

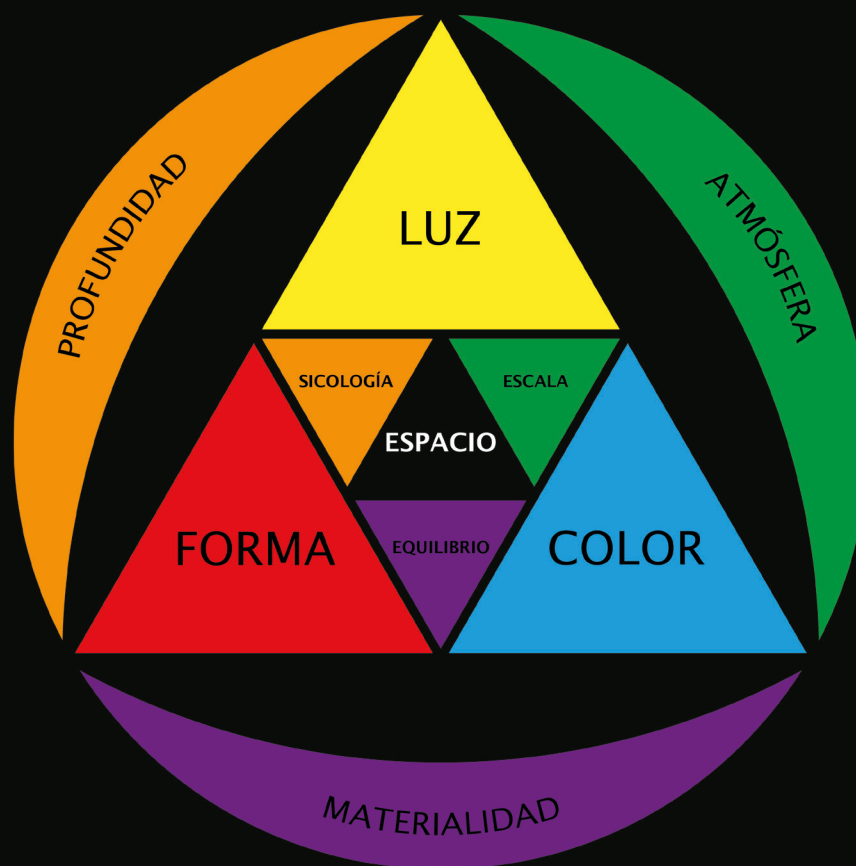
invertido. Constituido por la Sicolología, la Escala y el Equilibrio, los cuales influyen de manera directa sobre la percepción de los tres anteriores. Así por ejemplo una forma, luz o color concreto llevará una sicología asociada. Al igual que la escala con la que se muestren en pantalla variará enormemente su significado. El equilibrio podemos entenderlo como esa armonía de las partes con el todo, al modo de Vitrubio. Que hace que todo en la escena este precisamente como la palabra indica en equilibrio.

Tomando el Trigrama Inscrito como la forma de ocupación de la realidad tridimensional, el espacio vendría dado como el vacío dejado por dicho trigrama. Ese vacío dejado por la forma que la atmósfera se encargará de llenar. Un espacio que, en lo que se refiere a este libro, denominaremos el Espacio Arquitectónico.

“La Arquitectura no son cuatro paredes y un tejado sino el espacio y el espíritu que se genera dentro”

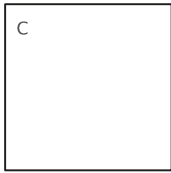
Lao Tsé

EL TRIGRAMA INSCRITO, EL OJO DEL ARTISTA

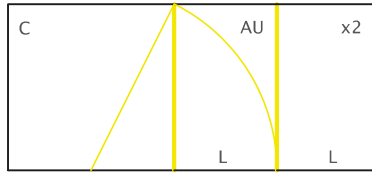


FORMA

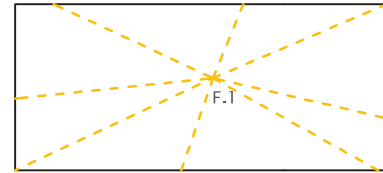
NOMENCLATURA USADA EN LOS ANÁLISIS GRÁFICOS



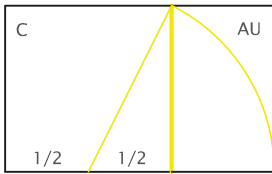
Cuadrado



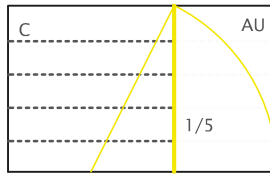
Distancias L Principal Igual, misma proporción



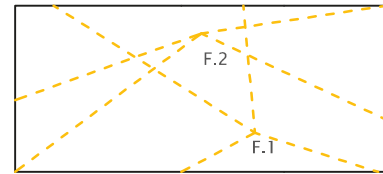
Un Punto de Fuga



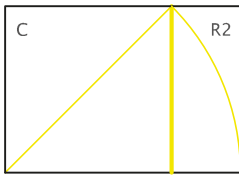
Rectángulo Áureo



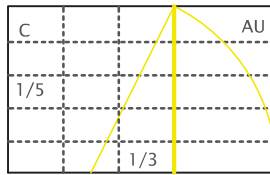
Proporción n° Entero 1/ n



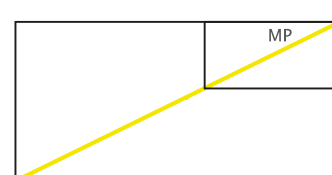
Dos Puntos de Fuga



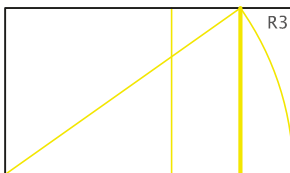
Rectángulo Raíz de 2



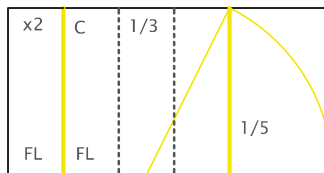
Proporción n° Entero 1/ n1 x 1/n2



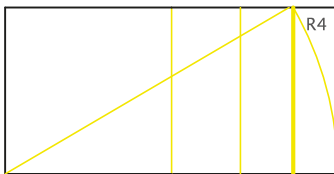
Si las Diagonales son Coincidentes ambos rectángulos tienen la misma proporción (MP)



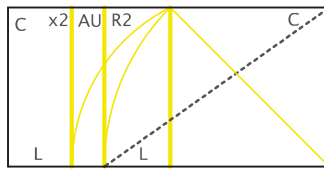
Rectángulo Raíz de 3



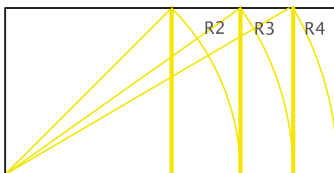
Distancia FL Fracción Igual



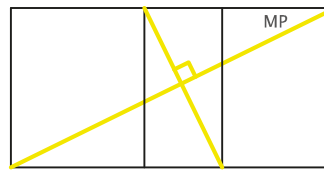
Rectángulo Raíz de 4 (2xCuadrado)



Esquema en Doble Cuadrado



Rectángulos Raíces 2, 3 y 4



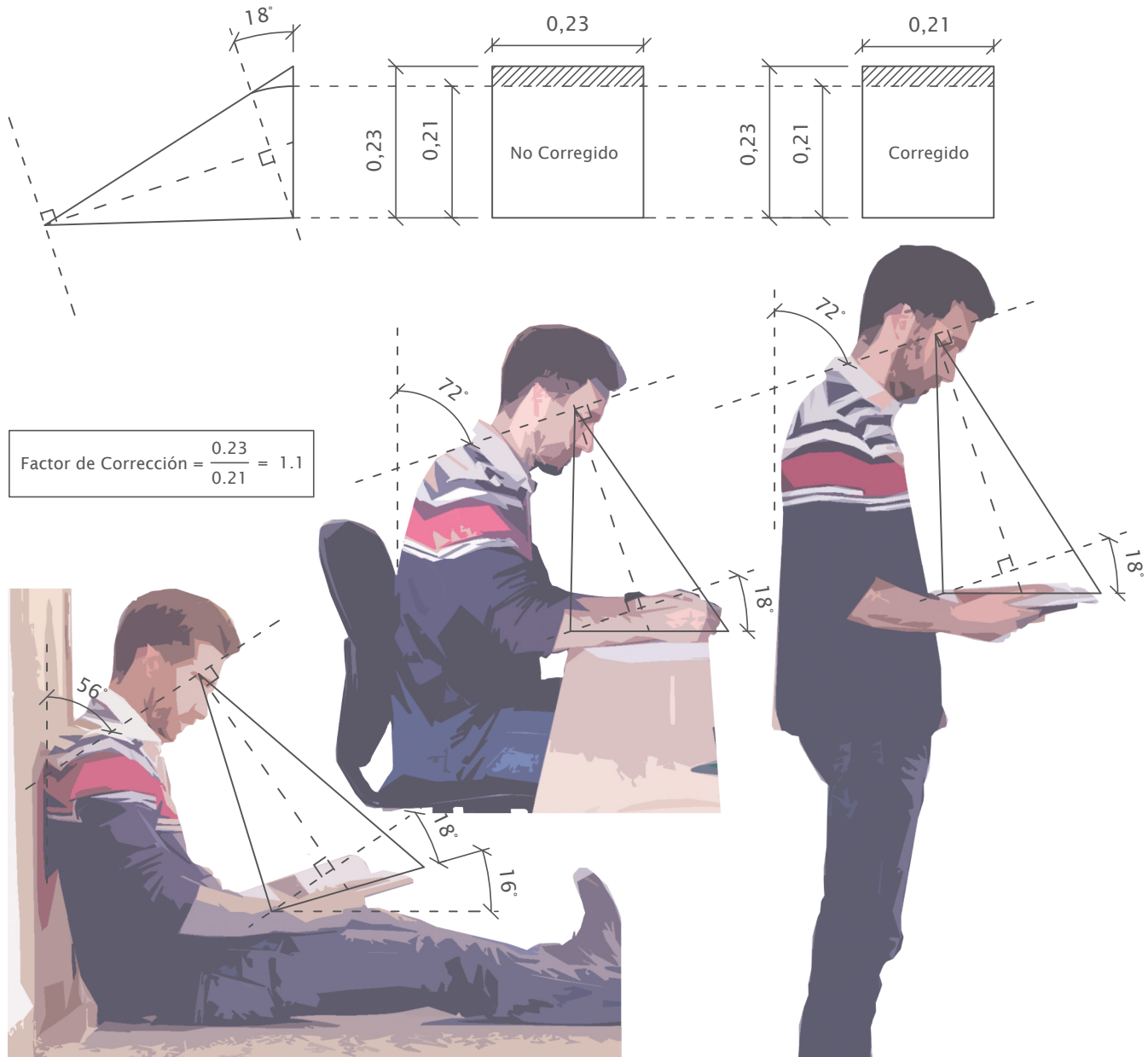
Si las Diagonales son Perpendiculares ambos rectángulos tienen la misma proporción (MP)

UN RECTÁNGULO PERFECTAMENTE CUADRADO

Dado que la visión del ojo produce una distorsión por efecto de la perspectiva. Un formato cuadrado no parecerá de tal dimensiones durante su lectura, sino más achatado. Dicha distorsión es siempre la misma

a la hora de leer un libro, ya sea sentado o de pie siempre se tiende a leer con un ángulo de 18° por comodidad. Dicho ángulo es asumido mecánicamente por la inclinación de las manos y la cabeza. Es por ello que el

formato usado para este libro ha sido corregido por un factor 1.1 aunque a simple vista parezca un cuadrado perfecto. Le animo a coger una regla y comprobarlo por usted mismo.



DE LA BELLEZA Y SU SUBJETIVIDAD

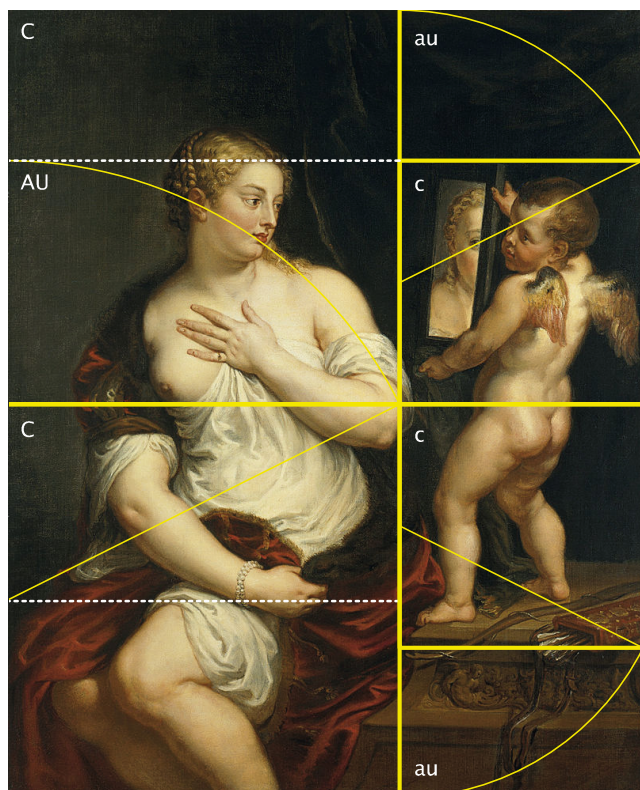


Figura 7. *Venus y Cupido* (1606-1611), Peter Paul Rubens

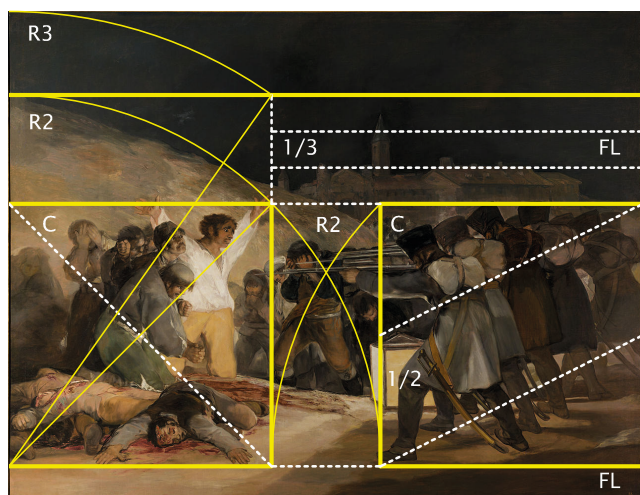


Figura 8. *El 3 de Mayo de 1808 en Madrid* (1814), Goya

Si se ha parado a pensar alguna vez en qué es la belleza se dará cuenta de que se trata de un concepto mucho más amplio del que puede encontrar en un diccionario. La Real Academia Española define lo Bello como aquello “*que, por la perfección de sus formas, complace a la vista o al oído y, por extensión, al espíritu*”. Sin embargo se trata de una definición bastante escueta que trataremos de ampliar. Ya que precisamente de esto trata este libro de la belleza, en concreto la cinematográfica.

Primero de todo, decir que la belleza no es una cualidad que se posea sino una cualidad que atribuimos, por tanto subjetiva. Si bien suele decirse “esto es bello o feo”, lo verdaderamente correcto sería “esto me resulta bello o feo”. Una misma cosa puede resultar bella y fea a dos personas diferentes al mismo tiempo. Sin embargo vivimos en una sociedad cada vez más despersonalizada en dónde la individualidad parece no tener cabida y solo es correcto lo que la mayoría de las personas opinan. Una sociedad en dónde todo debe ajustarse a un estándar.

La definición de belleza es algo propio, que cada individuo debe encontrar y reconocer en su interior y no la sociedad por él. Francis Bacon dijo “*La belleza está en los ojos del que mira*”. Algo que posteriormente reformulará David Hume con una frase similar “*La belleza de los objetos reside en la mente de quien los observa*”

Ahora bien, ¿qué es la belleza? La belleza como tal tiene múltiples formas. Puede ser algo valioso desde el punto de vista material como un collar de piedras preciosas o un bien necesario para sobrevivir como un riachuelo de agua. La belleza es evolución, utilidad, eficiencia y optimización. Los seres vivos en sí son bellos debido a ese proceso de acierto-error que se ha venido repitiendo a lo largo de miles de años en dónde lo poco práctico desaparecía y lo útil perduraba. Un refinamiento continuo cuyo único resultado podía ser mecanismos perfectos. Un delfín es bello por su forma hidrodinámica, como un cuchillo lo es por su filo. Si a ese mismo cuchillo le pusiésemos el mango del revés probablemente sería poco estético por su poca funcionalidad. Una bicicleta es bella por su estructura mínima en dónde nada sobra y nada falta.

La belleza es historia y cultura. Es coherencia con el lugar y con el tiempo. Es arquitectura y costumbres, como la ciudad de Venecia. Venecia es bella por su relación con la laguna. Una ciudad adaptada al entorno, erigida sobre troncos clavados en el agua. Si la tierra se ganó al mar para construir edificios, también hubiese sido posible levantar calles de tierra sobre troncos, sin embargo la coherencia y búsqueda de la eficiencia dictaminó que las calles fuesen canales y no calles de tierra.

La belleza son emociones, recuerdos, sueños, connotaciones y experiencias. Si una persona creció al lado de un río y guarda buenos recuerdos de su infancia, cuando lea en un libro sobre un río su subconsciente vinculará ambos ríos, aunque nada tenga que ver, y con

total seguridad dicho párrafo le resultará más bello que a cualquier otra persona que no haya experimentado eso en su vida. Si alguien entrase en una habitación con olor a aguarrás lo más probable es que sintiese incomodidad, a mí, en cambio ese olor me resulta agradable porque me recuerda a mi madre y mi padre pintando con óleo en su estudio.

La belleza son todas las artes. Es pintura y escultura, pero también es una brisa de aire agitando las hojas de un árbol o el olor a humedad cuando llueve. La belleza es aquello que te hace sentir vivo por dentro. Es aquello que se sale de lo común, pero a la vez es cotidiano. La belleza es armonía y proporción, es equilibrio e inestabilidad, es orden y desorden, monotonía y contraste. Es perfección y simetría pero también imperfecciones y defectos. Es pulcritud, suciedad y desgaste al mismo tiempo. Tiene mucho que ver con el buen hacer y la buena técnica, pero también con lo aleatorio, el desastre y el caos. La belleza sigue reglas pero a la vez rompe con ellas. Es el ritmo de una melodía y el de los elementos de una fachada, pero también es el del trazo de un dibujo o el de las palabras de un libro. La belleza es instintiva y visceral pero también es racional y fruto del aprendizaje. Cuanto más conocimiento tenemos más belleza somos capaces de ver y producir. La fealdad es belleza ignorada, es belleza aún por descubrir. Si a varias personas sin conocimientos de historia del Arte se les preguntara si les gusta la Acrópolis de Atenas. Casi todos dirían que sí. Sin embargo, si esa misma pregunta se reformulase con la Biblioteca Philips Exeter de Louis Kahn, habría quienes dirían que no por el uso descubierto del hormigón, algo que entre la población no familiarizada con la arquitectura tiende a asociarse con lo inacabado. La explicación de esto es que se tiende a asociar lo antiguo con lo valioso, y lo nuevo con lo carente de valor. Como si de algún modo la arquitectura moderna aún necesitara asentarse entre la población.

La belleza es contradictoria. La encontramos en un amanecer en las montañas pero también en el ocaso a orillas del mar, al igual que con la vida y la muerte, pues sin la segunda no apreciaríamos la primera. Puede hallarse en el interior del Panteón Romano, en ese gran espacio surcado por la luz, pero también en el silencio y el reposo de un cementerio. La muerte ha sido desde siempre un tema recurrente en la pintura, y posteriormente en el cine. Desde los cuadros de naturaleza muerta de Chardín, a los Fusilamientos de Goya (fig. 8), o la Crucifixión del Greco (fig. 9). El propio Durero se sirvió de un conejo muerto para hacer su famosa acuarela. A pesar de tratar estos temas tan oscuros, la belleza de estos cuadros es incuestionable. Y es que belleza no implica sentir solo alegría, sino también tristeza. La belleza es tranquilizadora pero a la vez debe inquietarnos. La belleza es aquello que es capaz de activar fibras en nuestro interior. Es experimentar miedo, pero a la vez calor y protección. Es sentir agrado y desagrado, irreverencia y consideración. Es sentir y ser sentido, como cuando nos identificamos con el protagonista de un libro. La belleza es la vida misma, con su luz y su oscuridad. Fealdad en la fealdad puede verla cualquiera, belleza en la fealdad solo unos pocos. Pero si esos pocos saben transmitirlo otros comenzarán a ver belleza también. En esto consiste el Arte.



Figura 9. La Crucifixión (1597-1600), El Greco

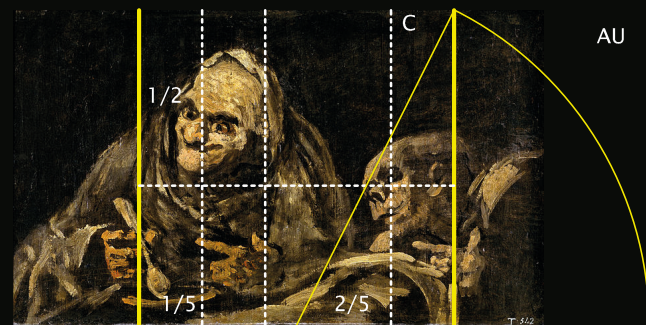


Figura 10. Viejos Comiendo Sopa (1819-1823), Goya

DE LA PROPORCIÓN HUMANA COMO BASE COMPOSITIVA

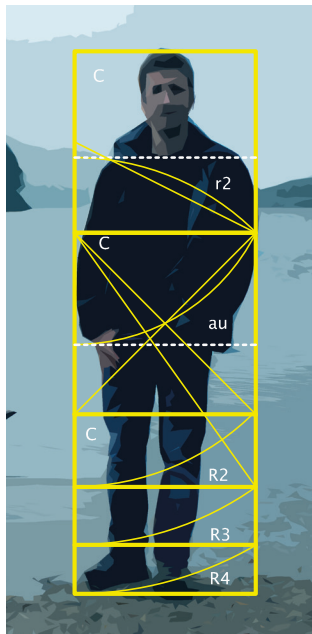


Figura 11

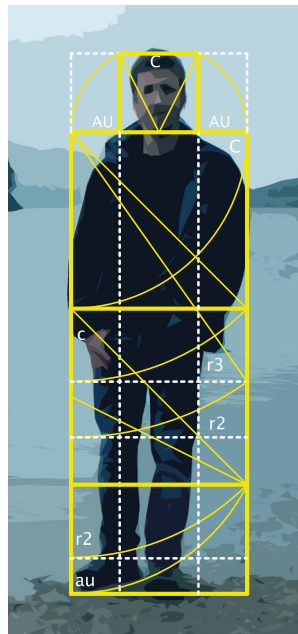


Figura 12



Figura 13

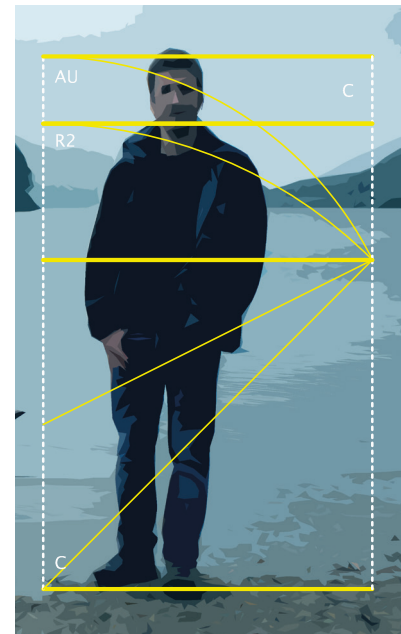


Figura 14

Si bien la belleza cinematográfica atiende a connotaciones psicológicas, como se ha explicado y se analizará en sucesivos capítulos, también atenderá a la correcta distribución de las formas en pantalla. Es decir, a la correcta jerarquización de la información que se quiere transmitir. De tal modo, que siguiendo las leyes Gestálticas, dicha información será tanto más pregnante cuanto mejor jerarquizados estén los elementos que la componen. Entendiendo pregnancia como la capacidad de perdurar una imagen en nuestra cabeza y de no ser olvidada. La forma más generalizada de jerarquizar información en el cine es la composición. Una composición que parte de la base geométrica y la proporción. Cuanto más perfecta sea esta estructura oculta más impactante será la imagen. Debemos entender esta perfección, no como perfección de detalles o formas, sino como armonía de las partes con el conjunto

tal y como decía Vitruvio ¹. Todo debe estar relacionado con todo, y ocupar el lugar que ocupa en base a un criterio. Es aquí donde entra en escena la figura humana. Si hemos dicho que la naturaleza es perfecta por optimización y refinamiento progresivo basar la ubicación de elementos en la ubicación de las partes del cuerpo humano solo puede redundar en belleza.

La proporción aurea, tan presente en la naturaleza, jugará aquí un papel esencial. Ya en el mundo clásico era bien sabido que dicha proporción dividía nuestro cuerpo por el ombligo (fig. 14). Sin embargo otras proporciones ampliamente usadas en Arquitectura como la Raíz Cuadrada de dos, tres y cuatro también las encontramos en nuestro cuerpo y por ende en el cine como veremos a continuación.

Partiendo del hecho de que los cineastas no suelen usar regla y compás como los arquitectos o pintores clásicos, salvo excepciones bastante evidentes, sino que llegan a la belleza de una manera más intuitiva podemos asumir ciertas imprecisiones no apreciables por el ojo humano. De igual modo y para explicar este modelo geométrico propuesto debemos entender que cuando miramos a una persona o un objeto primero nos fijamos en el conjunto sin detalles, y luego vamos observando por zonas o franjas. Al observar dichas franjas no vemos un punto concreto sino un área que a priori podemos considerarla cuadrada. Si bien nuestra visión es periférica y podemos apreciar movimientos y formas en los extremos, los detalles solo los apreciamos en la zona central. Si centramos la visión en un punto podríamos llegar a ver detalles en los extremos pero con mucho esfuerzo. Puede hacer la prueba en el

¹ Marco Lucio Vitruvio Polion, *De Architectura, Los Diez Libros de La Arquitectura* (Italia, 15 a. C), Libro 3, Capítulo 1.

espejo del baño, dibuje letras y números acerque la cabeza y sin mover los ojos de un punto central vaya marcando todos aquellos que identifique, observará que solo puede identificar con precisión los números que aparecen dentro de un cuadrado alargado. Esto explica que las fotografías cuadradas y circulares sean tan atractivas. Ya que literalmente entran mejor por los ojos. Esta forma de analizar imágenes se verá con mayor detalle en un capítulo posterior

Así pues podemos entender la figura humana en su conjunto como tres cuadrados (busto, cintura y piernas), cuyos anchos son equivalentes al de nuestro torso (fig. 11). Partiendo del cuadrado central y trazando Raíz de 2, 3 y 4 ubicaríamos el área de las rodillas, las pantorrillas y los pies.

Si en vez de ver el conjunto centrásemos nuestra mirada en la cabeza (fig. 12) observaríamos que su ubicación está en proporción áurea con el ancho de nuestro torso. Y que mediante cuadrados y trazados de compás podríamos ir obteniendo la caída de nuestras manos, las rodillas y nuestros tobillos. Fijando nuestros ojos en el área de la mano (fig. 13) ocurriría algo similar, al igual que con cualquier otra parte de nuestro cuerpo. Así pues se deduce que en una composición armoniosa, cualquier parte debe guardar una relación de dimensión con cualquier otra parte y con el conjunto. Algo que planteaba ya Vitruvio ¹ en De Architectura, en donde reconoce como el rostro de una persona, desde la barbilla a la frente, mide una décima parte de su altura total, al igual que la palma de la mano. De la barbilla a la coronilla un octavo, desde el esternón a la raíz del pelo una sexta y desde la coronilla al pecho una cuarta. Desde el mentón a la base de la nariz una tercera parte del rostro, al igual que la frente. El pie un sexto de nuestra altura, el codo una cuarta parte y el pecho otra cuarta. Así como diversas medidas más.

Especial importancia en el cine tendrán también estas proporciones de números enteros (fig. 15) cuya aplicación inmediata será a través del uso de grillas u otros recursos que irán apareciendo a lo largo de cada capítulo.

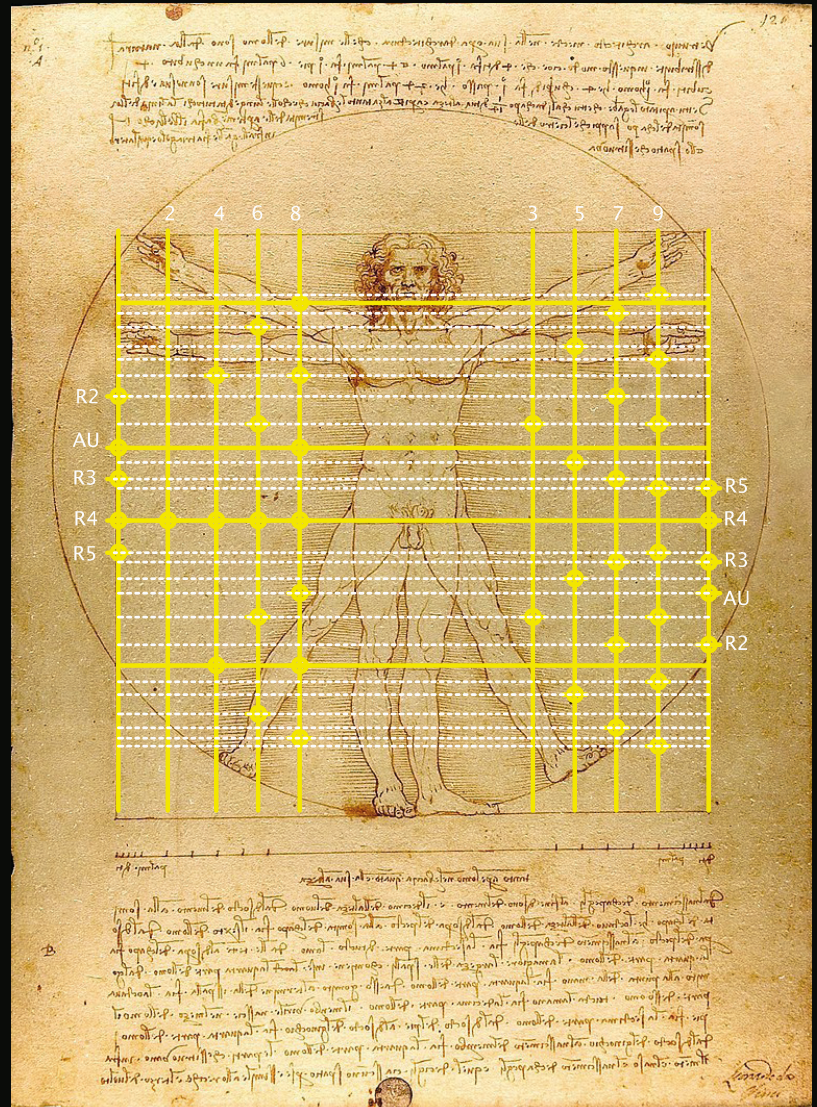


Figura 15. Hombre de Vitruvio (1490), Leonardo Da Vinci

LA PINTURA HA MUERTO, LARGA VIDA A LA CINEMATOGRAFÍA

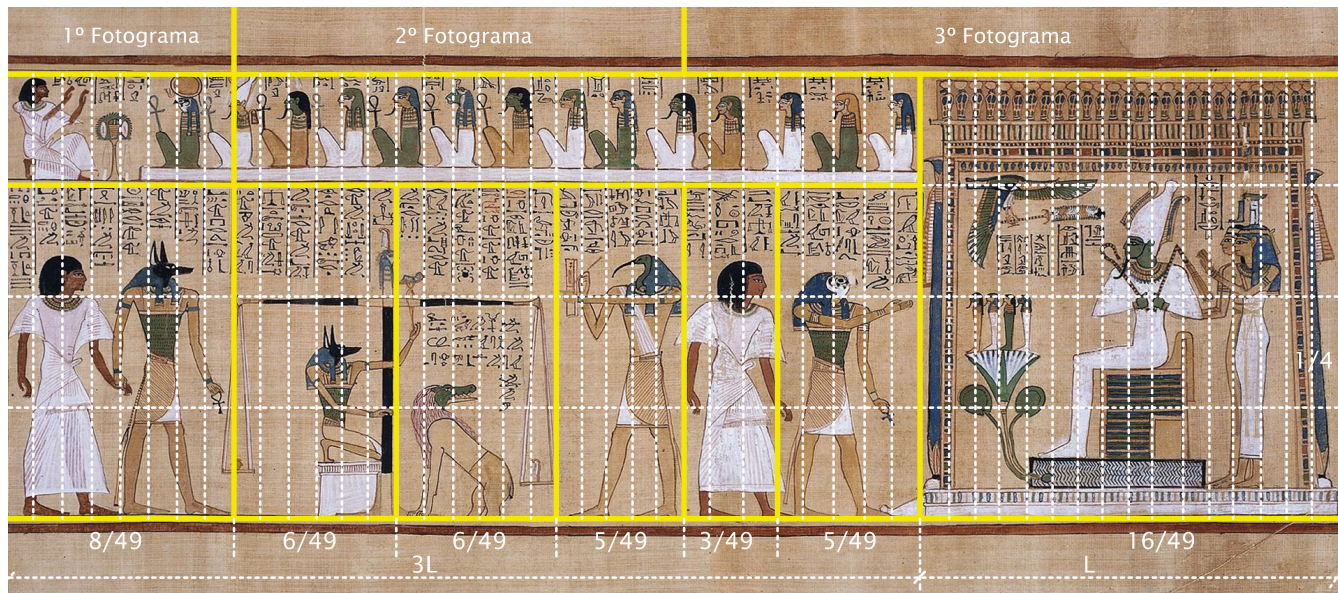


Figura 16. Escena del Juicio del Libro de los Muertos . Papiro de Hunefer. (1300 a.C.), Egipto.

Si busca historia del cine en internet o cualquier libro de cinematografía casi con total seguridad encontrará que esta comenzó el 28 de diciembre de 1895 con la primera película proyectada por los Hermanos Lumiere en París (fig. 17). Como si las películas y el cine hubiesen aparecido al mismo tiempo que se inventó el cinematógrafo y antes solo hubiese oscuridad. En mi opinión esta información hace falta matizarla, pues las películas y el cine llevan existiendo desde 1300 a. C, solo que con medios adaptados a la tecnología del momento. El año 1895 no fue el año del nacimiento del cine, sino un año de sucesión y toma de relevo gracias a la invención del Cinematógrafo por los hermanos Lumiere. De la misma manera que las carreras de coches no se inventaron con la invención del coche. Si compara las instalaciones de un circuito de Nascar con las del Circo Máximo de Roma comprobará que la forma y estructura en cero alargado y la disposición de las gradas son exactamente iguales. La esencia del Nascar ya estaba en las carreras de cuadrigas de la Antigua Roma, al igual que el cine en el Antiguo Egipto y posteriormente en la pintura. En el sentido estricto de la palabra, cine es un conjunto de fotogramas que proyectados sobre una superficie dan sensación de movimiento. Ahora bien, acaso no es esta definición literalmente lo que encontramos en el Papiro del Libro de los Muertos (fig. 16). Solo que los fotogramas aparecen uno tras otro y no superpuestos en una pantalla, pero puede leerse perfectamente el movimiento. De manera similar a como ocurría con las bobinas de películas antes de ser proyectadas.

En esta escena del Libro de los Muertos vemos como en el fotograma uno el difunto, vestido de blanco, es llevado por Anubis (representado con la cabeza de un chacal) ante una balanza. En el fotograma dos, Anubis pesa el corazón del personaje comparándolo con el de una pluma. Si el corazón del difunto hubiese sido más pesado que la pluma



Figura 17. The Lumiere Brothers' - First films (1895)

Ammyt (con cabeza de cocodrilo, torso de león y cuartos traseros de hipopótamo) lo hubiese devorado. Sin embargo se observa que el corazón pesa menos, por tanto se le permite pasar. En el Fotograma tres vemos como Horus, con cabeza de halcón, lleva al difunto ante Osiris, Dios de la Resurrección (vestido de blanco y con una corona blanca). Este dibujo en papiro no puede ser entendido como una sola imagen sino como una secuencia, ya que de no haber sido así no hubiesen aparecido repetidos Anubis y el difunto. Puede verse como empiezan a asentarse las bases compositivas que regirán el cine, con esa división de espacios en base a una cuadrícula de 49 divisiones verticales coincidentes con las líneas guías de la escritura jeroglífica. Así como una jerarquización en la ocupación de los mismos en función de la importancia del personaje. Observamos como Osiris en su pedestal ocupa 16 columnas, la Báscula 12; los dioses Tot (el escriba, con cabeza de Ibis), Horus y Anubis ocupan 5 y el difunto que es un simple mortal 3. En cuanto a la división vertical se observa que la dimensión del friso superior coincide con la distancia al brazo horizontal de la báscula, siendo el doble de ambas la dimensión del formato. Por tanto una división en cuatro. De nuevo el pedestal de Osiris ocupa cuatro cuartos mientras que el resto de figuras ocupan tres cuartos. Puede observarse además como el formato mide horizontalmente tres veces el ancho ocupado por dicho pedestal.

La pintura es la madre de la cinematografía y como tal todo lo aplicable a esta lo será a su hija. Ya desde sus inicios siempre llevaba asociada esa componente compositiva por el simple hecho de tener que ubicar varios elementos en una superficie y cederles un espacio. Sea consciente o inconscientemente la subjetividad individual comportaba dar mayor importancia a unos con respecto a otros, lo cual se traducía como hemos visto en mayores espacios o posiciones más agradables para el ojo. Algo que podemos ver en esta pintura a tinta de Li Cheng (fig. 18), en dónde lo primero a destacar es el uso de un formato de proporciones dos veces el lado menor, es decir una relación de aspecto 2:1. Una relación que tiene mucho que ver con el módulo utilizado en China, el Tatami. Un tatami era una esterilla de 180cm x 90cm (es decir 2:1) de cuya disposición en puzzle se derivaban las proporciones de las estancias y de la Arquitectura. Vemos como se alcanza el equilibrio compositivo cediendo la mitad del formato a las montañas, cuyas alturas ocupan esos puntos dulces del ojo derivados de la posición de un cuadrado. Con respecto al cuadrado inferior, todo se organiza según divisiones de cuatro ocupando el templo el centro y una franja de dos cuartos, y el lago tres cuartos.

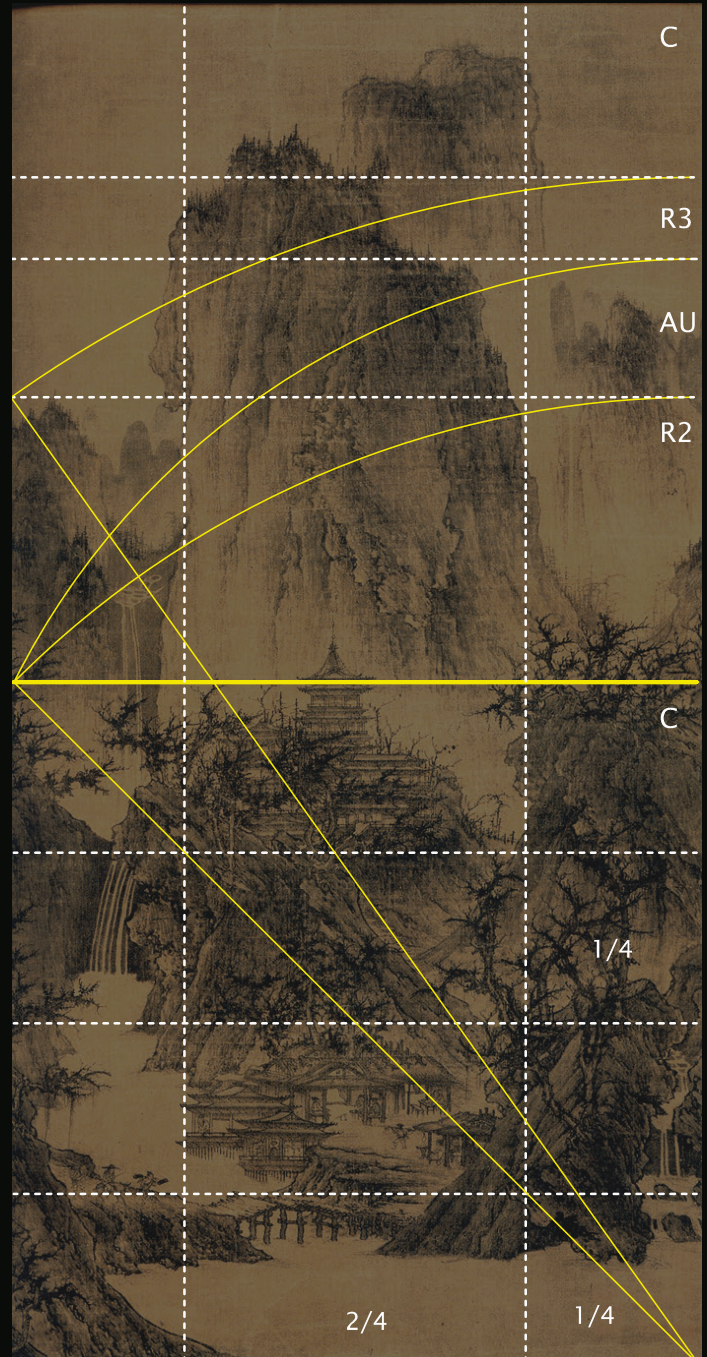


Figura 18. *Templo Budista en las Montañas*, de Li Cheng (960), China

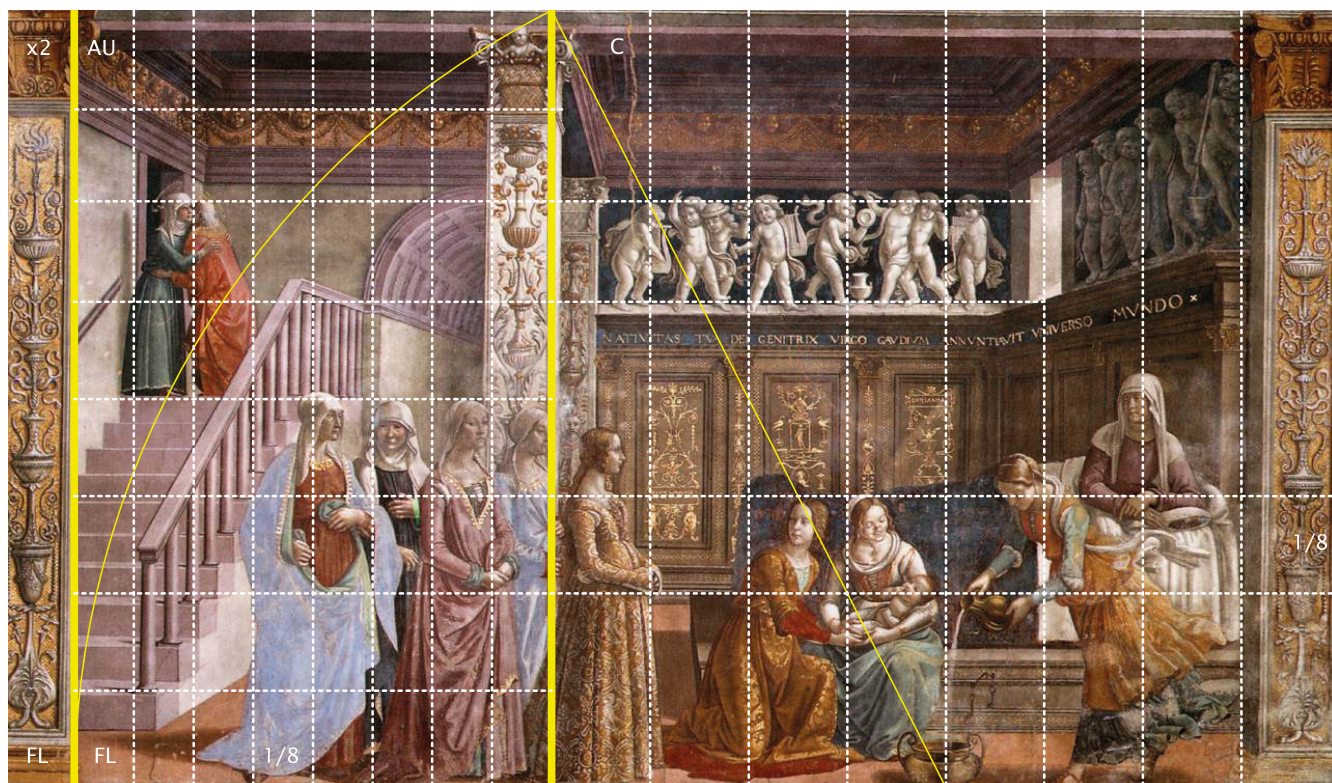


Figura 19. *El Nacimiento de la Virgen* (1486-1490), Domenico Ghirlandaio. Florencia, Italia.

Si comparamos el Cuadro de Li Cheng (fig. 18, pág. anterior) con el de Rafael (Fig. 20) vemos dos tipos de belleza muy diferente pero con una base idéntica. En ambos reconocemos esa armonía del todo con las partes, derivada de una composición pensada. Sin embargo mientras que la cultura china aboga por la belleza de las imperfecciones, mostrando sin tapujos árboles retorcidos y paisajes desequilibrados con fuertes desniveles, en el Renacimiento Occidental se tiende hacia una perfección formal, de rostros, jardines y edificios. Esto es interesante ya que al igual que los jardines renacentistas, geométricos e inmaculados, evolucionaron a los jardines románticos, en dónde todo parece azaroso y salvaje pero en el fondo está pensado, el

cine actual parece ir encaminado hacia esa misma dirección. Existe una clara tendencia a mostrar la cruda realidad sin tapujos, con actores y escenarios imperfectos, pero todo bajo un armazón compositivo muy cuidado y trabajado.

Volviendo a la pintura, en el cuadro de Domenico Ghirlandaio (fig. 19), todo surge de un cuadrado enmarcado por dos columnas, a partir del cual, mediante trazado de regla y compás se obtiene un rectángulo áureo, cuyo extremo lo delimita la ubicación de la tercera columna. En el capítulo anterior, sobre la proporción, se habló de como la altura humana respondía a ocho cabezas según Vitrubio. Cociente de número enteros que aparece de nuevo en

este cuadro. Se subdivide pues cada cuadrante (C y AU) en divisiones horizontales y verticales de ocho. De izquierda a derecha vemos como en el primer cuadrante la escalera ocupa cinco octavos; la bóveda de cañón, dos; las dos figuras abrazadas sobre la escalera, dos; el grupo de mujeres con túnicas azules, cinco; las caras de dichas mujeres, una cada una; la altura máxima de la bóveda coincide con las cabezas de las figuras abrazadas y la columna central uno. La altura del grupo de las mujeres coincide con el de la cima de la escalera, etc. En cuanto al segundo cuadrante, el friso de angelotes del fondo ocuparía cinco octavos; el friso lateral derecho, dos como la bóveda; las figuras femeninas, cada una un octavo y los espacios entre ellas también uno. La columna

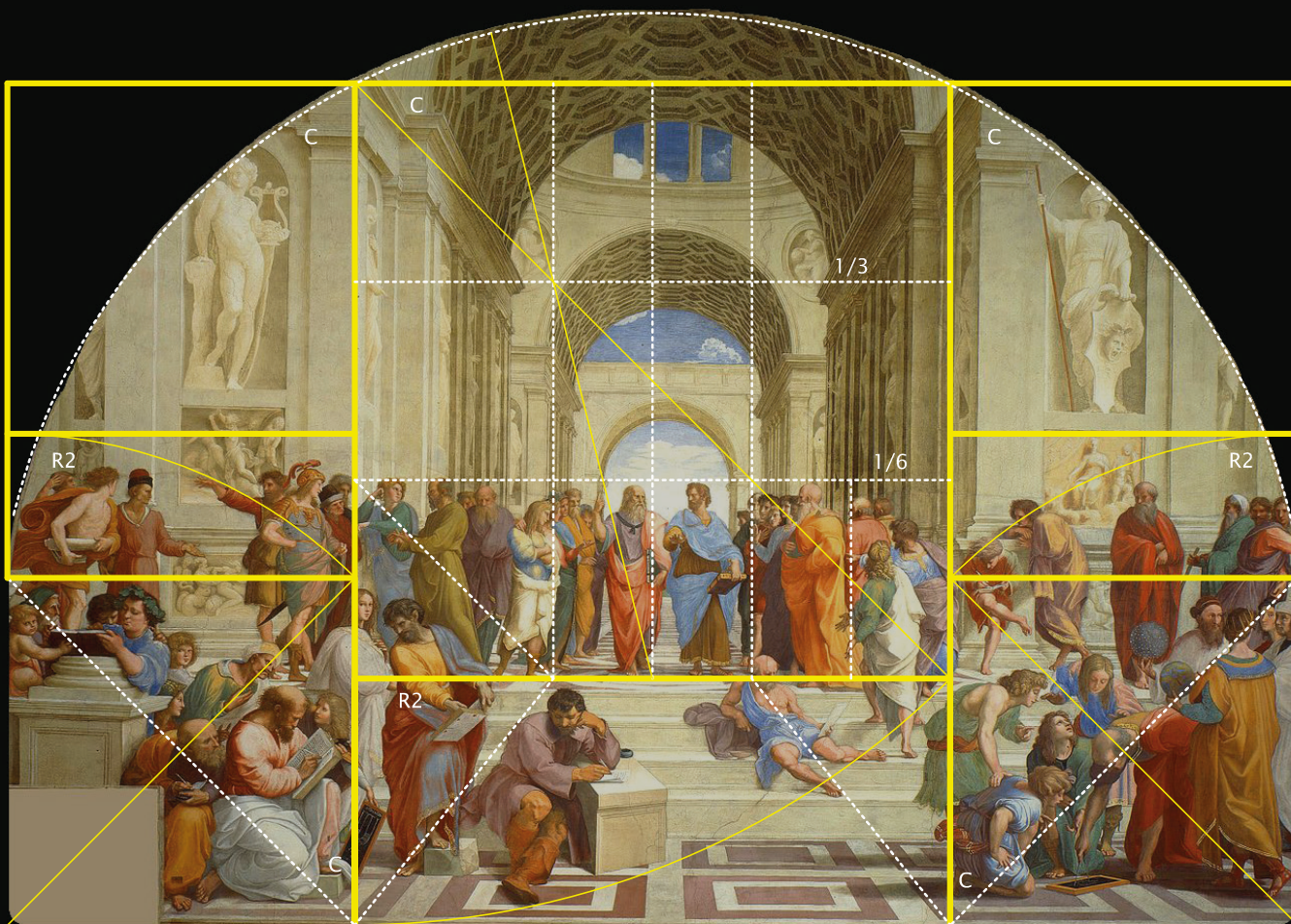


Figura 20. *La Escuela de Atenas* (1509), Rafael Sanzio. Roma, Italia.

de nuevo uno. La altura de los angelotes es un octavo también, al igual que la de los capiteles y los bustos de las mujeres. Se observa pues esa armonía del conjunto con las partes de la cual hablábamos.

En el Cuadro de Rafael (fig. 20) observamos una ordenación geométrica diferente pero a la vez similar, en cuanto a que todo surge de ese cuadrado central, en el que la altura de los personajes viene dada por un tercio del mismo, y cada personaje ocupa una posición de un sexto. Trazando arco diagonal obtendríamos

el área inferior, en proporción raíz de dos, y mediante sendos cuadrados laterales con arcos raíces de dos el ámbito de los diferentes personajes. Cabe observar como los gestos corporales de muchos de ellos, o incluso la altura de las cabezas parece amoldarse a esta estructura interna. Si entorna los ojos será capaz de apreciar mucho mejor las siluetas de esta estructura invisible pero a la vez tan presente. A esta forma de analizar una imagen se le dedicará un posterior capítulo. Comprenderá entonces como cada grupo de

personas puede entenderse como un rectángulo y si dicho rectángulo puede adaptarse a una estructura geométrica relacionada con el todo producirá una sensación armoniosa.

Muy interesante en este cuadro de Rafael es el uso del color en donde sobre un fondo beis de tonos marrones, el uso de triadas permite añadir personalidad propia a cada personaje diferenciándolo de la masa. La armonía de color en triadas consiste en la utilización de tres gamas de colores situadas a la misma

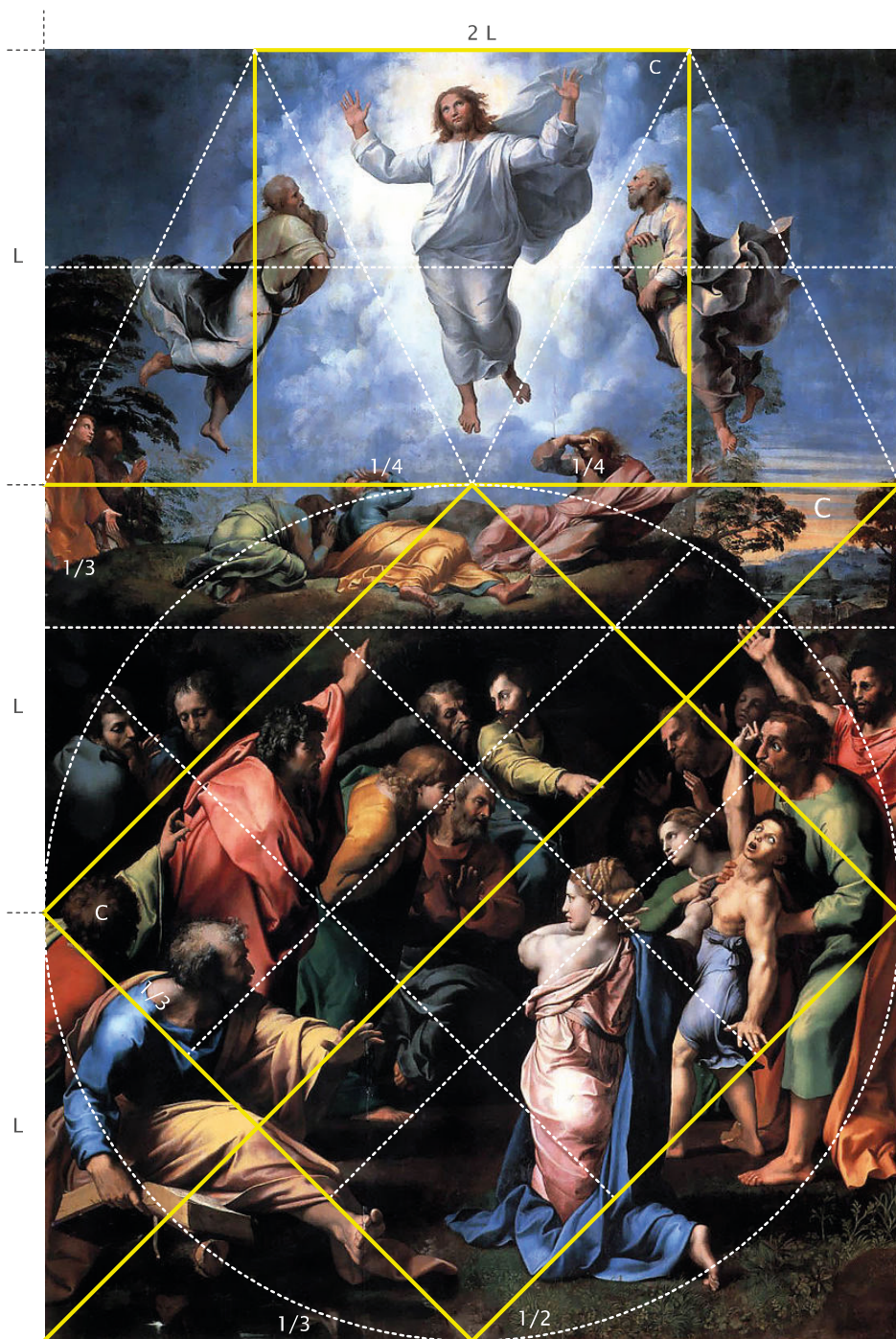


Figura 21. *La Transfiguración* (1517-1520), Rafael Sanzio. Roma, Italia.

distancia en el círculo cromático. En este caso el uso de rojo, azul y amarillo hace a nuestra vista más fácil identificar cada personaje y no perderlo entre la multitud.

Haciendo mucho más dinámica la lectura de personajes que si todos fuesen del mismo tono, al crear puntos de referencia por contraste cromático.

En otro de sus cuadros (fig. 21) Rafael compone el formato de nuevo a partir de un cuadrado y la mitad de su lado. Siendo el lado menor dos veces dicha mitad y el mayor tres veces la mitad. Por tanto una relación de aspecto 3:2. Esto le permite diferenciar dos ambientes, el del cielo y el de la tierra. Ocupando la franja de cielo un volumen más liviano acorde con esa idea de Jesús Flotando en aire, mientras que el cuadrado, terrenal, es más pesado. Aparece además el triángulo, al cual se le dedicará un vasto capítulo más adelante, y que da forma a esa aura divina. Cabe remarcar como la dirección de las manos y piernas, así como posturas, suele delatar esa estructura interna de regla y compás o puntos de interés. Si observa el esquema son cinco manos las que pasan por la diagonal del cuadrado, y los brazos de los personajes con vestimentas rojas de la izquierda coinciden a la perfección con el lado superior del cuadrado.

La composición a partir de rectángulos-diagonales será un tema muy recurrente en la pintura y posteriormente en el cine. Así por ejemplo puede entenderse el cuadro de Miguel Ángel (fig. 22) como un cuadrado ocupado por Dios cuya diagonal parece aplastar la cara de uno de los angelotes. En el rectángulo formado por Adán las diagonales generan la postura de la rodilla y el del paisaje triangular. De igual modo y a partir del primer cuadrado se van posicionando en el espacio diferentes puntos de interés. Así encontramos que la unión de las manos se

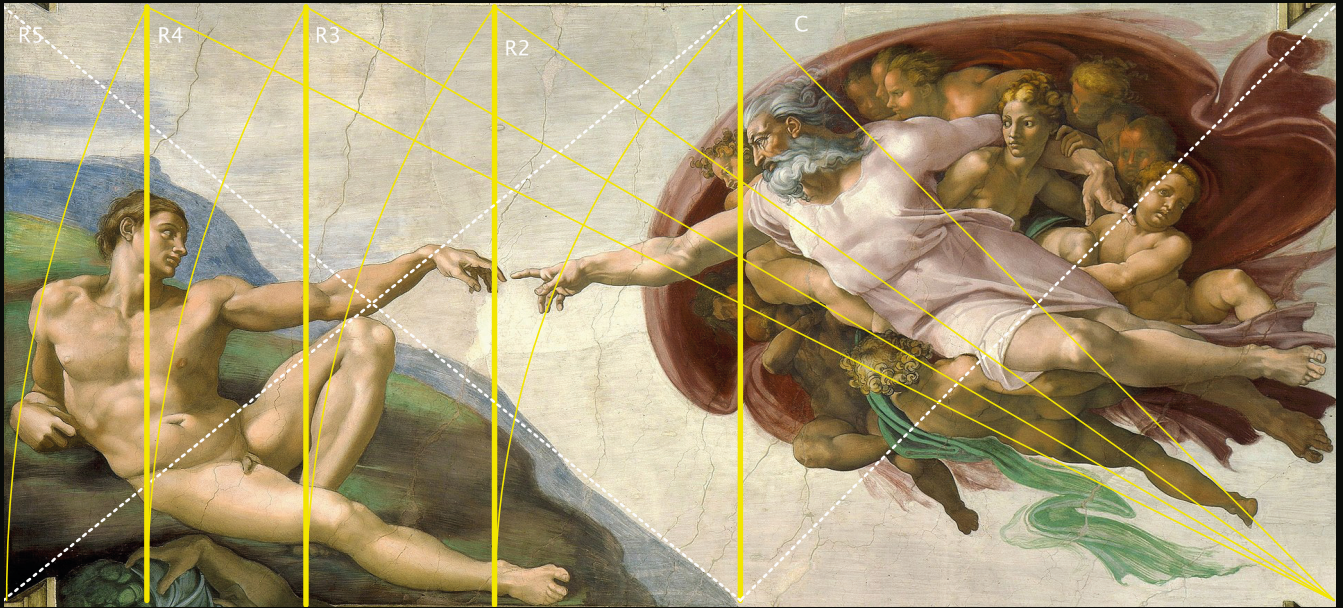


Figura 22. *La Creación de Adán* (1511), Miguel Ángel. Roma, Italia.

encuentra en proporción raíz de dos, el codo y la rodilla de la pierna extendida en proporción raíz de tres, la cabeza en proporción raíz de cuatro y finalmente el lado largo de la composición en proporción raíz de cinco.

Tiziano se vale de este recurso en el cuadro de Dánae (fig. 23), en donde puede apreciarse con total claridad la división del espacio a través de la diagonal de un rectángulo raíz de dos. Se distingue pues, un primer plano

luminoso ocupado por la mujer desnuda y un segundo plano mucho más oscuro que lo dota de esa profundidad. Tintoretto (fig. 24) hace algo similar a través de la diagonal del cuadrado a partir del cual surge el formato del cuadro.

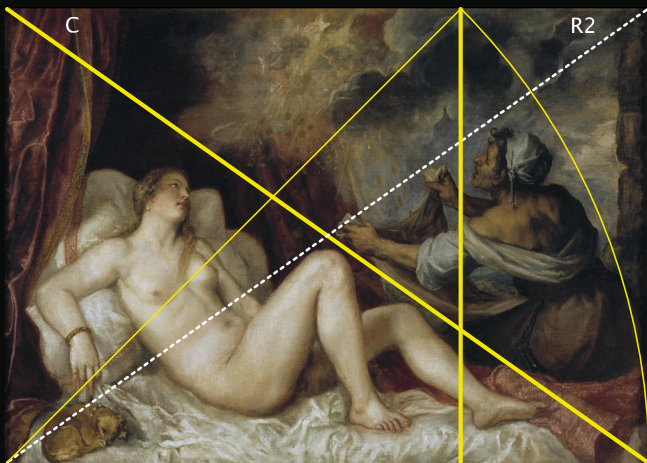


Figura 23. *Dánae recibiendo la lluvia de oro* (1565), Tiziano. Italia.

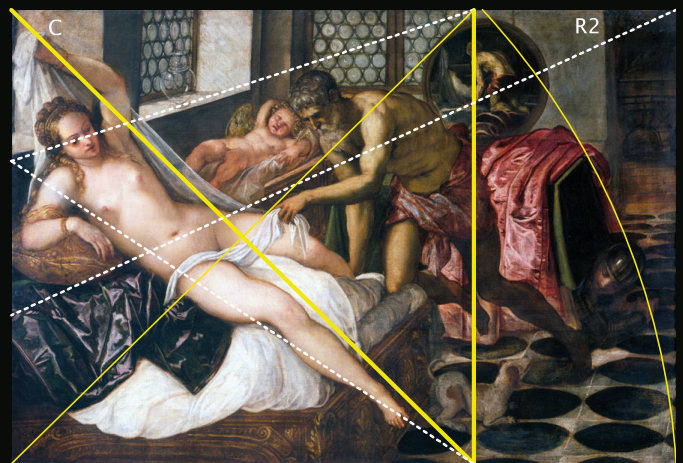


Figura 24. *Venus, Vulcano y Marte* (1555), Tintoretto. Italia.

DEL CUADRADO TRASLACIONAL Y LA REDUNDANCIA ARMÓNICA

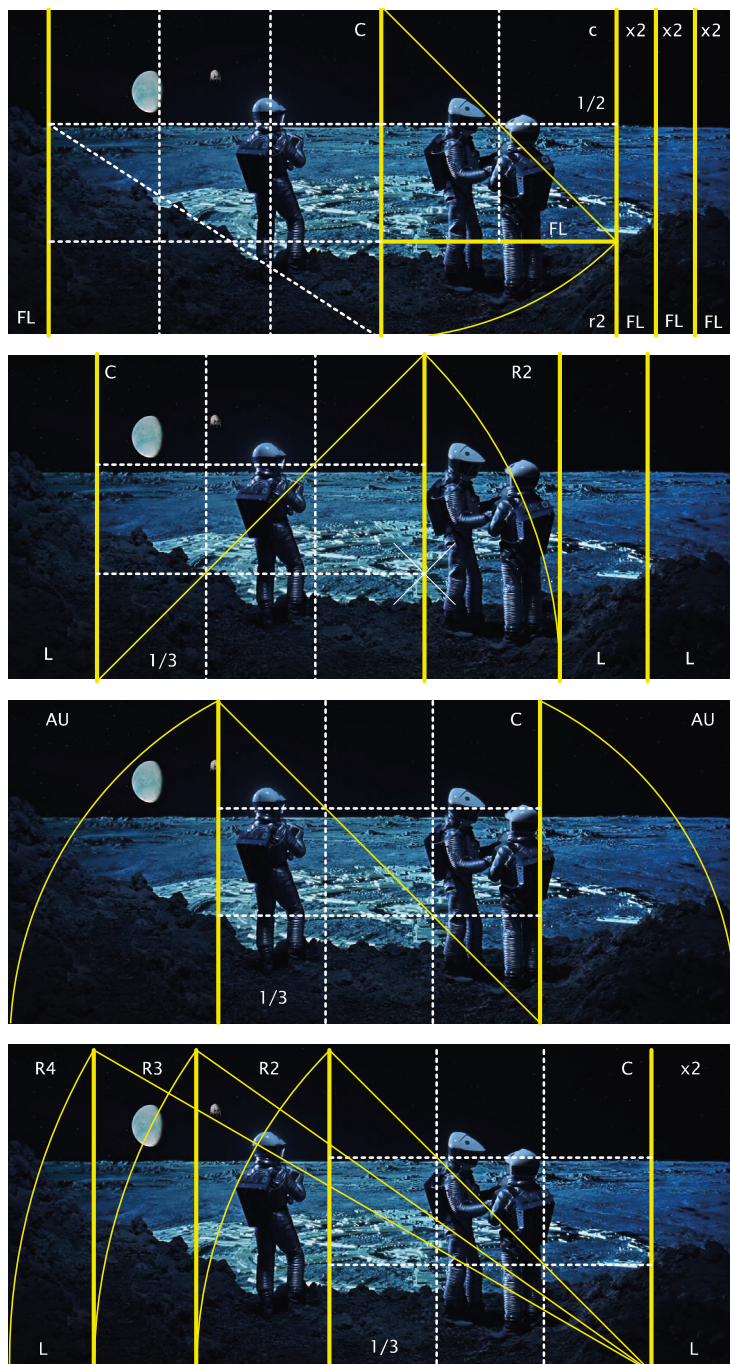
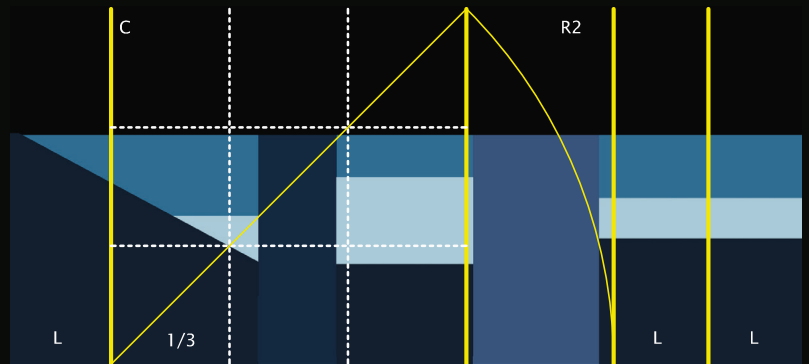
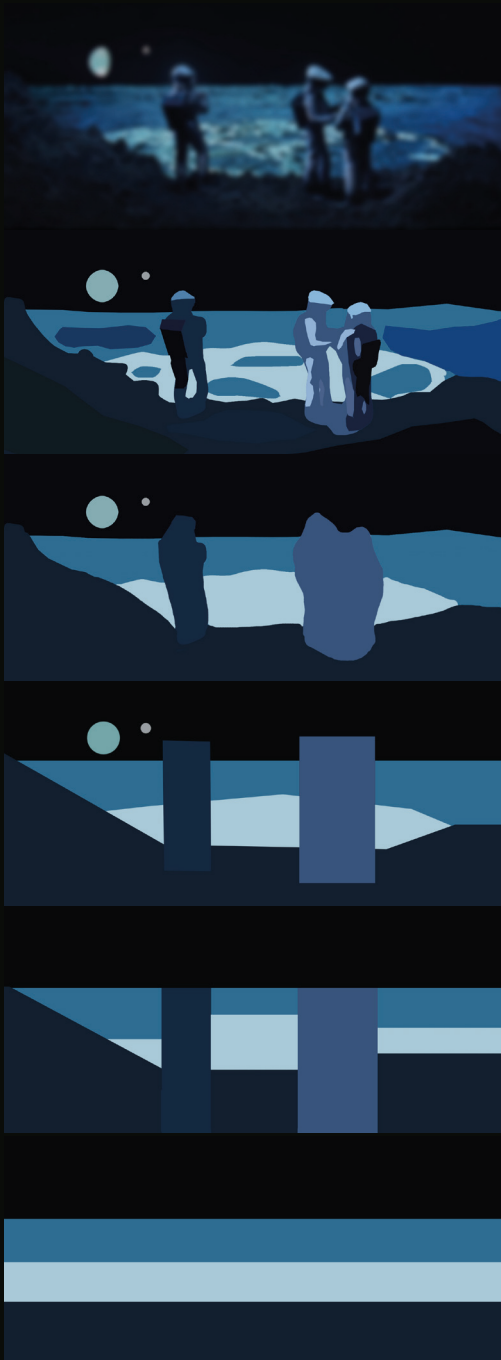


Figura 25. 2001 *Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick.

Como ya se ha comentado en capítulos anteriores, a la belleza se puede llegar de manera directa como solían hacer arquitectos y pintores gracias a trazados de reglas y compás o bien indirectamente, al modo cinematográfico, como se verá en este capítulo. Si ha visto por televisión a un director de cine dando órdenes a los actores para que se coloquen en ciertos puntos le sonará la típica frase “A la derecha... no, un poco más a la izquierda... no, no tanto, más a la derecha.... vale perfecto, justo ahí, quieto”. Entonces como por arte de magia se activa un interruptor en su cabeza que les dice que está en el punto correcto y siguen filmando. ¿Qué es lo que ha sucedido en la cabeza del cineasta para llegar a esto? La respuesta es clara, se está produciendo un tanteo del espacio, por acierto error, hasta llegar a esos puntos dulces de la composición. Puntos que de haber sido obtenidos geoméricamente hubiesen producido el mismo efecto al ojo.

Para explicar este proceso mental de manera gráfica recurriremos a una teoría que he denominado el cuadrado traslacional. La cual consiste en imaginar la mirada del cineasta como un cuadrado que se va deslizando y va centrando su atención en diferentes áreas de la composición. De tal modo que si, estando centrado en una parte concreta, el resto de sujetos o áreas de la composición pueden obtenerse a partir de algún procedimiento geométrico derivado de dicho cuadrado todo estará en armonía. Cuantas más veces se repita este proceso más redundancia armónica tendrá la imagen y por tanto más bella e impactante será. La redundancia armónica es la responsable de que una imagen sea bella, sea cual sea el área donde centremos nuestra atención. Para el caso de este ejemplo (fig. 25) vemos como para cualquiera de los esquemas propuestos la imagen sigue guardando esa armonía compositiva.

La redundancia armónica es la responsable de que una imagen guste a un público más amplio. Si como hemos dicho la belleza es subjetiva y cada individuo presta atención a partes concretas y de manera diferente a otro individuo, asegurando una multitud de esquemas aseguramos que alguno de ellos sea susceptible de evocar belleza a todas las individualidades posibles. Algo así, sucede con la idea que se quiere transmitir. Cuanto más redundante sea dicha idea en todas sus variaciones posibles (color, connotaciones psicológicas, luz, etc) mejor entendido será dicho mensaje y más difícil de ser malinterpretado. Si por ejemplo estamos hablando de la calma en un fotograma cualquiera, el uso del color blanco, por sus connotaciones espirituales o el



de un azul que nos recuerde al agua, o de cualquier otro color que transmita paz; el uso de líneas horizontales, vinculadas a lo quieto e inmóvil; el uso de una luz clara y limpia, cenital, rasante y no muy intensa, que sea reconfortante; la presencia de elementos arquitectónicos con dichas connotaciones psicológicas asociadas; el uso de música clásica o tranquila; un movimiento de cámara lento, etc ayudará a reforzar ese mensaje haciéndolo más redundante. Si por ejemplo para ese mismo fotograma introdujésemos un color rojo sangre, elementos punzantes y formas diagonales dinámicas, y una luz tétrica el mensaje sería totalmente contrario al de tranquilidad. Resultando en una imagen poco coherente con lo que se quiere transmitir y por tanto fea. No obstante en el arte todo es posible y podría ser que para un caso concreto todo lo que acaba de decirse incluso ayudase a potenciar el mensaje. Las reglas están para cumplirlas pero también para romperlas. No todo es blanco o negro.

El uso de todas estas teorías compositivas basadas en la geometría, derivan en parte de una abstracción del funcionamiento de nuestros ojos y de cómo leemos las imágenes. Para ello le pido que entorne los ojos una vez más y observe las imágenes de la izquierda (fig. 26) de arriba a abajo. Se dará cuenta entonces de cómo van perdiéndose los detalles poco a poco tanto en forma como en color, pero ese esqueleto básico sigue ahí. Primero veríamos la imagen emborronada, luego solo veríamos manchas y formas básicas, que posteriormente van esquematizándose más y más. Hasta ser bandas horizontales y verticales. Finalmente las bandas horizontales que ocupan una mayor área terminarían por absorber a las bandas verticales, y todo quedaría reducido a cuatro bandas paralelas con los colores más predominantes en cada una de ellas. Pues bien, este mismo proceso pero del revés sería como nuestra mente lee las imágenes pero todo realizado en un instante de tiempo. Primero leemos el conjunto como grandes masas y solo después es cuando vemos los detalles. Dentro de esta segunda parte en la que analizamos los detalles, nuestros ojos tenderán a hacerlo en ciertos recorridos, de arriba abajo, en círculos, etc, fijándose primero en los elementos más llamativos por su forma o color, etc. El porqué de este orden responde a la evolución. Si piensa en retrospectiva ver la globalidad, aunque sea mal, antes que ver solo una parte, pequeña bien definida, era una clara ventaja evolutiva que nos ponía en alerta de cualquier peligro. Algo así como cuando miramos por el rabillo del ojo.

Figura 26. Proceso Abstracción del Ojo

UNA ALEGORÍA A LA MASONERÍA

Hablar de Kubrick es hablar de la forma y su simbolismo en su máxima expresión. Una forma, que tiene mucho que ver con la Arquitectura y sus Proporciones y que como se verá está cargada de un alto contenido subliminal. Una máquina oculta, como si del truco de un prestidigitador se tratase, que pasa desapercibida a nuestros ojos obrando su magia en silencio. Se propone aquí una interpretación de 2001 Una Odisea en el Espacio (1968) del director Stanley Kubrick que parte del análisis geométrico, arquitectónico y compositivo.

A lo largo de toda la película Kubrick manejará la Arquitectura con gran habilidad, valiéndose del Octógono (fig. 29, 30, 31, 32, 36) en cada plano ya sea de manera visible o como se ha dicho subliminalmente. Una figura que para los masones simbolizaba la transición². Una transición que se ha venido usando en Arquitectura a lo largo de los Siglos para resolver el encuentro de las cúpulas con los tambores a través de pechinas (fig. 27). La conversión del cuadrado, “Lo Terrenal”, en el Círculo, lo “Divino”, muy relacionado con la ideología masónica, los Antiguos Constructores de Catedrales. De esto trata la película de la transición del hombre hacia un

plano más elevado, al modo de los masones.

Ya desde el primer fotograma del film y al ritmo de Richard Strauss se muestra una alineación de la Tierra con el Sol (fig. 31), el cual se ha asociado con la Divinidad desde tiempos históricos por muchas culturas. Esto refleja esa idea de lo Terrenal que busca convertirse en Divino. Más adelante cuando los protagonistas están aterrizando sobre la luna se volverá a insinuar este alineamiento de varios círculos con la cruz, apenas seis segundos en una pantalla parpadeante de la nave (fig. 28, 29).

Kubrick nos presenta aquí el esqueleto oculto de todo el film, un octógono inscrito en una circunferencia, mediante el cual puede ubicarse compositivamente los elementos principales de los planos. Siguiendo con esa idea masónica del punto central en torno al cual orbita todo, mediante un trazo continuo de compás.

Analizando la ideología masónica encontraremos numerosas coincidencias, hasta tal punto que la propia película parece una alegoría de la misma.

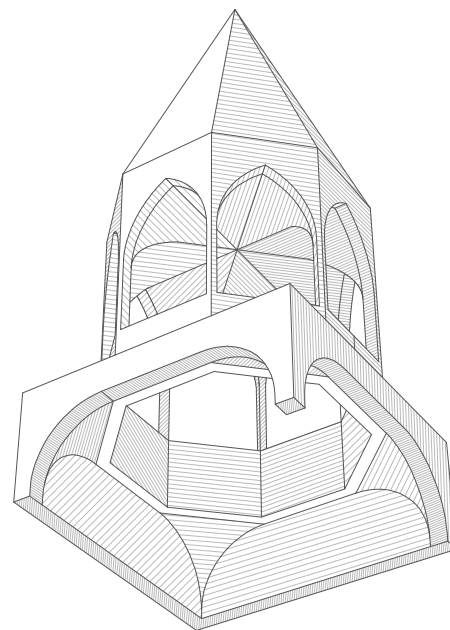


Figura 27. Encuentro Cúpula con Tambor

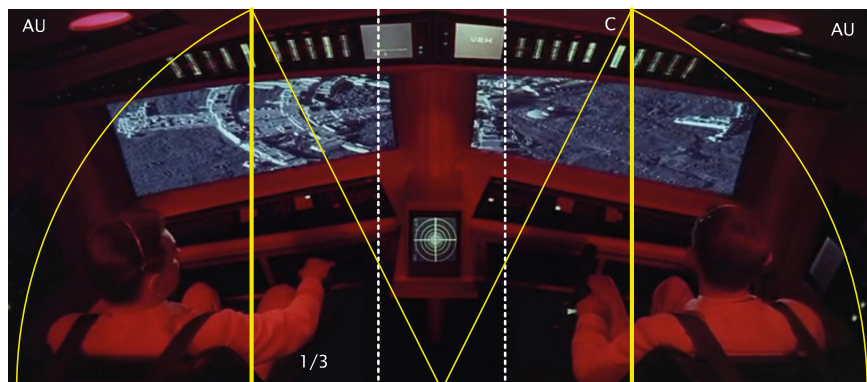


Figura 28 . 2001 Una Odisea en el Espacio (1968), de Stanley Kubrick.



Figura 29.

² Christian Gadea Saguier, “Geometría y Número en la Masonería”, *Pietre-Stones Review of Freemasonry* (Abril 2009)

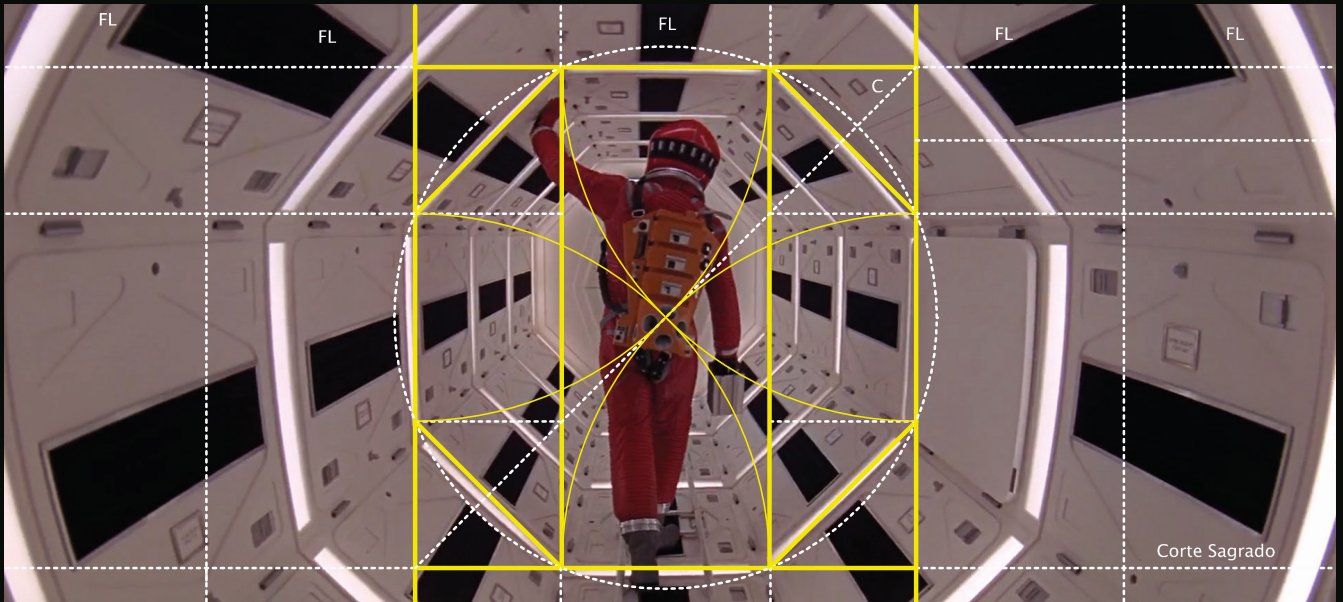
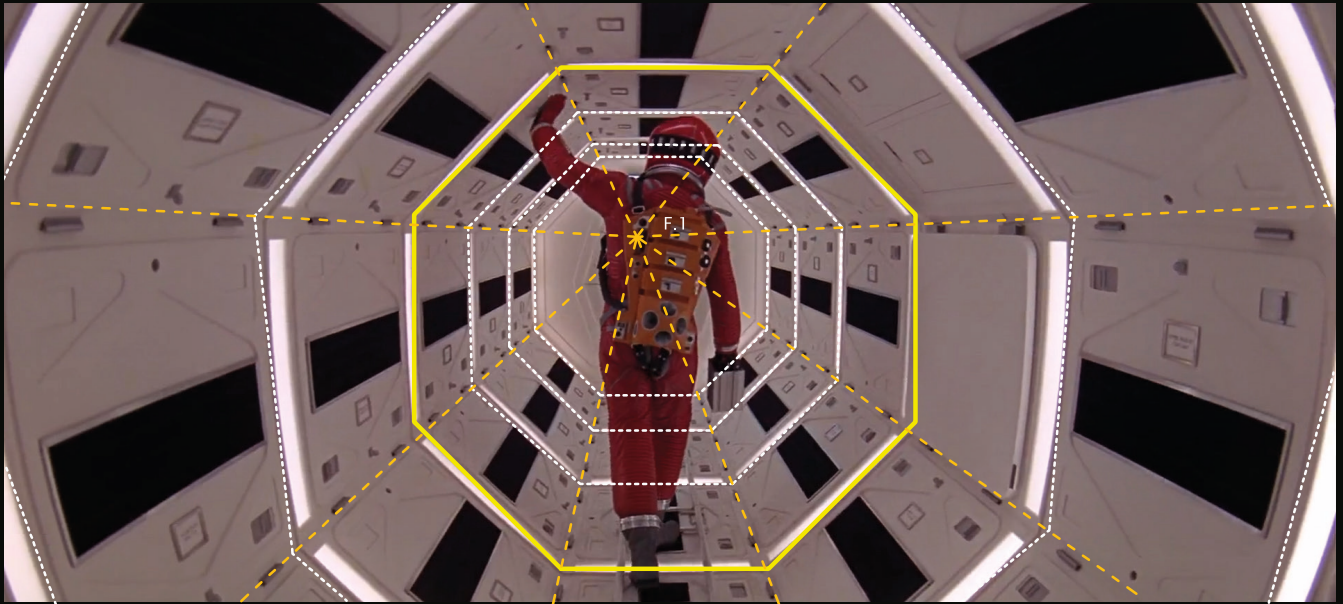


Figura 30. 2001 *Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick.

Para los masones todo surge del número uno, que es la plasmación del ser. Del uno nace el dos, del dos el tres y así sucesivamente hasta llegar al diez, denario o Tetraktis Pitagórica. Especial importancia tiene el número cuatro, ya que simboliza la síntesis de las tres dimensiones y el tiempo, así como la Manifestación. Manifestación que en la Película tiene su correlato con la aparición de los Cuatro Monolitos Negros en momentos concretos de la historia del hombre. Dicho cuaternario se plasma mediante un cuadrado en su forma estática o una cruz, en su forma dinámica. Esa misma cruz que Kubrick nos muestra en la pequeña pantalla luminosa de la Nave al aterrizar en la Luna, y que aparece de manera reiterativa. Ya sea a través de las proporciones arquitectónicas o del propio Monolito, cuyas dimensiones coinciden con la Stipes o brazo vertical de la cruz. Una cruz que

puede obtenerse mediante el Corte Sagrado de un Cuadrado y cuyos brazos guardan relación con el número de Plata (1: 2,4).

También importante es el número cinco para los masones.

“El cinco es el Retorno al origen al igual que las estaciones del año, la quinta es de nuevo la primera. En el hombre, la quinta etapa de su vida, tras sus cuatro edades, es un instante o punto en el que se unen su muerte y su nacimiento [...] Ese punto, que se sitúa más allá de la tridimensionalidad y de la temporalidad”

Christian Gadea Saguiér ³

Únicamente aparecen cuatro monolitos, siendo a partir del último, cuando todo parece reiniciarse. Esto explicaría la escena final en la que David Bowman, se observa

a sí mismo morir y de pronto se convierte en un feto. Se superan las leyes temporales y espaciales.(fig. 32)

Finalmente llegamos al número ocho, relacionado con la transmutación del hombre a ese orden supraindividual.

“La forma octogonal es también la de las pilas bautismales y los antiguos baptisterios de los templos cristianos. Se trata de un lugar de pasaje [...] en una ubicación intermedia entre un espacio profano y otro sagrado en el que se opera un sacramento. [...] La muerte iniciática es otro tránsito con el que el ocho está relacionado [...] como el bautismo cristiano, comporta un segundo nacimiento, pero de una naturaleza distinta y superior [...]”

Christian Gadea Saguiér ³

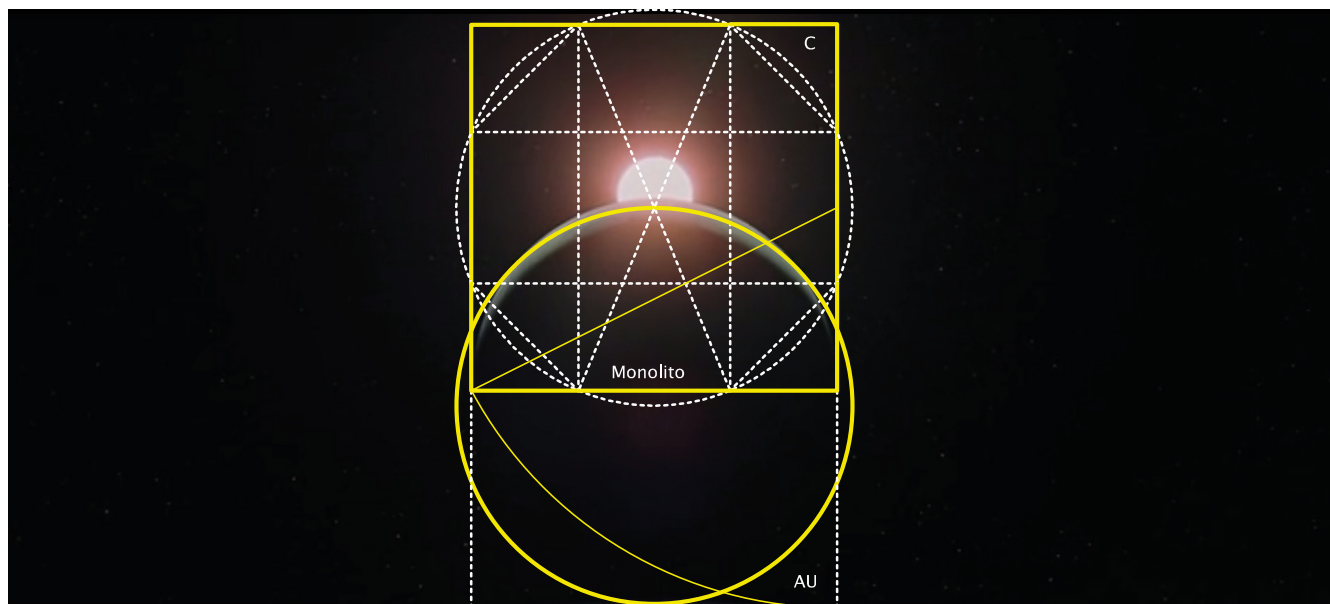


Figura 31. 2001 Una Odisea en el Espacio (1968), de Stanley Kubrick.

³ Christian Gadea Saguiér, “Geometría y Número en la Masonería”, *Pietre-Stones Review of Freemasonry* (Abril 2009)

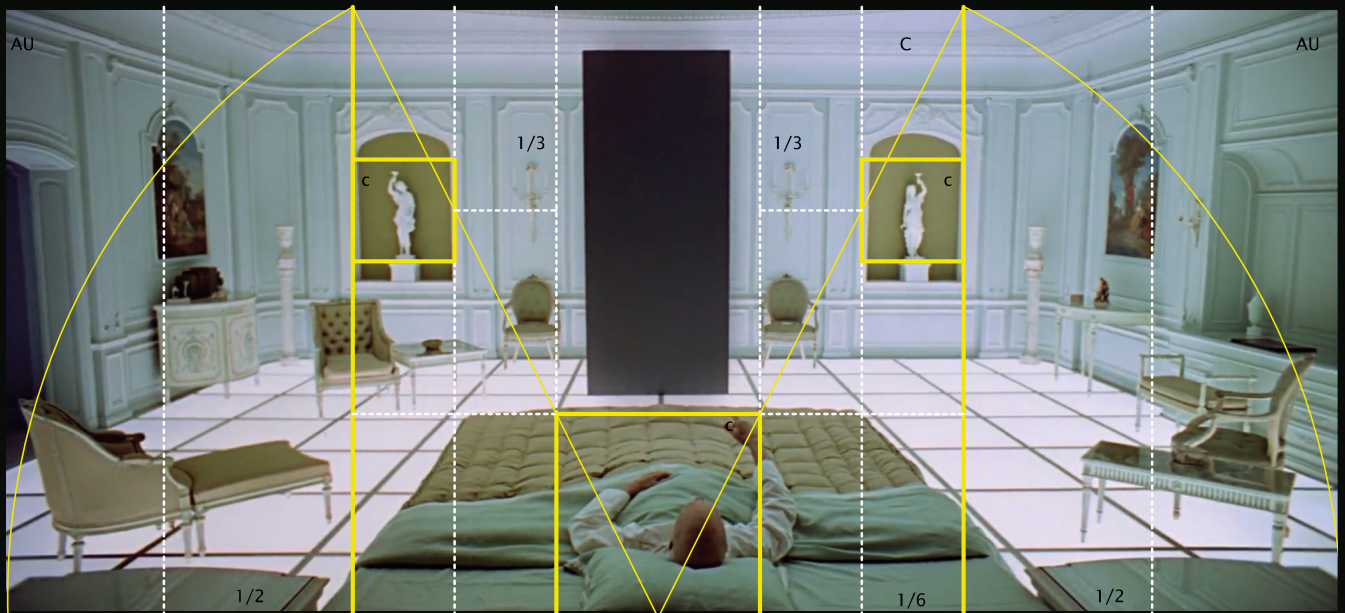
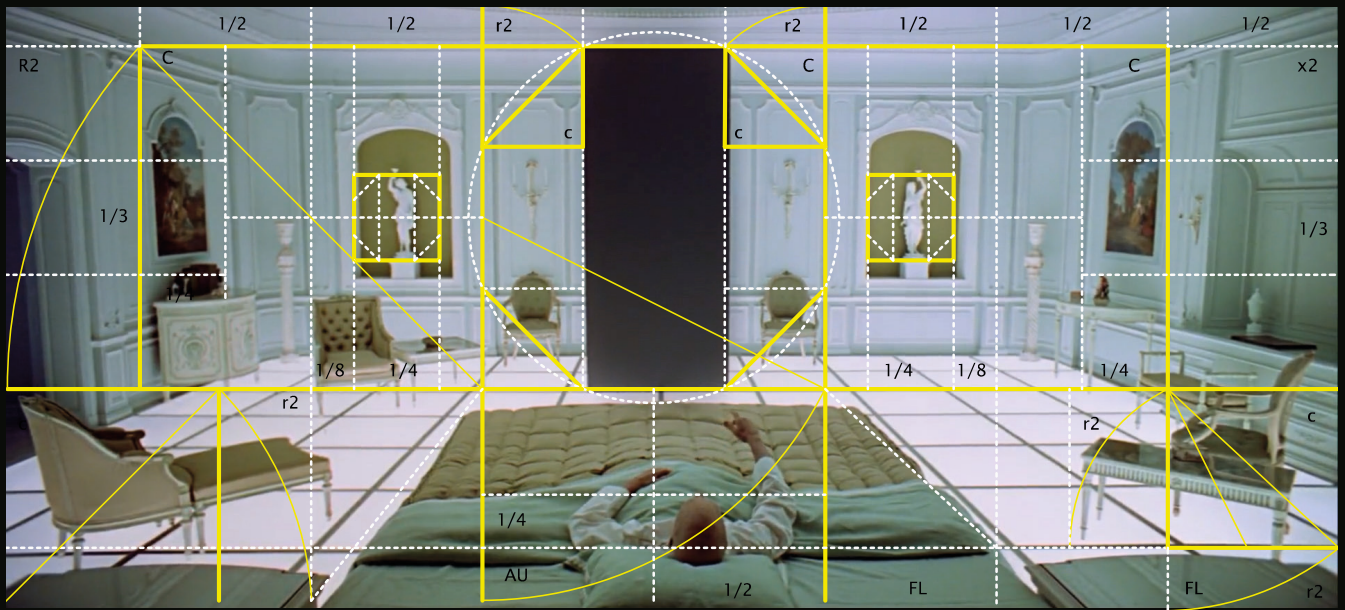


Figura 32. 2001 *Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick.

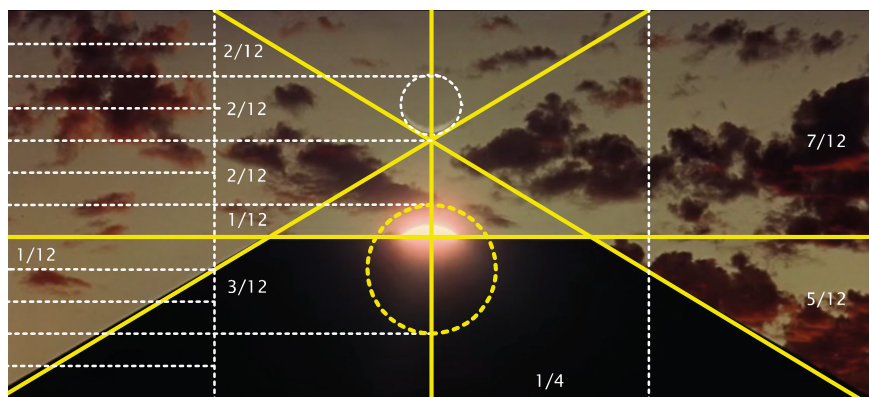


Figura 33. 2001 Una Odisea en el Espacio (1968), de Stanley

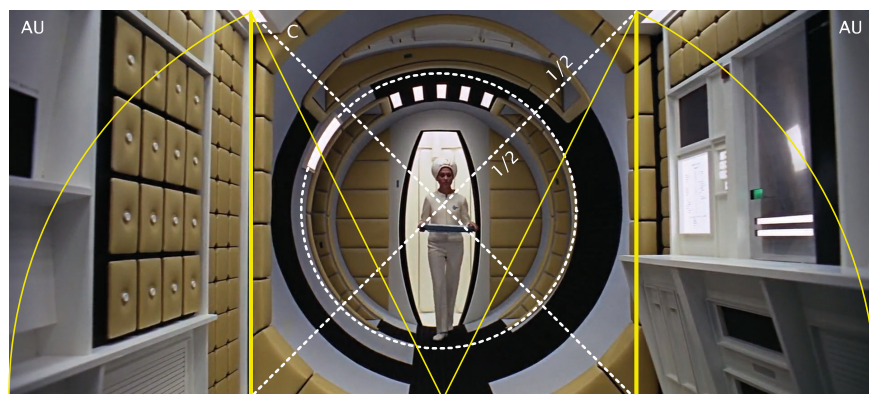


Figura 34. 2001 Una Odisea en el Espacio (1968), de Stanley

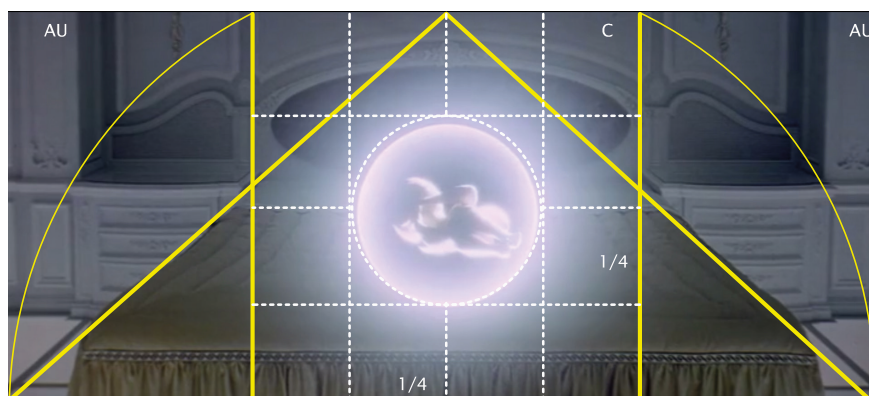


Figura 35. 2001 Una Odisea en el Espacio (1968), de Stanley

En la película el octógono aparece en pasillos, puertas, incluso en la cúpula móvil dividida en gajos de la estación lunar. Siempre en lugares de paso, nunca estancias. El ocho está siempre presente incluso a través de esa estructura oculta que ordena las escenas.

Así como la Vesica Piscis (resultado de la intersección de dos círculos), similar a una vulva femenina, que para los masones simboliza el origen de la inteligencia, de todos nosotros y de la vida ⁴. Una forma que también puede verse en ciertos pasillos (fig. 36) o incluso en una de las puertas, distorsionada, cuando la azafata de vuelo porta una bandeja al principio de la película (fig. 34).

Otro aspecto ideológico fundamental de la masonería es el denominado “La Piedra Bruta” relacionado con su sistema moral ⁵, el cual orbita en torno al perfeccionamiento continuo del hombre. Se asocia a la piedra un poder capaz de estimular al aprendiz. Algo que en 2001 Odisea en el Espacio observamos con los monolitos, que siempre están presentes en los momentos claves de ese salto evolutivo humano. Es el monolito, una piedra, el que inspira a un mono a usar un hueso como herramienta.

El parecido no queda en esto. Para los masones existen tres estados básicos de la piedra. Esa piedra arquitectónica que tanto tiene que ver con su pasado. Por algo eran los constructores de las antiguas catedrales. Distinguen pues entre tres. La “Piedra Bruta” es el Aprendiz, en este caso David Bowman. La “Piedra Pulida”, pulida por la experiencia y el perfeccionamiento, es el Compañero, aquí entran los Monolitos Negros, curiosamente también Pulidos. El monolito es el compañero que guía al hombre desde su nacimiento hasta su perfeccionamiento. El

⁴ Kevin L. Gest, “The Vesica Piscis”, *Pietre-Stones Review of Freemasonry* (Abril 2008)

⁵ Octavio Tapia Lu, “La Piedra Bruta y la Moral del Aprendiz”, *Pietre-Stones Review of Freemasonry* (Octubre 2008)

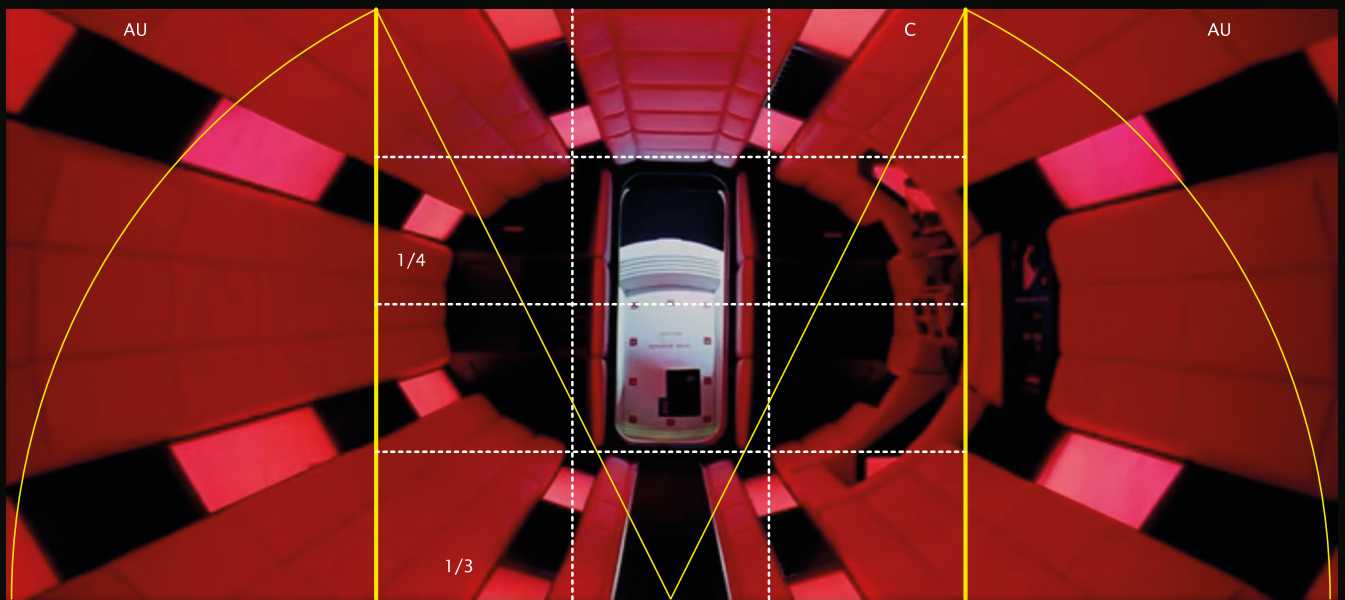
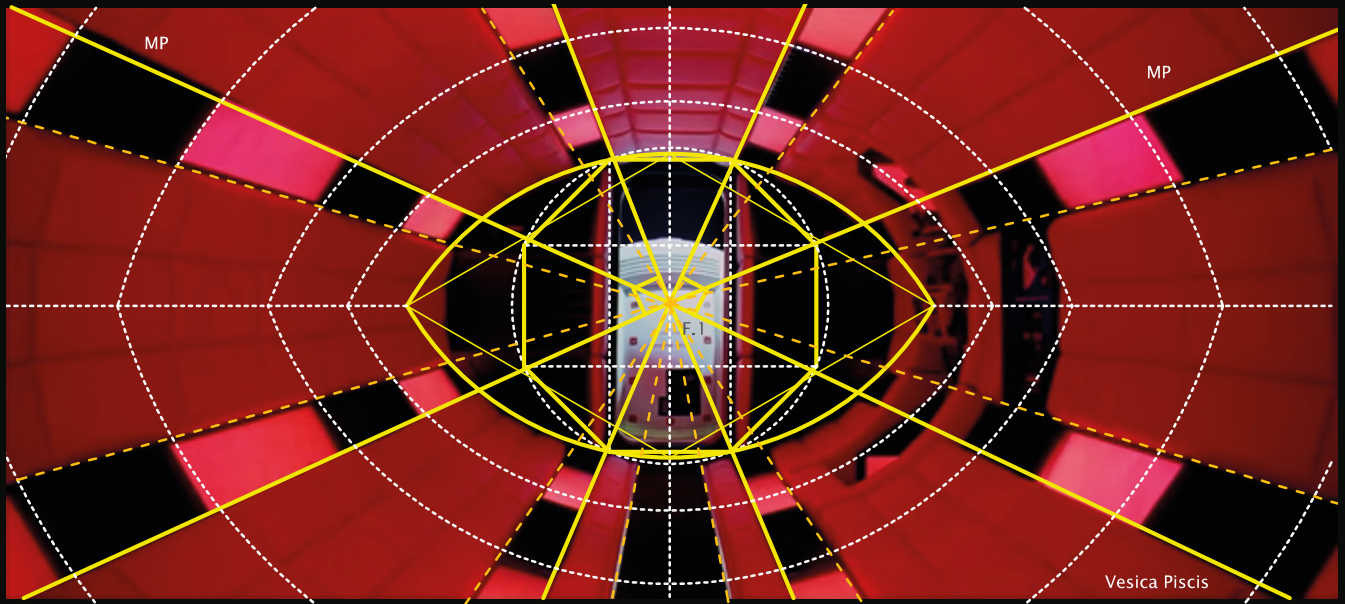


Figura 36. 2001 *Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick.

tercer estado de la Piedra es la “Piedra Cúbica en Punta”, el Maestro, la cual aparece diversas veces mediante composiciones triangulares por medio de las fugas (fig. 33, 35). La más perturbadora de ellas, al principio del film, cuando el monolito negro parece fugar hacia el sol. En todas estas escenas puede intuirse un círculo dentro de un triángulo. Figura conocida en masonería como el ojo de la providencia, triangular, y que simboliza la presencia de Dios.

“[...] El trabajo de transformación de la piedra bruta, significa simultáneamente para el aprendiz, la transformación de sí mismo en su condición de masón. Simbólicamente muere para nacer a una nueva vida [...] algún día seremos Piedras cúbicas, trascendiendo a planos superiores para la satisfacción de nuestros propios retos, para beneficio de la humanidad y para la gloria de la augusta institución Masónica, como escultores de nuestros propios templos y destinos”

Octavio Tapia Lu ⁶

Asociada a esta transformación existe una pieza Arquitectónica que en masonería se conoce como La Cámara de las Reflexiones. En el cual el aprendiz debía de responder a unas preguntas tardase el tiempo que tardase. En el caso de Bowman parece que fue solo a su vejez, postrado en la cama cuando hace un ademán con la mano. Acto seguido aparece el monolito.

Dicha Cámara se trataba de un cuarto de oscuro de paredes negras, iluminado por una lámpara tenue y lúgubre. En el que aparecen diversos objetos distribuidos de manera azarosa, cada

uno con su valor simbólico: Agua, pan, azufre, sal, mercurio, cenizas, huesos y piedras, un cráneo y un ataúd con un cadáver en el centro. Elementos que de una manera u otra encontramos representados en la Escena Final de Bowman en aquella habitación de extraño aspecto Rococó (fig. 32). A simple vista puede parecer que nada de esto está en la habitación, que por no tener no tiene ni las paredes pintadas de negro. Ahora bien, como se ha dicho la película se intuye como una alegoría, y como tal una alegoría es una representación simbólica, no explícita, que en esta escena tiene mucho que ver con el color y el simbolismo. Justo antes de visionar esta habitación Kubrick lanza varios fotogramas en los que aparecen montañas, lagos y diversos paisajes con el color alterado, haciendo como un énfasis en que los colores están manipulados y responden a un fin para nada fortuito. Así por ejemplo puede entenderse la habitación negra, oscura, como una habitación sin ventanas. La lámpara tenue y lúgubre es el propio suelo, que al iluminar desde abajo genera una luz siniestra. El agua y el pan son los alimentos, alimentos que aparecen justo antes de la muerte de Bowman, en una mesa en la que llama mucho la atención ese brillo metálico de las bandejas, como si de Mercurio se tratase. La habitación se halla sembrada de piedras blancas, talladas en forma de esculturas. De las cuales llama la atención una en forma de Busto, que mucho tiene que ver con la cabeza y esta con el cráneo. Los huesos y las cenizas los encontramos a través del color, un blanco hueso que parece preponderar en la habitación, así como la sal y el azufre en ese color verde amarillento de las ventanas y el mobiliario tan característico



Figura 37. Depresión del Danakil, Etiopía ⁷

de las afloraciones de azufre que podemos encontrar en la Naturaleza como en la Depresión del Danakil, una vasta extensión de lagunas de azufre. En cuanto al ataúd y el cadáver, hay una escena en la que se observa a él mismo en la cama a punto de morir. La cama es el ataúd y él es el cadáver.

Así pues y después de un detallado análisis arquitectónico, formal, cromático y simbólico puede entenderse pues 2001 Una Odisea en el Espacio como una Alegoría a la Masonería tratada de manera sublime. Con una sutileza y maestría impecables tales que cualquiera que ve esta película, a pesar de no entenderla en un principio, no puede evitar sobrecogerse o vibrar ante ciertas escenas, entre ellas las aquí descritas, cuyo vasto trasfondo solo con insinuarse basta para cautivar al espectador.

⁶ Octavio Tapia Lu, “La Piedra Bruta y la Moral del Aprendiz”, *Pietre-Stones Review of Freemasonry* (Octubre 2008)

⁷ Kotopoulou Electra, Fotografía “The hydrothermal system of Dallol” (2017), *Wikipedia Commons Repository*

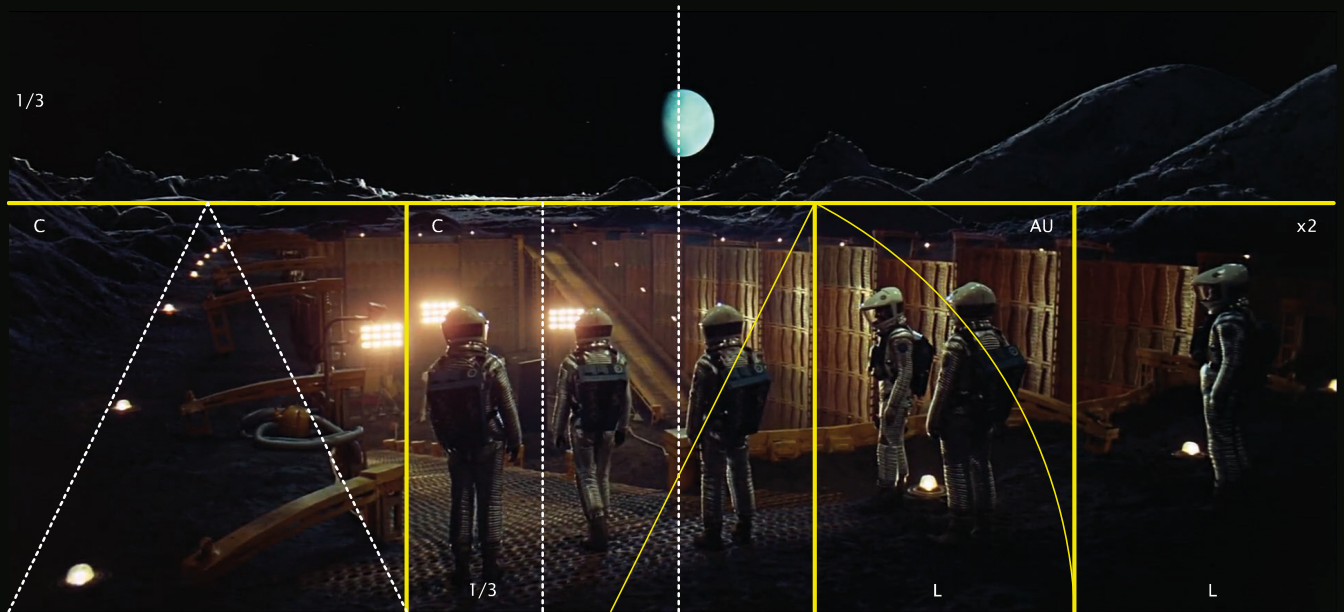


Figura 38. 2001 *Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick.

LA COLUMNA Y EL PODER



Figura 39. *El Caballero Oscuro, La Leyenda Renace* (2012), de Christopher Nolan

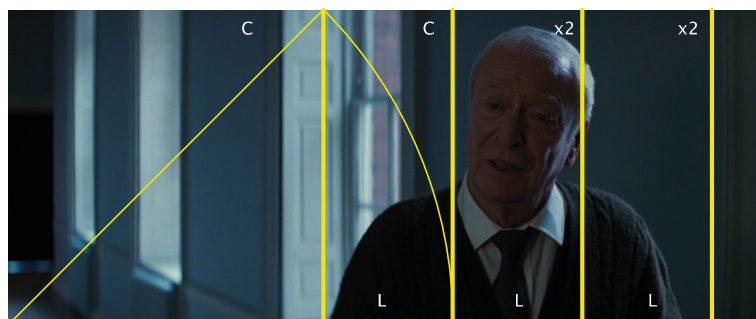


Figura 40. *El Caballero Oscuro, La Leyenda Renace* (2012), de Christopher Nolan

Christopher Nolan se sirve de la relación de aspecto Cinemascope (2,39:1), más acotada y reflexiva (fig. 40), para conversaciones, espacios interiores, etc. mientras que para escenas más dinámicas y de acción, como persecuciones urbanas, etc usa el formato estándar HDTV (1,78:1), mucho más alto (fig. 41), lo que le permite generar una visión más envolvente



Figura 41. *El Caballero Oscuro, La Leyenda Renace* (2012), de Christopher Nolan

La elección de que elementos aparecen en escena nada tiene que ver con la casualidad o el puro azar, sino a un riguroso estudio previo de qué se quiere transmitir. Siendo el caso de muchos elementos arquitectónicos, en este caso la columna.

Desde el Stonehenge, la Sala Hipóstila de Karnak, en el Antiguo Egipto, pasando por la Acrópolis Griega, el Panteón Romano de Agripa, el Palacio Renacentista de Carlos V, el Panteón Neoclásico de Soufflot, hasta llegar a arquitecturas más contemporáneas como la Hearts Tower de Norman Foster la utilización del elemento estructural ha conllevado desde siempre unas connotaciones de divinidad, poder, fuerza, grandeza o pesadez. Algo muy recursivo en el cine, como se verá.

Christopher Nolan es uno de esos grandes directores, en cuyas obras, todo tiene su porqué y razón de ser. Así en una de las escenas de *El Caballero Oscuro, La Leyenda Renace*, Alfred intenta proteger a Bruce Wayne persuadiéndolo para que deje de ser Batman (fig. 39, 40). Sin embargo, Bruce es tozudo e inamovible como la columna en la que se apoya, y le habla con dureza. Una dureza que la luz lateral ayuda a enfatizar. Por el contrario Alfred tiene la cara poco iluminada, esta triste, pero tiene un halito de esperanza, razón por la cual recibe una débil luz trasera.

En otra escena de esta misma película, en la que el villano Bane toma el poder de Gotham City (fig. 41) lo hace a través de ese simbolismo de las Columnas, dedicándole un Plano Medio en el que estas rellenan el fondo. Además se sirve de un plano contrapicado en el que las columnas fugan hacia arriba y a Bane se le ve desde debajo de la escalinata, para simbolizar los aires de grandeza de la locura de un dictador. Este mismo recurso es usado por Philipp Stölzl en la película de *El Médico* (2013), solo que sustituye la escalinata por un pedestal, en la que el Imán de los Ulemas planea tomar Isfahán (fig 42). De nuevo las columnas refuerzan esta idea. No es de extrañar que en muchas películas el malo elija arquitecturas clásicas como símbolo de poder.

En la película de *300* (2006) de Zack Snyder hace una hipérbola de esta figura, llevándola a tal extremo que el cuerpo de Leónidas, de pequeño, parece tener el mismo color y textura que la piedra de las columnas que lo enmarcan (fig. 43) como atribuyéndole sus mismas cualidades. Un elegante similar con lo que debía ser un espartano.

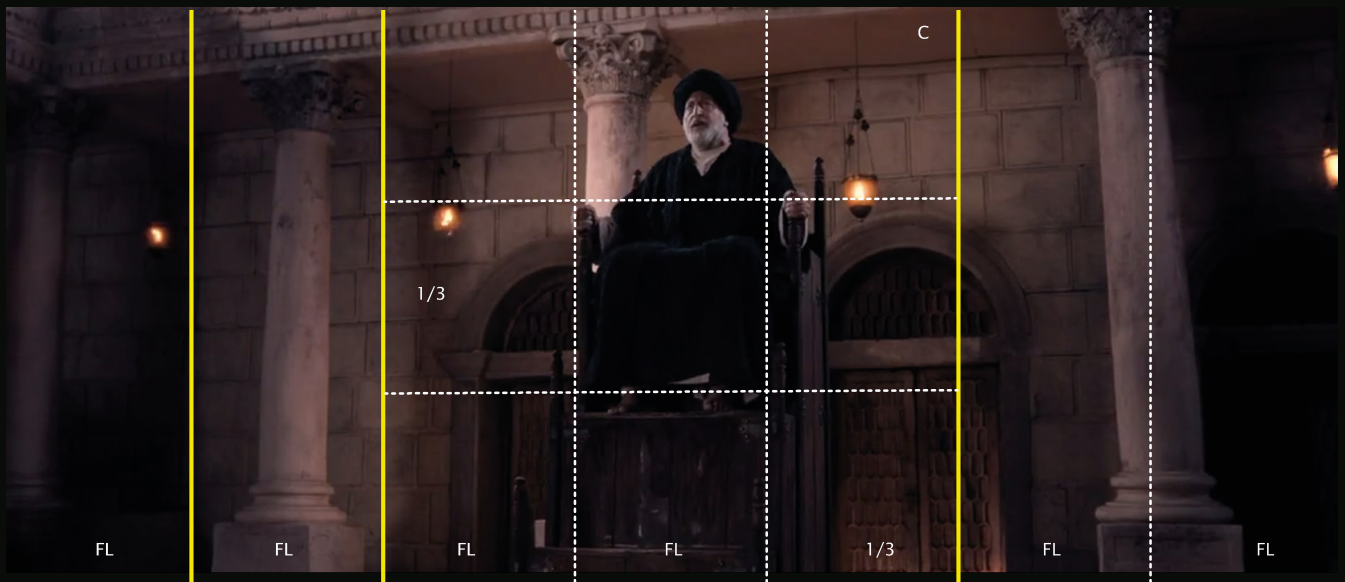


Figura 42. *El Médico* (2013), de Philipp Stölzl.

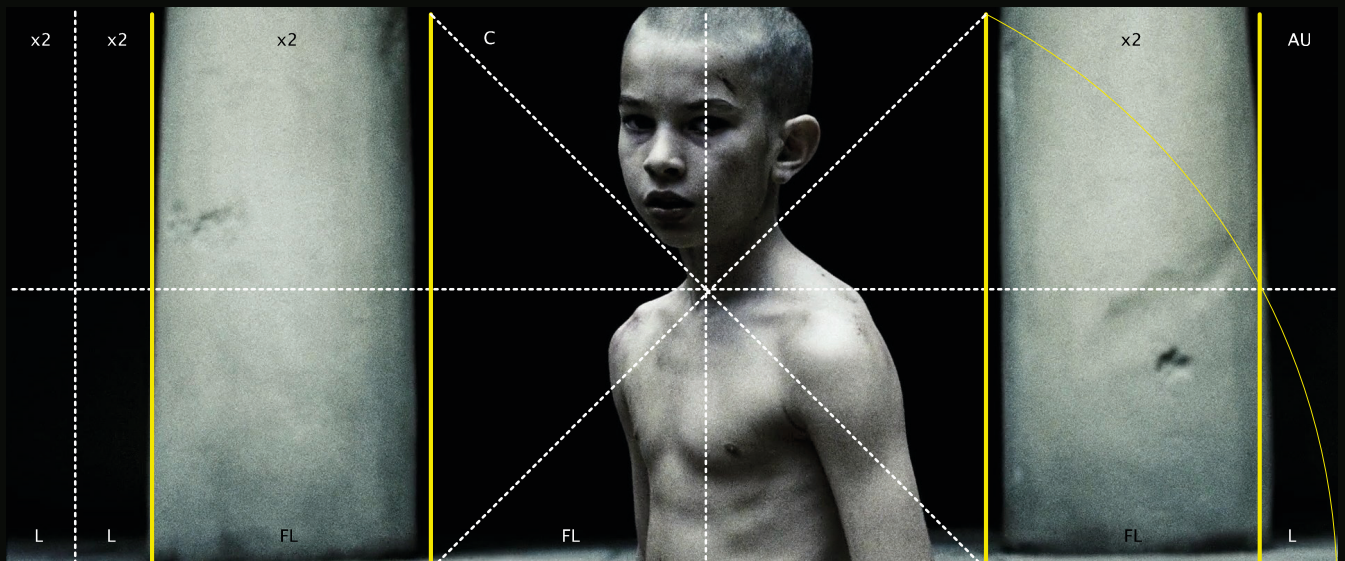


Figura 43. *300* (2006), de Zack Snyder.

CONNOTACIONES NO ESCRITAS SOBRE LAS PUERTAS



Figura 44. *La Vida de Pi* (2012), de Ang Lee.

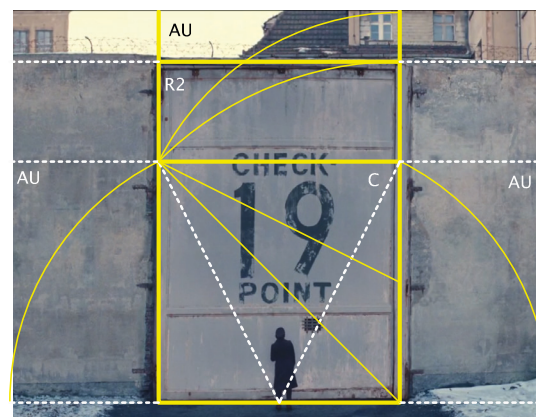


Figura 47. *Gran Hotel Budapest* (2014), de Wes Anderson.

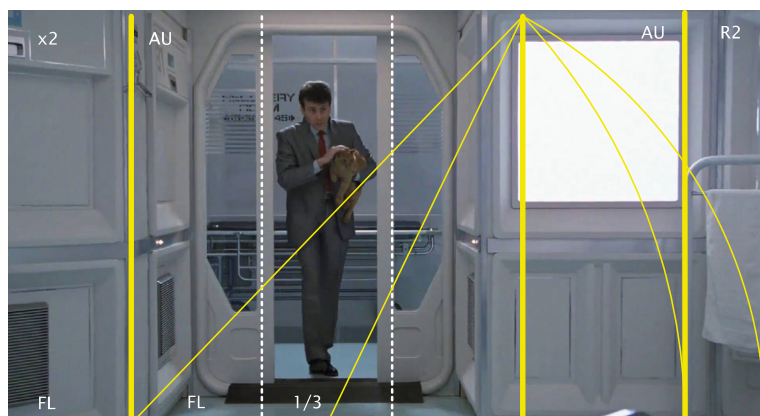


Figura 45. *Alien, el Octavo Pasajero* (1979), de Ridley Scott.

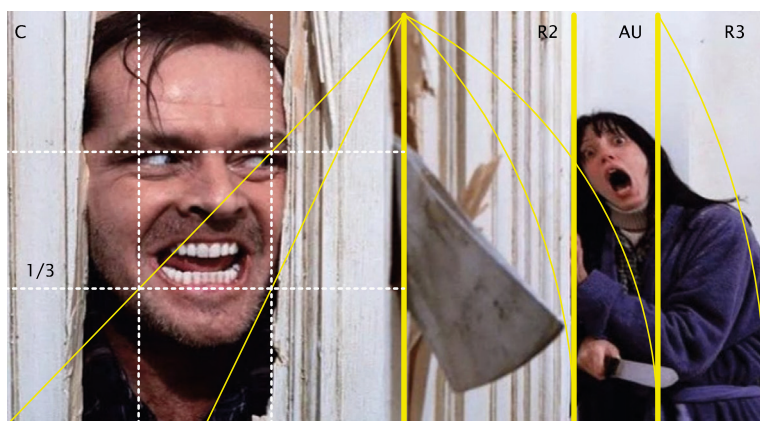


Figura 46. *El Resplandor* (1980), de Stanley Kubrick.

La primera puerta de la que se tiene constancia en la historia se remonta a una aldea neolítica del año 3063 antes de Cristo, descubierta por Niels Bleicher en Zúrich. Puede afirmarse pues que las puertas llevan acompañando a la humanidad más de 5000 años, así como una serie de connotaciones que se han ido depositando en el ideario colectivo asociadas a estas. El origen de la puerta pudo deberse a múltiples razones, entre ellas protección, privacidad, etc. Sin embargo si tomamos como referencia del funcionamiento humano la Pirámide de Maslow (1ºFisiología, 2ºSeguridad, 3ºAfilición, 4ºReconocimiento y 5ºAutorrealización) encontramos que la Seguridad está antes que la Intimidad (Afilición). Podría afirmarse pues que la primera puerta se creó para proteger. Esta afirmación que parece una perogrullada, ha estado tan pareja a la mente humana desde hace tanto tiempo que si una persona regresase a su casa y encontrase la puerta forzada, sin ni siquiera antes comprobar si todo sigue en su sitio, sentiría irremediamente una oleada de sentimientos negativos: miedo e impotencia entre ellos, dejándose llevar por instintos y no por la racionalidad.

Son de estas emociones asociadas al elemento barrera de las que se sirve el género de Suspense en cuantiosas ocasiones. Así en *El Resplandor* de Stanley Kubrick el momento de máxima tensión y agonía se vive en la puerta de un baño. Kubrick literalmente destroza nuestra sensación de protección con un hacha en manos de Jack Torrance (fig. 46), haciendo sentir al espectador vulnerabilidad, miedo y casi dolor, en una habitación en la que las dimensiones y

forma de la Arquitectura juegan un importante papel. Cuan diferente hubiese sido dicha escena si en vez de un baño, pequeño, cerrado, con una ventana mínima por la que Wendy y su hijo casi no logran escapar, hubiese sido un salón amplio con ventanales grandes. Aquí reside el diestro manejo de la Arquitectura en manos de Kubrick.

La puerta es un recurso cargado de connotaciones, entre ellas culturales. Si pensamos en una civilización es inevitable pensar en una arquitectura asociada a esta. Y dentro de ella, especial importancia tienen las puertas. En las antiguas ciudades amuralladas las puertas eran el primer elemento de contacto con la ciudad y por ende debían ser símbolo de estas. No por nada se le han dedicado cuantiosos planos en el cine a los portones medievales (fig. 49). Algo que Tolkien explota en sus libros y Peter Jackson lleva a la pantalla (fig. 50).

De igual modo en Alien o Star Wars la puerta automática suele aparecer con frecuencia en el ámbito doméstico, no solo público, como alarde tecnológico de una sociedad avanzada (fig. 45).

En un amplio sentido, las puertas han servido para salvaguardar al hombre pero también sus pertenencias. Históricamente todo lo valioso se ha guardado bajo llave y si era valioso y también desconocido, era capaz de suscitar curiosidad en el colectivo de la población. Ang Lee nos evoca la curiosidad del aprendizaje infantil a través de Pi asomándose a la puerta de una Iglesia, reforzado por una iluminación vibrante (fig. 44).

La forma de la puerta es otro importante recurso. Una puerta grande, fuera de la escala humana como Wes Anderson nos muestra (fig. 47) es capaz de anonadar al pequeño personaje que la contempla con la cabeza alzada, transmitiendo la impenetrabilidad de una Prisión. Por otro lado un marco aislado, como del que se sirve Terrence Malick puede simbolizar una conexión espiritual entre el mundo y el más allá, en una película cargada de Nostalgia y simbolismo por la muerte de un hermano, como ocurre en El Árbol de la Vida.

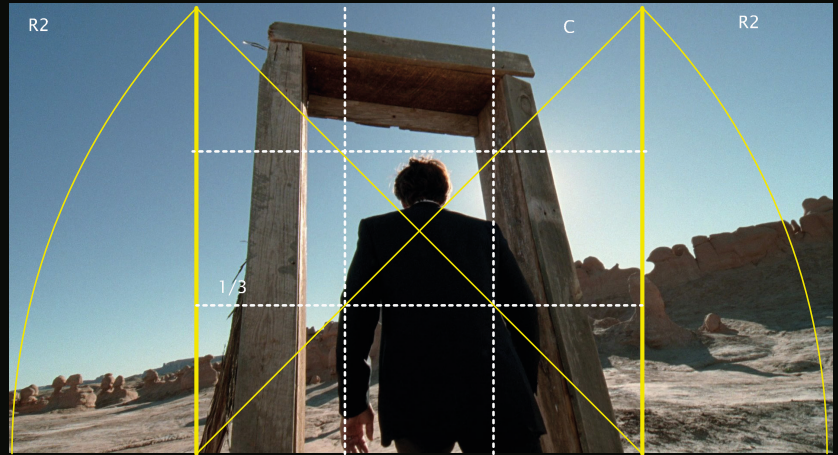


Figura 48. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick.

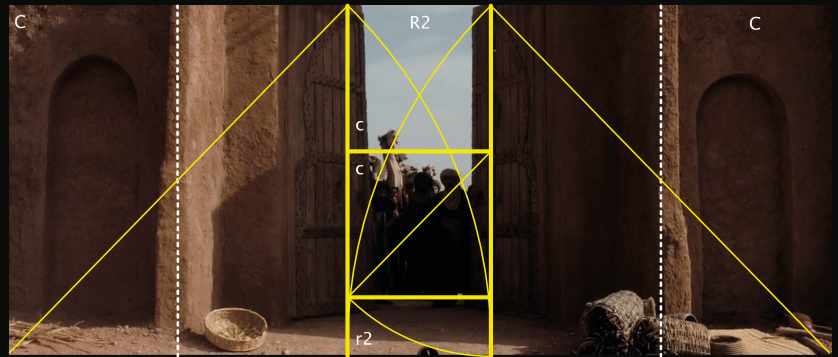


Figura 49. *El Médico* (2013), de Philipp Stölzl

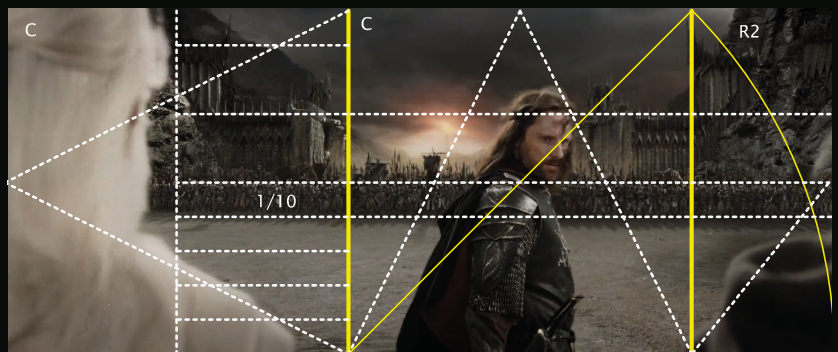


Figura 50. *El Señor de los Anillos, El Retorno del Rey* (2003), de Peter Jackson

LA ESCALERA ES SUBJETIVA

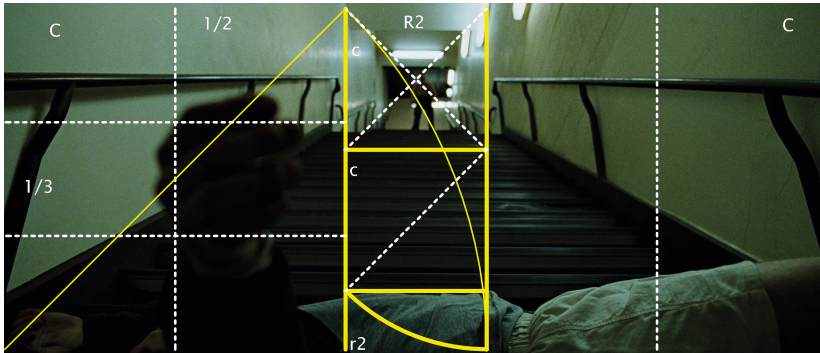


Figura 51. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher

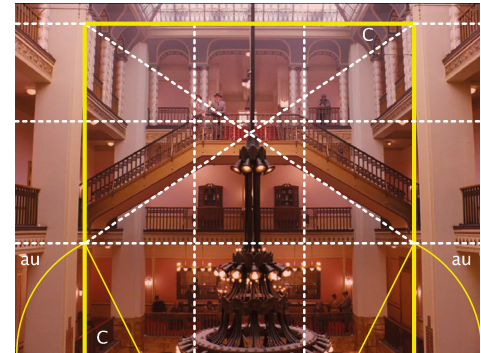


Fig.54. *Gran Hotel Budapest* (2014), Wes Anderson

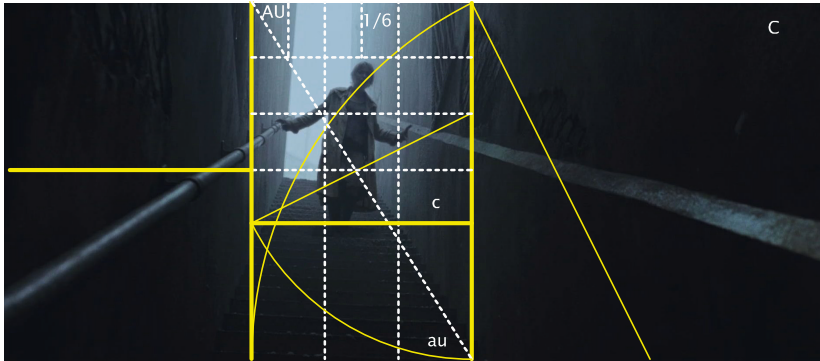


Figura 52. *Silent Hill* (2006), de Cristophe Gans

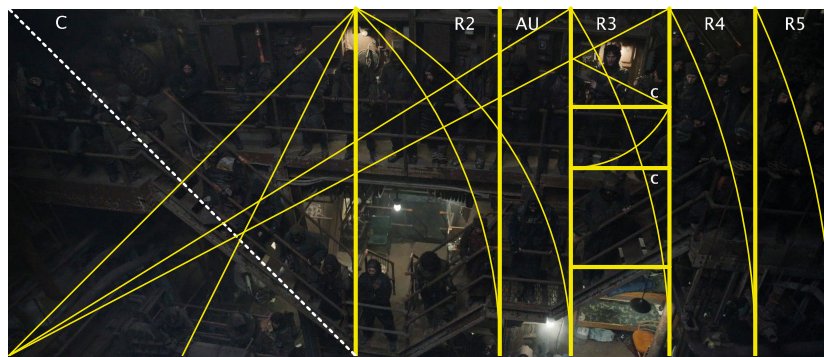


Figura 53. *Oblivion* (2013), de Joseph Kosinski.

Si se detiene a pensar por un momento en la escalera, se trata de uno de los elementos más importantes en Arquitectura. La escalera es el núcleo de un edificio, el epicentro en torno al cual todo se organiza. Tal es su importancia en nuestro día a día que una escalera mal planificada puede echar al traste un magnífico proyecto. Si tan vital es la escalera como no iba a dedicársele planos y planos en el cine.

En su sentido literal, una escalera es un conjunto de peldaños que permiten subir y bajar. Aunque en arquitectura y cinematografía este significado tendrá un matiz mucho más amplio como se verá.

Ya en la Biblia se menciona la Escalera de Jacob (Génesis 28, 11-19), por la cual se dice ascendían los ángeles al Cielo. En muchas religiones, fuertemente arraigadas en nuestra sociedad, ascender es sinónimo de salvación, mientras que el descenso implica la perdición del alma. Al cielo se sube pero al infierno se baja. Es por ello que la direccionalidad de una escalera está cargada de connotaciones.

En la película *Silent Hill* (2006) de Cristophe Gans, una magnífica obra de terror, Rose literalmente desciende hacia un infierno (fig. 52) repleto de criaturas horribles. Si en ese mismo fotograma Rose, en vez de bajar, subiese desde la oscuridad hacia la luz el significado sería completamente distinto.

Al igual que la columna ha aparecido vinculada al

poder a lo largo de la historia, la escalera también. Un poder derivado de sus atribuciones divinas. No por nada las catedrales o templos se solían ubicar sobre un pedestal precedido por peldaños que lo situasen más próximo al cielo. En el Barroco, el principal símbolo de poder de una familia era la escalera de ahí su sofisticación y grandeza en los palacios. Cuanta más riqueza tenía una familia más grande y ostentosa debía ser la escalera.

Denis Villeneuve se vale de una escalera pétrea (fig. 57) que nos evoca al Antiguo Egipto para simbolizar el poder de Niander Wallace, un personaje capaz de crear personas (replicantes) por bioingeniería. Dotándolo de atribuciones divinas como a los antiguos faraones egipcios, considerados Dioses en la tierra.

El ascenso y descenso no solo implica un significado espiritual. En nuestras vidas, ascender o descender es sinónimo de éxito o fracaso laboral o incluso anímico. Cuando alguien está decaído se dice que sufre una depresión. En geología una depresión es una zona más baja. Cuando algo se demuele o destruye, sus trozos caen al suelo, no se elevan. David Fincher hace un uso maestro de este recurso en la película *El Club de la Lucha* (1999) en la que Tyler Durden desarrolla un Trastorno de Personalidad Múltiple y no lo descubre hasta el final del film, cuando literalmente lucha consigo mismo y se derrumba por las escaleras (fig. 51).

Si ascender implica algo positivo y descender lo negativo, a la verdad se llega ascendiendo y a la mentira se cae. En *El Show The Truman* (1998) de Peter Weir, el protagonista, un hombre corriente que vive una vida de mentira dentro de una serie de televisión, después de cruzar una tormenta en el mar topa con una escalera. Una escalera que le conduce a la salvación, pero también a la verdad (fig. 55).

Se ha mencionado antes que ascender implica un desarrollo o mejora social. Cuanto más sabe una persona sobre algo más útil es para la sociedad, y si es más útil más alto lo coloca esta sociedad. Los futbolistas saben jugar bien, los científicos saben investigar y los artistas saben entretener. Es por

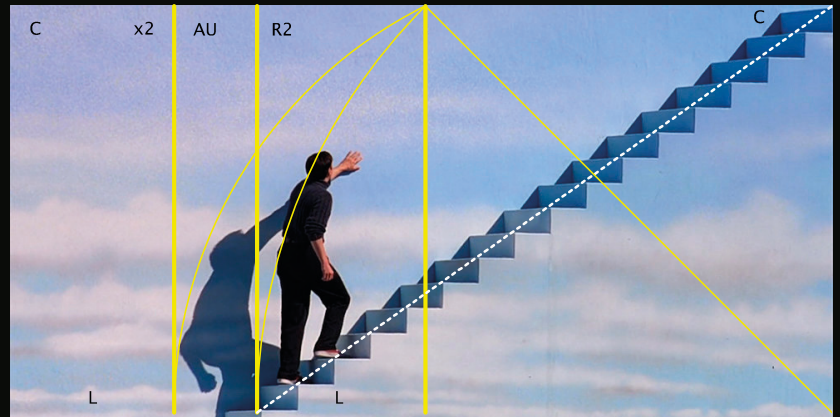


Figura 55. *El Show the Truman* (1998), de Peter Weir

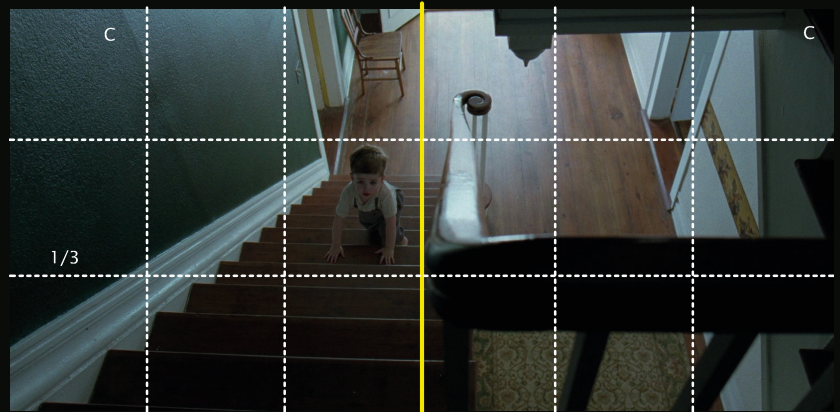


Figura 56. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick.

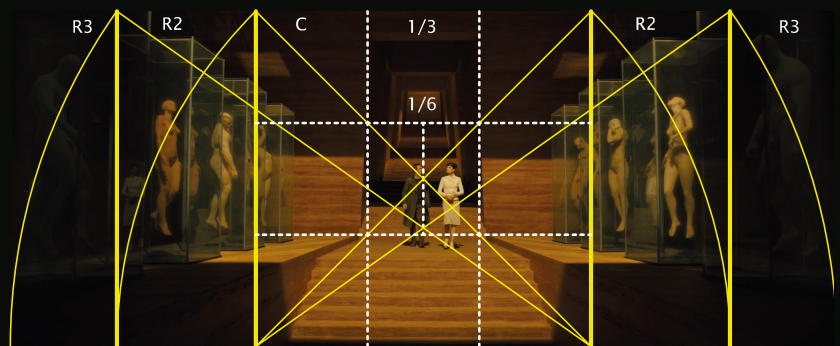


Figura 57. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve.

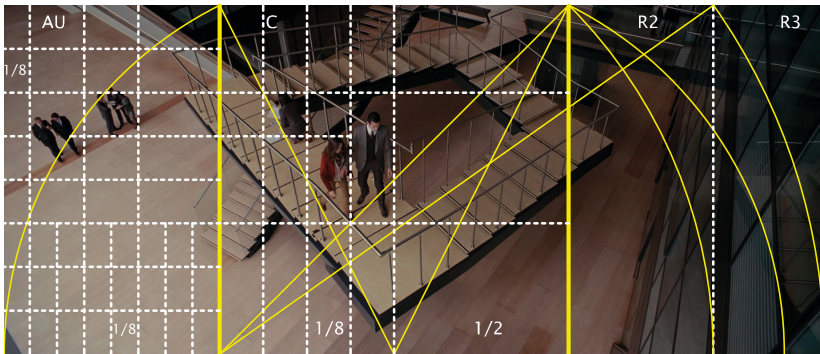


Figura 58. *Origen* (2010), de Christopher Nolan

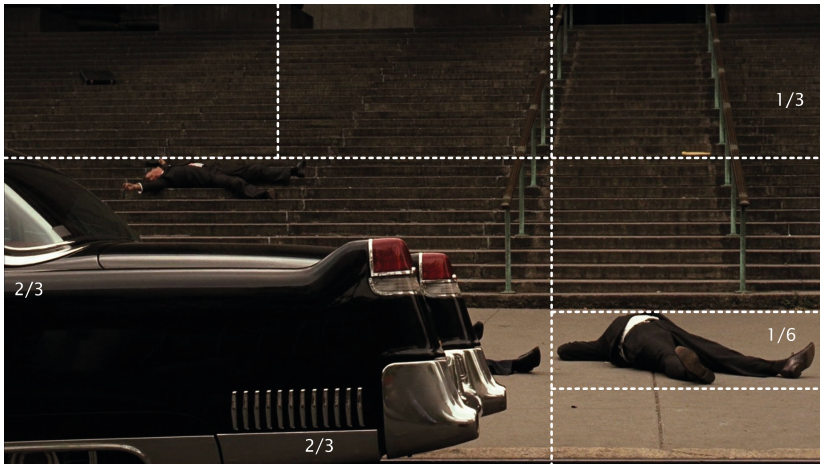


Figura 59. *El Padrino* (1972), de Francis Ford Coppola.

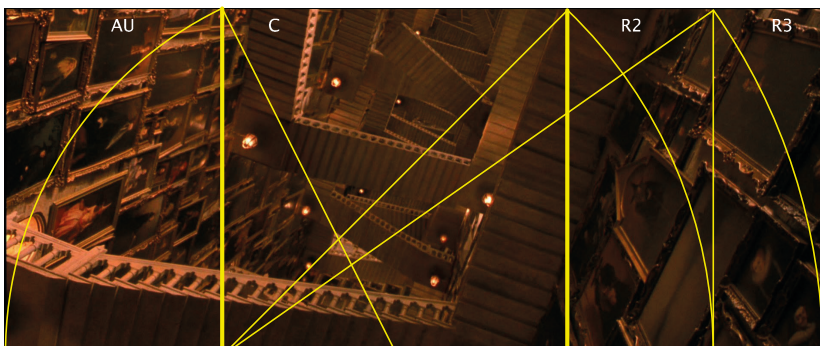


Figura 60. *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (2001), de Chris Columbus.

ello que la mejora y aprendizaje es un proceso ascensional. Cuando Terrence Malick nos muestra un bebé gateando por unas escaleras está aludiendo al aprendizaje y al crecimiento infantil (fig. 56 pg. anterior).

La forma de una escalera influye mucho en la percepción y en las sensaciones que nos genera. Así una V puede evocarnos emociones muy diferentes a una V invertida. Joseph Kosinski en *Oblivion* (2013) nos muestra un plano de la Resistencia (un grupo armado que lucha contra la invasión) contemplando a su prisionero desde las alturas como “Pájaros”, al más puro estilo de Hitchcock. Los personajes aparecen distribuidos en una escalera en V (fig. 53 pg. anterior) en posición militar. Una escalera que parece “clavarse” en el suelo y se eleva de manera hostil. Esa misma V, pero del revés, nos la muestra Wes Anderson en el vestíbulo del Gran Hotel Budapest (fig. 54), a modo de gran Arco de Triunfo, que lejos de provocarnos rechazo nos invita a atravesarlo, genera ligereza y confortabilidad. Mucho tiene que ver en estas escenas además el tratamiento del color y la colocación de los personajes.

La escalera ha sido motivo de culto en numerosas disciplinas, desde la arquitectura a la propia pintura. La usaba M.C Escher en su obra *Relativity* (1953) para generar esos espacios imposibles con figuras que suben y bajan por todos lados, y en donde es la escalera la que conecta los diferentes planos de dicha realidad. Una realidad en la que dependiendo del punto de vista del observador la visión se ve alterada.

Cristopher Nolan toma prestado el concepto de *Ascending and Descending* (1960), una de las obras más famosas de M.C. Escher, en la película de *Origen* (2010). Logrando así esta paradoja gráfica de la escalera, en la que a simple vista cualquiera que asciendiese por ella siempre parecería llegar al mismo punto del que partió (fig. 58) aunque en un fotograma posterior desvela el efecto óptico.

Otra fuente de inspiración para la Escalera Cinematográfica han sido los dibujos de Cárcels

del Arquitecto italiano Giovanni Battista Piranesi como Carceri VII (1760). Gravado que ilustra un espacio descomunal, ajeno a la escala humana, surcado por incontables escaleras, varias de ellas móviles. Influencia que podemos reconocer en la gran sala vertical de Howards (fig. 60) de Chris Columbus, en donde la calidez de la escuela se consigue a través del uso repetitivo de cuadros y un tinte dorado. Una calidez que en la biblioteca de la Abadía de Melk ,en el Nombre de la Rosa (1986), brilla por su ausencia (fig. 62). Jackes Annaud hace en ella una recreación literal de las cárceles de Piranesi, en el amplio sentido de la palabra, ya que se trata de un laberinto desnudo, frío y oscuro destinado a convertirse en prisión cualquier intruso. Vemos en él una clara influencia del gravado Carcere XIV, The Gothic Arch (1760).

Si bien la direccionalidad, la forma, etc. son recursos que maneja a su antojo el cineasta, también el tipo de encuadre y como se coloca la escalera en este repercutirá en mayor medida a esa idea que se quiere transmitir. En la escena de El Padrino (1972) Francis Ford Coppola se vale de la ley de los tercios para distribuir los elementos. Dotando de dos partes de tres a la escalera y una a la acera, lo que le permite generar una escena pesada, quieta, como la muerte. Algo que refuerza con las horizontales de los peldaños (fig. 59). La muerte es la falta de movimiento, la muerte es un plano de agua estancado, horizontal. Cuando morimos nuestro pulso es horizontal.

Por el contrario la línea diagonal es sinónimo de dinamismo, y movimiento. En cinematografía el uso de la diagonal-perpendicular es una composición muy recurrente en las escaleras (fig. 61) como en esta escena de Blade Runner 2049, de Denis Villeneuve, en la que el uso de un objetivo gran angular permite acentuar las fugas y crear ese efecto de profundidad de la espiral rectangular. En otra escena de esta película Denis Villeneuve se vale de la escalera para mostrar la inmensidad de un espacio, dándole una escala que de otra forma se perdería desvirtuando la escena (fig. 63)

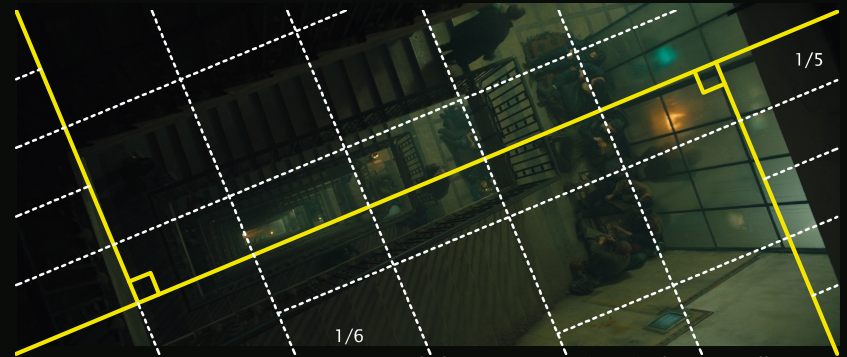


Figura 61. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve.

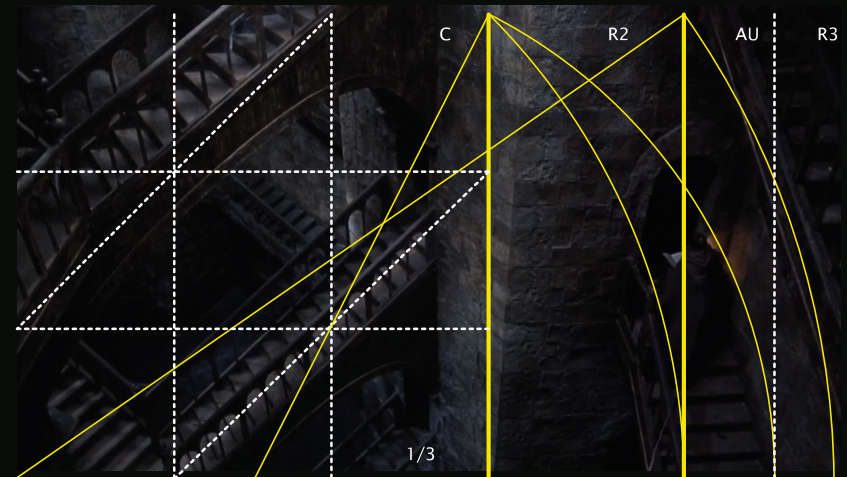


Figura 62. *El Nombre de la Rosa* (1986), de Jean Jackes Annaud.

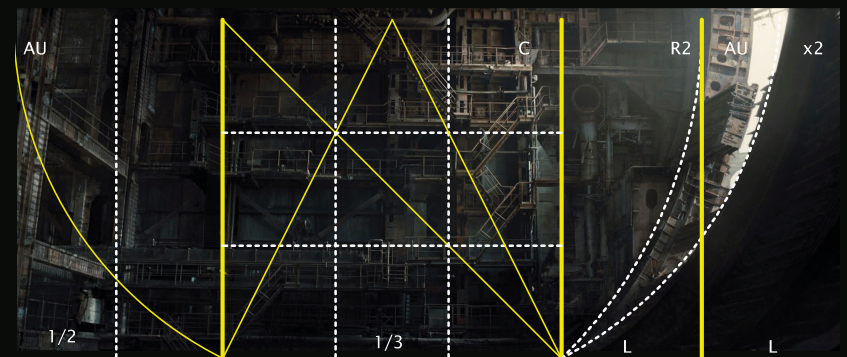


Figura 63. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve.

LA ANGUSTIA Y EL POLÍGONO CERRADO

El diestro dominio de la arquitectura escenográfica en muchas ocasiones supone la diferencia entre una película insípida que no nos afecta y una obra maestra que es capaz de activar algo dentro de nuestro mecanismo interno. Ciertos espacios producen unas emociones concretas al combinarlos con otros elementos. Recuerdo de pequeño haber sentido un agobio irracional al ver la escena de la película E.T (fig. 64) de Steven Spielberg, cuando estos personajes se acercaban por un conducto de círculos concéntricos hasta Eliot, aunque estos fuesen transparentes.

Si analizamos la forma cerrada extruida, por tanto direccional, nos damos cuenta de que es una forma comprometida para el hombre en cuanto a que nos obliga a encarar una amenaza de frente. Una amenaza de la cual no podemos escondernos o huir, tanto más si el otro extremo del espacio se halla acotado o encima se trata de un espacio tan reducido que limita nuestros movimientos. De igual modo la forma cerrada conlleva una pérdida instantánea de la libertad y esto genera un gran estrés psicológico. Estamos acostumbrados a que nuestros actos no dependan de nadie en la mayoría de las ocasiones, y cuando nuestra voluntad se ve interferida por algo que nos controla suele agobiarnos. Si alguien cercano y de confianza nos dijera que nos introdujésemos en una caja pequeña y cerrada durante media hora y que pasado ese tiempo esta se abriría sola. Lo más probable es que, una vez dentro, progresivamente sintiésemos cada vez más agobio e incluso miedo en el interior. Un miedo, a priori infundado ya que la caja se va a abrir sí o sí. Este miedo responde a esa pérdida de libertad de nuestras decisiones, aunque sea breve, pues durante media hora no podríamos salir aunque quisiéramos. Algo similar a lo que ocurre si nos obligaran a desfilar por un espacio longitudinal y cerrado por sus laterales en el que la única dirección posible es aquella que alguien ya ha decidido por nosotros de antemano. Como seres racionales que somos el hecho de sentirnos manipulados como ratones de laboratorio nos estresa e incluso aterriza.

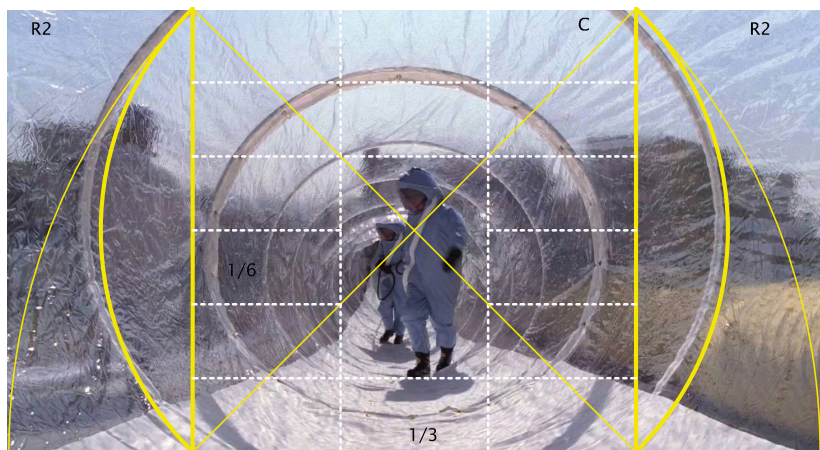


Figura 64. *E.T. El Extraterrestre* (1982), de Steven Spielberg.

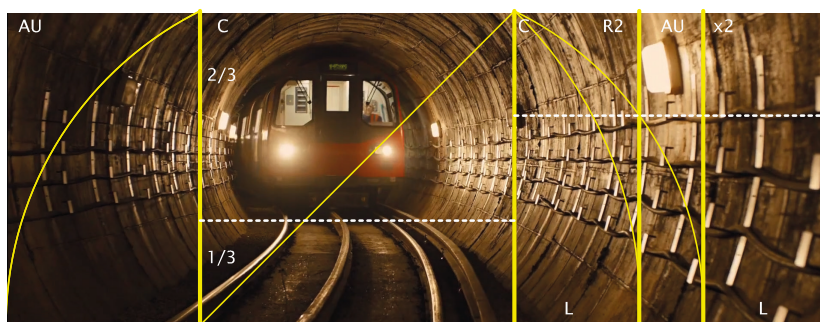


Figura 65. *007, Operación Skyfall* (2012), de Sam Mendes

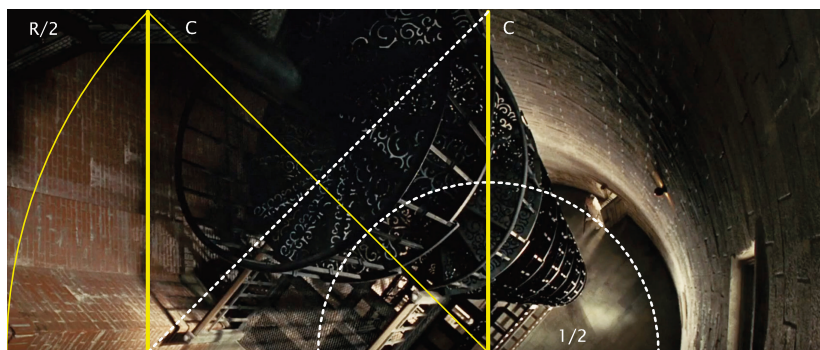


Figura 66. *Shutter Island* (2010), de Martin Scorsese.

Este recurso es muy usado en el género de terror y suspense. En las películas de muertos vivientes los momentos de máxima tensión no tienen lugar en mitad del campo o las carreteras, en donde somos libres de echar a correr, sino en aquellos espacios donde la Arquitectura acota nuestros pasos como pequeñas habitaciones o incluso pasillos de trasteros “cerrados” con llave, etc. San Mendes se vale de este recurso en *Skyfall*, cuando un tren se aproxima de manera inexorable a James Bond. Un tren que por sí solo no sería capaz de agobiarnos pero que sumado a un espacio limitado sí (fig. 65).

Uno de los mayores precursores de este recurso fue sin duda la Saga *Alien*, y dentro de ella el Octavo Pasajero de Ridley Scott. En donde toda la estación espacial funciona como un gran polígono cerrado que obliga a los protagonistas a enfrentarse a este ser. Ridley Scott nos muestra por primera vez en pantalla un conducto de ventilación para generar terror (fig. 68), algo que se reiterará en el cine una y otra vez. Años más tarde James Cameron escenifica la frialdad del androide Bishop, deslizándose por un conducto por el que apenas cabe, con la decisión que solo una máquina puede tener (fig. 69).

Cuan diferente hubiese sido esta película en la Tierra, donde todo es más amplio. Paul W.S. Anderson lo sabía por eso cuándo hizo una de las películas posteriores (fig. 67), esta vez en la Tierra, nos volvió a introducir en un espacio acotado y extraño, un laberinto en las profundidades de una gran excavación en el Ártico. Tratar de entender la Saga *Alien* sin el papel tan importante que en ella juega la Arquitectura resulta cuanto menos imposible.

Puede entenderse pues por polígono cerrado desde un pasillo acotado a un edificio con las puertas atrancadas, así como cualquier elemento arquitectónico que acote nuestra libertad. Sin ir más lejos, la angustia en el cine tiene forma de escalera de caracol. Una escalera redundante y repetitiva, que acota nuestros movimientos y que Martin Scorsese nos muestra en el momento de más angustia, en un Faro, cuando Teddy descubre la verdad (fig. 66)

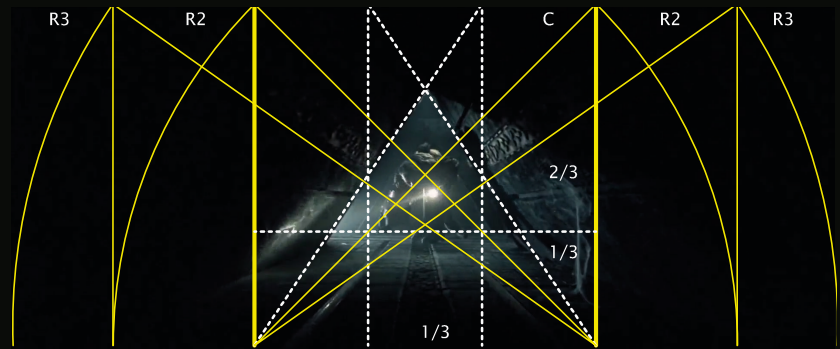


Figura 67. *Alien vs Predator* (2004), de Paul W.S. Anderson.

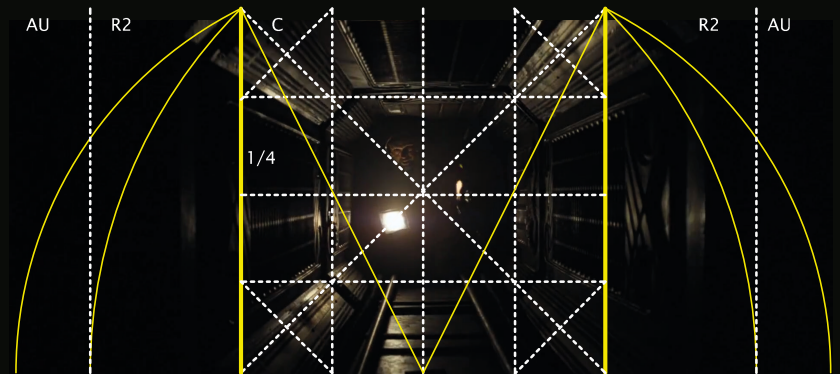


Figura 68. *Alien, el Octavo Pasajero* (1979), de Ridley Scott.

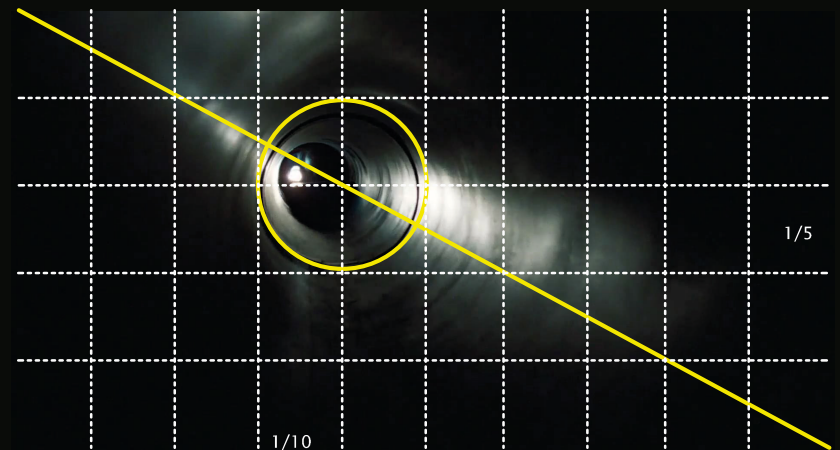


Figura 69. *Alien, el Regreso* (1986), de James Cameron.

DE LOS RENACENTISTAS A WES ANDERSON

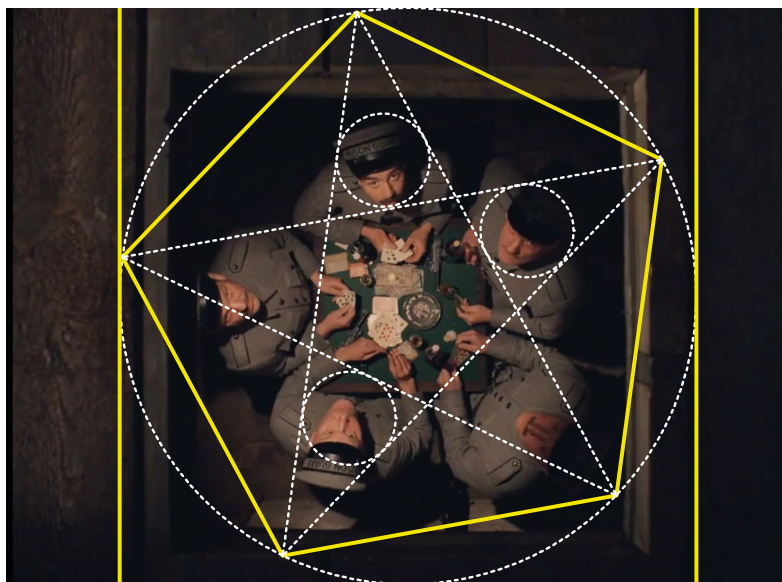


Figura 70. *Gran Hotel Budapest* (2014), de Wes Anderson

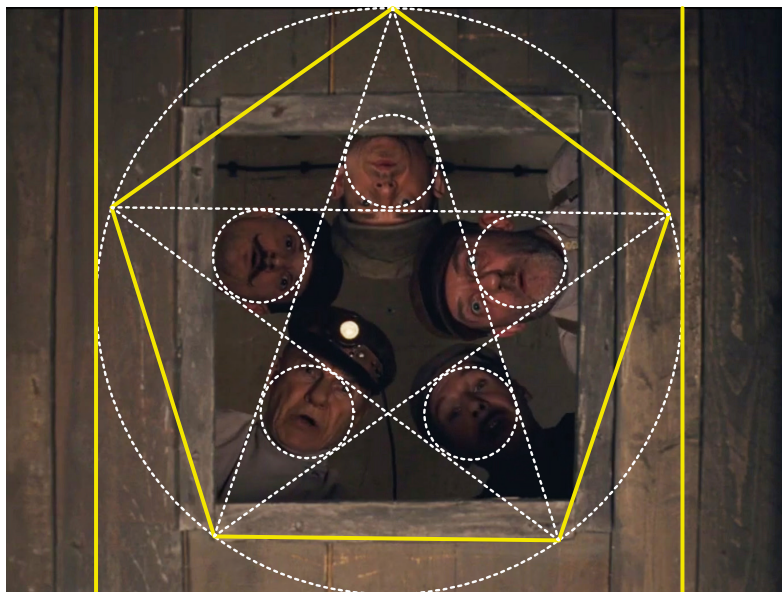


Figura 71. *Gran Hotel Budapest* (2014), de Wes Anderson

A veces resulta fácil olvidar que el cine es una evolución de la fotografía y esta de la pintura, sobre todo por las generaciones que han nacido con el televisor ya instaurado en la sociedad. Como evolución de la pintura, el cine mantiene muchas, por no decir casi todas, de las reglas compositivas que se venían usando y perfeccionando durante siglos. Los Renacentistas (fig. 72, 73, 74, 75) sabían que el punto de máximo interés de una composición circular debía de ubicarse según el pentagrama¹ y dentro de este en el triángulo superior, ya que se correspondía con la proporción de dicho formato ocupada por la cabeza de una persona, tal y como puede verse en el *Hombre de Vitrubio* (fig. 75). Cuando hablamos con las personas las miramos a la cabeza, no a los pies es por ello que nuestra vista está acostumbrada a centrar su atención en esa parte del pentagrama.

Wes Anderson realiza esta misma composición en dos fotogramas (fig. 70 y 71) que ordena al modo renacentista. Si se detiene a pensar en cómo ha leído su mirada cada una de estas imágenes apreciará que el primer sitio en el que centra la atención es en el círculo de la punta superior, en el que se ubica una cara. Acto seguido su mirada se moverá a los demás elementos, destacados por contraste, que puedan ubicarse en círculos similares en el resto de puntas. Para finalmente terminar por revisar el resto de la imagen. Tanto mejor se adapta un elemento a esta estructura interna tanto más nos entra por los ojos a simple vista. Es debido a esto, que las caras que no pueden inscribirse en círculos tangenciales en una de las cinco puntas (fig. 70) son las caras que observamos después. Vemos pues como en la primera imagen los personajes están jerarquizados según su colocación en este esquema mientras que en la segunda escena (fig. 71) la jerarquía se consigue iluminando mejor tres de las caras y oscureciendo las dos restantes.

Este esquema en pentagrama admite pequeños giros algo que ya observamos en la obra de Botticelli (fig. 74) donde el vertice viene marcado por una luz divina y que Wes Anderson reitera (fig. 70)

⁸ Frederick Malins, *Para Entender la Pintura, Los Elementos de la Composición*, trad. por Alberto Jiménez, (España: Blume, 1983), 75

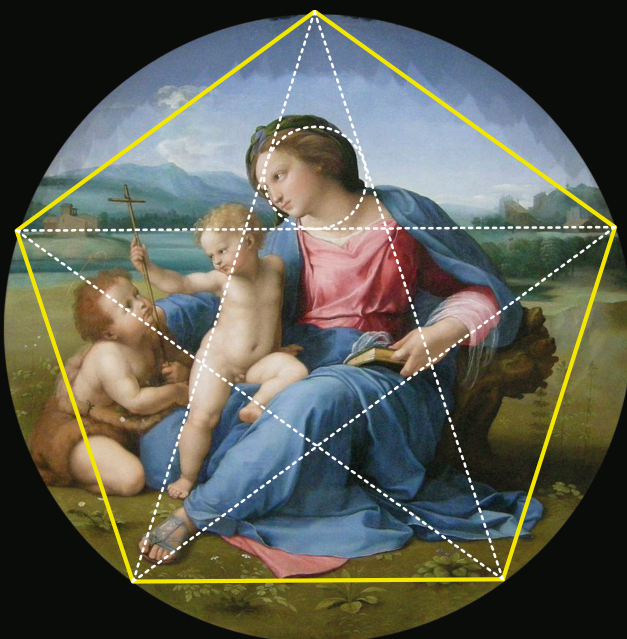


Figura 72. *Madonna d'Alba* (1511), Rafael Sanzio

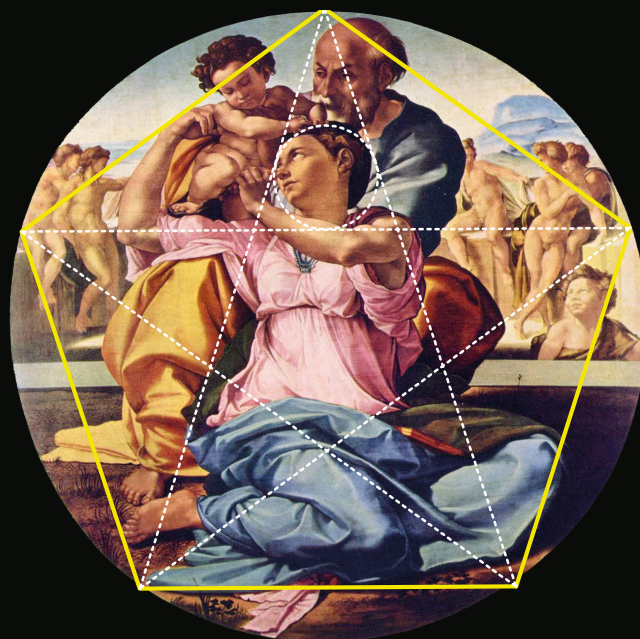


Figura 73. *Tondo Doni* (1506), Michelangelo Buonarroti ⁸



Figura 74. *Madonna del Magnificat* (1481), Sandro Botticelli

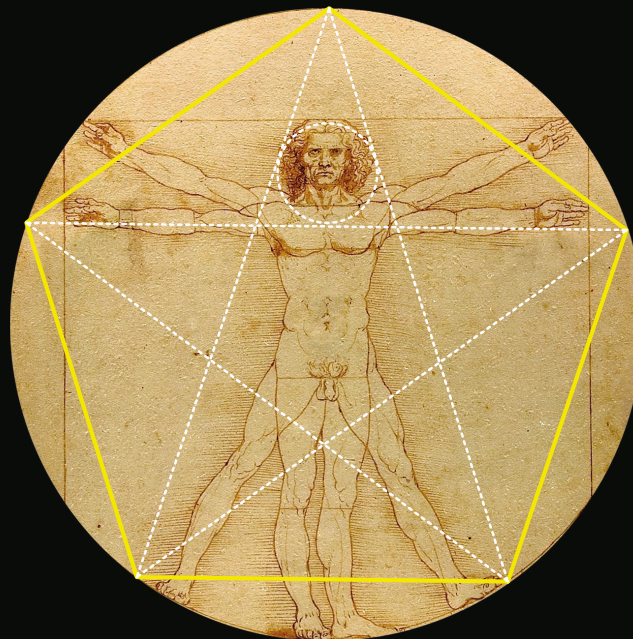


Figura 75. *Hombre de Vitruvio* (1490), Leonardo Da Vinci

UNA PARODIA A LA ARQUITECTURA Y A LA SOCIEDAD

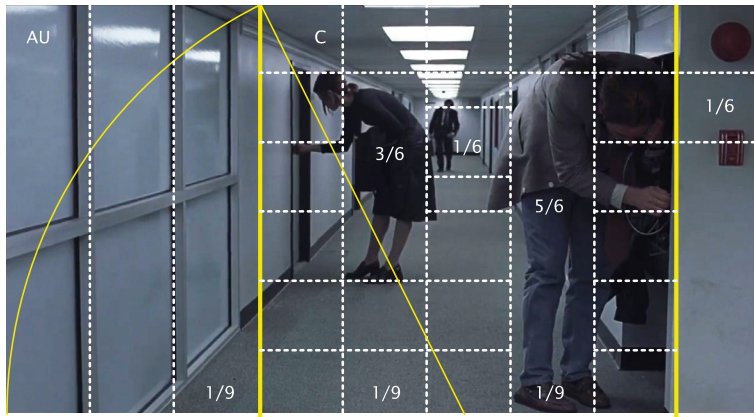


Figura 76. *Cómo ser John Malkovich* (1999), de Spike Jonze

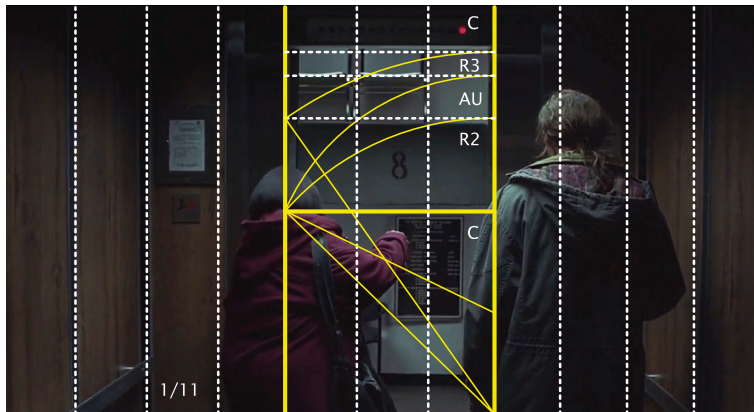


Figura 77. *Cómo ser John Malkovich* (1999), de Spike Jonze



Figura 78. *Cómo ser John Malkovich* (1999), de Spike Jonze

Cómo ser John Malkovich (1999) se trata de una película bastante controvertida, por su surrealismo, con un guion que roza casi lo absurdo. Un film en el que un oficinista, aburrido de su vida, descubre una pequeña puerta secreta (fig. 78) que le permite meterse en la cabeza del famoso actor John Malkovich y controlarlo. No bastando con esto hace comercio de ello llegando a formar inmensas colas de gente que literalmente pagan por abandonar su vida.

Lo que plantea aquí Spike Jonze, de algún modo, es una crítica a la despersonalización en una sociedad en la que todo el mundo sueña con ser alguien famoso en vez de disfrutar y vivir su propia vida. Una película en donde el gran valor reside en la apreciación que hace de la arquitectura como reflejo de la sociedad. Apreciación de la que se sirva para criticar el todo a través de sus partes, de manera inductiva. “Si la arquitectura es un reflejo de la sociedad. Una sociedad estúpida producirá arquitecturas estúpidas. Ergo una arquitectura estúpida ha de ser producida por una sociedad estúpida”.

Se plantea así una parodia a la sociedad a través de la parodia de su arquitectura. Y que mejor manera de parodiar algo que caricaturizándolo, alterando y exagerando sus proporciones. Aparecen así situaciones cómicas tales como unas oficinas ubicadas en una entreplanta (fig. 77) a las que hay que acceder forzando el ascensor con una palanca. O alturas tan reducidas que los personajes se ven obligados a caminar encorvados (fig. 76) de manera ridícula perdiendo completamente cualquier ápice de seriedad. Personas adultas, infantilizadas, que como niños caprichosos e inmaduros que deambulan por un castillo de juguete con puertas de juguete. Niños que no valoran lo que tienen y que actúan de manera impulsiva, sin pensar y que como tales quieren todo lo que ven y no pueden tener o ser.

Como podemos ver nada tiene que ver el uso de esta desproporción para generar claustrofobia o agobio, sino más bien rechazo visual y burla.

ARQUITECTURA, LA TRAMOYA CINEMATOGRAFICA

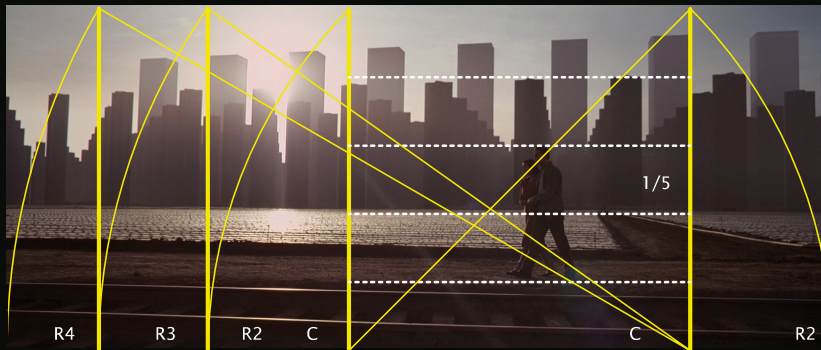


Figura 79. *Origen* (2010), de Christopher Nolan

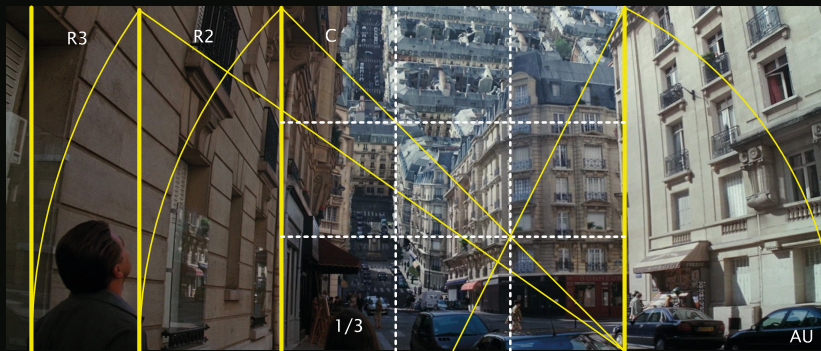


Figura 80. *Origen* (2010), de Christopher Nolan



Figura 81. *Origen* (2010), de Christopher Nolan

Christopher Nolan plantea en la película *Origen* (2010) una reflexión interesante acerca de cómo el cineasta entiende la Arquitectura y el papel del Arquitecto.

En un mundo alternativo en donde introducirse en sueños ajenos para robar o introducir pensamientos es posible, Christopher Nolan atribuye a los Arquitectos la capacidad de diseñar el entorno en los que estos tienen lugar. Entendiendo por arquitectura el todo construido por el hombre, desde el mobiliario más básico, como una alfombra, a un edificio o una ciudad entera. Nolan sabe ver en los Arquitectos ese diestro dominio del espacio, su creatividad y ese gusto por el detalle minucioso que pasa desapercibido para los demás. Algo que plasma en pantalla cuando DiCaprio acude a una facultad de Arquitectura en busca de alguien que diseñe estos sueños (fig. 81). Varios elementos en pantalla subcomunican al espectador que se encuentra en un aula de arquitectura. Una pizarra con dibujos del Panteón de Agripa, la Cúpula de Brunelleschi o la de San Pedro de Miguel Ángel. Así como metopas, columnas o capiteles.

Poco más tarde y justo antes de que todo el Plan Haussmann de París se desdoble ante los espectadores (fig. 80), DiCaprio le dice a Ellen que su misión será diseñar estas realidades oníricas. Realidades sólidas, intrincadas y detalladas que el subconsciente ya se encargará de llenar de personas (proyecciones de su mente). Una bonita metáfora de lo que en el cine sucede. Los cineastas toman un escenario, ya creado, el cual pueblan de personajes para rodar las películas.

Una apreciación interesante de esta película es una posible crítica a la monotonía de un mundo creado por una sola persona (fig. 79). Aparece así al final una escena en donde los rascacielos que componen el skyline, del mundo creado por DiCaprio y su mujer, parecen repetirse infinitamente como fichas de dominó. Se deja entender pues como la individualidad da lugar a la monotonía mientras que la riqueza y complejidad es resultado de la multiplicidad.

LA CAJA NEUTRA

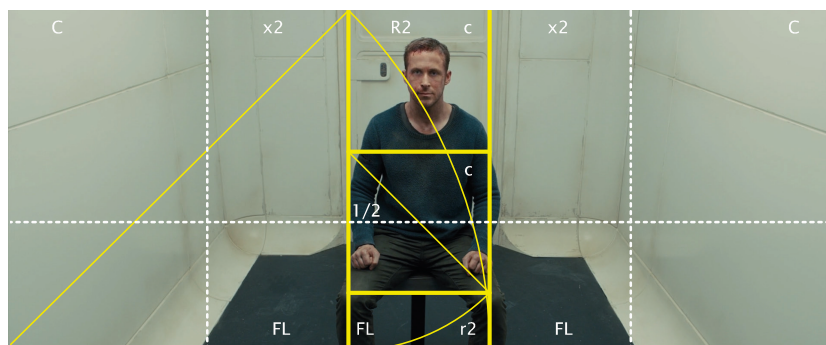


Figura 82. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve.

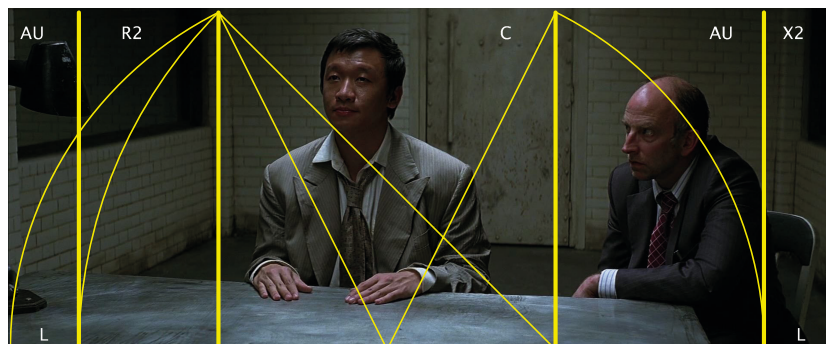


Figura 83. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan



Figura 84. *Hijos de los Hombres* (2006), de Alfonso Cuarón

La caja neutra es un concepto desarrollado en este libro que engloba una serie de espacios, que por sus propiedades, son muy usados en cinematografía en ciertas escenas. Un ascensor, una esquina o incluso un cuarto de baño pueden ser cajas neutras como podrá verse en capítulos posteriores. Así pues qué es lo que entiendo por una caja neutra. Una caja neutra es aquella arquitectura que por su simpleza visual o minimalismo lejos de dispersar la atención del observador sirve para hacer énfasis de la situación argumental. Un espacio neutro, simple y de cierta austeridad formal o visual que no nos invita a centrar la mirada en él sino en los personajes, los cuales contrastaran y resaltarán respecto de este lienzo gris.

Las cajas neutras son muy usadas en escenas en las que se pretende hacer una introspección interior, reflexión, etc en dónde la atención debe estar al cien por cien en el personaje. Es por ello que en las escenas de interrogatorios son muy usadas. Cuando el Agente K (fig. 82), en *Blade Runner 2049*, es interpelado por una máquina que le obliga a repetir ciertas frases de manera robótica y casi deshumanizante, Denis Villeneuve recurre a una habitación simple y pequeña, que cataliza nuestra atención hacia el personaje. Algo interesante es como el encuentro de las paredes y el suelo se hace de manera curvada, lo que le permite suavizar las sombras y que todo funcione como un fondo continuo y homogéneo, sin interrupciones. La ropa de K es mucho más oscura que el fondo, lo cual permite atraer nuestra atención. Además el uso de la simetría nos genera una situación incómoda.

En *El Caballero Oscuro* (fig. 83), todo en la escena es gris, incluso los ladrillos aparecen pintados de blanco, eliminando la distracción de su textura original. Solo el rostro de Lau de un color tostado y el traje del abogado, oscuro, nos llaman la atención. Con esto se pretende reforzar del empresario Lau, su expresión impassible, y del abogado su postura corporal, brazo cruzado e inclinado hacia adelante. Muy interesante también, es la escena de Alfonso Cuarón (fig. 84), en donde mediante un revestimiento de periódicos se hace un diestro uso

de esta idea de fondo neutro. Para explicar esta escena y por qué sí funciona es necesario recurrir a la Gestalt, según la cual muchos objetos similares son identificados como una masa por nuestra mente. Una masa es homogénea y no distrae, una multitud inconexa por el contrario sí. Además un periódico aislado, colgado de la pared, llamaría nuestra atención. Sin embargo cuando todo aparece forrado de periódicos nuestra mente los discrimina e inmediatamente pasan a ser fondo. Mientras que el personaje sería figura y por tanto centro de nuestra atención.

En la escena en que 007 es capturado por Christoph Waltz (fig. 85), nada en la sala nos llama nuestra atención salvo la silla de torturas y las cuatro figuras del fondo, cuyas vestimentas contrastan a propósito con la arquitectura. Todas salvo la de Bond que solo viste unos pantalones negros y una camisa blanca. La razón de esto es que si Bond conservase la chaqueta oscura en esta escena, al ocupar un primer plano la composición se vería desequilibrada. Por el contrario si observamos las cuatro figuras del fondo ocupan una superficie similar a la del pantalón de Bond en el fotograma.

En *Sicario*, cuando el narco es torturado (fig. 86), se usa una caja neutra sin ventanas, que permite exacerbar la tensión y brutalidad de la escena. En *Arquitectura*, sobre todo en ayuntamientos (como el de Londres, de Norman Foster) el uso del vidrio conlleva una idea de transparencia y de legalidad. Si el pueblo puede ver lo que se hace en el interior no tendrá la sensación de que se le oculta algo. Por el contrario cuando Denis Villeneuve nos muestra una caja sin ventanas, nos está hablando de un acto censurable por la sociedad que nadie debe conocer. Algo similar ocurre en *Sin City* (fig. 87) cuando golpean a Bruce Willis en una sala oscuras cuya iluminación esta cargada de simbolismo. Por un lado la luz cenital alude a un pozo del que no podrá salir mientras que la iluminación de la puerta, tras el abogado con el papel que debe firmar, alude a una falsa liberación. La salida menos dolorosa.

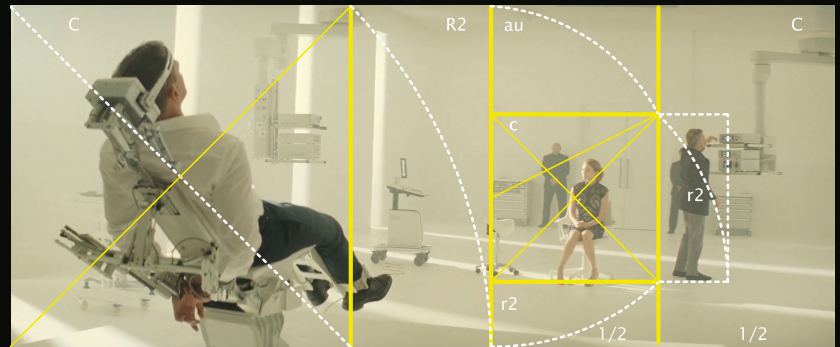


Figura 85. *007, Spectre* (2015), de Sam Mendes.

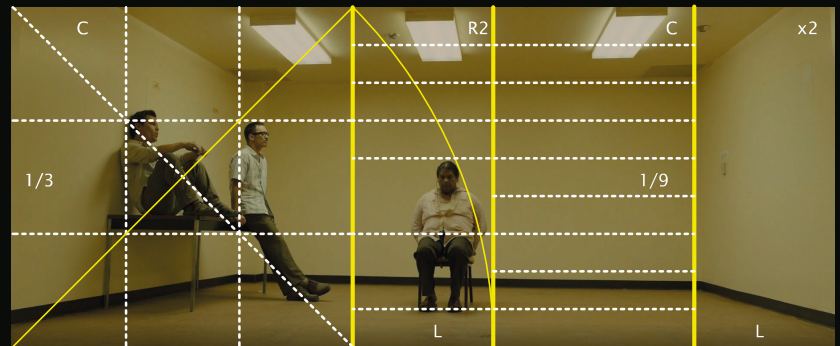


Figura 86. *Sicario* (2015), de Denis Villeneuve

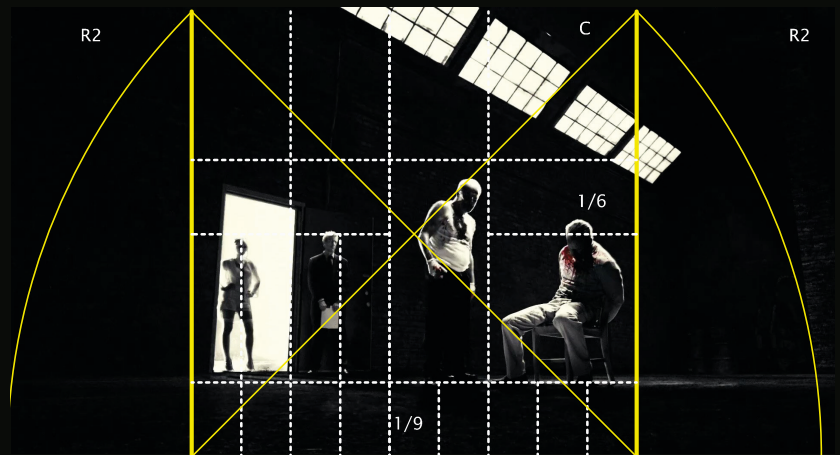


Figura 87. *Sin City* (2005), de Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino.

EL BAÑO Y LA INTROSPECCIÓN

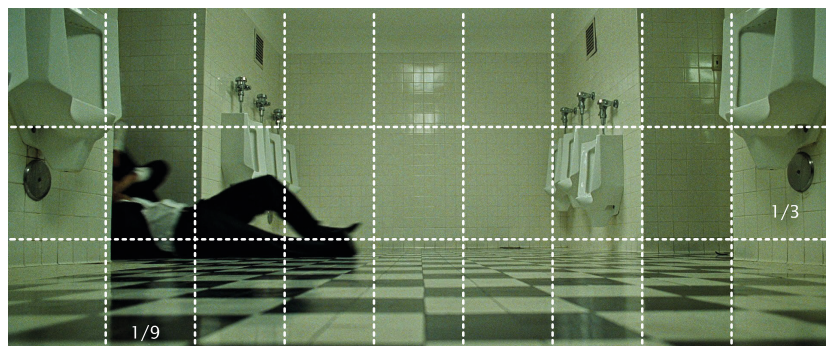


Figura 88. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher

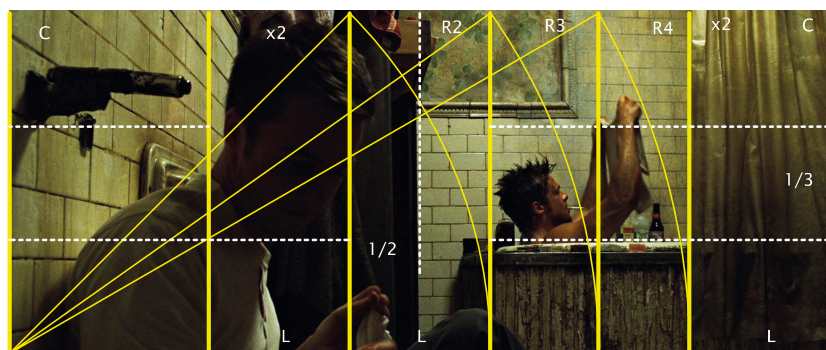


Figura 89. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher

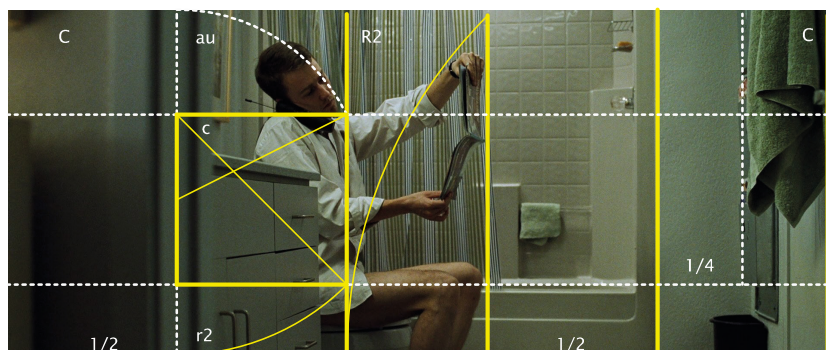


Figura 90. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher

Si intenta recordar cuantos momentos de su día a día dedica a reflexionar sobre su vida o sus pensamientos llegará a la conclusión de que pocos. En esta sociedad ajetreada de hoy hasta cuando descansamos tumbados en el sofá tenemos la mente ocupada y distraída con la televisión. Preferimos desconectar que pensar. Sin embargo hay dos momentos en los que si solemos reflexionar. Uno es en la cama, justo antes de dormirnos, cuando todos los pensamientos y preocupaciones que hemos ignorado durante el día parecen, curiosamente, aflorar y desbordarnos, impidiendo que conciliemos el sueño.

El otro momento es el que dedicamos en el baño. En arquitectura el baño es la parte más resguardada y privada de cualquier construcción. Aunque ello no implica que deba ser cerrado, un baño puede tener grandes ventanales pero abrirse estratégicamente a un sitio protegido de las miradas. Sea cual sea su plasmación formal, un baño deberá invitar a la intimidad. Una intimidad en la que a diario atendemos nuestras necesidades fisiológicas. Y durante las cuales tendemos a ocupar el vacío de nuestra cabeza reflexionando. Algo de lo que se sirven los directores de manera recurrente en el cine.

Cuando Edward Norton reflexiona sobre el vacío existencial de su vida, un vacío que trata de llenar con muebles de IKEA, lo hace en el baño (fig. 90), no en mitad de un comedor. Más avanzada la película cuando se va a vivir a una casa abandonada con su Alter Ego, una disociación de su mente llamada Tyler, tiene lugar un diálogo profundo en el baño (fig. 89). Un diálogo sobre sus vidas y sus padres, que puede interpretarse como una reflexión conjunta de las dos partes de una misma mente. Ya que como se desvela al final de la película ambos personajes son en realidad uno solo.

Hablar del baño cinematográfico, es hablar de cajas neutras y de todos los conceptos asociados a estas. David Fincher se sirve de nuevo de un baño para escenificar el secuestro y persuasión de un personaje (fig. 88), un acto ilegal que debe ser

llevado a cabo en una arquitectura opaca y acotada. Si bien todo esto puede resultar redundante y evidente lo que pretendo transmitir es que cada acto en el cine lleva una arquitectura y espacios asociados, al igual que en nuestra vida diaria, que hace que los entendamos como coherentes y podamos interpretarlos hasta hacerlos nuestros.

Cuantas veces no se habrá dado la siguiente situación. Alguien se encuentra triste o preocupado por algo, empieza a llorar, y otra persona le pregunta ¿Necesitas ir al baño?, se ha parado a pensar por qué no decimos ¿Necesitas ir a la cocina? Si en las cocinas suele haber también espejos y lavabos. La razón es simple, por el Espacio. Interiormente asociamos el baño con un espacio reconfortante e íntimo, un espacio recogido que en estos momentos parece abrazarnos.

Cuando Dicaprio sufre una crisis, tras despertar de un sueño con su mujer fallecida (fig. 91), Nolan lo escenifica llevando la escena a un baño. Si hemos dicho que interiormente atribuimos ciertas connotaciones al baño, cuando vemos en pantalla a un personaje tenso aclarándose la cara con agua en un baño todas ellas afloran en el espectador. La consecuencia inmediata de esto es una intensificación de nuestras propias emociones. Esta misma escena en una cocina sería mucho menos dramática y perdería potencia al no jugar con estas connotaciones subscientes de la Arquitectura.

Cuando Jake Gyllenhaal experimenta una crisis de identidad en *Enemy* (fig. 92), al descubrir un doble suyo deambulando por su misma ciudad. Denis Villeneuve nos muestra al protagonista observándose en el espejo, como intentando reconocerse o encontrarse así mismo. Parece lógico pensar que ese espacio pequeño e íntimo es más apropiado para dicha acción que un salón con ese mismo espejo.

Muy interesante es el uso que Nicolas Winding hace del color azul (fig. 93), para escenificar a un Ryan Gosling, en la piel de un narcotraficante, que parece observarse desde la distancia. Este recurso no es fortuito ya que pocos segundos antes perdona la vida a un hombre, cuya hija fue violada y asesinada por

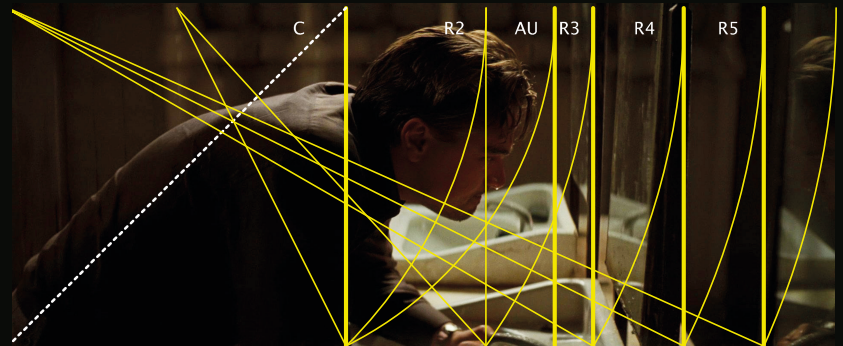


Figura 91. *Origen* (2010), de Christopher Nolan.



Figura 92. *Enemy* (2013), de Denis Villeneuve

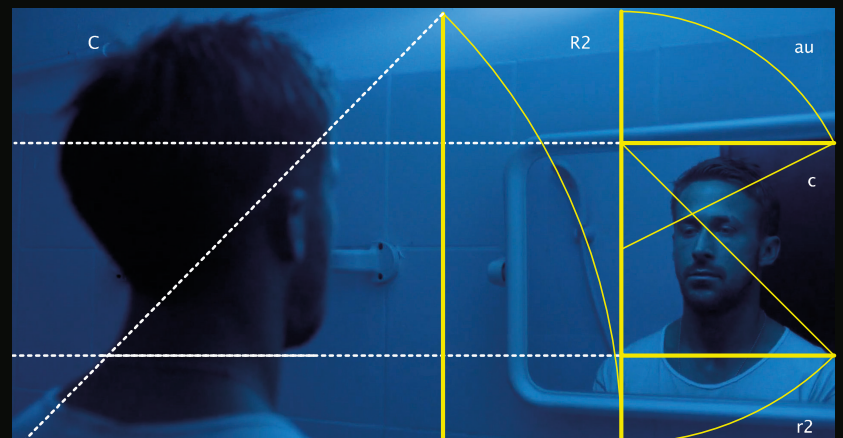


Figura 93. *Solo Dios Perdona* (2013), de Nicolas Winding Refn

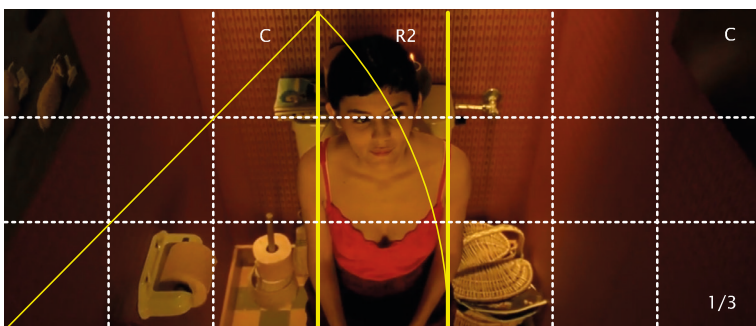


Figura 94. *Amélie* (2001), de Jean-Pierre Jeunet

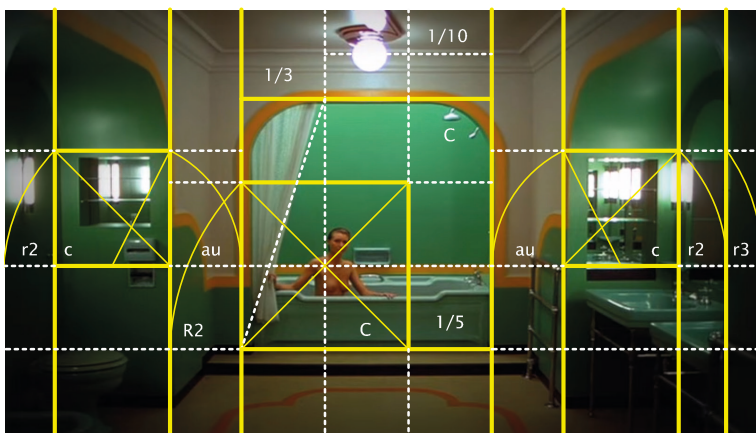


Figura 95. *El Resplandor* (1980), de Stanley Kubrick.

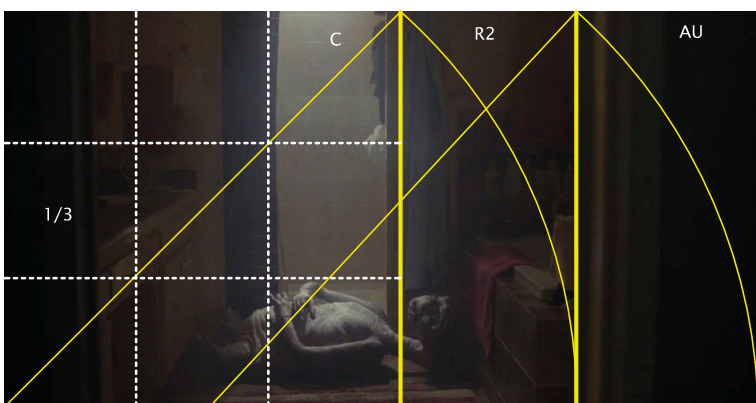


Figura 96. *E.T. El Extraterrestre* (1982), de Steven Spielberg.

su hermano, el cual se venga matando al hermano. Una decisión que podemos entender toma desde una lógica en frío, como el tono del fotograma, en vez de caliente, la cual hubiese significado dejarse llevar por las emociones. Las emociones son cálidas como el amor, que suele ser rojo, mientras que lo carente de emociones lo asociamos con lo inerte y lo frío. Cuando Amélie (fig. 94) piensa en el chico que le gusta, lo hace en un fotograma en donde todo tiene colores cálidos y rojizos. Jean-Pierre Jeunet se vale aquí de la arquitectura de una manera magistral para potenciar estas sensaciones en el espectador. El receptáculo del inodoro actúa como una magnífica caja neutra, centrando nuestra atención en Amélie e introduciendo ese contenido subliminal del color. De igual modo Amélie viste un vestido intencionalmente Rosa, un color que según la psicóloga Eva Heller simboliza la ilusión⁹.

A parte de esta privacidad, otra de las razones por las que tanto nos reconforta un baño es el agua, la cual ha sido desde siempre sinónimo de vida. Para poder entender por qué nos relaja tanto su mero sonido es necesario retrotraerse a aquellos primeros homínidos sin capacidad de almacenar agua, para los que podemos suponer escuchar el mero sonido de una tormenta o un riachuelo significaba la diferencia entre morir o vivir unos días más. Este instinto de alivio ante el sonido, ha perdurado durante siglos en nuestro subconsciente hasta tal punto que hoy en día aunque no tengamos sed el agua sigue reconfortándonos. Otra razón por la que tanto nos reconforta sumergirnos en agua es porque nuestro subconsciente nos devuelve a la mente de aquel bebe flotando en el útero materno y esto nos genera calidez y paz. Cuando Jack acaricia, nostálgico por la temprana muerte de su hermano, el agua en El Árbol de la Vida (fig. 97) metafóricamente está acariciando la vida de este. Terrence Malick hace aquí un símil de la fragilidad de la vida humana comparándola con un hilo de agua que podemos cortar con nuestras manos en cualquier momento. Tal y como hace segundos después.

Cuando E.T. agoniza, no lo hace en el armario donde Eliot siempre lo había ocultado pero tampoco lo hace en una cama. Steven Spielberg recurre a un baño para dramatizar aún más la situación. Si esta misma escena, en vez de en ese

⁹ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 218.

baño, hubiese tenido lugar en el sofá de un salón o incluso una cama el efecto hubiese sido mucho menor. El baño es un espacio recogido como el de un dormitorio pero además implica esa privacidad, de algo que debe ser ocultado. Cuando los protagonistas depositan a E.T. en el baño, indirectamente lo están llevando al agua, y por tanto a la vida. Existe una razón pues inconsciente de tratar de curar a este pequeño ser.

Si bien el baño es capaz de relajarnos, esto puede ser usado como arma de doble filo. Cuando alguien se relaja, ese estado de alerta latente desaparece por unos instantes dejándolo en una posición comprometida. Haciéndolo vulnerable. Al igual que en arquitectura se juega con los contrastes espaciales, para hacer más impactante la experiencia, en el cine también. Este recurso es muy usado en las Iglesias, a las cuales se suele acceder por un espacio más menudo, el coro, para inmediatamente abrirse a uno más grande. El cual por contraste con el anterior nos impactará mucho más. Este es el truco del cual se sirvió Hitchcock en *Psicosis* (fig. 98) y que posteriormente emularon tantas otras muchas películas de suspense. Primero se relaja al personaje, relajando así indirectamente al espectador gracias a lo que en psicología se denomina neuronas espejo. Neuronas responsables de que vivamos como propias las mismas emociones que esa chica desconocida vive tras la pantalla, solo con observarla. De tal modo que primero se nos induce subliminalmente a un estado de vulnerable relajación para inmediatamente introducirnos en un estado de terror, que por contraste con el anterior se verá curiosamente acrecentado. Algo similar hace Tommy Lee Wallace en *IT* (fig. 99) cuando este payaso horripilante y de colores peligrosamente llamativos, como los insectos venenosos, acosa a un niño desnudo en un momento de vulnerabilidad, en las duchas del colegio.

Kubrick en el resplandor (fig. 95), no obstante, juega sus cartas al descubierto a través del color. Ese verde de las piscinas sulfurosas, tóxico, podrido, que ya había usado en su anterior película 2001 Una Odisea en el Espacio, y que en todo momento nos hace cuestionarnos la situación. Sobre este fondo, altamente subliminal, presenta así a una chica hermosa que encandila a Jack Torrence y por tanto al espectador pero que poco después se convierte en el cadáver putrefacto de una anciana.

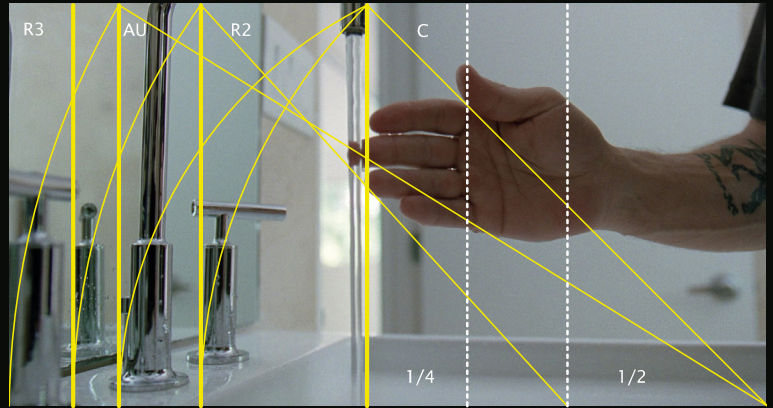


Figura 97. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick.

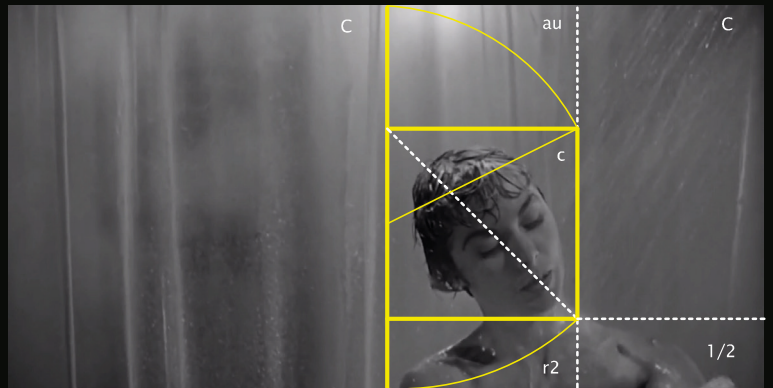


Figura 98. *Psicosis* (1960), de Alfred Hitchcock

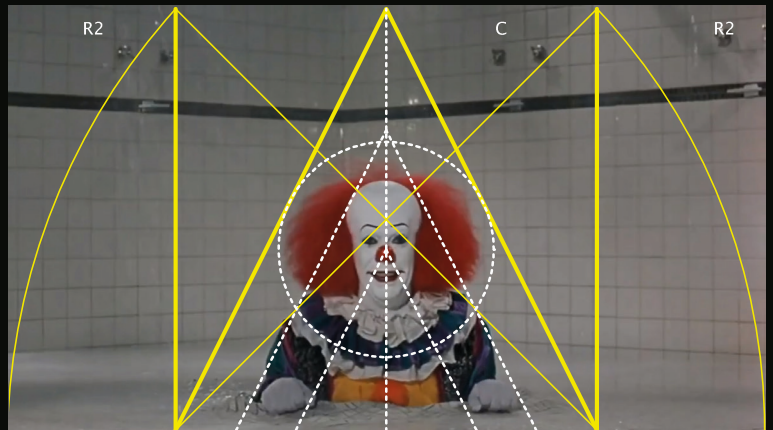


Figura 99. *IT* (1990), de Tommy Lee Wallace.

LA ESQUINA MÁS DRAMÁTICA



Figura 100. *Solo Dios Perdona* (2013), de Nicolas Winding Refn

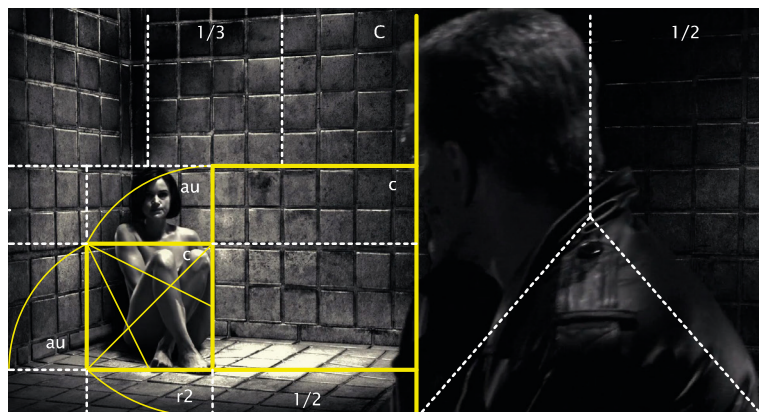


Figura 101. *Sin City* (2005), de Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino.

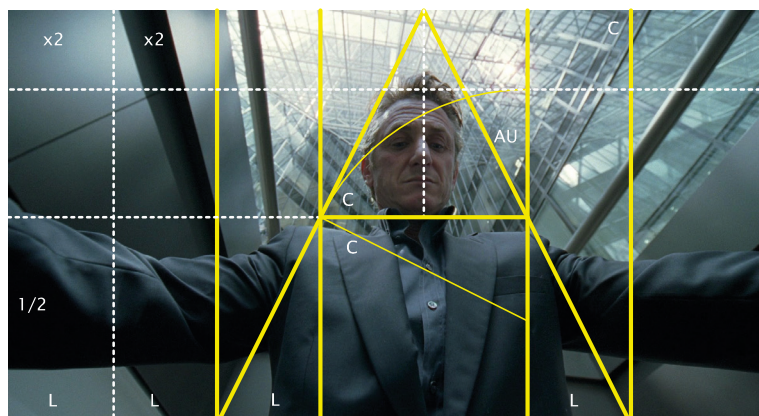


Figura 102. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick.

La esquina es el punto del espacio más resguardado ya que es el único sitio en el que intersecan tres de las caras de un prisma. Razón por la cual la esquina arquitectónica siempre ha implicado una cierta protección. Por tanto posicionar a un personaje en una esquina evocará en nuestra mente una necesidad de protección de manera mucho más drástica. Recurso del cual se sirve *Sin City* (fig. 101), cuando Marv encuentra a Lucille en el rincón de una celda. Si en vez de ubicarse allí, Lucille hubiese estado en el centro de la sala rodeada de oscuridad, posiblemente la idea de desprotección hubiese perdido potencia y en nuestra cabeza hubiesen aflorado otras emociones como la soledad. Sin embargo lo que se buscaba era esa necesidad de amparo de una chica desamparada, algo que se refuerza mediante su desnudez y la iluminación de dicha esquina. Nicolas Winding se sirve de este mismo recurso en *Solo Dios Perdona* (fig. 100) para reforzar esa vulnerabilidad de un hombre arrinconado por una banda aparentemente a punto de morir. Valiéndose de igual modo de una luz cenital para señalar al personaje, aunque mucho más contrastada, lo que le permite dramatizar la escena.

Si una caja neutra es capaz de enfocar la atención e intensificar las emociones de un personaje el uso de una caja mínima, en la que todo son esquinas, lo hará aún más. Este es el caso de la cabina de un inodoro, como ya se vio en la película *Amélie*, o el de un ascensor. Cuando el protagonista de *Oldboy* (fig. 103) es liberado de su cautiverio hay una escena en la que se emociona tanto, al ver por primera vez a una chica después de 15 años, que se deja caer contra una de las esquinas como si una sola pared no bastase para mantenerlo en pie. El resultado inmediato es una intensificación de la escena.

En el *Árbol de la Vida* (fig. 102), uno de los momentos de más “opresión” emocional tiene lugar en unas escaleras mecánicas. En dónde el uso de un plano imposible y contrapicado permite cerrar la visión mediante tres paredes que parecen avasallar, como sus sentimientos. Centrando la atención en el rostro decaído de Jack, que recuerda la muerte de su hermano pequeño, y en la luz blanca filtrada por la Arquitectura. Una luz que alude a ese cielo espiritual, que pocos segundos después se nos muestra como las orillas en calma de una playa.



Figura 103. *Oldboy* (2003), de Chan-Wook Park.

EL POLÍGONO DE DIOS, DE LA ARQUITECTURA AL CINE

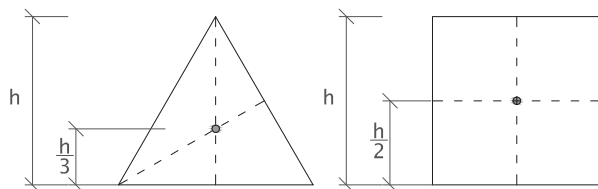


Figura 104.

Si la pintura evolucionó desde algo tan básico como una simple huella en la pared de una caverna, es de suponer que la primera obra arquitectónica consistiese en apilar tres piedras. Idea de apilamiento que intrínsecamente siempre ha estado asociada a la forma triangular ya sea de manera directa o indirectamente a través de su mecánica estructural.

De todos los polígonos regulares el triángulo, en concreto el isósceles, es el más estable por ser el que más bajo tiene el centro de gravedad (fig. 104), lo cual lo hace sumamente resistente al vuelco. En el espacio tridimensional y para materiales a compresión, las formas piramidales presentan ciertas ventajas estructurales que antaño facilitaron la labor del Arquitecto en un mundo sin cálculo estructural. Tomando una pirámide y un prisma cualesquiera, de bases y alturas similares, lo primero que encontramos es que para alcanzar una misma altura de manera estable se requiere un menor volumen de material (fig. 105). Lo que se traduce en una mayor economía de medios así como en un menor peso estructural y por tanto menor riesgo en las cimentaciones.

Desde las pirámides de Egipto a las Catedrales góticas, el fin último de todas estas construcciones iba más allá de un mero volumen ocupacional. La máxima prioridad era la elevación en altura, en ese además orgulloso por alcanzar a Dios o como alarde de poder de una sociedad. Los edificios en altura tenían un carácter religioso o político, nunca residenciales, por lo que puede entenderse

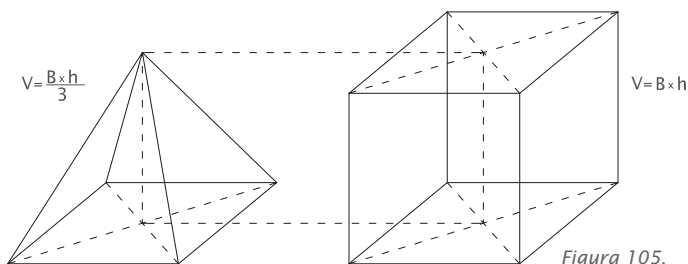


Figura 105.

que el volumen habitacional no fuese una prioridad. Ya en la Biblia encontramos referencias a este ímpetu constructivo en el relato de la Torre de Babel.

“[...] Edifiquemos una ciudad y una torre cuya cúspide llegue hasta el cielo [...]”

(Génesis 11, 1-9).

Podría decirse que el triángulo ha formado parte de la Arquitectura desde el principio, incluso en arquitecturas adinteladas, sin arcos, como el Stonehenge. El triángulo siempre estuvo ahí, solo que el hombre no lo sabía. Como una forma escultórica esperando ser encontrada por el cincel y el martillo de su escultor. Miguel Ángel Bounarroti decía “La escultura ya está dentro de la piedra. Yo, únicamente, he debido eliminar el mármol que le sobra”. Algo así sucedió con el

triángulo, aunque no fue hasta la posterioridad cuando se descubriría. Como podemos ver en el Tesoro de Atreo (fig. 106) en donde la luz se resuelve mediante un arco triangular por lajas a compresión, que no es sino la forma natural de transmitir cargas internas en la piedra.

En las páginas siguientes se muestra esa obtención del triángulo intrínseco a un dintel de piedra, partiendo de dos hipótesis. La primera parte de que la resistencia a tracción de una piedra es en torno a veinticinco veces menor que su resistencia a compresión, con lo que podemos considerarla despreciable. La segunda parte de que la transmisión de cargas internas ha de ser la más corta posible, es decir, en línea recta y que se divide entre ambos apoyos (en forma de triángulos).

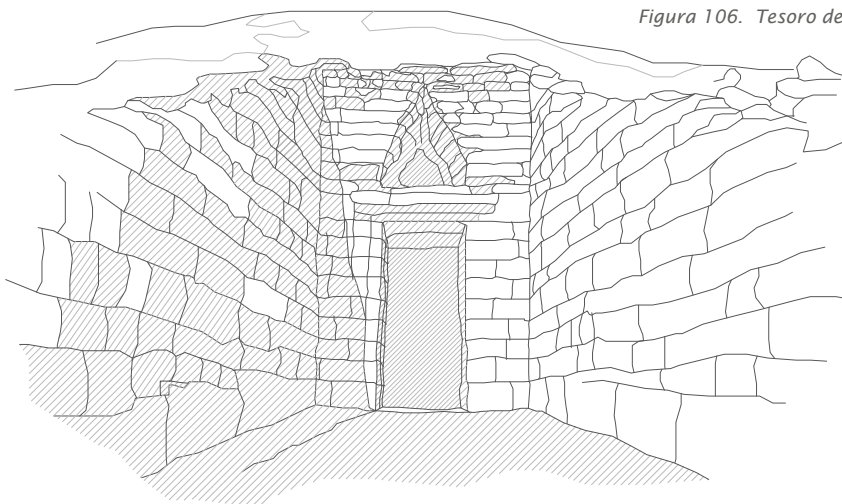


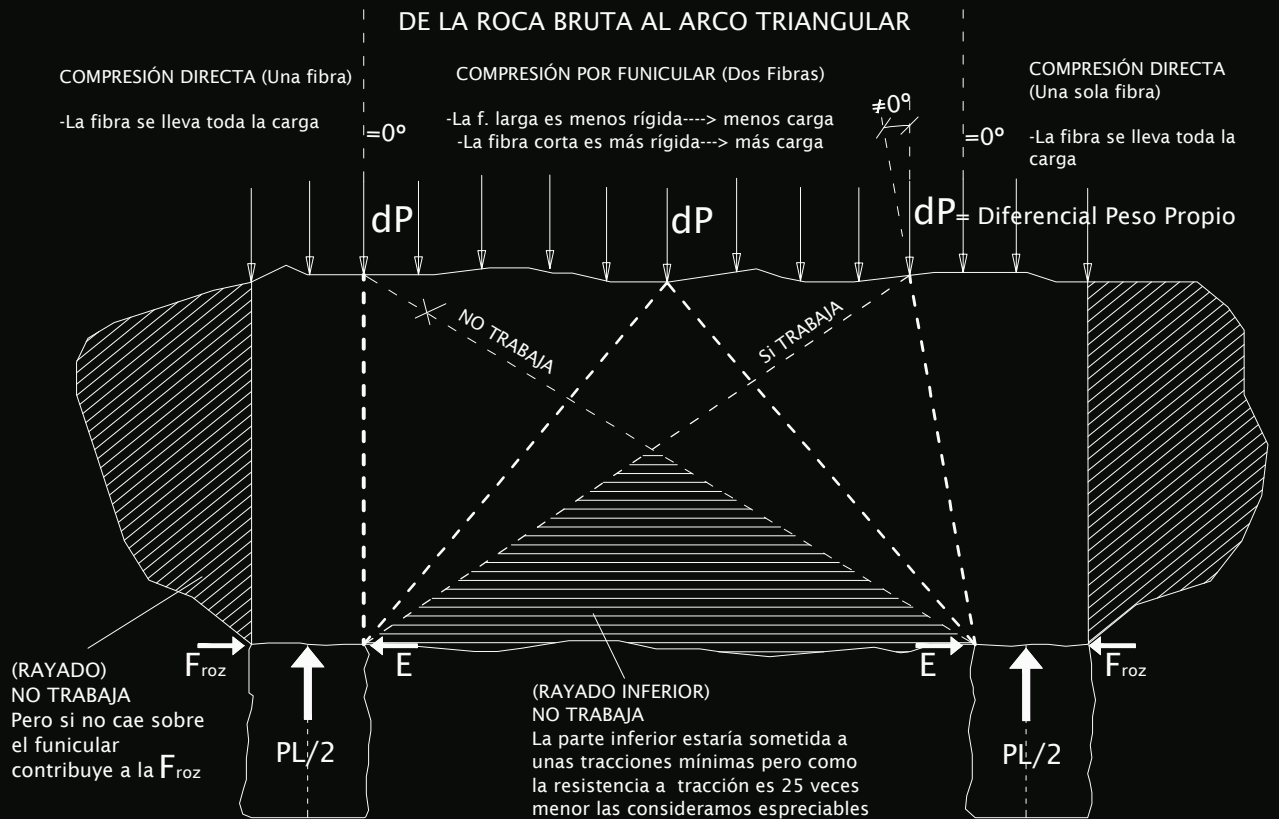
Figura 106. Tesoro de Atreo

El resultado de esto es que el peso propio de una roca de cierto canto está sustentada por los infinitos funiculares internos trazados desde el punto de aplicación de cada carga hasta ambos apoyos. Siendo dichos trazos las fibras de la piedra que trabajan, por lo que la parte de piedra por la que no pasen dichas rectas no trabajará. El funcionamiento de un funicular es similar al de dos lápices en ángulo en cuyo vértice se coloca un peso. Este peso va a producir unos empujes que hará que el ángulo de ambos lápices tienda a abrirse si no se coloca unos topes o se realiza sobre una superficie lo suficientemente rugosa. En el caso

de la piedra será las fuerzas de rozamiento debidas a su propio peso las que impidan que este arco se abra. Por tanto las fuerzas de rozamiento tenderán a igualar los empujes. Cuando el peso sea tal que los empujes sean mucho mayores que la fuerza de rozamiento máxima los funiculares se romperán y por tanto la roca se partirá. Hemos dicho que la transmisión de las fuerzas será de dos a dos, a modo de triángulos, por lo que a medida que vayamos acercándonos a los extremos estos triángulos se compondrán de lados diferentes. Cuanto más corto y por tanto más vertical sea el lado, más carga se llevará, y

mientras que cuanto más largo y más inclinado sea menos cargado estará. Puede hacer la comprobación con dos lápices de diferentes tamaños en su escritorio y comprobará que haciendo un ángulo y apretando ambos lapiceros, el más corto se clava mejor en la mesa. Para las fibras en forma de triángulo rectángulo, el brazo vertical asumirá la carga al completo, mientras que la hipotenusa no trabajará.

Trazando todos los posibles funiculares obtendríamos la sección de piedra que trabaja, mientras que el resto podría eliminarse. Obteniendo así un arco Triangular.

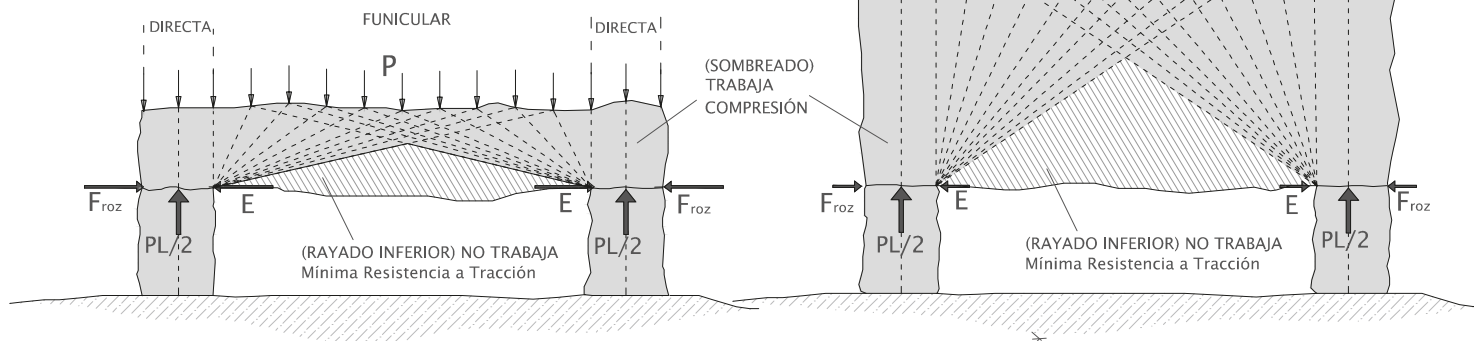


Resistencia a Compresión Caliza: 250 MPA
Resistencia a Tracción Caliza: 10 MPA----> por lo tanto despreciable

$F_{roz} = \mu \times \text{Peso}$ ----> a mayor peso mayor F_{roz}

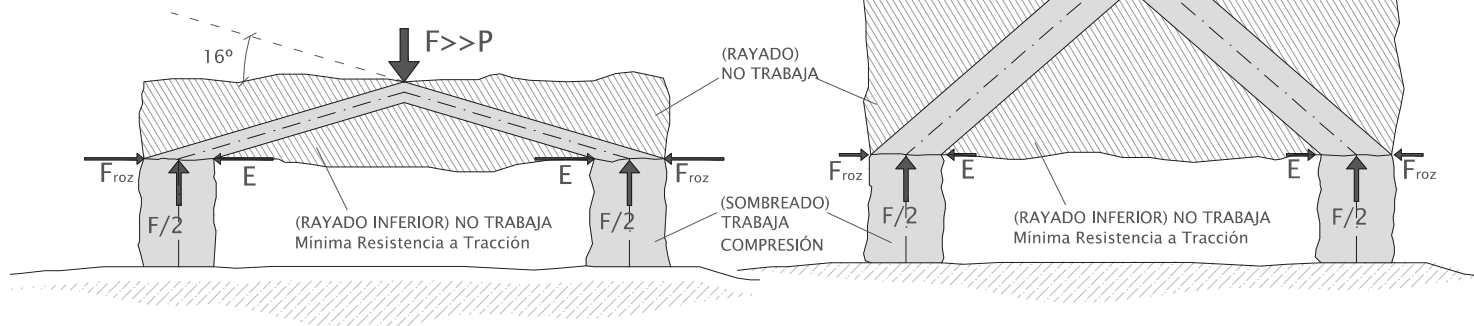
Funicular en Equilibrio ante Peso Propio

$$F_{roz} = E \quad F_{roz_{max}} \geq E$$



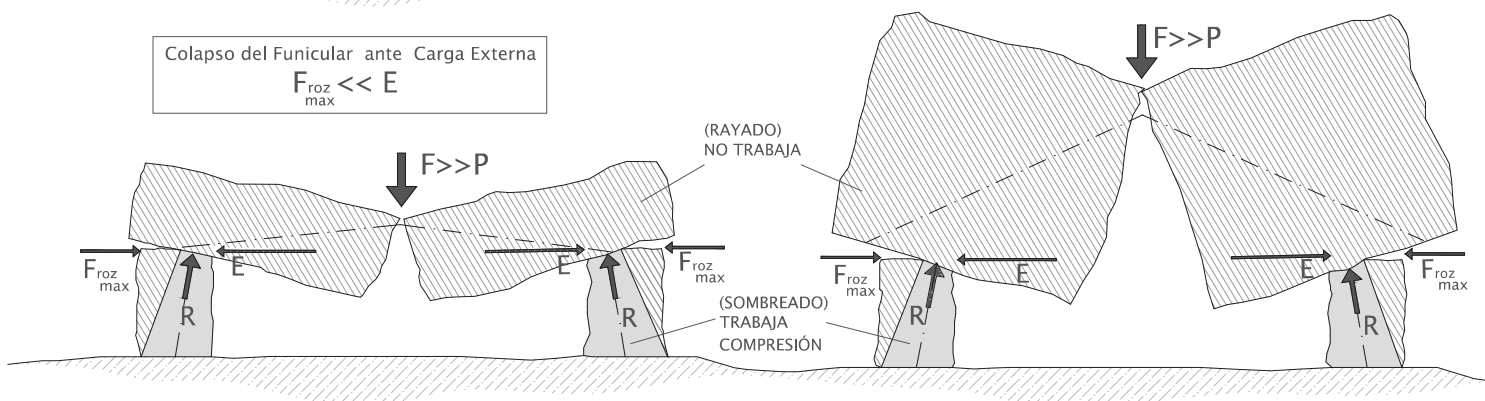
Funicular en Equilibrio ante Carga Externa

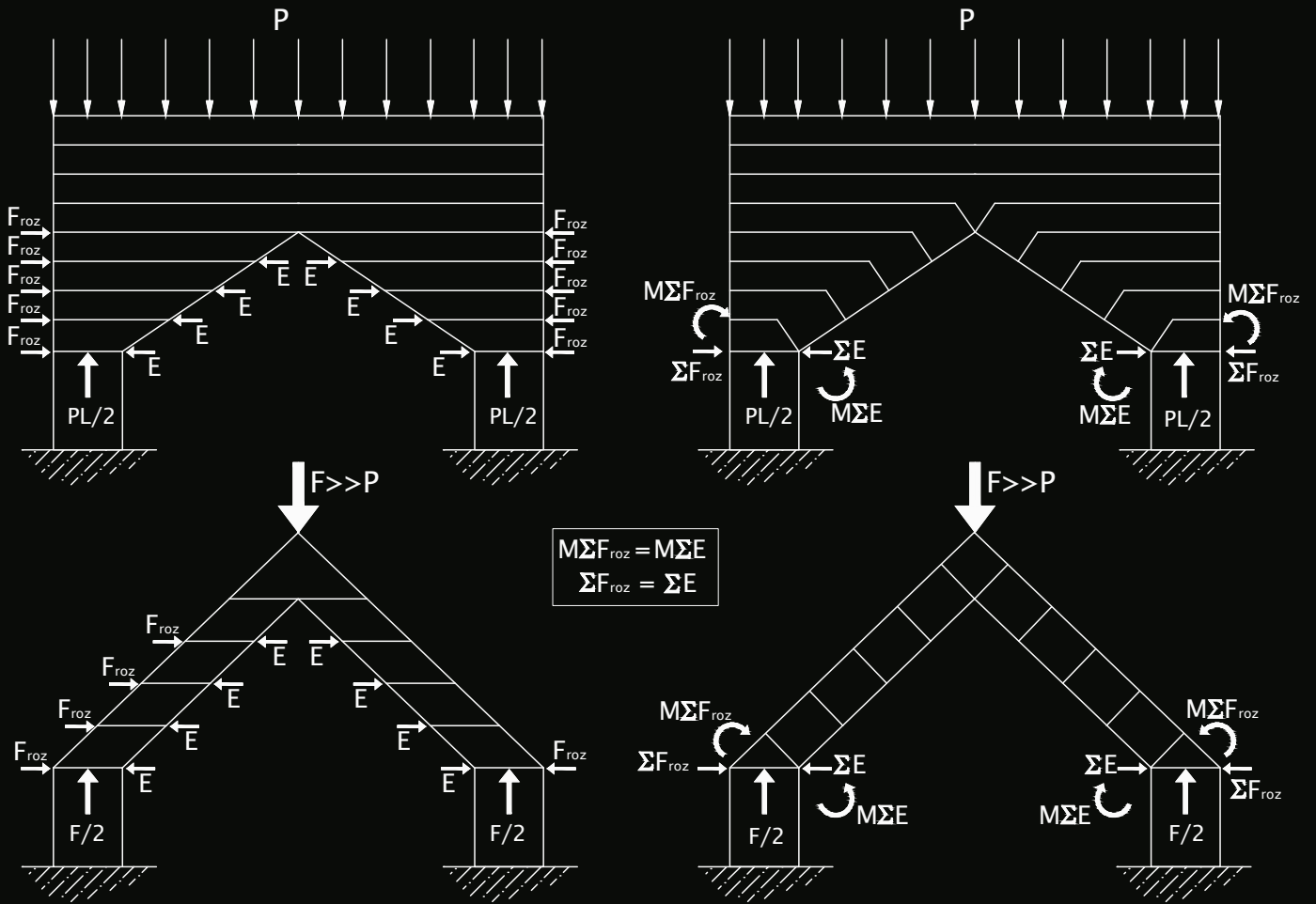
$$F_{roz} = E \quad F_{roz_{max}} \geq E$$



Colapso del Funicular ante Carga Externa

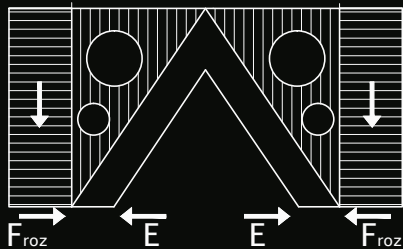
$$F_{roz_{max}} \ll E$$



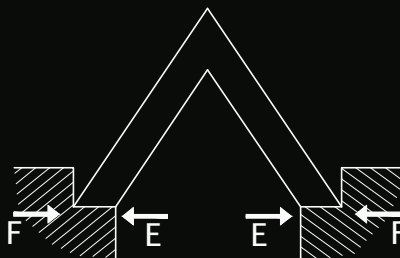


Contención por Rozamiento

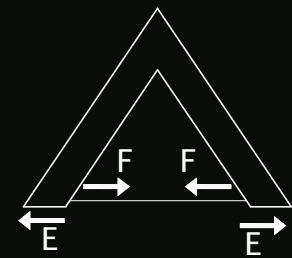
Lastré Bueno Lastré (Aligerar) desfavorable Lastré Bueno



Contención de Empujes por Coacciones Externas (Límites Geométricos)



Contención de Empujes por Coacciones Internas (Cables Tensores)



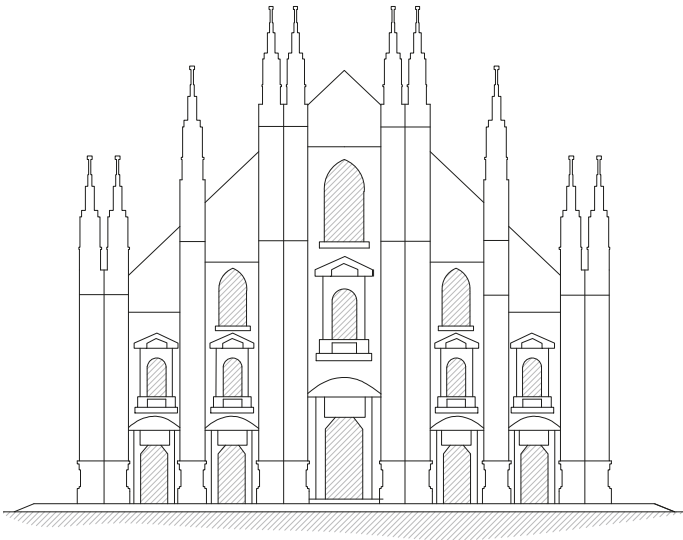


Figura 107. *Duomo de Milán*

Una vez demostrado gráficamente que la optimización de la piedra para cargas compresivas deriva en la utilización de la forma triangular, procederemos a verificar como la forma triangular en estructuras masivas a compresión se comporta mucho mejor que la rectangular. Para ello tomaremos como ejemplos el Duomo de Milán (fig. 107) de composición triangular y la Catedral de Málaga (fig. 108) de composición rectangular. Grosso modo lo primero que observamos es que el Duomo de Milán concentra las mayores cargas en el centro (fig. 111), disminuyendo hacia los extremos, lo que se traduce en un mayor hundimiento en el centro del conjunto. Por el contrario en la Catedral de Málaga (fig. 112) ocurre todo lo contrario, el centro es más ligero que los extremos, lo que hace que se hunda más por los laterales. Esto traducido a esfuerzos supone que los hundimientos del Duomo de Milán producen compresiones internas, mientras que los de la Catedral de Málaga producirían tracciones. Si hemos dicho que la Piedra como mejor funciona es a compresión podemos afirmar que la forma triangular, más allá de su estética, responde a un mejor funcionamiento estructural. No es de extrañar pues que catedrales como la de Granada o Málaga no llegasen a terminarse por problemas de cimentación.

Dicho esto la distribución de masas en forma piramidal (fig. 111) confiere un menor momento de inercia a la sección del edificio, al concentrar las mayores masas cerca del Centro de Gravedad Global (GT), al contrario que en la de Málaga. Si imaginamos una piedra atada a una cuerda y la hacemos girar en círculos, la piedra tendrá más momento de inercia cuanto mayor sea el peso de la misma y más larga la cuerda. En el Duomo de Milán la mayor masa tiene distancia nula, mientras que en la Catedral de Málaga la mayor masa tiene distancia máxima. Si una sección tiene menos momento de inercia, es más estable al vuelco y por tanto se comporta mejor ante terremotos.

En el Renacimiento era común usar esta estética triangular, tal y como observamos en el Dibujo de Cesare Cesariano (fig. 110). Una estética que respondía a un óptimo funcionamiento estructural. Si preguntásemos a un pianista que tipo de manos les resulta más bonitas, muy posiblemente nos diría una mano bien proporcionada, de dedos largos, delgados, contorneados y bien definidos. Es decir nos describiría una mano práctica y útil para su profesión. Una mano gruesa y de dedos gordos resultaría más laboriosa para deslizarse por las teclas de un piano. Si esta misma pregunta se le hiciéramos a un herrero o un jugador de balonmano la respuesta sería completamente diferente. Seguramente optarían por manos robustas y con cierta desproporción. Podríamos decirse, pues, que la estética de las cosas responde a su funcionalidad subjetiva. Si algo es funcional para nosotros lo más seguro es que nos resulte bello. Muchas catedrales se construyeron con forma triangular siguiendo una estética de belleza basada en el triángulo. Estética que nos resulta bella por su pragmático funcionamiento.

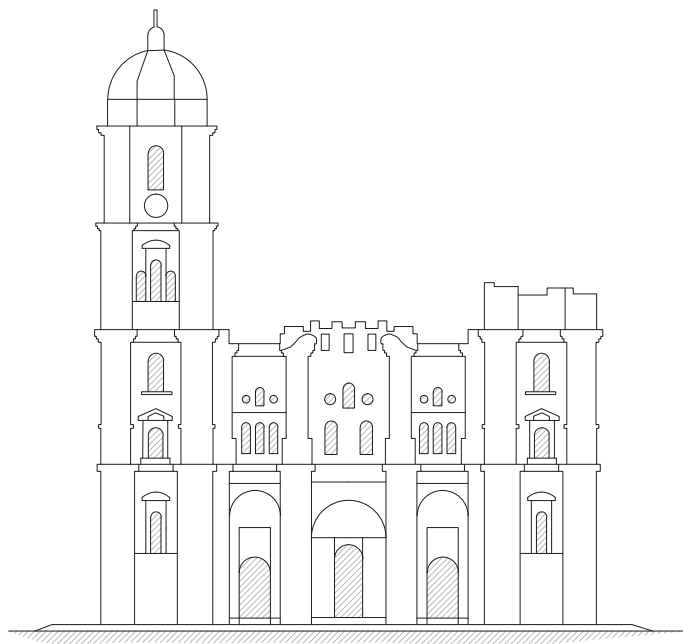


Figura 108. *Catedral de Málaga*

El mismo esquema que Cesare Cesariano dibujó para el Duomo de Milán lo encontrábamos oculto en la transmisión de cargas de una pirámide (fig. 109). En donde teóricamente podríamos aplicar el mismo razonamiento que con los dinteles de Piedra y decir que todo funciona por funiculares a compresión, cuyos empujes son asumidos por las fuerzas de rozamiento. Una especie de funicular en árbol, donde la carga sobre el vértice del triángulo se transmite uno a dos en el perímetro y dos a dos en el interior. Es decir cada elemento esta siempre apoyado sobre dos elementos. Dicho esquema lo encontramos también en los muros tramados de ladrillo de nuestras casas.

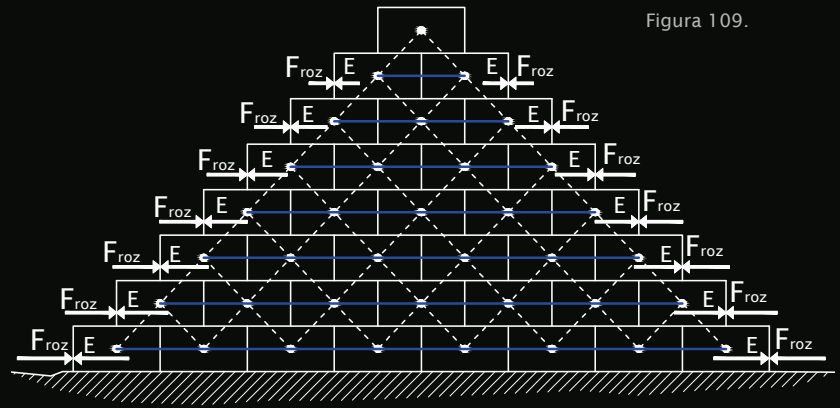


Figura 109.

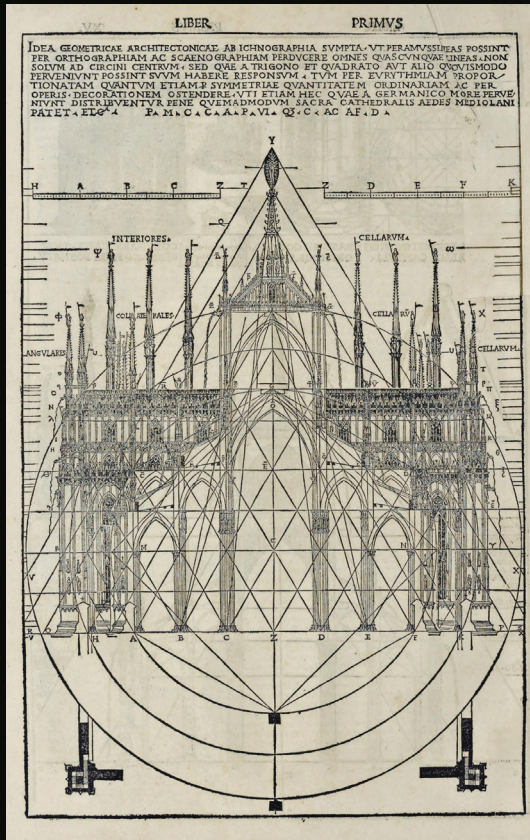


Figura 110. Dibujo de C. Cesariano¹⁰

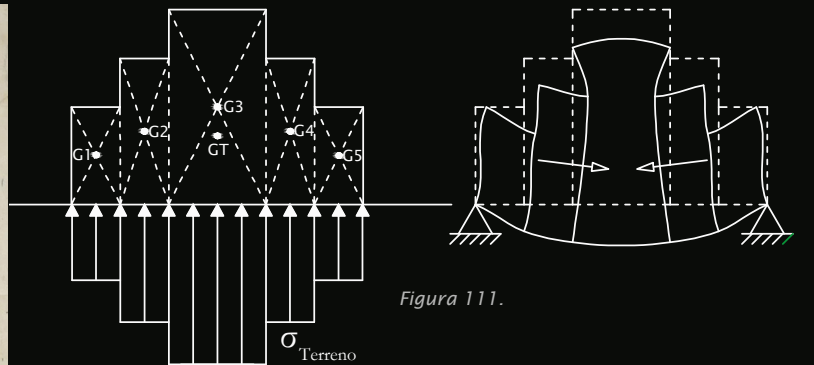


Figura 111.

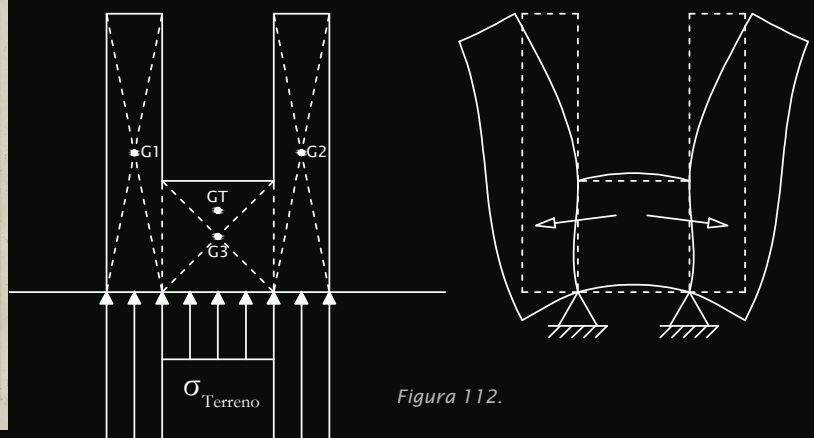
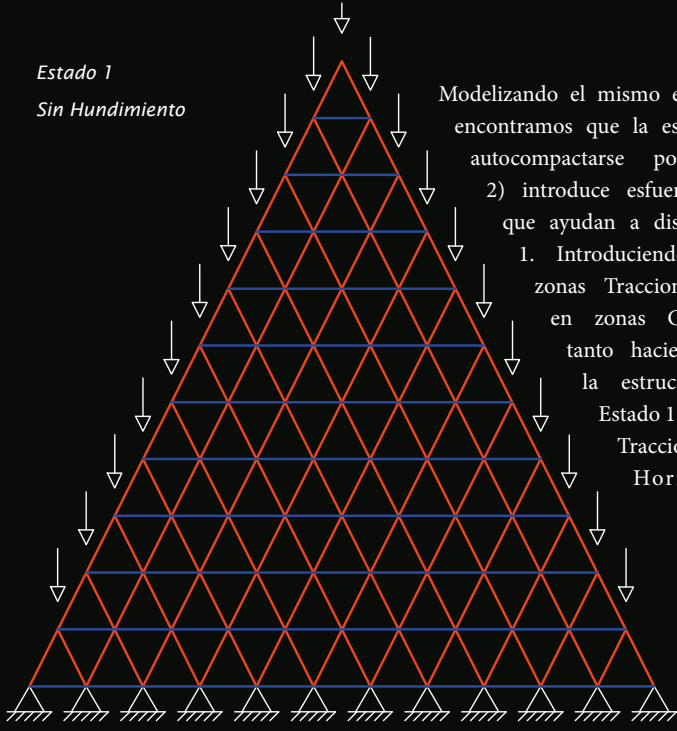


Figura 112.

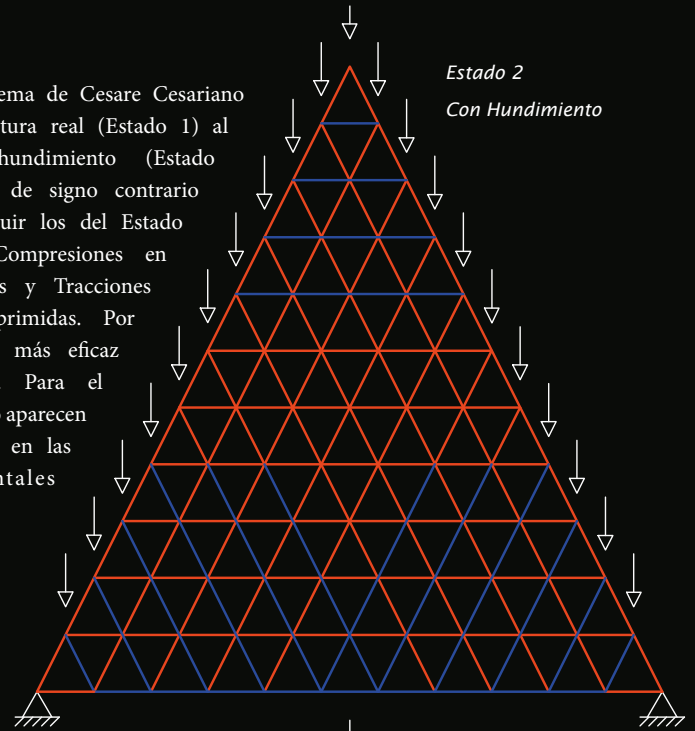
¹⁰ Lucio Vitruvio Pollione, *De Architectura*, trad. por Cesare Cesariano, (Como 1521), 15

Estado 1
Sin Hundimiento

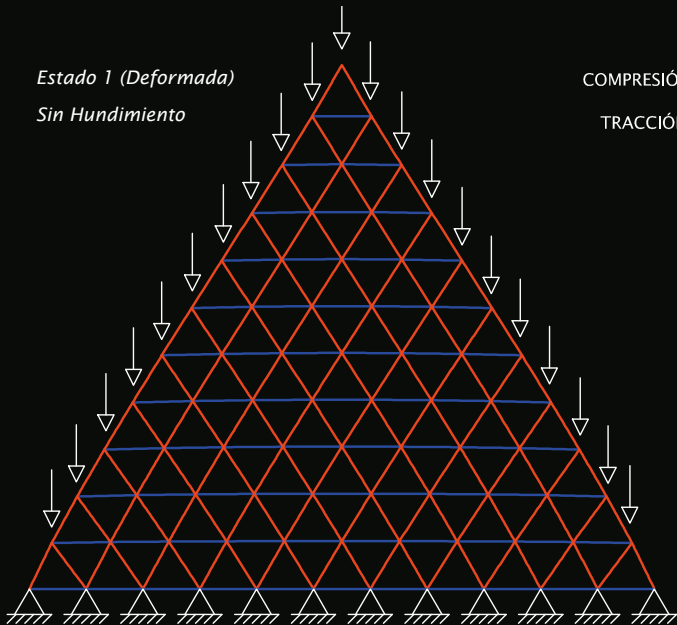


Modelizando el mismo esquema de Cesare Cesariano encontramos que la estructura real (Estado 1) al autocompactarse por hundimiento (Estado 2) introduce esfuerzos de signo contrario que ayudan a disminuir los del Estado 1. Introduciendo Compresiones en zonas Traccionadas y Tracciones en zonas Comprimidas. Por tanto haciendo más eficaz la estructura. Para el Estado 1 solo aparecen Tracciones en las Horizontales

Estado 2
Con Hundimiento

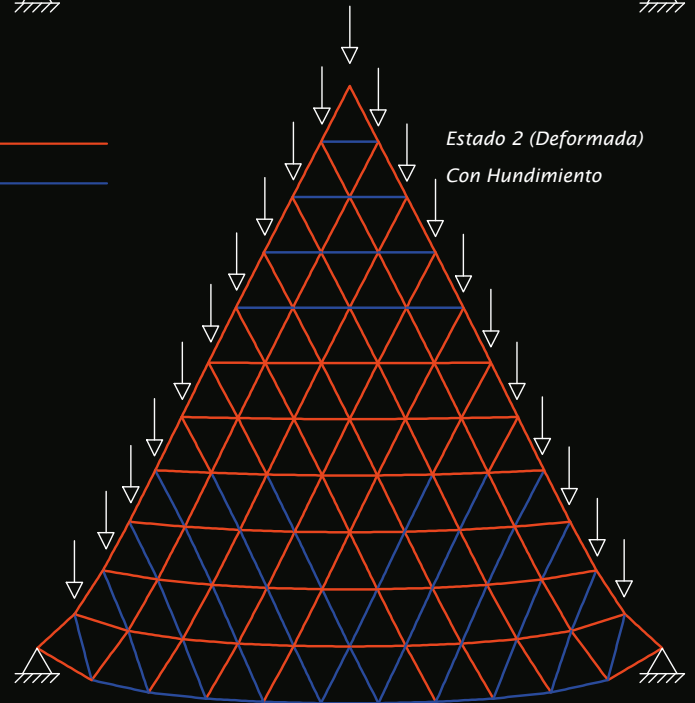


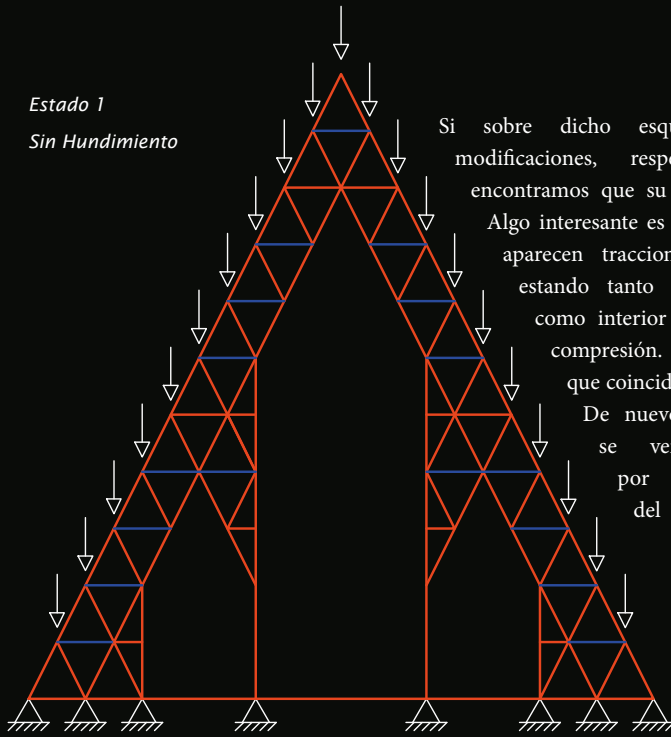
Estado 1 (Deformada)
Sin Hundimiento



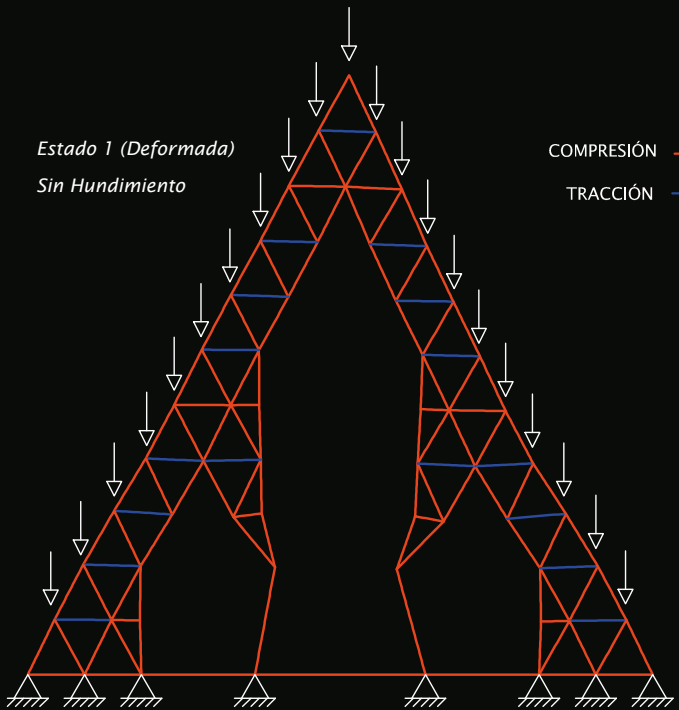
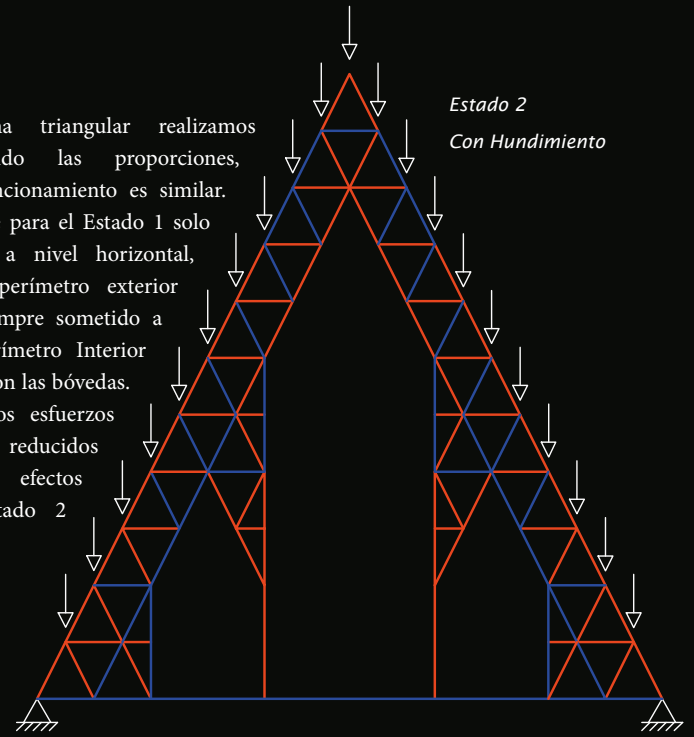
COMPRESIÓN ———
TRACCIÓN ———

Estado 2 (Deformada)
Con Hundimiento

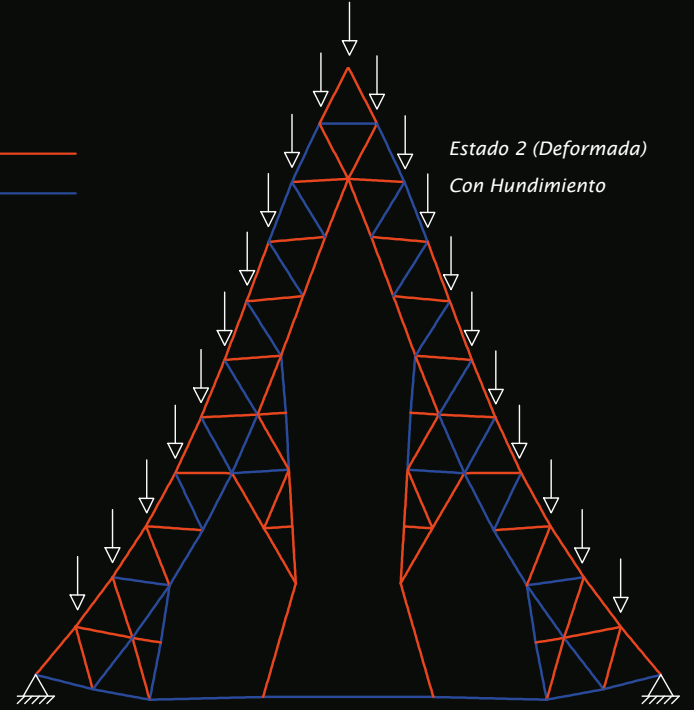




Si sobre dicho esquema triangular realizamos modificaciones, respetando las proporciones, encontramos que su funcionamiento es similar. Algo interesante es que para el Estado 1 solo aparecen tracciones a nivel horizontal, estando tanto el perímetro exterior como interior siempre sometido a compresión. Perímetro Interior que coincide con las bóvedas. De nuevo los esfuerzos se ven reducidos por los efectos del Estado 2



COMPRESIÓN ————
TRACCIÓN ————



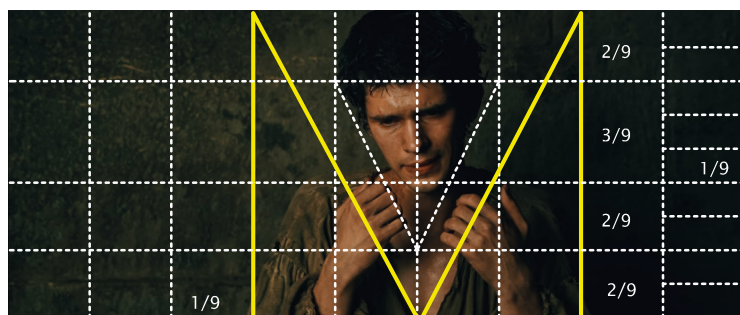


Figura 113. *El Perfume* (2006), de Tom Tykwer.

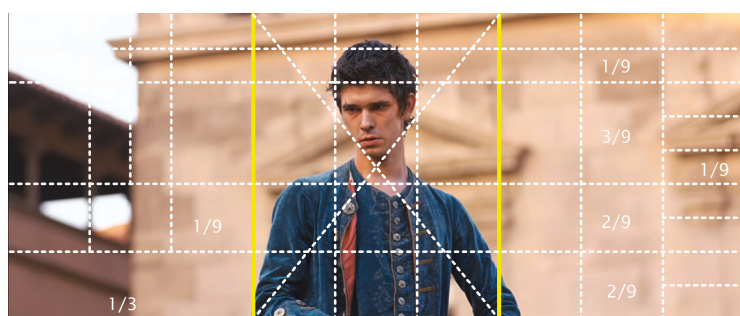


Figura 114. *El Perfume* (2006), de Tom Tykwer.

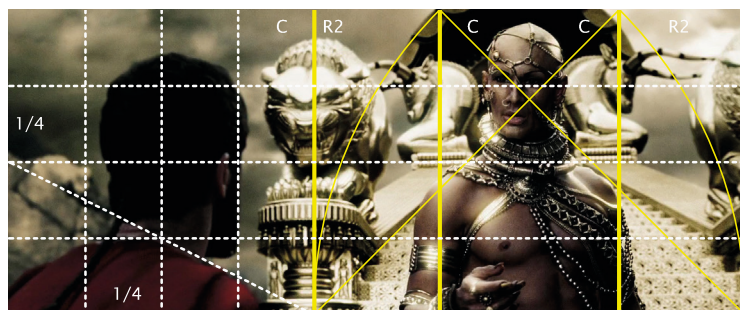


Figura 115. *300* (2006), de Zack Snyder

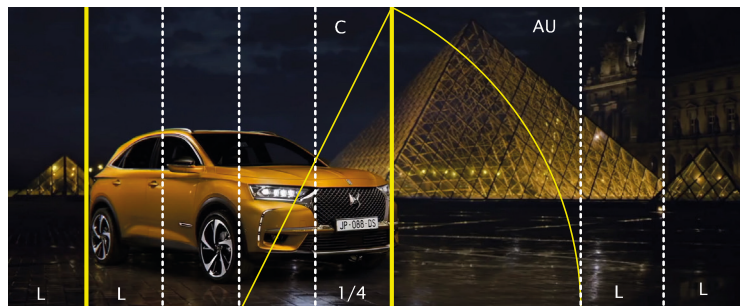


Figura 116. *De la Audacia Nace la Excelencia: DS 7 CROSSBACK* (2018), de DS Automóviles

Con todas estas ventajas estructurales y connotaciones asociadas a su forma por la elevación y jerarquía intrínseca, no es de extrañar que a lo largo de nuestra historia al triángulo se le hayan dado connotaciones divinas. Cuando algo funcionaba en la antigüedad pero se desconocía por qué usualmente se le atribuía el adjetivo de divino. El uso de la Divina Proporción permitía generar belleza en todas las artes. El uso del Polígono de Dios aseguraba la estabilidad de los elementos arquitectónicos.

Ahora bien, como se sirven los directores de todo este poso histórico en torno al triángulo y Dios. En la película *El Perfume*, en la escena final, cuando el protagonista está a punto de ser ejecutado, por asesinar a varias chicas de las que extrae aromas para crear una fragancia perfecta. Se impregna con este perfume convirtiéndose en una especie de Dios. Curiosamente justo cuando lo llevan a la picota y todo el mundo en la plaza se arrodilla ante él se muestra una escena (fig. 114) en la que se coloca su cabeza rematando un triángulo. Esta idea de Dios, se refuerza a su vez mediante el uso del color. Si bien en escenas anteriores siempre se muestra a este personaje vestido con ropas marrones comunes (fig. 113), en esta escena se opta por el azul. Azul como el cielo, un azul lapislázuli. Tinte enormemente caro en aquella época y símbolo de poder.

En *300* (fig. 115) cuando Leónidas habla con Jerjes, idolatrado como a un Dios. Zack Snyder coloca al rey persa de nuevo rematando el vértice del triángulo dorado formado por las escaleras del trono. Divinizándolo, apoyándose de nuevo en el color para reforzar esta idea. El uso del dorado alude al poder y a la riqueza, pero también a la avaricia y arrogancia de una persona que quiere adueñarse de Europa. El uso de una cierta simetría en ambas cabezas de caballo, a ambos lados de la de Jerjes, refuerza el estatismo de una decisión que no está dispuesta a cambiar. Recordar al lector que el uso de la simetría produce un equilibrio y por tanto estatismo, mientras que lo contrario genera dinamismo y descompensación.

En el anuncio publicitario de la marca DS Automóviles (fig. 116) se habla primero de la luz parisina. Una luz rica, por tanto dorada. Se muestra París, la Torre Eiffel y el Louvre con un mismo color que de nuevo aparece en el coche, en ese flujo de propiedades. Se monumentaliza el automóvil como una gran creación moderna, una creación perfecta, divina, como la pirámide.

EL RECHAZO TIENE FORMA DE ASPA

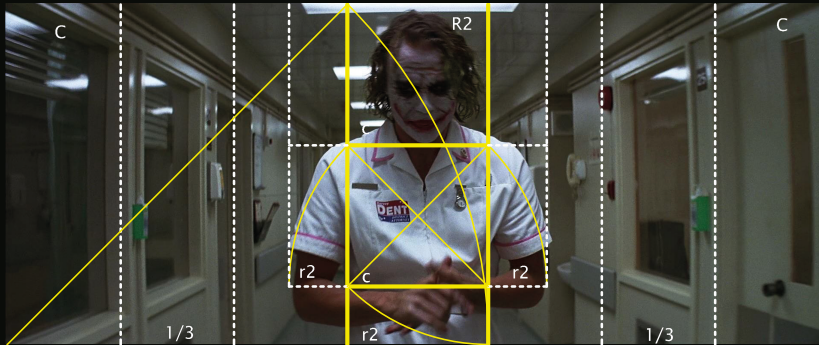


Figura 117. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan.

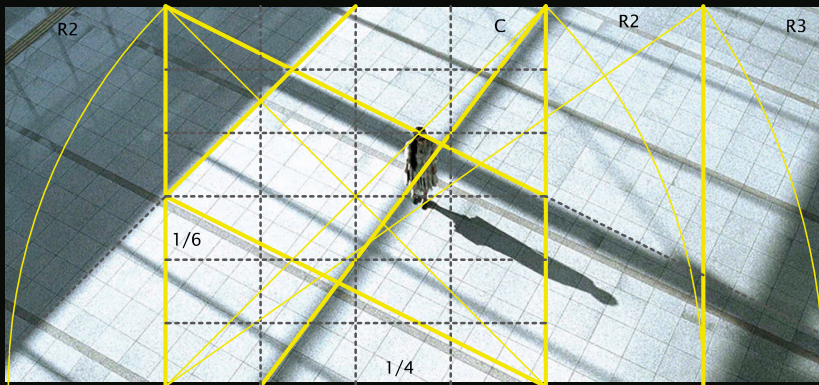


Figura 118. *Sympathy for Lady Vengeance* (2005), de Chan-wook Park

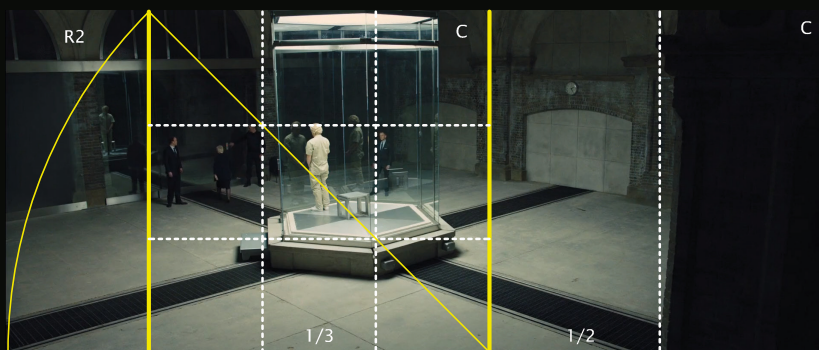


Figura 119. *007, Operación Skyfall* (2012), de Sam Mendes

Llegado a este punto resulta evidente que las casualidades en el cine no existen. Todo lo que se muestra en pantalla tiene una razón de ser y no atiende a ninguna casualidad. El rechazo es una emoción y como tal es susceptible de ser generada mediante colores o formas. En el cine este rechazo en ocasiones tiene forma de aspa. Si se detiene a pensar por un momento las implicaciones que tiene el aspa en su día a día estará más cerca de entender como los cineastas se valen de este recurso para evocar apatía subliminalmente. Cuando escribimos algo mal en un papel se tacha. Las señales de tráfico de prohibido están tachadas. Incluso cuando no toleramos a alguien se suele decir hacerle la cruz. Los tres fotogramas que se muestran en esta página apenas duran 6 segundos, lo mínimo como para causar su efecto pero no lo suficiente como para que repararemos en ellos.

Christopher Nolan literalmente tacha al villano Joker (fig. 117) mediante las líneas fugadas de los marcos de las ventanas. Un fotograma interesante que solo puede ser analizado mediante la Gestalt. Un pasillo de un hospital pulcro, un enfermero con una limpia bata blanca lavándose las manos y una cara de payaso. Todos estos elementos a priori no deberían producirnos rechazo por separado, sin embargo para nuestra mente “el todo es diferente a la suma de sus partes” tal y como afirma la Gestalt. El aspa refuerza este pensamiento involuntario.

En *Sympathy for Lady Vengeance* (fig. 118), al comienzo del film y nada más salir de la cárcel después de haber pasado varios años en prisión por el asesinato de un niño de 5 años, la protagonista es mostrada caminando por un andén junto a mucha gente que poco a poco va desapareciendo de la pantalla hasta quedarse ella sola, durante 5 segundos, parada justo en el centro de un aspa producida por la Arquitectura. Una metáfora gráfica del rechazo de una sociedad que parece alejarse de ella.

Sin ir más lejos la prisión de Javier Bardem en *Skyfall* (fig. 119) se hallaba en la intersección del aspa formada por los conductos de instalaciones de la celda que lo mantiene encerrado.

EL MAL TIENE GUSTO Y ES ARQUITECTÓNICO

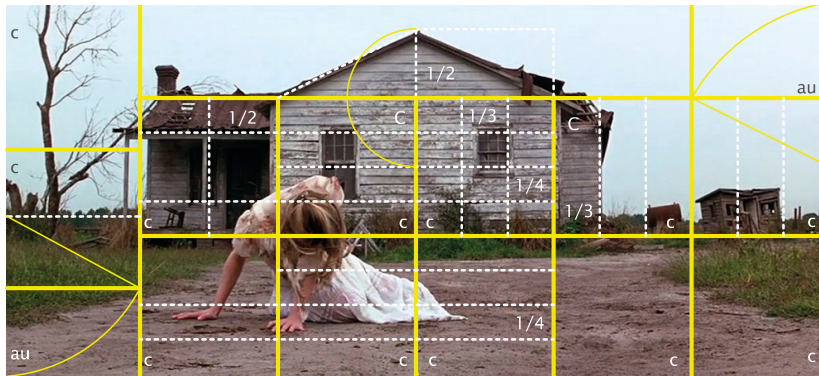


Figura 120. *Forrest Gump* (1994), de Robert Zemeckis

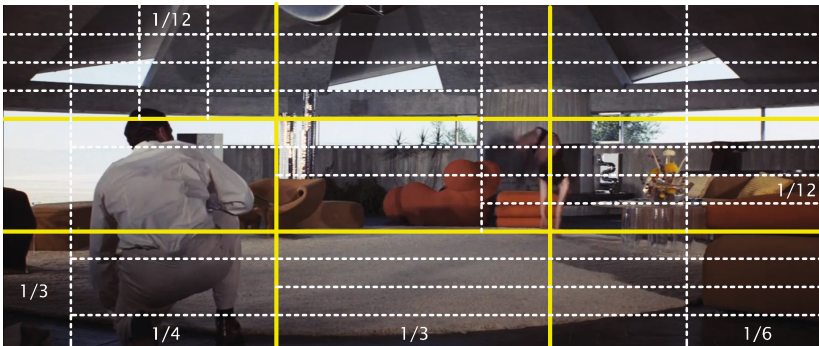


Figura 121. *007, Diamantes para la Eternidad* (1971), de Guy Hamilton.

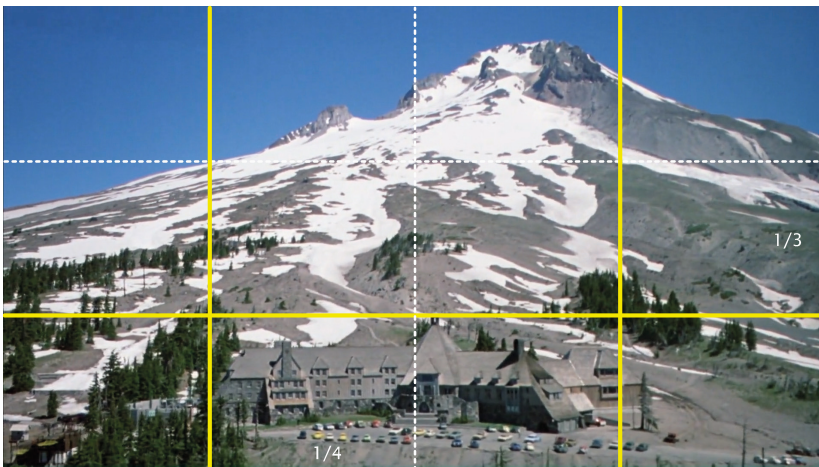


Figura 122. *El Resplandor* (1980), de Stanley Kubrick.

Sean villanos de películas de acción o fantasmas y demonios de películas de terror, sean seres inventados o personajes basados en dictadores de carne y hueso, más allá de su censurable ética todos tienen algo en común. Todos sienten una cierta debilidad por la arquitectura. Pero no cualquier arquitectura, sino una arquitectura muy concreta.

Como cualquier cosa que habite este planeta, el mal necesita habitar espacios, y no es casualidad que elija la arquitectura. Una arquitectura que represente su esencia y contribuya de alguna manera a su propósito y finalidad. El mal siente predilección por los edificios aislados (fig. 122), algo que Kubrick enfatiza en el comienzo de *El Resplandor* al bombardearnos con diversos planos de carreteras durante tres largos minutos que ya nos empiezan a hablar de ese aislamiento que vertebrará todo el film.

Si la Arquitectura es el reflejo de una sociedad, también lo es de un individuo. Recurso utilizado por Robert Zemeckis en la película *Forest Gump* (fig. 120). Cuando Jenny regresa a su casa junto al protagonista y empieza a arrojar piedras a la misma hasta caer al suelo rendida, literalmente le está tirando piedras a su padre. Un padre que abusaba de ella y la maltrataba, un hombre deteriorado y abandonado como la casa. Zemeckis refuerza esta idea superponiendo a la protagonista y su vestido blanco, blanco como su pureza e inocencia infantil, frente a ese gris sucio que representa al padre.

Si hay algo representativo del Mal es su antigüedad. Ya lo dice nuestro refranero popular "Sabe el Diablo más por Viejo que por Diablo" o en la Biblia dónde aparece simbolizado a través de una serpiente en el Jardín del Edén (Génesis 3). Lo antiguo es susceptible de contener una historia y un pasado que lo moderno por su proximidad temporal es incapaz de subcomunicar. Se juega pues con las connotaciones asociadas a la antigüedad de un edificio para reforzar esta idea de terror. De todas ellas, la que mejor sabe explotar esto es *La Guarida*, de Jan de Bont (fig. 123). Con una arquitectura un tanto ecléctica, recargada de elementos de la antigüedad como columnas egipcias y salomónicas,

esfinges, querubines, rosetones, una chimenea con leones romanos, etc. Elementos arquitectónicos, todos, que sin necesidad de escuchar un relato previo ya nos retrotraen a un pasado oscuro y antiguo. Todo ello sumado a un pulcro manejo de la luz y de las atmósferas de cada espacio hacen de esta una obra maestra que desde el mismo comienzo ya es capaz de generar tensión.

Si históricamente la luz se ha asociado al bien y al conocimiento, y la oscuridad al mal y lo desconocido, cuanto más volumen de oscuridad tenga una casa más maligna su entidad. Es por ello que subconscientemente nuestra mente tiende a ponernos en alerta, sin saber por qué, al ver edificios con tejados altos. Si se para a pensar, los únicos espacios oscuros de una casa son el sótano y la buhardilla, y de ellos el único visible al exterior es la buhardilla. Por tanto cuanto más alta la buhardilla más incomodidad nos producirá esa casa. Hitchcock sabe cómo funciona nuestra mente por eso monta esta casa decorada con tejados altos, ventanas pequeñas y una entrada que proyecta sombra sobre sí mismo en *Psicosis* (fig. 125). Asentando las bases del escenario del futuro cine de terror, en dónde el momento más terrorífico siempre ocurre en el segundo espacio oscuro, no visible, el sótano, dónde la joven descubre un cadáver momificado. Esta misma connotación de los tejados tan pronunciados la usará posteriormente Kubrick en *El Resplandor* (fig. 122).

En el cine de acción es usual encontrar un tipo de villano diferente. Ya no hablamos de un mal antiguo y sombrío, sino de personas cultas con ese aire de locura y grandeza tan propio de los dictadores. Encontramos así en las películas de James Bond un malvado que suele identificarse con arquitecturas neoclásicas, tan propias del comunismo soviético o el nazismo alemán (fig. 124), que buscan mostrar poder evocando a esa cultura clásica, o incluso modernas, apareciendo aquí una cierta crítica cinematográfica a la frialdad y deshumanización de algunas obras construidas en hormigón, como la Elrod House (fig. 121)

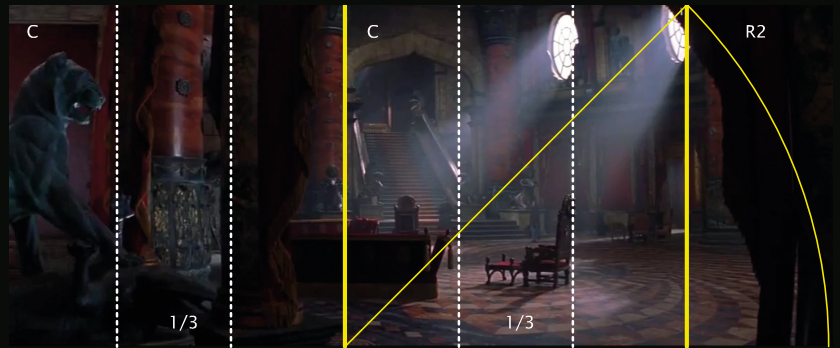


Figura 123. *La Guarida* (1999), de Jan de Bont.

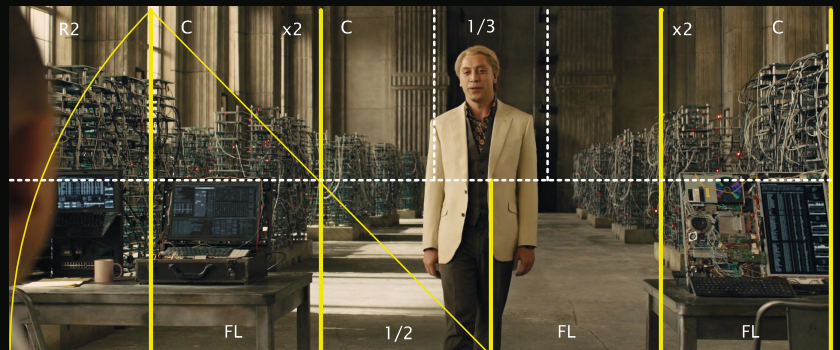


Figura 124. *007, Operación Skyfall* (2012), de Sam Mendes

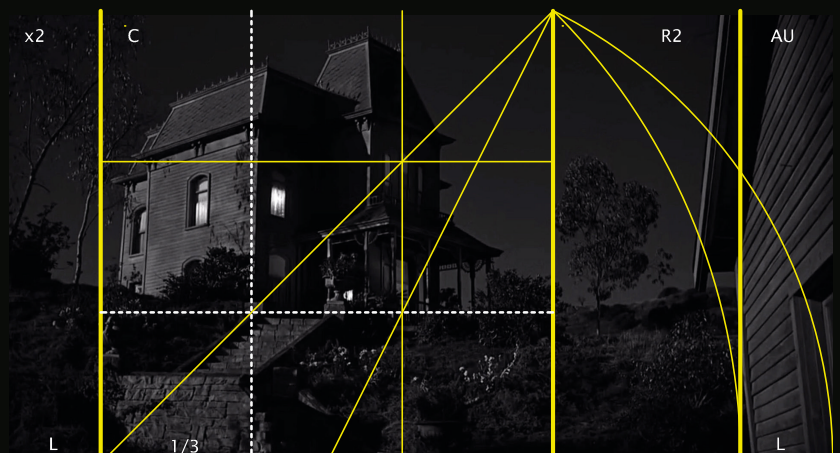


Figura 125. *Psicosis* (1960), de Alfred Hitchcock.

EL PASILLO MÁS FUGADO

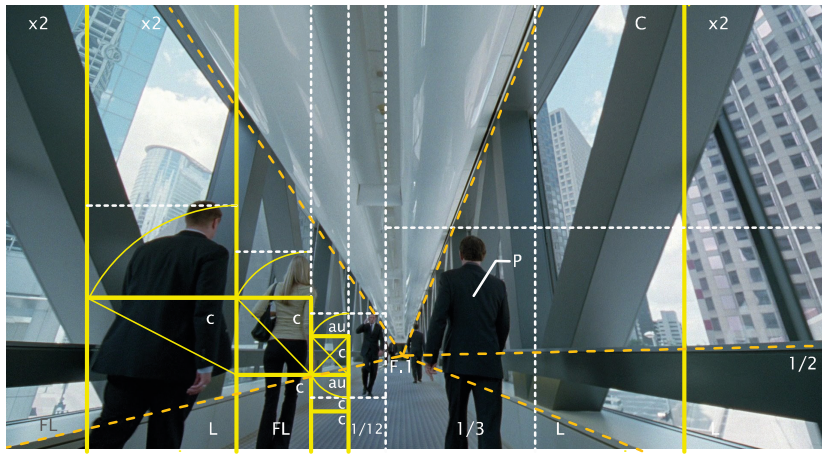


Figura 126. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick.

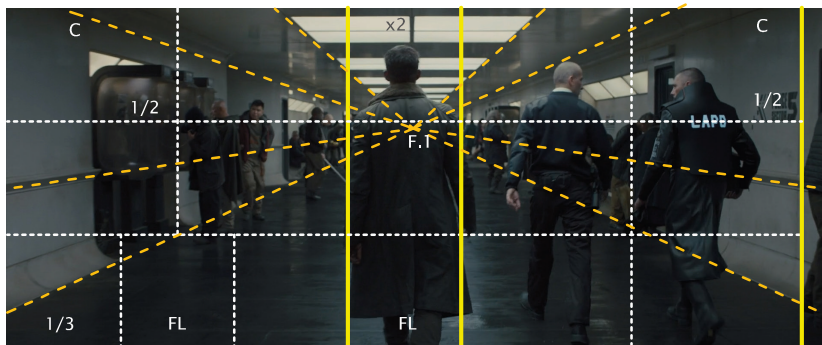


Figura 127. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve.

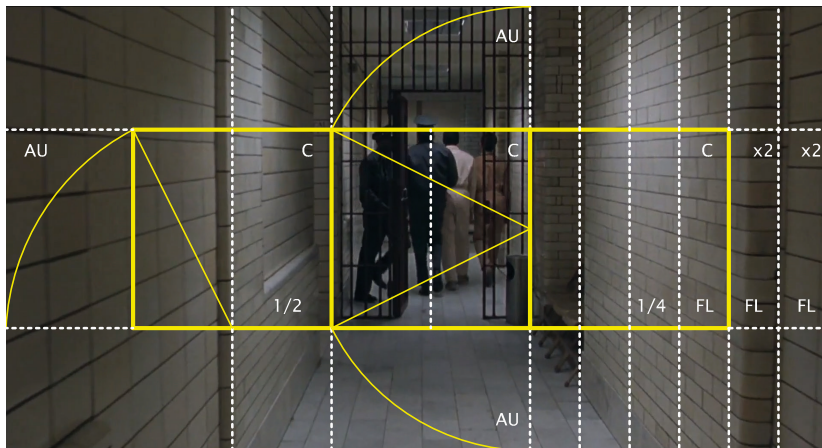


Figura 128. *El Silencio de los Corderos* (1991), de Jonathan Demme.

Un pasillo, como tal, se trata de una estructura espacial lineal, por lo tanto su uso puede ayudar a enfatizar hacia dónde nos dirigimos. En *El Silencio de los Corderos* (fig. 128), justo antes de que la agente Starling y el Dr. Frederick visiten a Hannibal Lecter, en una de las secciones del hospital psiquiátrico, se muestra un pasillo y una reja al fondo, como enfatizando que se adentran en una zona de máxima seguridad, algo que no se menciona en ningún momento de la conversación. El uso de un travelling, movimiento de la cámara en línea recta, ayuda a reforzar esta idea. En *Oldboy* (fig. 132) el pasillo sirve para enfocar nuestra atención en el secuestrador, sentado en una silla, que mantiene prisionero a nuestro personaje. Muy interesante en este fotograma es el uso que Chan-Wook hace de una arquitectura sin interés. Logrando extraerle el máximo partido gracias al uso de los reflejos en el suelo pulido de hormigón, la iluminación pausada que da volumen al techo gracias a los conductos de instalaciones y la línea fugada del cambio de pintura de las paredes. El uso rítmico de tuberías verticales y de las puertas de los trasteros contribuyen a enriquecer la composición.

Si un pasillo ayuda a enfatizar el final de un recorrido, también puede servir para generar situaciones contradictorias. En un pasillo recto este final es visible y conocido, sin embargo en un pasillo en recodo no. Este recurso es usado por Denis Villeneuve en *La Llegada* (fig. 131) para representar la confusión de una madre cuya hija padece cáncer y que por tanto avanza hacia un futuro incierto. El uso de la línea curva ayuda a hacer más delicada y humana la escena, que de haber sido una esquina recta, lo cual la hubiese embrutecido. En una película cuyo fin principal es mantener expectante e intranquilo al espectador, como es *2001 Una Odisea en el Espacio* (fig. 130), Stanley Kubrick recurre al pasillo curvo en el plano vertical. Lo cual le permite generar esa situación inestable y extraña. Si hemos dicho que un pasillo conlleva implícitamente una dirección o punto final la inexistencia de este punto final generará inquietud. Kubrick usa este pasillo infinito para generar una situación que, aunque

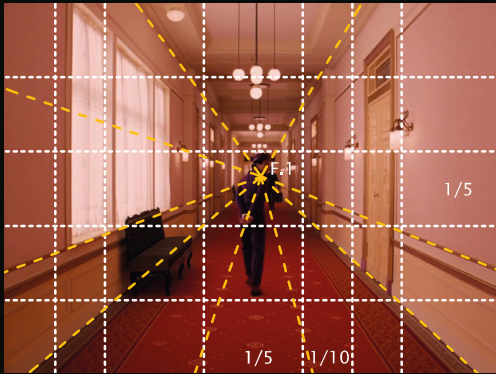


Fig. 129. *Gran Hotel Budapest* (2014), de Wes Anderson.

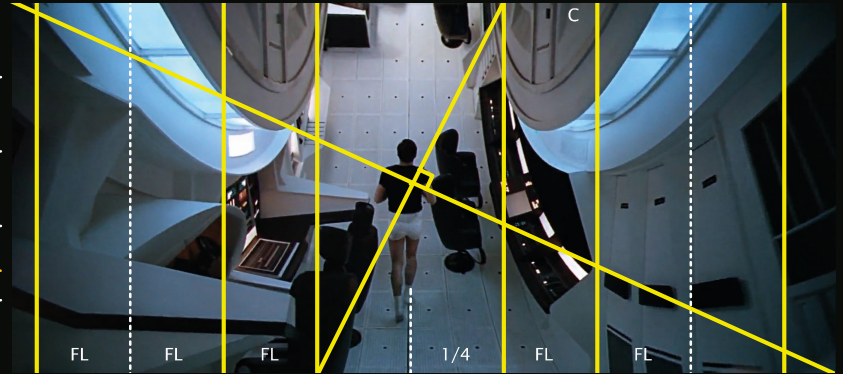


Figura 130. *2001 Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick

cíclica, nos mantiene pendientes de lo que puede suceder al no ver más allá de la curva.

Jugando con la posición del sujeto enfocado, el uso de un gran angular y de las fugas producidas por la perspectiva del pasillo pueden llegarse a resultados muy dispares e interesantes. Así por ejemplo en *Blade Runner 2049* (fig. 127) colocar al sujeto en un primer plano sumado a una perspectiva muy fugada permite aislar aún más a este personaje, casi robótico, indiferente al mundo que le rodea y al que solo le preocupa su misión. Ante esta situación, inconscientemente, nuestra mente tiende a separar ambos planos como si fuesen dos diferentes. Si dicho sujeto hubiese aparecido más alejado de la cámara, tal y como hace Wes Anderson (fig. 129) en *Gran Hotel Budapest* el resultado hubiese sido un personaje mucho más social y vinculado a su contexto, como es el botones de un hotel, y no uno tan intimidante como el de Denis Villeneuve.

Colocar al personaje (P) descentrado como hace Terrence Malick (fig. 126), de tal modo que no queda claro quién es el sujeto enfocado, y a una distancia media por tanto vinculada con el contexto. Nos habla de una cierta confusión, como si el personaje estuviese perdido y angustiado y buscase una salida. Salida que metafóricamente es representada por el final del pasillo. Esta figura retórica será muy recurrente a lo largo de dicha película. Mostrándose en numerosas ocasiones a dicho personaje en un espacio largo fugado como las vías de un tren, etc.



Figura 131. *La Llegada* (2016), de Denis Villeneuve.

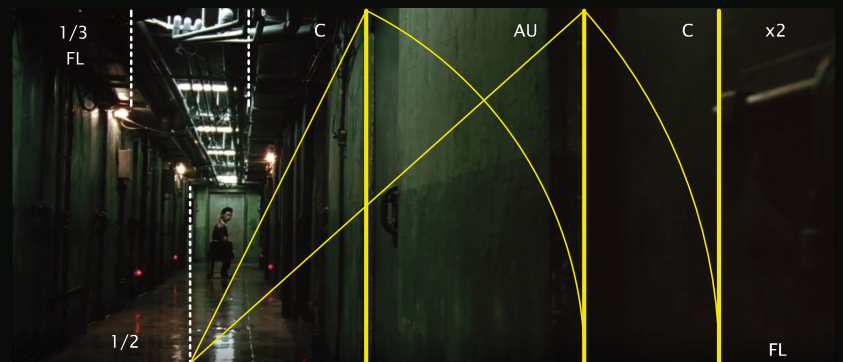


Figura 132. *Oldboy* (2003), de Chan-Wook Park

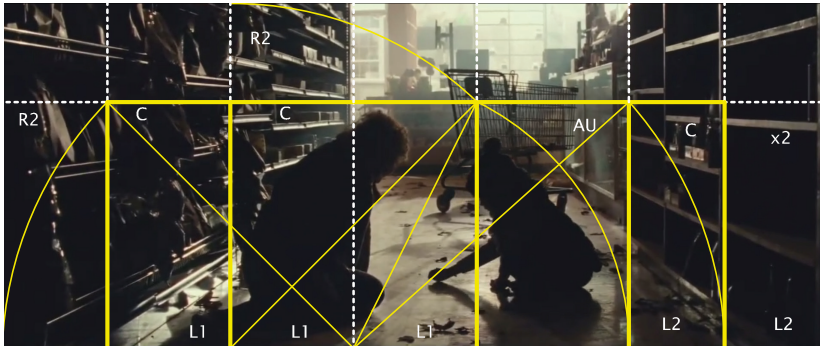


Figura 133. *Un Lugar Tranquilo* (2018), de John Krasinski.

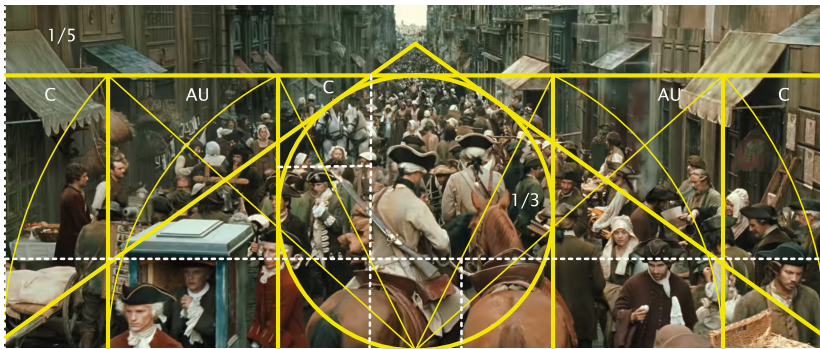


Figura 134. *El Perfume* (2006), de Tom Tykwer.

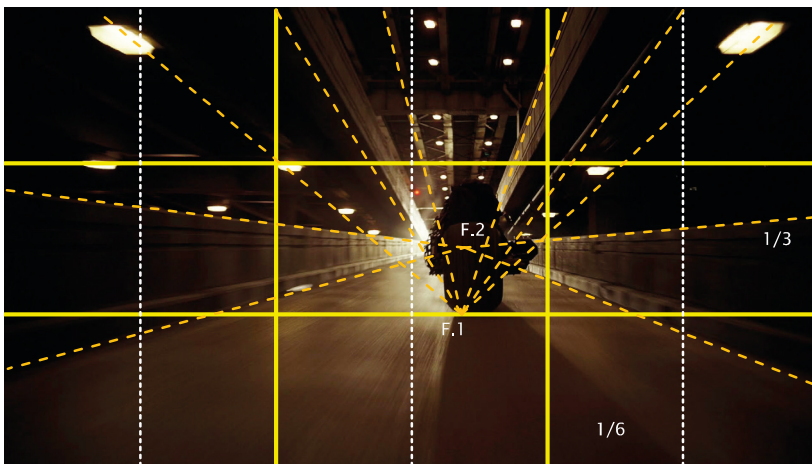


Figura 135. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan

Arquitectónicamente hablando los pasillos son lugares de paso, no estanciales. Por lo que mostrar la calle de una ciudad (fig. 134), bulliciosa, redundará en dinamismo mientras que colocar a dos personajes parados en mitad de un pasillo (fig. 133), en el contexto de una ciudad posapocalíptica infectada de monstruos, nos habla de una estancialidad efímera que puede romperse en cualquier momento. En las películas de acción y persecuciones (fig. 135) es frecuente recurrir a pasillos para aumentar la sensación de velocidad.

En el *Árbol de la Vida*, en una bellísima secuencia en la que uno de los hijos le pregunta a Dios porque su padre les hace daño. Pocos segundos después se muestran dos escenas mudas, en flash back, en las que se deja hablar a la arquitectura (fig. 136 y 137). Se muestra a un niño (su padre), miniaturizado por la perspectiva ante su abuelo, una persona autoritaria, tan controladora como la arquitectura agobiante y reducida que se muestra. El niño señala a un punto perdido montado en su bicicleta, como señalando el exterior al que quiere salir, pero el abuelo le obliga a seguir pedaleando dentro de ese espacio tan acotado. Se explica así sin decir palabras, como el comportamiento de su padre deriva del de su abuelo. Kubrick explota al máximo el pasillo en *El Resplandor* (fig. 138). Valiéndose de situaciones artificialmente simétricas para imbuir al espectador en estados permanentes de alerta. Si busca en internet robots, como Sophia, de la compañía Hanson Robótica, lo más probable es que sienta miedo o incomodidad ante sus caras. Una de las principales razones de esto es la simetría perfecta tan antinatural de sus facciones. Muy relacionada con el término acuñado por Masahiro Mori en 1970, sobre el Valle Inquietante en la robótica. Si se observa en un espejo comprobará que algunas partes de su rostro no coinciden con las de su lado contrario, esto es porque la simetría perfecta de manera natural no existe. En esta escena de *El Resplandor*, el pasillo por sí solo no generaría esta situación incómoda, ya que no es del todo simétrico. Sin embargo al centrar nuestra atención en las dos niñas colocadas como en un espejo olvidamos las diferencias a ambos lados del pasillo y todo a

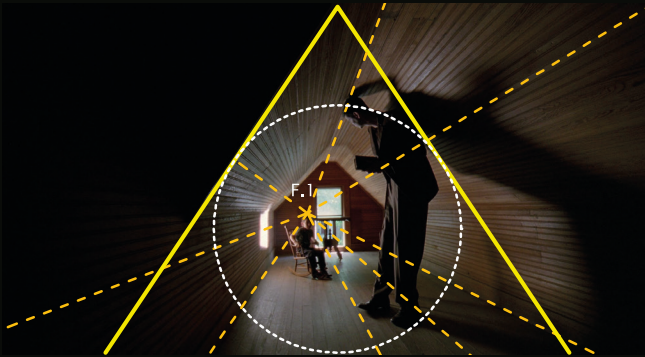


Figura 136.



Figura 137. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick.

simple vista resulta en aparente y perfecta simetría. El uso del color rojo sangre de la camiseta del niño ayuda a reforzar esta sensación de alerta y advertencia. Si a todo esto le sumamos el uso de un plano

ligeramente contrapicado que hace que la altura de las cabezas de las niñas estén por encima del punto del observador, como si se alzaran sobre nosotros. Así como el uso del color blanco que en este caso alude al

blanco de los fantasmas, de los espectros y de los huesos de un esqueleto. Todo contribuye a aumentar esa sensación de peligro

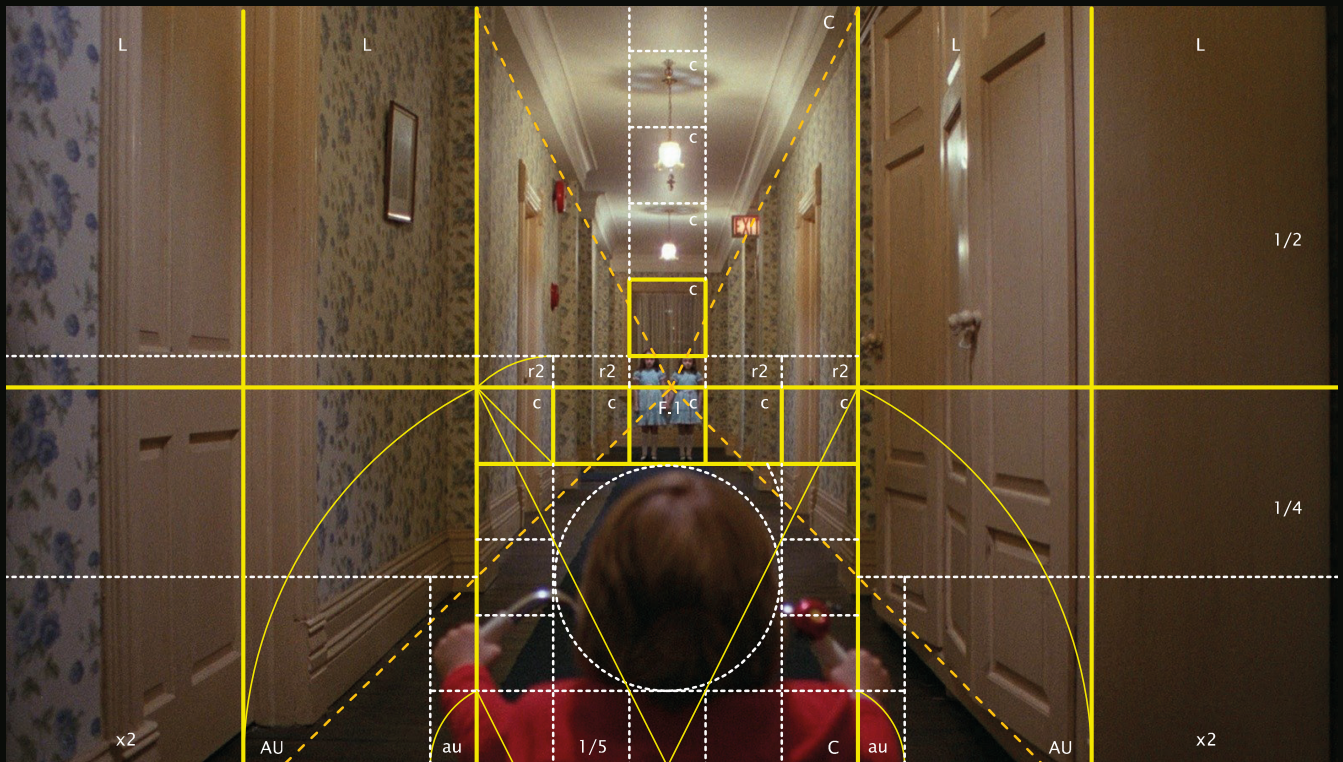


Figura 138. *El Resplandor* (1980), de Stanley Kubrick

EL HITO. DE LOS MOJONES Y EL CONDUCTISMO



Figura 139. *Un Lugar Tranquilo* (2018), de John Krasinski.

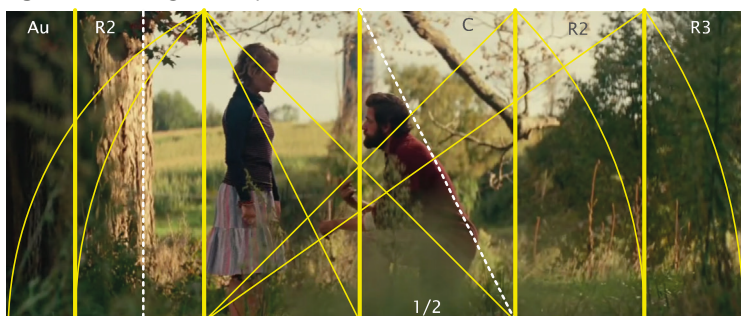


Figura 140. *Un Lugar Tranquilo* (2018), de John Krasinski.

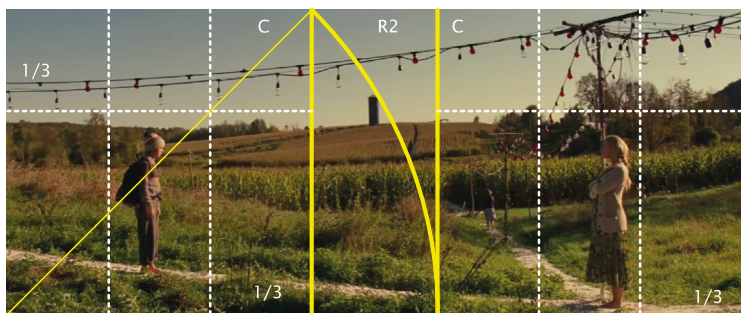


Figura 141. *Un Lugar Tranquilo* (2018), de John Krasinski.



Figura 142. *Un Lugar Tranquilo* (2018), de John Krasinski.

De todos los elementos arquitectónicos el hito es el que más tiempo lleva con nosotros y el más básico de todos. Probablemente el primer gesto arquitectónico que realizó el ser humano. El simple hecho de colocar una piedra verticalmente ya constituía un hito. Tradicionalmente se han venido usando mojones (piedras) para delimitar terrenos, caminos, etc. Ya en la prehistoria se levantaban menhires para marcar enterramientos y poder localizarlos en el futuro, algo que evolucionaría hasta las actuales lápidas. El hito en sí crea un punto singular en el paisaje, ordenando el espacio y permitiendo ubicar dicho punto y a nosotros con respecto a ese punto. En el film de *Un Lugar Tranquilo*, el director John Krasinski se sirve de un silo de trigo próximo a la granja a modo de hito (fig. 139, 140, 141, 142), para dar coherencia espacial a toda la película, apareciendo el mismo en muchas de las escenas. Lo cual permite al espectador ubicarse y crear esa conexión entre cada uno de los rincones que se muestran. De manera que en todo momento sabemos dónde está sucediendo todo y tenemos esa referencia visual. Asimismo, la colocación de este elemento vertical le permite crear un punto de interés al fondo. En la escena en la que la niña huye de su casa (fig. 139), el silo de trigo ayuda a equilibrar la figura de la niña y por tanto la composición creando una cierta direccionalidad de la niña hacia este hito. Algo parecido sucede en el fotograma 141, cuando la madre y el niño aparecen enfrentados y se muestra al fondo este elemento generando entre los tres un triángulo imaginario. De tal modo que la lectura de dicha imagen será de vértice a vértice hasta completar dicho polígono y solo después repararemos en los detalles. En cuál de los tres vértices nos fijemos primero dependerá de cada persona. Lo que es inevitable es que al observar por primera vez la imagen nuestra vista se vaya a una de estas figuras. Puede hacer la prueba. También interesante será el uso que hace John Krasinski de las distancias focales. Así por ejemplo en el fotograma 140 el uso de un teleobjetivo aplanar la imagen, acercando el hito al primer plano, como si formase parte de la discusión. Esto permite dar la sensación de cercanía a la granja y por tanto de seguridad, en un entorno posapocalíptico plagado de monstruos, una seguridad y calor que el padre trata de transmitir a su hija angustiada por ser sordomuda. Por el contrario en el fotograma 142 el uso de un gran angular permite acentuar ese pasillo fugado del maizal dando la sensación de que nos hayamos lejos de la granja.

La colocación de hitos históricamente ha llevado asociada un cierto espíritu conductista. El simple hecho de disponer piedras enfilando un sendero ya nos condiciona a seguirlo. Es más, si pensamos en la Antigua Roma, los delincuentes solían ser crucificados en hitos con forma de cruz para ser vistos y disuadir a futuros malhechores. Por tanto trataban de modificar la conducta de los individuos involuntariamente a estos. En Psicología esto se conoce como Condicionamiento Respondiente, y fue descubierto por Pavlov ¹¹. Según el cual al someter a un individuo a un estímulo este desencadenará una respuesta refleja incondicionada o innata, es decir involuntaria. Cuando en 2001 *Una Odisea en el Espacio*, al principio de la película, un grupo de monos A es obligado a abandonar un pequeño valle con un charco y plantas de las que se alimentaban, por un grupo de monos B. El grupo de monos A empieza a pasar hambre, por tanto a padecer estrés. Según Willian McDougall ¹² “Los estímulos inician un estado de tensión que busca descargarse, produciendo relajación”. Esta relajación llega cuando tras despertar una mañana y encontrar el monolito (fig. 143), descubren que usando un hueso pueden romper huesos. Puede entenderse pues que fue el estrés de vivir o morir lo que les llevó a esa situación crítica de golpear un hueso contra el suelo y luego contra un hueso, el cual rompe (fig. 144). Esta consecuencia exitosa redundará en un nuevo salto, cazar, cuyo éxito, redundará en otro, comer carne y este en otro matar a los monos que los echaron (fig. 145), etc, y así hasta llegar a la actualidad. Todo al ritmo de *Así Habló Zaratustra* de Richard Strauss. Según el conductismo toda reacción positiva ante un estímulo es susceptible de volver a repetirse para obtener de nuevo ese estado positivo ¹². Hablamos ya de condicionamiento operante, es decir los monos responden con acciones voluntarias a los estímulos. Kubrick hace aquí una metáfora bellísima, ya que el monolito representa ese estímulo que los monos B infligieron a los monos A, por eso es negro como los monos. Este Hito Negro significa pues ese primer estímulo innato, autoproducido por nosotros mismos, que desencadenó nuestra evolución en un intento por sobrevivir a los ataques de nuestra propia especie.

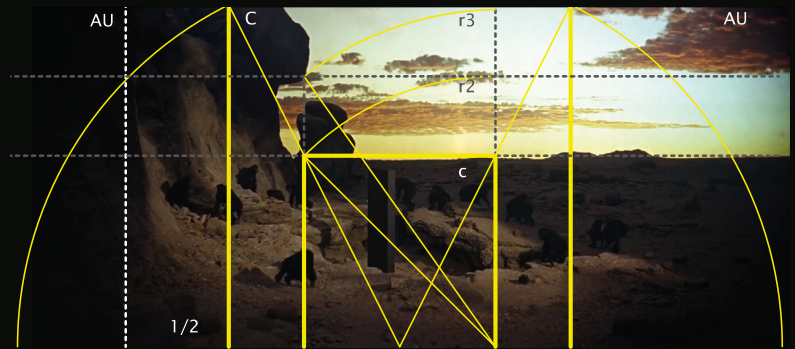


Figura 143. 2001 *Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick



Figura 144. 2001 *Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick

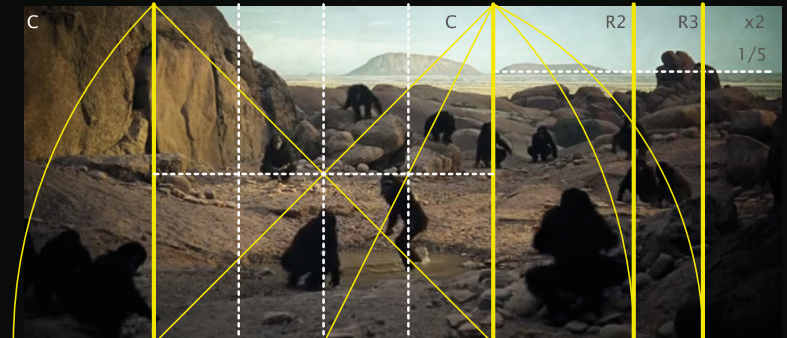


Figura 145. 2001 *Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick

“La primera vez que el mono golpea el hueso contra el suelo se trata de una respuesta involuntaria (un reflejo) producida por ese condicionamiento respondiente. Sin embargo las siguientes veces que usa el hueso para cazar, etc, son comportamientos voluntarios producidos por un condicionamiento operante.”

¹¹ Burrhus Frederic Skinner, *Sobre el Conductismo*. trad. por Fernando Barrera (Barcelona: Martínez Roca 1974), 9.

¹² Burrhus Frederic Skinner, *Sobre el Conductismo*. trad. por Fernando Barrera (Barcelona: Martínez Roca 1974), 34-48.

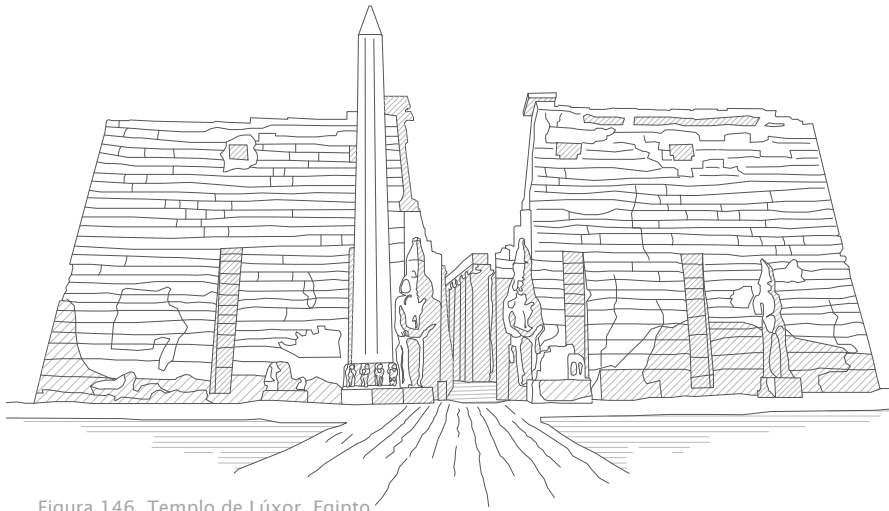


Figura 146. Templo de Lúxor, Egipto

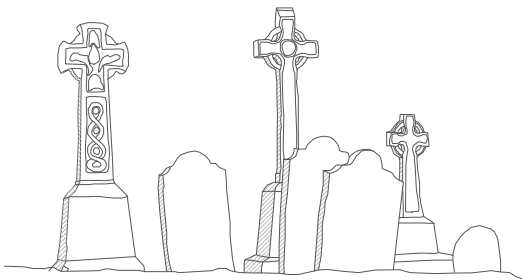


Figura 147. Cruces Celtas de St. Patrick's Rock, Irlanda

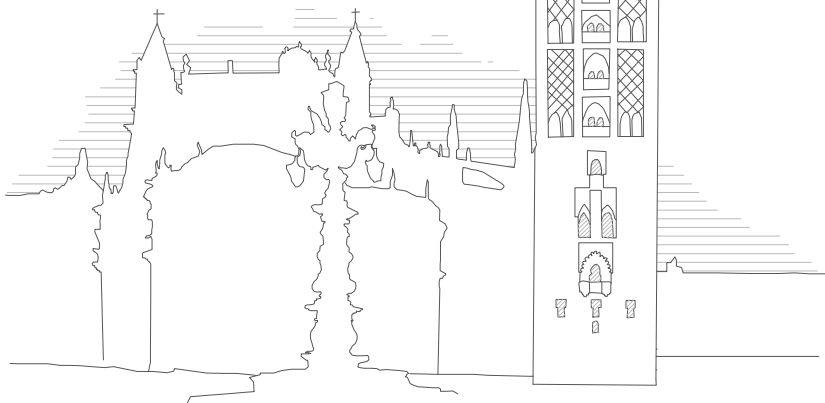


Figura 148. Giralda, Sevilla

Si bien los hitos tuvieron sus inicios en simples piedras colocadas verticalmente para delimitar terrenos o marcar lugares. Su trascendencia histórica fue mucho más compleja. Si pensamos en grandes ciudades medievales como Sevilla, la importancia de la Giralda (fig. 148) iba más allá de la de un simple campanario. Se trataba de un gran hito urbano que permitía ubicar la catedral desde sus calles, con tan solo alzar la mirada, o incluso desde las inmediaciones a la ciudad. De tal modo que cualquier visitante reconociese este centro religioso, aunque fuese extranjero. Observando muchas de las pinturas de la ciudad de Sevilla como las de Alonso Sánchez Coello del S. XVI o incluso obras más recientes como “El Puente de Triana” de Joaquín Sorolla puede apreciarse como la Giralda introduce esa referencia visual, de tal modo que sin esfuerzo alguno somos capaces de identificar la catedral.

Más allá de ser una referencia visual, los hitos arrastran otro tipo de connotación muy interesante ya que históricamente se han venido usando para delimitar el paso de un espacio a otro. Si pensamos en el Antiguo Egipto, precediendo la entrada de los templos solían emplazarse dos obeliscos enfrentados a los pilonos (fig. 146) como enfatizando que nos adentrábamos en una zona sagrada. En la Antigua Roma, junto a las calzadas de piedra era costumbre ubicar piedras miliarias que señalasen el paso de una distancia a otra. Incluso tras la crucifixión de Jesús, esos hitos penales que venían siendo las cruces adquirieron un nuevo significado. Un significado que poco a poco fue contaminando el concepto de hito, cargándolo de un contenido espiritual aún mayor. En la religión cristiana es costumbre rezar mirando la cruz, ya que más allá de ser un símbolo es un punto de conexión entre el creyente y Dios, por tanto entre dos realidades, la terrenal y la espiritual. Puede concluirse, pues, que el hito simboliza el paso, metáfora ampliamente utilizada en el cine actual. Sea consciente o inconscientemente cuando Joseph Kosinski (fig. 150) nos muestra en Oblivion un paisaje posapocalíptico elige dos hitos urbanos,

el monumento a Washington y el Capitolio, para simbolizar esa ciudad desaparecida. Dos hitos que curiosamente ubica en ese borde de agua con el nuevo delta formado por el río, como si de dos faros se tratase. Si bien podía haberlos colocado en mitad de río o de esa verde pampa elige precisamente el borde. Esa línea de paso, tan vinculada a los mojones para generar la inestabilidad de un mundo en cambio. Idea que refuerza con un sol tardío a punto de desaparecer. En un amplio sentido, un hito implica el fin y el comienzo de algo. Razón por la cual solemos colocar hitos en nuestras tumbas (fig. 147). En la película *Shutter Island* (fig. 151), cuando el protagonista descubre la verdad acerca de él, la Isla y su pasado, Martin Scorsese simboliza este paso hacia la verdad a través de ese hito que es el faro y su escalera de caracol. Como ya se vio en capítulos anteriores la escalera en sentido ascendente nos conducía a la verdad. Sin embargo es una verdad angustiosa por eso da vueltas y es claustrofóbica. Muy bello también es el uso de esta figura de un faro para simbolizar este paso, entre la tierra estable y tranquilizadora, como la mentira en la que se obliga a vivir el protagonista, y ese mar embravecido, inestable y desagradable como la verdad que va a descubrir.

En el doble sentido de la palabra, llamamos hitos también a sucesos temporales que marcan el paso entre un antes y un después. Algo que Kubrick plasma en 2001 *Una Odisea en el Espacio*, cuando simboliza los diferentes saltos evolutivos del hombre a través del monolito negro (fig. 143 página anterior). Este mismo recurso es utilizado por Denis Villeneuve en *La Llegada* (fig. 149), dónde la nave alienígena es en sí el hito, también negro y pulido, en un posible gesto hacia Kubrick. La nave de Denis Villeneuve es un hito al conocimiento, el paso entre el lenguaje humano al lenguaje de una civilización espacial más avanzada. Un conocimiento desbordante como ese mar de nubes del paisaje que tantas veces se muestra y que según la película permitirá a la humanidad pasar de un pensamiento simple, que limita nuestra mente, a uno en el que viajar al pasado y al futuro es posible con solo pensarlo.

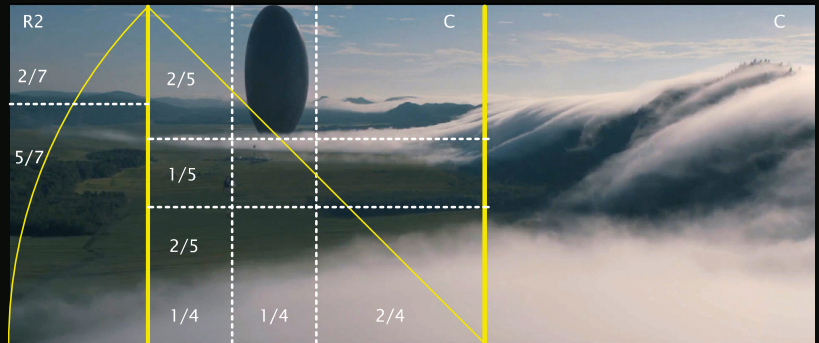


Figura 149. *La Llegada* (2016), de Denis Villeneuve.

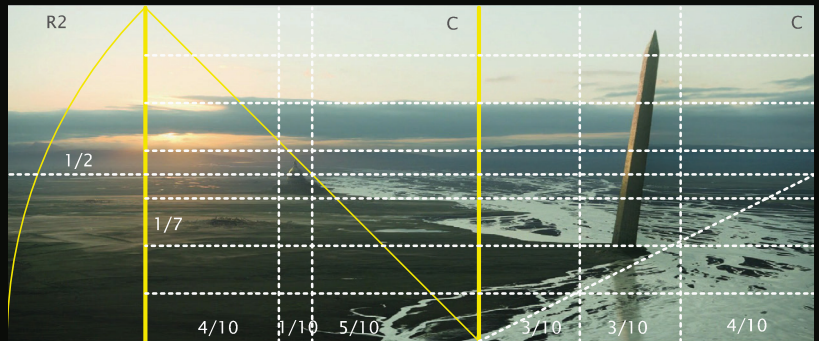


Figura 150. *Oblivion* (2013), de Joseph Kosinski.

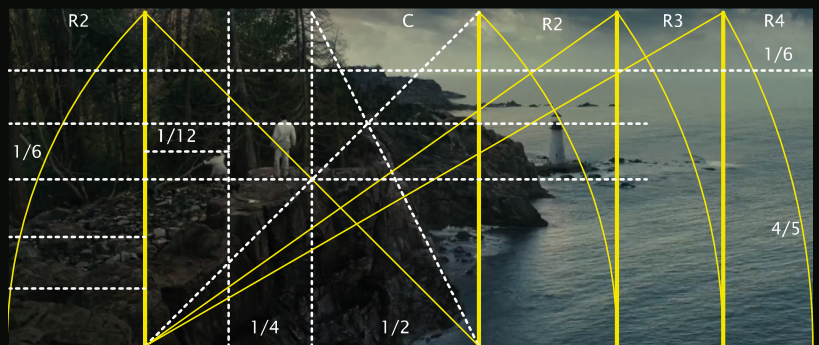


Figura 151. *Shutter Island* (2010), de Martin Scorsese.

ARQUITECTURA PARA ENCUADRAR I: LA FRANJA VERTICAL

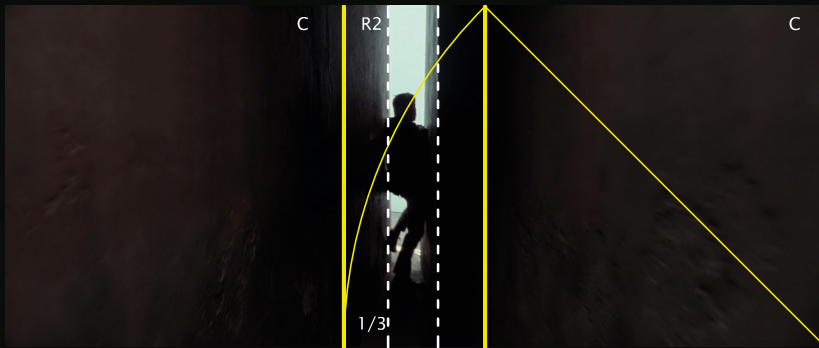


Figura 151. *Origen* (2010), de Christopher Nolan.

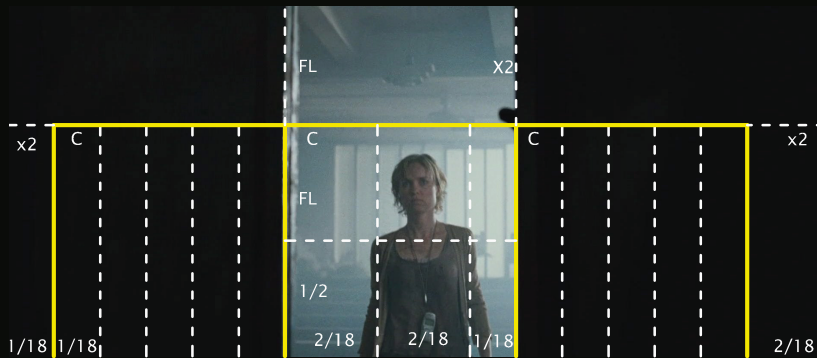


Figura 152. *Silent Hill* (2006), de Cristophe Gans.

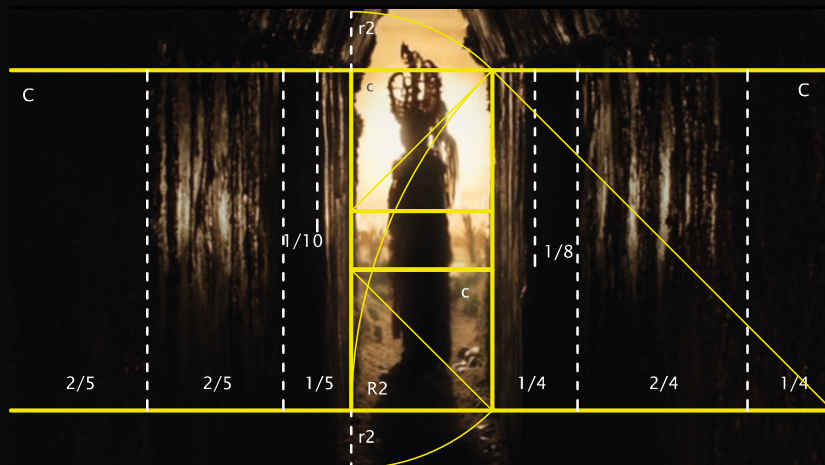


Figura 153. *La Fuente de la Vida* (2006), de Darren Aronofsky.

El uso de un encuadre dentro del propio encuadre dado por el formato cinematográfico permite jerarquizar aún más la información, resultando en imágenes más impactantes. Ya que según la Gestalt cuanto mejor ordenados estén los elementos tanto más comprensible será la imagen y por tanto más pregnante. Si bien el primer encuadre viene dado por la relación de aspecto de la pantalla, el segundo encuadre estará delimitado por el entorno, en concreto, por la arquitectura.

Observando varios fotogramas con esta disposición en franja vertical y horizontal (página siguiente) lo primero que observamos, es que la franja vertical es susceptible de colocar masas sólidas más negras y oscuras, por tanto más pesadas y discriminantes, que en la horizontal por un simple hecho compositivo. Para el caso de la franja vertical, estas masas suelen ubicarse en los extremos y a una distancia similar, por lo que por igualdad de pesos y distancias, la composición resulta equilibrada. No siendo el caso de la horizontal que daría lugar a una imagen demasiado alargada y comprimida, salvo que sea exactamente la sensación que se busque. Por tanto en la franja horizontal se tiende a llenar estas masas con un relleno menos oscuro y por tanto menos pesado. Además no suelen partir la pantalla de un extremo a otro sino que tienden a conformar marcos que asumen lo ya dicho.

Asimismo estas franjas y marcos suelen guardar una relación geométrica tanto con el formato como con los elementos, una estructura oculta a la que como ya se explicó podía llegarse por intuición o por trazado de líneas y compás. Y que ópticamente parece más atractiva cuando la delimitan dos cuadrados con una porción raíz de dos común (fig. 151, 153, 154 y 155).

En *Origen*, cuando Leonardo DiCaprio (fig. 151) huye de un tiroteo por un callejón, las masas grises son dos cuadrados que enmarcan dos zonas de más oscuridad y una central de luz. Bandas verticales que geoméricamente coinciden con los tercios de dicha porción raíz de dos. Christopher Nolan recurre aquí a una fracción de un tercio, en vez de la unidad, para potenciar esa sensación de ahogo

y opresión con una franja luminosa mínima. De tal modo que todo contribuya a generar agobio en el espectador. En La Fuente de La Vida (fig. 153), por el contrario esta franja es la unidad entera de dicha porción raíz de dos, ya que solo se nos quiere centrar la atención en el personaje. Compositivamente todo está en armonía, incluso las zonas de luz y sombra de las paredes guardan una relación entre sí y con el conjunto, resultando en una imagen bella. Si a el uso de este segundo encuadre arquitectónico le sumamos el uso de una luz silueta (fig. 155, 152 y 151) el resultado es un tercer nivel de jerarquía y por tanto una imagen más impactante. Inconscientemente al observar estas páginas nuestros ojos tienden a irse primero a estas tres imágenes por la simplicidad y contundencia con que la información se muestra, algo que las leyes gestálticas respaldarían.

En la escena de Silent Hill (fig. 152) las dimensiones del hueco del ascensor son de tres a uno su base, la cual coincide con total precisión con cinco dieciochoavos de la base del formato. Si bien las masas negras no son totalmente simétricas, la colocación de la chica en el centro del formato hace que lo anterior pase prácticamente desapercibido a nuestro ojo. El uso de una gran cantidad de negro, alude por otro lado a la oscuridad y el mal que aguardan tras dicha puerta.

Cuando Zack Snyder recurre a la franja vertical en esta escena de 300 (fig. 154) en la que Leónidas se enfrenta a un lobo. Por un lado está enfocando la atención del espectador en la lucha, pero por otro lado está cargando de tensión la escena al acotar ópticamente el posible espacio de huida de Leónidas. Aunque Leónidas se halla en un espacio abierto la posición de la cámara y por tanto del espectador, en ese desfiladero agobiante, hace que el elemento enfocado se contagie de dicha sensación. Esa relación de las partes con el conjunto está presente en la escena de El Caballero Oscuro (fig. 156) en la que todo ocupa horizontalmente espacios según fracciones de doce, mientras que verticalmente lo hace según fracciones de nueve.

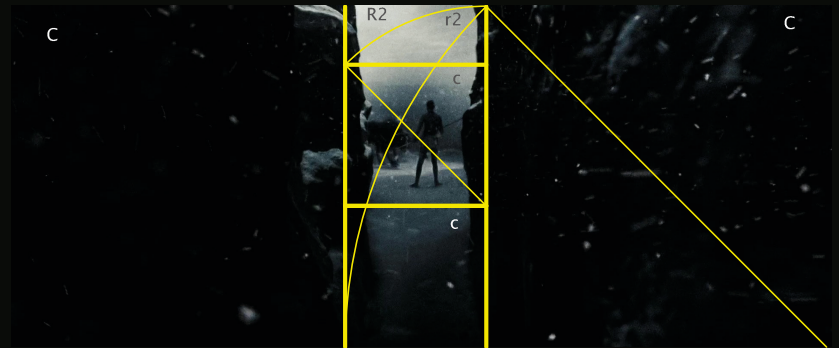


Figura 154. 300 (2006), de Zack Snyder.

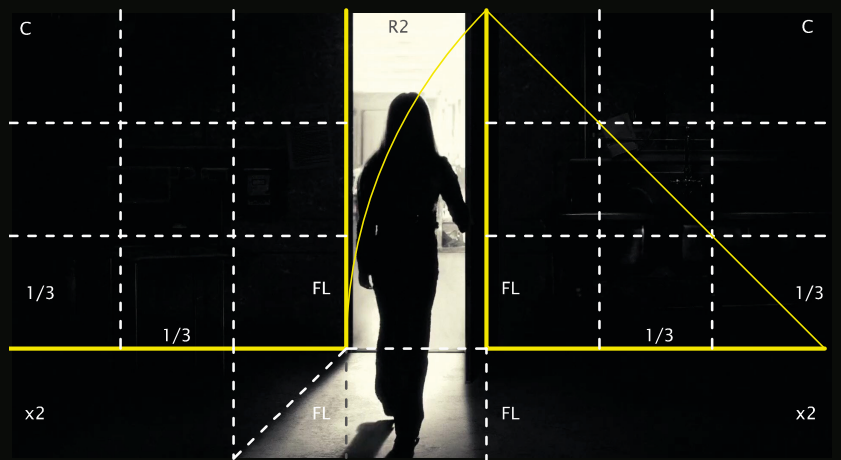


Figura 155. Sin City (2005), de Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino.

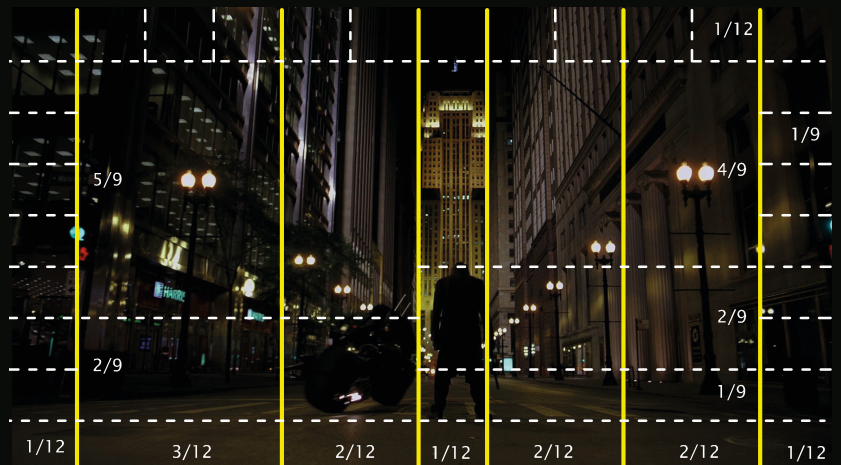


Figura 156. El Caballero Oscuro (2008), de Christopher Nolan.

ARQUITECTURA PARA ENCUADRAR II: EL MARCO VISOR

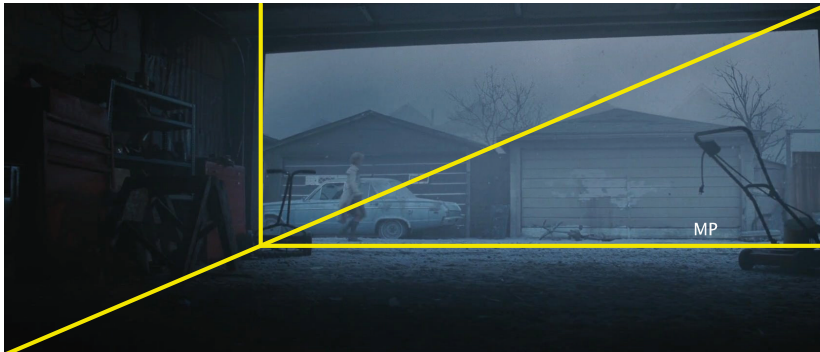


Figura 157. *Silent Hill* (2006), de Cristophe Gans.

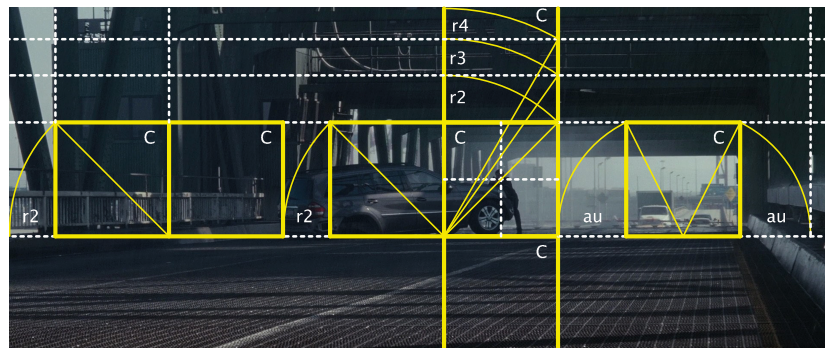


Figura 158. *Origen* (2010), de Christopher Nolan.

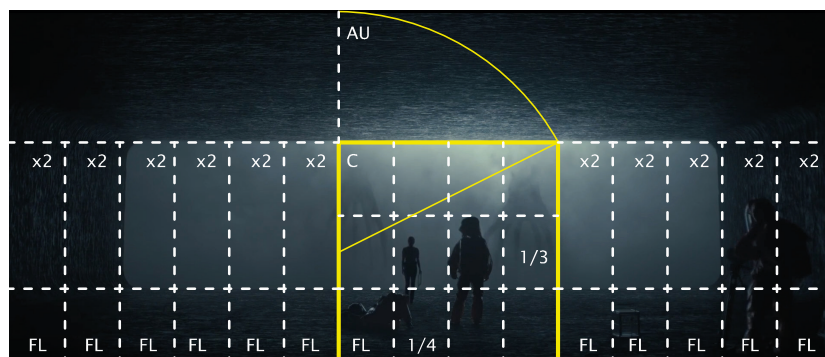


Figura 159. *La Llegada* (2016), de Denis Villeneuve.

Como ya se vio en el capítulo anterior, salvo casos especiales, la franja horizontal resultaba compositivamente desequilibrada por generar compresión e imágenes en exceso alargadas. Por lo que resultaba más habitual el uso de un cuadro rectangular apaisado que el de una banda completa. Cuadro que denominaremos a partir de ahora marco visor.

Cinematográficamente hablando, el uso de un marco visor permitirá crear interesantes situaciones. Aunque dependiendo de cuál sea el centro de atención los efectos serán muy diferentes. Así por ejemplo, cuando el centro de atención es el propio personaje (fig. 157 y 158) se trata de una simple redundancia de encuadres. Como por ejemplo en *Silent Hill* (fig. 157) dónde se lleva esto al extremo coincidiendo la proporción de la puerta del garaje con la del propio fotograma, por tanto una misma diagonal. Una redundancia que pretende centrar nuestra atención y que ligada a una posición de cámara intrínsecamente más alejada, para poder abarcar el marco visor en su amplitud, permite abstraernos de las emociones de los personajes. Colocándonos en una posición más objetiva, desde la que simplemente observamos, a modo de contextualización con el entorno.

Por el contrario, cuando el centro de atención no son los personajes, sino otro elemento (fig. 159, 160, 161, 162), estos pasan a ser espectadores de la propia película y quedan relegados a simples siluetas. Generando una cierta reiteración de nosotros y la pantalla de nuestro salón, y los personajes y el marco visor. Lo cual permite que no solo observemos lo mismo que están mirando los personajes, de manera objetiva, sino que lo vivamos como una experiencia propia. Por tanto de una manera mucho más intensa, ya que lo que estamos sintiendo es verdadero y viene de nuestro interior, no por obra de neuronas espejo o de la empatía al observar las expresiones faciales de los personajes. En *La Llegada* (fig. 159), cuando los Extraterrestres se muestran a los Investigadores a través de esa pantalla de niebla sentimos un nudo en el estómago y como se nos para la respiración. Denis Villeneuve no necesita recurrir a las expresiones

faciales de los personajes como hizo Hitchcock, en Psicosis (ver el baño y la Introspección, fig. 98) para influir sobre el espectador. Simplemente nos coloca como un personaje más, de tal modo que sea la espacialidad del lugar y la luz tenue y frontal las que obren su magia en nuestro interior.

Si la franja vertical estaba ligada indirectamente a una geometría el marco visor lo estará también. Vemos así como en la anterior escena (fig. 159) todo está en armonía con ese cuadrado en el cual pueden emplazarse los elementos principales. La colocación de personajes dentro del cuadrado responde a fracciones de cuatro, al igual que los extremos del marco visor y el personaje de la derecha. La base del marco visor se encuentra a un tercio de dicho cuadrado y el techo en proporción aurea. Algo similar ocurre en la escena de Origen, dónde el área abarcada por el tirador es un cuadrado; el del tirador y el coche dos cuadrados y una porción raíz de dos, que coincide a su vez con la distancia al margen izquierdo. Por otro lado la caravana de autos del fondo guarda relación con el cuadrado del tirador y la línea luminosa del pilar del puente. La separación con los márgenes superior e inferior es igual al área abarcada por el tirador, un cuadrado.

Cuando Danny Boyle coloca al personaje en el centro de la circunferencia del sol, en Sunshine (fig. 160). La distancia entre el personaje y el marco visor coincide con tres cuartos justos del diámetro de la circunferencia. Inscribiendo un cuadrado en uno de los cuartos del diámetro encontramos la ubicación vertical del centro de la misma.

En el caballero oscuro (fig. 161) todo nace de un cuadrado central. El ancho del pedestal inferior, los límites de las zonas de luz y oscuridad incluso la disposición vertical de los elementos coincide con las fracciones de seis. Cuando Kubrick elige la posición de la cámara en la estación espacial, en Odisea en el Espacio (fig. 162), dejándose guiar por la intuición, no la posiciona en un sitio cualquiera, sino que llega a un resultado en dónde todo tiene que ver con la altura de la franja negra. Generando esa armonía compositiva.

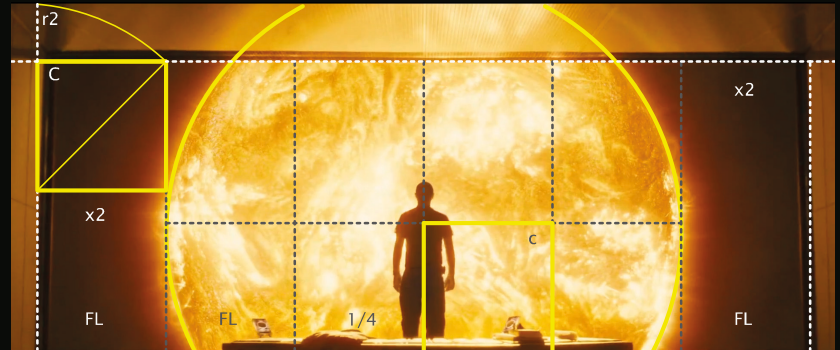


Figura 160. *Sunshine* (2007), de Danny Boyle

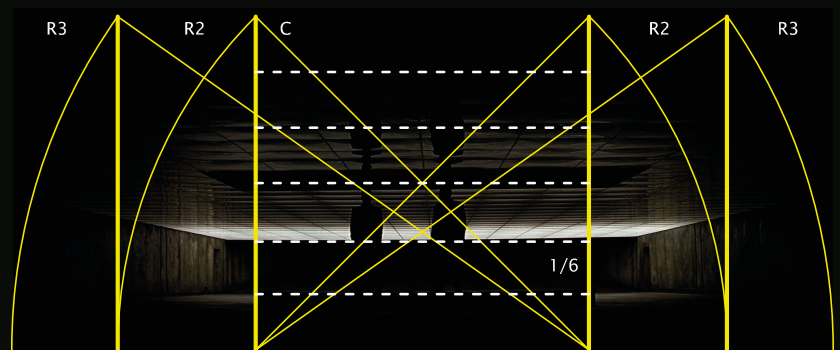


Figura 161. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan.

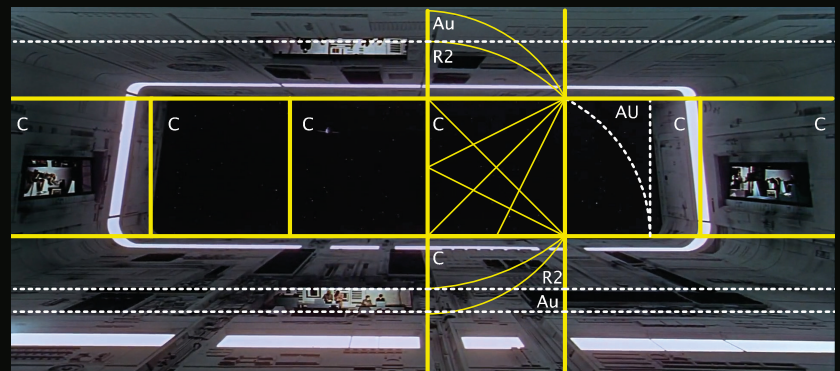


Figura 162. *2001 Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick

ARQUITECTURA AL SERVICIO DE LA PUBLICIDAD

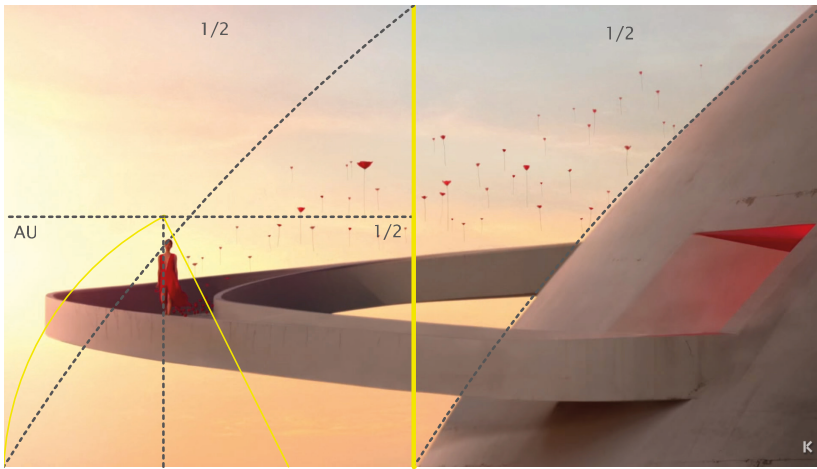


Fig. 163. *Flower by Kenzo L'Elixir, The Power of a Flower, The new film* (2015), de Kenzo



Figura 164. *The Qianlong Emperor* (1688-1766), Giuseppe Castiglione

Si bien, el cine acostumbra a servirse de arquitecturas anónimas, como ya se ha visto, la publicidad, sobre todo la de perfumes, optará por una vertiente totalmente opuesta. Eligiendo obras de autor y de grandes firmas conocidas, acordes a lo que pretenden transmitir.

Así por ejemplo, el anuncio de Flower by Kenzo (fig. 163) recurre a las obras de Newmeyer en Brasilia, el Congreso Nacional y el Museo Nacional Honestino Guimarães, para comunicar la idea de su perfume. Un perfume con cuerpo, rotundo, que no pasa desapercibido, como las formas compactas y solidas de esta arquitectura. Por otro lado no se trata de un perfume ahogadizo ni pesado, sino liviano, que flota en el aire. Mensaje que se refuerza mediante el elemento rampa y esos tulipanes levitando, que no hacen sino enfatizar esa idea de ligereza. En esa búsqueda de una imagen pregnante (recordable), se explotan al máximo las leyes Gestálticas. Encontramos pues formas simples, cerradas, con un fuerte contraste entre figura y fondo o incluso una bandada de amapolas que por tener una dirección común son interpretados como un único elemento. El uso de diagonales y curvas contribuyen a aportar ese dinamismo a una escena en dónde todo aparece jerarquizado a través de una rigurosa geometría compositiva y el tratamiento del color. Que mediante una combinación cromática en Triada, misma distancia en el círculo cromático (rojo, azul y amarillo) permite generar un aura de misterio y espiritualidad. Paleta de color que en la cultura oriental ha tenido desde siempre una fuerte trascendencia. Haciendo una comparativa con el cuadro de Giuseppe Castiglione (fig. 164) encontramos esta relación, tanto en los tonos utilizados como en las proporciones de espacio que ocupan. Vemos pues como el amarillo-ocre, y ese azul y ese rojo desaturados ocupan la mayor parte del espacio mientras que el rojo intenso del vestido de la actriz (fig.163), las amapolas y el del gorro del emperador (fig. 164) aparecen en un área mínima, aunque estratégicamente posicionados, para centrar nuestra atención en dichos puntos.

El uso de estos tres colores en el anuncio de Kenzo, más allá de una mera mimesis compositiva pretende aludir a unas connotaciones psicológicas bastante interesantes. El uso del amarillo alude a la riqueza y la clase de un color que históricamente ha aparecido vinculado a la nobleza china. Si bien en Europa la nobleza solía vestir de azul ultramar, tinte oriental enormemente caro, en oriente las clases pudientes apostaban por el amarillo, vinculado con el oro, como puede observarse en este cuadro (fig. 164). Por otro lado el azul del cielo alude a la divinidad y la frescura del agua, dadora de vida, mientras que el rojo intenso pretende evocar la sexualidad, la atracción, lo femenino y el amor. Todos ellos, conceptos, muy vinculados a lo que se ofrece: Un Perfume. Aparece además una exquisita jerarquización a través del color en la que el tono rojo se destina a figura y el amarillo y el azul a fondo, y en el que todo aparece desaturado salvo la joven y las amapolas, elementos clave, que se sobresaturan para darles más peso visual.

Cuando Loewe (fig. 165) nos muestra a una bailarina en el vestíbulo de la Casa Blas de Campo Baeza, erguida y con el dedo alzado como sosteniendo el techo sin apenas esfuerzo, nos habla de la ligereza de un plano de hormigón que parece flotar en el aire. Un plano rotundo pero a la vez ligero como el perfume. Dicha postura de la chica, con una sola mano levantada, pretende ser además un guiño al modulator de Le Corbusier, según el cual la altura del techo debía estar allí dónde nuestra mano en alto llegase. El uso del blanco y las transparencias de los vidrios prosiguen con esta idea de lo liviano, lo femenino, lo fresco y lo puro.

Resulta interesante ver como un producto tan difícil de vender por televisión, como es un perfume, que no podemos oler ni ver, tiende a significarse a través de la Arquitectura para transmitir a través de lo visual ese estímulo olfativo. Como en este anuncio de Hugo Boss (fig. 166 y 167) en donde se sirven del Centro Heydar Aliyev de Zaha Hadid para comunicar la frescura a través de lo moderno como reciente y el dinamismo de un perfume que no deja indiferente a nadie, como las curvas de este edificio.

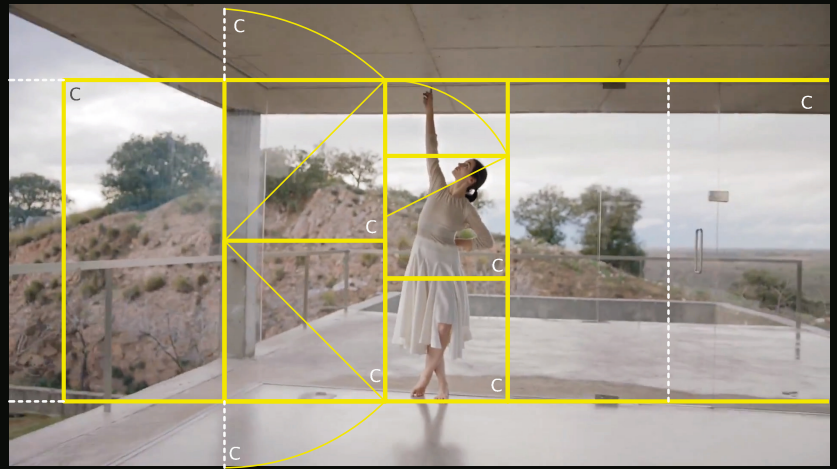


Figura 165. Loewe, Solo Ella (2018), de Loewe

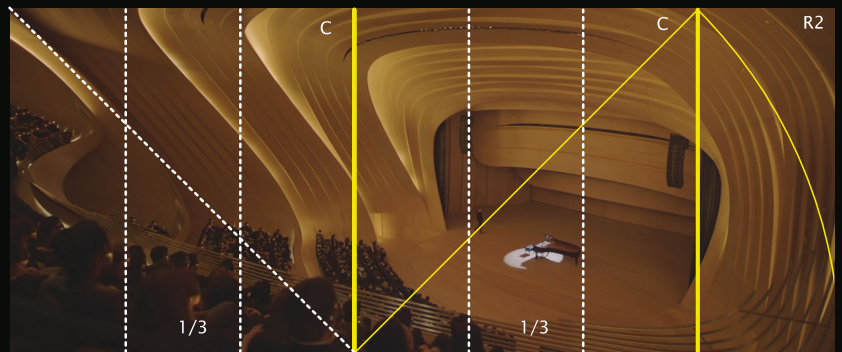


Figura 166. The Scent (2018), de Hugo Boss

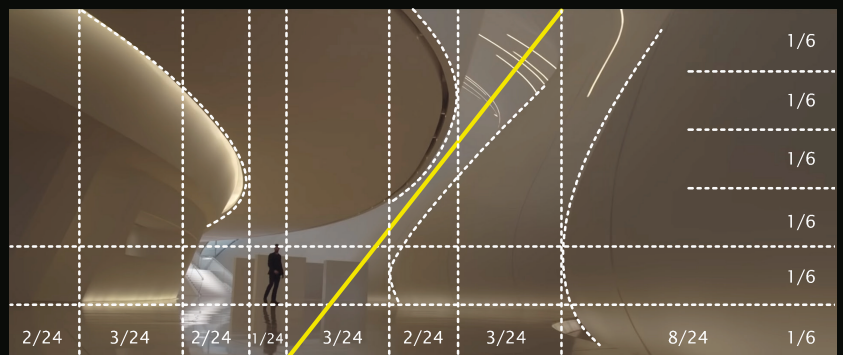


Figura 167. The Scent (2018), de Hugo Boss

También de la marca Hugo Boss encontramos varios spots publicitarios bastante interesantes por el uso que hacen de la Arquitectura y el Urbanismo. Así por ejemplo llegan a comparar el frasquito de cristal con la Skyline de Nueva York (fig. 169), como si de un rascacielos más se tratase, arquitecturizando el bote de colonia y monumentalizándolo. Esta escena en concreto está conseguida superponiendo un modelo tridimensional del frasco con su animación hecha por ordenador sobre una fotografía desenfocada, dando la sensación de que se ha utilizado un teleobjetivo. No obstante el resultado es el mismo que de haberlo hecho de manera física, un aplanamiento de la perspectiva que acerca los edificios al primer plano junto al frasco. En otro spot de Hugo Boss (fig. 170) el uso de un gran angular permite una panorámica de la ciudad en el momento del anuncio en el que se habla de un hombre de éxito. Si en el anterior spot (fig. 169) se trataba de comparar el frasco con un rascacielos, es decir, jerárquicamente daba una importancia parecida al fondo que a ese primer plano. En este segundo spot (fig. 170) es ese hombre de éxito, del cual se habla, el principal protagonista de la escena. Ocupando el Skyline una franja más reducida. Por tanto se prioriza al personaje sobre la ciudad. Una persona que se hace notar sobre la misma, con esa idea de éxito.

En el anuncio de El Corte Inglés (fig. 171), cuando Antonio Banderas va autocalificándose con adjetivos muy diversos, al ritmo de la música, “Humano, divino, secundario, protagonista, admirado, todoterreno [...]” Cuando dice “[...] secundario [...]” se muestra una escena de la cubierta de Torres Blancas de Saenz de Oiza, uno de los edificios más influyentes de todo Madrid. En dicho plano el actor pasa a un puesto más alejado, siendo la Arquitectura la encargada de llenar toda la pantalla. Acto seguido Antonio Banderas dice “[...] protagonista [...]” y se muestra un primerísimo plano de su rostro con las calles de la capital de fondo. Se intuye pues una sensibilidad del cine publicitario que lleva a quitar el protagonismo a los personajes para cedérselo a la arquitectura. Cuando Heineken (fig. 172), una empresa de 150 años de antigüedad, lanzó su spot navideño se sirvió del Pabellón de Barcelona de Mies Van der Rohe y de la calidez de sus materiales y espacialidad para autodefinirse como una empresa moderna y familiar.



Figura 169. *The Scent* (2016), de Hugo Boss

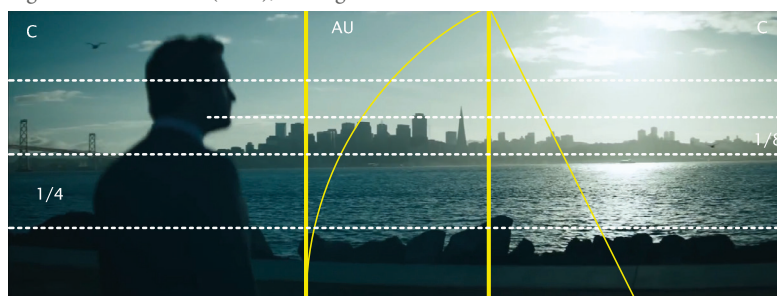


Figura 170. *Boss Bottled* (2017), de Hugo

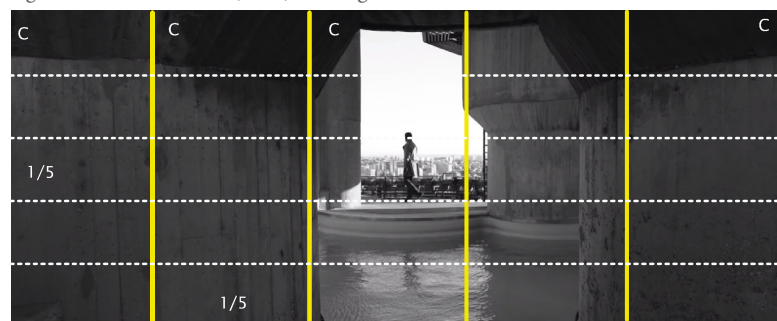


Figura 171. *Todos los Hombres, un Único Lugar* (2018), de El Corte Inglés

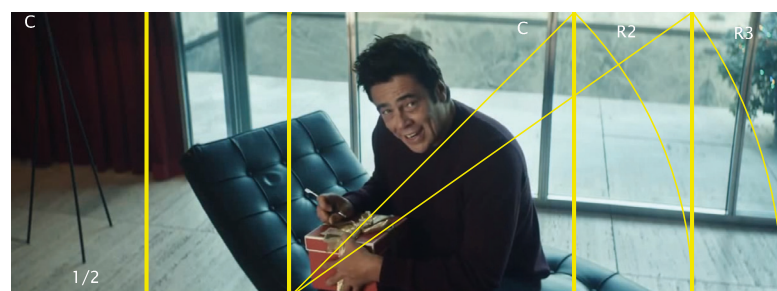


Figura 172. *Anuncio Navidad* (2016), Heineken

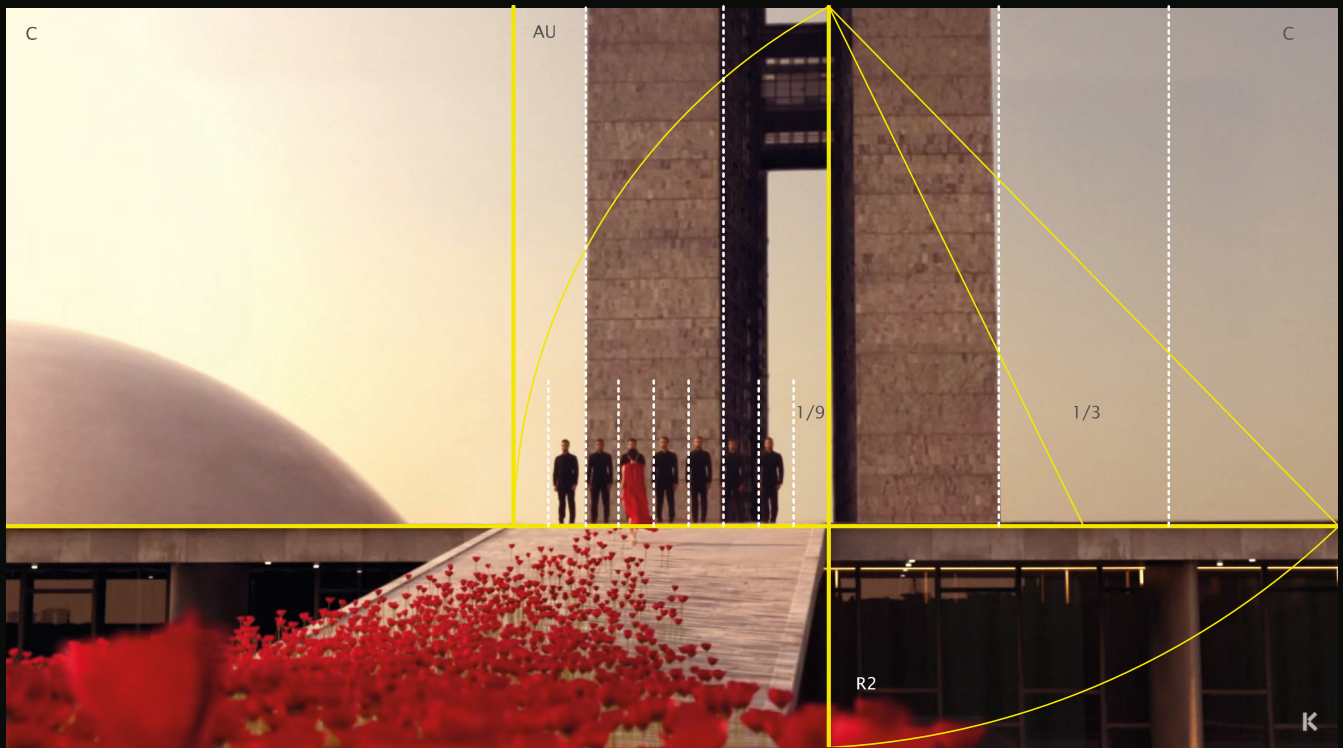


Figura 173. *Flower by Kenzo L'Elixir, The Power of a Flower, The new film* (2015), de Kenzo

LUZ

ARQUITECTURA, UN OBTURADOR A GRAN ESCALA



Figura 174. *Silent Hill* (2006), de Christophe Gans.



Figura 175. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick

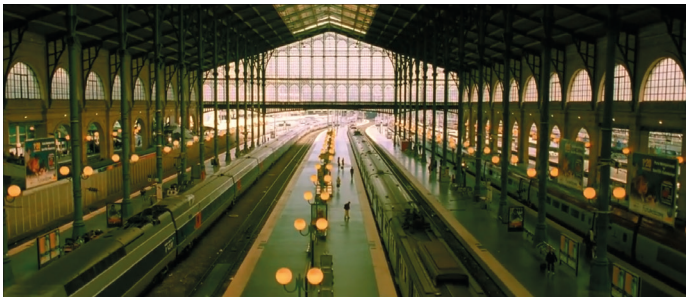


Figura 176. *Amélie* (2001), de Jean-Pierre Jeunet

Cristophe Gans (fig. 174) se sirve de una menor obturación arquitectónica, sumada al contraluz para generar ese deslumbramiento desagradable, como si algún tipo de deidad maligna estuviera presente en esta escena sacrificial. El uso de una obturación arquitectónica media (fig. 176 y 177) permite a estos directores generar escenas más amenas y emociones positivas totalmente contrarias a la anterior. En el Árbol de la Vida (fig. 175) T. Malick se sirve de una alta obturación arquitectónica, apostando por un mayor Fanal, oculto, para generar esa armonía en la que todo parece iluminado y no se sabe su procedencia, lo que permite aludir de nuevo a una deidad, en esta ocasión buena.

Que la luz cinematográfica lleva implícita una importante componente arquitectónica es un hecho innegable. No hay nada más que ver todos los fotogramas presentados en este libro para darse cuenta de ello. Ya desde sus comienzos la arquitectura ha llevado asociada una cierta idea de tamiz. Un tamiz es una barrera que impide o regula la entrada de ciertos elementos por su disposición, como la lluvia o la luz. Así lo refleja este grabado de Charles Eisen (fig. 178), en dónde se plantea ese origen de la arquitectura como tamiz de los agentes atmosféricos. Un tamiz primigenio de cuyos troncos nacieron los pilares y de cuyas copas los tejados actuales.

Más allá de esta protección ante la intemperie al tamiz se le vincula una cierta estética. Ya que a la luz le ocurre como al agua en arquitectura, y por ende en el cine. Demasiada agua, como una catarata, ensordece los oídos al igual que demasiada luz aborrece a nuestra vista por la falta de sombras y por tanto de volumen. El caso totalmente opuesto, su ausencia, resulta doblemente peor. Únicamente a través de su tamizado puede disfrutarse de su audición y contemplación. Un pequeño chorro de agua genera un sonido melodioso y placentero, al igual que una ventana una luz cálida y reconfortante. En un juego de abstracción podríamos llegar a considerar una cámara de video como una arquitectura en miniatura. Pues su uso y futura estética de la imagen resultante parte de ese mismo principio de regulación de la luz. A modo de breve explicación y sin entrar en muchos detalles comúnmente suele decirse que la luz es controlada por tres parámetros: la Abertura del Diafragma, la sensibilidad ISO y la Velocidad de Obturación (tiempo que permanece abierto el diafragma). Cuanta más apertura y mayor sensibilidad ISO más luz, por el contrario cuanto más velocidad de obturación menos luz. Si estos parámetros no se controlan bien el resultado será una imagen fea por estar sobreexpuesta o subexpuesta, con ruido, borrosa, etc.

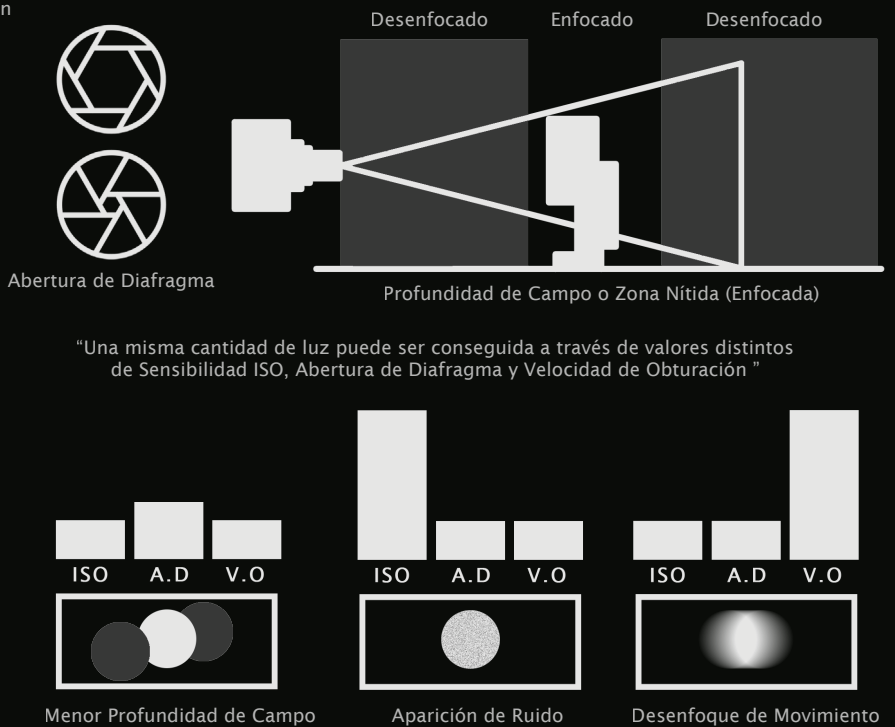
Dado que es el cineasta quien elige donde rodar y este libro trata de arquitectura, propongo considerar un cuarto y un quinto parámetro más en la fotografía del cine digital, el Obturador Arquitectónico y el Fanal. Entendiendo dicho Obturador Arquitectónico como un segundo diafragma a gran escala, cuya mayor o menor transparencia permitirá un mayor o menor paso de luz. El Fanal es la iluminación artificial, y podría entenderse como una especie de “botón ISO auxiliar”, de tal modo que cuanto más luz artificial se presente en la escena más expuesta estará. Tomando esto como norma, se abre todo un mundo de jergas y expresiones, mediante las cuales poder parametrizar la arquitectura de una escena. Como si esta fuera un parámetro más de la cámara con el que poder jugar.



Figura 177. *Origen* (2010), de Christopher Nolan



Fig.178. *La Cabaña Primitiva* de Charles Eisen ¹³



¹³ Marc-Antoine Laugier, 2ª Edición de *Essai sur l'Architecture*, portada-grabado de Charles Eisen (1755)

DE CARAVAGGIO AL CINE ACTUAL. EL CLAROSCURO I



Figura 179. *Sicario* (2015), de Denis Villeneuve



Figura 180. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott



Figura 181. *Días del Cielo* (1978), de Terrence Malick

De todos los estilos pictóricos desarrollados en la historia del arte el que mayor partido saca a la luz arquitectónica es sin ninguna duda el Claroscuro. El uso de estancias parcialmente iluminadas por una luz direccional, sumado a una arquitectura poco permeable, permite crear espacios con un fuerte contraste entre luz y sombra. Lo cual, a su vez, redundando en una escena mucho más dramática y con una alta sensación de volumen y profundidad. Siendo esta misma base compositiva recurrentemente usada en el cine actual.

Cuando Caravaggio elige pintar este cuadro (fig. 182) en el que Jesús llama a San Mateo, un recaudador de impuestos, para ser discípulo suyo (La Biblia, Evangelio según S. Mateo, Capítulo 9, Versículos 9-13), el pintor elige una estancia en penumbras con una doble iluminación muy interesante. Por un lado se sirve de una luz cenital, procedente de una ventana fuera de escena, para centrar nuestra atención en los personajes de la mesa y simbolizar esa llamada celestial que ilumina las tinieblas. Mientras que, por otro lado y a la derecha de la composición, Jesús (representado con una aureola dorada en la cabeza) y el personaje del garrote se muestran iluminados por una luz diferente, casi mágica, cuya procedencia no se logra intuir.

Tres siglos más tarde, Terrence Malick repite este mismo recurso en *Días del Cielo* (fig. 181), aunque con un significado diferente. El uso de una luz mortecina iluminando frontalmente el rostro de la protagonista nos habla de la delicadeza. Esa delicadeza de una luz a punto de extinguirse. La mano apoyada con ternura sobre su frente refuerza esta idea. Una idea totalmente contraria a la que Denis Villeneuve (fig. 179) logra al invertir la orientación de los personajes con respecto al plano de luz. De tal modo que la cabeza del niño queda iluminada por detrás, pero oscurecida por delante, y la del padre, un traficante peligroso, prácticamente ennegrecida. El niño es tierno e inocente por eso aparece tan iluminado, sin embargo no es feliz y sufre, por ello su rostro está oscurecido. El padre por el contrario simplemente es malo por eso se encuentra más alejado de la ventana y de la luz, entre las sombras.

Cuando Ridley Scott (fig. 180) representa la crueldad con la que Deckard le cuenta a Rachael que no es humana, sino un clon, se vale de esta misma luz dramática. Oscureciendo casi la totalidad de su rostro, pero con un cierto fulgor sádico de refilón. El uso de una cortina veneciana permite generar franjas horizontales, reforzando el estatismo y la inmovilidad de su afirmación. A pesar de las réplicas de la chica.



Figura 182. *La Vocación de San Mateo* (1599-1600), de Michelangelo Merisi da Caravaggio

DE RUBENS AL CINE ACTUAL. EL CLAROSCURO II



Figura 183. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick



Figura 184. *El Médico* (2013), de Philipp Stölzl



Figura 185. *Amélie* (2001), de Jean-Pierre Jeunet

Si bien, en la actualidad, parece que a los cineastas se les atribuyen dotes creacionales fruto de la inspiración, nada más lejos de la realidad. En un análisis en retrospectiva, muchos de los esquemas visuales, aparentemente más originales y creativos, fueron creados siglos atrás. Como ya se vio en el caso de Caravaggio y como se verá a continuación con Rubens.

La principal diferencia entre Rubens y Caravaggio, y por ende entre sus futuros descendientes cinematográficos, es que Caravaggio utiliza la luz únicamente para centrar nuestra atención. Por tanto el foco luminoso no se muestra en escena, perdiendo protagonismo. Rubens (fig. 186) por el contrario prioriza ese foco luminoso incorporándolo como un elemento más de interés. Un elemento cargado de un alto simbolismo. Cuando Rubens pinta la vela encendida, a punto de consumirse, en la mano de esta anciana nos está hablando de su vejez, de una vida que casi está llegando a su fin. Por el contrario la vela del niño, como su vida, aún no ha empezado a consumirse. La llama es el paso de relevo de una generación a otra.

Algo similar hace Terrence Malick en *El Árbol de la Vida* (fig. 183), en donde de nuevo se compara la vida humana con la delicada llama de una vela que necesita protección. De igual modo adquiere un segundo significado. La luz que nos guía en la oscuridad. Algo que refuerza la narración con voz en off previa

"[...] protégenos...guíanos...hacia la eternidad [...]"

Cuando el protagonista de *El Médico* decide diseccionar el cadáver de un viejo, algo atroz e ilegal en el contexto de la película, elige una arquitectura opaca y oscura, fuera de la vista de los demás. De manera similar a como ocurría con el baño cinematográfico. Cuando más tarde es descubierto (fig. 184), el uso de luces puntuales, antorchas, contribuyen a generar ese dramatismo con fuerte contraste entre claro y oscuro. Reforzando con ello la idea de un acto ilícito, llevado a cabo en la oscuridad, y que por tanto debe salir a la luz.

Esa misma idea de agarrar la luz, que Rubens planteaba en su cuadro (fig. 186) será usada por Jean-Pierre Jeunet en *Amélie*, pero adaptada a nuestra época. Se sustituye pues ese elemento luz, la vela, que antiguamente iluminaba la arquitectura por la actual bombilla.



Figura 186. *Vieja y Niño con Velas* (1616-1617), de Peter Paul Rubens

SIN CITY: CIUDAD DEL PECADO. EL CÓMIC Y SU LUZ. EL CLAROSCURO III



Figura 187. *Sin City* (2005), Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino



Figura 188. *Sin City* (2005), Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino



Figura 189. *Sin City* (2005), Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino

Dentro de lo que denominaremos claroscuro cinematográfico especial importancia tendrá la obra de Robert Rodríguez, Frank Miller y Quentin Tarantino. En dónde esa luz y apariencia del cómic, en el que está basado, a base de tintas planas (sin degradados) y reservas de blancos en el papel, parece cobrar vida a través de una luz arquitectónica bastante singular. Bien sea, gracias al contraluz, a la utilización de luces puntuales o lo que vamos a denominar Shade Painting, o pintura con sombras (fig. 189, 191 y 192). Ahora bien, ¿En qué consiste el Shade Painting? Básicamente se trata de iluminar superficies porosas o parcialmente transparentes, como una celosía, para enriquecer la escena mediante sombras mucho más complejas. Como si de algún modo la arquitectura abandonase su volumen, detalle y textura para convertirse en un espectáculo de sombras chinescas. Haciendo de estas, las protagonistas de la escena. Cuando Lucille habla por teléfono (fig. 189) el interés visual de la escena recae sobre la actriz, la ventana y el patrón de sombras producido por la cortina, el cual llega a ocupar hasta la mitad del formato.

Haciendo una comparativa entre dos escenas diferentes (fig. 191 y 192), en las que aparece el mismo personaje y el mismo tipo de ventanas, observamos como el uso de unas sombras paralelas a la arquitectura (fig. 191) contribuye a reforzar esa idea de quietud y estaticidad del personaje sentado, al generar un cierto equilibrio y simetría. Por el contrario cuando el personaje avanza (fig. 192) las sombras adoptan una forma irreal en diagonal. Y digo irreal porque para que la sombra de los vanos generasen esas diagonales necesariamente tendrían que estar dispuestas en diagonal en la pared. Lo cual no tendría ninguna razón de ser. En cierto sentido los directores juegan con esta escena sus cartas al descubierto. Ya que están dejando intuir que las sombras no son fruto de la arquitectura sino de un algún tipo de proyector de luz con un recorte intermedio.

Si bien en las escenas anteriores el contraste claroscuro se obtenía por sombra proyectada con zona iluminada, cuando el protagonista abandona la cárcel (fig. 190) este mismo efecto se consigue mediante un fuerte contraluz. Gracias al suelo blanco del fondo, que actúa como una pantalla reflectora, permitiendo separar aún más la figura del fondo.

Tal y como se hablará en el capítulo siguiente la luz arquitectónica permite marcar el lugar, como si de una llamada de atención se tratase. Cuando en esta escena (fig. 187) los directores eligen disponer este foco sobre la puerta, no se trata de una acción gratuita, ya que el protagonismo recae casi por completo sobre el elemento iluminado y no sobre el iluminador, que pasa desapercibido por cercanía con este. Haber dispuesto la luz en un lateral hubiese dado un mayor protagonismo al foco de luz, como objeto independiente. Dividiendo nuestro interés en dos. Algo que no era necesario para el contexto argumental en el que ocurre esta escena.

En el caso opuesto, tenemos la escena del operatorio (fig. 188) en la que los focos de luz tienen un idéntico protagonismo al de los cirujanos, tanto por su tamaño como por su mayor separación, que hace que visualmente los identifiquemos como dos grupos totalmente diferentes.

Otro aspecto esencial de esta película muy vinculada a su luz es el uso de un estilo en blanco y negro en vez de a color. Lo que sumado al alto contraste entre luz y sombra, permite exagerar en la escena la presencia del negro. Ese negro de la suciedad y de lo malo. El propio nombre de la película refuerza esta idea, Sin City: Ciudad del Pecado. Por tanto una elección para nada fortuita sino que pretende reforzar el mensaje que se desea transmitir.

En una ciudad de mafias y corrupción se impone el blanco y el negro como color argumental de todo el fin. Dos colores con los que años atrás Francis Ford Coppola vistió a Don Vito Corleone en El Padrino, como símbolo de la mafia siciliana en Nueva York. Traje negro sobre camisa blanca, por tanto con una clara predominancia del negro sobre el blanco

Según la Psicóloga Eva Heller ¹⁴ el negro es el color de la ilegalidad y de la anarquía:

“[...] El negro hace referencia a lo prohibido: el manejo de “dinero negro”, el “mercado negro” [...] las listas negras son aquellas que elaboran las dictaduras con los nombres de personas indeseables [...] el negro es el color de todas las organizaciones secretas que van contra la ley. Las banderas negras y una estrella negra son los símbolos de los anarquistas [...]

Eva Heller. Psicología del Color ¹⁴



Fig. 190. Sin City (2005), Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino



Fig. 191. Sin City (2005), Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino



Fig. 192. Sin City (2005), Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino

¹⁴ Eva Heller, Psicología del Color, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 144-145

LA LUZ MARCA EL LUGAR



Figura 193. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan



Figura 194. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan



Figura 195. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan



Figura 196. *El Caballero Oscuro, La Leyenda Renace* (2012), de Christopher Nolan

Del mismo modo que el cine era capaz de explotar las formas arquitectónicas más elementales, como columnas, puertas, escaleras, etc, tal y como se vio en el apartado de Forma, también lo será en cuanto a las luminarias, vanos o cualquier otro tipo de luz asociada a la arquitectura. Las cuales manejará, de un modo u otro, para reforzar lo que se quiere transmitir. En este apartado, en concreto, hablaremos de cómo se han venido usando para focalizar nuestra atención. De todos los cineastas, el que mayor partido logra sacar a la iluminación artificial en sus películas es sin ninguna duda Christopher Nolan, cediéndoles un protagonismo que lejos de distorsionar logra magistralmente todo lo contrario. Algo que podemos ver en *El Caballero Oscuro* donde repite de manera continua este modus operandi. Cuando Nolan presenta esta escena (fig. 193), en la que Harvey Dent es secuestrado por el Joker, el elemento de máximo interés en la misma es el propio personaje. Esto se logra por un lado gracias a los tubos fluorescentes del techo, los cuales parecen fugar hacia el personaje maniatado, como señalándolo. Así como a una correcta jerarquización visual, responsable de que nuestra mente identifique al personaje como un elemento a parte de esa masa uniforme de bidones similares. Gracias a su diferencia formal, su mayor tamaño y ese contraste cromático del blanco de la camisa. Generando así un punto singular, por tanto, altamente llamativo para nuestra vista.

Esa misma idea de usar las fugas de las luces para señalar el elemento protagonista fue usada algunos años antes por David Fincher en *El Club de la Lucha* (fig. 198), consiguiendo no solo centrar nuestra atención en Brad Pitt hablando, sino además crear una conexión entre ambos personajes que como se descubre al final de la película son uno solo. Cuando Bruce Willis es torturado en *Sin City* (fig. 199), se recurre de nuevo a una arquitectura cerrada y opaca para reforzar esa idea de un acto no legitimado por la ley, un almacén. En el que la única luz, cenital, procedente de una banda corrida de lucernarios, parece fugar sobre la cara ensangrentada del actor. De tal modo que, inconscientemente, y nada más ver esta escena el orden en el cual reparamos en cada uno de los elementos sería: banda luminosa, cara Bruce Willis y finalmente en el torturador.

Christopher Nolan repite este mismo recurso en otra escena (fig. 195) aunque con algunas salvedades. En vez de usar

bandas continuas se sirve de líneas a base de puntos. Sin embargo, dado que ya no son 5 luces sino muchísimas más cobrarían demasiado protagonismo. Esto lo soluciona usando una abertura mayor en la cámara, es decir, una menor profundidad de campo. De tal modo que solo el primer plano este enfocado y las luces pierden nitidez y por tanto importancia.

En otra escena de esta misma película (fig. 194) la ubicación del tubo fluorescente en pantalla no responde a una mera casualidad, sino que literalmente corta a la altura de la cabeza del Joker. Centrando de esta manera nuestra atención. Recurso antes usado por James Cameron en la película *Alien, el Regreso* (fig. 197), para centrar nuestro interés en la cabeza de Ellen Ripley. Dentro de este mismo fotograma puede observarse como un segundo punto luminoso, a la derecha, surte un efecto similar, aunque amortiguado, haciendo que repararnos en el segundo personaje. El uso de un color verde cardenillo para ese fondo desenfocado contribuye a reforzar ese ambiente horripilante, como más tarde se explicará en *La Atmósfera de los Monocromáticos*, en el *Apartado Color*.

Cuando el villano Blaine le cuenta a Batman sus diabólicos planes (fig. 196) aparece en pantalla una luz. Sin embargo no se trata de una luz blanca, como venía repitiéndose en escenas anteriores (fig. 193, 194 y 195), sino amarillenta como el fuego, por tanto hiriente. Esa luz cenital de la locura tan recursivamente utilizada en el cine (fig. 199), y que analizaremos en un capítulo posterior denominado *Luz Arquitectónica, La Señalética de las Emociones*. Una luz que parece desbordar la pantalla y vibrar con fulgor candente, como las palabras de Blaine:

"[...] No hay verdadera desesperación sin esperanza, así que, mientras aterrorizo a Gotham les daré a sus gentes esperanza para envenenar sus almas, les haré creer que pueden sobrevivir para que veas como se pisotean los unos a los otros con tal de permanecer al sol Podrás verme torturar a toda una ciudad [...]"

El Caballero Oscuro, *La Leyenda Renace*



Figura 197. *Alien, el Regreso* (1986), de James Cameron



Figura 198. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher



Figura 199. *Sin City* (2005), de Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino



Figura 200. *La Vida de Pi* (2012), de Ang Lee



Figura 201. *Amélie* (2001), de Jean-Pierre Jeunet



Figura 202. *El Caballero Oscuro, La Leyenda Renace* (2012), de Christopher Nolan

Como ya se ha reiterado a lo largo del libro en numerosas ocasiones, el cine es un arte de prestidigitación. Y como tal, cuanto más desapercibidos pasan sus trucos, tanto mayor es el efecto logrado en el espectador.

Cuando Ang Lee nos muestra esta conversación (fig. 200), entre Pi y el periodista, la disposición de los actores en la cocina no es casual. Sino que se hace coincidir los cuerpos de los personajes con las ventanas del fondo, enmarcándolos respectivamente en planos de luz. Por tanto sobre un color liso, casi uniforme, sin ningún detalle. Aumentando así el contraste entre estas figuras y su fondo. Convirtiéndolos en dos puntos singulares de la composición, en los que reparamos nada más observarla. De igual modo la disposición a izquierda y derecha de ambos personajes genera una cierta armonía por equilibrio.

Este mismo esquema lumínico compositivo es repetido cinco años más tarde por Denis Villeneuve en *Blade Runner* (fig. 203) aunque con una iluminación global bastante menor. Mucho más acorde con la trama argumental. Frente a la luminosa escena de Ang Lee, amena y divertida, la de *Blade Runner* es sórdida y tenebrosa, como el asesinato que acontece poco después. La colocación de ambos personajes en las ventanas le permite a Denis Villeneuve ensombrecer aún más la estancia sin que lleguen a perderse los personajes entre las sombras.

En *Amélie* (fig. 201), el uso de los neones del techo permiten priorizar aún más las cabezas de las dos chicas sobre el fondo. Debido a que cualquier discontinuidad sobre un elemento continuo y homogéneo tendrá siempre un mayor peso visual que la propia continuidad. Puede hacer la prueba en su casa, dibuje una línea y una cruz sobre esta, aparte la mirada y vuelva a mirar la línea. Comprobará que lo primero que observó, inevitablemente, fue la cruz antes que la propia línea. Desde un punto de vista evolucionista este funcionamiento del ojo suponía una clara ventaja, por lo que no es de extrañar que haya perdurado

hasta nuestros tiempos. Puede pensar en un prado verde uniformemente continuo con una clara discontinuidad en medio, un peligroso león. Es de suponer que los animales cuyos ojos preferían observar y analizar la vasta extensión del prado antes que la discontinuidad desaparecieron por falta de tiempo de reacción, mientras que aquellos que se fijaban primero en la discontinuidad tenían una mayor oportunidad de sobrevivir.

Algo similar plantea Nicolas Winding Refn en esta escena de un burdel clandestino (fig. 205) en la que la cabeza de la actriz corta una línea homogénea, creando un punto singular. La paleta del color elegida por el director juega en este fotograma un papel esencial. Ya que, además de hablarnos del contexto sexual a través del rojo y el violeta ¹⁵ (como se analizará posteriormente en Análogos y la Sinonimia Cinematográfica, en el apartado color) nos pone en sobre aviso de ese acto de suma violencia que se va a suceder, en el que el protagonista revienta un vaso contra la cabeza de uno de los personajes para justo después darles una paliza a ambos. Un acto exacerbado, que frente al ambiente de calma creado justo antes, adquiere una mayor violencia por contraste. Al igual que ese naranja de la puerta, un naranja de advertencia como se explicará en La Atmósfera de los Monocromáticos. Curiosamente el complementario del color más próximo en la escena, el violeta. Por tanto dos colores con el máximo contraste posible. Generando así una discontinuidad irreverente con respecto a los dos análogos anteriores, el rojo y el violeta. Ver Análisis Cromático Basado en la Armonía de Color de Itten, apartado Color.

Cuando Michael busca a Vito Corleone en el hospital (fig. 204) su forma queda reducida a una mera silueta. Cobrando un mayor protagonismo por contraste con las lámparas sobre su cabeza. Se juega aquí con las paredes de la arquitectura para generar esos interesantes reflejos. Que no hacen sino enriquecer la composición.



Figura 203. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 204. *El Padrino* (1972), de Francis Ford Coppola.



Figura 205. *Solo Dios Perdona* (2013), de Nicolas Winding Refn

¹⁵ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 204

LUCES LUCIERNAGA, LA CUARTA DIMENSIÓN



Figura 206. *La Vida de Pi* (2012), de Ang Lee



Figura 207. *La Vida de Pi* (2012), de Ang Lee



Figura 208. *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (2001), de Chris Columbus

¹⁶Heráclito. *Diels-Kranz*, Fragmente der Vorsokratiker, 22 B12

Si la pintura buscaba la tridimensionalidad a partir de la bidimensionalidad, en cinematografía hablaríamos ya no de tridimensionalidad sino de tetradimensionalidad. Ya que se logra incorporar una más, el tiempo. Será justo eso, de tiempo, de lo que hablemos en este capítulo. Del tiempo aplicado a la luz arquitectónica. Una luz que a partir de ahora denominaremos luz luciérnaga.

El uso de luces luciérnaga en cinematografía incorpora una riqueza lumínica y espacial tremendamente interesantes. Logrando crear escenas altamente dinámicas, en dónde las zonas de luz y las zonas de oscuridad nunca son las mismas. Tal y como decía Heráclito¹⁶ en su obra “[...] *En los mismos ríos entramos y no entramos, pues somos y no somos los mismos* [...]” En ese símil entre agua y luz que ya comentábamos en el capítulo *Arquitectura, un Obturador a Gran Escala*.

Precisamente ese juego entre luces luciérnaga y agua es el que nos presenta Ang Lee en esta escena de la *Vida de Pi* (fig. 206) en la que se escenifica el Ganga Aarti, antigua ceremonia India. Una escena vibrante, exótica, en donde nada permanece quieto y todo está en movimiento. Haciendo plásticas las superficies rígidas de ese templete arquitectónico, como si de un lienzo cambiante se tratase. El uso de un primer plano (fig. 207) sumado a una mayor apertura de diafragma permite generar este interesante efecto Bokeh, el cual permite priorizar aún más la luz sobre el agua.

Algo similar plantea Sam Mendes (fig. 209) cuando James Bond visita este casino chino. En dónde de nuevo la arquitectura parece contagiarse de ese dinamismo de los farolillos sobre el agua. Esto se consigue utilizando un mismo tipo de luz tanto para el edificio como para las velas flotantes, como si de un enjambre de luciérnagas se tratase. Un enjambre que a medida que nos distanciamos de la arquitectura parece desaparecer en la oscuridad.

En la película de Harry Potter (fig. 208) Chris Columbus lleva esto al extremo haciendo que las luces, además de ser móviles, floten literalmente en

el aire. La desmaterialización de las bóvedas de piedra, teñidas de azul, hace que vistas desde abajo dichas velas se asemejen a estrellas sobre el firmamento. Como si de algún modo esta arquitectura fantástica inglesa se contaminase de la arquitectura moderna de Norman Foster, arquitecto británico nombrado caballero por la reina Isabel II. Por tanto muy presente y conocido en este país. Como su intervención en el patio del Museo Británico de Londres. Donde propone precisamente eso, la desmaterialización de una bóveda. Por lo que no es de extrañar que esta arquitectura influyese en la escenografía de la película.

En esta escena del árbol de la vida (fig. 210) aparece un tipo singular de luces luciérnagas ya que, al contrario que todas las anteriores, no son las luces las que se mueven, sino el origen de grabación. Todo ello sumado a una velocidad de obturación muy lenta. Es decir el diafragma permanece abierto durante más tiempo, con lo cual los puntos de luz se siguen registrando para cada posición de la cámara. Permite generar líneas de luz a partir de esas luminarias urbanas, fijas. En una película donde todo oscila en torno a la confusión, melancolía y ahogo por la temprana muerte de un hermano, el uso de un desenfoque de movimiento y de este tipo de luces, permite generar esa vorágine de sentimientos que parecen enturbiar la mente del protagonista.

Si las luces luciérnagas permiten generar dinamismo, no es de extrañar que en las películas de acción sean reiteradamente utilizadas a través de incendios, fuegos, explosiones, etc para generar esa atmósfera de inestabilidad. Una atmósfera totalmente contraria al equilibrio que produciría una iluminación fija y constante en el tiempo. Tal y como ocurre en *Oblivion* (fig. 211) de Joseph Kosinski, en dónde puede intuirse dos esquemas diferentes de luz, reflejados a través de sendos colores diferentes. Por un lado esa iluminación global anaranjada procedente de las llamas y por otro ese halo blanco de luz casi tangible, gracias al polvo en suspensión, que permite centrar nuestra atención en el androide volando.



Figura 209. 007, Operación Skyfall (2012), de Sam Mendes



Figura 210. El Árbol de la Vida (2011), de Terrence Malick



Figura 211. Oblivion (2013), de Joseph Kosinski

LUZ TRANSMUTADA, LUZ ARQUITECTURIZADA



Figura 212. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick



Figura 213. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott

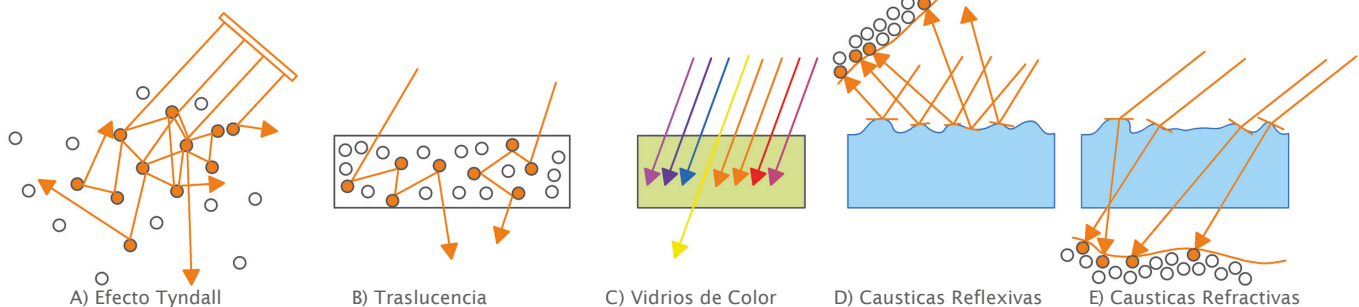


Figura 214. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott

Como ya se explicó en la introducción, esa primigenia Arquitectura de la cabaña surgió a modo de tamiz ante los agentes atmosféricos, entre ellos la luz. Según Antonio Gaudí “La arquitectura es la ordenación de la luz; la escultura es el juego de la luz”. Es de esta ordenación de la cual se sirve el cine a su favor, explotándola con suma habilidad. En este capítulo trataremos de ampliar esa idea de tamiz tradicional, sustractivo, extendiéndolo hasta un concepto nuevo, el tamiz aditivo. Una manera muy intuitiva y esquemática de visualizar este tamiz es la siguiente. Piense en muchas piedras de todos los tamaños, atravesando una rejilla. Las piedras más grandes permanecen en la rejilla mientras que las pequeñas la atravesarían. Si esta misma situación la revirtiésemos en el tiempo lo que visualizaríamos sería un chorro de piedras pequeñas a las que se le incorpora piedras más grandes. Considerando estas piedras no como un grupo sino como un único elemento, salvando purismos, podría hablarse de una alteración interna de la materia. Por tanto de una transmutación. Esto mismo podría extrapolarse a la luz y la Arquitectura.

Cuando Terrence Malick quiere aludir a Dios en esta escena (fig. 212) se sirve de un doble juego entre luz y forma arquitectónica. Por un lado nos presenta una vidriera con forma de espiral ascensional, que si bien no coincide estrictamente con la caracola aurea, su simple parecido formal basta para contaminarse de todas las connotaciones aplicables a esta. Dado que al número áureo se le conoce como la divina proporción, Dios está presente a través de la forma. Por otro lado el uso de esas vidrieras de colores, tan típicas de las catedrales góticas, permite transmutar la luz blanca en luz de colores, por tanto una luz religiosa, divina. El color de los vidrios responde a la única longitud de onda de la luz que dicho vidrio deja pasar, correspondiente con su color (fig. C)

En *Blade Runner* (fig. 213 y 214), Ridley Scott logra transformar la luz invisible en luz volumétrica gracias al efecto Tyndall. Una luz de aspecto palpable, casi tangible, valiéndose únicamente de



una arquitectura porosa y una atmósfera muy saturada. La cual, a simple vista, deja intuir que en su grabación se usaron máquinas de humo para forzar este curioso efecto lumínico. Efecto producido al rebotar la luz contra las partículas de polvo o de humo, quedando en cierto modo atrapada y obligada a seguir rebotando (Fig. A). Como si de un objeto sólido y translúcido se tratase. De tal modo que cada vez que la trayectoria de la luz choca con una partícula en suspensión la ilumina y vuelve a revotar, como puede apreciarse en el esquema.

Años más tarde Denis Villeneuve retomará este gusto por las atmósferas saturadas en la secuela con el mismo nombre, pero asociándolas a la luz artificial (fig. 215). Lo que le permite dar un mayor volumen y presencia a las luminarias, como si el aire de su alrededor pareciera vibrar con ellas. Sin embargo su gran aportación será la incorporación de los efectos lumínicos asociados al agua, las causticas (fig. 216 y 217). Entiéndase por causticas esos brillos iridiscentes asociados a los objetos transparentes. Dentro de las causticas distinguimos entre reflexivas y refractivas, según su origen. Algo de lo que el propio director parece ser consciente cuando las presenta por separado en dos escenas diferentes. Así pues las causticas refractivas (fig. 216) serían aquellas producidas cuando la luz atraviesa un plano de agua, por tanto no regular sino con pequeñas olas que hacen que el ángulo de incidencia sea diferente para cada punto y por tanto el ángulo de refracción (fig. E). Esto puede verse en la figura 5 en donde a simple vista se intuye un techo de cristal con agua encima. Para el caso de las causticas reflexivas (fig. 217), el agua simplemente se comporta como un espejo con irregularidades que refleja los rayos de luz de manera no homogénea. Concentrándolos más en algunos puntos que otros, siendo solo al impactar contra la arquitectura cuando producen estas iridiscencias (fig. D). Es por ello que vemos zonas más brillantes que otras. Algo que puede observarse en la figura 217, en dónde toda esa riqueza lumínica nace del plano de agua.

Cuando Christopher Nolan decide iluminar esta escena (fig. 218) escoge una iluminación ambárica para generar esa atmósfera onírica, como el sueño en el que se halla Leonardo Di Caprio. Se sirve pues de unas piezas de alabastro o mármol muy finas en el fondo para hacer pasar la luz a su través. Jugando con esa translucencia del material, resultado de los múltiples rebotes internos de los rayos en su interior antes de salir por el otro extremo. De manera similar al efecto Tyndall, cada vez que la luz choca contra una partícula interna la ilumina antes de abandonar definitivamente el material salir (fig. B), iluminando internamente el objeto en sí. Algo similar ocurre con el contorno de las manos al apoyarlas contra una bombilla encendida.



Figura 215. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 216. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 217. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 218. *Origen* (2010), de Christopher Nolan

LA LUZ Y SU CALMA



Figura 219. 007, *Spectre* (2015), de Sam Mendes

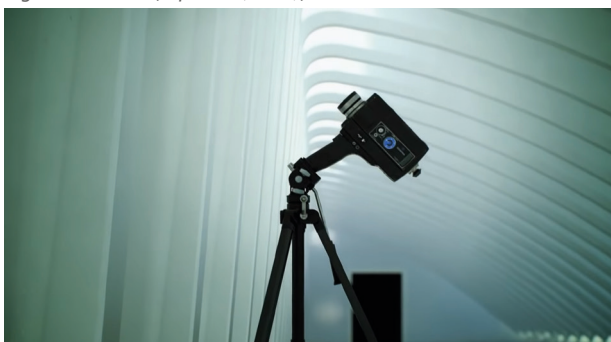


Figura 220. *The Third & The Seventh* (2010), de Alex Roman



Figura 221. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick



Figura 222. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick

Como ya se ha dicho, el control de la luz y el agua en arquitectura son prácticamente similares. De tal modo que tanto su exceso como su defecto reportan connotaciones negativas. Partiendo de este símil con el agua pueden explicarse situaciones lumínicas bastante más complejas. Ya que si el agua es para los oídos lo que la luz para los ojos todo lo aplicable a la primera será extrapolable a la segunda. Así por ejemplo igual que hablamos de ritmos al escuchar el murmullo de un arroyo podremos hablar de cadencias lumínicas. Siendo en estas cadencias donde nuestros sentidos encuentran deleite y armonía por los reiterados contrastes entre lleno y vacío.

En esta escena de *Spectre* (fig. 219) Sam Mendes improvisa una capilla fúnebre en una de las columnatas del Museo de la Civilización de Roma. Sirviéndose del ritmo intercolumnio y columna para generar esa secuencia de luces y sombras respectivamente, que por efecto de la perspectiva van comprimiéndose más y más hasta llegar al centro de atención, la cruz. Se logra así una atmósfera serena y cálida, pero a la vez vibrátil que permite potenciar ese silencio armonioso. El uso de una luz cenital lateral, en la pared del fondo, aporta un mayor dramatismo y espiritualidad, como si Dios iluminase la cruz.

Alex Román (fig. 220) se sirve de una composición similar para evocar tranquilidad y armonía. Aunque en esta ocasión recurre a costillas. La elección de una arquitectura minimalista, en blanco, y una iluminación cenital, de sombras suaves y poco contrastadas, refuerza esta idea de apacibilidad. El sonido mecánico del pequeño motor de la cámara, sobre el raíl, potencia aún más el silencio de la escena, permitiendo aislarlo de la música relajante que suena de fondo. Como si de algún modo hubiese tanto silencio que somos capaces de escuchar algo tan inaudible como es este motorcillo.

De todos los cineastas quien mejor explota el simbolismo de la luz natural es sin duda alguna Terrence Malick, en concreto en su obra *El Árbol de la Vida*. Un film lleno de tanta belleza y simbolismo en cada una de sus escenas que te sobrecoge el corazón y te detiene la respiración.

Cuando T. Malick nos presenta a este niño rezando (fig. 221) se sirve de un doble juego de luces para simbolizar la presencia de Dios. Por un lado se coloca al niño junto a la ventana de tal modo que reciba esa misma luz lateral que la escena anterior de la cruz. Por otro lado se deja la puerta, intencionalmente abierta, para que pueda observarse esa luz brillante del fondo. Como ya se comentó, anteriormente, los fondos de los primeros planos suelen incorporar elementos que refuerzan la idea que se quiere transmitir, ya sea a través de la forma, la luz o el color.

Este mismo simbolismo de la luz como manifestación de Dios aparece reiteradas veces en la película, entre ellas en esta magnífica escena (fig. 225) en la que Brad Pitt se entera de que su hijo pequeño ha muerto y se derrumba. Sin embargo no se derrumba en un sitio cualquiera, en un sofá o una cama. Tampoco lo hace en una iglesia o ante una cruz. Se derrumba a los pies de la luz. A los pies de Dios, bajo una simple ventana.

Más allá de esta connotación religiosa existen otras muchas asociadas a la luz. Basta simplemente con pararse a reflexionar y analizar en retrospectiva. En el mundo en el que vivimos la luz simboliza la vida. No por nada las zonas menos iluminadas del planeta, como los fondos oceánicos o las cuevas más profundas son aquellas en las que menos seres vivos habitan. Sin luz, las plantas no pueden realizar la fotosíntesis y terminan muriendo. Incluso los seres humanos somos altamente susceptibles a su presencia o ausencia. Sin sol, las personas entristecemos y palidecemos. Durante la juventud y la infancia es cuando más sol recibimos, siempre jugando en el exterior, siempre moviéndonos. Por el contrario en la etapa más penosa de nuestras vidas, durante la vejez, terminamos postrados en camas, quietos, esperando la muerte en la oscuridad de una habitación. Justo eso pretende transmitir Terrence Malick cuando ilumina la cuna con esa luz intensa (fig. 222), la vida y la juventud de un bebé recién nacido.

Otra connotación asociada a la luz y vinculada con la anterior es el calor, pues sin la luz del sol, la tierra más allá de ser un lugar oscuro sería inhabitable. Los océanos se congelarían y todo sería un páramo helado. Precisamente este calor es el que escenifica Terrence Malick al colocar a ambos personajes frente a la ventana (fig. 223). Ese calor del amor, de la protección y del cariño. Algo que refuerza con el sonido de las chicharras de fondo, aludiendo al verano, y ese cálido abrazo. El uso del color blanco en las cortinas de las ventanas de ambas escenas (fig. 222 y 223) pretende aludir a la pureza, la lozanía y la frescura de la infancia.

La luz y la oscuridad son una secuencia cíclica, y como tal, ambas son a la vez inicio y final, nacimiento y muerte. Cuando atardece, termina el día pero también comienza la noche, mientras que al amanecer concluye la noche y se inicia el día. No obstante para que el día pueda comenzar debe haber habido antes oscuridad. Los principios son pues ambivalentes. Así lo refleja la Biblia “[...] las tinieblas estaban sobre la faz del abismo, y el Espíritu de Dios se movía sobre la faz de las aguas. Y dijo Dios: Haya luz, y hubo luz [...]” (Génesis, 1: 2-3). Esta misma secuencia la encontramos sorprendentemente en nuestra propia biología. Cuando somos bebés nuestra existencia y vida comienza en la oscuridad del seno materno. Sin embargo nacemos cuando somos dados a luz. La oscuridad es el principio pero la luz es el nacimiento. Más adelante al morir somos enterrados y volvemos a la oscuridad. Sin embargo para muchas culturas y religiones a esta oscuridad le sucede la luz. El propio Kubrick asume esta secuencia en *Una Odisea en el Espacio* (ver capítulos: Una Alegoría a la Masonería y EL Hito de los Mojones y el Conductismo) al simbolizar el origen del hombre a través de un monolito oscuro iluminado por el sol (fig. 226) o al final de la película cuando Bowman muere para volver a nacer.

En *El Árbol de la Vida* (fig. 224), Terrence Malick simboliza el nacimiento de un bebé a través de una habitación oscura, llena de agua, como el útero materno, con una luz al fondo hacia la cual nada este niño.



Figura 223. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick

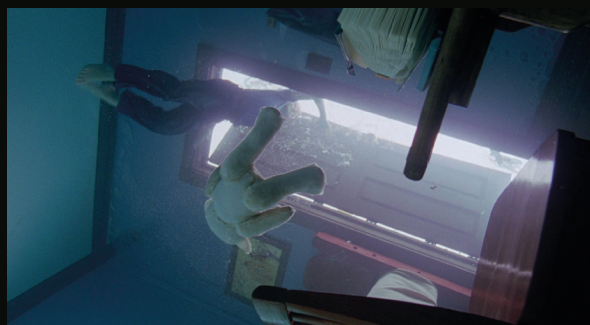


Figura 224. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick



Figura 225. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick



Figura 226. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick

LUZ SILUETA. PURA GESTALT CINEMATOGRÁFICA



Figura 226. *El Exorcista* (1973), de William Friedkin

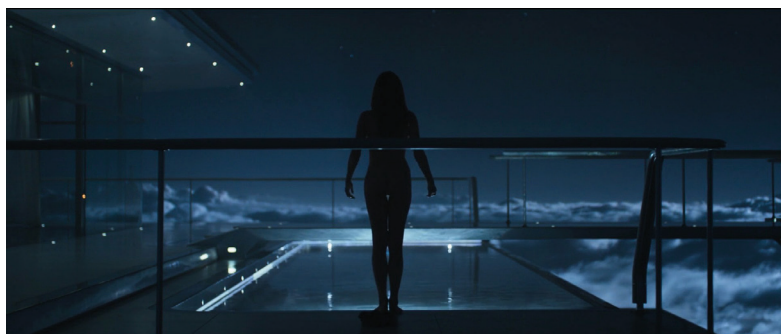


Figura 227. *Oblivion* (2013), de Joseph Kosinski



Figura 228. *007, Operación Skyfall* (2012), de Sam Mendes

De todos los esquemas de luz utilizados en el cine el que más atractivo resulta para el ojo humano, biológicamente hablando, es probablemente el de la luz silueta. Debido a la jerarquización intrínseca asociada a ella, su simplicidad y rotundidad visual. Lo cual, según las teorías gestálticas, hace de este tipo de escenas altamente pregnantes, es decir capaces de perdurar en nuestra cabeza. El uso de una luz arquitectónica frontal, sumado al contraluz y a un peculiar control de la exposición (la cual se calcula para la zona iluminada, quedando el resto subexpuesto) permite reducir la figura humana a una mera silueta. Cuyo contorno perfectamente definido y contrastado con las zonas de luz resulta fácilmente identificable para el ojo humano. Convirtiéndose así en un punto singular.

Según Joel Latner ¹⁷ “[...] *La relación figura-fondo es una diferenciación de una parte del ambiente en un lugar de centralidad e importancia, sin perder contacto con el resto del medio [...]*” Justamente esa diferenciación es la que permite la luz silueta gracias a una escala tonal muy contrastada (entre las sombras y las luces).

Esta relación figura-fondo permite el ordenamiento de la imagen en tanto que genera un origen de coordenadas en torno al cual vamos situando el resto de elementos. En su libro *Fundamentos de la Gestalt* Latner afirma que la incapacidad de establecer esta relación figura-fondo o la carencia de un punto de interés es interpretada por nuestra mente como algo caótico, doloroso y desagradable ¹⁸. Por tanto cuanto más inmediata sea esta relación más agradable a la vista la imagen.

Cuando el abogado, interpretado por Robert Duvall, visita a John Marley (fig. 229) en el plató de rodaje, para hacerle una proposición, Francis Ford Coppola se sirve de esta luz silueta. Centrando así nuestra atención en Duvall por contraste con ese plano luminoso de la puerta. Un año más tarde William Friedkin repite esta misma composición en el *Exorcista* (fig. 226), cuando Max Von Sydow en el papel de un cura, visita a una niña endemoniada. Aparece de nuevo esa misma silueta de un hombre trajeado con sombrero y maletín, sobre un fondo iluminado. La gran aportación de Friedkin fue

¹⁷ Joel Latner, *Fundamentos de la Gestalt*, trad. por María Ortiz (México: Diana 1978), 35

¹⁸ Joel Latner, *Fundamentos de la Gestalt*, trad. por María Ortiz (México: Diana 1978), 229-232.

lograr ese mismo efecto de Coppola pero en el exterior. Para lo cual se sirvió de una escena nocturna. El uso de una atmósfera saturada por la niebla e iluminada por el, ya explicado, efecto Tyndall le permite crear una pantalla blanca sobre la que poder contrastar la figura del cura. Cabe destacar como dicha iluminación no procede de la farola, sino de un foco oculto, logrando ese aura de misterio. Por otro lado el blanco de la farola equilibra la composición con el negro de la figura. El uso del azul aporta frialdad a la escena.

En la película de Oblivion (fig. 227 y 230) Joseph Kosinski paradójicamente logra centrar nuestra atención aún más en los personajes, al hacer desaparecer sus detalles. Gracias a lo cual, consigue literalmente abstraer al espectador e introducirlo momentáneamente en las siluetas. Haciendo que vivamos con más énfasis sus gestos, posturas y movimientos. Este curioso efecto asociado a la figura-fondo fue registrado por el Doctor Joel Latner en su libro Fundamentos de la Gestalt:

“[...] Al observar un cuadrado dibujado en el pizarrón, todo el resto del fondo, el resto de la pizarra, la sala, incluso yo mismo, pasan a un fondo desprovisto de interés momentáneo mientras mantengo una “gestalt fuerte”, mientras me concentro en el cuadrado. (Es lo que vulgarmente se llamaría “meterse” en algo; en este caso, en el cuadrado)[...]”

Joel Latner. Fundamentos de la Gestalt¹⁸

Frente a esas escenas serenas de Kosinski en donde se pretende abstraer al espectador para reforzar la armonía, como cuando miramos por la ventana de un coche, Sam Mendes y Villeneuve se servirán de esta iluminación para lograr un efecto diferente. Cuando James Bond lucha contra un asesino (fig. 228) la luz silueta centra nuestra atención por completo en la lucha y los movimientos, evitando que nos distraigamos con detalles. La fachada pantalla de un rascacielos de Tokyo define el fondo de estas figuras. En Enemy (fig. 231), cuando estos personajes acuden a una de las reuniones secretas de una secta, Villeneuve se sirve de esta luz para simbolizar esa despersonalización de sus integrantes, tan típicas de este tipo de asociaciones clandestinas. Se recurre de nuevo a una arquitectura opaca, un pasillo de trasteros, para evocar algo que no debe ser visto. La alta presencia de sombras nos hablan de esos actos malos y oscuros. La luz verde tiene connotaciones tóxicas.



Figura 229. *El Padrino* (1972), de Francis Ford Coppola.



Figura 230. *Oblivion* (2013), de Joseph Kosinski



Figura 231. *Enemy* (2013), de Denis Villeneuve

LUZ ARQUITECTÓNICA. LA SEÑALÉTICA DE LAS EMOCIONES

En este capítulo analizaremos la interacción entre los personajes y la luz arquitectónica y como el director juega con ello para potenciar el mensaje que desea transmitir. Algo que históricamente se remonta al Renacimiento, en dónde escultura y arquitectura no podían concebirse la una sin la otra. De tal modo que el propio proyecto arquitectónico ya incorporaba el diseño y colocación de las mismas. Un ejemplo magnífico es la Tumba de Julio II, obra de Miguel Ángel (fig. B). La cual no podría entenderse sin esa ventana superior, en el lateral izquierdo, que la ilumina. Aparece de nuevo esa secuencia luz-oscuridad gracias a la prominencia de las pilastras y la profundidad de los retranqueos, que permiten generar paños oscuros. A modo de fondo de las figuras antropomorfas, las cuales se hallan iluminadas debido a su posición más adelantada, permitiendo aislarlas y concediéndoles una mayor presencia. Algo que literalmente sería imposible si la tumba recibiese una luz frontal o estuviese descubierta a plena luz del día, pues todo quedaría iluminado indiscriminadamente. El uso de una luz trasera, procedente de ese arco superior o de los pequeños vanos del segundo nivel permite introducir una luz misteriosa, mágica, cuya procedencia no intuimos. Al tiempo que genera un segundo plano de profundidad tras la tumba, enriqueciéndola

espacialmente. Como si de una escena teatral se tratase con sus bastidores y su foro. Con esta obra, Miguel Ángel asienta las bases del uso de la luz arquitectónica como señalética de las emociones. De tal modo que las orientaciones de las caras de las esculturas con respecto a esta ventana superior contribuirán a reforzar sus posturas y su papel escénico. Así por ejemplo la mujer de la túnica (escultura A) reza con las manos suplicantes y la cabeza alzada hacia la izquierda, en armonía, quedando su cara completamente iluminada por esa luz de Dios. Algo similar ocurre con la señora situada justo encima, cuyo rostro iluminado parece aún más relajado debido a la luz. Por el contrario, Moisés, enfurecido sujeta las Tablas de la Ley mientras con la otra mano se retuerce las entrañas. Su cara está orientada en sentido contrario a la luz, quedando su rostro oscurecido, reforzando esa idea de ira. Alude aquí Miguel Ángel a ese episodio Bíblico, en que una vez recibido los 10 mandamientos, Moisés, descende del monte y encuentra a su pueblo adorando a un becerro de oro.

"[...] Y aconteció que cuando llegó él al campamento y vio el becerro y las danzas, se enardeció de ira Moisés, y arrojó las tablas de sus manos y las

quebró al pie del monte. Y tomó el becerro que habían hecho y lo quemó en el fuego y lo molió hasta reducirlo a polvo, que esparció sobre las aguas, y lo dio a beber a los hijos de Israel. [...]"

Éxodo 32: 19-20

En la actualidad, en un mundo donde la arquitectura parece haber apostado por una austeridad formal absoluta. Y las esculturas han quedado relegadas a mero arte descontextualizado que poder ubicar en cualquier museo (salvo claras excepciones como Los Peines de los Vientos de Chillida) parece ser que los cineastas han tomado el relevo de los antiguos arquitectos. Elaborando proyectos cinematográficos en dónde antes de grabar ya se sabe el lugar y cómo aparecerán los personajes distribuidos en escena, con respecto a este y su luz. Tratando a los actores como esculturas animadas (que al igual que las renacentistas no dejan de ser sino representaciones de una realidad). De igual modo que un actor es una persona que representa el papel de otra, una piedra tallada con forma de hombre representa precisamente eso, a un hombre. Lo único que hace el cine es saltarse el tedioso proceso de tallado tomando modelos ya elaborados por la naturaleza, para hacer esculturas de ellos. En el caso de la animación 3D por ordenador, como las de Pixar o Dreamworks, los personajes sí que son literalmente modelados a mano por artistas gráficos.

Como ya se mencionó en un capítulo anterior Antonio Gaudí solía decir *"La arquitectura es la ordenación de la luz; la escultura es el juego de la luz"*. Utilizando esas mismas palabras podríamos reformularla, salvándose purismos, para obtener el siguiente anagrama:

<<La escultura es el juego de la luz ordenada por la arquitectura.>>



Figura A. Peine de los Vientos, Eduardo Chillida (1976), Guipuzkoa

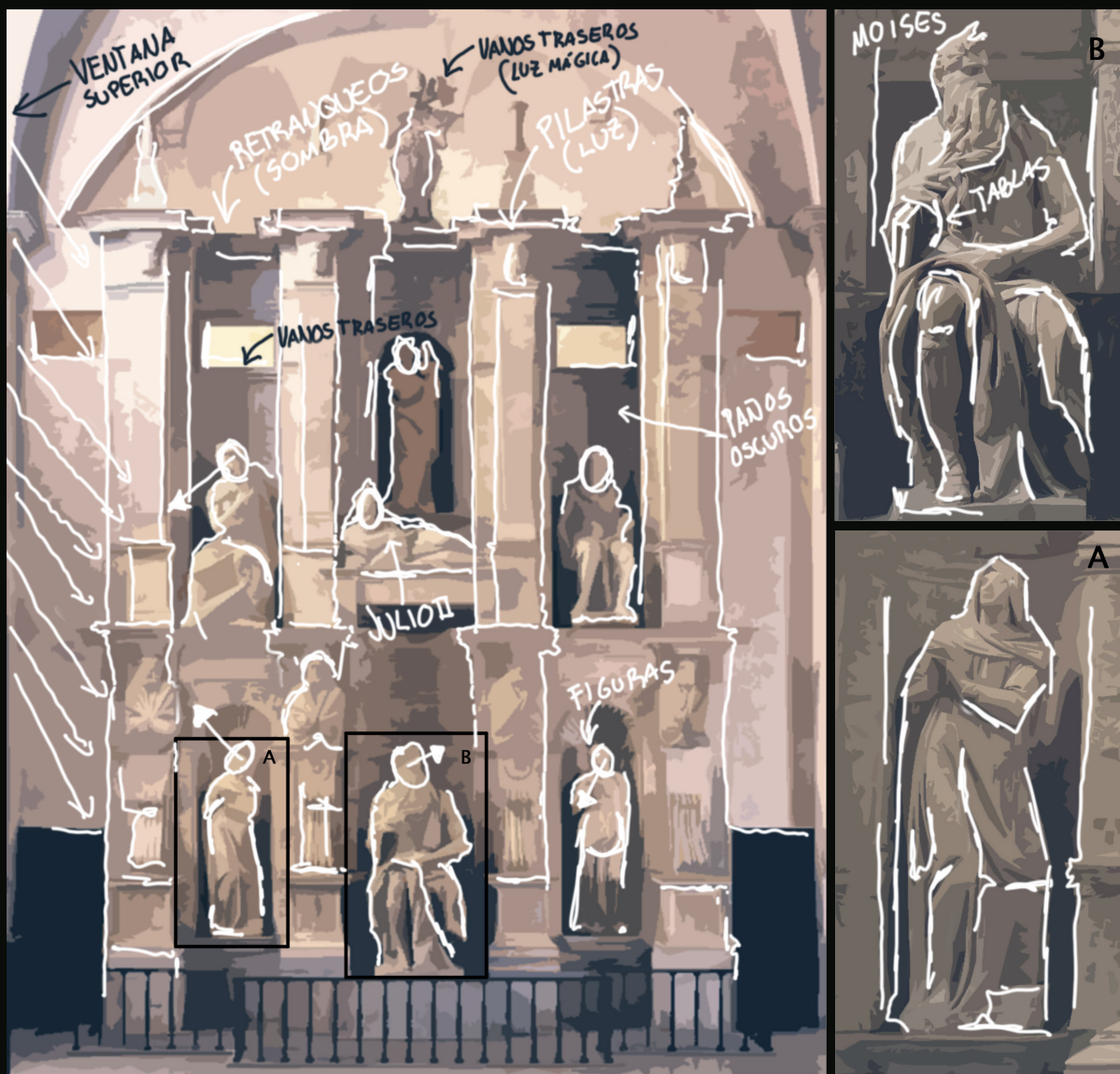


Figura B. Tumba de Julio II, Miguel Ángel (1505) , San Pietro de Vincoli, Roma



Figura 232. *Anuncio Navidad* (2016), Heineken



Figura 233. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick



Figura 234. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan



Figura 235. *El Padrino* (1972), de Francis Ford Coppola.

Si tradicionalmente la luz viene simbolizando el bien, tanto por puro instinto de supervivencia como por connotaciones religiosas, y la oscuridad el mal. La mayor o menor presencia de sombras en los rostros de los personajes o en el fondo de una escena repercutirá notablemente en el mensaje transmitido. Si bien es cierto que la iluminación no es determinante para transmitir las emociones de un personaje, pues siempre prevalecerá el lenguaje corporal, sí que es cierto que un uso incorrecto de la luz puede resultar en una imagen menos contundente. Por el contrario, cuando los gestos y la luz vayan de la mano el resultado será tanto más potente y pregnante.

Por norma general diremos que una escena transmite alegría y emociones positivas cuando todo está iluminado de manera clara y sin fuertes contrastes. Como por ejemplo en el anuncio de Heineken (fig. 232), dónde tanto el rostro de Benicio del Toro como la arquitectura miesiana del fondo (El Pabellón de Barcelona) aparecen bien iluminados y con sombras suaves. O esta otra escena de *El Árbol de la Vida* (fig. 233), en la que Terrence Malick hace un uso magistral tanto de la luz como del color blanco, para transmitir esa pureza y alegría de un parto. En el caso de que aparezcan sombras en la escena la cosa se complica, pues no necesariamente tienen porque aludir a malos sentimientos sino a emociones más oscuras, en cuanto a su profundidad y complejidad, como se verá en páginas siguientes. O simplemente a una mera razón estética.

Cuando el inspector de policía Gordon llega a la escena del crimen (fig. 234), Christopher Nolan representa esa ambivalencia entre su personalidad risueña y lo taciturno de la escena iluminando su rostro a medias. A esto cabe añadir la sorpresa del policía cuando se da la vuelta y contempla a Batman, algo que Nolan refuerza mediante esa luz del fondo, misteriosa y desconocida. Una leve sonrisa en la comisura de sus labios refuerza esta idea de asombro al ver al superhéroe. Haciendo una comparativa con una escena diferente (fig. 237), en la que se muestra a este mismo personaje abatido en la cama de un hospital, somos capaces de apreciar el gran efecto que tiene en nosotros la iluminación. Observamos como el rostro ha pasado de estar iluminado a medias a estar totalmente ensombrecido. El uso de una iluminación global tenue y de una luz lateral baja, mortecina, refuerza esa idea de debilidad. Una idea totalmente distinta a la que pretende transmitir David Fincher, cuando ensombrece el rostro de Brad Pitt, en el *Club de la Lucha* (fig. 239). En donde, frente a la penumbra de la escena anterior, el contexto arquitectónico (en esta ocasión) sí que está bien iluminado.



Fig. 236. *El Padrino* (1972), de Francis Ford Coppola.

Al igual que el Moisés de Miguel Ángel daba la espalda a la luz, Brad Pitt lo hará para reforzar esa idea de rebeldía carismática del personaje que interpreta. Un comportamiento que podríamos englobar dentro de una “maldad” entrecornada, que no llega a oscurecer del todo su cara.

Cuando Harrison Ford (fig. 238) es capturado por Jared Leto, malherido y torturado psicológicamente, Denis Villeneuve ensombrece su cara para reforzar ese malestar interior del personaje. El uso de las caústicas reflexivas (esos brillos producidos por el agua) tras él aluden a ese aire divino, mágico, de Jared Leto, un bioingeniero capaz de crear clones humanos (replicantes).

En la película de *El Padrino* (fig. 235, 236 y 240) Francis Ford Coppola hace un uso magistral de la luz. Así por ejemplo cuando nos muestra este primer plano de Vito Corleone (fig. 235), al principio de la película, la cara iluminada y las luces relucientes del fondo contribuyen a reforzar esa idea de vitalidad y fuerza en este personaje. El uso de una iluminación cenital (la lámpara del techo) permite ensombrecer las cuencas de los ojos y el labio superior generando tres puntos de oscuridad en su rostro, como si de un triángulo negro se tratase. Un triángulo invertido que en la Alemania nazi se utilizaba para marcar a los presos, siendo el color negro el de los anarquistas y los maleantes. Las tres sombras del rostro, sumado a la oscuridad de la escena, permiten reforzar ese aire mafioso de Marlon Brando. Aludiendo a esa oscuridad de lo ilícito y lo que debe permanecer oculto a la ley, tan parejo a la mafia italiana. En otra misma escena de *El Padrino* (fig. 240), cuando Vito Corleone se encuentra malherido tras un tiroteo, la luz del fondo se muestra intencionalmente apagada, mientras que en otras escenas similares (fig. 236) siempre había permanecido encendida. Puede verse como Francis Ford Coppola realiza un bello símil en el tiempo cinematográfico a través de ambas escenas (fig. 235 y 240). Simbolizando la vida, a través de la luz, y la muerte, con esa luz apagada. Se potencia así de manera magistral el mensaje que se quiere transmitir.



Fig. 237. *El Caballero Oscuro, La Leyenda Renace* (2012), C. Nolan



Figura 238. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 239. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher.



Figura 240. *El Padrino* (1972), de Francis Ford Coppola.



Figura 241. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick



Figura 242. *Origen* (2010), de Christopher Nolan



Figura 243. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan



Figura 244. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick

Si bien la oscuridad ha simbolizado el mal desde tiempos inmemoriales, también ha simbolizado la duda y el desconocimiento. Algo bastante lógico, biológicamente hablando, ya que la oscuridad ha resultado enormemente comprometida para nuestra supervivencia. No hay nada más que pensar en nuestros antepasados homínidos, sin ningún tipo de arquitectura que los protegiese o ninguna luz que los alumbrase durante aquellas largas noches bajo el cielo estrellado. Tanto es así que nacemos programados para temer la oscuridad (cuando somos niños) pero a medida que crecemos logramos reprimir este instinto. Tememos a la oscuridad porque no sabemos que se oculta tras sus sombras y esto nos genera miedo. Nadie teme a la luz. La luz es el conocimiento. Este hecho está tan enraizado entre la población que incluso Platón se sirvió de él en su famosa alegoría para simbolizar la ignorancia, a través de ese espacio oscuro de la caverna, y el conocimiento profundo, a través del exterior iluminado por el sol.

Si el desconocimiento puede simbolizarse a través de la oscuridad, las preocupaciones también lo harán. De todos los pensamientos que aturullan nuestras cabezas a diario, los que más nos preocupan son seguramente las incertidumbres. Precisamente esto quiere transmitir Terrence Malick en *El Árbol de la vida* (fig. 241 y 244), cuando ensombrece la cara de los personajes, su preocupación y su pesar interno ante la muerte de un hijo y de un hermano, respectivamente. Como ya se mencionó en otra ocasión, la aparición de sombras en la cara alude a sentimientos profundos, confusos, mucho más complejos que la alegría. Cuando alguien se ríe, simplemente es feliz y no siente esa necesidad de inspeccionar su mente. Por el contrario cuando en nuestra mente afloran malos pensamientos tendemos a hurgar en nuestro interior para subsanarlos. Reflexionamos y navegamos hacia lo más oscuro de nuestra mente para tratar de encontrar un sentido. De tal modo que el proceso mental es mucho más complejo. Mucho más profundo.

Este mismo recurso es utilizado por Christopher Nolan en *Origen* (fig. 242) para representar los pensamientos tan turbios y confusos de Leonardo DiCaprio, quien se debate entre abandonar el recuerdo de su mujer muerta o perdurar en esta dolorosa situación. Como si de algún modo esa oscuridad que lo carcome por dentro se reflejase en el exterior. Cuando Morgan Freeman le enseña a Christian Bale los nuevos inventos para Batman (fig. 243), hay un instante en el que Freeman observa a Bale con preocupación. Su mirada seria y el brillo lloroso de sus ojos contribuyen a generar esta idea. Como si observase a un niño inconsciente a punto de hacerse daño. Los pensamientos de Bale carecen de importancia en esta escena. Son planos y superficiales, como la iluminación clara de su rostro. Siendo el centro de interés Morgan Freeman, algo que Christopher Nolan subcomunica haciendo fugar las luces del fondo hacia este personaje y dándole una mayor nitidez.

El rostro semioscurecido de Morgan Freeman alude a ese debate interno, momentáneo, a esa dualidad entre disuadirlo o no decirle nada. Finalmente y como puede observarse en el film, parece que opta por lo segundo. Siguiéndole el juego con una sonrisa socarrona. En *Origen*, en la escena del secuestro (fig. 245), Christopher Nolan ilumina la estancia parcialmente mediante unas ventanas estrechas. Aportando una mayor tensión a la escena. Los personajes aparecen colocados intencionalmente de lateral, con respecto a la luz, lo cual permite ensombrecer la mitad de sus rostros. Endureciéndolos, gracias al uso de sombras contrastadas. Todo esto contribuye a hacer más profundo y dramático el diálogo.

Si la luz era el bien y la oscuridad el mal. Un rostro con unas sombras tan negras que se pierden los detalles solo puede significar locura o maldad. Si hace una comparativa de todas las escenas anteriores (fig. 232 a la 245), por muy poco iluminados que estuviesen los rostros nunca llegaba a perderse los detalles de las facciones. Algo que si ocurre en estos otros dos fotogramas (fig. 246 y 247). Como por ejemplo en esta escena del Club de la Lucha (fig. 246), en la que Brad Pitt apunta con una pistola al empleado de una gasolinera. Después de decirle que va a morir, le pregunta qué hubiese querido estudiar. A lo que el chico responde “veterinaria”. Brad Pitt baja entonces el arma y le dice que sino vuelve a la universidad lo buscará y lo matará. David Fincher escenifica así esa mentalidad sicopática tan típica de los villanos, para los que el fin siempre justifica los medios. Podemos entender pues dicha acción como un acto malvado, como la oscuridad tan imperante de su rostro.

Este mismo recurso es utilizado por Christopher Nolan años más tarde (fig. 247) para enfatizar la perversidad de estos maleantes. Como ya se vio en la Luz Marca el Lugar, el tubo fluorescente redirige la mirada a la cabeza del personaje de máximo interés (el central) a parte de introducir un color blanco puro en la escena. Lo cual permite, por contraste, que el negro de la cara se vea aún más negro, y por tanto este personaje parezca aún más malo.

Cuando el naufrago Pi es entrevistado por este escritor (fig. 248), Ang Lee centra nuestra atención en la cabeza del mismo posicionándolo sobre la ventana del fondo, como ya se explicó en un capítulo anterior. Sin embargo lo más interesante es el uso de una segunda ventana a la derecha, que no aparece en pantalla, para iluminar aún más el lateral de su rostro. Por tanto se sobreilumina lo ya iluminado. Se añade conocimiento al conocimiento. La cualidad humana que nos lleva a este proceso mental es la curiosidad. Una curiosidad a la que Ang Lee alude magistralmente. Las manos juntas sobre la mesa y la mirada expectante refuerzan esta idea.



Figura 245. *Origen* (2010), de Christopher Nolan



Figura 246. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher.



Figura 247. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan



Figura 248. *La Vida de Pi* (2012), de Ang Lee



Figura 249. *El Silencio de los Corderos* (1991), de Jonathan Demme

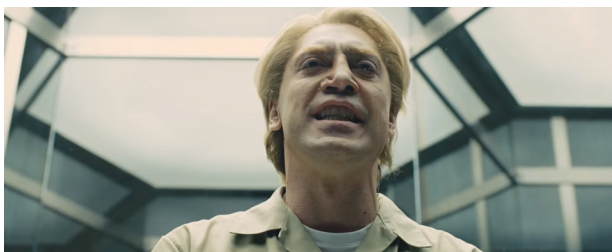


Figura 250. *007, Operación Skyfall* (2012), de Sam Mendes



Figura 251. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick



Figura 252. *El Árbol de la Vida* (2011), de Terrence Malick

Dentro de la señalética de las emociones existe un tipo de luz especial, en cuanto a su significado se refiere. Consistente en la utilización de una luz frontal, independientemente del ángulo de inclinación. Una luz con la que recurrentemente se ha venido representando a los iluminados y a los locos. Como ya se explicó en el capítulo introductorio, en lo que se refiere a la luz, tanto su defecto como su exceso llevaban asociados connotaciones negativas. En este caso resultado de sobreiluminar todo el rostro en vez de solo una parte.

Según la Real Academia Española un iluminado o alumbrado era un “[...] seguidor de doctrinas surgidas en el siglo XVI según las cuales, mediante la oración, una persona podía llegar a un estado tan perfecto que, entregada a Dios, no necesitaba practicar los sacramentos ni las buenas obras y se sentía libre de pecado cualesquiera que fueran sus actos [...]”. Extrapolando estas mismas palabras fuera del contexto religioso obtendríamos la perfecta definición de un sicópata. Los cuales, según la Psicología Actual, son incapaces de sentir culpa al cometer actos atroces. Por lo que visto desde su perspectiva no están cometiendo un acto malo sino bueno. Llegando, algunos, incluso a pensar que cumplen ordenes al servicio de un ser o bien superior. Por tanto un acto asociado a la “luz”. Esa misma luz que alumbraba sus rostros.

Cuando Sam Mendes (fig. 250) nos muestra un primer plano de este ciberterrorista, interpretado por Javier Bardem, se sirve de un plano de luz superior para evocar esa luz de la locura. Una luz que logra contaminar todos los tonos blancos de la escena de esta misma connotación. De tal modo que el blanco en esta ocasión alude al mal. Algo similar hace Jonathan Demme cuando viste a Hannibal Lecter de blanco (fig. 249), cuando lo viste de luz.

Si comparamos la escena anterior (fig. 250) con esta otra de Terrence Malick (fig. 251) podemos apreciar como el rostro del niño se ilumina de manera muy parecida. Sin embargo el significado es totalmente diferente. Ya que en este caso la luz alude a la protección y el descanso, haciendo un simbolismo con Dios (no por nada el timón de la lámpara lleva inscrita una cruz). El vaso de agua, la cual como ya se vio simboliza la vida y la relajación, y el peluche contribuyen a potenciar esta idea. Cabe añadir como Malick se sirve de la calidez de la madera y de ese fondo ocre para transmitir calor; frente a la frialdad de esa celda de metal y vidrio, el cual, además, parece teñirse de verde cardenillo (tóxico, como se verá en el apartado Color). El uso de una superficie luminosa reducida, en la escena de Malick, permite generar armonía mientras que una superficie mayor, en la de Mendes, resulta invasiva, como si se nos echase encima, generando apatía.

Cuando Denis Villeneuve (fig. 255) quiere escenificar una sociedad desvirtuada, en donde los clones son material de comercio, se sirve de esta luz de la locura aplicada a uno de sus habitantes. Una sociedad en donde llega a idolatrarse al bioingeniero, interpretado por Jared Leto, como si

de un Dios se tratase. Un dios al margen de cualquier tipo de moralidad humana por tanto capaz de clonar y asesinar a voluntad.

En otra escena de *El Árbol de la Vida* Terrence Malick (fig. 252) vuelve a usar una luz frontal para transmitir protección, confortabilidad y vida. Apareciendo de nuevo el agua en esta ocasión en la bañera. Algo totalmente opuesto a lo que Steven Spielberg (fig. 254) transmite, en una escena similar. Cuando el pequeño extraterrestre hace levitar varias pelotas en el aire y tras caer al suelo repentinamente, asustando a los niños, Eliot se dirige hacia el flexo. Observándolo con la mirada perdida. El hermano le pregunta que pasa y el responde que no lo sabe pero que no le gusta nada. La música de fondo (la cual solo suena cuando aparecen en pantalla los agentes del estado, los malos de la película) resulta reveladora. Eliot ha intuido a través de la mente de E.T. lo que más tarde sucede al final de la película, y esta revelación se simboliza a través de esta luz que lo ilumina. Una luz perturbadora, por su alto contraste tonal, a diferencia de esas transiciones suaves y delicadas de Terrence Malick (fig. 252)

Cuando Jonathan Demme muestra en pantalla a Hannibal en esta escena (fig. 256) está escenificando su locura mediante una luz frontal cenital. Una luz y un mensaje totalmente distintos al de esta otra (fig. 249), en dónde las sombras sobre el tabique nasal revelan que la luz procede de abajo y no de arriba, confiriéndole un aire diabólico. El porqué de esta connotación es bastante simple. Si se para a reflexionar unos instantes, en el mundo en el que vivimos la luz siempre procede de arriba y nunca de abajo. De hecho hasta 1880, con la invención de la bombilla, cualquier luz procedente del suelo era resultado de un fuego. Un fuego cuya posición, próxima al suelo, tenía una fuerte connotación a ese fuego del infierno (fig. 258 y 259). No es de extrañar pues que en pintura a los ángeles se los haya iluminado siempre cenitalmente mientras que a los demonios se los iluminaba desde abajo (ver páginas siguientes). Así lo refleja Goya en su obra *El Gran Cabrón* (fig. 257), donde el foco de luz parece proceder de un fuego a los pies de este ser maligno. De tal modo que toda la escena queda iluminada por una luz baja, contrapicada, oscureciendo las cuencas de los ojos y los tabiques nasales de muchos de los personajes. Muy interesante es este otro cuadro de Goya (fig. 260) en dónde el uso de un verde cardenillo alude a esa toxicidad o este otro de Hans Memling (fig. 259) en el cual esa atmósfera del infierno cobra vida a través de los monocromáticos (como ya se explicará en el Apartado Color)

Cuando Wes Anderson nos presenta a este cura en un confesionario, iluminado frontalmente y desde abajo (así lo refleja el tabique nasal oscurecido) no pretende evocar al diablo, sino a una situación incoherente y absurda, como la conversación que está teniendo lugar en ese momento. Para ello se sirve de la única iluminación naturalmente imposible en la naturaleza, la contrapicada. Generando así una situación chocante, casi surrealista.



Figura 253. *Gran Hotel Budapest* (2014), de Wes Anderson



Figura 254. *E.T. El Extraterrestre* (1982), de Steven Spielberg



Figura 255. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 256. *El Silencio de los Corderos* (1991), de Jonathan Demme



Figura 257. El Gran Cabrón. Francisco de Goya (1823). España



Fig. 258. Satanás. Hendrik Eland (1674)



Fig. 259. Infierno. Hans Memling (1485)



Fig. 260. El Hechizado por la Fuerza. Goya (1798)



Fig. 261. El Arcángel San Miguel. Luca Giordano (1666)

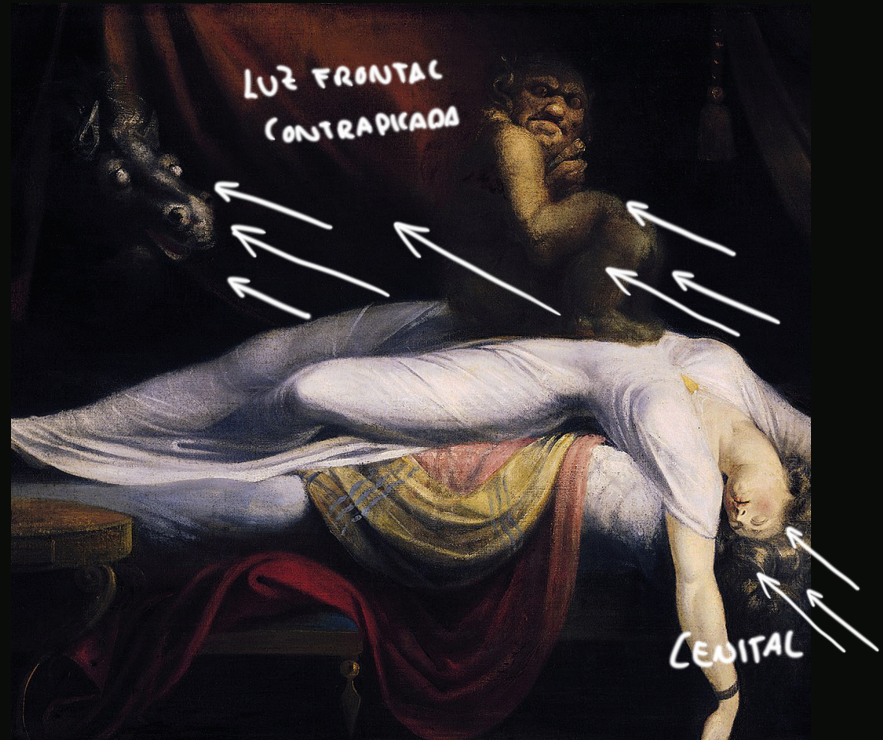
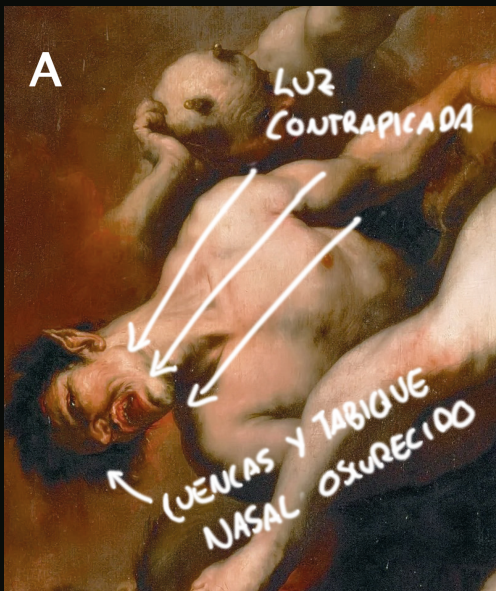


Fig. 262. La Pesadilla. Henry Fuseli (1781)



Si bien históricamente se ha venido representado al diablo iluminado desde abajo, por esas llamas del infierno (fig. 258 y 259), Goya introduce una iluminación muy interesante en cuanto a su simbolismo. Algo que podemos ver en El Gran Cabrón (257) y El Hechizado por la Fuerza (fig. 260), dónde repite ese mismo juego de una luz oculta por la oscuridad de los negros ropajes. Por tanto una luz procedente del mal. Cuando Luca Giordano compone su famoso cuadro (fig. 261) en el que aparece representado no solo el mal sino también el bien, se plantea un problema compositivo. Como simbolizar ambos bandos a través de una única luz. Esto lo resuelve poniendo a los demonios cabeza abajo, resolviendo al mismo tiempo ese simbolismo del triunfo del bien sobre el mal. Lo cual permite que los diablos aparezcan iluminados por una luz contrapicada. Esa misma luz que, vista del revés, ilumina cenitalmente al arcángel.

Este mismo problema, simbolizar el bien y el mal con un único punto de luz, lo resuelve Henry Fuseli (fig. 262) años más tarde de manera muy similar. Aunque como puede observarse el significado es totalmente opuesto ya que en esta ocasión el mal tiene prioridad y triunfa sobre el bien. Así lo refleja la habitación en penumbra. No obstante, el rostro de la mujer aparece invertido de tal manera que a pesar de dicha iluminación siga recibiendo esa luz cenital del bien. Esa misma luz con la que Giordano simbolizó al Arcángel San Miguel.



Figura 263. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve

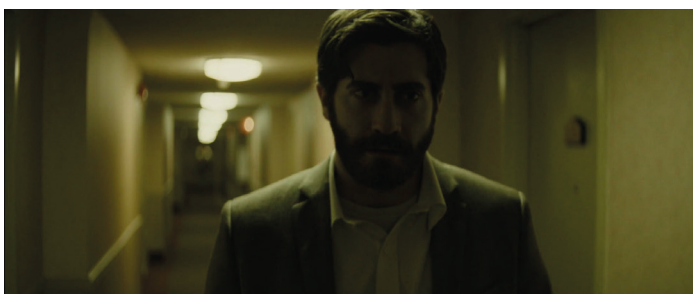


Figura 264. *Enemy* (2013), de Denis Villeneuve

“En esta escena de Enemy (fig. 264), Denis Villeneuve se sirve de ese blanco, intenso, de la luz de las lámparas para dar la sensación de que la cara del actor se halla más ensombrecida de lo que en realidad está, debido al contraste. De igual modo, y como ya se explicó los fondos de los primeros planos suelen aludir a los pensamientos de los personajes. En este caso vemos como las luces fugan hacia ese fondo oscuro. Como si la cabeza de este personaje estuviese centrada en algo lejano y oscuro.”



Figura 265. *La Vida de Pi* (2012), de Ang Lee

Llegados a este punto, solo queda por analizar un tipo de iluminación, la luz plana. De la cual ya se dieron algunas pinceladas al principio de este capítulo (fig. 232 y 233) pero que trataremos de analizar con mayor profusión. Una luz cuyo significado dependerá por entero de su valor, es decir, de su mayor o menor claridad u oscuridad. Dado que, como su nombre indica, se trata de una luz plana, por tanto uniforme. Cuanto más clara sea la sombra, tanto más positiva será la emoción que se pretende transmitir. Siendo tanto más negativa la emoción cuanto más oscura sea la sombra. Así por ejemplo un rostro iluminado de manera clara (fig. 232 y 233), como ya se vio, solo podía aludir a la felicidad. Mientras que uno totalmente oscurecido, como el que presenta Denis Villeneuve en *Enemy* (fig. 264) evocará emociones totalmente contrarias, turbias y negativas, como la opresión y angustia que vive este personaje en la película.

Reflexionando unos instantes sobre el proceso mental por el cual somos capaces de interpretar emociones en otras personas nos daremos cuenta de que la Forma, la Luz incluso el Color (cuando nos ruborizamos o nos enfadamos) juegan un papel esencial. De tal modo que ciertos gestos (formas) en la cara son interpretados como emociones concretas. Resultando estas tanto más fáciles de interpretar cuanto mejor definidos se hallan sus gestos asociados. Siendo aquí donde reside el gran valor de la luz. Ya que nuestro ojo interpreta el volumen en base a las sombras y las luces, por lo que si el contraste entre ambas es muy pequeño el objeto en sí resultará plano, perdiéndose detalles. Esto aplicado al rostro humano redundará en una mala comunicación gestual o lo que es lo mismo en una aparente falta de emociones.

Cuando Denis Villeneuve (fig. 263) quiere mostrar en pantalla la impavidez de este personaje, casi robótico y sin emociones, recurre precisamente a una luz plana. Mitigando de esta manera los posibles gestos del actor. Algo similar plantea Sam Mendes en *Spectre* (fig. 266), cuando James Bond habla con esta viuda en el entierro de su marido. Un marido, delincuente, al que no amaba y por el que no puede sentir ninguna emoción. El uso de un fondo iluminado, con un valor tonal más alto, permite oscurecer aún más el rostro de la mujer sin necesidad de ensombrecerlo, lo cual hubiese supuesto perder detalles. Enfatizando esta impasibilidad.

En uno de los momentos de mayor belleza de la película *La Vida de Pi* (fig. 265), durante este atardecer dorado, Ang Lee ilumina el rostro de Pi con la luz más aburrida posible en fotografía, la luz plana. Precisamente para representar el aburrimiento de este niño, sentado sin poder hacer nada.



Figura 266. 007, *Spectre* (2015), de Sam Mendes

COLOR

BREVE INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL COLOR DE JOHANNES ITTEN

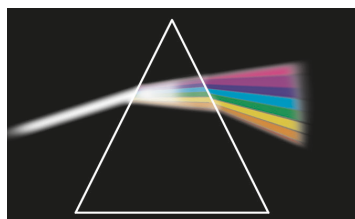


Fig.267. Descomposición Luz Blanca



Figura 268. Percepción del Color



Figura 269. Contraste de Color en sí mismo (Tono)



Figura 270. Contraste Claro-Oscuro (Valor)



Figura 271. Contraste Cualitativo (Saturación)



Fig.272. Contraste Complementarios

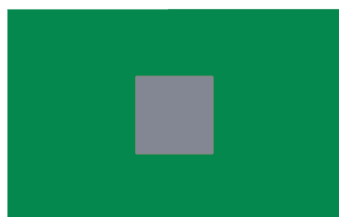


Figura 273. Contraste Simultáneo



Figura 274. Contraste Cuantitativo



Figura 275. Contraste Calor-Frío

Antes de proseguir con este último tema dedicado al color, conviene hacer un repaso de la teoría existente acerca del mismo, que en la actualidad sirve de base tanto a diseñadores como a pintores. Teoría desarrollada en gran medida por Johann Wolfgang von Goethe y más tarde por Johannes Itten quien la mejoró y amplió. Razón por la cual únicamente centraremos nuestra atención en la segunda en esta introducción. No obstante y dado que el motivo de este capítulo no es entrar en profusión en la percepción del color, únicamente daremos unas nociones básicas para poder entender posteriores análisis.

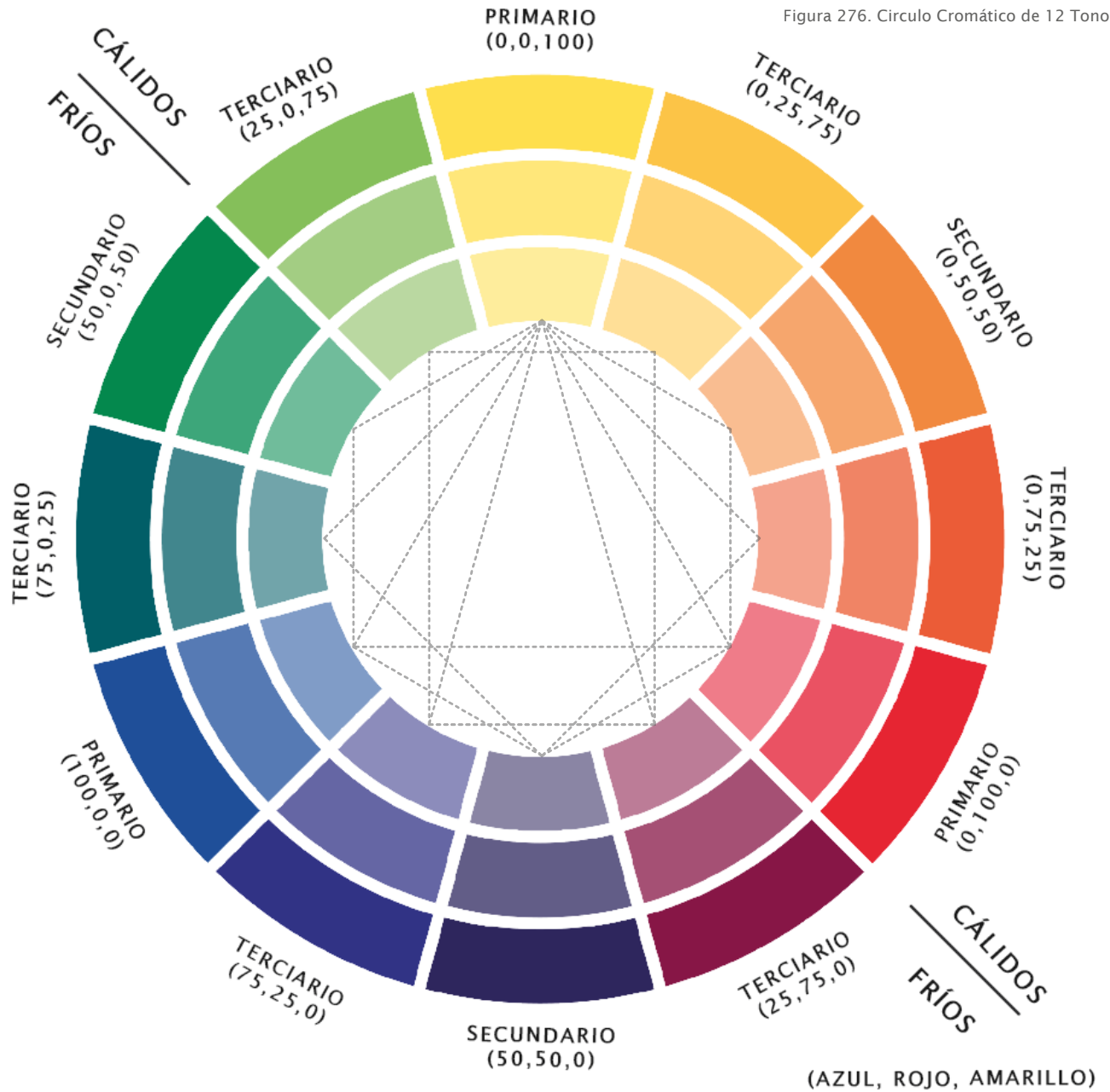
Regresando a la historia del color, ya a finales del S.XVII Isaac Newton demostró como la luz blanca se componía de colores correspondientes a las diferentes longitudes de onda de la misma, haciéndola pasar a través de un prisma de vidrio (fig. 267). De tal modo que a cada longitud de onda de cada color le correspondía un ángulo de refracción diferente, con lo que se separaban. En la actualidad la física explica como una superficie de color (fig. 268) la vemos como tal debido a que absorbe todas las longitudes de onda menos las de su propio color. Así por ejemplo un objeto rojo únicamente reflejaría la luz roja.

Para Itten el único círculo cromático ¹⁹ posible era el de 12 colores (fig. 276), algo que remarca en su libro *El Arte del Color*. Según el cual, a partir de los tres colores primarios era posible obtener el resto. Dichos colores primarios eran el amarillo, el cian y el rojo. De su mezcla inmediata se obtenían los secundarios. Amarillo y cian daban el verde, amarillo y rojo el naranja y finalmente rojo y cian el violeta. De la mezcla de estos secundarios con los primarios se obtendrían respectivamente los terciarios.

Itten entendía las propiedades de los colores como contrastes, entendiendo estos contrastes como dicha singularidad intrínseca a cada color que lo hacía diferente a otro. En su libro, Itten habla de siete contrastes ²⁰. El contraste de color en sí mismo o tono (fig. 269); el contraste claro-oscuro o valor (fig. 270); el contraste frío-caliente o temperatura de color (fig. 275); el contraste por complementariedad o colores situados diametralmente opuestos (fig. 272) en el círculo cromático, por ejemplo verde y rojo; el contraste simultáneo o color ficticio (fig. 273), según el cual el ojo exige el complementario y si no lo obtiene el mismo lo genera. En la figura 273 puede observar como el cuadrado gris parece estar teñido con el complementario del verde, el rojo. Generando una ilusión óptica.

Finalmente distingue dos últimos contrastes más, el cualitativo o de saturación (fig. 271) y el cuantitativo o cantidad proporcional. Según este último contraste cada color lleva asociada una luminosidad, resultado de compararlo con un gris neutro. Cuanto más luminoso menos espacio necesita ocupar para estar en equilibrio.

Figura 276. Circulo Cromático de 12 Tonos



¹⁹Johannes Itten, El Arte del Color, (Francia: Bouret 1975), 31-32.

²⁰Johannes Itten, El Arte del Color, (Francia: Bouret 1975), 33-59.

ANÁLISIS CROMÁTICO BASADO EN LA ARMONÍA DE COLOR DE ITTEN



Fig. 277. Ábside de San Clemente de Tahull, Maestro Tahull (1123)



Figura 278. Esquema Cromático de la Fig. 277

Para el cuadro superior encontramos el siguiente esquema hexagonal. El violeta lo encontramos en la parte superior muy oscura; el azul como fondo del óvalo principal dónde aparece Jesús; el verde como fondo de los tondos de la mitad; el amarillo y el naranja como fondo de los ángeles de la parte superior, los tonos tostados de la piel, el friso de ladrillos de la parte inferior, etc; el rojo como fondo de las figuras de la parte inferior y como vestimentas de las figuras de los tondos de la mitad del cuadro.

²¹ Johannes Itten, *El Arte del Color*, (Francia: Bouret 1975), 19-22.

²² Johannes Itten, *El Arte del Color*, (Francia: Bouret 1975), 23.

²³ Johannes Itten, *El Arte del Color*, (Francia: Bouret 1975), 71-74.

Dentro de la Teoría del Color existe una rama en pintura dedicada a las armonías cromáticas con la cual guardan estrecha relación la composición de muchas escenas cinematográficas, como se verá en sucesivos capítulos. Y gracias a la cual deben estas su potencia visual.

Ahora bien, ¿Qué es la Armonía Cromática? Tal y como dice Johannes Itten²¹, para la gente no docta en la materia la armonía es entendida como una simple analogía de colores (fig. 281), es decir, como carencia de contrastes. Aunque visto desde un conocimiento más profundo los contrastes también podrían producir armonía siempre y cuando guarden un equilibrio. Este equilibrio viene dado por los polígonos regulares inscritos en el círculo (fig. 276 página anterior). Así pues y en función del número de vértices (tonos) de dichos polígonos Itten distingue concordancias armoniosas de tres, cuatro y seis. La concordancia a dos tonos vendría dada por complementariedad, es decir, tonos enfrentados. Según un experimento realizado por Itten al observar un cuadrado de un color y cerrar los ojos la imagen residual tiende a parecerse al complementario. “[...] *El ojo exige el complementario* [...]” Por el contrario al repetir el mismo experimento con un cuadrado gris-neutro sobre fondo gris la imagen residual era ese mismo gris-neutro. Así pues Itten llega a la conclusión de que la armonía colorimétrica entendida como equilibrio se produce cuando mezclados los tonos generan dicho gris neutro. Esto se consigue mezclando el negro y el blanco. Dicho negro puede ser un pigmento negro como tal u obtenerse como mezcla de los tres primarios o de un primario y su complementario (que no es sino suma de los dos primarios restantes). Cuando la mezcla de la totalidad de tonos de la imagen no resulta en dicho gris neutro, termina diciendo, la composición será expresiva pero no armoniosa.

En su libro *El Arte del Color*, Itten distingue los siguientes tipos de concordancia por contrastes²³. Concordancia a dos tonos por complementariedad (fig. 280). Concordancia a tres tonos por triángulo equilátero, comúnmente conocida como Triada (fig. 282), dónde cada tono esta a la misma distancia que el resto; a tres tonos por triángulo isósceles, también denominada Complementarios divididos (fig. 283), resultante de tomar el complementario de un color y coger los colores análogos a izquierda y derecha del mismo. Concordancia a cuatro tonos o dobles complementarios, resultante de tomar dos parejas de complementarios. Dentro de la concordancia a cuatro tonos distingue la del cuadrado (fig. 286) dónde todos los tonos se hallan a la misma distancia, así como la del rectángulo (fig. 287 y 285). Por último, encontramos la concordancia a seis tonos resultante de inscribir un hexágono en el círculo (fig. 284)

En su libro Itten nos habla de concordancias subjetivas²², dependientes de la personalidad del individuo, aunque concluye que existen concordancias superiores a la subjetividad que son entendidas de manera universal



Figura 279. Monocromáticos



Figura 282. Triada



Figura 285. Dobles Complementarios



Figura 280. Complementario



Figura 283. Complementarios Divididos



Figura 286. Dobles Complementarios



Figura 281. Análogos



Figura 284. Concordancia Hexagonal



Figura 287. Dobles Complementarios

LA ATMOSFERA DE LOS MONOCROMÁTICOS



Fig. 288. *Triumph Over Mastery II*. Mark Tansey (1987). America



De todas las armonías posibles, la monocromática es quizás la más básica de todas, pero no por ello la menos contundente. Basada en el uso de un único tono el efecto de volumen se consigue mediante un correcto uso del valor (claridad, oscuridad) y saturación del color empleado. Propiedades que ya vimos en el capítulo anterior. El uso de este tipo de armonía permite composiciones bastante interesantes ya que al no haber más que un solo color nuestra vista presta más atención a la forma, la textura, el espacio, el volumen y la luz. Además de enfatizar la atmósfera del lugar, haciéndola visible, y tiñéndola de una cierta

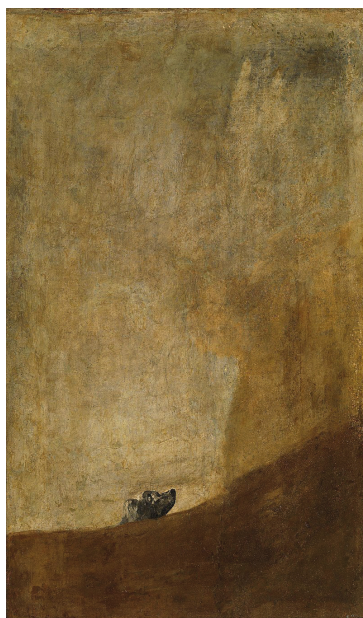


Fig.289. *El Perro*. Goya (1823). España



subjetividad. Algo que podemos observar en el cuadro de Goya (fig. 2), dónde el uso de marrones y ocre permiten generar una escena cargante, un tanto ahogadiza, como el perro que se está hundiendo, pesado, en el mar. El equilibrio compositivo se obtiene dándole una mínima parte a la porción oscura frente a la clara.

Cuando Mark Tansey nos muestra a este personaje sin camiseta (fig. 288), pintando sobre su propia sombra, el uso del rojo subcomunica al espectador ese ambiente caluroso y denso del verano, casi palpable. Así como unas ciertas connotaciones de ese



Fig.290. *Veil*. Mark Tansey (1989). America



mundo obrero asociado al socialismo. En otro de sus cuadros, *Veil* (fig. 290), Tansey recurre a un tono verde cardenillo para reforzar esa escena tan espeluznante, en la que los personajes parecen sobrecogerse ante la luz procedente de las cortinas. Este color según Max Doerner²⁴ era altamente tóxico debido a su obtención a partir de chapa de cobre mezclada con vinagre o vino agriado.

Además según la Sicológica Eva Heller²⁵ el verde es el color de todo lo horripilante, de los seres sin pelo, de los sapos, las serpientes, los dragones, los demonios, los marcianos, de la bilis y de la amargura, etc.

²⁴ Max Doerner, *Los Materiales de Pintura y Su Empleo en el Arte*, trad. por Daniel Morata (Barcelona: Reverté S.A, 1998), 75

²⁵ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 113-114

De nuevo el uso del monocromo refuerza la espacialidad y esa luz volumétrica.

Resulta interesante ver como esos mismos recursos, la espacialidad, el verde cardenillo y la luz volumétrica los planteó Ridley Scot (fig. 291), algunos años atrás en esa macabra escena al comienzo de la película. Pudiendo haber servido de inspiración a Mark Tansey, en esa retroalimentación entre cine, pintura y arquitectura en ambos sentidos. En otra escena, también sombría, como la planteada por Denis Villeneuve en la secuela con el mismo nombre (fig. 292) se usa un verde parecido, aunque algo más cálido y bastante desaturado, tanto que parece un gris. Esto permite jugar con las connotaciones del verdete, que aparecen más amortiguadas y mezclarlas con las propias del gris, mucho más intensas. Aludiendo a ese gris de lo antiguo, algo que se refuerza con ese tronco desvencijado casi esquelético, erguido como una ruina del pasado. De igual modo el uso del gris alude a la crueldad del acto que va a cometer a continuación, asesinando a un veterano de guerra. Un acto falto de empatía y humanidad, insensible, como el árbol muerto, gris, que se muestra en la escena.

Cuando, en *Shutter Island* (fig. 293), el inspector de policía se aproxima a la Isla-Manicomio Martin Scorsese recurre de nuevo a un tono monocromo para generar una atmósfera cargada de tensión y misterio apoyándose en el color y las connotaciones ya mencionadas. El uso leve de un análogo parecido al de la fig. 291 no hace sino reforzar esta idea.

Ese mismo uso de los ocre que Goya planteaba en el S. XIX (fig. 289), pesados y ahogadizos se trasladarán al cine de la mano de Denis Villeneuve. Vemos pues como en *Enemy* (fig. 294) el agobio y desasosiego de la vida del protagonista se hace patente a lo largo de todo el film, irradiándose a la ciudad misma, la cual aparece teñida de un marrón turbio. Algo que lleva al extremo años más tarde, en *Sicario*, (fig. 295) donde la pesadez del aire cargado de polvo tras una explosión se enfatiza



Figura 291. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.



Figura 292. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 293. *Shutter Island* (2010), de Martin Scorsese



Figura 294. *Enemy* (2013), de Denis Villeneuve.





Figura 295. *Sicario* (2015), de Denis Villeneuve.



Figura 296. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 297. *007, Operación Skyfall* (2012), de Sam Mendes



Figura 298. *Solo Dios Perdona* (2013), de Nicolas Winding

con este color. Un ocre anaranjado bastante aclarado y desaturado. El polvo en el aire sumado al contraluz de la arquitectura da la sensación de una luz brumosa que se irradia en todas las direcciones.

Cuando *Blade Runner 2049* (fig. 296) llega al momento de más intriga y misterio, la atmósfera se muestra saturada de un color intenso naranja que mantiene, involuntariamente, nuestra atención en todo momento en la pantalla. El naranja es un color que nos mantiene en alerta, y despierta en nosotros un instinto genuino de interés y vigilancia. La razón de ello es que en la naturaleza el naranja es un color asociado a la toxicidad y por tanto al peligro. Algunos de los animales más venenosos del mundo son naranjas, como las Ranas Punta de Flecha (*Oophaga Pumilio*), las Mantellas Aurantiacas, el Pez león o la Serpiente de Coral. Incluso en el mundo vegetal parece ser norma común esta asociación entre el peligro y el naranja, como ocurre con las bayas *Arum Maculatum* o las setas matamoscas *Amanita Muscaria*, cuya ingesta produciría la muerte. Si pensamos en el contexto azul y verde de todos estos seres vivos, sea el mar o el bosque, es curioso ver como la naturaleza elige el color complementario los naranjas rojizos para hacerse notar. En ningún momento tratan de pasar desapercibidos sino todo lo contrario quieren que sepamos que están ahí y que no los perdamos de vista. Este instinto ante el color evolutivamente ha perdurado en nuestro interior y es el responsable de que prestemos tanta atención al naranja. De hecho al abrir estas páginas la figura catorce fue probablemente la primera en la que su vista reparó. Algo similar ocurre con la sangre. Parece lógico pensar en su color rojo, llamativo en contraste con nuestro entorno, como una clara ventaja evolutiva. Si vemos una mancha roja en el suelo junto a nosotros es inevitable entrar en estado de alerta y tratar de cerciorarnos de si nos hemos cortado. Si la mancha fuese marrón como la tierra no sería tan llamativa y pasaría desapercibida. Tenemos aquí un claro silogismo del cual se servirá el cine. Si el rojo lo asociamos con la sangre y la sangre con un acto violento, es inevitable asociar el color rojo con la violencia. Recurso utilizado por Sam Mendes (fig. 297) y Nicolas Winding (fig. 298) en dos películas

²⁶Johann Wolfgang von Goethe, *Goethe's Theory of Colours*, trad. por C.L. Eastlake (Londres 1840), 311

con un alto contenido de violencia. Si bien el uso de tonos cálidos produce ambientes recargados, asfixiantes, el uso de los fríos tendrá un efecto contrario, pero igualmente subjetivo. Cabe remarcar la importancia que el ordenador y la postproducción han tenido en el cine actual, permitiendo modificar los colores de las escenas a voluntad como verdaderas obras pictóricas. Técnica coloquialmente conocida en el mundo fílmico como Color Grading. Vemos pues como Nolan (fig. 299) se sirve de un tinte azulado, para reforzar esa idea de escena nocturna. De igual modo el uso del azul permite aumentar esa sensación de lejanía. Según Goethe al igual que el cielo y las montañas lejanas son azules, toda superficie azul dará la impresión de alejarse ²⁶. Algo parecido hace George Miller en Mad Max (fig. 301) con ese azul intenso y lejano. Se juega aquí de nuevo con un silogismo. Si el azul es un color frío, y el desamparo y la soledad producen frío. El azul subcomunicará desamparo y soledad.

Cuando Cristophe Gans (fig. 300) asigna este tono gris a todas las escenas que tienen lugar dentro de esta ciudad fantasmal, en la que llueve ceniza del cielo, por un lado alude a ese blanco sucio, impuro, de los pecados y las malas acciones, de los fantasmas y los espectros. Sin embargo, no se trata de un gris cualquiera. Es un gris azulado. Azul como el de los uniformes de los prisioneros Judíos en Auschwitz que, sumado a la ceniza tan presente en la película, logra evocarnos subliminalmente la barbarie de los crematorios de Auschwitz donde incineraban a la gente viva. Según Eva Heller ²⁷ el “*El gris es insensible. [...] Igual que destruye los colores, destruye también los sentimientos. Por eso produce horror*”

En una película sobre el amor como Amélie (fig. 302) todo parece enturbiado por una neblina verde confusa, como ese amor incierto que está aún por llegar. Según Eva Heller ²⁸ “[...] *Para los Romanos, el verde era el color de Venus. Venus es la diosa de los jardines, las huertas y las viñas. Y entre los griegos, Afrodita (Venus) era la diosa de la belleza y del amor [...]*”



Figura 299. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher



Figura 300. *Silent Hill* (2006), de Cristophe Gans



Figura 301. *Mad Max: Fury Road* (2015), de George Miller



Figura 302. *Amélie* (2001), de Jean-Pierre Jeunet



²⁷ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 271

²⁸ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 110

LOS ANÁLOGOS, LA SINONIMIA CINEMATOGRAFICA



Fig.302. *Viejo Ciego con Niño*
Picasso (1903). España



En pintura los análogos son armonías de dos o más colores yuxtapuestos entre sí en el círculo cromático. Por tanto sin marcado contraste como ya se vio en la introducción. Hablar de colores análogos es hablar de sinónimos cromáticos. Si bien la RAE no recoge este significado de manera explícita, “Semejanza formal entre los elementos lingüísticos que desempeñan igual función o tienen entre sí alguna coincidencia significativa”, el uso de esta palabra de origen lingüístico aplicado al arte refleja en cierto modo esta relación de ser. Dentro de los análogos hemos de distinguir entre los de alto espectro (fig. 303), de mayor riqueza tonal, y los de bajo espectro (fig. 302). Pudiendo considerar estos últimos incluso como monocromáticos para casos con muy poca variación tonal, salvándose purismos. Como es el caso de este lienzo de Pablo Picasso,

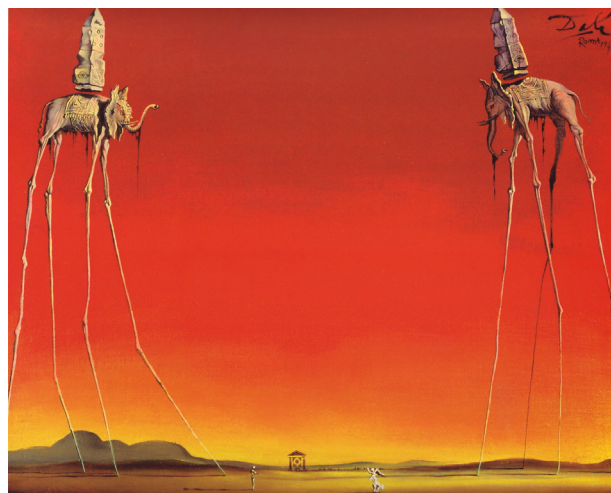


Fig.303. *Los Elefantes*. Salvador Dalí (1948). España



con un fuerte predominio del azul, en el que podemos distinguir tres tonos diferentes. Un azul más puro en la pared del fondo, un turquesa en el suelo y un verde bastante aclarado en las pieles de los personajes. Sea cual sea la clasificación que demos a este cuadro, o monocromo o análogo dichos tonos responden a un fin común y similar. Generar una escena sombría, mustia y apagada, como el viejo ciego y lánguido que parece esperar su muerte. Hablar de la obra de Dalí (fig. 303) es hablar inevitablemente de Arquitectura, en concreto la de Gaudí. En una Cataluña altamente influenciada por la obra de este arquitecto Dalí nos presenta a estos elefantes pesados y voluminosos que apoyan delicadamente sobre unas largas patas en la tierra, como si las de una araña se tratase. Con una clara



Fig.304. *Les demoiselles Schwartz*
Zorn (1889). Suecia



referencia a la arquitectura con los obeliscos sobre sus lomos y ese diminuto frontón del fondo. Unas patas demasiado esbeltas estructuralmente hablando, tanto que parece que vayan a quebrarse. De manera similar a como Gaudí diseña la fachada de la casa Batlló, con unas columnitas resueltas a tramos con bultos como las patas de estos elefantes. Unas columnas anormalmente finas para tratarse de piedra. Unas patas anormalmente delgadas para tratarse de elefantes. El uso del color es sumamente magistral. Dalí recurre a una escena de atardecer a sabiendas que el color más pesado, el rojo, por su falta de luminosidad quedará arriba sirviendo de fondo a los cuerpos voluminosos de estos elefantes, mientras que la zona de amarillos, mucho más liviana por su luminosidad, sirven de fondo a los extremos más finos de las patas, aligerándolos aún más.

Existe pues una correlación entre figura y color-fondo. No obstante tanto rojos como amarillos generan calidez y confortabilidad. Una calidez que Anders Zorn refleja en su obra (fig. 304) con ese mismo espectro tonal. El uso de una pincelada relamida sumado a la simetría de los elefantes y ese degradado suave del amarillo al rojo nos habla de un cierto equilibrio compositivo en la obra de Dalí (fig. 303), como si todo flotase en un mundo onírico. Un equilibrio totalmente opuesto al dinamismo de Anders Zorn (fig. 304), conseguido mediante una pincelada más suelta en la que todos los tonos aparecen mezclados por toda la escena. Este mismo juego compositivo de lo estático y lo dinámico lo encontramos en el cine de la mano de Denis Villeneuve (fig. 306) y Danny Boyle (fig. 305) respectivamente. Mientras que en *Blade Runner* la transición de rojo a amarillo anaranjado es progresiva y suave, generando una atmósfera enrarecida y estática, en *Sunshine* la aleatoriedad de tonos en la escena aportan ese dinamismo de las llamas. La arquitectura transparente conformada por vidrios contribuye a generar esa envolvente abrasadora aparte de enriquecerla mediante aberraciones cromáticas. El uso de esta paleta de color en *Sunshine* busca evocar el calor del fuego, mientras que en *Blade Runner* el uso es muy distinto, como ya se vio en el capítulo anterior. Para esta escena en concreto (fig. 306) al naranja advertencia se le añade un naranja amarillento también de advertencia. Como el de la Rana Dorada Colombiana, el animal más tóxico del mundo. Cuando el gobierno se presenta en la casa de Eliot para raptar a ET (fig. 307), Steven Spielberg se sirve de una paleta de naranjas en señal de peligro y de una pared humana para generar rechazo por confrontación. En *Alien*, por el contrario, Ridley Scott (fig. 308) se sirve de los naranjas para generar calidez y confortabilidad. Algo que consigue desaturando el color hasta conseguir unos sepías menos llamativos. El uso sutil de su complementario en la ventana de la puerta, el azul violáceo, le permite enfatizar aún más esta calidez por contraste.



Figura 305. *Sunshine* (2007), de Danny Boyle



Figura 306. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 307. *E.T. El Extraterrestre* (1982), de Steven Spielberg



Figura 308. *Alien, el Octavo Pasajero* (1979), de Ridley Scott



PALETA DIRECTOR



Figura 309. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher



Figura 310. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve



Figura 311. *Solo Dios Perdona* (2013), de Nicolas Winding



Figura 312. *2001 Una Odisea en el Espacio* (1968), Kubrick

En *El Club de la Lucha* (fig. 309) una de las escenas descaradamente más reveladoras, pero que a la vez pasa sutilmente desapercibida, tiene lugar cuando el protagonista, una persona con trastorno de identidad múltiple, se coloca en una zona de oscuridad iluminada a ambos lados por dos luces diferentes. Dos luces como las dos personalidades que se turnan para iluminar la oscuridad de su cabeza. Estas luces-entes si bien son opuestas cohabitan en un mismo espacio y tienen un origen común, ya que la segunda personalidad nació de la primera, es por ello que no se recurre a complementarios sino a análogos. Dos colores complementarios no tienen un origen común, ya que uno es primario y el otro es resultado de la mezcla de los dos primarios restantes. Sin embargo los análogos parten de un tono al que por adición de otro se obtiene un segundo color tonalmente próximo pero diferente. David Fincher representa esta dualidad interior del protagonista a través de los dos extremos de la paleta de análogos. En el que uno es ese verde cardenillo tóxico y frío como ese álter ego representado por Brad Pitt, y el otro es un verde cálido más empático y complaciente. Pero mezclado con amarillo, lo que le da ese aspecto ácido, como esa extraña adición de la primera personalidad, encarnada por Edward Norton, a los círculos de apoyo a enfermedades.

En *Blade Runner 2049* (fig. 310) Denis Villeneuve se vale de una paleta cromática con un alto contenido sexual. Según la psicóloga Eva Heller ²⁹ “Desde 1998 existe una píldora de la potencia sexual, llamada Viagra; es azul y se la llamó “el milagro azul” además el uso del rosa con el negro y el violeta conforman el acorde de la seducción y el erotismo ³⁰. Puede verse como el rosa y el azul, más llamativos son usados para centrar nuestra atención en la chica mientras que los violetas quedan relegados al fondo arquitectónico. Nicolas Winding utiliza una paleta similar, pero con una peculiaridad, elimina el azul e incorpora el rojo. Esta paleta nos habla también de sexualidad. Sin embargo matizada, ya que se trata de la sexualidad inmoral de un burdel dirigido por este personaje. Según Eva Heller el violeta es el

²⁹ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 26

³⁰ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 214



Figura 313. *Amélie* (2001), de Jean-Pierre Jeunet



Figura 314. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.



Figura 315. *Sunshine* (2007), de Danny Boyle



Figura 316. *La Vida de Pi* (2012), de Ang Lee

color de los pecados bonitos, el sexo, que en uso con el rojo, el negro y el rosa forman el acorde de la inmoralidad³¹. Muy interesante también es el uso de la línea de luz del neón para resaltar la cabeza y dirigir nuestra atención.

El uso del rojo en una Odisea en el Espacio (fig. 312) tiene unas connotaciones muy distintas en conjunción con la música de fondo, El Danubio Azul de Johann Strauss. Ya que en este caso nos transmite alegría y vitalidad. Según Eva Heller³² el rojo es el color de la felicidad tanto en occidente, con Santa Claus, como en Oriente donde vestir de rojo es símbolo de alegría. Si nos fijamos en la escena solo aparece el rojo, el rojo-violeta, el violeta y el azul-violeta pero azul puro no hay, aunque en el esquema sí aparece. Este azul es al azul de la música que suena y que lleva dicho adjetivo por nombre, y que curiosamente completa la gama de análogos. Dado que el rojo es el color dominante de esta escena, Kubrick usa su complementario para centrar nuestra atención en el verde de las pantallas de la nave.

En una escena alegre como la de Amélie (fig. 313) Jean-Pierre se decanta por colores cálidos de tonos anaranjados para reforzar este mensaje. Totalmente contrario a la escena sombría de Blade Runner (fig. 314), donde Ridley Scott opta por una paleta totalmente opuesta. Escena en la que a las connotaciones del verde cardenillo se le suman las del azul, que aporta esa frialdad escalofriante, como el video que están viendo ambos personajes.

En la película de Sunshine (fig. 315), Danny Boyle hace un interesante uso de los análogos para jerarquizar los elementos de la escena. Aparecen así los personajes teñidos de azul frente a una arquitectura de tonos verdosos. El uso del azul en los personajes contribuye a reforzar esa idea de la disputa ruda y fría que están teniendo.

De todas las composiciones de análogos la más básica la encontramos en escenas de cielo y naturaleza (fig. 316), en donde puede observarse como la arquitectura adopta tonos neutros para no interferir en la gama.

³¹ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 204

³² Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 59

LA DUALIDAD DE LOS COMPLEMENTARIOS, DE LA SINONIMIA A LA ANTONIMIA



Fig.317. *Celestina*. Picasso (1904). España



Prosiguiendo con el mismo símil lingüístico del capítulo anterior, si los análogos eran sinónimos cromáticos, los complementarios serán antónimos. Colores totalmente opuestos, no solo en cuanto a su posición en el círculo sino en cuanto a la idea que pretenden transmitir. Es debido a este fuerte contraste que históricamente los complementarios se hayan usado para centrar nuestra atención en determinadas zonas de la pintura. En su obra *Celestina* Pablo Picasso contrapone a un fondo azulado el rostro de esta anciana de tonos ocre algo más cálidos. Totalmente diferente a ese cuadro anterior, del *Viejo Ciego con Niño* (fig. 302 pág. anterior), en el que todo era sombrío. Puede intuirse aquí como Pablo Picasso empieza a abandonar ese estado melancólico producido por el suicidio de su amigo Carles



Fig.318. *Waterloo, Dogs Playing Poker* (1906). Coolidge. America



Casagemas en 1901 que tanto lo determinó en ese periodo de su vida conocido como la *Época Azul*. Picasso parece sentirse más optimista en su pintura y lo refleja a través de este pequeño resquicio cálido. Un año más tarde su obra se adentrará en la denominada *Época Rosa*. Algo interesante en pintura y por ende en cinematografía es que no es común el uso de complementarios exactos sino que existe una desviación para amortiguar el contraste.

Cuando Cassius Marcellus Coolidge pinta esta escena (fig. 318) aparentemente jovial en realidad está haciendo una mordaz crítica a la burguesía y clases pudientes americanas de esa revolución industrial. Así lo refleja la aparición de ciertos elementos como el dinero, las cartas, los puros o las pequeñas



Fig.319. *Dance in Gopsmor*. Zorn (1906). Suecia



gafas doradas, que tan frecuentemente han sido usadas en el cine para representar a estos ricos. Se los ridiculiza, pues, comparándolos con perros ruidosos y presumidos. El uso del color refuerza este mensaje. Grosso modo, dos complementarios esviados permiten separar el primer plano, ocupado por la lámpara, las sillas, la mesa e incluso los perros, ligeramente teñidos de verde, de ese segundo plano conformado por la pared de la estancia. Según Eva Heller³³ el rojo es el color del poder y la nobleza "*Carlomagno, [...] hizo pintar el palacio imperial y la catedral, donde estaba su trono, de brillante color rojo*" y el verde el color de la burguesía³⁴. Según esta icóloga, históricamente estos colores estuvieron asociados, en la Edad Media, a los estamentos privilegiados y a nadie salvo a estos les estaba

³³ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 61-63

³⁴ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 115-116

colores, bajo pena de muerte³³.

Anders Zorn (fig. 319) utiliza también el verde para generar esa atmósfera alegre de una fiesta. Sin embargo un verde totalmente distinto, ya que se trata de un verde contextualizado a su tierra. El de la Aurora Boreal, tan característico de estas tierras Nórdicas, que en las largas noches de este País es símbolo de alegría. Se sirve además de su color complementario para centrar nuestra atención en la cabeza del viejo que toca el violín, aportándole esa chispa a la escena. Resulta evidente como para estos dos últimos casos los complementarios tienen la equivalencia de sinónimos y no de antónimos.

Cuando Deckard, después de una ardua persecución, dispara a la replicante Zhora en *Blade Runner* (fig. 320), se produce una confrontación en su interior. Por un lado siente ese alivio y satisfacción cálida de haber cumplido su misión, como la luz del neón rojo, sin embargo a la misma vez siente repulsión de sí mismo por el acto atroz que acaba de cometer, como esa bruma de verde cardenillo de la izquierda, como ya se explicó tóxica.

En *Oldboy* (fig. 321) poco antes de que la chica se enamore del protagonista, Chan-Wook nos muestra esta escena en un baño. En donde las paredes verdes generan esa atmósfera del amor por llegar. Recurso años atrás planteado en *Amélie*. El uso de un vestido rojo, su complementario, permite reforzar esta idea del amor a la vez que resalta a la actriz.

San Mendes (fig. 322) utiliza una luz anaranjada en el primer plano para aislarlo aún más de ese fondo azul lluvioso y frío. Generando esta contraposición de atmósferas entre interior y exterior. Algo similar hace George Miller (fig. 323) aunque con un trasfondo mucho mayor que el de las meras atmósferas. Cuando están a punto de practicar una cesárea a una de las cautivas de Inmortal Joe, el tirano de la máscara, se muestra esta confrontación de luces. Por un lado una luz cálida que refleja esa alegría de un parto y por otro una luz fría, ya que se trata de un parto horrendo fruto de la violación, en el que la madre y el bebe están muertos.



Figura 320. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.



Figura 321. *Oldboy* (2003), de Chan-Wook Park



Figura 322. *007, Operación Skyfall* (2012), de Sam Mendes



Figura 323. *Mad Max: Fury Road* (2015), de George Miller



TRIADAS, DE LA ARMONÍA A LA IRREVERENCIA



Fig.324. Virgen. Sassoferato (1650).

Italia

En pintura el ocre es un amarillo, y como tal en conjunción con el azul y el rojo da lugar a su propio círculo cromático. Esto es importante ya que según Max Doerner³⁶ el amarillo chillón que usualmente nos viene a la cabeza, el Amarillo de Cadmio no se empezó a usar hasta 1849. En el Renacimiento solía usarse el Óxido de Plomo, cuyo color es el de un ocre o un tierra (fig. 325)



Fig.325. Los Desposorios de la Virgen

Rafael Sanzio (1504). Italia



Fig.326. La Libertad Guiando al Pueblo
Eugène Delacroix (1830). Francia

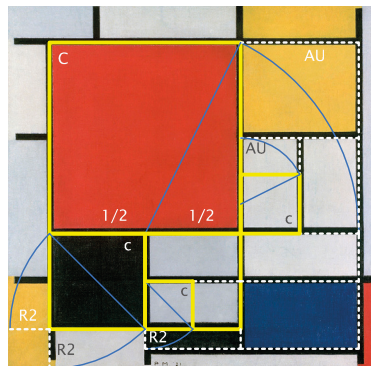


Fig.327. Rojo, Amarillo, Azul y Negro
Mondrian (1921). Países Bajos

Dentro de las armonías cromáticas, las Triadas son unas de las más contradictorias dado que pueden generar desde estados apacibles a situaciones totalmente distópicas sin necesidad de variar su espectro cromático, únicamente jugando con el grado de saturación y valor de los colores. Según Itten³⁵ las triadas producen armonía visual ya que al mezclar sus componentes resulta en un gris-neutro que no exige complementarios, como ya se vio en la Introducción. Razón por la cual fueron tan reiteradamente utilizadas durante el Renacimiento en temas Religiosos (fig. 324 y 325) o como referencias visuales por su fuerte contraste cromático (ver Capítulo primero, La Pintura ha Muerto Larga Vida a la Cinematografía). Sasoferato (fig. 324) logra el equilibrio mediante una jerarquía en el valor y la saturación del color. Así pues el azul de la túnica tiene prioridad, mediante una saturación máxima y valor neutro; le sigue el rojo del vestido con un valor más claro y finalmente la caperuza amarilla también aclarada pero desaturada. En el Retablo Los Desposorios de la Virgen (fig. 325), de Rafael, se repite esta misma jerarquía de color en las vestiduras de la Virgen, cerrando la triada la túnica de S. José. En esta ocasión la túnica amarilla-ocre aparece con la misma saturación y valor que el azul, ya que el equilibrio compositivo se obtiene enfrentando ambas figuras. Lejos de quedarse aquí, Rafael crea una segunda relación en Triada entre el primer plano y el fondo. Encontramos así cuatro rojos intensos perfectamente equilibrados por simetría. Uno en el sacerdote del centro, otro grande en el vestido del borde izquierdo y dos pequeños en la túnica y pantalones del borde derecho cuya suma equilibra el del borde opuesto. El correcto balance se obtiene enfrentando dichos rojos, pequeños pero muy saturados, con ese fondo amplio azul aclarado del cielo y el amarillo-ocre de la arquitectura.

Otra obra pictórica con un hábil uso de la triada fue la Libertad Guiando al Pueblo (fig. 326) en dónde el rojo y azul de la bandera francesa se cierra con el amarillo de las vestimentas de su portadora. En una magistral abstracción de la forma y el color, Mondrian (fig. 327) recurre a toda la geometría ya vista en el Apartado Forma para realizar una abstracción, en donde el rojo, el amarillo y el azul son la raíz de todo, como la geometría. Escenificándolo de manera visceral. Cuando Ang Lee (fig. 328) utiliza los primarios y dos análogos, intercalándolos, de tal modo que cada color con su análogo este separado por otro, lo que en realidad

³⁵ Johannes Itten, El Arte del Color, (Francia: Bouret 1975), 19-22.

está haciendo es dotar de personalidad propia a cada chica, diferenciándola del resto para que el grupo no se vea como una masa gris uniforme.

El uso desproporcionado de alguno de los colores, o bien la no jerarquización de su saturación o valor tiene como resultado situaciones distópicas, chocantes y desagradables. Recurso utilizado por Nicolas Winding (fig. 329) para representar la horrenda y asquerosa proposición que este pedófilo hace al dueño de un burdel. Puede apreciarse una evidente descompensación del azul respecto al rojo que queda relegado a ligeros brillos sobre la cara de este personaje. El uso del azul nos habla de una persona fría y distante. Pero no una frialdad cualquiera, sino una frialdad matizada de rojo, por tanto hiriente y malvada. El amarillo, contaminado de verde, se separa del primer plano quedando relegado al fondo y contribuyendo de este modo a una desarmonía aun mayor. En el cine es común utilizar el fondo para exteriorizar los pensamientos de los personajes. Siendo el caso de este amarillo, que parece flotar a lo lejos como una ventana a la mente podrida y nauseabunda de este sujeto.

El uso de los payasos en el cine de terror está asociado intrínsecamente a triadas de alta saturación las cuales subcomunican el mal. Un mal dividido en sus componentes, de cuya mezcla resulta el negro. Como ya se explicó en la introducción, el ojo tiende a mezclar los colores, de tal modo que si todos los primarios se concentran en un solo individuo, sin desaturar, nos genera rechazo ya que su mezcla en la práctica es un negro sucio. Tommy Lee Wallace (fig. 330) plasma este concepto a la perfección en su criatura, cuya cabeza hinchada subcomunica además una peligrosa inteligencia. El uso de un blanco puro en su rostro, lo destaca sobre ese fondo tóxico verde cardenillo bastante aclarado de los azulejos, acercándolo al espectador. Haciendo una comparativa con una escena similar (fig. 331) puede apreciarse como el efecto causado por Nolan es totalmente distinto debido a la jerarquización del color en cantidad y posición, quedando el amarillo relegado únicamente a fondo y el azul y el violeta al individuo. Lejos de generar miedo, evoca discordancia e irreverencia.



Figura 328. *La Vida de Pi* (2012), de Ang Lee.



Fig. 329. *Solo Dios Perdona* (2013), Nicolas Winding



Figura 330. *IT* (1990), de Tommy Lee Wallace



Fig. 331. *El Caballero Oscuro* (2008), Christopher Nolan



³⁶ M. Doerner, *Los Materiales de Pintura y Su Empleo en el Arte*, trad. por D. Morata (Barcelona: Reverté S.A 1998), 51-53

COMPLEMENTARIOS DIVIDIDOS. UNA LLAMADA DE ATENCIÓN



Fig.332. *La Lechera*. Vermeer (1660). Países Bajos, Delft.



Si los triángulos equiláteros generaban las triadas, los isósceles producirán unas armonías bastante singulares también, aunque en ciertos casos bastante más polarizadas. El uso de los complementarios como llamada de atención se amplía, permitiendo jugar con un tono más, no necesariamente análogo y por tanto con un matiz diametralmente más alejado.

Cuando Vermeer pinta *La Lechera* utiliza complementarios divididos para su piel y sus ropas. Puede observarse como se le da una clara prioridad visual a las vestimentas, de azul y ocre opuestos, frente a la piel anaranjada bastante aclarada. El uso de un fondo



Fig.333. *Giovanni Arnolfini y su Esposa*. Van Eyck (1434). Países Bajos



arquitectónico en tonos tierra bastante desaturados permite centrar la atención en la figura. Es interesante como para la tela de la mesa recurre al análogo del azul.

Quizás el ejemplo más purista de este tipo de armonías sea la obra de Van Eyck (fig. 333) en donde la parte más llamativa del cuadro coincide a la perfección con este tipo de composición. La pareja de tonos verde y azul aparece en los ropajes de la mujer, mientras que el complementario se dispone tras de ella a modo de fondo, haciendo que ambos colores destaquen aún más. El uso del rojo, el azul y el verde denotan la riqueza y poder de

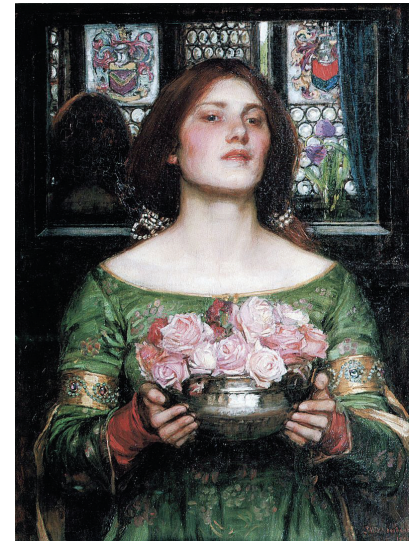


Fig.334. *Reúna Capullos de Rosa en Mayo*. Waterhouse (1908). Inglaterra



esta familia de comerciantes ya que se trataban de tintes enormemente caros para la época que solo los más acaudalados podían permitirse. De igual modo el verde según la Sicóloga Eva Heller simboliza el florecimiento económico pero también la primavera y la fertilidad ³⁷, algo que refuerza el pintor al dibujar la mano de esta burguesa sobre su vientre.

John William Waterhouse (fig. 334) hace un diestro uso del color en esta escena de Mayo, en la que el verde de este vestido tiene todo el protagonismo ya que simboliza, como ya se ha dicho, la primavera. El naranja lo encontramos en la piel de esta chica, muy muy aclarado con

³⁷ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 108

³⁸ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 1038

blanco para evitar un fuerte contraste. Mientras que el rosa aparece en las flores, las cuales se contraponen sobre ese fondo verde, complementario, del vestido, logrando un contraste armonioso. El uso del rosa aporta nuevas connotaciones a la protagonista del cuadro, el de lo delicado y lo femenino. En tanto que el verde de su vestido nos habla también de su juventud. Según Eva Heller el verde es el color de lo joven como la fruta aun por madurar³⁸.

Al principio de la película de *Amélie* (fig. 335), cuando una voz en off dice pausadamente “[...] a Raphaël Poulain le disgusta orinar cerca de alguien.... atraer miradas de desdén hacia sus sandalias.... y salir del agua y sentir que se le pega el bañador [...]” se muestra esta escena en la que lo más llamativo es el rojo de dicho bañador. Jean-Pierre Jeunet usa un tipo de armonía diferente, basada en un triángulo también isósceles, más achatado, cuyos vértices serían el verde, el rojo y el amarillo-anaranjado. Un rojo que destaca sobre el fondo arquitectónico verde, su complementario, y sobre el agua que es el mismo color verde pero bastante más aclarado. Las luces incorporan tintes de un verde-amarillo análogo. El amarillo-anaranjado se muestra en primer plano, como un relleno neutro ya que se haya a media distancia entre el verde y el rojo. En otra escena de la misma película (fig. 337) se utiliza un juego de luces azul y violeta para el fondo, mientras que su complementario, el amarillo-anaranjado, se utiliza para resaltar la cara de *Amélie*. Las luces azules y violetas del sex-shop, en el que se haya la protagonista, hacen referencia a ese sexo frío e inmoral, frente a lo que ella verdaderamente siente, un amor cálido. Alex Román (fig. 336) utiliza los dobles complementarios para resaltar la luz naranja sobre el fondo violáceo del cielo y el turquesa del suelo. Algo similar hace James Cameron en *Avatar* (fig. 338) con la puerta naranja, el fondo azulado y la silla de ruedas verde.



Figura 335. *Amélie* (2001), de Jean-Pierre Jeunet



Figura 336. *The Third & The Seventh* (2010), de Alex Roman



Figura 337. *Amélie* (2001), de Jean-Pierre Jeunet



Figura 338. *Avatar* (2009), de James Cameron



DE VAN GOGH AL NEÓN. LOS POLI-COMPLEMENTARIOS Y SU PLURALIDAD



Fig.339. *Noche Estrellada*. Van Gogh (1889).



Fig.340. *La Siesta*. Van Gogh (1890). Francia

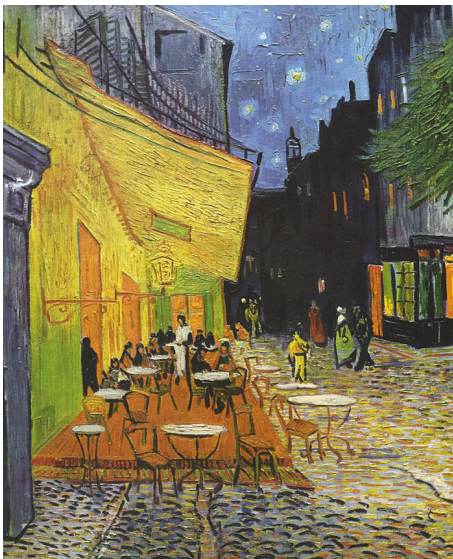


Fig.341. *Terraza de Café de Noche*. Van Gogh (1888)



Si los complementarios permitían resaltar elementos en la escena, los poli-complementarios no se alejarán de este uso aunque incorporando recursos compositivos tremendamente ricos como se verá.

De todos los cuadros analizados en este libro, arquitectónicamente hablando, los que más espacialidad consiguen utilizando menos recursos de puntos de fuga, etc, son los de Van Gogh en donde esta se consigue a través de un magistral uso del color y la forma. En su cuadro *Noche estrellada* (fig. 339) Van Gogh logra dilatar el espacio bidimensional del lienzo enfrentando cuatro puntos de interés que son los que determinan el plano en el espacio tridimensional. Por un lado la luna pequeña pero luminosa, cuyo peso visual se equilibra con el ciprés oscuro y grande. De otro lado la nebulosa celeste y el pueblo. En el cuadro de la siesta (fig. 340), el uso de dos parejas de complementarios permite crear dos planos de profundidad cada uno con dos elementos de color. Así por ejemplo en el primer plano distinguimos los personajes violetas tumbados a la sombra de un montículo de paja anaranjada, mientras que en el segundo plano se distingue un segundo montículo amarillo recortado contra el cielo azul. Se juega con una complementariedad cruzada entre elementos de diferentes planos. Los personajes con el montículo del fondo y el montículo grande con el cielo. Esto permite aportar profundidad al cuadro y una lectura increíblemente dinámica del mismo. Ya que al observar por primera vez esta pintura es inevitable que nuestra vista se centre en los personajes, debido a su tamaño y contraste entre figura-fondo y frío-calor con respecto a ese primer montículo naranja. Como el ojo exige el complementario inmediatamente desplazaremos nuestra visión al montículo amarillo del fondo, sin prestar atención al primero. Del montículo del fondo nuestra vista se irá al cielo azul, debido al fuerte contraste figura-fondo y frío-calor, para finalmente regresar a su complementario, el naranja, en el montículo más cercano. Siendo entonces cuando repararemos en los detalles de dicho montículo. El uso del azul como fondo permite distanciar dicho plano aún más. Por tanto una lectura en boomerang. El uso de poli-complementarios en *Terraza de Café de Noche* (fig. 341) le permite incorporar de manera ordenada y armoniosa una gran cantidad de tonos y contrastes que de otra manera hubiesen resultado en una escena caótica y desagradable. Se juega de nuevo con el equilibrio visual a través del tamaño-color, contraponiendo los amarillos y naranjas del café con los violetas y azules del cielo. De nuevo el uso de cálidos en primer plano y de azules en el fondo dilata la profundidad del cuadro. Van Gogh incorpora una tercera complementariedad entre el árbol verde que asoma y la figura roja, pequeña, que se adentra a lo lejos en la oscuridad.

Una vez asentadas estas bases llegamos, ahora sí, al cine actual en dónde todo ese mundo del neón parece seguir por esta misma línea compositiva. Si bien los neones fueron inventados en la década de los 20, varias décadas antes Van Gogh ya experimentaba en su obra con estos fuertes contrastes, casi surrealistas, de los poli-complementarios. La única aportación del cine fue encontrar un elemento del mundo real que produjese los mismos efectos lumínicos que este pintor con sus pigmentos, el Neón. Si bien solemos llamar neón a cualquier cartel luminoso, conviene aclarar que cada color es fruto de un gas noble diferente. Así el vapor de mercurio produciría una luz azul clara, el dióxido de carbono blanca, el neón roja, el argón azul intensa, el helio rosa, el xenón violeta-lavanda y el Kriptón blanca amarillenta. Pudiéndose obtener tonalidades diferentes bien por su mezcla o entubación con vidrios de colores. Hablar del Neón es hablar de las Vegas, esa ciudad a la que el Arquitecto Robert Venturi dedicó tanto afán e incluso un libro “Learning from las Vegas”. Quizás una de las ciudades más variopintas y eclécticas del mundo, en tanto que no se trata de una ciudad residencia sino vacacional, por tanto cosmopolita con una afluencia enorme de personas de diferentes culturas. Que simbólicamente parece plasmarse en esa enorme pluralidad de luces. Es justo esta diversidad de la urbe la que pretende evocarnos Ridley Scott en *Blade Runner* (fig. 342 y 343) y D. Villeneuve en su posterior secuela (fig. 346). Esa urbe del futuro, en la que todas las culturas conviven en una sola ciudad de manera caótica pero a la vez rica, brillando con luz propia. A simple vista, y sin demasiado esfuerzo, encontrará el lector notables similitudes entre estos cuadros y los fotogramas de manera visual. La utilización de neones como fondo arquitectónico (fig. 344 y 345) permite a estos dos cineastas crear tanto focos de interés que enriquezcan la imagen como contextualizar la escena que está teniendo lugar, ubicando al espectador en un bar.



Figura 342. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.



Figura 343. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.



Figura 344. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher



Figura 345. *Sicario* (2015), de Denis Villeneuve



Figura 346. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve.



LA JERARQUÍA DE LOS PRIMARIOS. EL ROJO, EL AZUL Y EL AMARILLO

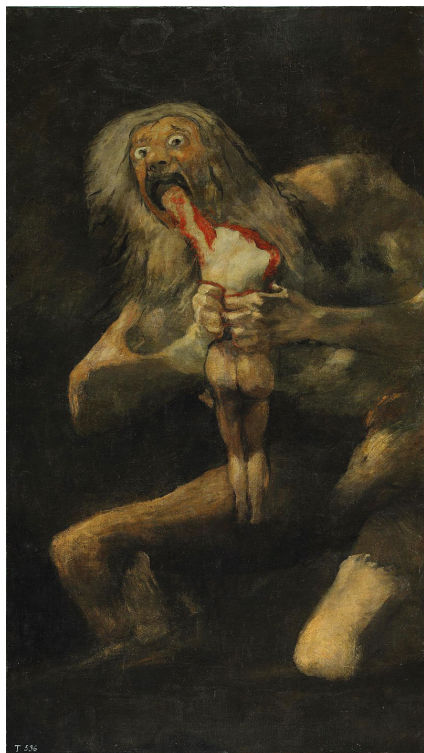


Fig.347. *Saturno Devorando a su Hijo.*
Goya (1823). España



Fig.348. *Saturno Devorando a su Hijo.*
Rubens (1638). España



Fig.349. *El Expolio.* El Greco (1579). España



Fig.350. *Napoleón Cruzando los Alpes.*
Jacques-Louis David (1801). Alemania

Como ya se analizó en el apartado de forma la colocación de elementos en escena siempre ha estado supeditada a una cierta jerarquización geométrica. Gracias a la cual podía entenderse un orden de lectura que le daba coherencia, de tal modo que a simple vista quedaba claro qué elementos eran los protagonistas y cuales los secundarios. Algo similar ocurrirá con el color, el cual históricamente ha venido contribuyendo a dicha jerarquía.

Cuando Goya escenifica esta macabra escena (fig. 347), basada en un cuadro anterior de Rubens (fig. 348), se sirve de una composición similar, con un formato alargado y una paleta de color bastante parecida de ocre y tierras pero con algunas

salvedades. La colocación de ambas manos sujetando a su hijo, sobre un fondo totalmente oscuro le permite embrutecer la escena aún más. Sin embargo la gran aportación de Goya no fue esta, sino el uso jerárquico del color. Siendo únicamente en la sangre del torso donde aparece un rojo saturado, dándole especial protagonismo. En su obra *El Expolio* (fig. 349), el Greco atribuye los colores primarios, saturados, a los cuatro personajes principales, distinguiéndolos así de ese fondo grisáceo. Pinta pues a Cristo de rojo, la virgen de azul, la otra mujer de amarillo y el personaje que prepara la cruz también de amarillo. Colores, cargados de un alto simbolismo cristiano. Según Eva Heller, en las pinturas Cristo siempre era representado en Rojo ya que simbolizaba a Dios³⁹.

“[...] El fuego purifica al tiempo que aniquila; es tan poderoso que nada puede resistírsele. Todas las llamas se dirigen hacia arriba [...] es imagen de lo divino; es Dios mismo [...] Moisés ve a Dios como una zarza ardiente [...]”

Eva Heller, *Psicología del Color* ³⁹.

Por el contrario la virgen era representada en azul ultramar, de lo femenino y del cielo, salvo en presencia de Cristo. Siendo entonces representada en azul oscuro, lo que permitía abaratar la pintura ⁴⁰.

Cuando J. L. David pinta a Napoleón de rojo obliga al espectador a centra su atención en dicho color por su saturación y contraste, al mismo tiempo que le atribuye toda la fuerza y connotaciones ya dichas.

Muy interesante es el uso que David Fincher (fig. 351) hace del color en esta escena del Club de la Lucha ya que le permite introducir un segundo punto de interés subliminalmente, a modo de publicidad. Si bien, a priori, en esta imagen estática el centro de atención parece ser la máquina de refrescos, al visionar la película el elemento de máximo interés es el protagonista corriendo hacia la cámara debido a su movimiento y la colocación del punto de fuga del pasillo sobre él. Un objeto en movimiento siempre tendrá una mayor jerarquía visual a nuestros ojos que cualquier otro estático por muy colorido que este sea, por puro instinto de supervivencia. Así pues la jerarquía principal viene dada por la forma en movimiento, pero la jerarquía cromática hace que no perdamos de vista el anuncio de Pepsi. El tono verdoso de la arquitectura hace que resalten aún más los otros dos primarios, generando esa complementariedad con el rojo.

El mismo recurso usado por Goya en 1823 (fig. 347) para enfatizar el rojo de la sangre al contraponerlo sobre un fondo menos llamativo será uno de los recursos compositivos usados por Tarantino, Miller y Rodríguez en la película de Sin City (fig. 352 y 353). Una película en blanco y negro dónde el uso del color aparece relegado a elementos clave, lo que permite crear una exageración del mensaje y a la vez centrar nuestra atención. Cuando el protagonista se refiere a este violador con la cara amarilla (fig. 352), lo describe con un olor a huevos podridos. Un olor tan repulsivo que a pesar de ser la película en blanco y negro parece cobrar presencia en la pantalla tiñendo su piel de ese color a azufre, cuyo olor es tan característico. Algo similar ocurre con los cabellos rubios de esta chica recién asesinada (fig. 353), tan rubios que cobran color. El amor que siente el personaje por ella es tan grande que la cama tiene forma de corazón y además es roja. La arquitectura adopta en ambas escenas el papel de fondo neutro, gris, para realzar aún más estos trazos de color.

Cuando Francis Ford Coppola (fig. 354) quiere centrar nuestra atención en el taxi y la mujer, se sirve de nuevo de dos primarios. Ese rojo femenino que utiliza en la chica, y ese amarillo luminoso, que le da al vehículo ese aspecto ligero contrario a los coches negros de la mafia. El uso de rojo en las aletas de la carrocería lo vincula a la chica. De nuevo la arquitectura adopta un papel neutro, como fondo gris.



Fig.351. *El Club de la Lucha* (1999), de David Fincher



Fig.352. *Sin City* (2005), Rodriguez, Miller y Tarantino



Fig.353. *Sin City* (2005), Rodriguez, Miller y Tarantino



Fig.354. *El Padrino* (1972), de Francis Ford Coppola.

³⁹ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 56

⁴⁰ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 33

EL COLOR Y SU PSICOLOGÍA AL SERVICIO DE LA IDEA



Figura 355. *Gran Hotel Budapest* (2014), de Wes Anderson.

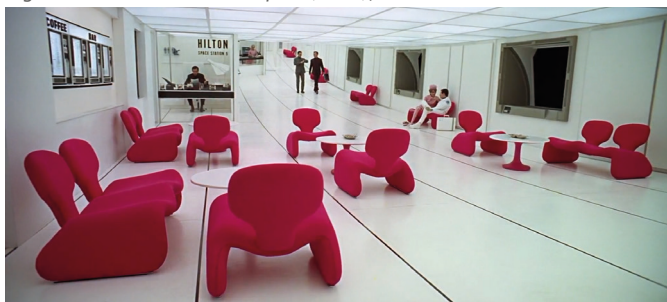


Figura 356. *2001 Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick



Figura 357. *La Llegada* (2016), de Denis Villeneuve

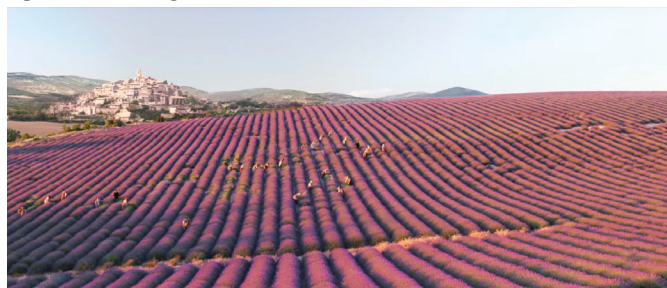


Figura 358. *El Perfume* (2006), de Tom Tykwer

Este capítulo estará destinado a analizar en detalle el porqué del color en su individualidad y como refuerza la idea que se pretende transmitir. Quedando cerrado así el Tríptico Cinematográfico formado por la Forma, la Luz y el Color.

Cuando Wes Anderson hace su película *Gran Hotel Budapest* (fig. 359, 360, 361), una comedia informal, el color contribuye enormemente a generar esta alegría en el espectador. No se trata de un hotel aburrido y gris sino acogedor y divertido, como el extravagante encargado que lo dirige. El uso de colores chillones y cálidos, como ese naranja del mostrador de recepción (fig. 355) consigue quitar seriedad a la escena. El rojo del ascensor (fig. 360) lejos de generar agresividad o violencia alude a la diversión y la felicidad como los refrescos de Coca-Cola. Incluso la fachada se muestra teñida de un rosa delicado, como si de un pastel atrayente se tratase. Según Eva Heller el color rosa ha sido desde siempre el símbolo de la amabilidad y la cortesía⁴¹. Cuando queremos ser cortés con alguien le regalamos rosas. Incluso en el mundo literario Oscar Wilde dedicó un hermoso cuento, *El Ruiseñor y la Rosa* (1888), a esta flor que lleva por nombre este color. En dicho cuento el rosa es el objeto, la flor, que además es roja como el amor. Para Oscar Wilde el rosa hecho objeto simboliza la caballerosidad. Precisamente eso, caballerosidad y cortesía, es lo que Kubrick (fig. 356) pretende transmitir en esta escena con estas sillas, repartidas por doquier, cuyo color intenso nos invita amablemente a sentarnos.

Cabe mencionar como el uso de una luz difusa, intensa y repartida homogéneamente, gracias al metacrilato de los techos (fig. 355 y 356) contribuyen a reforzar esa idea de espacio alegre y ameno, produciendo sombras suaves y amables. Por el contrario la disposición de luces puntuales hubiese generado sombras duras y zonas de oscuridad. El uso de una luz difusa y repartida pero débil y de lateral genera el efecto totalmente opuesto (fig. 357), lo que sumado al uso de un tono frío permite recrudescer aún más esta escena en la que una madre ve morir a su hija de cáncer.

Cuando Tykwer (fig. 358) elige los campos de lavanda de Grasse, en la Provenza Francesa, para filmar el arresto y sentencia de muerte del protagonista, no se trata de una casualidad. Tampoco la persistencia con que se muestra el morado en pantalla, el cual llega a ocupar en varias ocasiones casi toda la pantalla. En una película sobre la vanidad de un perfumista, cuya arrogancia y perfeccionismo le llevan a asesinar a mujeres de las que extraer esencias para su perfume, no es

⁴¹ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 213

⁴² Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 200



Figura 359. *The Third & The Seventh* (2010), de Alex Roman

de extrañar que el morado cobre este protagonismo justo en esta parte de la historia. En la religión cristiana es tradición que el sacerdote vista de morado en todos los actos penitenciales como las misas de redención de los pecados. Así lo reflejan las rúbricas de la Iglesia⁴³. Justo eso, la penitencia de este asesino, es lo que ocurre en este pueblo, que parece presidir el acto vestido con túnica morada-lavanda. Además según la Sicóloga Eva Heller uno de los siete pecados capitales es la vanidad, por tanto oficiado en la misa antes mencionada⁴². Tykwer hace, pues, aquí una hipérbole bellísima pero ignorada, comparando la vanidad tan grande de esta persona con los bastos y morados campos de lavanda.

El uso que Wes Anderson hace del morado en los trajes de los botones de este hotel (fig. 361 y 362) es totalmente diferente al de Tykwer, queriendo transmitir en esta ocasión extravagancia. Según Eva Heller el violeta es el color más singular de todos

“[...] Nadie se viste con una prenda de color violeta sin pensárselo dos veces [...] Quien se viste de violeta quiere llamar la atención [...]”.

Eva Heller, *Psicología del Color*⁴⁴

Una extravagancia que en ciertas ocasiones llega a ser ridícula como en esta escena (fig. 362) dónde 6 personas descargan el equipaje apresuradamente como los boxes de Fórmula 1. O esta otra (fig. 361) donde los gestos y posturas resultan burlescos.

Cuando Alex Roman nos presenta este magnífico corto de animación 3D, en uno de los momentos visualmente más agradables (fig. 359) recurre al mismo tono azulado del cielo para teñir esta escena de la Asamblea Nacional de Dhaka, de Louis Kahn, lo que le permite jugar con ese efecto relajante y tranquilo del azul. La puesta en escena del plano de agua horizontal sin viento contribuye a reforzar esta idea.

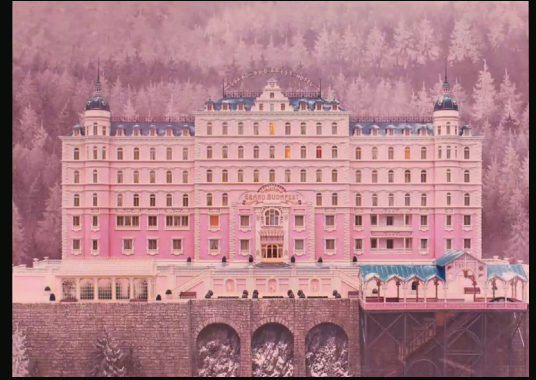


Fig.360. *Gran Hotel Budapest* (2014), Wes Anderson.



Fig. 361. *Gran Hotel Budapest* (2014), Wes Anderson.



Fig. 362. *Gran Hotel Budapest* (2014), Wes Anderson.

⁴³ El Vaticano, *Rúbricas del Breviario y del Misal Romanos*. («Rubricarum instructum», del 25 de julio de 1960), 10

⁴⁴ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 200



Fig.363. *Gran Hotel Budapest* (2014), Wes Anderson.



Fig.364. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan



Fig.365. *El Caballero Oscuro* (2008), de Christopher Nolan



Fig.366. *007, Operación Skyfall* (2012), de Sam Mendes

De todos los cineastas quien mejor controla la luz artificial es sin ninguna duda Christopher Nolan, como ya se vió. En dos escenas diferentes (fig. 364 y 365) puede observarse como se vale de esta luz arquitectónica y del color para transmitir el mensaje. Por un lado (fig. 364) el uso de una luz difusa y homogéneamente repartida le permite significar al protagonista con esas sombras suaves, sin zonas de oscuridad. El uso del blanco de la camisa alude a ese mismo blanco de la luz sobre su cabeza. Esa luz del bien. Por el contrario en la otra escena (fig.365) el antagonista se significa con luces puntuales, por tanto heterogéneamente repartida, que genera sombras sobre la cara. Esa oscuridad del mal. Un mal que viste de naranja con esas connotaciones carcelarias y de advertencia que ya se vio en un anterior capítulo.

Como ya se mencionó, es común el uso de los fondos, en primeros planos, para atribuir connotaciones, pensamientos, etc, al personaje enfocado. En estos casos es la arquitectura la encargada de poner en escena este mundo invisible de la personalidad interior. Así pues cuando Wes Anderson nos muestra a este personaje (fig. 363) sobre un fondo de hormigón visto está aludiendo a la frialdad, rudeza y todas esas connotaciones que el hormigón aporta debido a su dureza y su color, el Gris. Resulta interesante ver como se vale de las bóvedas para generar una simetría rotunda que refuerza esta idea. Recurso anteriormente utilizado por Sam Mendes en *Skyfall* (fig. 366), dónde se prioriza a este personaje gracias a una posición centrada y simétrica en dónde las curvas de las bóvedas rompen sobre su cabeza. De igual modo los propios tubos fluorescentes, aún estando en el fondo, parecen fugar hacia él, gracias al aplanamiento de perspectiva producido por el uso de un teleobjetivo.

Cuando John Krasinski y Danny Boyle nos muestran estas dos escenas (fig. 367 y 368), en el momento de máximo terror y tensión, respectivamente, se sirven de luminarias rojas sobre una arquitectura oscurecida para aludir inequívocamente al peligro. Rojo que como ya se explicó en el capítulo de Monocromáticos nos evoca a la sangre, la cual tiene esta tonalidad por pura ventaja evolutiva ya que nos advierte del peligro de una herida por su contraste. Si a este efecto innato del rojo le sumamos un fondo negro, el resultado es mucho más potente, como si el rojo brillase con luz propia. Johannes Itten compara este efecto con el de los planetas Marte y Saturno sobre el cielo nocturno.

“[...] Sobre un fondo anaranjado, el rojo-anaranjado tiene una luminosidad oscura y sin fuerza, parece deshidratado. Si se oscurece el fondo hasta el pardo oscuro, el fuego rojo vacila como un calor seco. Únicamente el fondo negro permite al rojo Saturno expresar su pasión demoníaca e invencible [...]”.

Johannes Itten, *El Arte del Color* ⁴⁵

Según la sicóloga Eva Heller ⁴⁶ el rojo sobre negro alude al peligro en nuestro ámbito más cotidiano con los semáforos, cuyo simbolismo está tan interiorizado en nuestra sociedad que cualquier luz roja parece ponernos en sobre aviso.

Como ya se explicó en uno de los primeros capítulos 2001 Una Odisea en el Espacio habla de una transformación, al igual que la forma arquitectónica simbolizada por ese octógono o el propio color naranja del protagonista. En la naturaleza el naranja es el color de la transformación o de lo que se va a transformar. Las yemas de los huevos son naranjas, como el paso entre el día y la noche, el atardecer. O el color de las hojas de los árboles, como el roble, durante esos meses de transición entre el verano y el invierno. El propio fuego es un proceso transformacional, de cambio en la materia y como tal lleva el naranja asociado a su forma. La mariposa cossus-cossus en su estado larvario es naranja al igual que el de la polilla o gusano del tebo antes de sufrir su metamorfosis. En nuestra sociedad cuando una persona comete un delito es encerrada en prisión no como castigo sino para reinsertarla, como parece defender nuestra ley penal actual, es decir para transformarla en una mejor persona. Siendo común en este periodo transitorio de su vida que el reo vista de naranja (fig. 365). El porqué de este color originariamente pudo deberse a una mera funcionalidad visual. Si un preso escapaba es de suponer que un traje chillón naranja destacaba más en entre la multitud y en la lejanía que un beis vulgar y corriente. Sin embargo y con su uso prolongado es indudable que dicho color se ha contaminado de este matiz transformacional y de cambio. Al final de dicha película, el protagonista se convierte en un preso literal en esta extraña habitación de aspecto rococó (fig. 370). El pasillo blanco nos recuerda a los rayos solares del principio del film, en ese alineamiento de la tierra que quiere ser sol, del aprendiz hacia el maestro, cegándonos sobre el espacio negro, como las bandas negras que se muestran (fig. 369).

Según la propia Eva Heller ⁴⁷ en la cultura china el naranja es el color de la transformación y del confucianismo al igual que el azafrán. Colorante, usado para transformar la tonalidad de la comida, que lleva por nombre dicho color, en vez de el de la fruta.

"[...] Ningún otro color simboliza mejor una transformación que el naranja. El amarillo y el rojo son opuestos, pero también están emparentados, se pertenecen, recíprocamente como el fuego y la luz, como los sentidos y el espíritu [...]"

Eva Heller, Psicología del Color ⁴⁷

⁴⁵ Johannes Itten, El Arte del Color, (Francia: Bouret 1975), 86.

⁴⁶ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 66

⁴⁷ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 187



Figura 367. *Un Lugar Tranquilo* (2018), de John Krasinski

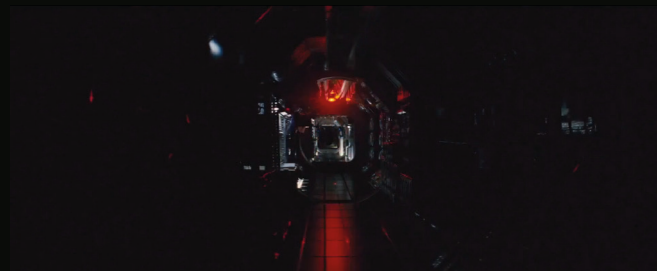


Figura 368. *Sunshine* (2007), de Danny Boyle

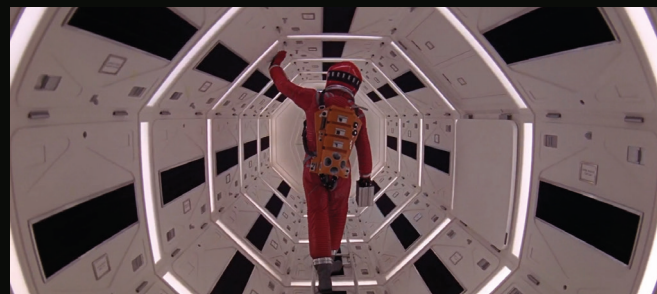


Figura 369. *2001 Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick

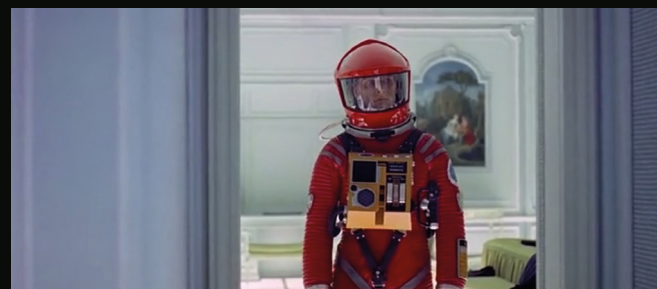


Figura 370. *2001 Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick



Figura 371. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.



Figura 372. *Origen* (2010), de Christopher Nolan



Figura 373. *Alien, el Octavo Pasajero* (1979), de Ridley Scott.

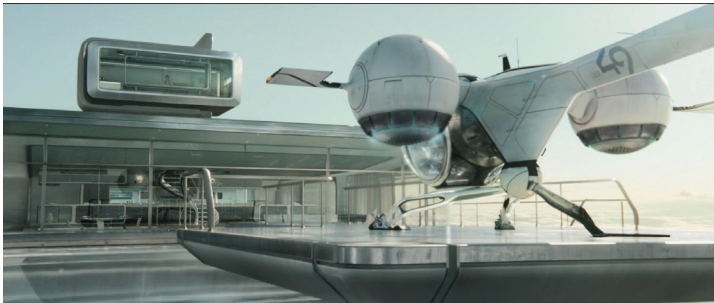


Figura 374. *Oblivion* (2013), de Joseph Kosinski

Cuando Ridley Scott tiñe de dorado esta escena (fig. 371) está envolviendo a este personaje de riquezas y poder, y así lo lee nuestro subconsciente. El uso de luces doradas y de esos brillos rutilantes sobre su cara o la arquitectura del fondo alude a los brillos del oro. Sin embargo no es una riqueza honrosa, fruto de las buenas acciones. Sino una riqueza tirana, déspota, esto se representa iluminando la cara de este personaje parcialmente. Dejándola ensombrecida casi en su totalidad, como si estas sombras fueran un reflejo de su interior. Algo similar plantea Christopher Nolan en *Origen* (fig. 372). Cuando Dicaprio visita a este multimillonario chino la encargada de subcomunicar su poder y riquezas es la arquitectura. A este matiz de las riquezas cabe añadir un segundo matiz, el de la transmutación. Como ya se explicó en un capítulo anterior de la Luz, el uso de una arquitectura transluminiscente (fig. 372), permite alterar la luz y por tanto transformar el espacio. Algo similar es atribuible a la escena de *Blade Runner* (fig. 371), aunque en esta ocasión no se alude a la luz sino a este diseñador génico capaz de crear por bioingeniería personas más fuertes y resistentes, los replicantes. Como si de un Dios o un mago se tratase, en ese juego de alquimia y mejora de ese ser humano que él parece considerar vulgar. En la película este bioingeniero se refiere al replicante como su hijo pródigo como un ser superior a las personas. Un superhombre, sin embargo, destinado a morir pronto. Lo compara con una luz doblemente intensa que por tanto solo puede durar la mitad que una normal. Según Eva Heller el dorado es el color de los alquimistas.

“[...] Los alquimistas llamaban transmutación al misterioso proceso de transformación de la materia vulgar en oro. Y a la piedra capaz de transformarlo todo en oro, la piedra filosofal [...]”.

Eva Heller, *Psicología del Color* ⁴⁸

Se compara pues a este bioingeniero con una piedra filosofal, inevitablemente rodeada de oro.

En otra película (fig. 373) de este gran director, Ridley Scott se sirve del blanco para transmitir la modernidad de una sociedad avanzada. Ese blanco de la arquitectura moderna, minimalista, pero también de los aviones comerciales, etc. Al igual que con el naranja en las cárceles el uso del blanco en las cabinas de los aviones tuvo un origen seguramente funcional. En un espacio estrecho, el blanco dilata y amplía el espacio, evitando la claustrofobia. Sin embargo su uso se ha contaminado de esta

connotación aeronáutica. Este mismo blanco en un quirófano alude a la pulcritud y limpieza. Popularmente es conocido que el negro asume más suciedad que el blanco. Cualquier mancha sobre el blanco destacará. Por ello un blanco límpido reflejará una mayor limpieza. El blanco no esconde la suciedad, el negro sí.

En *Oblivión* (fig. 374) se recurre de nuevo a este blanco aeronáutico y futurista. El uso de los cromos y plateados refuerzan esta idea arquitectónica. Un cromo utilizado por primera vez en arquitectura de la mano del arquitecto moderno Mies Van Der Rohe en los pilares vistos de su Pabellón en Barcelona. Por tanto reflejo de la modernidad. Cuando Quentin Tarantino (fig. 376) viste a Uma Thurman de amarillo con negro, la está comparando con una mordaz avispa asesina y peligrosa. El uso de un fondo arquitectónico anaranjado refuerza esta idea al colocar a Uma justo en la zona con este color en vez de a su contrincante. El naranja como ya se vio en los monocromáticos es el atuendo de los animales peligrosos. Según Eva Heller el amarillo históricamente ha simbolizado la deshonra. Desde las prostitutas de Hamburgo, obligadas a llevar pañuelos amarillos, a los judíos en los campos de concentración quienes debían llevar cosido en sus ropas la estrella de David, amarilla. Justo de eso trata esta película, de Deshonra. La deshonra de una madre, a la que enterraron viva, y que busca venganza, por tanto movida por sentimientos biliaris. Según Eva Heller la bilis es amarilla-verdosa, como la irritabilidad.

“[...] En los grandes enfados, los conductor biliaris se contraen, la bilis ya no puede ser conducida al intestino y va directamente a la sangre, con lo que la piel se pone amarilla. [...]”

Eva Heller, *Psicología del Color* ⁴⁹

Diez años más tarde Nicolas Winding Refn (fig. 375) hace este mismo uso del amarillo para representar el enojo y sed de venganza de una madre, cuyo hijo ha sido asesinado, produciéndose el paso de un mero traje a la propia arquitectura. El uso de un espacio oscuro contribuye a reforzar estos malos sentimientos.

En *Origen*, Christopher Nolan (fig. 377) hace algo similar vistiendo del color del luto, el negro, la estancia final dónde muere el padre de este personaje. Según Eva Heller el Negro es el final.

“[...] Todo acaba en el negro: la carne descompuesta se vuelve negra, como las plantas podridas y las muelas cariadas [...]”

Eva Heller, *Psicología del Color* ⁵⁰



Figura 375. *Solo Dios Perdona* (2013), de Nicolas Winding Refn



Figura 376. *Kill Bill* (2003), de Quentin Tarantino.

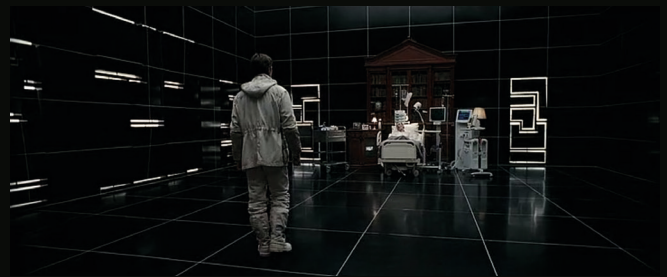


Figura 377. *Origen* (2010), de Christopher Nolan.

⁴⁸ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 231

⁴⁹ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 88-89

⁵⁰ Eva Heller, *Psicología del Color*, trad. por Joaquín Chamorro Mielke, (Barcelona: Gustavo Gili, 2004), 129

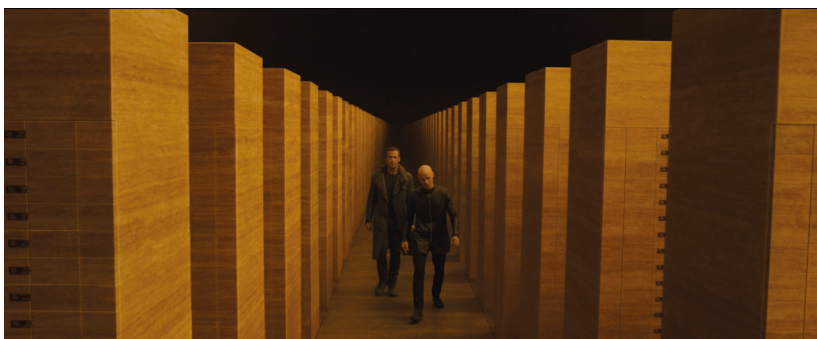


Figura 378. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve.



Figura 379. *Blade Runner 2049* (2017), de Denis Villeneuve.



Figura 380. *Hijos de los Hombres* (2006), de Alfonso Cuarón

Cuando Denis Villeneuve quiere representar el poder de Niander Wallace, este creador de replicantes, como ya se explicó se sirve de una arquitectura rotunda y pesada, muy parecida a la egipcia. De nuevo el color contribuye a reforzar la idea mediante el uso de una piedra anaranjada y veteada que nos recuerda a la arena del desierto, donde se hayan erigidas estas construcciones.

Tan importante es en el mundo cinematográfico la correcta utilización del color en el fondo arquitectónico que dos escenas (fig. 379 y 380) con una composición formal similar producen emociones radicalmente distintas. Así por ejemplo en la escena de Villeneuve (fig. 378) el uso de un verde podrido, como el de las aguas estancadas genera un cierto rechazo hacia el espectador por la repugnancia de la escena. Un rechazo totalmente contrario a lo que Alfonso Cuarón logra en esta escena (fig. 380) gracias a la presencia del blanco. Muy importante en ambos fotogramas es el uso de la luz. Si bien la escena de *Blade Runner* (fig. 379) está más iluminada, no se trata de una luz contrastada sino de una luz mortecina muy parecida a la de los días nublados. Por tanto vinculada a emociones negativas. En *Hijos de los Hombres* (fig. 380) el mayor contraste entre la luz y oscuridad aporta vida y dinamismo a la escena, a pesar de la parcial oscuridad.

A todo esto cabe añadir la elección de un ángulo de cámara en la línea del mensaje que se quiere transmitir. Cuando Denis Villeneuve posiciona al espectador en una vista ligeramente picada y alejada está hablando de un acto ilícito que debe ser visto desde la lejanía. Un acto reprobable, por tanto por debajo de la vista de nuestros ojos, como el de un padre que contempla a su hijo hacer una fechoría. El uso de un plano dorsal, a espaldas del personaje, y paralelo al suelo invita a una mayor empatía. Ubicándonos en la escena de manera próxima sin la necesidad de esa seguridad de la lejanía.

EPÍLOGO ¿UN FÍN O UN PRINCIPIO?

Llegados a este punto me gustaría agradecerle a usted, querido lector, el haberse embarcado conmigo en esta emocionante aventura que es el arte y la cinematografía. Al igual que los maestros albañiles concluían las catedrales al disponer la clave, usted es la pieza que concluye este libro. Pues sin lector esto no sería un libro, al igual que el arte dejaría de ser arte sin espectador. Quedando reducido todo a un mero acto banal de conocimiento sin sentido. Acaso no consiste en eso el arte, en emocionar y ser emocionados.

Si después de haber leído este libro ha aprendido a ver el cine de una manera diferente. Si ha aprendido a disfrutarlo con una mayor intensidad y a admirarlo en toda su belleza. O incluso a interpretar sus propias emociones o procesos mentales al visionar una película. Si he conseguido cambiar su perspectiva ante aquella escena que tanto le gusta y que comprende por qué le gusta. Si he logrado que empiece a hacerse preguntas sobre cada escena que contempla e intente responderlas. O que lo que antes le resultaba fruto de la casualidad ahora cobre un sentido racional. Si he conseguido

transmitirle parte de mi filosofía individual. Si después de todo, he conseguido cambiar su forma de mirar el mundo, este libro habrá sido todo un éxito. Aunque solo lo lea una única persona. Pues significará que he logrado conectar con usted y transmitirle mi visión del arte. Habiendo creado, por tanto, arte.

Espero que esto no sea un final, sino un principio para ambos. Para usted como cinéfilo y para mí como escritor. Que esto no se quede en un mero libro más que añadir a su biblioteca sino un medio para aprender a disfrutar aún más de la vida y de su belleza. Como ya escribí en un capítulo anterior, la vida es una secuencia de luz y oscuridad. La vida es principio y final. Pero también es final y principio. Es saber apreciar tanto los malos momentos como los buenos. Y saber ver lo bueno en lo malo, para poder mejorarnos cada día. Así la entiendo yo, y así puede entenderla también usted, si así lo desea.

Con este libro y su final pongo fin a una de las etapas más duras pero a la vez gratificantes

de mi vida, la universidad. En la que no solo he podido crecer como persona sino que he podido conocer a gente maravillosa. Cierro pues una etapa en mi vida profesional, pero a la vez inicio otra nueva. De nuevo gracias, por haber leído este libro y espero que haya podido disfrutarlo al menos la mitad de lo que yo he disfrutado escribiéndolo. Finalmente me despido, pero no sin antes citar al célebre escritor José Saramago:

“Parecía que habíamos llegado al final del camino y resulta que era sólo una curva abierta a otro paisaje y a nuevas curiosidades.”

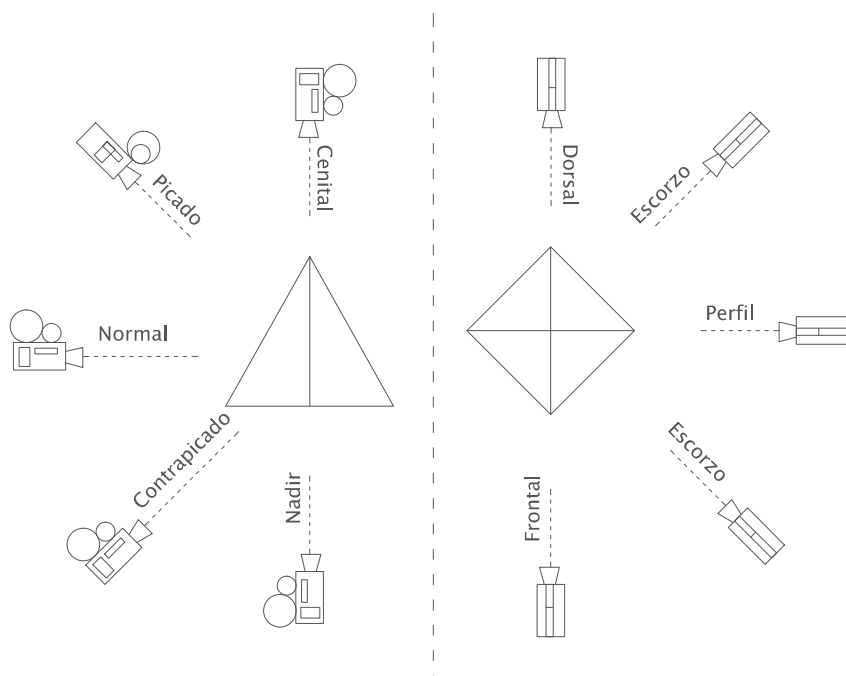
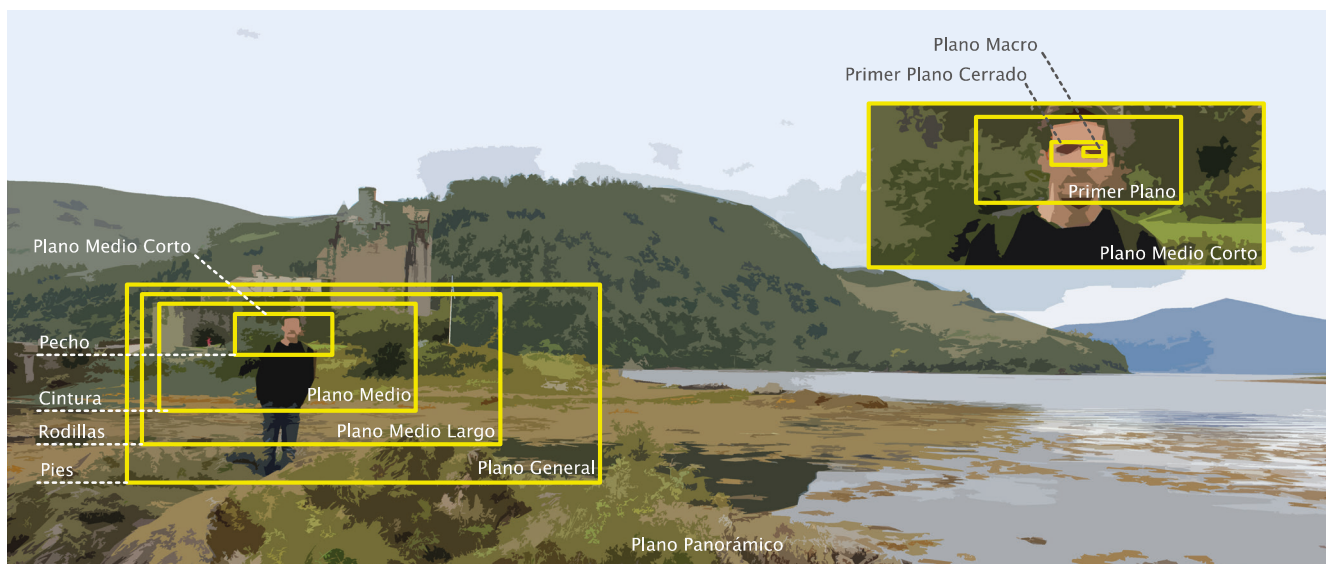
El año de la muerte de Ricardo Reis (1984)
José Saramago



Figura 381. *La Fuente de la Vida* (2006), de Darren Aronofsky.

ANEXO

PLANOS DE ENCUADRE



- Plano Panorámico: El personaje aparece como un elemento pequeño, tomando el protagonismo el paisaje

- Plano General: El personaje se encuadra de pies a cabeza, tiene una menor contextualización con respecto al anterior

- Plano Medio Largo: El personaje se encuadra de rodillas a cabeza. También conocido como plano americano por su recurrencia en las películas del Salvaje Oeste.

- Plano Medio: El personaje se encuadra de cintura a cabeza.

- Plano Medio Corto: El personaje se encuadra de hombros o pecho a cabeza

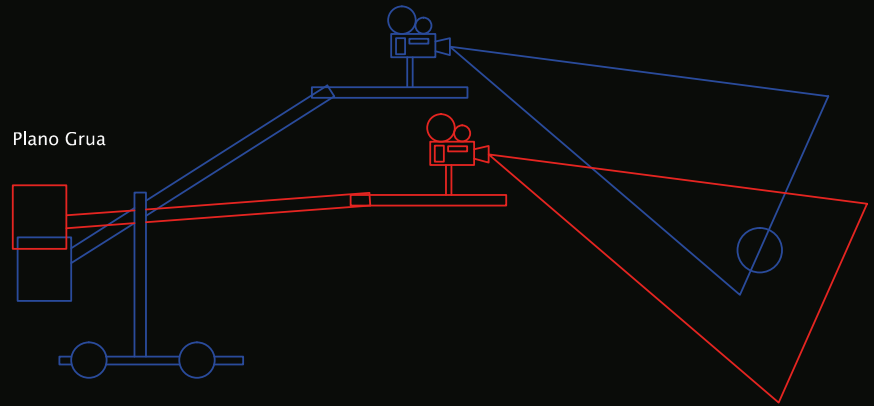
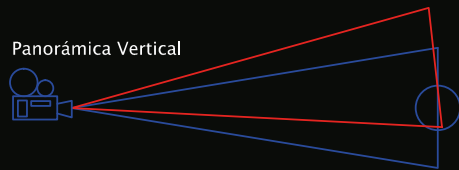
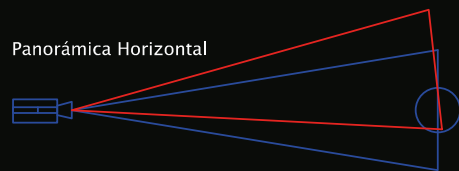
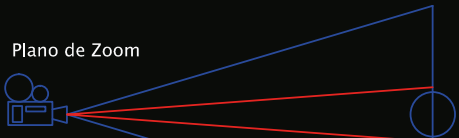
- Primer Plano: El personaje se encuadra de su barbilla a la frente

- Primer Plano Cerrado: Únicamente se encuadra parte del rostro

- Plano Macro o Detalle: Es como el plano anterior pero mucho más reducido

Según el ángulo de la cámara distinguimos los siguientes tipos de encuadres. A la Izquierda según el ángulo vertical (Vista de Perfil) y a la derecha según el horizontal (Vista Superior).

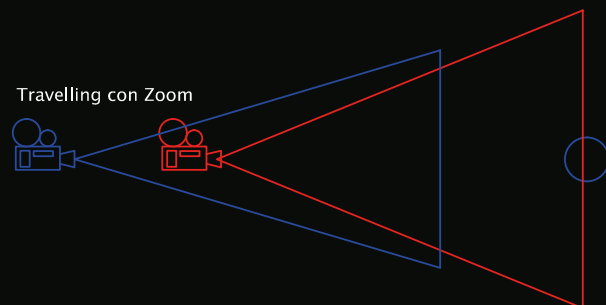
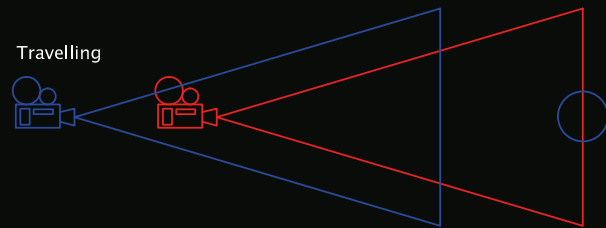
MOVIMIENTOS DE CÁMARA



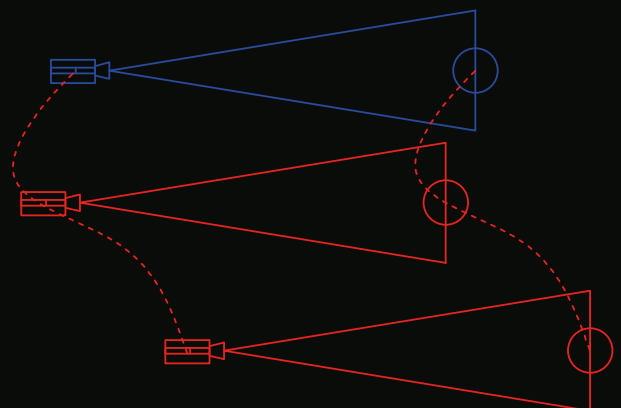
Tipos de movimiento de la cámara :

-Planos con Cámara Fija.; Planos Zoom, Panorámica Vertical y Panorámica Horizontal o bien. Suelen servirse únicamente de un trípode.

-Planos con cámara móvil. Plano de Seguimiento, Travelling y Travelling con Zoom. Suelen valerse de pequeños carritos con ruedas, steadycams, drones telerdirigidos o incluso grandes plumas (grúas).



Plano de seguimiento



PICTOGRAFÍA SELECTA

PINTURAS:

Ábside de San Clemente de Tahull (1123), Maestro de Tahull. Pg. 124
Anciana en Mecedora, Pedro Luis Calatrava Rico. España. Pg. 4
Autoretrato de Leonardo Da Vinci (1512), Leonardo. Italia. Pg. 8
Barra del Bar, Ana Isabel Aguado Domínguez. España. Pg. 5
Dánae recibiendo la lluvia de oro (1565), Tiziano. Italia. Pg. 25
Dance in Gopsmor (1906), Zorn. Suecia. Pg. 134
El 3 de Mayo de 1808 en Madrid (1814), Goya.. Pg. 16
El Arcángel San Miguel (1666). Luca Giordano. Italia. Pg. 117
El Expolio (1579), El Greco. España. Pg. 142
El Gran Cabrón (1823). Francisco de Goya. España. Pg. 116
El Hechizado por la Fuerza (1798). Goya. España. Pg. 116
El Nacimiento de la Virgen (1490), Ghirlandaio. Florencia, Italia. Pg. 22
El Perro (1823), Goya. España. Pg. 126
Escena del Juicio. Libro de los Muertos (1300 a.C.), Papiro Hunefer. Pg. 20
Giovanni Arnolfini y su Esposa (1434), Van Eyck. Países Bajos. Pg. 138
Hombre de Vitruvio (1490), Leonardo Da Vinci. Pg. 19, 47
Infierno (1485). Hans Memling. Países Bajos. Pg. 116
La Cabaña Primitiva (1755) . Charles Eisen. Pg. 89
La Celestina (1904). Picasso. España. Pg. 134
La Creación de Adán (1511), Miguel Ángel. Roma, Italia. Pg. 25
La Crucifixión (1597-1600), El Greco. Pg. 17
La Escuela de Atenas (1509), Rafael Sanzio. Roma, Italia. Pg. 23
La Lechera (1660), Vermeer. Países Bajos, Delft. Pg. 138
La Libertad Guiando al Pueblo (1830), Eugène Delacroix. Francia. Pg. 136
La Pesadilla (1781). Henry Fuseli. Suiza. Pg. 117
La Siesta. Van Gogh (1890). Francia. Pg. 140
La Transfiguración (1517-1520), Rafael Sanzio. Roma, Italia. Pg. 24
La Vocación de San Mateo (1599-1600), Michelangelo Caravaggio. Pg. 91
Les Demoiselles Schwartz (1889), Zorn. Suecia. Pg. 130
Los Desposorios de la Virgen (1504). Rafael. Italia. Pg. 136
Los Elefantes (1948), Salvador Dalí. España. Pg. 130
Napoleón Cruzando los Alpes (1801), Jacques-Louis David. Alemania. Pg. 142
Noche Estrellada (1889), Van Gogh. Francia. Pg. 140
Madonna d'Alba (1511), Rafael Sanzio. Pg. 47
Madonna del Magnificat (1481), Sandro Botticelli. Pag 47
Retrato de Miguel Ángel (1544), Daniele da Volterra. Italia. Pg. 8
Reúna Capullos de Rosa en Mayo (1908), Waterhouse. Inglaterra. Pg. 138

Rojo, Amarillo, Azul y Negro (1921), Mondrian. Países Bajos. Pg. 136
Satanás en el Infierno (1674). Hendrik Eland. Pg. 116
Saturno Devorando a su Hijo (1638). Rubens. España. Pg. 142
Saturno Devorando a su Hijo (1823), Goya. España. Pg. 142
Templo Budista en las Montañas (960), Li Cheng. China. Pg. 21
Terraza de café por la noche (1888), Van Gogh. Francia. Pg. 140
Tondo Doni (1506), Michelangelo Bounarrotti. Pg. 47
Triumph Over Mastery II (1987), Mark Tansey. America. Pg. 126
Veil (1989), Mark Tansey. America. Pg. 126
Venus y Cupido (1606-1611), Peter Paul Rubens. Pg. 16
Venus, Vulcano y Marte (1555), Tintoretto. Italia. Pg. 25
Vieja y Niño con Velas (1616-1617), Peter Paul Rubens. Pg. 93
Viejo Ciego con Niño (1903), Picasso. España. Pg. 130
Viejos Comiendo Sopa (1819-1823), Goya. Pg. 17
Virgen (1650), Sassoferrato. Italia. Pg. 136
Waterloo, Dogs Playing Poker (1906), Coolidge. America. Pg. 134

FOTOGRAFÍAS:

Hidrothermal System of Dallol. Kotopoulou Electra. Pg. 4

Wikipedia Creative Commons, 2017.

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Dallol#/media/File:The_hydrothermal_system_of_Dallol.png

Fecha Consulta: 15 de Marzo de 2019, Hora: 17:23

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA SELECTA

BIBLIOGRAFÍA:

Psicología del Color. Eva Heller. Traducido por Joaquín Chamorro Mielke. Barcelona: Gustavo Gili, 2004

El Arte del Color. Johannes Itten. Francia: Bouret, 1975.

Goethe´s Theory of Colours. Johann Wolfgang von Goethe. Traducido por C.L. Eastlake. Londres, 1840.

De Architectura, “Los Diez Libros de La Arquitectura”. Marco Lucio Vitruvio Polion. Italia, 15 a. C.

De Architectura, “Los Diez Libros de La Arquitectura”. Marco Lucio Vitruvio Polion. Traducido por Cesare Cesariano. Como, 1521.

Para Entender la Pintura, Los Elementos de la Composición. Frederick Malins. Traducido por Alberto Jiménez. España, Hermann Blume, 1983.

Los Materiales de Pintura y Su Empleo en el Arte. Max Doerner. Traducido por Daniel Morata. Barcelona: Reverté S.A, 1998.

Sobre el Conductismo. Burrhus Frederic Skinner. Traducido por Fernando Barrera. Barcelona: Martínez Roca, 1974

2ª Edición de *Essai sur l'Architecture*. Marc-Antoine Laugier. Francia, 1755

Fundamentos de la Gestalt. Joel Latner. Traducido por María Ortíz. México: Diana, 1978.

Rubricas del Breviario y del Misal Romanos. El Vaticano. («Rubricarum instructum», del 25 de julio de 1960)

Sagrada Biblia

WEBGRAFÍA:

The Vesica Piscis. Kevin L. Gest. Pietre-Stones Review of Freemasonry, Abril 2008.

http://www.freemasons-freemasonry.com/secrets_solomon_temple.html

Fecha de Consulta: 1 de Marzo de 2019, Hora: 21:00

Geometría y Número en la Masonería. Christian Gadea Saguier. Pietre-Stones Review of Freemasonry, Abril 2009.

http://www.freemasons-freemasonry.com/geometria_numero_masoneria.html

Fecha de Consulta: 1 de Marzo de 2019, Hora: 21:00

La Piedra Bruta y la Moral del Aprendiz. Octavio Tapia Lu. Pietre-Stones Review of Freemasonry, Octubre 2008.

<http://www.freemasons-freemasonry.com/logiurato.html>

Fecha de Consulta: 1 de Marzo de 2019, Hora: 21:00

FILMOGRAFÍA SELECTA

PELÍCULAS:

007, *Diamantes para la Eternidad* (1971), de Guy Hamilton. Danjaq, Eon Productions
007, *Operación Skyfall* (2012), de Sam Mendes. Danjaq, Eon Productions
007, *Spectre* (2015), de Sam Mendes. Eon Productions
2001 *Una Odisea en el Espacio* (1968), de Stanley Kubrick. Metro-Goldwyn-Mayer.
300 (2006), de Zack Snyder. Legendary Pictures, Virtual Studios, Hollywood Gang Productions, Atmosphere Entertainment MM.
Alien vs Predator (2004), de Paul W.S.Anderson. Davis Entertainment Company, Brandywine
Alien, el Octavo Pasajero (1979), de Ridley Scott. Brandywine Productions, 20th Century Fox.
Alien, el Regreso (1986), de James Cameron. Brandywine Productions
Amélie (2001), de Jean-Pierre Jeunet. Claudie Ossard Productions, Union Générale Cinématographique
Avatar (2009), de James Cameron. 20th Century Fox
Blade Runner (1982), de Ridley Scott. Blade Runner Partnership
Blade Runner 2049 (2017), de Denis Villeneuve. Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Bud Yorkin Productions, Torridon Films.
Cómo ser John Malkovich (1999), de Spike Jonze. Propaganda Films, Gramercy Pictures
Días del Cielo (1978), de Terrence Malick. Paramount Pictures
E.T. El Extraterrestre (1982), de Steven Spielberg. Universal Pictures
El Árbol de la Vida (2011), de Terrence Malick. River Road Entertainment, Plan B Entertainment.
El Caballero Oscuro (2008), de Christopher Nolan. Legendary Pictures, Syncopy Films.
El Caballero Oscuro, La Leyenda Renace (2012), de Christopher Nolan. Legendary Pictures, Syncopy Films.
El Club de la Lucha (1999), de David Fincher. Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films, Atman Entertainment, Knickerbocker Films.
El Exorcista (1973), de William Friedkin. Warner Bros. Hoya Productions
El Médico (2013), de Philipp Stölzl. UFA Cinema, Degeto Film, Beta Cinema
El Nombre de la Rosa (1986), de Jean Jackes Annaud. Constantin Film, Les Films De Ariane, Cristaldi Film.
El Padrino (1972), de Francis Ford Coppola. Paramount Pictures, Alfran Productions.
El Perfume (2006), de Tom Tykwer. VIP Medienfonds 4, Neff Productions, Castelao Productions
El Resplandor (1980), de Stanley Kubrick. Warner Bros, Hawk Films, Peregrine Productions.
El Señor de los Anillos, El Retorno del Rey (2003), de Peter Jackson. WingNut Films, The Saul Zaentz Company.
El Show the Truman (1998), de Peter Weir. Scott Rudin Productions.
El Silencio de los Corderos (1991), de Jonathan Demme. Strong Heart, Demme Production, Orion Pictures
Enemy (2013), de Denis Villeneuve. Mecanismo Films, Micro_scope, Rhombus Media, Roxbury Pictures
First Films (1895). De los Hermanos Lumiere
Forrest Gump (1994), de Robert Zemeckis. Paramount Pictures
Gran Hotel Budapest (2014), de Wes Anderson. Fox Searchlight Pictures, Indian Paintbrush, Studio Babelsberg, American Empirical Pictures.
Harry Potter y la Piedra Filosofal (2001), de Chris Columbus. Heyday Films, 1492 Pictures
Hijos de los Hombres (2006), de Alfonso Cuarón. Strike Entertainment, Hit & Run Productions, Ingenious Film Partners 2, Toho-Towa
IT (1990), de Tommy Lee Wallace. Warner Bros. Television
Kill Bill (2003), de Quentin Tarantino. Miramax

La Fuente de la Vida (2006), de Darren Aronofsky. Regency Enterprises
La Guarida (1999), de Jan de Bont. DreamWorks Pictures
La Llegada (2016), de Denis Villeneuve. FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment, Lava Bear Films
La Vida de Pi (2012), de Ang Lee. Rhythm & Hues, Fox 2000 Pictures.
Mad Max: Fury Road (2015), de George Miller. Kennedy Miller Mitchell. Village Roadshow Pictures
Oblivion (2013), de Joseph Kosinski. Relativity Media, Chernin Entertainment, Monolith Pictures, Radical Studios
Oldboy (2003), de Chan-Wook Park. Show East Co. Ltd, Egg Films
Origen (2010), de Christopher Nolan. Legendary Pictures, Syncopy Films, Village Roadshow Pictures
Psicosis (1960), de Alfred Hitchcock. Shamley Productions.
Salvar al Soldado Ryan (1998), de Steven Spielberg. Mark Gordon Productions, DreamWorks, Paramount Pictures, Amblin Entertainment
Shutter Island (2010), de Martin Scorsese. Paramount Pictures, Columbia Pictures, Phoenix Pictures
Sicario (2015), de Denis Villeneuve. Black Label Media, Thunder Road Pictures
Silent Hill (2006), de Christophe Gans. Silent Hill DCP Inc. Davis-Films. Konami Corporation.
Sin City (2005), de Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino. Dimensions Films.
Solo Dios Perdona (2013), de Nicolas Winding Refn. Space Rocket Nation, Gaumont Film Company, Wild Bunch
Sunshine (2007), de Danny Boyle. DNA Films, Moving Picture Company.
Sympathy for Lady Vengeance (2005), de Chan-wook Park. CJ Entertainment
The Third & The Seventh (2010), de Alex Roman
Un Lugar Tranquilo (2018), de John Krasinski. Platinum Dunes

ANUNCIOS COMERCIALES:

Anuncio Navidad (2016), Heineken
Boss Bottled (2017), de Hugo Boss
De la Audacia Nace la Excelencia: DS 7 CROSSBACK (2018), de DS Automóviles
Flower by Kenzo L'Elixir, The Power of a Flower, The new film (2015), de Kenzo
Loewe, Solo Ella (2018), de Loewe
The Scent (2016), de Hugo Boss
The Scent (2018), de Hugo Boss
Todos los Hombres, un Único Lugar (2018), de El Corte Inglés

GLOSARIO CINEMATográfico

PELÍCULAS:

007, Diamantes para la Eternidad. Pg. 68
007, Operación Skyfall . Pg. 44, 67, 69, 10, 106, 114, 128, 135, 146
007, Spectre. Pg. 51, 104, 119
2001 Una Odisea en el Espacio. Pg. 26-35, 71, 75, 81, 105, 132, 144, 147
300. Pg. 37, 66, 79
Alien vs Predator. Pg. 45
Alien, el Octavo Pasajero. Pg. 38, 45, 131, 148
Alien, el Regreso. Pg. 45, 97
Amélie. Pg. 10, 54, 88, 92, 98, 129, 133, 139
Avatar. Pg. 139
Blade Runner. Pg. 90, 102, 127, 133, 135, 141, 148
Blade Runner 2049. Pg. 41, 43, 50, 70, 99, 103, 111, 115, 118
127, 128, 131, 132, 141, 150
Cómo ser John Malkovich. Pg. 48
Días del Cielo. Pg. 9, 90
E.T. El Extraterrestre. Pg. 44, 54, 115, 131
El Árbol de la Vida. Pg. 39, 41, 55, 56, 70, 73, 88, 92, 101, 102
104, 105, 110, 112, 114
El Caballero Oscuro. Pg. 36, 50, 67, 72, 79, 81, 96, 98, 110
112, 113, 129, 137, 146
El Caballero Oscuro, La Leyenda Renace. Pg. 36, 111
El Club de la Lucha. Pg. 40, 52, 97, 111, 113, 132, 141, 143
El Exorcista. Pg. 106
El Médico. Pg. 37, 39, 93
El Nombre de la Rosa. Pg. 43
El Padrino. Pg. 42, 99, 107, 110, 111, 143
El Perfume. Pg. 66, 72, 144
El Resplandor. Pg. 38, 54, 68, 73
El Señor de los Anillos, El Retorno del Rey. Pg. 39
El Show the Truman. Pg. 41
El Silencio de los Corderos. Pg. 70, 114, 115
Enemy. Pg. 53, 107, 118, 127
First Films. Pg. 20
Forrest Gump. Pg. 68
Gran Hotel Budapest. Pg. 38, 40, 46, 71, 115, 144, 145, 146
Harry Potter y la Piedra Filosofal. Pg. 42, 100

Hijos de los Hombres. Pg. 50, 150
IT. Pg. 55, 137
Kill Bill. Pg. 149
La Fuente de la Vida. Pg. 78, 151
La Guarida . Pg. 69
La Llegada. Pg. 71, 77, 80, 144
La Vida de Pi. Pg. 38, 98, 100, 113, 118, 133, 137
Mad Max: Fury Road. Pg. 129, 135
Oblivion. Pg. 40, 77, 101, 106, 107, 148
Oldboy. Pg. 57, 71, 135
Origen. Pg. 42, 49, 53, 78, 80, 89, 103, 112, 113, 148, 149
Psicosis. Pg. 55, 69
Salvar al Soldado Ryan. Pg. 1
Shutter Island . Pg. 44, 77, 127
Sicario. Pg. 51, 90, 128, 141
Silent Hill . Pg. 40, 78, 80, 88
Sin City. Pg. 51, 56, 79, 94, 95, 97, 129, 143
Solo Dios Perdona. Pg. 53, 56, 99, 128, 132, 137, 149
Sunshine. Pg. 81, 131, 133, 147
Sympathy for Lady Vengeance. Pg. 67
The Third & The Seventh. Pg. 104, 139, 145
Un Lugar Tranquilo. Pg. 72, 74, 147

ANUNCIOS COMERCIALES:

Anuncio Navidad Heineken. Pg. 84, 110
Boss Bottled. Pg. 84
De la Audacia Nace la Excelencia: DS 7 CROSSBACK. Pg. 66
Flower by Kenzo L'Elixir, The Power of a Flower, The new film. Pg. 82, 85
Loewe, Solo Ella. Pg. 83
The Scent. Pg. 83, 84
Todos los Hombres, un Único Lugar. Pg. 84

IMÁGENES ELABORADAS POR EL AUTOR

TODOS LOS ANÁLISIS GRÁFICOS SUPERPUESTOS A LAS PINTURAS Y FOTOGRAMAS CONTENIDOS EN TODO EL LIBRO

TODOS LOS ANÁLISIS CROMÁTICOS ANEXOS A FOTOGRAMAS Y PINTURAS DE TODO EL LIBRO

INCLUSIVE LAS SIGUIENTES IMÁGENES:

Trigrama Inscrito, el Ojo del Artista. Pg. 3, 11

Nomenclatura Introducción Apartado Forma. Pg. 14

Esquemas y Dibujos Un Rectángulo Perfectamente Cuadrado. Pg. 15

Dibujo De la Proporción Humana como Base Compositiva. Pg. 18

Proceso Abstracción del Ojo. Pg. 27

Encuentro cúpula con tambor. Pg. 28

Dibujo del Tesoro de Atreo. Pg. 58

Esquemas Polígonos y Poliedros. Pg. 58

Esquemas Estructurales. Pg. 59, 60, 61, 63, 64, 65

Dibujo del Duomo de Milán. Pg. 62

Dibujo de la Catedral de Málaga. Pg. 62

Dibujo Templo de Lúxor. Pg. 76

Dibujo Cruces Celtas de St. Patrick 's Rock. Pg. 76

Dibujo Giralda, Sevilla. Pg. 76

Esquema Abertura de Diafragma. Pg. 89

Esquema Profundidad de Campo. Pg. 89

Esquemas Valores de Iso, A.D. y V.O. Pg. 89

Esquemas Explicativos de los Efectos Físico-Luminicos. Pg. 102

Dibujo del Peine de Los Vientos de Chillida. Pg. 108

Dibujo explicativo de la Tumba de Julio II. Pg. 109

Dibujo de la Descomposición de la Luz Blanca. Pg. 122

Dibujo de la Percepción del Color. Pg. 122

Esquemas Cromáticos de los Tipos de Contraste (Basados en los de Itten). Pg. 122

Círculo Cromático. Pg. 123

Armonías de Color, Tipos de Círculos Cromáticos (Basados en las teorías de Itten). Pg. 125

Dibujo Explicativo de los Tipos de Planos de Encuadre. Pg. 154

Dibujo Explicativo de los Tipos de Ángulos de Cámara. Pg. 154

Dibujo Explicativo de los Tipos de Movimientos de Cámara. Pg. 155