

## DISEÑO DE ESPACIOS CINEMATográfICOS

Cuando pienso en el diseño de espacios cinematográficos, se me vienen a la mente escenografías y encuadres emblemáticos que me han impresionado a lo largo de mi formación como aficionada del cine. Entre esas imágenes podría citar por ejemplo las escenas de *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, donde se recrea en escala una ciudad del futuro. Recuerdo que este escenario me sorprendió principalmente por su complejidad y sofisticación, dado que se trata de una película perteneciente a la época del cine mudo. Otra escena extraordinaria es la del desvanecimiento de los techos de la casa del protagonista de *El Espejo* (1975), esta imagen da la impresión de que viéramos caer una lluvia torrencial en el interior de una habitación. Se trata de una imagen con un gran contenido poético, propia de un director como Andrei Trakovski. Otro director que impresiona sobre todo por el uso magistral del plano secuencia es el realizador Béla Tarr, quien en la pe-

lícula *Armonías de Werckmeister* (2000) presenta al personaje principal dirigiendo a un grupo de personas, quienes entre bailes y movimientos representan el funcionamiento del sistema solar; esta coreografía se desarrolla en medio de un bar popular húngaro, secuencia donde resalta el uso delicado de la luz ya que se trata de una película en blanco y negro. El espacio cinematográfico también se destaca en la obra de Stanley Kubrick, reconocido director norteamericano, quien en la película *El Resplandor* (1980) hace uso del color rojo en distintas escenografías del film, recurso muy propicio ya que se trata de un thriller. Del mismo autor también podemos destacar el plano secuencia del bar donde el personaje principal de la *Naranja Mecánica* (1971) acude con su grupo de vándalos luego de una noche de fechorías; esta imagen es muy destacada principalmente por la disposición de los personajes y por la atmósfera que se logra recrear.

Definitivamente existe un sin fin de escenas emblemáticas que podríamos destacar para hablar del diseño del espacio en el cine. Sin embargo es necesario indicar que toda esta variedad de propuestas estéticas, en cuanto al espacio, parten del concepto o la idea de cada director para contar su historia. Para ello es necesario tener claro el lugar y el contexto donde acontecen los hechos.

También es importante destacar que no siempre el diseño de espacios cinematográficos requiere de la creación de escenografías. Podemos considerar la elección de un encuadre determinado como una puesta en escena en sí misma. En ese sentido es muy interesante la propuesta que hace Lars Von Trier en *Dogville* (2003). En esta película la construcción del espacio es experimental y conceptual, el director propone una escenografía compuesta a través del dibujo de líneas en el piso de un escenario vacío. De esta forma se construye una ciudad imagi-

naria tanto para los personajes como para los espectadores del film. Además de ser una propuesta minimalista, debemos agregar que el contexto y la ubicación temporal del film se dan a través del vestuario de los personajes, que sitúa la trama en la época de los gangsters de Estados Unidos en los años 20s.

Existen también propuestas más contemplativas, en cuanto que utilizan a la naturaleza misma como un escenario. Destacan por ejemplo los trabajos de Carlos Reygadas y Nahomi Kawase. Ambos directores hacen uso de largos planos secuencia en los cuales la naturaleza o el entorno de la ciudad juegan un papel importante. En *Luz Silenciosa* (2007) de Reygadas podemos observar planos estáticos de larga duración, los personajes entran y salen del encuadre, permitiendo que el espectador necesariamente contemple la naturaleza y el entorno de una comunidad menonista alejada de la civilización. Por otro lado, en la película

**Sharasoju** (2003) de Kawase, sucede algo similar pero con un recurso distinto. La realizadora utiliza largos planos secuencia en movimiento que describen la cotidianidad de los habitantes de un pequeño pueblo japonés. La puesta en escena fluye naturalmente dándonos la impresión de ser testigos silenciosos de los acontecimientos que se suscitan en la historia.

Podemos destacar también la utilización del espacio natural y la intervención en el mismo, ya sea a partir de situaciones necesarias para la narrativa de la película o para graficar el contexto social-histórico. Un ejemplo de ello lo encontramos en el trabajo de Theo Angelopoulos, específicamente en la película **La mirada de Ulises** (1995), obra en parte autobiográfica donde podemos citar la escena en la que se aprecia la enorme estatua de Lenin partida en pedazos que navega por el Danubio; esta imagen

contextualiza perfectamente la caída del bloque socialista.

Finalmente en esta selección me gustaría incluir otro tipo de creaciones de espacios cinematográficos en donde se hace uso de la tecnología digital para crear espacios fantásticos. Un ejemplo interesante en ese sentido es la película **Donde viven los monstruos** (2009) de Spike Jonze, reconocido director de videoclips y también director de cine. En este film, el realizador mezcla escenarios reales con personajes fantásticos logrando escenas surrealistas en las que los protagonistas se desplazan de un bosque frondoso a una duna desértica en cuestión de instantes; también impresiona la textura de las imágenes reales unidas a las animaciones. Creo que este tipo de propuestas más innovadoras abren paso a la creación de espacios a partir del uso de las nuevas tecnologías aplicando por ejemplo la ani-

mación 3d y 2d. Películas más conocidas que dan cuenta de la calidad y complejidad de este tipo de espacios cinematográficos son por ejemplo **El Señor de los anillos**, **Harry Potter**, **Las crónicas de Narnia** entre otras producciones más recientes.

Como vemos en esta lista de filmes, en la creación de espacios cinematográficos intervienen muchos elementos, que parten desde la idea o la concepción del espacio establecido en el guión para luego pasar a la producción de un storyboard donde se constituye gráficamente cada una de las escenas que necesitan ser recreadas artísticamente. Luego de ser establecidas las escenografías, el director del film trabaja su visión con un el director artístico quien, junto a su equipo, se encarga de diseñar la estética del espacio cinematográfico sea físico o virtual. Al mismo tiempo, el área de dirección artística cuenta con un diseñador de es-

cenarios y también necesita del trabajo de un diseñador de vestuario quien específicamente produce las prendas que utilizarán los actores. En dependencia de la complejidad de la producción, el área artística va requiriendo de otros creativos para poder solucionar cada requerimiento de la película. Es importante rescatar que en este proceso también interviene el director de fotografía quien puede determinar por ejemplo el uso de los colores en la escenografía. Este detalle se tiene muy en cuenta cuando se va a rodar una película en blanco y negro donde es necesario un buen manejo de grises para que la imagen no quede empastada.

En definitiva la presencia de la dirección de arte y del diseño escenográfico y de vestuario es fundamental para que cada encuadre logre expresar su valor narrativo y estético y de esta manera coadyuve a la progresión dramática de la película.

Milagro Farfán

Docente de la Especialidad  
de Diseño Gráfico