

LA EVOLUCION DE LA ESCENOGRAFÍA EN EL CINE

Desde la Dirección Artística hasta el Diseño de Producción.

LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Definiciones, antecedentes y cometidos.

“La Dirección Artística trata siempre - bien por separado o conjuntamente - de la obtención y/o creación artística y técnica de todos y cada uno de los espacios concretos, que son necesarios para desarrollar una determinada acción dramática en las películas, propuesta desde un guión, de modo que ésta pueda ser filmada adecuadamente y desde la particular visión de un Director de Cine.”

(Félix Murcia. Director Artístico. La Escenografía en el Cine. El Arte de la Apariencia. Fundación Autor. Madrid.2000. Pag. 63)

Esta tarea en una película supone situar a ésta en un lugar una época y unas circunstancias. Una profesión compleja que el escritor Paul Auster definió como *“una disciplina fascinante, con un componente espiritual. Porque entraña mirar muy atentamente el mundo, ver las cosas como son y, luego, recrearlas con fines*

imaginarios. Cualquier trabajo que exija mirar tan cuidadosamente al mundo tiene que ser bueno para el alma.” (Directores Artísticos del Cine Español..Jorge Gorostiza. Cátedra- Filmoteca Española. Madrid 1987. Pag. 14)

Según Jorge Gorostiza, escritor e historiador cinematográfico y arquitecto, *“Paul Auster sólo se equivoca en una palabra: “recrear”, el profesional de la escenografía cinematográfica puede recrear, pero generalmente lo que hace no es copiar la realidad, sino “crear”, inventar un nuevo espacio. Incluso cuando deba copiar un lugar existente, pocas veces lo hará reproduciendo fielmente sus dimensiones, deformará o reducirá algunas partes para ahorrar esfuerzos y, sobre todo, dinero. No hay que olvidar que el ojo de la cámara no es igual al ojo humano, un espacio reconstruido puede parecer igual al que existe en la realidad y sin embargo estar construido con falsas perspectivas o con diversos trucos ópticos.”* (I Jornadas Profesionales del Audiovisual Español: la Dirección Artística. Ponencia de Jorge Gorostiza: *“Un trabajo bueno para el alma”*. Centro de Estudios Ciudad de la Luz. Alicante. 2008. Pag 1)

La Escenografía Cinematográfica, denominada también Dirección Artística y Diseño de Producción, en distintas fases concretas de su desarrollo, es dentro del propio cine y aparte de un recurso

dramático, un medio de expresión plástica como son la arquitectura, la pintura y el dibujo, la escultura o la música dramatizada y la danza. El cinematógrafo, sin proponérselo como finalidad inmediata, incrementó su expresividad artística cuando comenzó a prescindir de las imágenes reproducidas fielmente de la realidad y las manipuló para obtener un mayor efectismo, basándose más en su interpretación que en la propia realidad, apoyándose para este fin en la elocuencia de su aspecto visual o escenográfico, con objeto de acaparar el interés del espectador por algo más que la simple contemplación de un truco sorprendente como eran las imágenes en movimiento. Es a partir del surgimiento del cine de ficción cuando la Escenografía aplicada al cine (ésta tiene su origen en el teatro griego, a partir de que Sófocles inventara el decorado para representar el lugar de la acción, en el siglo VI antes de Cristo) crea sus propias reglas en función de su lenguaje y técnica.

Para la formalización de la obra escenográfica se sigue, al igual que en otras manifestaciones del arte, un proceso creativo, mental primero, resolutivo después, mediante su representación gráfica, artística y técnica, y finalmente otro más de plasmación o concreción física.

Para dicho fin se requieren conocimientos o aptitudes intelectuales o estéticas como en las artes plásticas – artes que presentan a la vista obras de dimensión espacial por medio de la forma y el color – y artes decorativas – que se ocupan de diseñar espacios arquitectónicos adecuándolos mediante equipamientos funcionales y ambientaciones decorativas, que traducen las tendencias o peculiaridades de un país o de una determinada época histórica – y , por añadidura, una gran capacidad personal de interpretación del contenido dramático para expresarlo a través de un determinado aspecto visual configurado.

Para lograr cualquier tipo de escenario, tanto natural como artificial, de los que aparecen en una película, se ha de contemplar siempre su valor expresivo como prioridad, analizando para ello todo lo que es necesario ver, más lo que se debe evitar, puesto que nada puede ser casual ni incontrolado, filmicamente hablando, si no está contemplado en el contexto de la narración dramática.

La Escenografía Cinematográfica también estudia los decorados o escenarios desde cada uno de los aspectos básicos que los definen (arquitectura del espacio, su forma y color, estilo artístico que le corresponde y tratamiento) bien para mantenerlos, bien para transformarlos, reinventarlos, o inventarlos totalmente si han de ser

diseñados y contruidos artificialmente. La escenografía cinematográfica trata, por lo tanto, de la creación o transformación de todos y cada uno de los espacios concretos, desde un singular punto de vista plástico que se sustenta en la Arquitectura y las Bellas Artes conjuntamente, como una extensión de ambas disciplinas adaptadas al lenguaje cinematográfico. La Escenografía Cinematográfica se desvinculó definitivamente del teatro con “Cabiria”, de Giovanni Pastrone; película rodada en Turín, con decorados grandiosos, que marcó un hito no sólo en la historia de la escenografía, sino también en la historia del cine, desafiando al resto de las cinematografías mundiales de aquel momento. Por entonces, en los Estados Unidos las producciones cinematográficas salían ya de los estudios buscando decorados naturales – con notables connotaciones europeas en los edificios, utilizándose especialmente los de estilo neogótico, neo- renacentista, etc.- para que aportasen un realismo mayor a los escenarios, por la inevitable obsolescencia de los decorados teatrales aplicados hasta entonces al incipiente cine de ficción. Hollywood respondió dos años después al reto italiano con “*Intolerancia*” de David Wark Griffith, (1916), una obra maestra incomprendida por el público de entonces, y, como consecuencia, gran fracaso económico. Para esta película se proyectó y se realizó el decorado más colosal que se haya

construido jamás, “la ciudad de Babilonia”, como réplica a los decorados de “Cabiria”. (Camilo Inocenti, al parecer también arquitecto, es el nombre del *scenógrafo* que diseñó esta película italiana.) En cuanto a la norteamericana, sabemos ahora que no fue el propio Griffith, como él mismo había asegurado siempre, el único creador de tan fastuoso decorado – tan alto como una casa de seis pisos de las de entonces – ,sino que un decorador de teatro llamado Walter L. May, se encargó del diseño, y un carpintero, Huck Wortman, dirigió su construcción.

Fue “Cabiria” también, la primera película en la que la cámara se desplazó sobre ruedas, haciendo un *travelling* con clara intención de lucir los decorados, aunque antes de que estos recorridos de la cámara se llevasen a cabo con este fin, se había evolucionado ya en la construcción tridimensional de los decorados, por razones de verosimilitud, y también la cámara había empezado a desplazarse, aunque por otros motivos ajenos a la demostración escenográfica.

El cine “reconstrucción” – transición entre el cine natural o documental y el artificioso o de ficción – intentaba reproducir los sucesos tanto como los lugares donde acaecían, con la intención de recrear, incluso la pretensión de hacer creer al ingenuo espectador de entonces, que habían sido filmados directamente en el sitio y el

momento en que se producían. Aunque elementales e ingenuos, estos primeros decorados cinematográficos se alejaban ya, por su concepto y sobre todo por su resolución, de la influencia teatral. Se pretendía obtener la máxima credibilidad mediante trucos insospechados todavía por el espectador, acostumbrado a ser testigo presencial de la acción en el teatro, en el que, además, la credibilidad se basaba fundamentalmente en la interpretación de los actores. Fue también Méliès – que en sus comienzos había imitado, como todos los iniciadores, el cine documental de los Lumière – uno de los creadores de este género, rodando, entre 1898 y 1903, algunas de estas películas “reconstructivas”, como *“Explosión del acorazado Maine”* (“*Visite sous-marine du Maine*”), en la que se supone que la cámara desciende al fondo de la bahía de la Habana. Esta “reconstrucción” consistió básicamente en el efecto producido por el decorado, consistente en un fondo imitando el paisaje submarino, una miniatura del barco construida a tal efecto delante, y la participación de fauna y flora acuática en primer termino - alojado todo ello en el interior de una pecera - interpuesta entre la cámara y el fondo . Esta pretensión de alcanzar naturalismo en el cine, inicia su evolución con esta idea de emular la realidad mediante nuevas técnicas, que se distancian de la teatralidad de la escenografía pictórica. Los incipientes recursos técnicos que nacen de este

intento de falsificación, pasan inmediatamente a ser aplicados en la escenografía de ficción con el mismo propósito de imitar la “realidad”, aunque por distinta causa. Estas reproducciones artificiales de espacios reales y concretos reinterpretados son uno de los más notorios trucos de la Dirección Artística. Se entremezcla información real con invenciones como hacía Méliès, pues es de suponer, que él jamás descendió a las profundidades submarinas de la bahía de La Habana u otro lugar parecido para observar y estudiar su aspecto visual, pero si debió utilizar la información fotográfica que había en aquel momento de la historia (*“La primera fotografía submarina fue presentada por William Thompson en la Art Society de Londres, en 1856.”* El libro mundial de los inventos. Valérie-Anne Giscard Déstaing. Maeva Ediciones, S.A. Pag. 78.) y se inventó el resto, como seguimos haciendo hoy. Yo suelo utilizar para mi mismo el siguiente lema de mi propia cosecha: *“Saber todo lo que se sabe para poder inventar lo que no se sabe”*.

La Dirección Artística, o de Arte, es una de las especialidades no específicas del cine (se llaman *no específicas*, porque no pertenecen exactamente al arte cinematográfico y proceden o son usadas por otras artes como el teatro, la pintura, o la arquitectura) que pone al servicio de éste otros conocimientos específicos

propios, como son conjuntamente la escenotecnia, como recurso técnico, y la escenografía aplicada, como expresión artística. Su principal cometido es el de lograr la expresividad y la verosimilitud de todos los escenarios que aparecen en una película, ya sean naturales o artificiales y dotarlos a su vez de funcionalidad, desde las exigencias que plantea cualquier acción que se pretenda filmar. Durante los años 30, en Hollywood, los decorados cinematográficos influyeron notablemente en la sociedad de consumo, tanto, que la gente llegaba a pedir en las tiendas determinados muebles, lámparas y otros objetos que habían visto en las películas para sus casas, llegándose a pensar seriamente en crear unos derechos de autor, o copyright, para evitar que se hiciesen copias (no solo ya de edificios, ornamentos decorativos y espacios arquitectónicos en general, sino también del vestuario) especialmente de todo lo que fue diseñado bajo la influencia “art-decó”, aunque de otros estilos también, y que eran estilos re-inventados o interpretados para el cine por los Directores Artísticos y Diseñadores de Vestuario, pues estaban siendo “fusilados” e imitados descaradamente tanto por arquitectos o decoradores de interiores como por empresarios de cabarets y caprichosos millonarios.

Para proponer con criterio propio los escenarios que aparecen en las películas, sean de la naturaleza que sean, se impone previamente, ya desde la lectura de un guión, la necesidad de imaginarlos como si ya existiesen realmente y además con su puesta en escena – es decir: espacio y acción – estudiándolos mentalmente como si se tratase de la reexaminación de lugares reales. Esto conlleva inevitablemente tener que pensar y detallar todo aquello que necesariamente ha de estar presente en los escenarios en los que se ha de desarrollar la acción y expresarlo gráficamente después, mediante bocetos artísticos y también dibujos técnicos con propuestas concretas, tanto para obtener a través de la plástica una determinada atmosfera acorde con el clima dramático, como para facilitar técnicamente la filmación – en función, por supuesto, del argumento y el tratamiento de la película y forma de rodarla que imponga el director – bajo el criterio económico del Productor. El Director Artístico también debe decidir qué proporción de un decorado debe construirse y qué proporción puede crearse mediante el uso de otras técnicas como los decorados realizados con falsas perspectivas, los fondos “Kroma” o las imágenes generadas por ordenador, y también qué escenarios pueden ser simplemente naturales tanto en exteriores como en interiores. Para este fin se necesitan una serie de conocimientos.

Los conocimientos necesarios para desarrollar adecuadamente las actividades profesionales de la Dirección de Arte, son muy amplios, y pueden ser adquiridos juntos o por separado, por los más diversos procedimientos, tanto académicos como por la práctica profesional; pero hay que tener en cuenta que desde un punto de vista práctico, la formación más idónea es la que comienza en las aulas y se prolonga en el mundo del trabajo, sin olvidar que el cine es un arte, y como tal, ni puede ni debe cerrar sus puertas al autodidactismo. No obstante los estudios de Dirección Artística se imparten lógicamente en centros de enseñanza de Cinematografía, (con el mismo rango académico que cualquiera de las otras especialidades: Dirección, Guión, Producción, Fotografía, Sonido y Montaje), donde se imparten los conocimientos que más se acercan a la industria y la demanda laboral, desde el punto de vista tanto creativo como técnico. Realmente, a nadie se le exige título alguno para intervenir en una película, ni tampoco está reglamentado que sea así por ninguna ley o estatuto de asociaciones o colegios profesionales. Basta con demostrar que se sabe hacer lo que se dice que se sabe y, por lo tanto, se trata de adquirir por la mejor y más rápida de las vías, los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para demostrar que se está preparado para tal demostración. Para ello en primer lugar, hemos de saber qué es el

cine como medio de expresión, que lenguaje utiliza y como se hace, cómo ocurre en cualquier otra especialidad cinematográfica. Además de esto, hay que ver muchas películas para analizarlas. Después hay que dominar otras materias teóricas y prácticas propias exclusivamente de la especialidad, que partiendo de que ya se tienen los conocimientos suficientes de historia del Arte y de la Cultura son: Historia de la vivienda, Historia del mueble, Historia del traje, Historia de la Escenografía, Ciencias naturales aplicadas a la Escenotecnia (zootecnia y paisajismo), Artes aplicadas a la Escenotecnia (arquitectura, pintura, escultura, teatro, ópera), Plástica Cinematográfica, más todas las destrezas y herramientas para dominar el Diseño Artístico (dibujo de bocetos que representan los decorados en perspectiva, alzados y plantas en color, amueblados y vestidos con los elementos necesarios y suficientes para expresar, tanto su acabado como su comprensión, incluso con los personajes en acción, y representaciones gráficas de la “línea”, o “paleta de color”, de unidad cromática, que relaciona entre sí los diversos escenarios; y otros recursos plásticos de expresión gráfica como referencias de la pintura, maquetas, acetatos, story-boards, diseño de figurines, diseño por ordenador, etc) y el Diseño Técnico (dibujo de planos constructivos que representan los decorados en plantas, alzados, secciones, etc. y diseño de elementos para su

construcción: muebles, objetos, estructuras, ornamentos y utensilios) junto con otros conocimientos paralelos como son los Recursos Técnicos (materiales y técnicas de construcción de los decorados cinematográficos, elementos que los componen, oficios que intervienen en su realización, en la ambientación, en el rodaje y también su organización, más el proceso de construcción). Así como también: Documentación (gráfica, literaria, histórica, científica, etc) Memorias (descripciones literales, argumentadas, del proyecto escenotécnico con indicación de la intención o definición del tratamiento que se propone, así como su estilo, las soluciones técnicas y artísticas, los trucos y transformaciones si las hubiera, y todos los detalles que contribuyan a la mejor comprensión del proyecto, en forma de listas pormenorizadas de atrezzo y utilería, o desgloses por secuencias de elementos físicos de recurso dramático) Base de presupuestos (información para las estimaciones económicas, o cálculo aproximado de los costos de los decorados proyectados, teniendo en cuenta la construcción, el mobiliario, el atrezzo especial, y otros aspectos materiales). Recursos humanos propios (secciones dependientes, equipos, calendarios de trabajo, ajustes al plan de rodaje, etc.). Con estos conocimientos teóricos y sus prácticas escolares correspondientes, se puede estar preparado para comenzar, una vez incorporados al

mundo laboral, el verdadero aprendizaje a través de la práctica profesional. Por supuesto que otras materias contribuyen también a la formación de los Directores de Arte, especialmente las relacionadas con la Humanística, y las Nuevas Tecnologías. Se deduce, por lo expuesto, que esta especialidad con el tiempo ha evolucionado desde los primeros telones pintados y que continuará haciéndolo a medida que evolucione el propio cine en si mismo, pero aunque se deben tener amplios y variados conocimientos imprescindibles, desde mi punto de vista personal, sin excluir nada de lo anterior, me atrevo a decir que de lo que más hay que saber, en este oficio del cine, es de la vida.

EL DISEÑO DE PRODUCCION

Definiciones, cometidos y antecedentes históricos.

“En principio, cada plano de cada película es el producto de un diseño meticuloso, de un afán de perfección que es el resultado de muchos días, meses y hasta años de trabajo por parte de un equipo de cineastas, en el que el Director Artístico o Diseñador de Producción juega un papel fundamental. Él se encarga de aportar el entorno visual que requiere cada película, valorando más la atmosfera que necesita en función dramática dicho entorno, que

sus propios gustos personales. Estamos hablando de un artista que está en disposición de adaptar su estilo y conocimientos a muy distintos tipos de película. Al frente de su propio equipo, se integra de forma total en el espíritu de la película, sea ésta una comedia o un musical, pertenezca al género fantástico o de aventuras, o trátase, acaso, de un drama social de carácter íntimo. La capacidad, en su función, del Diseñador de Producción es versátil en extremo, los registros entre los que se debe mover no conocen límites, y su arte consiste en desplegar unas enormes dotes imaginativas, ateniéndose a unas precisas limitaciones técnicas, prácticas, y económicas. Se enfrenta a la tarea tan ardua como fascinante de embridar dichas dotes imaginativas con las condiciones pragmáticas, de forma que la filmación sea físicamente posible en todo momento, sin estar en condiciones de efectuar este proceso trabajando en solitario, como lo haría un pintor, un escritor, o un compositor, pues su labor se encuentra en todo momento no solo mediatizada por su, a la vez, otra función práctica, sino además de por el tiempo y la economía, por los cambios de parecer, la ejecución física de la obra diseñada, y su propio ojo crítico. Desde que esboza una primera idea en el papel y hasta que dicha idea se convierte en una realidad palpable y finalizada, este especialista, experimenta, durante semanas o meses, dudas

incesantes, momentos de alegría, análisis críticos, y la evaluación constante del estado de salud de la “criatura” parida por su imaginación. Como sucede en tantos procesos creativos, no llega a saber de veras cómo se materializan sus ideas hasta que la película ha sido montada definitivamente y proyectada ante el público...” (Introducción de Michael Stringer, Presidente del Sindicato de Directores Artísticos de la Industria Cinematográfica Británica, en el libro: Film Design. Compiled and edited By Terence St. John Marner. The Tantivy Press, London. A.S. Barnes and Co., New York. Pag.9)

El método de diseño que se sigue, en realidad consiste, en destilar una concepción visual a partir de los aspectos temáticos, emocionales y psicológicos que rezuma el guión.

Esta concepción se convierte en el factor decisivo en todas las elecciones estéticas que atañen al Diseñador, tales como el atrezzo, la masa y el volumen de los decorados, la fuente de luz, las localizaciones, los colores, y texturas de cada uno de los decorados etc, etc. Para dotar al film de una estética global, como ya hemos dicho anteriormente, todos estos elementos deben armonizar entre sí y evocar una atmósfera adecuada a cada historia y sus personajes. Es fundamental entender que el diseño de

una película no tiene nada que ver con el diseño de interiores o la moda. Esta profesión está, ante todo, al servicio de un arte dramático, tanto artística como técnicamente y de forma pragmática ya que no solo tenemos que diseñar los decorados de una película, sino también facilitar que puedan ser filmados y conocer la manera en que se invierte el dinero y el esfuerzo eficazmente para plasmarlos.

Tanto Menzies como otros muchos Diseñadores de Producción posteriores utilizan aparte de los bocetos artísticos, el dibujo en forma de viñetas (story board), para visualizar y dar continuidad a los relatos, consiguiendo con ello, además de una definición plástica, una orientación espacial y geográfica, ayudando de esta manera al director a precisar la puesta en escena en un espacio totalmente definido mucho antes de ser construido o cinematografiado.

"Es un error muy extendido considerar que una película posee una excelente fotografía cuando en realidad todo su mérito radica en una elección de localizaciones o un Diseño de Producción verdaderamente acertados. Un buen Diseño de Producción tiene la capacidad de facilitar enormemente la tarea del director de fotografía. Es evidente que, en la mayoría de los casos, la fotografía

recibe más atención que su diseño. Así mismo, el director de fotografía suele recibir más elogios (y dinero) que el Diseñador de Producción. Ello se debe en parte al hecho de que las herramientas básicas que maneja el director de fotografía de una película – cámara, luz y sombras – constituyen la esencia misma del cine. El papel que desempeña el diseñador de producción de una película resulta mucho menos tangible.” Comentario del director de fotografía Stuart Dryburghs, recogido del libro “Directores de fotografía”. (Diseño de Producción & Dirección Artística. Cine. Peter Etedgui. Océano Grupo Editorial, S.A. Barcelona 2001. Pag.7)

Tal y como sostiene el prestigioso Diseñador de Producción Richard Sylvert, (*“Esplendor en la Hierba”*; *“Quién teme a Virginia Woolf”*; *“El graduado”*; *“La semilla del Diablo”*; *“Chinatown”*; *“Fat City”*; *“Rojos”*; *“The Cotton Club”*; *“La Hoguera de las Vanidades”...etc*) al que muchos consideran el diseñador más prestigioso del panorama cinematográfico estadounidense: *“Si alguien dice Director de Fotografía enseguida piensa, si claro, el tipo que se encarga de la cámara. ¿Diseñador de Vestuario? También resulta fácil definirlo. Pero, ¿qué es exactamente un Diseñador de Producción?. Se trata de un oficio que hay que explicar detalladamente”.* (Diseño de

Producción & Dirección Artística. Cine. Peter Etedgui. Océano Grupo Editorial, S.A. Barcelona 2001. Pag.39)

El *Production Designer* es la primera persona cualificada del Departamento de Dirección Artística que interviene con criterio propio en la preparación escenográfica de una película, para exponer y expresar gráficamente el aspecto visual de los escenarios en los que se desarrollará toda la acción dramática descrita en el guión. Para ello, utiliza recursos tales como bocetos ilustrativos, dibujos detallados, fotografías, o *storyboards* (no confundir con los *storyboards* utilizados normalmente a modo de guión técnico para planificación, encuadres y movimientos de cámara) de los decorados y localizaciones. Casi siempre, incluye en ellos tanto a los personajes que intervienen, con sus vestuarios y caracterizaciones, como el ambiente o atmósfera de luz que los envuelve; puesto que todo ello es contemplado conjuntamente como un componente más de la escenografía, por poseer forma, color, y estilo, debiendo por lo tanto estar en sintonía con todos los demás elementos de cada escenario, armonizando tanto con los espacios arquitectónicos como con los elementos decorativos, u ornamentales y constructivos, o de expresión dramática. Concibe y propone unas imágenes artísticas, que quieren ser lo más cercanas

a las que se pretende obtener cinematográficamente, transmitiendo a través de ellas la información visual suficiente para que tanto el Director Artístico, junto con todos los componentes de su departamento y todas las secciones que dependen del mismo, así como el Director de Producción, el Diseñador de Vestuario, los Caracterizadores, los técnicos en Efectos Especiales, el Director de Fotografía, y el propio Director de la película (incluso los Actores en último caso) se puedan aproximar o situar en cada uno de los escenarios que se pretende plasmar, especialmente en los más importantes, partiendo de unas determinadas imágenes diseñadas, y/o fotografiadas, que no solo sirven como referencia artística o geográfica, sino también como guía para unificar los respectivos criterios de cada especialidad en una misma dirección, tanto por su expresión plástica como dramática.

Los primeros diseñadores de escenarios cinematográficos se limitaron a apropiarse de técnicas de escenografía teatral, tales como el uso de fondos pintados. Sin embargo, cuando la cámara se liberó de las cadenas que la ataban al trípode y empezó a introducirse en la acción, desplazándose como si fuera uno de los personajes, marcó el fin del teatro fotografiado y nació el cine propiamente dicho. La aparición del decorado corpóreo se benefició

así mismo del hecho de que el milagro de las películas en movimiento empezara a resultar cada vez menos novedoso para el público. Los directores y productores buscaron nuevas formas entonces de satisfacer las ansias del público por ver cosas inéditas y el diseño adquirió una gran importancia. A partir de aquel momento, los “escenógrafos cinematográficos” estarían obligados a diseñar decorados tridimensionales y más espectaculares, con el fin de preservar la ilusión. La figura del Diseñador de Producción – que ostentaba hasta entonces el título oficial de Director Artístico – desempeñó un papel crucial en la industria cinematográfica por esta causa. Gracias en buena parte al trabajo de aquellos hombres y de sus departamentos artísticos, el cine consiguió por primera vez, dar vida al pasado.

Durante la época dorada del sistema industrial de los Estudios, tanto en los Estados Unidos como en Europa, las películas se rodaban por completo en los platós. Los interiores se construían dentro, mientras que los exteriores se rodaban en el *back-lot*, los terrenos que tenían los estudios fuera para construir decorados fijos a cielo abierto. En el estudio, tanto en interiores como en exteriores, se construían decorados de Londres, París, Nueva York, etc.

Los Directores Artísticos, en los estudios cinematográficos de Hollywood, trabajaban a las órdenes del jefe del Departamento de Arte, una especie de Superdirector Artístico, que se encargaba de supervisar todos los proyectos de estudio que se llevaban a cabo. Así mismo, dicho jefe de departamento debía crear un estilo que constituyera el sello marca de la casa; ya que cada uno de los grandes estudios de Hollywood poseía una estética propia. La influencia estilística del Departamento Artístico en la industria cinematográfica aumentó con la llegada del color, el cual generó nuevas posibilidades expresivas en el diseño visual; a pesar de que, tanto los bocetos como los decorados siempre se habían hecho en color, aunque se filmase en *blanco y negro*. El primero en darse cuenta del cambio fue, el 1939, David O. Selznick, el productor de “*Lo que el viento se llevó*”, película dirigida por Victor Fleming.

Lyle Wheeler que fue el director artístico que ganó el Oscar por esta película, refiere como William Cameron Menzies, otro Director Artístico de rango superior y pionero del diseño cinematográfico, controló cada una de las escenas del film a través de storyboards minuciosamente detallados, los cuales fueron seguidos al pie de la letra durante el rodaje. En reconocimiento a la contribución vital de Menzies a su grandiosa producción hollywoodiense, Selznick

ordenó que éste figurara en los créditos de la película como *Diseñador de Producción*, convirtiendo a este Superdirector Artístico en el primer profesional denominado y reconocido oficialmente con esta nomenclatura.

Realmente fue, históricamente hablando, el polaco Antón Grot, emigrado a Estados Unidos en 1909, el primer Production Designer no reconocido como tal del cine. Ya que a lo largo de toda su carrera como Director Artístico aportó extraordinarios bocetos y diseños debido a que también era un gran ilustrador; aunque esta denominación nació realmente como consecuencia de una histórica polémica entre Joseph Urban (arquitecto y escenógrafo) y los directores con los que trabajaba como Director Artístico en Cosmopolitan Pictures. La confrontación surgió a raíz de la indefinición en el cine, que aún hoy persiste, acerca de sus funciones y valores. Urban cuestionó la autoría final de las películas, argumentando que si el cine era a modo de una representación teatral, con sus intérpretes y texto aplicado, el director sería, en ese caso, el responsable, y que si, por el contrario, se trata de arte visual, como la pintura, el mérito es de quien se responsabiliza de concebir la plástica que propicia el clima dramático y la atmósfera psicológica que requiere cada momento de

la acción, diseñando y construyendo, para este fin, auténticas escenas pictóricas, como son los decorados, los espacios y el vestuario; es decir el Director Artístico o “diseñador del producto” para entendernos. Denominado posteriormente por las mismas funciones “Diseñador de Producción”, como ya hemos dicho anteriormente, en la película *“Lo que el viento se llevó”*.

Esta discrepancia suscitada y mantenida por Urban le llevó a constantes desavenencias con los directores. Llegó a proponer una nueva figura profesional que controlase ambos aspectos: dirección artística y dirección de actores; algo así como un “Director de Directores”, originando, con esta actitud, situaciones conflictivas a los productores de la Cosmopolitan. Sus ideas fueron muy divulgadas, tanto a través de publicaciones especializadas, como de información general, durante algún tiempo, con lo que la polémica se extendió por todo el *star system* de Hollywood. En 1920, la cúpula de la Cosmopolitan, a la vista de la incompatibilidad entre ambas figuras profesionales, decidió solucionar el problema permitiendo que ambas figuras profesionales, lo hiciesen por separado, de modo que uno diseñaría la producción, o el producto, planificándolo a partir de los escenarios o decorados y su tratamiento plástico, y el otro tendría la libertad de filmar, como

quisiera, cuando dicha producción estuviese totalmente lista para rodar. Con esta solución – continuar juntos pero separados – las funciones del director artístico, personalizadas en Urban, evolucionaron hasta el punto de que otros profesionales de esta especialidad, llegasen a tener un estatus similar al de los productores ejecutivos de los grandes estudios de Hollywood como *Supervising Art Directors*.

A partir de aquel momento, y ya con la nueva nomenclatura posterior, a medida que más y más Directores Artísticos pasaron a ocupar el cargo de Diseñador de Producción, sus ayudantes heredaron el título de Directores Artísticos.

Por entonces, mientras los primeros se encargaban del diseño global de la película, desde el punto de vista artístico, los segundos eran los responsables no solo del resto del diseño, sino a veces también de administrar el presupuesto del departamento, y de supervisar todo el proceso de construcción de los decorados, junto con el atrezzo, controlando desde la sala de dibujantes al plató del estudio.

Esta división del trabajo se ha mantenido prácticamente intacta hasta la fecha, si bien la línea que separa ambas funciones es en ocasiones bastante difusa ya que la mayoría, por no decir todos, los

Diseñadores de Producción continúan siendo Directores Artísticos, o mejor dicho Superdirectores Artísticos que es realmente lo que son.

Para avivar todavía más la confusión, la Academia Estadounidense de las Artes y las Ciencias Cinematográficas, concede, todavía hoy, el Oscar a la mejor Dirección Artística y no al Diseño de Producción, aunque se da por entendido que el máximo responsable artístico del departamento es, cuando existe su figura en una película, el Diseñador de Producción. Diseñador de producción o Director de Arte es realmente una misma figura en la mayoría de las películas, especialmente en todas aquellas que no son Norteamericanas. Únicamente en estas últimas y algunas otras Inglesas, dependiendo de la magnitud del proyecto cinematográfico, de su mayor o menor nivel artístico, y del número de componentes del departamento de Dirección Artística se le denomina de una forma u otra, en función de una adecuada jerarquización y unos cometidos específicos. Durante demasiado tiempo, la vital aportación del Diseñador de Producción, no ha recibido el suficiente reconocimiento que merece por parte de los estudiosos o historiadores y críticos que escriben sobre cómo funciona el medio cinematográfico. En muchos otros casos, ha ocurrido también que

el trabajo del Diseñador de Producción se ha confundido con el del Director de Producción, por la denominación, o sobre todo con el del Director de Fotografía, por el resultado visual, o incluso con el del Director de la película por la estética del estilo narrativo.

Irónicamente poco después de que se empezara a utilizar el nuevo título de Diseñador de Producción, una serie de progresos y cambios de diversa naturaleza, provocaron que disminuyera notablemente la importancia del departamento artístico dentro del panorama cinematográfico internacional.

Tras la segunda Guerra Mundial, los neorrealistas italianos inauguraron una nueva era del cine rodando sus películas íntegramente en localizaciones auténticas (por aquellas mismas fechas los estudios Cinecittá de Roma habían sido convertidos en un enorme campamento de refugiados).

El ejemplo de los neorrealistas inspiró, años después, a los directores de la *Nouvelle Vague* francesa, que abandonaron los platós para rodar en la calle. Su llamada a las armas – una rebelión en toda regla contra los rodajes en estudio y los rígidos métodos de trabajo de sus predecesores – fue secundada por los movimientos de cine independiente que surgieron por doquier tras el fin de la *Nouvelle Vague*. A finales de la década de los años 50, la edad

dorada de los estudios de Hollywood, había entrado en franco declive. La influencia del nuevo espíritu cinematográfico quedó de nuevo patente en películas contraculturales como “Bonnie and Clyde” de Arthur Penn (1967) y “Easy Rider” de Denis Hopper (1969). Además de la mayor vitalidad y realismo que se obtenía rodando lejos del estudio, trabajar de aquella manera resultaba más económico. Sin embargo, la repercusión inevitable de todo aquello fue la desaparición de un estilo de diseño cinematográfico, en el cual los departamentos artísticos creaban, partiendo de cero, mundos ficticios enteros en los estudios. El diseñador francés Dan Weil, reflexiona acerca de las dificultades que entrañaba abrirse camino como Diseñador de Producción, en una época en la que la cultura cinematográfica estaba dominada por el legado de la *Nueva Ola*: *“Antes de la Nouvelle Vague, la gente de la industria cinematográfica francesa concebía el cine como un oficio técnico que exigía largos años de aprendizaje; sin embargo, con la aparición de la Nouvelle Vague, se extendió la creencia de que cualquier persona – un amigo del director, su primo o su novia – podía diseñar un decorado. Al fin y al cabo, todo el mundo posee los conocimientos mínimos para decorar un apartamento.”* (Diseño de Producción & Dirección Artística. Cine. Peter Ettedgui. Océano Grupo Editorial, S.A. Barcelona 2001. Pag.179) Por otro lado, el

diseño de películas de época estaba considerado por muchos como una mera cuestión de alquilar la mansión adecuada. A Richard Sylbert no le merece excesivo respeto este tipo de diseño de producción: *“Conozco a gente que ha conseguido el Oscar a la mejor dirección artística solo por el hecho de haber alquilado castillos en Francia o mansiones en Inglaterra. El National Trust (institución británica encargada del patrimonio histórico artístico nacional y de parajes de interés ambiental) debería poseer más Oscars que la mayoría de diseñadores ingleses”*. Diseño de Producción & Dirección Artística. Cine. Peter Etedgui. Océano Grupo Editorial, S.A. Barcelona 2001. Pag.39) Cada película es el producto del talento combinado de numerosos profesionales; el Diseñador de Producción o el Director Artístico, cuando cumple también esas funciones, es uno de los principales creadores de todo film, con independencia de que éste se ruede en escenarios naturales o en el estudio.

El Diseño de Producción en Europa, a excepción de Inglaterra, no se ha planteado como especialidad, debido probablemente a que no surgió nunca esa necesidad, ni conflicto alguno que la originase, como ocurrió en Estados Unidos. La figura del Diseñador de Producción, por lo tanto, no ha existido ni históricamente ni

evolutivamente como tal, en nuestro continente. Sin embargo, remontándonos al periodo europeo del cine mudo, entre 1920 y 1939, en el que, a su vez, nació y se desarrolló en Hollywood dicha especialidad, podemos mencionar algunas películas de las que, por la singularidad de su tratamiento plástico, cabe pensar que fueron cuidadosamente diseñadas, aun sin tener constancia de ello, más o menos como hacían en Hollywood los “Production Designers”. Son muchas las cintas que podríamos citar representativas de movimientos como el Surrealismo, que comenzaron a surgir en aquella década previa al cine sonoro, por lo que nombraremos tan solo algunas, tanto por su acabado como por los Directores Artísticos que las hicieron: “El gabinete del doctor Caligari”, de Robert Wiene (1920), es un asombroso filme expresionista cuya escenografía fue diseñada por Warm, Röhrig y Reimann, en Alemania; “L’inhumaine,”, de Marcel L’herbier, (1924), tiene decorados diseñados por Mallet-Stevens y Fernand Léger, en Francia; “Fausto” de Friedrich W.Murnau, (1926), muestra diseños nuevamente de Röhrig y Herlth y “Bajo los techos de París” de René Clair ,(1930) destaca por la gran escenografía del gran Lazare Meerson. En la década de 1930, deben mencionarse algunas películas más de otros reconocidos Directores de Arte, como Max Douy, Alexandre Trauner, Georges Wakhevitch, Andreiev,

Menessier, Gliese o Jean D'Eaubonne. Más tarde, establecido el cine sonoro, sobresalen en España, aunque como Decoradores Escenográficos o Directores Artísticos, Sigfrido Burman, Pierre Schild, Feduchi, Alarcón, Pérez Espinosa, y Gil Parrondo, que ocasionalmente ejercieron las funciones de Diseñadores de Producción desde ese punto de vista histórico, aun sin saberlo. Es a partir de ellos, cuando se puede decir en nuestro país, que los Directores de Arte son a un mismo tiempo, tanto Diseñadores de Producción como Directores Artísticos y Decoradores, o Ambientadores, cada vez que como única figura responsable del departamento de Dirección Artística asumen la titularidad que les corresponde, en cualquier película, aunque en los títulos de crédito se le denomine como se quiera.

En este arte comparativamente nuevo que conocemos como Cinematografía, las películas han evolucionado con rapidez, de imágenes rudimentarias proyectadas sobre una tela, a su actual forma sofisticada en extremo. La creciente sofisticación de los sets cinematográficos acaecida en las últimas décadas tiene su origen, no solo en los presupuestos más altos, sino también en la elevada competencia de los otros profesionales que construyen y elaboran los decorados diseñados por el Departamento de Dirección

Artística. Los artesanos de la industria escenográfica del cine, carpinteros, escayolistas, pintores, ebanistas, maquetistas, encargados de atrezzo, rotulistas, forillistas, herreros, tapiceros, jardineros etc, han efectuado una contribución importantísima en este sentido, y ello en razón de su fenomenal entusiasmo y capacidad profesional. Cada nuevo avance aplicado a la expresión visual, provoca que la construcción de los sets resulte más excitante, maleable y, en ocasiones, más económica. Las nuevas tecnologías o la posibilidad de incorporar nuevos materiales no hacen sino incrementarse, y a pesar de las recurrentes crisis del sector, el medio cinematográfico sigue contando con una magia y un potencial maravilloso como forma artística y como entretenimiento masivo. El trabajo del Departamento de Dirección Artística es luchar por todos los medios para convertir en espléndida realidad los sueños de los cineastas, comenzando desde el Diseño de Producción.

Félix Murcia. Director de Arte

