



Lina Herrera

Estudiante de Diseño Gráfico
Instituto Departamental de Bellas Artes

La dirección de arte en el lenguaje cinematográfico

Introducción

La dirección de arte, se encuentra implícita en todas las obras audiovisuales y cinematográficas, pero aun así, no se la plantea como un elemento concreto enmarcado por la estética del cine y la animación.

En este ensayo, se busca investigar y analizar los elementos que componen la dirección de arte y cuál es el papel que desarrollan en el lenguaje cinematográfico; esclarecer los elementos visuales dentro de la composición del plano de una imagen en movimiento, sus significantes icónicos, simbólicos y metafóricos cuando se hallan intrínsecos en este.

De igual forma, la función del montaje dentro de la narración y cómo se ve establecida por la dirección de arte para descubrir la función del director de arte a lo largo de la producción.

Justificación

Este proyecto surge a partir de una inquietud particular de ver y analizar las variaciones estéticas que tienen cabida dentro del cine y la animación (también en el teatro, el ballet, la ópera y el circo) y que, sometidas siempre a variaciones estéticas, están al servicio de la narración y el lenguaje tanto visual como corporal.

Cómo afectan estas variaciones estéticas al espectador, qué signos concretos se crean a partir de los elementos visuales en una imagen creada y recreada que se deconstruye en el movimiento, son algunos de los interrogantes que dirigen este ensayo.

Hay una carencia o vacío en el análisis de estas causas porque su valoración es subjetiva y especulativa. Por tanto, en esta monografía, la intención es concentrarse en la interpretación estética antes que en la contemplación, para fundamentar racio-

nalmente las sensaciones producidas por la experiencia estética.

Lenguaje cinematográfico

El lenguaje cinematográfico es un sistema de signos y símbolos con múltiples funciones expresivas y comunicativas al servicio de una narración y de una experiencia estética.

Es un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación. De esta forma, la aparición de su lenguaje cinematográfico se une al descubrimiento progresivo de los procedimientos de expresión fílmica.

El cine en sus inicios no estaba dotado de lenguaje, era sólo el registro filmado de un espectáculo anterior o de pequeños hechos y acciones como se ve en las películas de Lumière y de Thomas A. Edison.



Para poder narrar una historia y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos, a través de un conjunto que abarca el término de lenguaje cinematográfico.

El lenguaje cinematográfico es un sistema de signos y de símbolos que permite designar las cosas nombrándolas, significar ideas, traducir pensamientos; hay un lenguaje cinematográfico que elabora sus significaciones por medio de la reproducción análoga de la realidad. Una película son imágenes de algo, que tienen por objeto describir y desarrollar una serie de hechos. Estas imágenes, según la narración, se organizan como un sistema de signos y símbolos que son realidad concreta; objetos que se cargan de significaciones determinadas. Por ello el cine es representación y de acuerdo a esto lenguaje.

SopORTE

El soporte sobre el cual trabaja el director de arte es la superficie rectangular que delimita el encuadre. Como diseñadora gráfica lo percibo como un papel imaginario. La dirección de arte es la conjugación de todos los elementos en el espacio cinematográfico donde cada elemento no debe ser visto por separado, el soporte o espacio cinematográfico es la conjugación de la escenografía, iluminación y la movilidad de la cámara. Para depurar estos códigos, lo que inicialmente se vio en "El viaje a la luna" era un decorado de un simple campo teatral que se registraba a través de una cámara fija y pasó a ser la construcción de un espacio escénico que permitió desarrollar algo más parecido al medio filmico con el que el director de arte trabaja hoy.

El plano es la unidad del montaje, el fotograma que al unirse con otros fotogramas producirá la película en donde se conjugan los elementos del espacio cinematográfico. El plano, como unidad de montaje, envuelve fragmentos breves o fragmentos muy largos, tiempo en el que se debe mantener la unidad estética de la narración; el director de arte trabaja sobre un soporte móvil que requiere especial atención, porque es la conjunción de todos los elementos con que trabaja en dicho espacio.

De esta forma, el espectador reacciona ante esta imagen plana como si estuviera viendo un espacio en tres dimensiones, una impresión de realidad que le hace olvidar la superficie que limita el encuadre y la ilusión de movimiento.

Cuando esto sucede sabemos que la dirección de arte fue verosímil a lo largo de la producción y aunque el espectador no lo manifestará así, saldrá de la sala con un alto grado de satisfacción.

El objeto en la dirección de arte

El objeto es la realidad perteneciente al mundo material que percibimos por los sentidos. De igual forma, designa lo que capta el sujeto por el conocimiento; esto es el objeto cognoscitivo.

En el cine, el hecho de mostrar un objeto de manera que el espectador le reconozca como tal y le de los valores que en la cotidianidad, se atribuyen a dicho objeto. Es una acción que implica que se está diciendo algo a propósito de dicho objeto. Así, la imagen de la lámpara en azul no es el equivalente exclusivo al término "lámpara", sino que comporta implícitamente a un sentimiento de nostalgia del personaje principal hacia el objeto. No es una lámpara, es un recuerdo; expone la acción de significar del objeto más allá de su representación. La dirección de arte encuentra el objeto y lo carga de significación, reconoce los valores que representa culturalmente.

A todos los objetos le son inherentes unos valores que la dirección de arte debe reconocer, todo objeto es una muestra social que por su posición transforma el eje de un discurso y tiende a recrear a su alrededor a través de sus significantes el contexto al que pertenece y es preciso que el director de arte esté al tanto de los significados culturales del objeto.

La dirección de arte logra a través de la metáfora que toda figuración y representación que se halle dentro del plano, conduzca a la narración por el peso cultural y significativo que le atribuye a lo representado en beneficio de lo que se está contando.

Los objetos cinematográficos son susceptibles a la transformación porque están sometidos al movimiento, ya que van del paso de un estado de lo representado a otros estados, y necesitan un tiempo para el movimiento; tiempo en el que no pueden perder las características y significaciones que se le atribuyen desde el inicio de la narración aunque sí pueden mutar.

Todo objeto y paisaje, en el hecho de ser filmado se encuentra escrito en la duración y es susceptible de ser transformado, porque se encuentra en devenir continuo dentro de su permanencia en el plano y su subsistencia en la narración.

El objeto cinematográfico es expuesto a una duración y a una transformación, la dirección de arte debe mantener la coherencia del objeto en su devenir narrativo a lo largo de todos los fotogramas de la película para que no existan hundimientos en la narración y en la intención estética de dicho objeto.



La metáfora y la dirección de arte en el discurso metafórico

La metáfora es la proyección que se forma de la reproducción de la realidad al cargarla de significación. Esta proyección se manifiesta en la imagen de forma poética, refiriéndose al objeto de manera que el espectador lo pueda ver con otro carácter, llenándolo de peso visual. La metáfora es la codificación visual que puede llenar de belleza el objeto y alejar el cine de ser una elemental reproducción análoga de la realidad.

La metáfora es la creación con los elementos compositivos y objetos con los que se dispone en el plano de un código. Los objetos son susceptibles a asociaciones que refieran al espectador a la cualidad que le pertenece al objeto en sí y por los valores que le atribuye la dirección de arte al objeto al decidir ponerlo en un espacio prefijado, con una iluminación y colores específicos; Así, su percepción no sólo comprende los valores que normalmente delimitan ese objeto, sino, también, los que adquiere ya en la escena y la narración cuando el contexto lo contiene.

A este proceso le es propio una total intención narrativa, donde cada objeto y cada elemento se transforma mediante la dirección de arte en signos visuales que significan y suministran información necesaria dentro de los hechos expresivos para una comprensión holista de la narración.

La metáfora es la forma esencial de comunicación en el cine, los signos metafóricos sobrepuestos con múltiples recursos expresivos significan a través de las relaciones, analogías y asociaciones que son la base de la metáfora, para producir imágenes que sean de naturaleza metafórica en lugar de literales "Una metáfora que no de a luz a una imagen es una metáfora muerta y de que una imagen no tenga peso metafórico no es imagen en absoluto." (S. M. Eisenstein. Hacia una Teoría del Montaje. Tomo I).

Dirección de arte

La dirección de arte regula los elementos visuales en su conjunto concatenándolos coherentemente en el desenvolvimiento de la narración audiovisual.

La dirección de arte organiza los objetos o elementos que se encuentran en el plano y al yuxtaponerlos con otros genera elementos significativos de los cuales se desprenderán muchos hilos narrativos que nos llevarán a lo largo de la producción. Ahora bien, la dirección de arte proporciona significado a las relaciones las relaciones físicas y semánticas de los objetos para otorgar significantes a la narración.

La dirección de arte transforma la poesía, la materializa en imágenes significantes a través del movimiento, hace estéticamente satisfactorias las metáforas que antes solo podíamos leer. "El lenguaje cinematográfico puede realizar lo que la poesía solo puede imaginarse", pero no puede caer en la elemental descripción del guión. Se deben generar imágenes "que no solo sean estéticamente satisfactorias sino que también se logre presentar con ellas la verdad del objeto representado" entendiendo que el objeto representado no es real, sino

una asociación entre representación y realidad en la que el espectador se sumerge y cree, que debe estar cargada de verosimilitud. Esta es tarea del director de arte, mantener el encanto, crear imágenes de naturaleza metafóricas y significantes en lugar de literales.

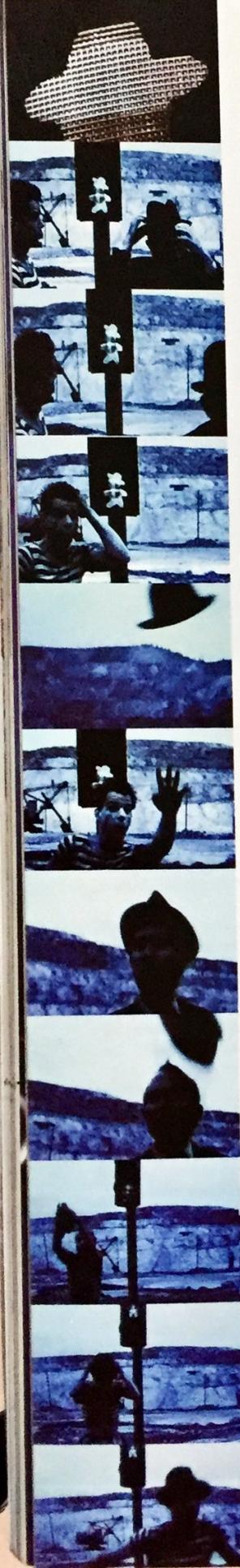
La imagen alcanza su peso metafórico únicamente a través de los elementos visuales. La metáfora y el montaje se integran entre sí, sólo cuando los términos de una metáfora se modulan mediante la dirección de arte del montaje y surge la imagen en movimiento.

La dirección de arte amplía el potencial expresivo de los objetos a través de los elementos visuales que están en la composición. Todos los objetos o elementos de la escena están al servicio de lo que está sucediendo narrativamente y alcanzan mayor expresividad por la lógica y coherencia que les da la dirección de arte al atribuirles significado estético. Como producto de este proceso hay una proyección gráfica en el carácter de la acción del guión; la imagen que percibe el espectador fotograma a fotograma, la organización de colores y formas que proporciona significado estético y lo hacen parte del proceso comunicativo en el lenguaje cinematográfico.

Los elementos visuales y el lenguaje cinematográfico

El lenguaje cinematográfico en su organización es un esquema gráfico de lo que en su estructura metafórica concreta el contenido psicológico del cuadro y de la interacción de los personajes. Se articula por medio de los signos visuales; el icono, en su representación se asocia directamente con su significado; "es la condición de identidad de la representación en relación con el objeto representado" (RAFOLS, Rafael. COLOMER, Antoni. El Diseño Audiovisual. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona, 2003.); el símbolo, que es un signo codificado que requiere la interpretación y la convención en el que deben conocerse los códigos o no habrá comprensión de lo que se está narrando; y la metáfora que es la proyección que se forma de la reproducción gráfica de la historia al cargarla de significación. Pero los códigos icónicos no dan cuenta de todos los sentidos que una imagen figurativa puede producir en el montaje que demanda las relaciones entre objetos y la composición interna de una imagen.

Comprender que un objeto aparece en un filme unos instantes después del otro, o que intervienen constantemente juntos es algo que difiere de la mera identificación visual del objeto, del icono o símbolo. En este proceso surge una denotación que se produce por la analogía figurativa y es el fundamento comunicacional del lenguaje cinematográfico en donde se da la organización propia de la narración a través de elementos internos a la imagen: encuadre, movimiento de la cámara, iluminación; organizaciones significantes que participan directamente en la producción del sentido literal de la narración. La dirección de arte compone en el espacio los elementos que materializan la metáfora como esquema gráfico de la narración; interviene como generalización gráfica del contenido de las acciones narradas a través del color, la forma, el tamaño, la textura y la iluminación. Estos elementos componen la imagen y son inseparables entre sí, están al servicio de lo que se está contando. La comprensión del filme



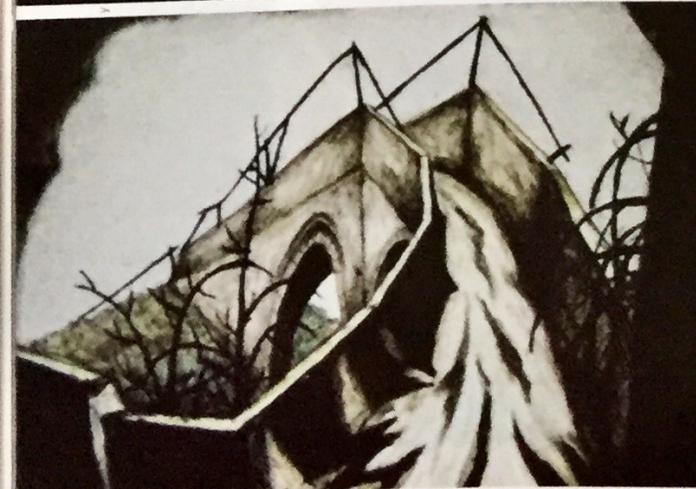
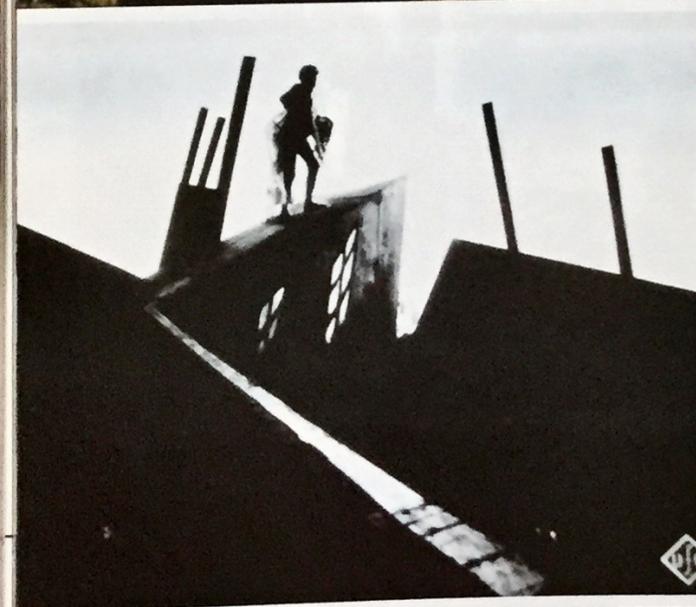
requiere de la analogía perceptiva que el espectador experimenta con lo va vivido. El tacto y la visión no identifican un objeto a partir de la totalidad de su aspecto sensible. Se reconoce una fotografía de una bicicleta en blanco y negro porque el color no constituye un rasgo pertinente de la identificación. La línea o el color como propiedades del mundo físico, no tienen significado, sino en la medida en que puedan utilizarse como metáfora el significado que arroja la metáfora surge de procesos culturales donde se le asignan valores a las cosas. En el cine, la comprensión de la información que se le da al espectador está asegurada por los códigos consecutivos de la analogía y la metáfora que se dan a través de los elementos visuales.

La combinación de algunos factores estéticos y sociales produjo en el cine disímiles movimientos. Los estilos se caracterizan por una combinación específica de formas de expresión. La forma en que se entrelazan los significantes, surgieron como reacción de los realizadores frente a las condiciones socio culturales de su tiempo o a la realidad del cine en su país. Así el expresionismo alemán está incorporado en la literatura de su época, mientras que el neorrealismo italiano surgió como testimonio sobre la pobreza y la incertidumbre de una sociedad devastada por la guerra.

El neorrealismo italiano

Su promotor e ideólogo Cesare Zavattini lo definió como "un cine de atención social" que se centró en los problemas de la guerra, la pobreza, el hambre, la situación social de la mujer y la delincuencia. Fue censurado por determinadas esferas que negaban la imagen del pueblo y su drama cotidiano en la posguerra, pero de igual forma el neorrealismo italiano surgió de la manifestación y rebelión de los artistas italianos frente a la estructura que llevó al pueblo a ese estado. El neorrealismo italiano busca que el actor conserve todo lo concreto y original de su naturaleza humana, cuenta historias de hombres vivos en las cosas, no las cosas mismas. En la dirección de arte el neorrealismo se caracterizó por la austeridad de sus escenas y el respeto por los tiempos de duración de las acciones lo que las hacía largas y silenciosas. "En la narración cinematográfica la "espera" es fundamental; ya que toda solu-





ción surge de la espera. Es la espera la que hace vivir, la espera la que desencadena la realidad, la espera la que, tras la preparación permite la liberación" (ROSELLINI, Roberto. Dos palabras sobre el neorealismo. 1953).

El expresionismo alemán

Interesa reseñar el impresionismo alemán en el marco del aporte de la dirección de arte al lenguaje cinematográfico, porque fue ahí donde esta adquirió tal importancia y validez que aun hoy es el fundamento representativo de este movimiento y lo que significa para el montaje cinematográfico en la historia del cine.

Con "El Gabinete del Doctor Caligari" se inicia el llamado expresionismo alemán en el cine. El expresionismo fue un movimiento artístico alemán, una herencia de toda la tradición gótica y fantástica en la literatura alemana que evidenció la denominación de cine diabólico; tuvo un estilo antinaturalista, con escenarios que reflejaban plásticamente con líneas en diagonal, angulaciones y sombras, los estados anímicos del personaje. El montaje de la escena de esta cinta indicó el deseo de avanzar en el intento de crear las condiciones para el desarrollo de los elementos gráficos. Los teatros telones pintados a manera de escenografía hicieron descubrir que algo había en esta escenificación que servía para el cine y dejaba de ser teatro.

La iluminación de esta película permitió dilucidar que la luz y el contraluz eran elementos relevantes dentro del lenguaje cinematográfico. Surgió como respuesta a la búsqueda de mayor verosimilitud en la narración y ubicación espacial. En el impresionismo alemán el juego de claroscuros y sombras, la penumbra y la luminosidad, marcó una tendencia que influenciaría la historia cinematográfica a partir de 1920 y que aun hoy vemos desprevenidos sin sospechar sus orígenes en películas como "el barbero diabólico" y animaciones como " pesadilla antes de navidad". En el gabinete del doctor Caligari, la dirección de arte recreó la atmósfera de lo que se estaba narrando, expresó escenarios a través del cuidado puesto en los contrastes de luz y de sombra que fortalecieron los esfuerzos dramáticos y de composición plástica.

La dirección de arte surgió de la necesidad de contar coherentemente las historias en sus contextos. Tiene un devenir como la historia misma del cine, donde los primeros ejercicios de colorear la película sugirieron que ahí había algo más, que esta sucesión de imágenes con color podía exaltar el espíritu. La dirección de arte construye a través de los objetos y de los elementos visuales signos narrativos que enriquecen el devenir de la narración y el carácter estético del film. La dirección de arte puede dotar de valor poético la interpretación decorativa, pero no se trata de reconstruir la realidad analoga, sino de evocar, de sugerir, de hacer vivir un imaginario que mantiene la significación, satisfaciendo la realidad concreta.



Bibliografía

CALVINO, Italo. Seis Propuestas para el Próximo Milenio. Ediciones Ciruela, 1989.

EISENSTEIN, Sergei. Hacia una Teoría del Montaje. Volumen 1 y 2. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona, 2001.

Homenaje a los Setenta Años de "El Gabinete del Doctor Caligari". Instituto Cultural Colombo Aleman. Editorial Gustavo Valencia P. Bogotá, 1990.

I RAMIO ROMANGUERA, Joaquim. THEVENET ALSINA, Homero. Textos y Manifiestos del Cine. Editorial Cátedra S.A. Madrid, 1998.

J. Aumont, A. BERGALA. M. Marie. M. VERNET. Estética del Cine. Editorial Paidós Comunicación. Barcelona, 1983.

RÁFOLS, Rafael. COLOMER, Antoni. El Diseño Audiovisual. Editorial Gustavo Gilli, SL. Barcelona, 2003.

VILLEGAS, Manuel. Cinema, Teoría y Estética del Arte Nuevo. Editorial Dossat. Madrid, 1954.