

# Cine y Diseño

26

Carlos Ortiz Peña  
Comunicación Social  
División de Ciencias Sociales y Humanidades

**EN EL MUNDO DEL CINE HAY UN SINFÍN DE ELEMENTOS** indispensables que se cuidan cautelosamente, e incluso quienes recién comienzan a apreciar las propuestas de este arte, llegan a pensar que son detalles que rayan en lo absurdo; no obstante, sin ellos el séptimo arte no sería lo mismo. Uno de esos aspectos que se cuida cada vez más (aunque quizá todavía de manera insuficiente) es el diseño integral, el cual redunda en la conformación de un estilo o bien en una propuesta particular entendida como la solución estética al tema, mensaje, tono y ritmo de cada cinta.

El buen diseño, por supuesto, puede reflejarse en cada elemento por separado: la escenografía, la conjunción del reparto (*casting*), el vestuario de los actores o el mobiliario y accesorios, en el cine tradicional; o bien la composición de las escenas, los colores dominantes en la fotografía, las locaciones seleccionadas o hasta la ambientación de sonido o musicalización, esto último mucho más en el dominio del cine propositivo (comercial o no) contemporáneo. Todas estas son cuestiones mínimas por separado, pero que al unirse conforman el gran todo que ha de controlar el director, ya por sí mismo o auxiliado por un grupo de especialistas que conforman su *staff*.

Los ejemplos de grandes aciertos o bien soluciones fallidas, por supuesto, resultan abundantísimos; si bien paradójica-pero-lógicamente son más los segundos que lo primeros. De esta manera, cuando escuchamos sobre una película cuyo título, tema o asunto remite a un

ambiente futurista, requerimos la recreación de una época apocalíptica, donde la raza humana esté casi aniquilada, ya sea por zombis, por robots alocados o por extraterrestres dispuestos a patearnos. La otra corriente, la que intenta moldear mentes que aún posean esperanza en la humanidad, imaginará un futuro lleno de paz y armonía donde los humanos hemos alcanzado un nivel de consciencia sobre nosotros y lo que nos rodea... Todo un cuento de hadas.

Al respecto, apostemos nuestras mejores memorias y evidentemente encontraremos propuestas que rayan en lo ridículo y que serán muy pocas las que se salvan (lastimosamente, de verdad, muy pocas; mas eso constituye el panorama general).

Baste todo lo anterior, para dejar en claro que en todos los géneros fílmicos, especialmente en el de la ciencia-ficción, el diseño juega una parte fundamental y de alguna manera influye en el éxito o aceptación de la cinta. Desde *Alien* (Ridley Scott, 1979) hasta *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008), tal triunfo se basa en la manera excepcional en que el guion ha sido reflejado y traducido a la imagen; o, dicho en otras palabras, el arte conceptual mediante el cual el guion se refleja en imágenes, resumido ello en la idea visual que pretenden tanto el guionista como el director, y que constituye el parteaguas que vincula la reproducción con la producción de la cinta. En este arte conceptual, este tipo de cintas incluye ya la tipografía y animación en títulos y créditos, o hasta la fuente idónea para el subtítulo, y por supuesto los carteles y toda la campaña de imagen o mercadológica para promocionarlas, todos estos, a su vez, aspectos que se han instaurado como parte de las especialidades profesionales en el mundo del cine. Ante esta súperespecialización es que comprobamos que el diseño (en serie y en serio) va más allá de trazar simples "dibujitos".

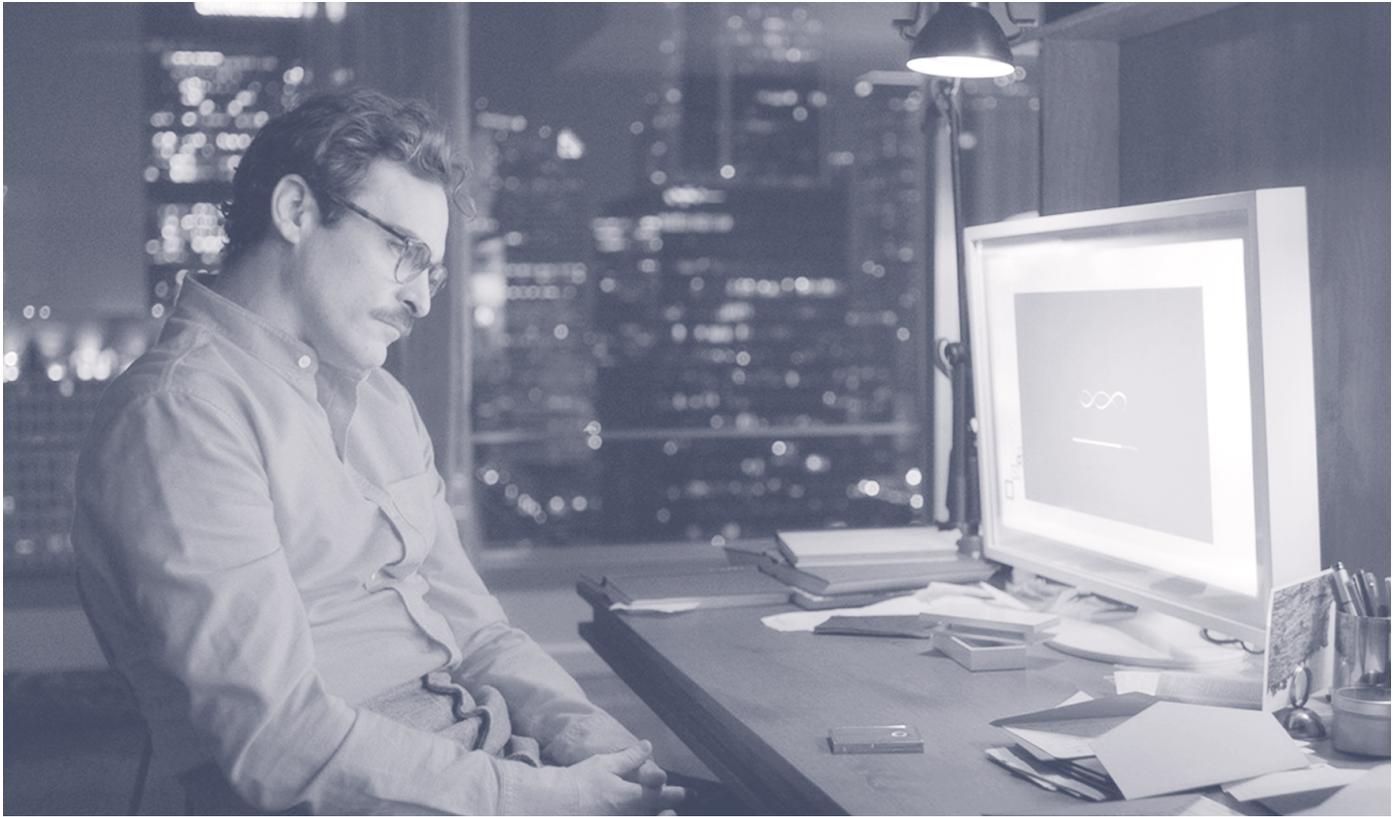
De esta manera, esta disciplina adquiere una relevancia enorme en la cinematografía, y más aún cuando los filmes son adaptaciones de libros, pues en estos casos la imaginación debe generar puntos de referencia en cuanto a la elaboración de un

escenario extraído literalmente del texto. La saga *The Godfather* (1972), bajo la dirección de Francis Ford Coppola y la fotografía de Gordon Willis, es un claro ejemplo de ello.

De los recientes trabajos en los que podemos encontrar una estrecha relación entre cine y diseño, destacamos *Her* (2013), de Spike Jonze, recientemente ganadora del Oscar por mejor guion. Al leer una reseña o al ver los primeros cinco minutos de película, uno puede suponer que se trata solo de una crítica "tecnófoba" trillada hacia todos aquellos sujetos tecnodependientes. No obstante, Jonze opta por un planteamiento verdaderamente ingenioso y recrea un mundo donde no es necesario mirar la pantalla del teléfono (o incluso de la computadora) para estar conectado a la red. Por eso es que su película se convierte en una gran oda a todas aquellas melódicas y encantadoras compañeras de voz que se popularizan cada día más mediante los teléfonos inteligentes.

Pero más allá de ello, me parece que la verdadera gracia de la película no radica en el uso intensivo o indiscriminado de la tecnología avanzada, sino en retomar algo tan vanguardista como Internet y sus aplicaciones, extendidas mediante los celulares y otras redes sociales, para literalmente mostrarnos las implicaciones de un síndrome de nuestra época: la soledad, las más de las veces producto de la extenuante complejidad de las relaciones humanas; en contraparte, asimismo nos muestra el valor de la comunicación escrita o a la "antigüita" a través de cartas, especialmente a partir de la última que escribe Theodore hacia su exesposa. (Si bien con carta me refiero también a e-mail).

El arte **conceptual** refleja en imágenes, la idea **visual** que pretenden tanto el guionista como el **director**



*Her*, a su vez, alcanza una estética que cautiva, principalmente por la serie de tonalidades rojizas y anaranjadas que envuelven cada emoción que se presenta en la cinta; lo cual refleja la armonía increíble que surge entre los personajes en su mundo. Las locaciones, además, están perfectamente aprovechadas, a tal punto que algunos de los planos que se presentan resultan una deslumbrante maravilla para los ojos, la cual logra atraparnos y nos traslada dentro de la escena. Lo maravilloso de ello es que nadie puede asegurarnos que este panorama desolado no será el futuro inminente al que nos acercamos; de hecho, la tecnología que ahí se usa actualmente ya existe (y la virtualidad-soledad de las relaciones imperante puede constatarse con solo salir por cinco minutos, por ejemplo a un parque, y apreciar cuanta gente está pegada a su dispositivo móvil). Esta película, por tanto, nos muestra, con delicadeza, una bella y a la vez trágica historia. Pero gran parte del acierto también es la excelente interpretación visual del guion, pues al adaptarlo se generó una tremenda secuencia de imágenes, que van desde los filtros usados en los exteriores, hasta el acomodo de

la oficina donde trabaja Theodore, pasando hasta por los logotipos creados especialmente para la película; todos eficazmente bellos.

Todas las escenas, por tanto, nos llevan de la mano a través de un agasajo visual que parte de los colores usados y se complementa con la vestimenta perfectamente elegida, o las ambientaciones generadas para representar las emociones que van ocurriendo (incluso en las escenas nocturnas o de poca luz, podemos apreciar el esmero, dedicación y profesionalismo de todos los que participaron en la película); sin dejar de lado, por ejemplo, el desarrollo de la imagen corporativa para el sistema operativo ONE.

Sin duda este filme se convertirá en una pieza clave para aquellos amantes de la fotografía o cualquier tipo de arte visual por la lograda propuesta que representa. Todo ello además de ser una de esas películas románticonas que rompen el esquema con el que se presentan. Definitivamente puede verse solo o acompañado; si bien se recomienda más lo segundo, para apreciar mejor (todavía...) el valor de la compañía de otro ser. 🐱