

El diseño en el cine y la reactualización de la imagen cinematográfica

Mtro. Omar Quintero Pérez

Licenciatura en Comunicación Social, UAM-X



Antes de comenzar con este escrito, debo aclarar que escribo desde la emocionante posición de terminar de ver, en Blu-ray, la trilogía de *El señor de los anillos*, lo cual me vuelve vulnerable ante la visión de un marco 16:9¹ lleno de una soberbia composición, en el buen sentido, y adaptación que en mucho sobrepasa a la imaginación.

Como profesor de la Licenciatura en Comunicación Social en la UAM-X, al impartir el módulo de cine, hay un momento cuando a mis alumnos les digo que este medio no fue igual antes y después de *El señor de los anillos*, ¿pero por qué me atrevo a decir tal cosa? El cine ha puesto en práctica las tecnologías y las ha llevado a su servicio en el entretenimiento, sin embargo hubo un momento donde el cine no podía ya superar a la creatividad gráfica. En ese periodo surge un movimiento tecnológico inmerso en lo digital y que se transformaba en imagen, una imagen insuperable para su tiempo. Es 1999 y en las salas de cine había películas como *The lord of the rings*, *Matrix*, *Episodio I*, entre otras, que marcaban una nueva forma de hacer cine: esta vez el cine no sólo se hacía desde la cámara, sino que involucraba una nueva ecuación y tal ecuación estaba construida con el diseño.

Hoy la construcción de imágenes por computadora son un factor común, sin embargo, en el pasado, se han atravesado

¹ Nota del editor. El formato 16:9 es la proporción del ancho y alto de un rectángulo panorámico, que es el estándar internacional para televisión, cine y las principales plataformas de transmisión en línea. También es el formato para la mayoría de laptops y monitores de videojuegos.

do por varias adaptaciones en el proceso creativo. No debemos olvidar que la técnica sigue vigente, es decir, no olvidemos la película *King Kong* de 1933² y cómo el valor de ésta radica en la técnica; hoy la técnica está mejorada debido a las tecnologías, pero las técnicas y las tecnologías no serían útiles sin algo que es lo que da vida a estas imágenes en movimiento que superan la imaginación de muchos: hablo del diseño³.

Un diseño que adaptó ese *King Kong* del 33, pero con la dirección de Peter Jackson, en 2005⁴, podemos ver un *King Kong* tan verosímil que nuestros ojos lo ven más real que nunca.

Si bien el cine y el diseño siempre han ido de la mano, incluso con la gráfica excepcional de Saul Bass en los créditos del celuloide⁵, hoy es imposible hablar sobre el cine digital y no abrir una discusión sobre qué tanto influye el diseño en el cine digital y que tanto el cine influye en el diseño audiovisual. Al parecer esta interrogativa tiene respuesta de aquellos que la expresan desde su trinchera, sea el diseño o el cine, es claro que ambos son una fórmula que ya no debe separarse.

² Nota del editor. Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, *King Kong*, RKO Pictures, EE.UU, 1933.

³ Nota del editor. La investigación, producción y difusión de mensajes audiovisuales, que en el caso del cine incluyen el diseño de audio, de producción, maquillaje, escenografía, personajes, entre otros.

⁴ Nota del editor. Peter Jackson, *King Kong*, coproducción Estados Unidos-Nueva Zelanda, 2005.

⁵ Nota del editor. El celuloide es el nombre comercial de un material plástico de nitrato de celulosa que fue utilizado para realizar las primeras películas y fotografías.



Figura 1: Poster de película *King Kong*
<https://hombrede-bronze.blogspot.com/2016/08/todas-las-peliculas-de-king-kong.html>

Imaginemos, por un momento, que estamos a bordo de una nave espacial llamada el halcón milenario, saltamos por el híper espacio entre planetas a la velocidad de la luz y podemos ver el universo y todas sus estrellas frente a nosotros. Imaginarlo es sencillo, pero ¿cómo logramos que este texto que sale de la imaginación llegue a un cuadro de celuloide digital y lo veamos tan verosímil como para sumergirnos en la historia y dejar de lado esta atmósfera asumiendo que estamos dentro de ella?

Es en esta parte donde el diseño trabaja y donde desde los tiempos de la ficción, con George Méliès, la relevancia de poner cada cosa en su lugar, con un color y forma específicos nos dejan ver una realidad verosímil que nos permite volar junto a la imaginación y esta fábrica de sueños, la cual ahora está al cien por ciento y es el momento donde más se parece a la imaginación.

El desarrollo tecnológico sigue en marcha, a veces en lo positivo, a veces en lo negativo. Somos historias y estamos hechos de éstas, no sólo debemos ver la tecnología en acción dentro de la pantalla; hoy con esta herramienta es mucho más fácil olvidar la esencia de la narrativa: contar historias.

Ahora bien, el diseño cada día se vuelve el mejor aliado de la producción audiovi-

sual. En la era de la información, donde reina las redes sociales, los audiovisuales están hechos cada vez más rápido y con una fórmula exacta para crear audiencias, esto hace que se pierda de vista algunos factores importantes de la creación; uno de estos factores es el diseño, el cual usa un lenguaje específico para cada una de las necesidades gráficas. Cuando entendemos el diseño y la importancia en la creación, develamos que no importa el medio, cine o Facebook, ya que mientras nuestros ojos miren una construcción desde el diseño verán la diferencia de cualquier otra cosa hecha sólo para obtener likes y seducir algoritmos para definir gustos y consumos.

El diseño no sólo se encarga de que “algo se vea bien”, pues el diseño construye formas de mirar y una narrativa; puede contar y cuando se adhiere a otros medios la potencialidad se incrementa.

Siempre me pregunto ¿qué pasaría si no tuviera a un diseñador cerca?, y la respuesta es muy sencilla, siempre debo tener un diseñador cerca. A veces me preguntan ¿qué no sabes hacerlo? Respondo muy seguro, claro que sé hacerlo, sin embargo ellos lo hacen mejor. Lo anterior no tiene que ver con capacidad o destreza, tiene que ver con visiones, con la forma de interpretar cada uno de los colores, objetos o formas. Desde el cine,



Figura 2: Fotografía del rodaje de la película *The Lord Of The Rings*

Tomada de; <https://www.xataka.com/magnet/mareante-economia-serie-senor-anillos-387-millones-euros-para-temporada>.



como un medio tradicional, podemos ver a todas las artes en una sinergia que convoca una sola meta, la de contar. Ya sea en el documental o en la ficción, estas artes son las células que aportan vida a cada frame; vemos a la arquitectura y la danza conviviendo con la música en un pedazo de literatura que pinta con luz cada cuadro, esto es el cine, el séptimo arte que sin duda nos deja vivir un cúmulo de emociones, las cuales llevamos a niveles cada vez más complejos y emocionantes.

Si me preguntan, el diseño lo veo en todos lados, sin embargo lo disfruto mucho en el cine. Será por ese contexto espacial que aporta con la arquitectura o las formas; quizá por el uso de los colores en esas grandes películas como *El padrino* y su corrección de color excepcional; no podría decirlo con certeza, pues no me considero con la autoridad suficiente para explicarlo, pero sin duda lo disfruto en cada escena que miro día a día y si hoy dejara la cámara, seguramente tomaría un pincel.

Lo más emocionante en escribir sobre el tema del diseño es pensar qué sigue, qué futuro hay en esta complicidad del diseño, el cine y todas estas herramientas que cada día están más al servicio de la creatividad. “¿será que estamos ante un nuevo momento renacentista digital?”

Yo no me atrevería a compararlo, sin embargo es emocionante ver todo lo que hoy puede hacerse y que se parece a lo que alguna vez imaginamos. 🎥

Referencias

David Andrew Stoler, *Guía completa de la relación de aspecto: cómo seleccionar el mejor formato para tus creaciones*. En: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/video/discover/aspect-ratio.html#:~:text=16%3A9,-televisiones%20de%20alta%20definici%C3%B3n%20modernas>.

Enrique Martínez, *El celuloide en el cine. Soporte tradicional de las películas cinematográficas*. En: https://educacion.es/cineyeducacion/celuloide_cine.htm#:~:text=El%20celuloide%20es%20f%C3%A1cilmente%20moldeable,en%20la%20d%C3%A9cada%20de%201950.

IMDb, *King Kong (2005)*. En: https://www.imdb.com/es/title/tt0360717/?reasonForLanguagePrompt=browser_header_mismatch.