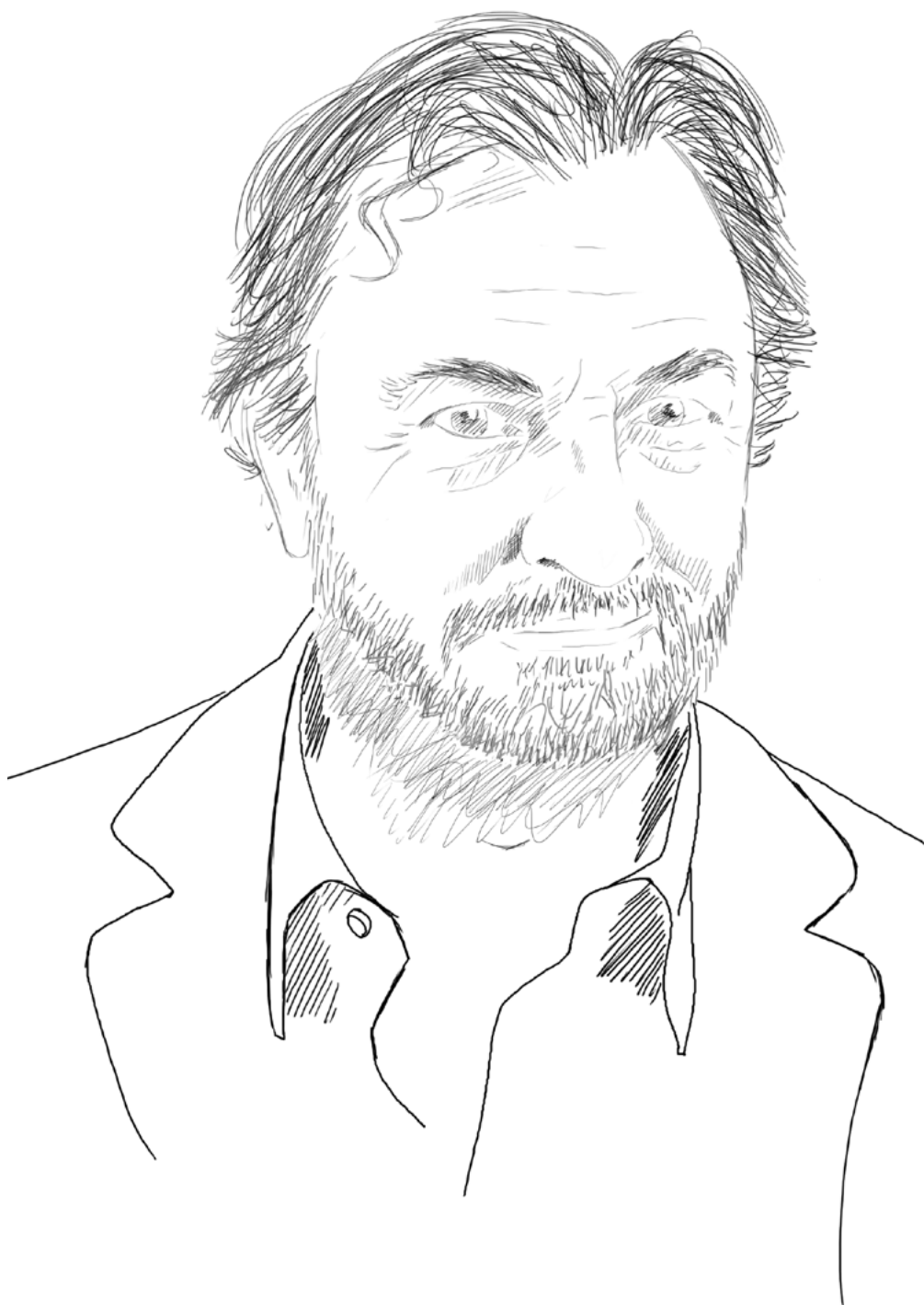


DIÁ LO GO



ANTXÓN GÓMEZ

director artístico

«El cine es el arte más mentiroso»

Antxón Gómez (San Sebastián, 1952) inició estudios de Ciencias Químicas en la Universidad de Valladolid, carrera que continuó en Barcelona. En la década de los ochenta, comenzó su andadura en el mundo de la publicidad, abrió una empresa de construcción de decorados y participó en la fundación de algunos de los bares más emblemáticos de la ciudad condal en aquel entonces, como el Zigzag — por el que obtuvo el Premio FAD de Interiorismo— y el Otto Zutz. Aunque en 1982 ya había colaborado como director artístico en *Tres por cuatro* (Manuel Iborra, 1982), su primer trabajo notable como escenógrafo fue el que realizó en *Huevos de oro* (Bigas Luna, 1993). Durante las dos décadas siguientes, Gómez se convirtió en colaborador habitual del cineasta Pedro Almodóvar, trabajando con él en títulos como *Carne trémula* (1997), *Hable con ella* (2002) o *Los abrazos rotos* (2009). En 2009 le llegó el reconocimiento de la Academia de Cine de España por su labor en *Che, el argentino* (Che: Part one, Steven Soderbergh, 2008), película que le valió el premio Goya a la Mejor Dirección Artística.

Gracias a Gómez, el drama de una madre buscando un corazón para su hijo se respira en cada esquina de la

Barcelona de *Todo sobre mi madre* (1999). Las habitaciones tortuosas y de colores chillones de *La piel que habito* (2011) adelantan al espectador la psique enfermiza del doctor Robert Ledgard (Antonio Banderas). Los pasillos y la cabina del avión de *Los amantes pasajeros* (2013) se constituyen como el desenfrenado patio de recreo de una comedia hedonista y colorista. La creación de ambientes en las películas de Almodóvar está comprometida con la consolidación de un universo personal en el que el detalle es de singular importancia. Cada uno de esos escenarios creados, cada uno de esos detalles escogidos meticulosamente, lleva el sello de Antxón Gómez, uno de los grandes directores artísticos del cine español fascinado por los objetos. Con él, nos adentramos en los secretos de un oficio fundamental para el cine, capaz de determinar la identidad de una película, a veces de hacerla memorable. El diálogo que sigue trata de reflexionar sobre las fronteras de la arquitectura y la dirección artística, entender la naturaleza y procesos de esta última o discernir las principales transformaciones y retos de la transición hacia un cine cada vez más digital y menos artesanal.

EL DIRECTOR ARTÍSTICO COMO AUTOR

¿Cómo influye tu papel a la hora de definir la autoría de un proyecto? ¿En qué medida pertenece la película al equipo, cuando se dice que una película pertenece a una sola persona, al director?

Me gusta trabajar en equipo y lo defiendo. Lo que pasa es que el deber del equipo de arte, concretamente, es el de intentar ayudar a un director a que cuente una historia. Somos una herramienta a su servicio. Pero la autoría sí que es del director a través nuestro. En ese sentido, mi experiencia es que a veces me he encontrado con directores a los que les cuesta escuchar tu opinión, les comentas lo que te parece mejor y sienten que estás atacando su visión, cuando simplemente, lo que estás intentando es participar en su película con otro prisma. Pero la decisión final la tiene el director. Si al director le gusta así, será de la manera que él quiere, pero siempre mediante un trabajo colectivo que en algunos departamentos es más explícito y en otros se nota menos. En el diseño de producción el trabajo está a veces, digamos, escondido; resulta imperceptible.

¿Cuándo se considera el trabajo de un director artístico bueno o malo? Generalmente, al comentar un film, se obvia la crítica de la dirección artística, quizá porque no se tienen conocimientos o instrumentos para ejercerla. En este sentido, ¿cómo se pueden valorar los resultados?

Yo creo que la calidad responde a muchas cosas. Yo sería capaz de hacer algunas críticas, desde mi óptica, a mi trabajo y al de algunos compañeros. Tengo la teoría de que el oficio de la dirección artística o el diseño de producción en una película —aparte de situar los escenarios y ponerlo todo en su sitio para que funcione la historia—, es ayudar a que esa historia parezca más grande o interesante de lo que en realidad es. Nos parecemos un poco a la levadura del pan. Una masa de pan pesa 100 gramos, pero si le añades levadura, el aspecto es brutal, aunque sigue pesando 100 gramos. Y si no le pones levadura, pesa 100 gramos, pero su aspecto es bastante flojo. Si nosotros trabajamos bien una película, el aspecto visual, su valor de producción, puede parecer mucho más grande de lo que en realidad es. Y, sin embargo, a veces no significa que tengas más medios. Para mí eso es buen trabajo. Hay películas que, al contrario, parecen mucho más pequeñas de lo que en realidad han sido, es decir, se han encerrado en sí mismas y han tendido a ser pequeñas, a no respirar. Otras son épicas y, sin embargo, cuando salen al exterior son parcas, no te las crees, no tienen sensación de grandeza, no narran el momento. Y luego es importante la globalización del trabajo. Hay películas que visualmente no son muy importantes, pero en las que el trabajo de diseño de producción es bastante global, porque tienen una unidad en sí misma, responden y expresan una época. Por ejemplo, *Salvador* (Puig

Antich) (Manuel Huerfano, 2006) es uno de esos trabajos de los que estoy muy contento, porque es una película que pasó muy desapercibida, que no es ni bonita ni fea, pero que expresa muy bien un momento. Simplemente, el tufo que despide es el que yo quería que desprendiera. En ese sentido me parece logrado cómo se unifica todo.

¿Estás de acuerdo con los que dicen que una dirección artística es buena cuando pasa desapercibida?

A veces hay un plus, pero estoy bastante de acuerdo en que es así. Os puedo poner un ejemplo que me paso a mí. Hice las películas del Che (*Che: El argentino* [Che: Part One, Steven Soderbergh, 2008] y *Che: Guerrilla* [Che: Part Two, Steven Soderbergh, 2008]) y algunas personas me comentaron: «Oye, en *Che*, desde luego, poco curro has hecho, ¿no?...» ¡Y es la película en la que más he trabajado! Una película en la que construimos muchísimo. La gente se imagina el Che y Cuba, y piensa que hemos ido allí a rodar. Pues bien, no fuimos y tuvimos que construirlo absolutamente todo. Pero la percepción es que eso estaba así, que tú has ido a Cuba, te has encontrado esos escenarios y has rodado. Y luego hay una cosa bastante curiosa, que a mí me sorprende. Cuando la película narra una historia relativamente reciente, una época que la gente ha vivido, muchos de ellos se imaginan que puedes viajar ligeramente en el tiempo, que puedes ir a los años sesenta y que estaba todo así. No se dan cuenta de que se han construido las cosas, creen que en algún sitio del mundo aún están así. No lo asocian a un trabajo. Cuando se trata de ciencia-ficción es evidente, porque es algo que no existe y todo el mundo entiende que se ha elaborado. Pero cuando son historias que transcurren en un pasado reciente, en los años setenta, te pones a investigar, buscas tal o cual esquina y te das cuenta de que ha cambiado muchísimo, de que ni el mobiliario urbano, ni la calle, ni los rótulos son los mismos. Recuerdo en *Salvador*, por ejemplo, que las farolas de la calle tienen un diseño con escamas que remite a una palmera. Tuvimos que ir por la calle forrando las farolas con una piel de árbol que nos inventamos y alternando farola, árbol, farola, árbol... Y, sin embargo, creo que la gente tiene la impresión de que no es un gran trabajo, de que se reduce a localizar los sitios. Solo cuando es una cosa muy evidente o aparecen en escena coches de la época, el público sí tiene la percepción de que se ha intervenido, pero no en lo que respecta a la arquitectura urbana.

Los premios, además, suelen recaer en películas históricas...

Sí, y, sin embargo, creo que a veces es más complicado trabajar en una historia de cierta actualidad, en la que tienes que expresar muchas cosas, ayudar a poner en escena una realidad. Y, a veces, también una realidad ligeramente pasada. Te vas a la década de los ochenta y son unos años difíciles, porque te encuentras cosas que conviven con parte del ahora, parte del entonces, y, si exageras mucho, se nota. Ahí hay una gran complejidad. En cambio, hay películas his-

tóricas, y yo he hecho alguna, en las que se puede no tener en cuenta bastantes cosas. Hice *Bruc. El desafío* (Daniel Benmayor, 2010), que es una película que pasó desapercibida, y en ella nos inventamos el tipo de armas, ciertos aspectos de la iluminación. Puedes inventar mucho porque no hay un cierto rigor y, además, yo soy de la teoría de que hacemos ficción, no documental. Con lo cual, no vamos a desviar mucho la atención, pero sí inventamos cosas. Nosotros estamos contando una historia, no haciendo un documental exacto sobre cómo eran las cosas en ese momento. El rigor hay que tenerlo a la hora de trabajar y, después, hay que saltárselo. Cuando no tienes ni idea, estás perdido; pero cuando sabes mucho, te la puedes jugar. Una vez ya sabes cómo era, puedes hacerlo diferente. A mí personalmente hay una fase que me apasiona, la de documentación, sobre todo cuando se trata de algo histórico. Además, hoy es bastante fácil con Internet y, con el rigor y no rigor que tiene, puedes acceder a una base de datos. Aparte, yo también dispongo de una buena biblioteca. Y como digo, esa parte es apasionante, situas las coordenadas y te pones a jugar. Yo soy así y, por lo que sé, tengo una manera de trabajar algo distinta a la de otros directores artísticos y diseñadores de producción. A mí me gusta llegar bastante lejos, pero desde el principio no sitúo nada, soy un poco anárquico en ese sentido. Utilizo mucha documentación, miro de todo para saber por dónde voy a tirar... Si, por ejemplo, hay que incluir un castillo, no me preocupa cómo va a ser el castillo, eso ya llegará. Yo crezco con las películas, las películas crecen conmigo y vamos caminando. Voy cambiando un montón de cosas y, en un momento determinado, encuentro el camino a seguir, pero no predispongo ninguno. No quiero programar nada al comienzo porque necesito sentirme libre. Cuando tienes una idea, si la fijas al principio, luego cuesta mucho salirte de ella. Prefiero no tenerla, prefiero moverme en un camino cenagoso y amplio, en el que hay mucha búsqueda y no se predetermina nada y, donde, de repente, las cosas van tomando forma.

Entonces, ¿no realizas el proyecto de escenografía? Es decir: leer el guion, desglosar...

Sí, desglosar sí. Pero empezar a bocetar al principio, no. Hay que hacerse unas preguntas: dónde estás, qué tienes que hacer, a dónde tienes que llegar... Comienzas ordenando cosas. Lo tienes en la cabeza y lo pasas a notas, pero no lo pasas a limpio. Porque entonces, ya estás estancado. Si acotas una idea, después es difícilísimo salirte de ella. Recuerdo que en el rodaje de *Huevos de oro* (Bigas Luna, 1993), que fue mi primer trabajo serio, encontré algo que me gustaba mucho y Bigas decidió descartarlo, diciéndome que hallaríamos algo mejor. Y aquella

manera de razonar me gustó: una cosa es buena, pero puede aparecer otra mejor. Me pareció un método de trabajo interesante y a mí me funciona así, me permite avanzar. Yo, por ejemplo, no soy un gran dibujante. Y, como me cuesta, hago mis garabatos y con eso es suficiente para saber por dónde voy.

Siempre te han interesado mucho los objetos; eso te ayuda en tu trabajo con Pedro Almodóvar, al que también le interesan los muebles, las lámparas...

Exactamente. Creo que él narra a través de los objetos. Con él, el valor del objeto no es casual. Yo también soy así. Para mí no es lo mismo una lámpara que otra. En mi caso tiene que ver tanto con el diseño como con el arte conceptual. Con Pedro [Almodóvar] es muy fácil y, es más, se trata de una persona que tiene una forma de trabajar también muy deductiva e intuitiva, como yo. Nos entendemos bien y, también, porque no creo que tengamos una idea acabada antes de empezar la película.



Che: El argentino (Che: Part One, Steven Soderbergh, 2008)

ESCENOGRAFÍA Y ARQUITECTURA

¿Y en cuanto al valor del objeto y/o el decorado como intérprete? El decorado, el espacio... ¿da valor al personaje?

Sí, claro. En esencia es nuestro trabajo. No se trata de coger un sitio y acumular muebles, sino de construir un personaje en ese sitio. Yo creo que es algo que tratamos de hacer todos los directores artísticos, y es muy importante en ese sentido hablar con el director e intentar saber quién es el personaje, cómo vive, de qué vive, qué hace, quién es, si tiene o no una manía... Siempre me pregunto si es una persona que acaba de llegar o si vive en ese lugar desde hace tiempo, si tiene pasado, si tiene una herencia, si tiene muebles antiguos... Todo eso te indica una manera de funcionar. Me parece importantísimo. Yo, de hecho (y esto entronca con mi *enfermedad* como coleccionista), cuando veo un objeto que me interesa, construyo mentalmente una escenografía alrededor de ese objeto y esa ya es la excusa para tenerlo. Lo cual es una gran mentira [ríe], porque luego nunca vas a hacer esa escenografía. Tengo un almacén lleno y, en las tres últimas películas —dos históricas y una en Brasil—, no he utilizado nada de lo que guardo allí. Pero sí, estoy de acuerdo en que no es lo mismo un vaso que otro vaso; es un detalle que acabas incorporando a la narrativa. O, por ejemplo, los cuadros en las películas de Pedro [Almodóvar]: en *La piel que habito* (2011), el protagonista es un cirujano y decidimos utilizar cuadros que rendían culto a la belleza. Para mí hay todo un lenguaje paralelo a la historia. Luego los demás lo verán o no lo verán, pero a mí eso me permite no acumular simplemente muebles.

¿Qué similitudes y diferencias existen entre la escenografía y la arquitectura?

Tienen bastante que ver. Lo interesante de la escenografía es que el espacio es muy intercambiable. Te puedes equivocar diseñando y lo puedes corregir en el momento. Tienes la capacidad de rectificar sobre la marcha. Puedes intervenir en el espacio y hacerlo más grande, más pequeño o colocar una ventana. Esa posibilidad, evidentemente, no la tienes en la arquitectura. Además eres bastante libre con las medidas, exageradamente libre. Tienes una escala de trabajo completamente diferente, es curioso. También tienes la movilidad: sabes que todo es provisional y que de alguna manera lo vas a poder mover. Y, por otro lado, está el tema de cómo va a entrar la luz, para eso tienes que hablar con el director de fotografía. En este apartado, yo siempre digo que tú entregas un decorado y entonces se produce un cierto *secuestro* por parte del director de fotografía, ya que se apodera de algo que has hecho tú y pone una luz que lo trastoca todo [ríe]. Pero en cuanto a la arquitectura y el volumen de las cosas, la cuestión de lo efímero y la capacidad de intervención es brutal porque, como sabes que van a durar poco, haces cosas que en la arquitectura normal ni po-

drías llegar a sospechar. Haces una serie de filigranas para alcanzar una serie de volúmenes, un diseño del espacio que está condicionado por mil variables que manejas tú.

También está la diferencia entre el ojo humano y el objetivo de la cámara...

¡Claro! El ojo humano, el ojo de la cámara y la luz. Eso es muy curioso. Construyes un edificio nuevo, lo firmas y ya está. Construyes un decorado y, si está nuevo, no vale. Tienes que exagerar, patinar un poco, porque si no, canta a decorado; lo ves con tus ojos y no te lo crees. Y es increíble lo que la cámara limpia: ves algo manchado, le pones una luz y se ve limpio. Es por eso que tenemos que exagerar mucho. Luego, el ojo juzga de una manera y la cámara lo ve de otra: el ojo hace panorámicas, se adapta constantemente, y la cámara, no; eso hay que tenerlo en cuenta.

Y la escala, también. Puedes jugar con ella porque no es lo mismo la escala a través de la cámara que a través del ojo humano.

En absoluto, y hay mil trucos para manejarla. En cine es más difícil porque hay muchos más movimientos, pero en publicidad, que a veces tiene movimientos muy simples, construir en escala o en fuga puede funcionar muy bien. Si construyes en fuga y tienes un recorrido muy corto, no se va a notar. En cine es diferente, porque cuando te acercas a los finales, la percepción de la escala es diferente.

En *La piel que habito*, los decorados resultan particularmente llamativos, recuerdan al *giallo* italiano. En ese caso, el diseño de producción, con proporciones y colores más exagerados, acompaña a la historia y ayuda a la construcción psicológica de los personajes. A la hora de planificar y construir los decorados, ¿tuvisteis en cuenta estos aspectos?

Te lo vas encontrando. En esa película, concretamente, el requerimiento era que halláramos un sitio con una serie de características: que estuviera aislado, en el que el protagonista se sintiera seguro, que fuera una especie de hotel con habitaciones en las que pudiera vivir gente, con un quirófano, etc. La verdad es que en el guion ponía *masía, cortijo*... daba igual. Al final apareció un sitio en Toledo, fui a verlo con Pedro y, en principio, nos pareció bien. Luego, cuando estuve trabajando en el proyecto, me surgieron bastantes dudas, porque había cosas que eran difícilísimas de hacer, como los cambios de puerta, la entrada, etc. Pero lo fuimos resolviendo como pudimos. Y la escala de las cosas la daba el sitio. Por ejemplo, había un *hall* que tenía once metros de altura y una escalera. Cambiamos la escalera, pusimos columnas y cornisas, pintamos y, cuando terminamos, no tenía nada que ver lo que era con lo que es. Lo hicimos también con la voluntad de que se quedara así. Pero no, no creo que haya premeditación, cada película tiene su historia. Yo recuerdo que

en *Che*, a raíz de que Steven Soderbergh lo viera en una revista, construimos un decorado que imitaba a un bohío en la montaña que, por un lado, era una casa en la que vivía gente, con su huerto y todo y, por el otro, una casa abandonada, destruida.

Más de una vez has hablado del cine como mentira. La escenografía, entonces, ¿contribuye a esa mentira?

Sí. El cine es el arte más mentiroso, desde el mismo momento en que pagas el precio de una entrada y te sientas a que te cuenten durante hora y media una milonga. Pero te emocionas con ella, la vives. Y sí, la escenografía contribuye a esa mentira, a esa fábrica de sueños que hace que te sientas transportado. A mí me hace gracia Ridley Scott, porque te cuenta unas mentiras enormes. En *Gladiator* (2000), por ejemplo, el cómo se vestían, cómo iban... es todo mentira, pero la verdad es que lo hace verosímil. Yo siempre digo que nosotros, en el cine, no tenemos que ser auténticos, sino verosímiles. Y dentro de esa verosimilitud, tienes la ventaja de que puedes engañar bien. Ridley Scott eso lo hace muy bien y a mí me parece perfecto. La mitad de las veces que te enseñan Nueva York en el cine, es Canadá. Quiero decir que el cine es otra cosa, no es la capacidad de ser exacto. Y esa parte del juego es cojonuda. Pero la gente a veces no aprecia eso, y señala un error en una película y te dice que es mentira, como si todo lo que le están contando no lo fuera. Me decían que en *Todo sobre mi madre* Fernando Fernán Gómez en un plano estaba en un sitio y, en el siguiente, muy lejos del primero, y yo les decía que tampoco Penélope Cruz estaba embarazada. A mí me pasaba de pequeño que cuando mataban a alguien pensaba que lo mataban de verdad y me ponía a llorar. Hasta que veía que el actor volvía a salir. Entonces, claro, esa capacidad de engaño y de manejar tus sentimientos es fabulosa.

Antes has hablado de publicidad, ¿qué diferencias encuentras entre rodar una película y rodar un spot, en cuanto a la escenografía?

He hecho muchísima publicidad y he pasado por etapas diferentes. Recuerdo cuando la publicidad en este país era un sector potente y una gran escuela de experimentación y construcción. A veces era casi como los musicales de Hollywood: para los anuncios de Freixenet de la década de los ochenta, hacía escalinatas de oro, aviones con gente colgada, nubes que se movían, etc. Era algo enorme, no creo que muchas películas pudieran contar con esos presupuestos en aquel entonces. Para mí fue una escuela muy interesante. Ahora sigo haciendo publicidad, acabo de rodar con Oliver Stone un anuncio y con Juan Antonio Bayona otro. La diferencia es que, aunque trabajas con directores de cine, al final nadie sabe dónde están. Lo de que quede bien o que-

La piel que habito (Pedro Almodóvar, 2011)





Los amantes pasajeros (Pedro Almodóvar, 2013)

de mal no lo sabes, y todo pasa a convertirse en adjetivos: chulo, bonito, interesante... pero cuando adjetivas mucho no explicas nada. La publicidad tiene mucho de subjetivo, es muy diferente. A mí últimamente me intranquiliza mucho hacer publicidad, porque me siento un poco perdido; me cuesta. Y he hecho cientos de anuncios. Es como una lotería, no hay un esqueleto, no hay nada que organice nada, solo una idea. Yo siempre remarco la diferencia entre un director y un realizador. Y los de publicidad son realizadores de una idea: ellos tienen una idea, un cliente, hacen un *storyboard* y realizan esa idea. Pero no dirigen, no tienen un sentido de la dirección. Para mí son realizadores, no directores.

FRONTERAS DE LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Has trabajado en Estados Unidos con Steven Soderbergh. Allí, ¿el diseñador de producción se ocupa también de la parte de efectos visuales?

Cuando trabajé con Soderbergh, hablé bastante con post-producción, con El Ranchito, y di indicaciones, algunas de las cuales luego no se cumplieron porque eran innecesarias. En estos casos, no sé cómo proceder. Puedes pasarles incluso un boceto de las cosas, pero a la hora de la verdad, no se vive igual en el ordenador. Es un problema que no sé cómo se va a solucionar. Me pasó el otro día con el *spot* para Bayona. Diseñé una nave, pero luego hablaba con Felix Bergés y todo lo quería hacer en post-producción. Lo que yo había diseñado no se iba a parecer en nada a lo que luego quedaría. Al final hacen con tu trabajo lo que quieren y tú no estás ahí para verlo.

Se parece un poco a la relación con el director de fotografía...

Sí, pero con el director de fotografía es diferente. Ellos son más organizados que nosotros y ahora además están reivindicando más su trabajo, su autoría. También tienen una parte técnica que da mucho menos pie a la intromisión que en nuestro campo. Además, luego tienen que etalonar la película, porque también les pagan para eso y controlan el acabado final de su trabajo.

Me refería más a la relación entre el diseñador de producción y el director de fotografía.

La relación es buena, pero a veces llega el director de fotografía y hace lo que le da la gana. Te dice que la luz tiene que ir hacia un sitio y tú has trabajado más otra parte del decorado. Ahí pierdes siempre. En eso José Luis Alcaine es un especialista [risas]. Pero es inevitable, no queda otro remedio. Yo creo que si eres Dante Ferretti igual cambia la cosa [risas], pero eso es así.

¿Cómo confluyen el trabajo de localización y la dirección artística?

Es una de las grandes batallas que libro en mi trabajo. Para mí el diseñador de producción tiene que ser prácticamente el localizador de la película. Me empeño en eso y me peleo muchísimo con los de producción. El trabajo de un director de arte es también elegir bien el sitio. Para *Bruc: El desafío* encontramos lugares increíbles entre las montañas, muchos de los cuales aparecían luego en *Pa negre* (Agustí Villaronga, 2010). Elegir ese sitio y no otro es básico, determina el aspecto de la película. Aunque luego no tengas que construir nada, pero es básico porque definirá el *look* de la



Los amantes pasajeros (Pedro Almodóvar, 2013)

película. Es algo que los americanos tienen claro. Cuando me cogieron para trabajar en *Che*, Steven [Soderbergh] me llamaba y me preguntaba si creía que en España se podía ambientar Bolivia. Yo le dije que sí, y luego en Puerto Rico también hicimos cosas. Ellos tienen claro que hay que globalizar la película. Pero aquí yo he tenido grandes peleas con los de producción. Por ejemplo, en *Hable con ella* había que localizar una escuela de baile. En el guion ponía algo así: «Ella baila en la escuela y él la observa desde una ventana». Mandaron a alguien de producción a buscar una escuela de baile que tuviera una ventana enfrente. Y luego el sitio no valía para rodar. Le dije a Pedro [Almodóvar] que teníamos que buscar una cosa más grande, más increíble. Y acabé a grito pelado con el de producción. Me fui a dar una vuelta y encontré en la plaza de Santa Ana un edificio que estaba hecho polvo pero que era perfecto. Pedro tenía dudas, pero al final le convencí de que ese era el sitio para la escuela de baile. Por eso, cuando voy a hacer una película, lo que más me importa es saber quién va a ir a localizar, porque quiero estar con él. Yo no me peleo, pero soy de los que intento demorar el asunto hasta que aparece el sitio que me parece adecuado. Además, les puedes convencer muy fácilmente: mejor sitio, menos intervención, menos dinero. Pero los de producción tienen la tendencia a cerrar etapas muy rápido. Ellos localizan, ya lo tienen todo, y luego el problema ya es de otro. No hay que hacerlo incómodo, pero tampoco hay que hacer lo más cómodo: hay que hacerlo bien. Siempre se produce una dialéctica de contradicciones, que se debe llevar amigablemente y en la que hay que acabar pactando. Es como una gran maquinaria que funciona con contradicciones internas en los equipos.

RETOS DEL HORIZONTE DIGITAL

Cada vez proliferan más las películas que construyen todo su universo de manera digital. ¿Qué opinión te merece esa nueva manera de enfocar el diseño de producción?

A mí personalmente no me gusta mucho ese tipo de películas. Algunas sí, pero, en general, no. Yo soy más de historias, más cerebral. Me interesa más la parte literaria del cine, el cine más de autor, más íntimo, más profundo. Pero como entretenimiento me parecen alucinantes, tienen una capacidad para hacer realidad cosas increíbles, auténticas locuras. Pero personalmente, si me encargaran una, diría que no sé hacerlo, con sinceridad. Si hay una historia detrás igual te apasionas más, pero es difícil porque lo que hay que hacer es meter muchos efectos. Cuantos más efectos y más ruido, mejor. Me parece muy bien que se haga, pero es un campo en el que yo me pierdo porque no tengo nada a lo que acogerme, no hay narrativa, no hay poesía... no sé hacerlo. Necesito mis objetos. Lo que quiero es un objeto que exprese algo.

Pero también tiene que diseñarlo alguien. Alguien tiene que imaginar y crear esos espacios.

Claro, claro. Pero ahí hay una parte que ya pertenece a un mundo que no domino tanto. Yo pertenezco a otra época. No es lo mío y tampoco me apasiona.

A medida que avanza la tecnología utilizada por el cine, lo hace también la calidad de la imagen y su resolución. Se da una progresiva mejoría de la nitidez

de la imagen y del realismo con el que la cámara capta los decorados y los objetos. ¿Supone eso un beneficio o un problema para el trabajo del diseño de producción?

No creo que sea un problema. De todas maneras, a veces es demasiada calidad, tanta que luego tienes que quitarle para romper esa definición exagerada. Es un avance importante que hay que saber manejar. Personalmente, me parece más interesante que no la tenga. Pero creo que ahí hay distintas opiniones, por ejemplo, Spielberg ha dicho que ya no va a rodar nunca más en digital porque no le interesa. Yo no soy tan exagerado. Veo películas de los años setenta y me sorprende por la poca calidad de la imagen, lo poco que coge el negativo y entonces te das cuenta de los beneficios de estos avances. En ese sentido, es una ventaja porque tienes el extremo, pero también puedes volver donde tú quieras. Antes no, era lo que había.

SOBRE EL OFICIO

Ya que hablamos de tecnología, ¿cómo ha afectado el progreso tecnológico a vuestro trabajo? No nos referimos a los efectos visuales, sino al contexto del diseño y la construcción de decorados.

A veces recordamos cuando hacíamos películas sin móviles o cuando no había ordenadores. Y hace dos días de eso. Antes se dibujaba todo a mano y aún hay gente que sigue haciéndolo así. Por ejemplo, el otro día me hice una planta a mano [risas], yo soy más de a mano. Pero es verdad que ahora todo es muy rápido. Es algo que se incorpora a los equipos y además hay técnicos específicos para eso. Ahora, por ejemplo, en las películas se coge a dibujantes de planos, se hacen todos los planos en CAD, un programa de diseño asistido por ordenador, y montones de máquinas de corte incorporan la información tratada en CAD y cortan la madera. Y tienes una cantidad de procesos para bajos relieves, alto relieves... se dibuja todo bien en el ordenador, se programa y la máquina te saca lo que tú quieras. Es una incorporación constructiva brutal. Tengo interés por saber más sobre las impresoras 3D, las posibilidades que ofrecen.

El hecho de haber fundado una empresa constructora de decorados, ¿te ha ayudado en tu carrera?

Hubo una época en la que me ayudó mucho. A finales de los ochenta y principios de los noventa, fue un momento de mucho trabajo en el cine y en la publicidad. Yo no empezaría en el cine hasta el año 1992, pero ya tenía la constructora, y sí que me ayudó. Tenía una parte muy interesante, más creativa, pero luego tenía un lado menos interesante, y es que el formar parte de una empresa te obliga a cortarte un poco. Te acota un montón, no sueles soñar y, entonces, es un poco raro.



Antxón Gómez

Nos referíamos a las técnicas de construcción, a cómo eso te ha servido a posteriori en las películas en las que has trabajado.

Sí, eso me ayudó. Pero en ese sentido, más que el tener una constructora (que es importante), te ayuda el moverte, porque ves técnicas constructivas diferentes y ahí es donde aprendes. Cuando tienes una constructora, construyes de una manera, pero cuando te mueves a otro sitio, ves otra manera de hacerlo. Estuve en Los Ángeles con Bigas [Luna] haciendo un anuncio de Freixenet. Iba un poco como asesor porque, en principio, no íbamos a construir nada, aunque acabamos haciendo los camerinos del barco, del Queen Mary, en el anuncio. El caso es que fuimos a conocer una empresa de construcción americana y fue muy interesante, porque vi cómo construían ellos, cómo movían los decorados, con sistemas de escuadras que permitían hacer paredes móviles muy rápidamente... toda una serie de cosas que copiamos aquí y que fue muy bueno para nosotros. Lo que sí veo es que la publicidad ahora va a rodar a muchos sitios, pero en mi época éramos *ratas* de estudio, hacíamos todo en los platós. A mí eso me dio mucha soltura constructiva, aprendí todas esas cosas que arquitectónicamente no tienen sentido. Yo siempre digo que en los decorados hay muchas columnas, muchos salientes en las paredes que en la realidad no están. Pero el cine tiene un lenguaje propio y no te va a parecer raro.

¿Estás de acuerdo en que algunas de las mejores empresas de construcción de decorados del mundo están en España?

Sí, hay empresas buenísimas, que crean unos trabajos excelentes, ya no solo en cuanto a la arquitectura, sino también en cuanto a la textura. Porque al final, lo que la cámara registra es la piel, la textura final, la pintura, y no sabes si lo que hay abajo es madera o de qué está hecho. Pero la cámara lo que lee es la textura, la luz choca ahí, y es muy importante. Y, desde luego, en el trabajo de los diseñadores de producción es imprescindible tener siempre un buen pintor al lado.

¿Cómo debe empezar un futuro director de arte o escenógrafo su carrera? ¿Yendo a la escuela o como meritorio en rodajes?

Creo que son buenas las dos cosas. Hay que estudiar porque da una visión global. Ahora el oficio de diseñador de producción ha cambiado mucho, respecto a cómo trabajaba la gente de mi generación; ya no es lo mismo. Toda la parte de post-producción y los efectos visuales están cada vez más ligados al diseño de producción. Las escuelas de cine enseñan eso y otras cosas como el dominio de la luz que para nosotros es algo más intuitivo. Siempre digo que el perfecto diseñador de producción debería ser también director de fotografía y diseñador de efectos visuales, porque tendría una visión conjunta. Los conocimientos que te puede aportar una escuela de cine me parecen un buen añadido. Además, si dominas la post-producción, puedes diseñar pensando en lo que se va a hacer entonces y en lo que no. Cada vez más, una parte de la película, por ejemplo un 20%, se hace después, con efectos visuales. Tú das las indicaciones, pero no estás en ese momento. No sabes cómo se va a intervenir sobre tu obra.

Hacer cine en España cada vez es más difícil. Un estudiante que sale de la escuela de cine y que aspira a trabajar en la dirección artística, ¿a qué futuro se enfrenta?

Me encantaría saberlo. Yo creo que hay que ser positivo. El cine tiene muchos problemas, y uno de ellos es que ya no se consume como antes. Veo que poco a poco van desapareciendo salas, como el Urgel aquí, en Barcelona, una sala alucinante. Pero, sin embargo, también hay noticias positivas. Ahora, por ejemplo, van a abrir un cine en Sants en el que van a poner películas de autor. Creo que el cine se va a consumir, se consumirá de otra manera y se tendrá que producir también de otra manera; me imagino que habrá que hacer películas muy pequeñas. No tengo respuesta, no sé cómo va a ser esto. Acabo de venir de Brasil y allí el cine está vivo, se está haciendo cine con dinero privado y hay incentivos fiscales. Estaba en una película que tenía cuatro millones y pico de euros de presupuesto, que es mucho allí, y era todo gracias a la iniciativa privada, inversores a los que les apetece invertir en proyectos. Y no paran de hacer

cine. También tienen un consumo propio importante, no sé si son unos 200 millones de personas y ya con que vayan siete u ocho millones al cine es suficiente para que haya un mercado. Pero lo hacen así, produciendo con dinero privado. También pasa en Puerto Rico, donde la Film Commission te paga el 30%. Yo creo que todo esto va a ayudar, pero no lo sé, y también hay mucha polémica. En España lo veo difícil. Ahora mismo no sé de muchos proyectos que se estén haciendo. Hay algunos; sé de gente que está rodando y se hacen cosas, aunque no de mucha envergadura. Pero que no se desanimen. Igual hay que hacer un tipo de cine más *doméstico*. Las cámaras actuales permiten no gastar mucho, son más baratas, no hay negativo y tienen una tolerancia a la luz que hace que se pueda rodar con casi nada. Es decir, que puedes hacer experimentos muy interesantes. Pero yo no sé si esa es la respuesta para todo el cine. ■

Notas

* *L'Atalante*. Revista de estudios cinematográficos quiere agradecer a Antxón Gómez la autorización para publicar las imágenes que se han utilizado como apoyo visual en la presente entrevista. Asimismo, agradece a Sergio Rey Sánchez (El Deseo) y Lidia Molinero (Sabor Ediciones) las gestiones realizadas, aunque finalmente no se hayan podido incluir las imágenes proporcionadas por ellos debido a problemas de espacio. (Nota de la edición.)

Jorge Gorostiza López (Santa Cruz de Tenerife, 1956) es arquitecto; proyecta y construye edificios y desarrolla trabajos de urbanismo. Publica numerosos artículos sobre cine y arquitectura en revistas y en varios volúmenes colectivos. Figura como autor de, entre otros libros, *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1998), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) y *David Cronenberg* (2003), estos dos últimos con Ana Pérez, así como *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). Entre 2000 y 2005 dirigió la Filmoteca Canaria. Imparte conferencias sobre arquitectura y cine en numerosas instituciones y ha sido jurado en varios festivales cinematográficos y comisario de exposiciones.

Jordi Revert (Valencia, 1984) es licenciado en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universitat de València y actualmente cursa el Máster en Interculturalidad, Comunicación y Estudios Europeos en el mismo centro. Desde 2008 ha desempeñado su actividad profesional como crítico y escritor cinematográfico en diversos medios online (*Détour*, *LaButaca.net*, *Miradas de cine*). Asimismo, ha publicado varios ensayos en *L'Atalante*. Revista de estudios cinematográficos y coordinado la publicación en varias ocasiones. Escribió el capítulo *El nuevo guion cinematográfico: vanguardias narrativas y rebelión creativa para el cine del siglo XXI*, dentro del libro colectivo *Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion*. Ha impartido cursos y seminarios sobre temas relacionados con el cine y el periodismo y participado como jurado en varios concursos y festivales.