



**La función estética del color en el cine: una  
aproximación teórico-práctica.**

Julia Sopeséns Izuel

TESIS DOCTORAL

UNIVERSIDAD SAN JORGE  
Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales

Villanueva de Gállego, 2017





# **La función estética del color en el cine: una aproximación teórico-práctica**

Julia Sopeséns Izuel

TESIS DOCTORAL

Director: Dr. Joseba Bonaut Iriarte

UNIVERSIDAD SAN JORGE  
Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales

Villanueva de Gállego, 2017





## ÍNDICE

|                    |   |
|--------------------|---|
| Índice .....       | 3 |
| Introducción ..... | 5 |

### CAPÍTULO I

#### EL COLOR: DEFINICIONES CONCEPTUALES Y SU PROCESO FÍSICO DE CREACIÓN.

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Acercamiento al concepto de color. ....                                | 14 |
| 1.1. El debate histórico sobre el color: color luz y color pigmento. .... | 16 |
| 1.2. La naturaleza de la luz. ....                                        | 23 |
| 1.2.1. Propiedades de la luz. ....                                        | 25 |
| 1.2.1.1. Reflexión. ....                                                  | 26 |
| 1.2.1.2. Refracción. ....                                                 | 26 |
| 1.2.1.2. Dispersión. ....                                                 | 27 |
| 2. Proceso físico de creación del color. ....                             | 28 |
| 2.1. Del impulso nervioso a la sensación de color. ....                   | 29 |
| 2.2. Adaptación y contraste. ....                                         | 33 |
| 2.3. El círculo cromático. ....                                           | 36 |
| 2.3.1. Colores primarios. ....                                            | 43 |
| 2.3.2. Colores complementarios y el concepto de armonía. ....             | 47 |

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| 3. Los efectos del color .....                              | 55 |
| 3.1. Significado de los colores y efectos psicológicos..... | 55 |
| 3.1.1. Los efectos y significación de los colores. ....     | 60 |
| 3.1.2. Colores fríos y cálidos. ....                        | 70 |

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTOS ESTÉTICOS DEL CINE: UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL.

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. Definición del concepto de estética.....                            | 76  |
| 1.1. Belleza y estética. ....                                          | 77  |
| 1.2. Arte y estética.....                                              | 87  |
| 1.2.1. Qué es arte.....                                                | 87  |
| 1.2.2. Evolución de la relación entre arte y estética.....             | 93  |
| 1.2.3. La idea de mimesis en el arte.....                              | 104 |
| 1.3. Fundamentos de la estética.....                                   | 111 |
| 2. Estética y cine: la esencia artística del cine.....                 | 118 |
| 2.1. El cine como arte.....                                            | 118 |
| 2.2. Estética del cine: belleza y realidad.....                        | 126 |
| 2.3. El lenguaje del cine.....                                         | 134 |
| 2.3.1. La imagen. ....                                                 | 135 |
| 2.3.2. El sonido. ....                                                 | 143 |
| 2.3.3. El espacio. ....                                                | 147 |
| 2.3.4. El tiempo.....                                                  | 150 |
| 2.3.5. El montaje.....                                                 | 156 |
| 2.3.6. Puesta en escena: iluminación, vestuario, decorado y color..... | 163 |

### CAPÍTULO III

#### EL COLOR Y SU FUNCIÓN ESTÉTICA EN EL CINE.

|                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. El color en el cine. ....                                                     | 172 |
| 1.1. Qué es el color en el cine. ....                                            | 172 |
| 1.1.1. Captación. ....                                                           | 176 |
| 1.1.2. Revelado. ....                                                            | 189 |
| 1.1.3. Visionado. ....                                                           | 192 |
| 2. Procesos de creación en el cine. ....                                         | 193 |
| 2.1. Los primeros años del color en el cine. ....                                | 194 |
| 2.2. Creación y éxito del Technicolor. ....                                      | 203 |
| 2.3. Auge del color en Estados Unidos. ....                                      | 209 |
| 2.4. Evolución del color en Europa y su expansión durante los años 60 y 70. .... | 213 |
| 2.5. Tecnología digital. ....                                                    | 223 |
| 3. La función estética del color en el cine. ....                                | 240 |
| 3.1. Los efectos del color en el cine. ....                                      | 244 |

### CAPÍTULO IV

#### ESTUDIO DE CASO: ANÁLISIS ESTÉTICO DEL COLOR EN *FIGHT CLUB* (EL CLUB DE LA LUCHA, DAVID FINCHER, ESTADOS UNIDOS, 1999) Y *THE SOCIAL NETWORK* (LA RED SOCIAL, DAVID FINCHER, ESTADOS UNIDOS, 2010).

|                                                                                                      |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. Método y objetivo del análisis. ....                                                              | 282 |
| 2. El universo creativo de David Fincher (director) y Jeff Cronenweth (director de fotografía). .... | 285 |
| 2.1. La propuesta visual de David Fincher y Jeff Cronenweth. ....                                    | 285 |

|                                                                                                         |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 2.2. Dos propuestas atrevidas, dos retos creativos: <i>Fight Club</i> y <i>The Social Network</i> ..... | 290 |
| 2.2.1. <i>Fight Club</i> (1999).....                                                                    | 290 |
| 2.2.2. <i>The Social Network</i> (2010).....                                                            | 296 |
| 3. Análisis filmico.....                                                                                | 301 |
| 3.1. Captación.....                                                                                     | 311 |
| 3.2. Revelado.....                                                                                      | 331 |
| 3.3. Visionado.....                                                                                     | 340 |
| Conclusiones.....                                                                                       | 373 |
| Bibliografía.....                                                                                       | 383 |
| Anexo I: índice de Imágenes.....                                                                        | 393 |

## INTRODUCCIÓN

Los colores están presentes en todos los ámbitos de nuestra vida. Desde que somos pequeños nos llaman la atención y aprendemos a diferenciarlos y nombrarlos. Conforme crecemos, nos fascinan fenómenos físicos como el arco iris o las auroras boreales. Tenemos un color favorito, quizá incluso, tenemos uno que nos define. Vestimos de un color u otro en función del estado de ánimo, de la imagen que queramos proyectar hacia los demás, o de la situación en la que nos encontremos. El color nos rodea, nos envía señales y nos da información, es un elemento tan presente en la realidad que nos hemos acostumbrado a su presencia sin preguntarnos qué es, cómo se genera o por qué lo vemos.

Como elemento presente en la realidad del ser humano que es, muchos autores a lo largo de los siglos se han planteado algunas cuestiones sobre el color desde diferentes campos de investigación. Desde los inicios de la historia, el ser humano ha sentido la necesidad de conocer el mundo que le rodea, y de dar respuesta a las preguntas que se le plantean. Conocer cuál es la naturaleza del color, y por qué somos capaces de verlo, ha sido uno de los grandes interrogantes al que no ha sido fácil dar una respuesta unánime. Desde el campo de la medicina, de la física o el arte se ha intentado descifrar este elemento, y poco a poco se ha ido conociendo más acerca de su comportamiento y sus características.

Una de las conclusiones a las que se llegó, tras un largo debate, fue que el color tiene diferentes realidades, ya que cuando se habla de color puede hacerse referencia a una cualidad de la luz o a un pigmento concreto. La distinción entre estas dos ideas fue una discusión que duró siglos pero que, gracias a los avances en la investigación, en el siglo XVII se resolvió. Otra de las conclusiones que se aceptó, de forma general, es que el color necesita de la luz para existir y que, además, el proceso de su visión es complejo, proceso que todavía hoy no se ha aclarado del todo. La siguiente conclusión es que el color influye en las personas generando ciertos estados de ánimo o induciendo emociones concretas. Esto supuso un gran

descubrimiento porque, además de entender que el color podía utilizarse con diversos fines, también se abría la puerta a un campo de investigación nuevo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el significado que se le asigna a cada color depende de varios factores como el cultural, el emocional, la experiencia o incluso la personalidad, aunque sí existe un efecto generalizado que los colores crean en las personas. A pesar del descubrimiento tardío de estas conclusiones, el color siempre se ha utilizado con fines simbólicos, como se hacía, por ejemplo, en el Antiguo Egipto o en la Antigua Grecia.

La dificultad de avanzar hacia el conocimiento del color residía en su complejidad. El color es una realidad abstracta y con muchas aristas, por lo tanto, cada autor realizaba una aportación desde el punto de vista que a él le interesaba. Para Aristóteles, por ejemplo, el color era algo que no podía existir separado de los objetos, sin embargo, para Goethe, el color era una experiencia que dependía del ser humano. Esto no significaba que solo uno o ninguno tuviese razón, sino que, simplemente, sus estudios estaban condicionados por su perspectiva.

Otro de los avances fundamentales fue establecer cuáles eran los colores primarios. Se tiene constancia de que el debate comenzó en la Edad Antigua y las ideas eran muy diversas, desde Teofrasto que afirmaba que los colores simples eran el blanco y el negro, hasta Aristóteles quien explicó que los tonos básicos eran siete, entre los que se encontraban el blanco y el negro. Esta cuestión no se resolvió hasta el siglo XIX, cuando se diferenció entre los colores primarios aditivos y los sustractivos.

Fue durante el Romanticismo cuando el simbolismo del color obtuvo protagonismo, y fueron los pintores quienes empezaron a otorgar un aspecto psicológico a los colores y, años más tarde, Goethe realizó un esquema de correspondencia en el que relacionaba los colores con los humores, las fases de la luna, los cuatro elementos, o los puntos cardinales.

Uno de los ámbitos más interesados en el color, como se ha comentado, fue el arte. Para los artistas, sobre todo para los pintores, el color era y es una herramienta de trabajo y por eso, conocer y dominar su funcionamiento, así como los efectos que puede generar en el público, se convirtió en una cuestión fundamental, y varios artistas, como Delacroix, desarrollaron su propio círculo cromático en su afán de ordenar la realidad. Sin embargo, el lenguaje cromático no ha avanzado a la misma velocidad que lo han hecho los estudios sobre el color en el arte y esto significa que, aunque el ojo humano es capaz de ver y distinguir millones de colores, la terminología cromática es reducida, lo cual afecta en la percepción del color.

Sin embargo, el arte tiene muchas manifestaciones como la moda, el diseño gráfico, la gastronomía, el diseño de interiores, la escultura, la astronomía, el cine o la pintura, como se ha dicho, y muchas de ellas, por no decir todas, trabajan con el color. Pero, a pesar de la importancia que adquiere, y de todos los avances que se han hecho en este campo, a día de hoy sigue tratándose de una realidad compleja de entender y de definir.

El cine, denominado como *séptimo arte* casi desde su nacimiento, es un medio de expresión artístico que se caracteriza por algunas cuestiones que lo diferencian del resto como, por ejemplo, la necesidad tecnológica para existir. Como forma de expresión, el cine desarrolló una estética propia que además de considerar las películas como mensajes artísticos, lleva implícita una concepción de lo bello, del gusto y el placer. Por eso, para comprender el cine como arte, en qué consiste la estética cinematográfica y por qué el color es una herramienta narrativa y emocional, es necesario entender, antes, todos estos conceptos.

Pero también el cine, para poder expresar diferentes ideas o emociones, necesita una gramática, en este caso esta función la cumple el lenguaje cinematográfico. Cuando un espectador ve una película, probablemente, en la mayoría de los casos, lo vive como una experiencia global y no es consciente de todos los elementos que intervienen para que se genere en él una determinada emoción. El lenguaje cinematográfico lo componen diferentes elementos que, a lo largo de los años, han recibido la atención de numerosos teóricos, debido a las posibilidades tanto estéticas, como por la capacidad de generar emociones o el significado que pueden adquirir. El uso del primer plano, el tiempo, el montaje, el sonido, el espacio o la iluminación son algunas de estas cuestiones. Al color, sin embargo, aunque se trata del elemento del cine más emocional, no se le ha prestado demasiada atención, debido, quizá, a su complejidad.

Además, el cine siempre ha estado unido a la idea de realidad, que no debe confundirse con la objetividad. Desde los inicios, el hombre ha querido acercarse y tratar de capturar esa realidad, y el color cumple una misión fundamental para poder lograrlo. Es por ello que muchos autores han abordado esta cuestión, y para algunos, como Eisenstein, el cine no tiene por qué reproducir la realidad, sino que debe reflejarla y emitir un juicio ideológico sobre ella. Aunque al principio del cine algunos cineastas lo consideraron como tal, hoy en día no se considera que los mecanismos de reproducción cinematográfica sean objetivos, ya que el creador toma muchas decisiones estéticas que configuran un universo único y propio.

A lo largo de los años se han inventado diferentes procesos y medios tecnológicos que permitían, en una medida u otra, añadir color a la imagen. Sin embargo, a pesar de ser una herramienta fundamental y con grandes posibilidades creativas, los efectos que genera el color en el público han sido poco estudiados. Pero, por otro lado, llama la atención que los encargados de configurar el universo visual de una película, es decir, el director y el director de fotografía, tengan en consideración el color porque ellos sí conocen sus capacidades creadoras, lo cual debería traducirse en una amplia investigación acerca de cómo este afecta al espectador, algo que no sucede, lo que lleva a una indeterminación del concepto.

Por tanto, debido a la importancia para generar emociones que tiene el color, y a la poca atención que se le ha prestado debido fundamentalmente a su complejidad, es interesante abordar la cuestión que se trata en esta tesis doctoral: la función estética del color en el cine. El objetivo que se quiere conseguir es determinar, a partir de un acercamiento teórico y conceptual, y posteriormente de un caso práctico, qué función cumple el color dentro del cine, y cómo influye en el

espectador. De esta manera, se podrá entender mejor qué es el color en el cine, conocer todas sus posibilidades estéticas y creativas, así como entender los procesos creativos que los cineastas trabajan en cada una de las imágenes que generan.

Al realizar esta investigación, las principales dificultades han sido, por un lado, la inexistencia de una definición clara de qué es el color y que contemple todas sus realidades. Es decir, existen diferentes definiciones del término que han desarrollado diferentes autores, sin embargo, no se ha trabajado en una realidad conjunta, que aúne todas esas ideas, y que ofrezca una visión global del color. Por otro lado, la segunda gran dificultad encontrada ha sido la falta de fuentes bibliográficas concretas, tanto sobre el color, como sobre el color en el cine. Si bien es cierto que existen ciertas obras donde se explica el lenguaje cinematográfico y todos los elementos que lo configuran, en la mayoría de ellas, el color se relega a un segundo plano, dentro de la puesta en escena. Es decir, el color en el cine solo se tiene en cuenta en el proceso de captación de la película. También existe cierta bibliografía que explica cómo modificar el color digitalmente, sin embargo, se deja de lado el fin estético o el objetivo que se quiere conseguir con ello. A pesar de estas dificultades, el hecho de que exista esta falta de fuentes bibliográficas supone a la vez una oportunidad para el desarrollo de esta investigación, y un reto.

La metodología que se ha llevado a cabo en esta investigación ha sido, en primer lugar, una aproximación teórica a la naturaleza del color, en la que ha sido clave la revisión bibliográfica de diferentes áreas de conocimiento (estética, ciencia del color, cine, etc.). De esta manera, se podía abordar de manera rigurosa las diferentes aristas de este elemento creativo, que han complicado su comprensión a lo largo de los siglos. Después, para poder contextualizar el concepto y llegar así a entender ideas clave como la estética y la estética cinematográfica, se han consultado fuentes bibliográficas que nos han llevado desde las ideas más generales a las más particulares, para poder terminar así explicando el objeto principal de esta investigación: el color en el cine. El objetivo del trabajo, y el uso de esta metodología, es generar un debate de ideas que nos permita comprender mejor un fenómeno tan escurridizo por su clara naturaleza emocional.

Tras el acercamiento teórico, se ha considerado necesario realizar una aplicación práctica de las principales ideas debatidas en los tres primeros capítulos de la tesis. En este caso, el acercamiento práctico se ha concretado en un microanálisis fílmico de dos películas: *Fight Club* (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999) y *The Social Network* (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010), películas que además de contar con el mismo director, David Fincher, también lo hacen con el mismo director de fotografía, Jeff Cronenweth. La elección de estas dos películas ha sido por dos aspectos fundamentales. El primero de ellos, porque en ambas películas trabajan el mismo director y director de fotografía, encargados de crear el universo estético de la película, y el segundo, porque *Fight Club* es una película que se ha trabajado con tecnología analógica y *The Social Network* con tecnología digital. Es interesante, por tanto, ver si a pesar de trabajar el mismo equipo humano, al cambiar los procesos tecnológicos la función que cumple el color dentro del cine ha variado. Y observar así, si la situación creativa actual en la que todo es posible gracias a la tecnología digital, ofrece también nuevas



funciones estéticas para el color, o si, por el contrario, la función que cumple el color dentro del cine sigue siendo la misma desde los orígenes, independientemente de la tecnología utilizada.

Las fuentes bibliográficas que se han consultado han sido tres. La primera de ellas, libros de diferentes autores que se han interesado por el color, han dado su visión, realizado una interpretación propia o contribuido al avance de las ideas y conceptos que se abordan en la investigación, como por ejemplo estética y belleza, arte, cine o color. Algunos de estos autores a los que se hace referencia son Aristóteles, Newton, Goethe, Pawlik, Mitry, Aumont, Bordwell o Balázs, entre otros.

La segunda fuente bibliográfica que se ha consultado ha sido la de los medios digitales. La revista *American Cinematographer* ofrece información cinematográfica, y en este caso se ha utilizado en el microanálisis fílmico para poder obtener datos acerca de las películas analizadas, tanto de la forma de trabajar del equipo que formaba parte de cada proyecto, como de la propuesta visual, del calendario, o de aspectos técnicos como por ejemplo las cámaras utilizadas, los programas de edición o la forma de iluminar las escenas.

Por último, la tercera fuente bibliográfica que se ha utilizado en esta investigación ha sido las películas. Tanto para poder ejemplificar la información aportada, como para el análisis fílmico, ha sido necesario consultar diferentes películas que han aportado la parte visual al resultado final de esta investigación, que cuenta con más de 300 imágenes.

Para poder alcanzar el objetivo de esta investigación, la tesis doctoral se ha estructurado en cuatro capítulos diferentes. El primero de ellos está íntegramente dedicado al color. *El color: definiciones conceptuales y su proceso físico de creación* se divide en tres epígrafes, el primero de ellos es un acercamiento al concepto de color, donde se hace un repaso histórico por su evolución y se explica, además, la relación entre el color y la luz. En el segundo epígrafe se explica cuál es el proceso físico por el cual el ser humano es capaz de percibir el color y, además, se desarrollan ideas fundamentales para la comprensión del comportamiento de este elemento, como por ejemplo los mecanismos de adaptación y contraste o el porqué de la disposición de los colores en un círculo. Una vez realizado un acercamiento al concepto de color, el tercer y último epígrafe de este capítulo aborda cuáles son los efectos que los colores crean en las personas. El objetivo de este capítulo es presentar, definir y comprender el elemento central de la investigación: el color.

El segundo capítulo de esta tesis doctoral se titula *Fundamentos estéticos del cine: una aproximación conceptual*. Este capítulo está dividido en dos grandes epígrafes. En el primero de ellos se explica el concepto de estética, así como las principales ideas relacionadas con el término como belleza y arte. Este primer epígrafe termina con la explicación de los fundamentos de la estética. El segundo epígrafe se centra la estética cinematográfica, y se abordan cuestiones como la consideración del cine como arte, los conceptos de belleza y realidad, y los elementos que configuran el lenguaje del cine. Con esta estructura se pasa de lo general (la explicación de la estética), a lo concreto (la estética en el cine). El objetivo de este capítulo es, por

tanto, realizar un acercamiento teórico a conceptos clave en la comprensión de la estética y de la estética cinematográfica, para así poder entender qué misión cumple el color dentro de la estética.

El tercer capítulo de esta investigación, el de mayor extensión, es *El color y su función estética en el cine*. Este capítulo está estructurado en tres grandes epígrafes. El primero de ellos explica el color en el cine en los tres procesos de creación cinematográfica: captación, revelado y visionado. A lo largo del segundo epígrafe se realiza un repaso histórico de los procesos de creación de color en el cine, desde el comienzo de este medio de expresión, en el que los fotogramas se pintaban a mano con un pincel, hasta la actualidad, momento en el que las posibilidades creativas son casi infinitas gracias a la tecnología digital. Para cerrar este tercer capítulo, en el tercer epígrafe se explica, a través de diversos ejemplos cinematográficos, cuál es la función estética que cumple el color en el cine, y cuáles son los efectos que genera cada color —azul, rojo, amarillo, verde, naranja, violeta, blanco y negro— en el espectador. El objetivo en este capítulo es establecer cuál es la función estética que cumple el color dentro del cine, para pasar, en el siguiente capítulo, a un caso práctico donde poder ejemplificar estas cuestiones.

En el cuarto y último capítulo se realiza un análisis estético de dos ejemplos concretos. El capítulo se titula *Estudio de caso: análisis estético del color en el Fight Club (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999) y The Social Network (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010)*. Está estructurado en tres grandes epígrafes, el primero de ellos es la explicación tanto del método de análisis que se va a seguir, como del objetivo que se quiere lograr. El segundo epígrafe se centra en el universo creativo de David Fincher (director) y Jeff Cronenweth (director de fotografía). Dentro de este segundo epígrafe se explica, en primer lugar, cual es la propuesta visual de ambos y, en segundo lugar, cuál es el argumento y el tema de ambas películas. El tercer epígrafe de este cuarto capítulo es el análisis fílmico, dividido en tres partes. La primera, la captación, donde se explica cómo se trabajó para crear el universo estético, y en concreto el color, de cada película delante de la cámara. La segunda parte, el revelado, parte en la que se explican los procesos de postproducción de cada una de las películas (una analógica y otra digital), y la última parte, el visionado, donde se explica cómo el color afecta al espectador en la obra acabada y lo que quiere transmitir.

Por último, se desarrollan las principales conclusiones del trabajo, donde no solo se exponen las principales ideas de esta investigación, sino también se realizan algunas propuestas para un mejor entendimiento del color, de su naturaleza, de su creación en el cine y de cómo éste afecta al espectador.

Para concluir, me gustaría agradecer a todas aquellas personas que me han ayudado en este camino y que han colaborado, de una forma u otra, en la realización de este trabajo. En primer lugar, a mi director de tesis, Joseba Bonaur Iriarte, por confiar en mis capacidades y en mi trabajo desde el principio, por compartir su conocimiento y por su serenidad cuando a mí más me faltaba. Además, me gustaría agradecer su total disposición, su tenacidad y sus consejos que tanto me han ayudado.

Por otro lado, agradecer también a la Universidad San Jorge por tener siempre las puertas abiertas para mí desde que comencé aquí el Grado en Comunicación Audiovisual y, sobre todo, por permitirme aprender cada día de todos y cada uno de los profesores con los que me he cruzado en este camino.

Por último, me gustaría agradecer a aquellos que en esta andadura me han enseñado que todo depende del color del cristal con el que se mire. En especial, agradecer a mi familia, los que siempre están, su apoyo incondicional. A mi hermana Pilar, por sus palabras de ánimo y su apoyo. Y por supuesto, a mi madre por respetar cada uno de mis silencios (que han sido muchos) y a mi padre, por no hacerlo.



## Capítulo I

### El color: definiciones conceptuales y su proceso físico de creación.

El color ha sido, durante siglos, objeto de estudio desde diferentes campos como la ciencia, el arte o la filosofía. En la actualidad, podemos entender qué es el color y cómo lo percibimos los seres humanos gracias a las aportaciones teóricas que autores como Newton, Young o Goethe han hecho desde el siglo XVII. Sin embargo, todavía hoy sigue siendo un concepto complejo, ya que para su comprensión deben explicarse diferentes perspectivas y realidades.

A lo largo de este capítulo, y de manera introductoria, se intenta definir y explicar el elemento central de esta investigación: el color. En el primer epígrafe, con el fin de llevar a cabo un primer acercamiento a este complejo concepto, se realiza una distinción entre lo que es el *color luz* y el *color pigmento*, y se hace también un repaso por diferentes momentos clave de la historia en los que distintos autores y científicos han intentado comprender y acercarse a esta idea, con la finalidad de entenderlo. A continuación, en el segundo epígrafe, se explica cuál es el proceso físico por el que se crea el color, el funcionamiento del ojo y sus diferentes mecanismos, la relación que se establece entre el color y la luz, así como las propiedades de esta. Por último, en el tercer epígrafe dentro de este primer capítulo, se exponen los diferentes significados de los colores, los efectos psicológicos que pueden ejercer sobre las personas, y se explican las cualidades que poseen los diferentes colores, como la capacidad de crear espacios.

## 1. Acercamiento al concepto de color.

El color se ha definido desde muchas perspectivas y ámbitos, y se ha hecho referencia a él como luz, pigmento o información<sup>1</sup>, diferentes ideas que forman parte de una realidad difícil de explicar y comprender, debido a su compleja naturaleza. Por lo tanto, es necesario realizar, en primer lugar, un acercamiento al color partiendo de la distinción entre dos ideas principales, que son la de *color luz* y *color pigmento*. Como también se verá, muchos han sido los intentos y aportaciones realizadas por diferentes figuras públicas, a lo largo de los años, que han entendido de manera distinta el color. Esto ha hecho que este concepto evolucione, y su explicación supondrá un acercamiento a la comprensión de este y a qué se hace referencia cuando se habla de él.

Autores como Aristóteles ya se sentían atraídos por el color, y en la introducción que realiza Rein Ferwerda en la obra de Aristóteles, *Sobre la percepción*, afirma que para Aristóteles los colores no existen separados de los objetos, sino que son propiedades o atributos suyos<sup>2</sup>.

Pero conforme se ha ido avanzando en las investigaciones del campo de la óptica, el concepto de color ha ido evolucionando, y siglos más tarde, Goethe, uno de los autores que más tiempo dedicó al estudio del color, lo definió de tal manera que ya dejaba entrever la dificultad que entrañaba el concepto, y las diferentes perspectivas o factores que intervenían e influían en su comprensión<sup>3</sup>:

El color es para el sentido de la vista un fenómeno natural fundamental, el cual, como todos los demás, se manifiesta por separación y contraste, mezcla y fusión, exaltación y neutralización, adición y distribución, etcétera.

Y es cierto que, incluso hoy en día, el término tiene diferentes y variadas acepciones, como podemos observar en el Diccionario de la Real Academia Española<sup>4</sup>:

Color:

1. m. Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda. U. t. c. f.
2. m. color natural de la tez humana. U. t. c. f.

<sup>1</sup> Son varias las obras que tratan de definir el concepto de color desde diferentes puntos de vista: GOETHE, J.W., *Teoría de los colores*; BRUSATIN, M., *Historia de los colores*; PAWLIK, J., *Teoría del color*; KÜPPERS, H., *Fundamentos de la teoría de los colores*; o PARRAMON, J.M., *Colour Theory*.

<sup>2</sup> Cfr. FERWERDA, R., "Introducción", en Aristóteles, *Sobre los colores*, Artium, Vitoria, 2006, p. 70.

<sup>3</sup> Cfr. GOETHE, J. W., *Teoría de los colores*, Consejo General de la Arquitectura Técnica de España, Valencia, 2008, p. 64.

<sup>4</sup> Cfr. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la lengua española* (edición vigesimotercera), Espasa, Madrid, 2014, p. 123.

3. m. Sustancia preparada para pintar o teñir.
4. m. colorido (|| colores de algo).
5. m. Carácter peculiar de algunas cosas.
6. m. Cualidad especial que distingue el estilo. Pintó con colores trágicos o sombríos. Tal actor dio a su papel un nuevo color.
7. m. Matiz de opinión o fracción política. Fulano pertenece a este o al otro color. Gobierno de un solo color.
8. m. En el juego del póquer, reunión de cinco cartas del mismo palo.
9. m. Fís. Propiedad de la luz transmitida, reflejada o emitida por un objeto, que depende de su longitud de onda.
10. m. Heráld. Cada uno de los cinco colores heráldicos.
11. m. p. us. Pretexto, motivo, razón aparente para hacer algo.
12. m. pl. colores que una entidad, equipo o club de carácter deportivo adoptan como símbolos propios en su bandera y en los uniformes de sus atletas o jugadores.
13. m. pl. Entidad, equipo o club que ha adoptado dichos colores.

La definición de Goethe y la que se incluye en el Diccionario de la Real Academia Española tienen un punto en común, a pesar de los años que las separan, y es que ambas explican el color como una experiencia que depende de nosotros, de nuestro sentido de la vista. De esta manera, se aprecia una evolución en la concepción del término respecto a Aristóteles ya que, para él, color y objeto eran inseparables.

Pero han sido muchos los autores que han tratado definir este término, algunos de ellos, como Pawlik, intentando recoger todas las realidades a las que puede hacer referencia el concepto<sup>5</sup>:

[...] puede hacer referencia a distintas cosas, por ejemplo: a) color en general, b) como fenómeno cromático específico, c) clase de color, d) tipo de color, e) color sustancial, color pictórico, f) color del objeto, g) color manifestación, h) color como elemento gráfico. Con esto no se recogen aún todos los significados.

Otro autor, Harald Küppers, habla del color de esta manera: “el color solo *parece* ser una cualidad del material. Pero de hecho solo existe como impresión sensorial del contemplador”<sup>6</sup>.

Y añade<sup>7</sup>:

El color de cuerpo se produce a consecuencia de la capacidad de absorción individual del material. [...] la información le llega al observador a través de la parte no absorbida de la luz, que el ojo registra como “estímulo de color”. [...] la gama de color percibido es el “resto de luz” que llega hasta el ojo humano.

<sup>5</sup> Cfr. PAWLIK, J., *Teoría del color*, Paidós estética, Barcelona, 1996, p. 16.

<sup>6</sup> Cfr. KÜPPERS, H., *Fundamentos de la teoría de los colores*, Gustavo Gili, Barcelona, 2005, p. 11.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 12.

De nuevo, se ve cómo se hace referencia al color como algo estrechamente relacionado con nosotros y nuestra percepción. También el autor habla de la estrecha relación que existe entre luz y color, como otros autores han señalado, y que se desarrollará más adelante.

Se puede extraer, como conclusión, que puede hablarse del color desde tres perspectivas distintas y reales. Por un lado, el color como *cualidad cromática de la luz*, por otro, como *pigmento* y, por último, como *cualidad cromática de la visión*<sup>8</sup>.

A pesar de la variedad de definiciones que existen sobre este término, el Comité de Colorimetría de la *Optical Society of America* dio una definición del color que fue adoptada internacionalmente, tal y como recoge el libro *Óptica*, del catedrático Justiniano Casas<sup>9</sup>:

El color consiste en las características de la luz distintas de sus inhomogeneidades espaciales y temporales, siendo la luz el aspecto de la energía radiante que el observador humano es capaz de percibir por la estimulación que produce su retina.

Ya en las últimas décadas, el color ha cobrado una vital importancia en muchos ámbitos como son la arquitectura, la pintura, la alimentación, las artes gráficas, la química, la psicología, la iluminación o la industria del textil, entre otros. Sin embargo, el color presenta una gran problemática, de la cual trata de encargarse de resolver lo que se denomina la ciencia del color<sup>10</sup>. El esfuerzo de comprender la naturaleza del color, para poder utilizarlo con diferentes fines en la configuración de nuestro entorno, aún perdura hoy.

Como se ve, todavía es complejo definir el término desde una única perspectiva, sin que se pierdan matices para su total comprensión. Por lo tanto, en este primer epígrafe, y como punto de partida, se realizará un repaso histórico al debate sobre los dos conceptos clave para el conocimiento del color: el *color luz* y el *color pigmento*. Dos aspectos de una misma realidad, cuya diferenciación y entendimiento ayudará a su comprensión, y asentar así la base de esta investigación.

### 1.1. El debate histórico sobre el color: *color luz* y *color pigmento*.

Cuando se habla del color, se puede estar haciendo referencia a diferentes aspectos que forman parte de un único concepto. Para poder realizar este primer acercamiento al color, es necesario explicar qué es y, por lo tanto, desarrollar dos ideas fundamentales que son el *color luz* y el *color pigmento*.

<sup>8</sup> Cfr. SANZ, J. C., *El libro del color*, Alianza, Madrid, 1993, p. 13.

<sup>9</sup> Cfr. CASAS, J., *Óptica*, Cooperativa de artes gráficas, Zaragoza, 1985, p. 380.

<sup>10</sup> *Ídem*.



Como se verá en la explicación del funcionamiento del ojo, es cierto que se puede hablar del color como algo intangible, como una percepción que surge en nuestro cerebro y que forma parte de nuestra visión, y no del mundo material que nos rodea. Sin embargo, el hombre, en su necesidad de expresarse a través del arte, ha intentado plasmar la realidad desde el comienzo de los tiempos, utilizando diferentes técnicas como la pintura.

El color ha sido elemento fundamental para los pintores, no solo como herramienta que ayudaba a reflejar la realidad, sino también como un medio del que servirse para poder expresar ciertas emociones o sentimientos.

Es por esto que han sido la pintura y la física desde donde más atención se le ha prestado al color. Además, se han servido la una de la otra para poder avanzar en la investigación, hasta ser capaces de disponer de toda la información con la que hoy se cuenta sobre la verdadera naturaleza del color.

Sin embargo, no hay que olvidar que, aunque se parta de la diferenciación de estos dos conceptos, que forman parte de una misma realidad, *color luz* y *color pigmento*, debido a la complejidad de la idea de color, algunos autores como Küppers han afirmado, en determinados momentos, que el color no existe<sup>11</sup>:

El mundo físico es incoloro. Está formado por materia incolora y energía incolora. [...] toda materia se caracteriza por la construcción de las moléculas [...]. Según como sea esta estructura molecular, determinada parte de la luz incidente queda absorbida; el resto [...] puede caer sobre el ojo del observador. Este estímulo de color es [...] aquel resto de la luz que no ha sido absorbido ("resto de luz").

En esta afirmación aparece ya un elemento que, como se verá más adelante, es inseparable del color, la luz, ya que este elemento es imprescindible para que pueda producirse la visión del color.

De hecho, el estudio del color siempre ha causado cierta incertidumbre, y su importancia ha variado en función del momento de la historia y de los avances tecnológicos. No obstante, en lo que sí que han estado de acuerdo, desde la antigüedad hasta nuestros días, los estudiosos, filósofos, artistas y físicos, es de la importancia de la luz. Por lo tanto, un repaso histórico sobre la investigación del color será siempre un eterno debate entre el color y su relación con la luz, la forma en la que se relacionan y de qué modo coexisten, y cómo se responde a la pregunta: ¿dónde está el origen del color? ¿Es exclusivamente luz o tiene entidad propia?

Aunque en el Antiguo Egipto ya se hacía un uso simbólico de los colores, es en la Antigua Grecia cuando se evaluó abiertamente la apariencia de estos<sup>12</sup>, y las primeras fuentes escritas que existen sobre el color hablan de un contraste entre el

<sup>11</sup> Cfr. KÜPPERS, H., *op. cit.*, p. 102.

<sup>12</sup> Cfr. BRUSATIN, M., *Historia de los colores*, Paidós Estética, Barcelona, 1987, p. 37.

blanco y el negro, o entre oscuridad y luz. Esta primera idea sirvió de base para que autores como Empédocles desarrollasen sus teorías<sup>13</sup>.

Empédocles consideraba que los colores eran el alma y las “raíces” del mundo existente, y defendía que el elemento ardiente del ojo es lo que percibe lo blanco, y lo acuoso lo negro<sup>14</sup>. Para él, los ojos emitían un “fuego invisible” y los objetos, al mismo tiempo, emitían un “simulacro” de ellos mismos. Se daba una interacción entre ellos, y entonces el observador podía ver el “color y forma de las cosas”<sup>15</sup>.

Platón y Aristóteles desarrollaron sus propias teorías, en base a las ideas de Empédocles y Demócrito. John Gage recoge en su libro, *Color y Cultura*, la definición que Platón hizo del color<sup>16</sup>:

Platón había definido el color en el *Menón* (76d) como una corriente que procedía de la superficie de los objetos, “inserta” en los canales visuales del ojo mediante el proceso perceptivo: el color era propiamente una forma de “commensuración” (*summetros*) o simetría.

Aristóteles recogió las primeras ideas de Platón, y puesto que tenía un mayor interés por la experimentación que su maestro, su escuela filosófica desarrolló el único estudio global del color del mundo antiguo que ha llegado hasta nuestros días<sup>17</sup>. Según enuncia Rein Ferwerda, para Aristóteles el color no era la segregación de un objeto, sino que era materia o posibilidad, podía verse gracias a la luz, y era entonces cuando se convertía en realidad. Para él, los colores no existían separados de los objetos, sino que eran propiedades de estos<sup>18</sup>.

A pesar del abierto debate e interés existente por este elemento, hasta el siglo III no se configuró una teoría concreta basada en el conocimiento del entorno físico. Según se explica en *El libro del color*, Filón de Alejandría y Plotino enunciaron<sup>19</sup>:

“La percepción es una facultad de la voluntad humana”, lo que implicaba un carácter puramente psíquico, [...] capaz de dotar al “espíritu” humano de una idea visual del entorno, sin necesidad de intermediario alguno. [...] ni los “fuegos oculares” ni los “simulacros” tienen sentido para tomar conciencia del objeto “en sí mismo”.

<sup>13</sup> Cfr. GAGE, J., *Color y Cultura*, Siruela, Madrid, 2001, p. 11.

<sup>14</sup> Cfr. BRUSATIN, *op. cit.*, p. 37.

<sup>15</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 37.

<sup>16</sup> Cfr. GAGE, J., *Color y cultura: la práctica y el significado del color de la antigüedad a la abstracción*, Siruela, Madrid, 1998, p. 14.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>18</sup> Cfr. FERWERDA, R., *op. cit.*, p. 72.

<sup>19</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 38.

Estas ideas tuvieron su máxima aceptación en el siglo XIII, ya que las aportaciones que realizaron griegos y romanos sobre el color, en las que se daba una importancia mayor al valor cromático que a la tonalidad, se fueron modificando muy lentamente<sup>20</sup>.

Como se ve, hasta este momento aparecen varios elementos que se entremezclan en las definiciones como *percepción*, *objeto*, *luz* y *color*. Sin embargo, no hay una clara diferenciación de los dos conceptos que se trata de definir, ya que aún no se tenía claro ni cómo surgía el color, ni por qué el ser humano podía percibirlo.

Durante el siglo XII y XIII, la relación entre luz y color fue estudiada, y se llegó a la conclusión de que el color era un atributo secundario de la luz. Alhazen, escritor árabe muy interesado en esta relación entre luz y color, fue el primero que hizo una distinción entre ambos, y dio al color facultades independientes<sup>21</sup>.

Pero el momento en el que se realizó una diferenciación entre los conceptos de *color luz* y *color pigmento* llegó en el siglo XVII, siglo que supuso un punto y aparte en las investigaciones respecto al color y a su concepción como fenómeno físico<sup>22</sup>. Se inventaron el microscopio y el telescopio, y los científicos interesados en la óptica no se quedaron en las cuestiones instrumentales, sino que se adentraron en el mundo de la visión, la luz y el color<sup>23</sup>.

Hasta este momento existían dos tipos de color, los “verdaderos”, que eran los de las sustancias, y los “aparentes”, que eran los del arco iris y los efectos luminosos. Pero a lo largo de ese siglo, estos conceptos cambiaron. C. T. Bartholin, físico danés, afirmó que todos los colores eran igual de reales, aunque por otro lado eran igual de irreales, ya que no existían más que en los ojos del hombre<sup>24</sup>.

Bartholin no fue el único que realizó esta afirmación. Johannes Kepler, matemático y astrónomo, dijo en 1604 que la distinción entre colores “verdaderos” y “aparentes” no tenía sentido, y que todos los colores eran transparentes. Descartes rechazó la idea de esta distinción, aunque muchos autores siguieron defendiéndola, como el que fue predecesor de Newton, Isaacs Barrow, quien además creía en la idea de que el blanco y el negro eran la base de todos los colores<sup>25</sup>. Esto empujó a Newton a partir de este planteamiento a la hora de realizar sus experimentos.

El que se denominó como experimento crucial (*experimentum crucis*) de Newton, consistía en la refracción de un rayo luminoso, su descomposición en el espectro de los colores, y su posterior inversión del proceso recomponiendo de

<sup>20</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 27.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 70.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 153.

<sup>23</sup> Cfr. LÓPEZ DE SANTA MARÍA, P., “Introducción”, en Schopenhauer, *Sobre la visión y los colores*, Trotta, Madrid, 2013, p. 10.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 153.

<sup>25</sup> *Ídem.*

nuevo la luz blanca<sup>26</sup>. Newton realizó diferentes observaciones con este experimento, como por ejemplo que cada haz de diferente color experimentaba el mismo grado de desviación en las dos refracciones. Con esto demostró que la luz que difería en color, también lo hacía en refrangibilidad, que la luz del sol se componía de rayos de diferente refrangibilidad, y que los rayos simples eran siete, que determinaban los siete colores primarios<sup>27</sup>.

A lo largo de este siglo se extendió la idea de que los colores dependían de la refracción luminosa y sus diferentes grados, y que estos eran inherentes a la luz. V. A. Scarnilioni, profesor de medicina teórica, y Robert Hooke, principal rival de Newton y pionero en la investigación microscópica, estaban de acuerdo en que la paleta del pintor no podía reducirse a los colores "primarios", problemática que se explicará más adelante, ya que las características de los pigmentos no tenían que ver con los colores del espectro<sup>28</sup>.

Todos los avances producidos durante este siglo, denominado como el siglo de la luz *par excellence*<sup>29</sup>, y en el que el color fue relegado a un segundo plano, desembocaron en la obra de Newton, *Opticks* (1704)<sup>30</sup>. Sus experimentos se basaron en la refracción de la luz a través de un prisma<sup>31</sup>, siempre partiendo de la consideración de la luz como algo material. Además, aportó dos ideas fundamentales que se tomaron como referencia en las siguientes investigaciones y teorías sobre luz y color. La primera era que, para poder visualizar los colores y sus relaciones, era mejor que estuviesen dispuestos de forma circular, y la segunda era el concepto de complementariedad.

Newton consideraba que existía un orden cromático que podía medirse, es decir, cuantificable. Esto hizo que dejase de lado los fenómenos que no respondían a esta característica, como el arco iris; es decir, los colores que surgen de fenómenos climatológicos, asunto del que se ocuparían autores como Goethe, a quien le fascinaron durante gran parte de su vida<sup>32</sup>.

Hay numerosas diferencias entre ambos autores, la principal es que Goethe consideraba que la luz era una sustancia indivisible, simple y homogénea, y que se creaba el color al ser esta luz perturbada por la oscuridad, lo contrario a lo que opinaba Newton. Para Goethe, "los colores son actos de la luz; actos y

<sup>26</sup> Cfr. BRUSATIN, M., *op. cit.*, p. 90.

<sup>27</sup> Cfr. LÓPEZ DE SANTA MARÍA, P., *op. cit.*, p. 17.

<sup>28</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 154.

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 155.

<sup>30</sup> Cfr. BRUSATIN, M., *op. cit.*, p. 25 [*Opticks*, como obra original, fue publicada en 1704 por la *Library of Alexandria*].

<sup>31</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 40.

<sup>32</sup> Goethe comenzó sus estudios sobre el color con el objetivo de resolver sus dudas respecto al color en la pintura, es decir, para resolver un problema artístico. Sin embargo, aunque casi no obtuvo reconocimiento por la ciencia, su obra se volvió fundamental para el desarrollo de la historia del arte contemporáneo. Su dedicación al estudio del color ocupó gran parte de su vida, ya que comenzó en 1790, y siguió experimentando con efectos ópticos hasta sus últimos días, en 1832. En su obra *Farbenlehre*, que recoge un gran número de estos experimentos, hay una segunda parte dedicada íntegramente a rebatir la teoría de Newton.

sufrimientos". Además, distingue entre tres tipos de color, en los que se centra a lo largo de su obra *Farbenlehre*, y que explica de esta manera<sup>33</sup>:

Consideramos, pues, en aquella disertación los colores ante todo como algo que forma parte de la vista y es el resultado de una acción y contracción de la misma; en segundo término, los enfocamos como fenómeno concomitante o derivado de medios incoloros; por último, los estudiamos como algo que podríamos imaginarnos como parte integrante de los objetos. Denominamos los primeros colores fisiológicos, los segundos físicos y los terceros químicos y señalamos que los primeros son necesariamente fugaces, los segundos pasajeros, pero de cierta duración, en tanto que los terceros pueden ser fijados indefinidamente.

Como puede verse, hay algo que comparten los dos autores, y es que ambos reconocen que existe una íntima relación entre la *luz* y el *color*. Los físicos no prestaron especial atención a la teoría de Goethe, pero afirmaron que sus ideas sobre la producción de los colores no entraban en conflicto con los planteamientos que había hecho Newton años antes<sup>34</sup>.

A pesar de que durante el siglo XVII se hablaba de esta diferencia entre el *color luz* y el *color pigmento*, no fue hasta el siglo XIX cuando se realizó la distinción entre ambos, denominándolos *colores primarios sustractivos* para hacer referencia a los pigmentos, y *aditivos* para los colores de la luz<sup>35</sup>.

El *principio aditivo y sustractivo* de los colores fue estudiado por Maxwell en 1885, y después tratado por otros autores como Young o von Helmholtz<sup>36</sup>. Además, estos procesos confirman la teoría de que los colores primarios son tres, y que a partir de ellos puede formarse cualquier otro color.

Los colores se comportan de distinta manera dependiendo de si son *color luz* o *color pigmento*. A través del fenómeno *aditivo*, que corresponde a los colores transmitidos a través de la luz, la síntesis se experimenta al proyectar en una pantalla blanca tres luces, que se corresponden con los colores básicos formando un círculo superponiéndose<sup>37</sup>, de esta manera aparecerán los colores amarillo, magenta y cian, y el blanco en el centro<sup>38</sup>.

<sup>33</sup> Cfr. GOETHE, J. W., *op. cit.*, p. 65.

<sup>34</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 202.

<sup>35</sup> *Ibid.*

<sup>36</sup> Cfr. BRUSATIN, M., *op. cit.*, p. 121.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 122.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 121.



Imagen 01. Proceso aditivo de los colores luz.



Por el contrario, a través del fenómeno *sustractivo*, que corresponde a los *colores pigmento*, a la mezcla material, la síntesis se experimenta con discos de papel liso y transparentes, que al superponerse originan los colores rojo, verde y azul oscuro y el negro en el centro. De esta manera, en la mezcla pictórica se da el fenómeno de la síntesis sustractiva respecto al comportamiento de la luz<sup>39</sup>.



Imagen 02. Proceso sustractivo de los colores pigmento.

Sin embargo, cuando se habla del color en general, puede llevar a equívocos, como ha sucedido a lo largo de la historia. Por eso, es importante conocer las diferentes realidades que implica la palabra color, y saber que cuando se hace referencia a ella, puede referirse a diferentes ideas complejas, tal y como aparece reflejado en *El libro sobre el color*<sup>40</sup>:

Percepción resultante del procesamiento, en el córtex visual del cerebro, de la pre señal elaborada a lo largo de las vías visuales. Por definición, se trata de un atributo de la visión humana normal, la cual se caracteriza [...] por una fotorecepción multicelular; por una

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 122.

<sup>40</sup> Cfr. SANZ, J.C., *op. cit.*, p. 200.

parte, de los bastones, por otra, [...] de varios tipos de conos, lo cual determina la cromaticidad. En sentido figurado y coloquialmente, atributo de la luz o de los objetos.

En esta definición se añaden elementos del color que son fundamentales, y que se explicarán más adelante. Por ejemplo, para definir el color, se habla de un proceso de percepción que se da en una parte del cerebro, y que se produce a través de la *fotorrecepción*. No solo hablamos de *color luz* y *color pigmento*, pero al final es llamativo ver cómo, en la conclusión de esta definición, el autor hace referencia de nuevo a un “atributo de la luz o de los objetos” que, aunque aquí se aclare que es en sentido figurado y coloquial, son las dos principales ideas que se han tratado a lo largo de la historia, como hemos visto con Aristóteles o Newton.

Una vez que se ha explicado la diferencia entre estos dos conceptos, y se ha visto que la luz forma parte indispensable en el tratamiento del color, seguidamente se continuará explicando cuál es el papel y la naturaleza de la luz en la generación del color para, de esta manera, intentar comprender mejor la naturaleza del objeto de estudio.

## 1.2. La naturaleza de la luz.

Para poder continuar con este primer acercamiento al concepto de color, es inevitable explicar cuál es el papel y naturaleza de la luz, y su relación con el color, explicación que se ha comenzado en el epígrafe anterior y que se completará en el siguiente, cuando se aborde el funcionamiento del ojo.

La luz es energía radiante, es decir, energía electromagnética que emiten los cuerpos y que es capaz de estimular y comenzar el proceso de la visión<sup>41</sup>, lo cual la hace imprescindible para que el ser humano pueda ver.

La luz blanca está formada por las ondas que se encuentran entre los 770 y 380 nanómetros, intervalo que forma el espectro visible pero, además, puede definirse de una forma algo más detallada, de la siguiente manera<sup>42</sup>:

La luz blanca es un conglomerado de luces monocromáticas de distinto color, cada una de las cuales se caracteriza desde el punto de vista ondulatorio por su longitud de onda. [...] la velocidad de las luces monocromáticas en un medio material varía con su longitud de onda, variando también, el índice de refracción. A este fenómeno se le llama dispersión cromática.

Ese intervalo que forma el espectro visible es diminuto en comparación con la totalidad del espectro electromagnético global. Se puede percibir ese espectro proyectado sobre un plano perpendicular, aunque es un fenómeno físico muy

<sup>41</sup> Cfr. CASAS, J., *op. cit.*, p. 1.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 3.

complejo para la visión humana, y la percepción de este fenómeno se denomina *iris*<sup>43</sup>.

El observador puede diferenciar seis bandas de irisación a través de la *fotorrecepción*. Entre los 770 y 620 nanómetros, el observador percibe la impresión sensorial de rojo, entre los 620 y 580 el naranja, entre los 580 y 570 se perciben matices de amarillo y amarillo verdoso, entre los 530 y 498 nanómetros verde, entre los 494 y 390 se percibe el color azul, y entre los 390 y 380 se percibe un púrpura azulado<sup>44</sup>.

A mediados del siglo XVII, el método científico demostró que no es posible “ver los objetos en sí mismos”, tal y como enunciaban Plotino y Filón de Alejandría. Además, en esta época, la luz ya se consideraba un fenómeno físico y eran conscientes de que la ausencia de luz impedía la visión, conceptos muy cercanos a los que tenemos en la actualidad sobre la luz<sup>45</sup>.

Newton dedicó su estudio al fenómeno de las seis bandas de irisación, y fue él el primero en interpretar de forma correcta la dispersión de la luz blanca a través del prisma de cristal, siendo a su vez pionero en el estudio científico del *arco iris*, fenómeno que también fascinó a Goethe<sup>46</sup>, y que fue descrito por algunos pintores como M. W. Turner o John Constable como “el fenómeno más bonito de la luz”<sup>47</sup>.

El *arco iris* es un fenómeno de la naturaleza que ha preocupado a numerosos filósofos a lo largo de la historia, además de estar cargado de gran simbolismo, que no ha estado exento de problemas a la hora de definir el número y el orden de colores que aparecen<sup>48</sup>.

Actualmente se conoce que el *arco iris* está formado por siete tonos que son, comenzando por la parte externa: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil y violeta. Para Newton, a pesar de que aparecen siete tonos, el arco iris era un degradado infinito, y en la antigüedad defendían que eran dos, tres o cuatro colores<sup>49</sup>.



Imagen 03. Colores del arco iris.

<sup>43</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 58.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 39.

<sup>46</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 112.

<sup>47</sup> Cfr. GURNEY, J., *op. cit.*, p. 186.

<sup>48</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 93.

<sup>49</sup> Cfr. GURNEY, J., *op. cit.*, p. 186.



La explicación científica consiste en que los rayos de sol se reflejan en millones de gotas de agua que quedan flotando tras una tormenta, y cada rayo de luz se refracta al entrar en una gota. Una parte de cada rayo se refleja en la parte interna de la gota y sale de ella volviéndose a refractar. Entonces, la luz blanca se divide en los rayos que la componen, formando el *arco iris*, que no ocupa un espacio geográfico concreto, sino que forma un ángulo en relación con el observador<sup>50</sup>.

Además, la luz también ha estado muy ligada al concepto de belleza. A lo largo del siglo XIII, Alberto Magno y su discípulo Santo Tomás de Aquino, entre otros, menospreciaron la definición de belleza que se tenía hasta el momento como la suma de la proporción y la suavidad cromática, e insistieron en el papel fundamental de la luz como la única causa. De hecho, los colores eran considerados más bellos cuanto más claridad (cantidad de luz) contenían.

El papel decisivo de la luz en la generación del color, así como su vinculación con la belleza (uno de los principales intereses de la investigación), obliga a entender mejor las propiedades de la luz y así comprender mejor su comportamiento, tal y como se ve en el siguiente epígrafe.

#### *1.2.1. Propiedades de la luz.*

La luz no solo tiene la capacidad de transformar la materia o ser el origen de diversos procesos como puede ser la fotosíntesis, o el detonante que provoca la visión de los humanos. La luz también se comporta de diferentes maneras en función de los cuerpos con los que interactúa, y la cantidad de energía, generalmente, disminuye cada vez que se encuentra con una sustancia determinada.

Cuando la luz alcanza un cuerpo que es transparente, pueden darse tres transformaciones fundamentales: *reflexión*, *absorción* y *transmisión*. Como se ha explicado anteriormente, la *absorción* hace posible que comiencen ciertas reacciones químicas, como las que nos permiten ver el color pero, por ejemplo, gracias a la *reflexión* somos capaces de detectar los diferentes objetos que tenemos alrededor, mientras que la *transmisión* es la que hace que veamos a través de los cuerpos transparentes<sup>51</sup>. A pesar de que estas tres cualidades de la luz —*reflexión*, *absorción* y *transmisión*— sean las principales, existen otras como por ejemplo la *difracción*, la *dispersión* o la *difusión*.

Dado que la propiedad de la *absorción* se ha explicado con anterioridad, a continuación, se tratarán otras de las principales cualidades de la luz tales como la *reflexión*, *refracción* y *dispersión*, esenciales en el proceso de generación y reconocimiento del color.

---

<sup>50</sup> *Idem.*

<sup>51</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 78.

#### 1.2.1.1. Reflexión.

La definición de lo que es la *reflexión* aparece en *El libro del color*, donde su autor afirma que se trata de “la radiación reflejada por una superficie cuando retorna al ámbito desde el cual incidió sobre ella”. Además, añade que la intensidad de la luz que regresa a ese ámbito desde el que surge es menor que la radiación emitida en origen<sup>52</sup>.

Puede diferenciarse entre dos tipos de *reflexión*, por un lado, la *reflexión regular* de la luz a través de la cual no percibimos “una imagen perceptual de la superficie del objeto reflector, sino de su entorno”. Los espejos o los objetos que tienen la superficie muy pulimentada son ejemplos de este caso, y los objetos rugosos están en el otro extremo, y cuanto más rugosa sea su superficie, mayor es la proporción de *reflexión difusa*. Es este tipo de *reflexión* la que permite apreciar con más detalle un objeto<sup>53</sup>.

Para que nosotros seamos capaces de ver un objeto y apreciar ciertos aspectos como su textura, la distancia a la que se encuentra, la claridad o el matiz, entran en juego dos factores: la *fotorrecepción* de la luz que ese objeto refleja, y nuestra retina. Todos esos aspectos que percibimos son los que nos dan una interpretación visual de un área determinada de nuestro entorno. Y tal y como se explica en *El libro del color*<sup>54</sup>:

Esa área está limitada por nuestro campo visual y la radiación electromagnética que refleja hacia su entorno es el estímulo físico para nuestra retina. Ese estímulo es un conjunto de factores: absorción selectiva, reflexión difusa o regular y refracción de la luz penetrando en las moléculas y difundándose entre ellas, en algunos casos. En sentido general, son representativas de la reflexión externa de la luz todas las ondas no absorbidas; es decir, las que no atraviesan el límite entre el medio por el que se propagan desde la fuente que las emitió y el medio sobre el que impactan.

Esta es la primera de las propiedades fundamentales de la luz y que nos permite, junto con otras como la *absorción* y la *transmisión*, ver los objetos que nos rodean, y percibir ciertas cualidades como su color.

#### 1.2.1.2. Refracción.

En 1626, Snellius descubrió las leyes de la *refracción*, pero fue Descartes quien, en 1637, las enunció de manera completa. Ambos autores son considerados como los precursores de una nueva etapa respecto a la teoría del color, y este descubrimiento fue relevante porque, a partir de este momento, se convirtió en el punto de partida para los estudios realizados sobre el color<sup>55</sup>.

<sup>52</sup> *Ibid.*, p. 79.

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 80.

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 81.

<sup>55</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, pp. 39-40.

La *refracción* se produce cuando la luz pasa entre dos medios que son de diferente naturaleza, es por ejemplo lo que sucede cuando la luz blanca pasa del aire al vidrio. Su velocidad, al llegar a un medio material, disminuye en relación a la que llevaba en el vacío, algo que quizá en el aire no puede apreciarse, pero sí en el agua<sup>56</sup>.

Existe una “relación entre la velocidad de la luz en el vacío y la velocidad de la luz en un cuerpo transparente” que es “proporcional a la relación entre su longitud de onda en el vacío y su longitud de onda de ese medio”, que se denomina *índice de refracción*<sup>57</sup>.

En *El libro del color*, se explica que Newton ya hablaba de la refracción al estudiar el desvío que sufría la luz al invadir el vidrio, cuando realizaba sus investigaciones en torno al fenómeno de la luz blanca. Además, supo interpretar que las ondas cortas se refractaban al máximo y las largas se refractaban menos<sup>58</sup>.

Como se ha explicado anteriormente, la visión del fenómeno del arco iris es posible gracias a la *refracción*, pero también a la *reflexión interna*, y sucede de esta manera<sup>59</sup>:

Las ondas penetran en las gotas de agua que articulan la lluvia refractándose en su interior, alcanzan la cara opuesta de las gotas –límite entre agua y aire- y se reflejan hacia el interior de la gota.

Un proceso parecido sucede con las pompas de jabón, donde la refracción tiene lugar entre la cara interna y externa de su superficie esférica<sup>60</sup>.

#### 1.2.1.3. *Dispersión.*

La *dispersión* está íntimamente relacionada con la refracción, ya que sucede de forma simultánea cuando, por ejemplo, la luz atraviesa un prisma de cristal. Como se ha comentado, las ondas de mayor longitud tienen una *refracción* menor que las ondas cortas, y esto hace que “ambos extremos espectrales se separen *en abanico*”<sup>61</sup>.

El fenómeno de la *dispersión* se produce cuando las ondas que ya han sido refractadas atraviesan la segunda pared para emerger al aire de nuevo. Las ondas se abren más ya que “este segundo cambio supone la propagación en un medio menos denso”<sup>62</sup>. Gracias a esta propiedad de la luz, se pueden explicar fenómenos

---

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 82.

<sup>57</sup> *Ídem.*

<sup>58</sup> *Ibid.*, p. 83.

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 83.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 86.

que nos permiten que veamos el cielo azul y las nubes blancas de la siguiente manera<sup>63</sup>:

Los fotones de más alta frecuencia –menor longitud de onda– son los que resultan más dispersados. El fenómeno de la dispersión que la atmósfera produce en la luz solar que la atraviesa, es el que actúa de estímulo en nuestra percepción cuando miramos hacia el cielo. La impresión sensorial que nos causa la observación de la atmósfera terrestre es, por tanto, una reacción visual a la dispersión dominante de ondas cortas. Esa sensación de color recibe el nombre de «azul celeste».

Las gotas de agua que configuran las nubes son diminutas comparadas con las de la lluvia. El diámetro de esas gotas es tan pequeño que la dispersión de la luz que cada una produce se sintetiza aditiva e inmediatamente con la que producen las demás, creándose un efecto global de dispersión que rearticula la luz *blanca*. Esta es la causa de nuestra sensación de color blanco al observar las nubes.

El repaso al debate histórico sobre la condición del color, *color luz* y *color pigmento*, así como la descripción del papel de la luz y sus propiedades, nos han permitido comprender algo más la complejidad del concepto *color*. Para poder entender de manera completa el fenómeno es necesario, a continuación, explicar el proceso por el cual el ser humano es capaz de percibir el color y, en consecuencia, descubrir el funcionamiento de los ojos.

## 2. Proceso físico de creación del color.

Para poder lograr el objetivo de este primer capítulo, es decir, comprender de forma global el concepto de color, se debe entender el proceso mediante el cual el hombre es capaz de percibirlo. En este epígrafe, por lo tanto, se explica en qué consiste este proceso, y cuál es el funcionamiento del órgano de la vista que es el que nos posibilita la visión de los colores.

A pesar de que hoy en día se tenga una idea clara acerca del mecanismo de la visión, es un proceso complicado cuyo entendimiento ha ido progresando a la vez que lo hacían los avances tecnológicos. Y se ha pasado de la idea que se tenía en la antigüedad, de que los colores pertenecían a las cosas, a la actual, una concepción compleja con múltiples matices y estudiada desde diversas áreas científicas.

Hablar de conceptos que son intangibles es una tarea ardua, pero cuando esos conceptos se concretan y se pueden explicar como un fenómeno físico que puede medirse, como es el caso, se convierten en realidades que resultan más sencillas de comprender. Es por ello que es necesario detallar cuál el proceso completo que tiene lugar desde que se ve un color hasta que se percibe, en qué

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 87.

consiste esa sensación a la que denominamos color, y cómo funciona la vista a través de dos mecanismos denominados *adaptación* y *contraste*.

## 2.1. Del impulso nervioso a la sensación de color.

Más del 70% de la información que el hombre recibe del exterior llega a través del sentido de la vista<sup>64</sup>, y entre toda esa información están también los colores. Por eso es necesario, en primer lugar, explicar cómo funciona el órgano de la vista y cómo se perciben las imágenes. Como se ha visto anteriormente, y se profundizará más adelante, la luz es un elemento indispensable a la hora de poder ver los colores, pero no solo eso sino que, además, la visión sería imposible sin este elemento.

Como se ha explicado en el epígrafe anterior, cuando se habla de luz, se hace referencia a radiaciones electromagnéticas que se miden en nanómetros. El hombre es capaz de ver las ondas que se encuentran entre los 770 y 380 nanómetros, y a este intervalo se le denomina *luz blanca*. Es decir, que si las radiaciones están comprendidas entre unas longitudes por encima o por debajo de este intervalo, no son percibidas por el ojo humano. Esto no significa que no existan otros tipos de radiaciones electromagnéticas, ya que existen lo que se llama, por ejemplo, *luz infrarroja* o *ultravioleta*<sup>65</sup>.

El ojo está formado por numerosos elementos que cumplen una función determinada, y a pesar de que parece un proceso simple, el funcionamiento del órgano de la visión es complejo, aunque todo suceda en milésimas de segundo.

Sin embargo, el proceso por el cual el nervio óptico traslada las señales al cerebro, las cuales son interpretadas por el hombre, no siempre ha estado claro, incluso hoy en día. En la antigua Grecia, por ejemplo, los pitagóricos defendían la idea de que el ojo enviaba unos rayos que buscaban y aprehendían los objetos que se situaban en el campo visual, y luego regresaban a la mente<sup>66</sup>. En la actualidad, y gracias a los avances técnicos, se dispone de un conocimiento mucho mayor.

El globo ocular está dentro de una membrana que se denomina *esclerótica*, en cuya parte anterior se encuentra la *córnea*, una prominencia transparente. Dentro de esta membrana se encuentra otra, la *coroides*, en cuya parte anterior se halla el *iris*, que se trata de un orificio por el que la luz pasa al interior del ojo y cuyo diámetro varía en función de la cantidad de luz que lo atraviese. Dentro de la *coroides* se encuentra una tercera membrana, la *retina*, que está formada por un entramado nervioso<sup>67</sup>.

<sup>64</sup> Cfr. CASAS, J., *op. cit.*, p. 341.

<sup>65</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 50.

<sup>66</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 44.

<sup>67</sup> Cfr. CASAS, J., *op. cit.*, p. 342.

El interior del ojo lo forman dos partes, una primera, la *cámara anterior*, donde se encuentra el *iris*, está llena de un líquido llamado *humor acuoso* y donde también se encuentra el *cristalino*, justo detrás del *iris*<sup>68</sup>. Se trata de una lente biconvexa de color transparente al principio, pero que con los años toma un color ambarino que puede afectar a la percepción cromática<sup>69</sup>. La segunda, está llena de un líquido denominado *humor vítreo*.

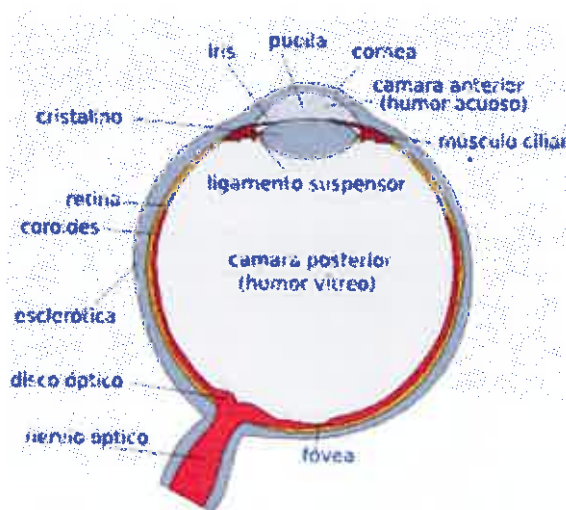


Imagen 04. Partes del ojo humano.

El ojo humano suele compararse con el funcionamiento de una cámara fotográfica donde, de una forma sencilla, la *córnea* y el *cristalino* forman el objetivo, el *iris* el diafragma y la *retina* es donde se forma la imagen.

La luz entra por la *córnea* y atraviesa estas capas hasta llegar a la *retina*, a través de las fibras del *nervio óptico*. El *tejido retiniano* está formado por tres niveles de células, una primera capa de neuronas que son células fotorreceptoras de la luz, denominadas *conos*, y los *bastones*<sup>70</sup>, unas células especializadas que detectan las longitudes de onda comprendidas entre los 770 y 380 nanómetros, lo que también se denomina *espectro visible*. Estos dos tipos de células tienen dos funciones distintas. Por un lado, los *bastones* son sensibles a la baja intensidad luminosa, por lo que se encargan de la visión nocturna, son completamente ciegos al color<sup>71</sup> y el ser humano tiene aproximadamente entre 115 y 120 millones<sup>72</sup>. Por otro lado, los

<sup>68</sup> *Idem*.

<sup>69</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 101.

<sup>70</sup> Cfr. CASAS, J., *op. cit.*, p. 346.

<sup>71</sup> Cfr. GURNEY, J., *op. cit.*, p. 136.

<sup>72</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 104.

*conos*, con una presencia en la retina mucho menor que los *bastones*, de 6 a 7 millones, son los responsables de la visión diurna, ya que son sensibles a la intensidad luminosa alta y media, y responden al color y al tono<sup>73</sup>.

Los *conos* y los *bastones*, que son fotorreceptores, conectan con la segunda capa, formada por las *células bipolares*, y estas a su vez con la tercera capa, las *células ganglionares*, que se prolongan formando el nervio óptico<sup>74</sup>.

Estas células reaccionan ante este estímulo y lo procesan, se produce lo que se denomina *fotorrecepción*, ya que originan una corriente eléctrica que es el impulso que las neuronas transmisoras conducen a través de ellas al cerebro<sup>75</sup>. Esto es posible, en parte, a la *rodopsina* o *púrpura visual*, una sustancia que segregan los *bastones* que se destruye y decolora, volviéndose amarillenta ante la acción de la luz. Actualmente, los estudios determinan que los *conos* también segregan una sustancia, pero no se ha llegado a determinar cuál es la función que ésta desempeña<sup>76</sup>.

Hasta este momento en que la luz atraviesa la *córnea* y pasa por todo el sistema óptico y llega a la *retina*, la luz posee las mismas características que en el exterior del ojo, es simplemente energía radiante. Sin embargo, es en la *retina* cuando su naturaleza cambia y comienzan, como se ha visto, una serie de transformaciones visuales, y empieza lo que se denomina *transducción*<sup>77</sup>, un proceso que consiste en transformar la energía electromagnética en energía eléctrica, que es la energía con la que el cerebro funciona y que posibilita la visión.

Una vez que la señal parte de las *células ganglionares*, se dirige hacia el tálamo, donde existe una parte especializada en la visión. Dentro de esta parte hay dos núcleos que reciben la información de cada *retina* por separado, es decir, un impulso nervioso procedente de la *retina* derecha llegará al núcleo izquierdo, y viceversa<sup>78</sup>.

Una vez que el impulso nervioso llega al *tálamo*, pasa a la corteza visual a través del *nervio óptico* que nace desde las *células ganglionares*. Este proceso químico es posible gracias a que estas fibras están rodeadas de un líquido compuesto de agua con iones de sodio y, a su vez, cada una de estas fibras contiene otro líquido compuesto de agua con iones de potasio. Cuando una neurona del nervio recibe un impulso que proviene de la *retina*, los iones de sodio se sumergen en el interior de la fibra y los de potasio emergen al líquido exterior. Así se crea una corriente electroquímica que hace posible la transmisión de la señal<sup>79</sup>.

Cada neurona recibe la señal procedente de la anterior, y a medida que avanza, se crea una interpretación más nítida, ya que cada neurona le aporta un

<sup>73</sup> Cfr. GURNEY, J., *op. cit.*, p. 136.

<sup>74</sup> Cfr. CASAS, J., *op. cit.*, p. 346.

<sup>75</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 109.

<sup>76</sup> Cfr. CASAS, J., *op. cit.*, p. 347.

<sup>77</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 103.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 109.

<sup>79</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 112.

“grado más de carácter constructivo”<sup>80</sup>, pero no es hasta llegar al *córtex* cuando la señal adquiere toda su estructura. Una vez en el *córtex*, la señal visual acoge los últimos estímulos y recibe la dimensión de significante, entonces se dirige a una parte indeterminada del cerebro en el *lóbulo occipital*<sup>81</sup>. Es aquí donde se produce la *percepción*, que consiste en un proceso psíquico. Además, hay que añadir que todo este proceso que se ha comentado, dura un lapso de tiempo que el hombre no es capaz de percibir pero que, sin embargo, tiene lugar en todo momento a lo largo del día.

Toda esta cadena *estímulo-sensación-percepción* tiene como resultado la visión de lo que nos rodea, que como se ha visto, comienza gracias a la luz. Se ha explicado el camino que recorre lo que comienza siendo energía electromagnética y que, por el camino, se transforma en eléctrica, desde la *córnea* hasta el cerebro. Sin embargo, a la hora de explicar el proceso de cómo se produce la *sensación de color*, elemento central de esta investigación, aparecen ciertas dificultades, ya que esa sensación no puede expresarse a pesar de que el ser humano es capaz de percibir entre siete y once millones de colores.

Según se afirma en *El libro del color*<sup>82</sup>:

Las sensaciones de color [...] son respuestas psíquicas – individuales, subjetivas, inexpressables en sí – a un estímulo fisiológico, de naturaleza visual [...]. El color, esa impresión sensorial visual de naturaleza plenamente psíquica, es el elemento básico de un conjunto de configuraciones y estructuras perceptuales que constituyen nuestra *manera de ver* el entorno físico que “realmente” nos rodea.

Es decir, no solo no se puede expresar esa sensación de color sino que, además, cuando se habla del color que se ve no se habla de la “realidad”, sino de una impresión sensorial. La colorimetría tiene como objeto acercarse a estos problemas y evaluar cómo la energía radiante produce la sensación de color.

Es cierto que el estímulo de color son realidades físicas que pueden ser medibles, ya que está compuesto por las radiaciones energéticas visibles denominadas *longitudes de onda*, como se ha explicado. Por lo tanto, la composición espectral podría medirse gracias a dos parámetros: la *longitud de onda* y la *intensidad de la radiación*. Pero dado que el órgano de la vista realiza unos procesos de corrección que están sujetos a leyes propias, no se puede establecer una correlación entre el estímulo y la sensación<sup>83</sup>.

Sin embargo, existen tres magnitudes que hacen posible un acercamiento al estudio del color que son *tono*, *saturación* y *claridad*, cualidades que se estudiarán más adelante.

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 114.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 116.

<sup>82</sup> *Ibid.*, p. 118.

<sup>83</sup> Cfr. KÜPPERS, H., *op. cit.*, p. 127.



Además, existen una serie de factores que determinan la sensación de color. El primero de ellos es la citada *longitud de onda*, ya que la mayor parte de los objetos la reflejan o la transmiten, y es esto lo que determina el color. El segundo factor es el *fondo perceptual*, ya que figura y fondo se interrelacionan, y eso afecta también a la sensación de color. De hecho, algunas figuras no provocan la misma sensación cromática sobre diferentes fondos. El tercer factor es el *nivel de adaptación*, el cual se desarrollará en el siguiente epígrafe<sup>84</sup>. Por último, el cuarto factor que determina la sensación de color es el *color característico*, es decir, el color que se aprende y que pertenece a determinado objeto. En *El libro del color* se explica que<sup>85</sup>:

El estudio de la *memoria de color característica* implica ciertos elementos de índole sinestética ya que no deja de suponer una cierta *tendencia a la transformación* [...] el fenómeno perceptivo de que un corazón o una manzana roja parezcan “más rojos” que un hongo, una campana o una estrella, cuando todas estas figuras son siluetas recortadas de una misma cartulina *de color rojo* uniforme.

Estos son los cuatro factores que influyen en la percepción de la sensación del color y, a continuación, se explicará el *mecanismo de adaptación* y la *cualidad perceptiva del contraste*, ya que influyen en la percepción del color y forman parte del sistema óptico humano.

## 2.2. Adaptación y contraste.

Una vez tratado el complejo funcionamiento del ojo, se explicará a continuación uno de los mecanismos del órgano de la vista que influye en la manera de ver los colores en diferentes situaciones. Esta capacidad se denomina *adaptación*, ya que la apertura del *iris* varía cuando se producen cambios cuantitativos y cualitativos en la iluminación, y se adapta en función de la iluminación.

Este proceso consiste en que el ojo se acostumbra al color de iluminación en la que se encuentra y, cuando esa iluminación cambia, la sensibilidad de los receptores cambia también en la misma proporción, equilibrando así tanto los niveles de percepción como la luminosidad<sup>86</sup>. Es decir, el ojo se adapta a las diferentes condiciones para facilitar una mejor visión<sup>87</sup>. La misión de este mecanismo ha sido, a lo largo de la historia de la evolución del hombre, procurar una orientación segura con el objetivo de posibilitar la supervivencia<sup>88</sup>.

Como se ha explicado anteriormente, el funcionamiento del ojo puede compararse de una manera sencilla con el de una cámara fotográfica, y el *iris*

<sup>84</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p.127.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 128.

<sup>86</sup> Cfr. GURNEY, J., *Luz y color*, Anaya, Madrid, 2015, p. 147.

<sup>87</sup> Cfr. KÜPPERS, H., *op. cit.*, p. 15.

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 15.

equivaldría al diafragma, que se encarga de regular la cantidad de luz que pasa a través de él. Este tipo de adaptación se denomina *adaptación cuantitativa*, ya que el ojo se adapta según la cantidad de luz<sup>89</sup>.

Además de la *adaptación cuantitativa*, existe también la *adaptación cualitativa*, proceso que también recibe el nombre de *cambio*. En la *retina* existen tres tipos de *receptores*, tres tipos de *conos*, y cada tipo es sensible a un área diferente del espectro. El cambio se da cuando estos receptores se adaptan a sus respectivas áreas espectrales. Gracias a este proceso el hombre puede diferenciar los colores bajo condiciones lumínicas muy diversas<sup>90</sup>.

Lo que sucede en el órgano de la visión cuando se da el cambio es que los *conos*, que son sensibles a las ondas de la luz *fotorrecibida*, se despigmentan y entonces se hacen menos sensibles a esa radiación<sup>91</sup>.

Además, gracias a este mecanismo de adaptación, puede explicarse el otro fenómeno que trata este epígrafe que son los colores de *imagen persistente*, denominado también *contraste sucesivo*, y los de *contraste simultáneo*<sup>92</sup>.

La cualidad perceptiva denominada *contraste* ya fue narrada por Aristóteles cuando realizaba una explicación de ámbito textil, tal y como se recoge en *Color y cultura*<sup>93</sup>:

Las tintas brillantes también acusan el efecto de contraste. En los tejidos y bordados, los colores cambian profundamente al yuxtaponerse unos a otros (el morado, por ejemplo, resulta distinto sobre el blanco que sobre el negro), así como al cambiar la iluminación. Por ello los bordadores dicen que suelen equivocarse con los colores si trabajan con luz artificial, ya que no utilizan los adecuados. [Meteorológica, 375a]

El químico francés Michel Eugène Chevreul fue el autor que más desarrolló el tema del contraste ya que, en el siglo XIX, se dio cuenta de su influencia en la percepción de los colores al ser contratado por una fábrica para que solucionase un problema en cuanto al brillo de los colores. Chevreul descubrió que esta falta de brillo se debía al efecto subjetivo de la mezcla óptica. Otros autores también se interesaron por este fenómeno, como Santo Tomás de Aquino o Leonardo, quien deseaba eliminar los efectos que creaba el contraste para poder plasmar la verdadera naturaleza<sup>94</sup>.

El *contraste visual* u *óptico* está condicionado por varios factores, algunos ya se han explicado, como *adaptación*, *fondo* y *memoria cromática*. Pero también está condicionado por la forma del contorno y la textura visual<sup>95</sup>. El *contraste simultáneo*

<sup>89</sup> *Idem*.

<sup>90</sup> *Idem*.

<sup>91</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 127.

<sup>92</sup> Cfr. KÜPPERS, H., *op. cit.*, p. 29.

<sup>93</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 14.

<sup>94</sup> *Ibid.*, p. 173.

<sup>95</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 131.

se da cuando el fondo afecta e influye en sensación de color de la figura. Esto se debe, en parte, a la inhibición lateral de la *retina*.

Por ejemplo, si se observa una figura de color gris sobre un fondo azul, la percepción de la figura será amarillenta<sup>96</sup>. Es decir, el tono, la saturación o el brillo del color del fondo pueden producir cualidades diferentes en un objeto que se sitúa delante de ese fondo<sup>97</sup>. El fenómeno por el cual un color parece de una tonalidad diferente en función del fondo o de la iluminación, hoy se denomina *metamerismo*<sup>98</sup>. Otro ejemplo con el que puede apreciarse el fenómeno es colocando dos figuras del mismo color sobre dos fondos distintos, así se aprecia cómo el fondo influye en la percepción del color de la forma.

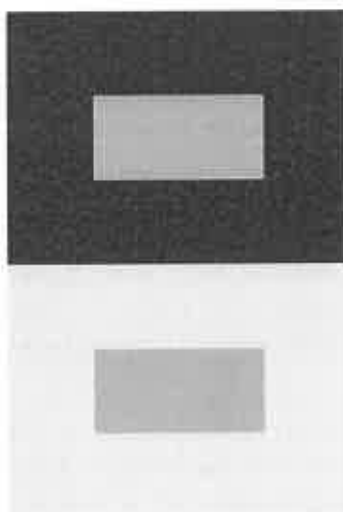


Imagen 05. Ejemplo de contraste simultáneo.

El *contraste sucesivo* está muy relacionado con el *mecanismo de adaptación*, el cual ya se ha explicado. Cuando se observa una figura de un color determinado durante aproximadamente un minuto y después se fija la mirada en un fondo blanco, aparece lo que se denomina *postimagen*<sup>99</sup>, una imagen que se crea sobre el fondo blanco debido al estímulo continuo, esta imagen aparece en el color complementario del primer color.

Una vez explicados estos fenómenos que tienen lugar en el ojo humano, que permiten una visión que se adapta a cada situación lumínica, y que además

<sup>96</sup> *Ídem*.

<sup>97</sup> Cfr. GURNEY, J., *op. cit.*, p. 147.

<sup>98</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 14.

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 132.

posibilitan una diferenciación de los colores en condiciones diversas, se explicará el *círculo cromático*, que guarda una estrecha relación con estos fenómenos ya que, para su construcción (denominación y ordenación de los colores), los distintos autores y científicos, en un intento de ordenar la realidad, se basaron en ellos como punto de partida.

### 2.3. El círculo cromático.

La ordenación y denominación de los colores siempre ha sido un tema muy discutido y está relacionado con varias disciplinas como las artes o la física<sup>100</sup>. Sin embargo, a lo largo de los años diferentes autores, físicos y artistas han tratado de dar respuesta a este problema.

Aristóteles definió un sistema cromático que estaba basado en una escala lineal, en la que aparecía el rojo o el verde en el centro, sin embargo, no queda claro qué colores componían esta escala debido a que la terminología griega era muy cambiante.

La necesidad de elaborar una secuencia cromática estaba presente también mucho antes en el ámbito de la alquimia ya que, de esta manera, era más sencillo comprender la conversión de un elemento químico en otro. Existe una secuencia creada por Zosimus en el siglo III o IV d. C. que estaba formada por el negro, blanco, amarillo y violeta. Después se eliminó el amarillo y se sustituyó el violeta por el rojo. En el siglo XVI la secuencia se complicó ya que se incluyeron más tonos como el gris.

Durante el siglo XII, Urso de Salerno estableció una relación entre los colores y los elementos, aire-azul, tierra-negra, fuego-rojo y agua-blanca. En el siglo XIII se sugirió que la secuencia para representar las sensaciones cromáticas podía tener forma de círculo y más adelante, en el XVI, se consideró que la cola del pavo real que contenía todos los tonos, igual que el arco iris, era una buena metáfora para expresar las relaciones entre colores, una idea que se había considerado siglos atrás, a raíz del pensamiento alquímico. Un pavo real, cuya cola contenía todos los colores, y que nacía de un huevo blanco, era la metáfora ideal para explicar que los colores procedían del blanco, idea que más tarde recogería Newton para sus estudios y experimentos de descomposición de la luz blanca.

A lo largo del siglo XVII se intentaron diferentes escalas a raíz de las ideadas en los siglos anteriores. En torno a 1611, Sigfrid Forsius, matemático, ideó el primer esquema en el que se integraban tonalidades y valores dentro de un mismo sistema cromático. Sin embargo, Forsius no logró coordinar tono y valor, características del color, problema que no fue resuelto hasta que Francis Glisson, médico inglés, creó el primer esquema cromático tridimensional en el que los colores primarios eran rojo, amarillo y azul<sup>101</sup>.

<sup>100</sup> Cfr. GURNEY, J., *op. cit.*, p. 74.

<sup>101</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 166.

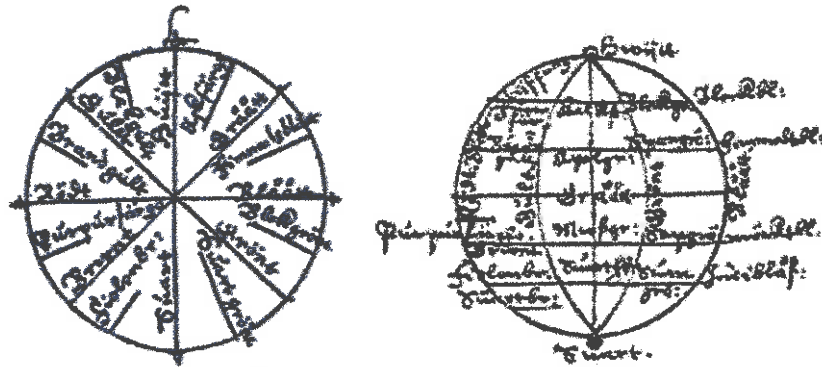


Imagen 06. Esquema cromático de Sigfrid Forsius.

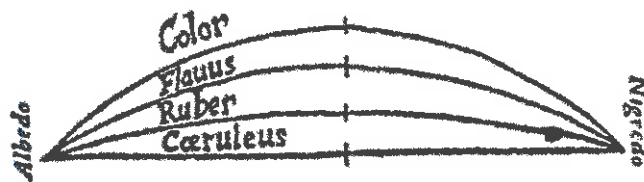


Imagen 07. Boceto del esquema cromático de Francis Glisson.

En 1626, Robert Fludd, físico, realizó uno de los primeros intentos de plasmar las sensaciones cromáticas en un diagrama. Fue uno de los primeros círculos cromáticos que existen y en él, Fludd, dispuso siete colores entre los que se encontraban el blanco y el negro.

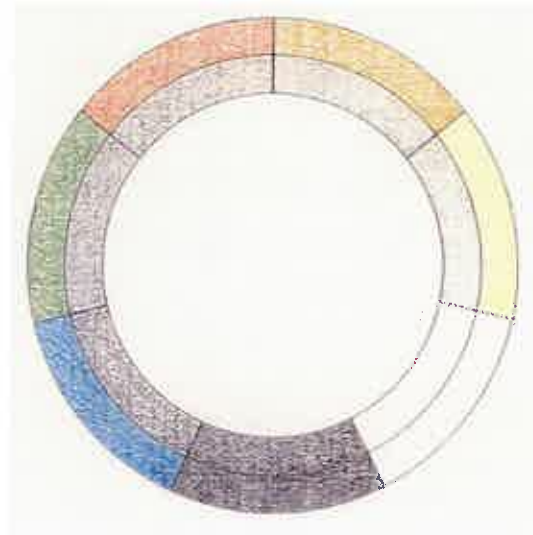


Imagen 08. Círculo cromático de Robert Fludd.

Cuando Newton comenzó con sus experimentos sobre la luz y los colores pensó que un esquema de forma circular era la mejor manera para representar la relación entre los colores. Hasta el momento, los diagramas cromáticos se habían utilizado en el campo de la urología, ya que el color de la orina era fundamental para el diagnóstico.

Newton, en su *círculo cromático*, establece una secuencia que va del rojo al violeta, y el lugar que ocupa cada color está determinado por la relación que tiene con los colores de al lado, ya que lo que hizo fue poner el espectro continuo que produce un prisma sobre un círculo uniendo el rojo y el violeta<sup>102</sup>. El diagrama estaba formado por siete colores: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil y violeta (a pesar de la dificultad que entrañaba identificar los colores del espectro)<sup>103</sup>. Esta forma de círculo, aunque ha sufrido ciertas modificaciones respecto al número de colores y su posición, se ha mantenido hasta la actualidad.

<sup>102</sup> Cf. GURNEY, J., *op. cit.*, p. 74.

<sup>103</sup> *Idem*.

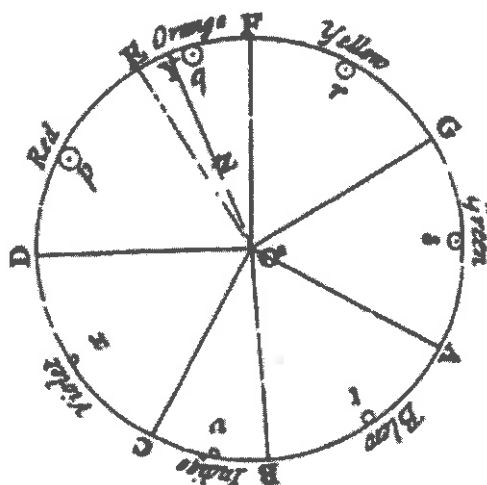


Imagen 09. Círculo cromático de Newton.

En este *círculo cromático* todos los colores no ocupaban el mismo espacio, y Newton dividió el azul en dos partes. En 1780 Johann Christoph Frisch, pintor berlinés, creó un círculo que estaba dividido en ocho partes y reservó dos espacios para el violeta y el púrpura entre el azul y el rojo, y otras dos para el verde y el verde-hoja entre el azul y el amarillo. Este fue el primer intento de organizar los colores en función de la percepción ya que, según Frisch, daba la sensación de que había una distancia mayor entre el azul y el rojo y entre el azul y el amarillo, que entre el amarillo y el rojo.

Por otro lado, el *círculo simétrico* en el que aparecían tres colores primarios y tres secundarios, los cuales se explicarán más adelante, fue fundamental en todo lo que a las bellas artes se refiere, ya que no solo aparecían los seis colores fundamentales, sino también la relación entre ellos de complementariedad.

Goethe también ideó un *círculo cromático* en el que a partir de los únicos dos colores que él consideraba “puros”<sup>104</sup>: amarillo y azul. Descubrió estos dos colores gracias a sus experimentos. El amarillo nacía de la parte activa de la luz y el azul, el lado negativo, surgía con la primacía de la oscuridad<sup>105</sup>. Estos dos colores se intensificaban, y este fenómeno daba lugar a otros colores como el naranja o violeta<sup>106</sup>. De esta variación surgían en total seis colores que se distribuían en

<sup>104</sup> Cfr. PAWLIK, J., *op. cit.*, p. 29.

<sup>105</sup> Cfr. ARNALDO, J., “Introducción”, en Goethe, *Teoría de los colores*, Consejo General de la Arquitectura Técnica de España, Valencia, 2008, p. 25.

<sup>106</sup> Cfr. LÓPEZ DE SANTA MARÍA, P., “Introducción”, en Schopenhauer, *Sobre la visión y los colores*, Trotta, Madrid, 2013, p. 23.

función de dos factores: por un lado, la ley de complementariedad, fenómeno que se explicará más adelante, y por otro, en función de si eran “activos”, lado al que pertenecen el naranja, amarillo y púrpura, o “pasivos”, donde se encuentran el violeta, azul y verde. De esta manera, el círculo de Goethe se configura de la siguiente manera, comenzando por arriba y en sentido de las agujas del reloj: púrpura, violeta, azul, verde, amarillo y naranja<sup>107</sup>.

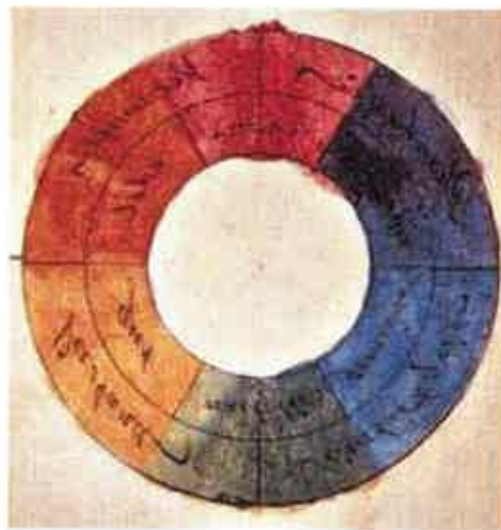


Imagen 10. Círculo cromático de Goethe.

Philipp Otto Runge, pintor alemán, en el siglo XIX ideó una esfera en la que el *círculo cromático* estaba coordinado con los polos de claridad y oscuridad, creando así el primer sólido cromático que, además, tuvo una gran influencia en los sistemas de ordenación cromática. La creación de esta esfera partía de un triángulo en el que el azul se encontraba arriba, el rojo a la izquierda y el amarillo a la derecha<sup>108</sup>. Sin embargo, en una carta dirigida a Goethe en 1806, añade la figura de un triángulo trazado a mano en el que el rojo está arriba, el amarillo a la izquierda y el azul a la derecha. Esta disposición, diferente a la que solía ser, según explica Pawlik en su libro *Teoría del color*, “se aproxima al criterio de Goethe de la culminación en el púrpura”<sup>109</sup>. Esta esfera sigue siendo a día de hoy útil, válida y clara.

<sup>107</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>108</sup> Cf. PAWLİK, J., *op. cit.*, p. 31.

<sup>109</sup> *Ibid.*





Imagen 11. Esfera cromática de Runge.

Delacroix, que también dedicó parte de su vida al estudio de la teoría del color, creó un triángulo cromático en el que aparecían tres colores básicos y tres “mixtos”<sup>110</sup>, es decir, las tres principales parejas de los colores complementarios. A partir de aquí creó un círculo cromático dividido en doce partes, formado por una estrella cromática hecha de triángulos equiláteros.

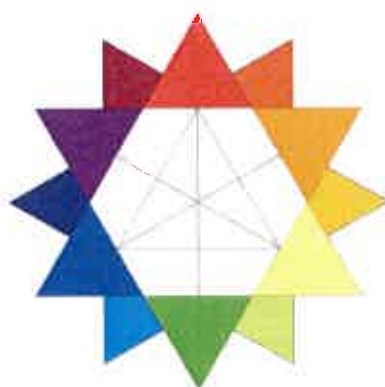


Imagen 12. Figura cromática de Delacroix.

---

<sup>110</sup> *Ibid.*, p. 32.

Para Paul Klee, la teoría que desarrolló Runge en base a la esfera cromática, era la más útil para los pintores. Sin embargo, aunque Runge consideraba la esfera como un sistema fijo, Klee ponía el punto de atención en la actividad del color, por eso, sus figuras, principalmente triángulos y círculos, tienen flechas que indican, por ejemplo, el movimiento diametral<sup>111</sup>.



Imagen 13. Círculo cromático de Klee.

Por otro lado, Adolf Hölzel se basa principalmente en Goethe para realizar su interpretación del *círculo cromático*, y construyó un círculo de seis partes con los seis colores primarios, púrpura, amarillo y azul ultramar, y con los seis secundarios, naranja, verde y violeta azulado<sup>112</sup>.

A pesar de todas las variaciones y experimentaciones que se han llevado a cabo con el orden de los colores, para los pintores, su *círculo cromático* no estaba ni está formado por los colores espectrales, sino por los colores pictóricos, es decir, por los *colores pigmento* que se han explicado anteriormente.

A continuación, se explicará cuáles son los *colores primarios*, cómo se ha llegado hasta esa selección, y por qué son decisivos para poder conocer el concepto de color y comprenderlo desde todas sus aristas, ya que los *colores primarios* son el punto de partida para la configuración del concepto de armonía, que se explicará más adelante.

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 33.

<sup>112</sup> *Ibid.*, p. 34.

### 2.3.1. *Colores primarios.*

La necesidad de clasificar los colores, unido a la confusión existente debido a la diferenciación entre pigmentos y los términos que hacían referencia a lo abstracto, hizo que la determinación de cuáles son los *colores primarios* fuera objeto de discusión a lo largo de los siglos.

En la actualidad, Pawlik define los *colores primarios* de esta manera<sup>113</sup>:

[...] son los tres colores que el pintor debe tener como colores de partida y que no se pueden retrotraer a otros colores u obtener mediante mezcla.

Sin embargo, como se puede ver, Pawlik habla de los *colores pigmento* y no de los *colores luz*. Como se ha explicado anteriormente, la no diferenciación entre estos dos conceptos llevó a grandes confusiones, y la determinación de cuáles eran los *colores primarios* fue una de ellas.

En la época clásica, Empédocles, el primer filósofo a quien se le atribuye una teoría cuatricromática basada en los elementos, consideró como primarios cuatro colores: blanco, negro, rojo y el “ochron”, un término que hacía referencia a diferentes tonalidades como rojo, verde o amarillo. Demócrito, también hizo referencia a cuatro colores, el negro, blanco, rojo, y el “chloron” que, tal y como recoge el libro *Color y Cultura*, “se compone de lo sólido y lo vacío”. Teofrasto, sin embargo, consideró como colores simples el blanco y el negro<sup>114</sup>.

Aristóteles se decantó por asumir una escala que iba desde el blanco hasta el negro, con siete tonos, que estaba estrechamente relacionada con la escala musical, en la que también se basó a la hora de crear tonos intermedios a través de proporciones numéricas<sup>115</sup>.

A pesar de las diversas opiniones, en el siglo I o II d.C se llegó a un acuerdo en el número de colores básicos, que fueron cuatro: negro, blanco, amarillo y rojo, y que se relacionaron con los cuatro elementos<sup>116</sup>.

Sin embargo, la idea de tres colores “principales” se le atribuye a Plinio el Viejo, quien ya hizo una distinción entre los pigmentos y los términos cromáticos abstractos. Estos tres colores que él consideraba como principales eran el blanco, el negro y el rojo, determinando a todos los demás como “intermedios”<sup>117</sup>.

La confusión y las distintas versiones sobre cuáles y cuántos eran los colores primarios perduró en el tiempo, y algunos escritores venecianos de principios del siglo XVI se quejaban respecto a este asunto. Pero a lo largo de este siglo, debido

<sup>113</sup> Cfr. PAWLIK, J., *op. cit.*, p. 18.

<sup>114</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 12.

<sup>115</sup> *Ibid.*, p.13.

<sup>116</sup> *Ibid.*, p. 29.

<sup>117</sup> *Ibid.*, p. 35.

al creciente uso de pigmentos y mezclas, se fue desarrollando un proceso más empírico sobre este problema<sup>118</sup>.

En torno a 1600, las relaciones de los colores primarios que aparecieron, y que sentaron las bases para la tríada rojo-amarillo-azul, estaban relacionadas con la mezcla pictórica, a pesar de haber sido desarrolladas en su mayoría por físicos<sup>119</sup>.

En 1664, Robert Boyle, químico irlandés, afirmó que los colores básicos o primarios eran tres o cinco, dependiendo de si se contaba con el blanco y el negro, y que a partir de su mezcla podían obtenerse una cantidad inimaginable de colores. La idea de que el blanco y el negro no estaban dentro de los colores primarios fue haciéndose más fuerte, y el esquema que Boyle había presentado se aceptó a finales de siglo<sup>120</sup>.

El debate que surgió en torno al *arco iris* también afectó a la polémica sobre cuántos y cuáles eran los colores primarios. Newton propuso que eran tres, a pesar de que para él el *arco iris* estaba formado por siete tonos. Otros teóricos, sin embargo, afirmaban que era solamente uno. Esta controversia afectó a los pintores, y James Barry, pintor irlandés, realizó un escrito en el que expresaba la dificultad de las ideas de la *Óptica* de Newton para los pintores<sup>121</sup>:

[...] nuestros filósofos han pretendido descubrir siete colores primarios en el arco iris. Pero si entienden por colores primarios los colores primitivos, simples, aquellos que no están compuestos por ningún otro color, ¿por qué han de ser siete, cuando se sabe que sólo son tres?

Durante ese siglo, Samuel van Hoogstraten, discípulo de Rembrandt, hizo referencia a una doctrina cromática que fue una de las principales durante el siglo VII. Esta doctrina nació a partir de la experiencia de diferentes pintores y explicaba que todos los colores podían reducirse a tres primarios. Por lo tanto, esta teoría que apuntaba a tres colores principales, rojo-amarillo-azul, que no era nueva, en el XVII se convirtió en principio de organización cromática para muchos pintores europeos<sup>122</sup>.

A pesar del interés que tenían los pintores en resolver el problema de los *colores primarios*, fue el mundo científico quien le prestó atención inicialmente. V. A. Scarmilionius, de quien se ha hablado en el apartado de *El debate histórico sobre el color: color luz y color pigmento*, fue quizás el primer escritor en esbozar esta teoría<sup>123</sup>. Él proponía cinco colores "simples": blanco, amarillo, azul, rojo y negro, y hablaba de dos colores obtenidos por mezcla, el *punicens*, que puede asemejarse al naranja, y el verde. El hecho de que insistiese en que solo debía haber cinco

<sup>118</sup> *Ídem*.

<sup>119</sup> *Ídem*.

<sup>120</sup> *Ibid.*, p. 36.

<sup>121</sup> *Ibid.*, p. 108.

<sup>122</sup> *Ibid.*, p. 153.

<sup>123</sup> *Ídem*.

colores simples era debido a que quería establecer una teoría musical de la armonía cromática y, de esta manera, podía establecer una relación entre los colores y las quintas musicales<sup>124</sup>.

La reducción de los colores simples también repercutió en el ámbito comercial, ya que suponía la agrupación de las materias colorantes bajo tres encabezamientos: rojo, amarillo y azul. Estos colores, junto al blanco, daban la posibilidad de obtener el resto de colores utilizados<sup>125</sup>.

A pesar de esto, el problema de los *colores primarios* en el siglo XVII aún no había sido resuelto, y no fue hasta mediados del XIX cuando se puso fin a la disputa. Newton había explicado en sus conferencias que los pintores podían obtener, a partir del rojo, el amarillo y el azul, el resto de colores. Sin embargo, también había demostrado que las radiaciones del espectro eran independientes, y no surgían por la mezcla de otros colores, lo que significaba que los *colores primarios* eran infinitos<sup>126</sup>.

Esto dio pie a que Scarmilionius y Robert Hooke, rival de Newton, afirmaran que una paleta reducida no era de utilidad para los pintores, ya que las mezclas que ellos podían realizar no se parecían a los colores del espectro, debido al cambio de opacidad. Esto llevó a que, como se ha comentado con anterioridad, en el siglo XIX se hiciese una distinción entre los *colores primarios sustractivos* de los pigmentos y los *colores primarios aditivos* de la luz, zanjando así, de momento, la problemática que existía<sup>127</sup>.

Sin embargo, para los comerciantes de pigmentos seguía suponiendo un problema que se siguiesen ofreciendo diferentes versiones sobre cuáles eran los *colores primarios*, ya que suponía una dificultad a la hora de fabricarlos para los artistas. Para los pintores del XIX era importante la armonía, y esta se lograba gracias a la relación establecida entre los *colores primarios* con sus complementarios, como se explicará más adelante, por lo tanto, era fundamental conocer esos colores básicos<sup>128</sup>.

Por otro lado, Goethe fijó los colores fundamentales en siete, ya que eran los que aparecían en fenómenos naturales como el *iris* aunque, como se ha explicado anteriormente, para él solamente había dos colores básicos: el azul y el amarillo<sup>129</sup>.

En torno a 1850, Clerk Maxwell realizó un estudio sobre la naturaleza de los colores de la luz, y esto hizo que la consideración de un conjunto de colores específicos como *primarios* pasase a un segundo plano. A pesar de esto, durante la

---

<sup>124</sup> *Ibid.*, p. 154.

<sup>125</sup> *Ídem.*

<sup>126</sup> *Ídem.*

<sup>127</sup> *Ídem.*

<sup>128</sup> *Ibid.*, p. 216.

<sup>129</sup> Cfr. BRUSATIN, M., *op. cit.*, p. 17.

primera mitad de siglo se seguía intentando relacionar los tonos del espectro con los pigmentos que se fabricaban<sup>130</sup>.

En el siglo XX todavía se consideraba como el conjunto más aceptado de *colores primarios* el rojo-amarillo-azul<sup>131</sup>, y Piet Mondrian, pintor neerlandés, realizó una serie de composiciones con una variedad poco saturada de esta tríada. Mondrian afirmaba que estos tres colores eran los únicos reales, y que los demás eran una derivación de éstos. Para él, el amarillo era el movimiento vertical del rayo de luz, el azul era opuesto al amarillo, horizontal como el firmamento, y el rojo representaba el movimiento radial de la vida e inducía a permanecer inmóvil<sup>132</sup>.

En la publicación *De Stijl*, revista que albergaba artículos relacionados con el movimiento artístico del mismo nombre, era común el trato del tema de los *colores primarios*. Los componentes de esta publicación discutían a menudo cuáles eran estos colores, e incluso acerca de cuál era el significado del término "primarios". Las opiniones eran muy diversas, como se ha visto. Mondrian pensaba que estos colores eran tres, así como Bart Van der Leek, pintor y diseñador también neerlandés, que además añadía que estos tres colores eran, en cierto modo, los constituyentes de la luz<sup>133</sup>. Vilmos Huszár, diseñador y pintor húngaro, también pensaba que los *colores primarios* eran tres. Sin embargo, después de leer a Wilhelm Ostwald, químico y filósofo alemán, cambió de opinión y pasó a creer en una teoría que apoyaba que los *colores primarios* eran infinitos<sup>134</sup>.

A pesar de las diferentes opiniones que se han dado a lo largo de la historia, la consideración de estos tres colores como primarios, en la actualidad se explica de manera científica, ya que se conoce el funcionamiento del órgano de la visión. El ojo cuenta con tres tipos de células visuales que son sensibles a tres tipos de longitudes de onda diferentes y, como se ha explicado anteriormente, reciben el nombre de *conos*. Estas células captan la luz y transforman las radiaciones electromagnéticas en impulsos nerviosos que llegan al cerebro y, entonces, tiene lugar la sensación de color<sup>135</sup>.

Por lo tanto, aunque hoy se conozcan cuáles son los *colores primarios* gracias a los avances tecnológicos que han tenido lugar a lo largo de los años, ha sido un largo camino. A continuación, se explicarán cuáles son los *colores complementarios*, de dónde surgen y por qué son importantes, además de desarrollar un concepto que está muy relacionado con ellos: la *armonía*.

<sup>130</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 221.

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 248.

<sup>132</sup> *Ibid.*, p. 257.

<sup>133</sup> *Ibid.*, p. 258.

<sup>134</sup> *Ibid.*, p. 259.

<sup>135</sup> Cfr. KÜPPERS, H., *op. cit.*, p. 25.

### 2.3.2. Colores complementarios y el concepto de armonía.

La primera vez que se usó el término *complementario* fue en 1794, en un escrito de Benjamin Thompson, científico americano, que trataba acerca de las sombras (complementario del color de la luz que las causa) y la armonía cromática. Se entendía que dos colores eran armoniosos, explica Gage en su libro *Color y Cultura*, “cuando uno de ellos se equilibra por la suma de los dos restantes primarios”<sup>136</sup>. El escrito realizado por Thompson estaba basado en las ideas de Robert Waring Darwin sobre los *espectros oculares*, que se dan cuando se contempla una mancha de color de cerca durante algún tiempo y aparece una *contraimagen* de color. Muchos autores, como Goethe, han afirmado a lo largo de los años que esa *contraimagen* que aparecía era el *color complementario* de la mancha de color, demostrando así que el ojo “demandaba ciertos emparejamientos de colores”<sup>137</sup>.

A pesar de que el término *complementario* apareció por primera vez en 1794, la idea y el estudio de los colores opuestos apareció mucho antes. Desde la época de Aristóteles ya se estudiaban los efectos transformadores del contraste de los colores. Santo Tomás de Aquino afirmó que el púrpura no tenía el mismo aspecto sobre blanco que sobre negro y que, además, el dorado producía un mejor efecto sobre azul que sobre blanco, ideas que ya sabían los pintores de la época<sup>138</sup>.

La relación que se establece entre los *colores primarios* y los *secundarios* queda plasmada, como se ha explicado con anterioridad, en el *círculo cromático*. El círculo, representado por tres *primarios* y tres *secundarios*, que fue el que se tomó como referencia en el mundo de las bellas artes, también expresaba las relaciones entre los *colores complementarios* y, de esta manera, el rojo se oponía al verde, que además era la mezcla de los otros dos primarios: el amarillo y azul, y así con los demás colores<sup>139</sup>.

Además, los polos opuestos tenían gran importancia en el mundo occidental y Leonardo, tal y como se explica en *Color y Cultura*, “había descrito el contraste cromático más bello como una oposición directa, pero no tenía un punto de vista unitario sobre estas oposiciones”<sup>140</sup>.

Sin embargo, Newton sí que se dedicó al estudio de los *colores opuestos* y consideraba el rojo opuesto al azul, así como el amarillo al violeta, y el verde a un “púrpura parecido al escarlata”<sup>141</sup>, relaciones que se reflejan en su círculo, que apareció por primera vez en 1704.

Los descubrimientos que se realizaron en torno a los *colores complementarios* se aplicaron también a, por ejemplo, la industria textil. En 1820, el ya citado Michel Eugène Chevreul, químico francés, fue contratado en una empresa debido a que los tintes utilizados en el textil no tenían brillo. Chevreul se dio cuenta de que este

<sup>136</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 172.

<sup>137</sup> *Ídem.*

<sup>138</sup> *Ibid.*, p. 173.

<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 172.

<sup>140</sup> *Ídem.*

<sup>141</sup> *Ídem.*

hecho era debido a la mezcla óptica que realizaba el ojo, y no a los tintes, ya que los colores complementarios se mezclaban y aparecía el color neutro gris<sup>142</sup>.

A raíz de este descubrimiento, Chevreul enunció una serie de leyes, que recoge Gage, para dar explicación al fenómeno<sup>143</sup>:

En caso de que el ojo tenga que contemplar al mismo tiempo dos colores contiguos, éstos serán lo más diferentes que sea posible, tanto en lo que respecta a su composición óptica como a la intensidad tonal, y la combinación de complementarios supera a cualquier otra en la Armonía del Contraste.

Georges Seurat, pintor francés, llevaba pintando *Un domingo por la tarde en la isla de La Grande Jatte* cuando reelaboró su obra con puntos y pinceladas pequeñas, convirtiéndose de esta manera en la primera pintura que usó una teoría óptica para justificar el uso de una técnica pictórica<sup>144</sup>.



Imagen 14. Cuadro de *Un domingo por la tarde en la isla de La Grande Jatte* de Georges Seurat.

En este cuadro, además, realizó cambios en la cromática general siguiendo las ideas de los contrastes de Chevreul. Sin embargo, Seurat tenía creencias que variaban acerca del contraste cromático, ya que en ocasiones consideraba que el azul era el contraste apropiado para el naranja (tal y como afirmaba Chevreul), y

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 173.

<sup>143</sup> *Ídem.*

<sup>144</sup> *Ibid.*, p. 176.



en otras que el rojo púrpura era el complementario del verde oscuro, idea de Hermann von Helmholtz, quien, junto a James Clerk Maxwell, demostró que la luz blanca podía reconstruirse a partir de una mezcla solamente de amarillo y azul<sup>145</sup>.

A lo largo de su carrera, Seurat utilizó un esquema de contrastes de Chevreul, aunque era una versión que realmente estaba basada en las ideas de Goethe y que era sencillo de recordar: rojo frente a verde, azul frente a naranja y amarillo frente a violeta<sup>146</sup>.

En principio, gracias a Newton se había podido establecer cierto orden en el caos cromático que existía y, de esta manera, el color se podía considerar como una disciplina transmisible. Sin embargo, el hecho de que durante el siglo XIX se realizase un importante avance en el campo de la óptica, hizo que los artistas no se preocupasen "por estar al día como lo hacía Leonardo da Vinci"<sup>147</sup>. En lugar de dar comienzo a una estética científica, lo que sucedió fue que las preocupaciones de los neoimpresionistas hicieron que se forjase cierto desdén hacia los métodos y descubrimientos de las ciencias naturales, que tuvieron repercusión en el estudio pictórico del siglo XIX<sup>148</sup>.

Otro de los autores más importantes que escribió sobre el color, Goethe, también dedicó parte de su tiempo a explicar cómo funcionaba el ojo cuando se daba el fenómeno de la totalidad, explicaciones que plasmaría en su obra *Teoría del Color* y, además, utilizó este fenómeno para explicar el porqué de los *colores complementarios*<sup>149</sup>:

[...] cuando nos vemos rodeados de un color que suscita en nuestra retina la impresión correspondiente a su naturaleza y por su presencia nos obliga a identificarnos con él, se trata de una situación forzada de que el órgano trata de salir. En cuanto la retina percibe el color, entra en acción y produce al instante, instintiva y necesariamente, otro color que junto con el dado comprende la totalidad del círculo cromático. Todo color individual genera en la retina, en virtud de una impresión específica, la tendencia a la generalidad. Para percibir esa totalidad, satisfacerse a sí misma, la retina busca junto a todo espacio coloreado otro incoloro, con el fin de producir en él el color complementario.

Una vez expuesta esta explicación, Goethe continúa relacionando esta idea de los *colores complementarios* con el de la armonía, haciendo referencia a lo que él se refería como *ley fundamental de la armonía* y su posible uso estético<sup>150</sup>:

---

<sup>145</sup> *Ídem.*

<sup>146</sup> *Ídem.*

<sup>147</sup> *Ídem.*

<sup>148</sup> *Ídem.*

<sup>149</sup> Cfr. GOETHE, J. W., *op. cit.*, p. 209.

<sup>150</sup> *Ibid.*, p. 210.

Aquí reside, pues, la ley fundamental de la armonía cromática [...]. Cuando la totalidad cromática es ofrecida a la retina por el mundo exterior, ella queda gratamente impresionada, pues se le presenta como realidad la suma de su propia actividad. [...] Para orientarse fácilmente al respecto, figúrese en el círculo cromático indicado por nosotros un diámetro móvil al que se le hace dar una vuelta entera; los dos extremos marcan, sucesivamente, las parejas de colores que se complementan, las que ciertamente pueden ser reducidas, en última instancia, a tres contrastes simples. El amarillo presupone al azul bermejo; el azul presupone al amarillo rojizo; el color púrpura presupone al verde, y viceversa. [...] De modo que, si son simples los contrastes en definitiva armoniosos que nos son dados dentro del círculo estrecho, es muy importante el hecho de que está innata en nosotros la facultad de elevar a la Naturaleza, a través de la totalidad, al plano de la libertad y que por una vez se nos presenta un fenómeno natural inmediatamente para el uso estético.

En la actualidad, los autores todavía siguen haciéndose cuestiones sobre los *colores complementarios* y Pawlik explica, de hecho, que cuando se habla de los *colores complementarios*, también es preciso diferenciar entre los *colores luz* y los *colores pigmento*, o entre los colores de la física y los colores del arte. Pawlik explica qué son los *colores complementarios* y habla de dos tipos. Por un lado, explica que estos colores son los *colores compensatorios* o *recíprocos*, aquellos que se presentan ante el ojo como totalidad cromática. Por otro lado, habla de los *colores que se anulan*, y se trata de aquellos colores que al mezclarse se convierten en gris oscuro o gris medio<sup>151</sup>.

Pawlik profundiza más adelante en esta diferenciación mencionada, haciendo referencia a Goethe, de la siguiente manera<sup>152</sup>:

Se polemiza injustamente contra el concepto colores complementarios, tal como lo ha establecido la teoría estética del color: «con frecuencia se topa (para “contracolors” o “colores de contraste”) con la expresión “colores complementarios”. ¡Es errónea! Los colores complementarios son aquellos que, desde el punto de vista de la óptica, mezclados entre sí de forma aditiva, dan el blanco puro como resultado» (Welte, 828). ¡Esa es la definición de la Física, pero no del arte! ¡No se pueden calificar simplemente como incorrectas expresiones como, por ejemplo, *contraste de los colores complementarios* [...] que desde hace decenios se refieren a circunstancias establecidas de los colores pictóricos! Pero el concepto no sólo se acuñó en la pintura moderna. Goethe escribe, bajo el título «colores complementarios»: «...Por eso se ha llamado, no sin razón, *complementarios* a los colores reclamados, en tanto que su efecto y contraefecto representa todo el círculo cromático, de forma que cuando, con los pintores y los pigmentistas, aceptamos el azul, amarillo y rojo como colores principales, los tres están siempre presentes en las siguientes contraposiciones: amarillo-violeta, azul-naranja, rojo-verde» (Nachträge zur Farbenlehre 1817-1823 [Suplementos a la teoría del color]; Goethe- Wohlbold, 603).

<sup>151</sup> Cfr. PAWLIK, J., *op. cit.*, p. 20.

<sup>152</sup> *Ibid.*, p. 118.

Según las explicaciones de Pawlik, el concepto de *color complementario* está muy relacionado con el de *contraste sucesivo* y *contraste simultáneo*, ideas que se han explicado anteriormente, ya que, como él expone<sup>153</sup>:

Cuando el ojo ve el color, entra inmediatamente en actividad y, conforme a su naturaleza, surge, tan inconsciente como necesariamente, otro color en su lugar que, junto al color primario, contiene la totalidad del círculo cromático. Un solo color suscita en el ojo, a través de una percepción específica, la aspiración a la generalidad.

Pero, además, establece también la relación que se produce entre los *colores complementarios*, el *contraste sucesivo* y *simultáneo* con la idea de armonía<sup>154</sup>:

Para percatarse de esta totalidad, para satisfacerse a sí mismo, el ojo busca junto a cada espacio cromático uno incoloro, para situar en él el color pedido. Aquí está pues la ley fundamental de toda armonía de los colores [...]. Si ahora el ojo observa desde fuera, la totalidad cromática como objeto le resultará satisfactoria, porque le ofrece la suma de su propia actividad como realidad. [...] Piénsese en un diámetro móvil del círculo cromático [...] y hágasele girar el círculo completo, con lo que los dos extremos señalarán uno tras otro los colores que se reclaman, que naturalmente se podrán deducir en última instancia a tres composiciones sencillas: el amarillo reclama al azul rojizo, el azul reclama al amarillo rojizo, el púrpura reclama al verde, y viceversa.

Como puede observarse, Pawlik explica estos conceptos desde las palabras de Goethe, que se han reproducido anteriormente, pero también recoge las palabras de Runge, quien habla de las relaciones de los colores de esta manera<sup>155</sup>:

Las «impresiones sensoriales procedentes de las combinaciones de los distintos colores» (Runge, 20 y sig.): los colores complementarios ejercen un efecto armónico en el ojo. Si se combinan dos de los tres colores básicos, la agrupación «excitará y provocará más que dará placer al ojo»; se produce *disarmonía*. A los colores vecinos les falta la relación general, resultan *monótonos*. La expresión *disarmonía* hace referencia a «una actuación, una sobre otra, de dos fuerzas completamente distintas». Por tanto, el criterio de Runge se asemeja al de Goethe.

Johannes Itten, pintor y escritor suizo, tomó el concepto de armonía que había desarrollado Goethe para ampliarlo, y desarrollar así una teoría de la armonía. Pawlik recoge sus palabras que explican parte esta teoría<sup>156</sup>:

---

<sup>153</sup> *Ibid.*, p. 94.

<sup>154</sup> *Ídem*.

<sup>155</sup> *Ibid.*, p. 100.

<sup>156</sup> *Ídem*.

Las parejas de colores complementarios forman dúos armónicos. Hay tríos armónicos «cuando se extraen del círculo cromático de doce partes tres colores cuya forma de relación es un triángulo equilátero». También es posible sustituir en un dúo complementario un color por los dos colores vecinos. La forma de relación es entonces un triángulo isósceles. Los cuartetos armónicos surgen «cuando se extraen del círculo cromático de doce partes dos parejas de colores complementarios cuyas líneas de unión son perpendiculares entre sí».

Además, explica que para poder llegar a comprender la relación que establecen los *colores complementarios* y el porqué de estos emparejamientos, es necesario nombrar a Schopenhauer y su descubrimiento acerca de que las parejas de *colores complementarios puros* tienen siempre el mismo efecto de claridad. Es decir, si el grado de claridad se expresase con un número, las parejas de complementarios siempre obtendrían sumas constantes<sup>157</sup>.

Schopenhauer hablaba de la “actividad de la retina cualitativamente dividida” que se podía dar cuando un color se presentaba ante el ojo humano. Para poder explicar este fenómeno, él proponía la realización de un experimento como punto de partida<sup>158</sup>:

No hacen falta más que algunos trozos de papel o de cinta de seda bien teñidos con los colores que se van a indicar; se cortan en la forma de disco que aquí adoptamos o en cualquier otra de unas pocas pulgadas cuadradas de tamaño. Se fijan ligeramente sobre la puerta gris o blanca de una habitación y luego, tras mirarlos fijamente durante unos treinta segundos, se arrancan rápidamente, pero manteniendo la mirada en el lugar que ocupaban, en el que entonces se muestra la misma figura con un color totalmente distinto del que había.

Schopenhauer proponía que se realizase el experimento, en primer lugar, con un disco de color amarillo que al quitarlo daría paso al violeta. Para explicar este fenómeno, hace también referencia a Goethe, quien lo denominó, según Schopenhauer, “el espectro cromático fisiológico”. Sin embargo, añade que Goethe no fue más allá, y que él en lo que estaba interesado era en explicar el proceso fisiológico que tenía lugar en la retina, para poder llegar a su comprensión<sup>159</sup>.

Antes de que Schopenhauer exponga la explicación de este proceso, afirma que “llegamos al punto en el que la impresión sensible ha cumplido su tarea, no es capaz de ofrecer más y ahora le toca al Juicio comprender y expresar lo empíricamente dado”. Y, a continuación, comienza con la explicación del fenómeno que tiene lugar en la retina<sup>160</sup>:

<sup>157</sup> *Ibid.*, p. 101.

<sup>158</sup> Cf. SCHOPENHAUER, A., *op. cit.*, p. 63.

<sup>159</sup> *Ibid.*, p. 64.

<sup>160</sup> *Idem.*

Al exponer a la vista el disco *amarillo* no se excita la plena actividad de la retina quedando más o menos agotada, [...] sino que el disco amarillo solamente puede provocar una parte de dicha actividad y deja atrás la otra; de modo que ahora aquella actividad de la retina se ha *dividido cualitativamente* y se ha separado en dos mitades de las que una se presentaba como disco *amarillo*, mientras que la otra se quedaba atrás y llegaba después por sí misma, sin un nuevo estímulo externo, en forma de espectro *violeta*. Ambos, el disco amarillo y el espectro violeta, en cuanto mitades cualitativas de la plena actividad de la retina separadas en este fenómeno, son iguales a esta sumados el uno al otro: por eso, y *en este sentido*, llamo a cada uno el *complementario* del otro.

Y, además, continúa desarrollando esta idea para llegar, finalmente, a hablar de la pareja de complementarios que representa la máxima perfección del fenómeno de la bipartición de la actividad de la retina<sup>161</sup>:

Dado que además la impresión del amarillo es mucho más próxima a la de la plena luz o la del blanco que la impresión del violeta, al primer supuesto hemos de añadirle inmediatamente el segundo: que las *mitades cualitativas* en las que aquí se dividido la actividad de la retina no son *iguales* entre sí, sino que el color amarillo es una parte cualitativa de aquella actividad mucho mayor que su complementario, el violeta. [...] Cada color tiene un punto en que está máximamente depurado y libre de todo blanco y negro [...] en ese punto de máxima energía que presenta el ecuador, cada color tiene una íntima y esencial aproximación al blanco o semejanza con la impresión de la plena luz; y, por otro lado, un oscurecimiento, es decir, una aproximación a la oscuridad. [...] Aquel rojo puro, está exactamente igual de alejado del blanco y el negro que su complementario, el *verde* perfecto [...] esos dos colores representan la actividad de la retina dividida cualitativamente en dos *mitades iguales*. Así se explica su llamativa armonía.

Habla del rojo y el verde como de los dos colores *par excellence*, ya que las dos mitades de la actividad cualitativamente dividida de la retina son exactamente iguales, y solo se da en esta pareja de colores, ya que en las demás, como por ejemplo en la pareja de amarillo-violeta, un color está más cerca del blanco que del negro, y el otro, al revés.

También explica las relaciones del resto de parejas de *colores complementarios* en función de la actividad de la retina y, además, justifica la elección de estos colores para el *círculo cromático*<sup>162</sup>:

El naranja es dos tercios de esa actividad y su complementario, el azul, solo un tercio; el amarillo es las tres cuartas partes de la plena actividad y su complementario, el violeta, solamente una cuarta parte. [...] El violeta es el más oscuro de todos los colores [...] de ahí que se haga más claro en cuanto se inclina a uno u otro lado. Esto no vale para ningún otro color. [...] La hipótesis de tal relación, expresable en los primeros números enteros, y solo ella, explica a la perfección por qué amarillo, naranja, rojo, verde, azul y violeta son puntos

<sup>161</sup> *Ibid.*, p. 66.

<sup>162</sup> *Ibid.*, p. 67.

fijos y destacados en un círculo cromático que es por lo demás totalmente continuo e infinitamente matizado. [...] ¿A qué se debe el privilegio de esos seis? [...] que en ellos la bipartición de la actividad de la retina se presenta en las fracciones más simples.

Y termina su exposición haciendo un resumen de lo explicado anteriormente, y destacando lo esencial<sup>163</sup>:

*El color es la actividad de la retina cualitativamente dividida.* La diversidad de los colores es el resultado de las diversas mitades cualitativas en las que esa actividad se puede separar y de su relación recíproca. Esas mitades pueden ser *iguales* una sola vez, y entonces presentan el rojo verdadero y el verde perfecto. *Desiguales* pueden serlo en innumerables proporciones y por eso el número de colores posibles es infinito. A cada color, después de su aparición, lo seguirá en forma de espectro fisiológico su *complementario para la plena actividad de la retina* que ha quedado rezagado en el ojo. Esto ocurre porque la naturaleza nerviosa de la retina lleva consigo que, cuando debido a la índole de un estímulo externo se ha visto forzada a dividir su actividad en dos mitades cualitativamente distintas, a la mitad provocada por el estímulo la sigue la otra por sí misma tras la desaparición de este: en efecto, como la retina tiene la tendencia natural a exteriorizar su actividad *por completo*, una vez que esta se ha escindido, intenta completarla de nuevo.

Los descubrimientos que realizó Schopenhauer sobre los *colores complementarios* fueron esenciales para permitir el avance del conocimiento en este campo, tal y como explica Pawlik.

Küppers, en su libro *Fundamentos de la teoría de los colores*, también muestra y explica, a través de varios experimentos, estas pajeas de colores. Además, recuerda que no estamos hablando de "colores", sino de sensaciones de color, y diferencia entre los *colores complementarios* y los *colores de compensación*. Küppers explica que los *colores complementarios* son todos aquellos "estímulos de colores que complementan un código de tal forma que surja la sensación de color blanco"<sup>164</sup>.

Como se ha explicado anteriormente, la sensación de color viene producida porque la luz blanca está formada por una serie de longitudes de onda, parte de esa luz es absorbida por el material sobre la que incide, y el resto se denomina *luz restante*. Y como afirma Küppers, "resulta lógico que ambas partes, al unir las de nuevo, se conviertan otra vez en lo que fueron previamente: *luz blanca*"<sup>165</sup>.

Y concluye la explicación de la siguiente manera<sup>166</sup>:

Aquellos estímulos de color que inciden en el mismo punto de la retina son complementarios cuando conjuntamente dan lugar a la sensación de color blanco. Son compensadores cuando su unión da lugar a una sensación de color acromático. Por otra parte, son respectivamente complementarias o compensadoras todas aquellas gamas de

<sup>163</sup> *Ibid.*, p. 68.

<sup>164</sup> Cfr. KÜPPERS, H., *op. cit.*, p. 128.

<sup>165</sup> *Ibid.*, p. 127.

<sup>166</sup> *Ibid.*, p. 132.

colores que muestran los mismos aspectos. Porque no depende de la composición espectral del estímulo de color, sino de los valores de código que se forman en el órgano de la vista.

Una vez explicado el orden en el que se distribuyen los colores dentro del *círculo cromático*, cuáles son los *colores primarios*, y el porqué de los *colores complementarios* y su relación con el concepto de armonía, en el siguiente epígrafe se van a explicar las cualidades que posee el color. No solo se van a exponer las propiedades del color material, sino también los efectos que producen en las personas, y la capacidad que tienen para crear espacios. De esta manera, se podrá tener una visión completa e integral del concepto *color*.

### 3. Los efectos del color.

En este epígrafe se van a explicar cuáles son los efectos del color, de tal forma que se expondrá cuál es el impacto que los colores tienen sobre los espacios y también sobre las personas, ya que son capaces de transmitir y despertar emociones concretas. Para ello, se comentará brevemente la diferencia existente entre los *colores fríos* y los *cálidos*, ya que de esta manera se comprenderá el uso que intencionadamente se hace de ellos en función de lo que se quiera conseguir en el espectador.

Hasta este momento, el color se ha estudiado como un fenómeno óptico, sin embargo, en este tercer epígrafe dentro de este primer capítulo donde se realiza un acercamiento al concepto de color, se va a estudiar de una manera diferente. El color también es capaz de transmitir ciertas sensaciones, y de construir volúmenes, simplemente combinando diferentes colores de la manera adecuada. Para ello, a continuación, se va a exponer cuál es el significado y los efectos que producen algunos colores, para comprenderlos mejor, y lograr de esta manera el objetivo principal de este capítulo que es entender a qué se hace referencia cuando se habla de *color*.

#### 3.1. Significado de los colores y efectos psicológicos.

El color aparece en muchos y variados contextos, y se ha demostrado que puede despertar diferentes sentimientos y emociones, tanto positivas como negativas, ya que es algo más que simplemente un fenómeno óptico<sup>167</sup>. Sin embargo, esta relación que hoy se puede estudiar lleva fraguándose años.

Cuando se comenzó a asociar los colores con algo más que no fuese solo la pintura o el arte, se creó un esquema cromático bajomedieval que relacionaba los

---

<sup>167</sup> Cfr. HELLER, E., *Psicología del color*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007, p. 18.

colores con los días de la semana, pero de una forma completamente arbitraria. Igualmente arbitrario era un esquema desarrollado en el periodo barroco, en el que los colores representaban los valores morales: “amarillo para la gloria, rojo para el poder y el amor, azul para la divinidad, púrpura para la autoridad, violeta para la humildad y verde para la servidumbre”<sup>168</sup>.

Sin embargo, fue en el romanticismo cuando el simbolismo del color cobró gran importancia. Los pintores empezaron a otorgar a los colores cierto aspecto psicológico que no se le había dado antes. Franz Pfort y Friedrich Overbeck, pintores románticos, dijeron que habían descubierto, sobre 1810, que la gente elegía el color de sus trajes en función de su carácter, y que eso podía aplicarse a sus obras<sup>169</sup>.

Turner intentaba fundamentar una *secuencia natural* de los *colores primarios* en las distintas fases del día, y era contrario a los símbolos convencionales. Un compañero suyo paisajista, Augustus Wall Callcott, era aún más explícito en este rechazo<sup>170</sup>:

Originariamente se estableció un tipo de asociación entre los colores y las expresiones, y los colores se utilizaron como [...] de las pasiones y los sentimientos. Hacer esto hoy resulta trivial y absurdo, ya que no podemos establecer un vínculo entre cosas que no tienen la menor conexión entre sí y que nuestra imaginación no logra relacionar, a no ser que tengan un origen común en algún acontecimiento clásico o compartan alguna circunstancia particular. El poder que los colores tienen hoy en los sentimientos es muy reducido; creo que no ejercen demasiada influencia a no ser en circunstancias peculiares relacionadas con el aspecto del rostro [?] o en particulares efectos naturales.

El artista Humbert de Superville, quien asignaba a Aristóteles el esquema heráldico bajomedieval de los colores de los planetas, en 1820, afirmó que “el significado de los colores era universal y que las mujeres estaban especialmente capacitadas para interpretar sus connotaciones morales”<sup>171</sup>.

Pero sin duda Goethe realizó una gran aportación a este tema, ya que en 1790 había diseñado un esquema de correspondencia basado, en parte, en el *sistema cuatripartito medieval* de los cuatro elementos, los cuatro humores, los cuatro puntos cardinales, las cuatro fases de la luna, etc. De esta manera, él relacionaba el rojo con el aire, la melancolía, el norte y la medianoche<sup>172</sup>.

Goethe, en su *Teoría de los Colores*, distingue entre varios tipos de colores, así los recoge Gage en *Color y cultura*<sup>173</sup>:

<sup>168</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 204.

<sup>169</sup> *Idem.*

<sup>170</sup> *Idem.*

<sup>171</sup> *Idem.*

<sup>172</sup> *Idem.*

<sup>173</sup> *Idem.*



Goethe había llegado a distinguir entre el color simbólico, enteramente coincidente con la naturaleza, y el color alegórico, en el que tenemos que conocer previamente lo que un signo quiere decir para que tenga sentido; esta distinción se basaba en la creencia de que los colores tenían un efecto directo, sin mediaciones, en la mente y en los sentimientos.

A lo largo del siglo XIX, se dio una inestabilidad en los nombres de los colores, sobre todo en los terciarios y sus derivados, algo que resultó ser de interés para Paul Gauguin, para quien el color era un vehículo de misterio en sus pinturas<sup>174</sup>:

Al ser las sensaciones que nos produce el color enigmáticas en sí, [...] lógicamente no podemos emplearlo sin tener en cuenta este carácter enigmático; nunca lo utilizamos para definir la forma [*dessiner*], sino para producir sensaciones musicales que de él emanan, de su potencial interno, su misterio, su enigma...

Charles Féré, fisiólogo francés, trató a sus pacientes que sufrían de histeria con luz coloreada que les causaba diferentes efectos. Era lo que más tarde se conocería como *cromoterapia* y alcanzaría su máximo desarrollo en Alemania, en torno a 1890. Gracias a estos tratamientos se descubrió que, por ejemplo, la luz roja producía un efecto excitante, y la azul tranquilizante, algo que ya había comentado Goethe en su *Teoría de los Colores*<sup>175</sup>. Por lo tanto, la importancia y preocupación por los efectos psicológicos de los colores hizo que las ideas de Goethe volvieran a cobrar importancia en torno a la Primera Guerra Mundial<sup>176</sup>.

Goethe explicaba en su obra que no es de extrañar que el color produzca ciertos efectos en el alma humana, ya que el color pertenece al sentido de la vista y que, por lo tanto, aunque se considere como un elemento del arte, "puede ser puesto al servicio de los más elevados fines estéticos"<sup>177</sup>.

Y, además, continúa explicando<sup>178</sup>:

Los colores que percibimos en los cuerpos no es para el órgano visual algo extraño que suscita en él este placer, sino que el órgano está en todo momento en disposición para producir por sí mismo colores y queda gratamente impresionado cuando desde fuera le es ofrecido algo adecuado a su propia naturaleza; cuando su definibilidad es definida significativamente en un sentido determinado.

[...] cabe inferir que las distintas impresiones cromáticas no pueden ser confundidas; que obran en forma específica y originan necesariamente estados específicos en el órgano viviente.

También en el alma. La experiencia nos enseña que los distintos colores determinan estados del ánimo bien definidos.

<sup>174</sup> *Ibid.*, p. 206.

<sup>175</sup> *Ídem*.

<sup>176</sup> *Ibid.*, p. 207.

<sup>177</sup> Cfr. GOETHE, J. W., *op. cit.*, p. 203.

<sup>178</sup> *Ibid.*, p. 204.

Wasily Kandisky, que entró en contacto con la *Teoría del Color* de Goethe un poco tarde, tras escribir su manifiesto *Sobre lo espiritual en el arte*, en 1912, planteaba el *tópico de los efectos psicológicos no asociativos de los colores*, que aquel momento era tema de gran interés para los psicólogos<sup>179</sup>:

[...] Cualquiera que haya oído algo sobre la terapia a través de los colores sabe que la luz coloreada puede producir un determinado efecto sobre el cuerpo. A través de varias tentativas de explotar este poder del color y emplearlo en la curación de distintos trastornos nerviosos se ha llegado a saber que la luz roja produce un efecto vivificante y estimulante en el corazón, mientras que por el contrario la luz azul puede llegar a producir parálisis temporales. De observarse el mismo efecto en los animales e incluso en las plantas, no podría defenderse ninguna interpretación del fenómeno en términos de asociación o recuerdo. En cualquier caso, estos hechos prueban que el color contiene en sí mismo un enorme, aunque poco estudiado potencial que puede influir en el cuerpo humano entendido como organismo físico.

En esta época, otro de los campos de interés para la psicología experimental era la sinestesia, algo en lo que Kandisky parecía ser experto, como puede deducirse de un breve ensayo bibliográfico de 1914 titulado *Reminiscencias*. El tipo de sinestesia que más interesaba a los psicólogos era la denominada *audition colorée* (audición cromática), y se organizó un comité para su investigación.

A pesar de que el efecto de los colores se ha estudiado durante años, y se ha llegado a conclusiones más o menos universales en algunos aspectos, no hay que olvidar que un factor importante, y que influye de manera determinante, es el aspecto cultural. Se ha demostrado, gracias al estudio de la simbología del color, que el hecho de que las diversas culturas vean de forma diferente los mismos colores, no es solamente por el sentido de la vista, sino también por esa influencia cultural<sup>180</sup>. Esto, además, “no solo afecta al significado que atribuimos al conjunto de impresiones sensoriales, sino también a la propia percepción individualizada”<sup>181</sup>.

Pero, como se recoge en *El libro del color*<sup>182</sup>:

Al estudiar la simbología cromática no importa tanto que una sensación de color esté condicionalmente unida a un significado o a otro –según los diferentes planos culturales– como que, en un sentido general, la percepción cromática sea una sustancia significativa en toda cultura y época.

El campo de la psicología hace una distinción de los colores según las funciones comunicativas, y lo hace en *colores de adaptación* y *de oposición*. Los *colores de*

<sup>179</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 207.

<sup>180</sup> Cfr. SANZ, J. C., *op. cit.*, p. 172.

<sup>181</sup> *Ibidem*.

<sup>182</sup> *Ibid.*, p. 173.

*adaptación* causan respuestas “activas, animadas, intensas” y, por otro lado, los *colores de oposición* desarrollan respuestas “pasivas, depresivas, débiles”<sup>183</sup>. Dentro del psicoanálisis, estas dos categorías se conocen como fenómenos perceptuales *positivo-negativos*, respectivamente<sup>184</sup>. Las reacciones emocionales que surgen ante este tipo de percepciones son “los significados primarios del color”<sup>185</sup>. Dentro de la psicología social, “un sistema de significados del color se adquiere por la asimilación de una serie de relaciones entre el plano perceptivo y el conceptual”<sup>186</sup>.

Como se ha explicado anteriormente, el color ha sido estudiado desde diferentes perspectivas, y resaltan algunos estudios sobre la connotación del significante<sup>187</sup>. En este campo hay dos vertientes, una de ellas es la que se refiere al vocabulario, a la expresión verbal, es decir, a lo que hace referencia cuando se habla del color. La segunda investiga la relación entre la sensación de color y su connotación “de cara al descubrimiento de nuevas perspectivas en la interpretación de la estructura de las funciones cerebrales”<sup>188</sup>.

Durante el siglo XIX se abrió una brecha que en nuestros días se ha hecho más grande, y es que la investigación en los lenguajes cromáticos no ha ido acompañada de un mismo desarrollo en los estudios sobre el color en el mundo visible, sobre todo en el arte. El principal problema reside en que a pesar de que el ojo es capaz de ver y diferenciar millones de matices cromáticos, el léxico y terminologías cromáticas, en todas las culturas y a lo largo de la historia, son reducidos<sup>189</sup>. Sin embargo, este problema no tendría más importancia de no ser porque el hecho de tener un léxico reducido, para las personas que no están relacionadas con la tecnología del color, influye en su percepción y, por lo tanto, también influye en los símbolos cromáticos, como se explica en *Color y Cultura*<sup>190</sup>:

La percepción de los colores y el lenguaje cromático se relacionan íntimamente; el léxico cromático de que se dispone desempeña un papel fundamental en la creación de cualquier lenguaje de símbolos cromáticos, puesto que la acción de simbolizar es, sobre todo, una función del lenguaje.

Esto ha llevado a grandes problemas a la hora de estudiar e interpretar textos históricos, algo que ya sucedía en la Antigüedad. Un ejemplo concreto es el caso del color púrpura ya que, en la España del siglo X, el *púrpura* no era un color, sino un tejido de seda, y siguió siendo así hasta el Renacimiento. Esto no

---

<sup>183</sup> *Ídem.*

<sup>184</sup> *Ídem.*

<sup>185</sup> *Ídem.*

<sup>186</sup> *Ídem.*

<sup>187</sup> *Ibid.*, p. 180.

<sup>188</sup> *Ídem.*

<sup>189</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 79.

<sup>190</sup> *Ídem.*

cambiaría hasta mediados del siglo XVII, cuando la palabra *púrpura* pasó por fin a denominar a un tono<sup>191</sup>.

Sin embargo, aunque como se ha visto el léxico afecta a la percepción de los colores, hoy puede afirmarse que los diferentes colores, independientemente de su denominación, afectan de forma diferente a las personas. Así lo explica Küppers, quien afirma que es cierto que los colores causan diferentes sensaciones y emociones en las personas, algunos son estimulantes, otros tranquilizan o cansan. Pero no solo eso, sino que, además, las personas desarrollan un “comportamiento individual diferenciado” ante los colores<sup>192</sup>, y continúa explicando<sup>193</sup>:

Los psicólogos del color hablan de colores individuales de la personalidad. Se trata de colores que le van bien a una persona, colores que esta persona prefiere [...]. Se trata siempre de colores de preferencia puramente personal. Como es natural, tales colores preferentes no están adscritos de forma fija e inamovible a una persona. Pueden ser influenciados por múltiples factores. Pueden estar determinados por el sexo o la edad. También pueden estar marcados por el clima, la tradición o el entorno. E incluso pueden reflejar la actitud ante la vida y el estado de salud de la persona. Puesto que los colores son enjuiciados por los sentimientos, es decir, por el subconsciente, a través de la elección de los colores preferenciales puede obtenerse una cierta visión del subconsciente del individuo.

A pesar de que esta explicación deja entrever que los efectos que producen los colores dependen, en parte, de la personalidad de cada individuo, es cierto que puede hablarse de un efecto generalizado que los diferentes colores causan en las personas. De esta manera, podremos estudiar los efectos psicológicos y emocionales de los colores de manera individualizada, así como si los agrupamos bajo los parámetros de *colores fríos* y *colores cálidos*.

### 3.1.1. Los efectos y significación de los colores.

Eva Heller, experta en la psicología del color, describe en un libro bajo el mismo título, los diferentes efectos que tienen los colores sobre las personas, basándose en las ideas de Goethe.

Una de las conclusiones que Heller extrae de los resultados del estudio que realizó consultando a 2.000 personas de Alemania, es que los colores y los sentimientos no van unidos de una forma accidental, y que no siempre van en función del gusto, sino que la relación tiene fundamentalmente que ver con “experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento”<sup>194</sup>.

<sup>191</sup> *Ibid.*, p. 80.

<sup>192</sup> Cfr. KÜPPERS, H., *op. cit.*, p. 189.

<sup>193</sup> *Idem.*

<sup>194</sup> Cfr. HELLER, E., *op. cit.*, p. 17.

Sin embargo, dado que se conocen muchos más sentimientos que colores, la autora continúa explicando que, por lo tanto, un mismo color puede producir efectos diferentes y que, en ocasiones, pueden ser hasta contrarios<sup>195</sup>. Es decir, que ningún color carece de significado, pero este está supeditado al contexto, y esto se debe a la conexión de significados<sup>196</sup>.

Para la realización de este estudio, Heller escogió trece colores<sup>197</sup>:

Los teóricos de los colores distinguen entre colores primarios —rojo, amarillo y azul—, colores secundarios —verde, anaranjado y violeta— y mezclas subordinadas, como rosa, gris o marrón. También discuten sobre si el blanco y el negro son verdaderos colores, y generalmente ignoran el dorado y plateado —aunque, en un sentido psicológico, cada uno de estos trece colores es un color independiente que no puede sustituirse por ningún otro, y todos presentan la misma importancia.

El rosa precede al rojo, pero su efecto es completamente distinto. El gris es una mezcla de blanco y negro, pero produce una impresión diferente a la del blanco y a la del negro. El naranja está emparentado con el marrón, pero su efecto es contrario al de éste.

Después de la justificación de la elección de estos trece colores, comienza con la explicación de cada uno de ellos, sirviéndose de las respuestas obtenidas en su estudio. A continuación, se expondrán las diferentes características de ocho de estos trece colores —azul, rojo, amarillo, verde, naranja, violeta, blanco y negro—, (los primarios, los secundarios, el blanco y el negro), las principales ideas asociadas a ellos, y los efectos que producen sobre las personas para así poder, en los siguientes capítulos, comprender las diferentes capacidades estéticas que se desarrollarán en torno a los colores.

El azul, es color preferido de la muestra seleccionada. En parte es debido a que no se le asocia ningún sentimiento negativo, y es el color de “los buenos sentimientos que no están dominados por la simple pasión”. Es el color que más se relaciona con la simpatía, la armonía, la confianza y la amistad. Además, puesto que el cielo es azul, se relaciona con lo divino, con lo eterno, se relaciona con todo lo que deseamos que permanezca<sup>198</sup>. Como veremos en el siguiente epígrafe, el azul está relacionado también con la lejanía, ya que es un color frío y entonces parece más lejano en el espacio<sup>199</sup>. Además, este color se relaciona con la fidelidad “pues la fidelidad sólo se pone a prueba cuando se da ocasión para la infidelidad”. El azul también es el color de lo irreal, y según explica Heller, para Yves Klein “el azul era el color de las posibilidades ilimitadas”<sup>200</sup>.

---

<sup>195</sup> *Ídem*.

<sup>196</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>197</sup> *Ídem*.

<sup>198</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>199</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>200</sup> *Ibid.*, p. 26.



Imagen 15. Imagen de Yves Klein  
*Antropometrie: Princess Helena*, 1960.

Este color, en todas sus variaciones, también se identifica con el color más frío. Esto es debido a la experiencia, ya que nuestro cuerpo y labios se vuelven azules con el frío, y la nieve y el hielo adquieren tonalidades azuladas<sup>201</sup>. El azul también es el color de las cualidades intelectuales, junto al blanco, son los colores principales de la concentración, la ciencia y la inteligencia y, por ejemplo, la primera máquina que consiguió vencer a un campeón en ajedrez se llamaba *Deep Blue*<sup>202</sup>.

Sin embargo, como se ha comentado, un factor que influye de forma directa en el simbolismo que tienen los colores, o en el distinto significado que se les pueden dar, es el cultural. Un *alemán azul* es que está ebrio, pero si un francés se pasa con la bebida, se *pone negro*. En Inglaterra el azul es el color de la tristeza, y si *una rusa es azul*, es que es tímida, y si es un hombre, es que es homosexual<sup>203</sup>. Y como estas, existen cientos de expresiones más.

<sup>201</sup> *Ibid.*, p. 27.

<sup>202</sup> *Ibid.*, p. 32.

<sup>203</sup> *Ibid.*, p. 48.

El rojo fue el primer color al que se le puso nombre, es decir, es “la denominación cromática más antigua del mundo”. Hay lenguas en las que rojo significa coloreado y es por esto por lo que, en general, es el color en el que primero se suele pensar, ya que “en nuestro pensamiento rojo es desde el principio equivalente a color”.

El rojo está cargado de simbolismo, principalmente por dos motivos: porque es el color del fuego y de la sangre. Ambos tienen un significado existencial en todas las culturas, y por eso se comprende de la misma manera su significado<sup>204</sup>. Este color es el color de las pasiones por excelencia, tanto de las buenas como de las malas, es el color del amor y del odio. El hecho de que el rojo sea el color de la sangre también hace que sea el color de la vida y de los “sentimientos vitalmente positivos”<sup>205</sup>.



Imagen 16. Imagen de *13 Reasons Why* (Por trece razones, Gregg Araki, Kyle Patrick Alvarez, Carl Franklin, Tom McCarthy, Helen Shaver, Jessica Yu, Estados Unidos, 2017).

Este color también lo es de la agresividad. Esto es debido a que es el color de la guerra porque a Marte, Dios de la guerra, se le identificaba con este color, y puesto que el rojo da fuerza, los guerreros vestían así en muchas ocasiones<sup>206</sup>.

El rojo también tiene un significado político, ya que es el color de los obreros y el socialismo. También lo es del marxismo-leninismo, ya que “en ruso rojo es mucho más que un color. Rojo (*krasnij*) pertenece a la misma familia de palabras que bello, magnifico, bueno (*krasivej*)”<sup>207</sup>.

<sup>204</sup> *Ibid.*, p. 53.

<sup>205</sup> *Ibid.*, p. 55.

<sup>206</sup> *Ibid.*, p. 66.

<sup>207</sup> *Ibid.*, p. 70.

El dinamismo también es una cualidad que se identifica con este color y precisamente por ello también es un color muy presente en el mundo de la publicidad. Además, hoy se aplican terapias que utilizan la luz coloreada para curar ciertas dolencias, pero a lo largo de la historia también se ha usado el color para curar, aunque de distinta manera. Había enfermedades rojas que se curaban con sustancias rojas<sup>208</sup>:

Una de estas sustancias, que se tomaba con mucho gusto y que siempre produce algún efecto, era el vino tinto. Contra las erupciones se colocaban sobre la piel pétalos de rosas rojas. A los enfermos de escarlatina se los vestía de rojo. Se llevaban collares de coral rojo contra la epilepsia, las inflamaciones y la fiebre.

En torno al poder curativo que se les otorgan a los colores hay mucha polémica, tal y como explica Heller. Por un lado, los cromoterapeutas afirman que el color tiene un poder curativo si se aplica de la forma adecuada a través del medio correcto. Por otro lado, algunos científicos dicen que el poder curativo de los colores solo reside en la creencia de este poder<sup>209</sup>.

El amarillo, dice Heller, es el color más contradictorio porque es el color del optimismo, pero también el de la mentira y la envidia. Es un color que representa la luminosidad, pero también es el de los traidores.

El hecho de que identifiquemos al sol de color amarillo hace que partamos de nuestra experiencia a la hora de relacionarnos con este color, y se realiza una relación simbólica, ya que el sol nos serena y anima y el amarillo también<sup>210</sup>. Es un color divertido y el color del entendimiento. Por otro lado, también tiene connotaciones negativas, como la asociación que se produce con la envidia, los celos y la mentira. Esto es debido a la creencia antigua de que "la irritabilidad y el enojo están vinculados con la bilis", y la relación entre estos sentimientos negativos y este color es universal<sup>211</sup>.

---

<sup>208</sup> *Ibid.*, p. 77.

<sup>209</sup> *Ibid.*, p. 78.

<sup>210</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>211</sup> *Ibid.*, p. 89.





Imagen 17. Cuadro de Gustav Klimt *The Kiss*, 1907-1908.

El verde es mucho más que un color. Es “la quintaesencia de la naturaleza; es una ideología, un estilo de vida: es conciencia medioambiental, amor a la naturaleza”<sup>212</sup>. Además, es el color de la vida, ya que es lo contrario de marchito, y lo sano es de este color, aunque también se identifica con lo venenoso. El verde representa lo fresco, la inmadurez y la juventud, debido a los procesos que se dan en la naturaleza.



Imagen 18. Fotograma de *Melancholia* (Melancolía, Lars von Trier, Dinamarca, 2011).

---

<sup>212</sup> *Ibid.*, p. 105.

Además, es el color de la esperanza. Esto es debido, explica Heller, a la siguiente idea<sup>213</sup>:

La idea de la verde esperanza permanece viva porque está emparentada con la experiencia de la primavera. Las analogías lingüísticas lo revelan: la esperanza germina, como la semiente en primavera. La primavera significa renovación después de un tiempo de carencia. Y la esperanza es también un sentimiento al que ha precedido un tiempo de privación. "Cuanto más áridos los tiempos, más verde la esperanza", dice un proverbio alemán. Y "mi corazón reverdece", se dice también en este idioma cuando se vuelve a albergar esperanzas.

Este color tiene un efecto tranquilizador. De esto, como observa Heller, ya habló Plinio y Goethe, en cuya época el verde era el color más elegido para las salas de estar. También hace mención a Kandinsky, quien se dedicó al estudio de los efectos del color, y recoge sus palabras<sup>214</sup>:

El verde absoluto es el color más tranquilo que existe: no se mueve hacia ninguna parte y no le acompaña ningún tono de alegría, tristeza o pasión; no pide nada ni invoca nada. Esta permanente ausencia de movimiento es una cualidad que produce un efecto bienhechor en las personas y las almas fatigadas, pero que tras cierto tiempo de reposo puede volverse fácilmente aburrido. [...] La pasividad es la nota más característica del verde absoluto, y esta nota se presenta perfumada de crasitud y autosatisfacción.

Como puede comprobarse, el verde no era muy popular entre los pintores del siglo XX, en general. Mondrian tampoco era muy partidario de este color, y en sus cuadros constructivistas no aparece<sup>215</sup>.

El naranja es un color exótico que procede del fruto con el mismo nombre, y hasta que no llegó a Europa, el color no existía para los europeos<sup>216</sup>. También es el color de la diversión, la sociabilidad, lo alegre, y a la vez es el que se toma menos en serio. También es el más inadecuado de todos los colores, lo cual tiene su base en una experiencia que la autora recoge en su libro<sup>217</sup>:

Durante decenios ha sido el color típico de los plásticos. Al comenzar la era del plástico, hacia 1970, los fabricantes estaban orgullosos de sus materiales artificiales, y como no hay ningún material natural naranja, este color se convirtió en el color típico de todos los plásticos. [...] Al principio, el naranja era el color de la vanguardia del diseño moderno, y con el tiempo ha pasado a ser el color identificador del diseño de ayer y de anteayer.

<sup>213</sup> *Ibid.*, p. 111.

<sup>214</sup> *Ibid.*, p. 120.

<sup>215</sup> *Idem.*

<sup>216</sup> *Ibid.*, p. 182.

<sup>217</sup> *Ibid.*, p. 185.

También es el color del peligro, pero también el de la transformación y, por ello, es utilizado en el confucionismo, la antigua religión china, que se basa en la relación del *yíng* y el *yang*, que no son contrarios, sino que “se transforman uno en otro, porque nada permanece siempre igual”<sup>218</sup>.

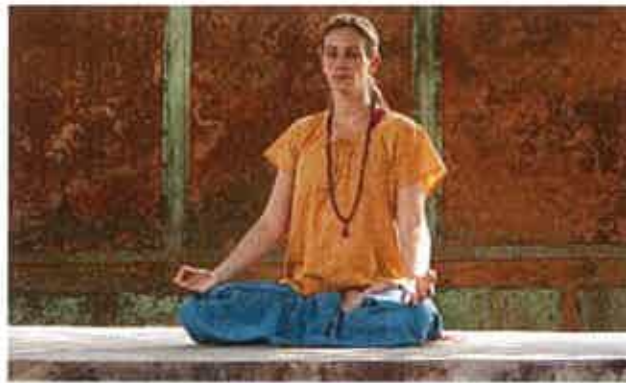


Imagen 19. Fotograma de *Eat Pray Love* (Come Reza Ama, Ryan Murphy, Estados Unidos, 2010).

El violeta, afirma Heller, es el color de los sentimientos ambivalentes, y en el pasado era el color del poder, algo que ya se menciona en el Antiguo Testamento. Es el color de la teología, de la penitencia y la sobriedad. El violeta también es el color de la magia, y “simboliza el lado inquietante de la fantasía, el anhelo de hacer posible lo imposible”<sup>219</sup>.

Los chakras, la denominación que adquieren distintas partes del cuerpo en las ciencias esotéricas, se le atribuye un color. El violeta se asocia con el cerebro, donde “se unen los sentimientos y el entendimiento, como el rojo y el azul para dar el violeta”<sup>220</sup>.

---

<sup>218</sup> *Ibíd.*, p. 187.

<sup>219</sup> *Ibíd.*, p. 202.

<sup>220</sup> *Ibíd.*, p. 203.



Imagen 20. Imagen de *Star Wars: Episode III- Revenge of the Sith* (Star Wars: Episodio III- La venganza de los Sith, George Lucas, Estados Unidos, 2005).

El violeta también es el color del movimiento feminista, junto al blanco y el verde. La explicación la ofreció la inglesa Emmeline Pethick-Lawrence, y recoge sus palabras Heller<sup>221</sup>:

El violeta, color de los soberanos, simboliza la sangre real que corre por las venas de cada luchadora por el derecho al voto, simboliza su conciencia de la libertad y la dignidad. El blanco simboliza la honradez en la vida privada y en la vida política. Y el verde simboliza la esperanza de un nuevo comienzo”.

El blanco es un color en un principio controvertido, ya que en ocasiones no se ha considerado o se considera un color. Esto es debido a la diferencia que ya se ha explicado anteriormente entre los *colores luz* y los *colores pigmento*. Sin embargo, cuando se habla de la práctica de la visión y no de la teoría óptica, el blanco sí es un color, y es fundamental.

El blanco hace referencia a la luz y al comienzo, al Bien, a la verdad, a la honradez y la perfección. Es el color del diseño minimalista, de los muertos y espíritus y en algunos países asiáticos es también el color de luto, ya que va unido, en este caso, a la idea de la reencarnación<sup>222</sup>.

<sup>221</sup> *Ibid.*, p. 207.

<sup>222</sup> *Ibid.*, p. 164.



Imagen 21. Fotograma de *Okuribito* (Despedidas, Yôjirô Takita, Japón, 2008).

En muchas lenguas, el blanco equivale a vacío, y existen expresiones con este significado como *quedarse en blanco* o *cheque en blanco*. El blanco es un color frío que se relaciona con la ausencia de sentimientos y la insensibilidad. Y también es el color de lo desconocido y lo ligero<sup>223</sup>.

Cuando se habla del negro, surge la misma pregunta de si es un color, tal y como sucedía con el blanco. Heller afirma que el impresionismo no lo reconoció como tal, y más tarde se prohibió en la pintura. Sin embargo, puede afirmarse que el negro es “un color sin color”<sup>224</sup>.

El negro está cargado de simbolismo, es el final, es la ausencia de luz y también la suma de todos los colores. Este color es capaz de invertir cualquier efecto positivo de otro color y “establece la diferencia entre el bien y el mal, porque el negro establece la diferencia entre el día y la noche”<sup>225</sup>.

---

<sup>223</sup> *Ibíd.*, p. 169.

<sup>224</sup> *Ibíd.*, p. 128.

<sup>225</sup> *Ibíd.*, p. 131.



Imagen 22. Fotograma de *Star Wars: Episode I- The Phantom Menace* (Star Wars: Episodio I- La amenaza fantasma, George Lucas, Estados Unidos, 1999).

Este color también se identifica con la mala suerte, y de ahí la expresión *tener un día negro* o que, al viernes de 1869 en el que quebró el mercado estadounidense, se le conozca como *viernes negro*<sup>226</sup>.

Pero, por otro lado, también se identifica con el color de la elegancia, ya que se renuncia a llamar la atención y, por lo tanto, incluso se renuncia al color<sup>227</sup>, y es el color de la individualidad.

Estas son algunas ideas y características que se asocian a los diferentes colores. Debido a que en la percepción influyen diferentes aspectos, como se ha visto, los efectos que producen los colores pueden variar o ser mucho más amplios. Sin embargo, debido también a estos factores, hay determinadas ideas que se puede decir que son universales.

A continuación, se explicarán y diferenciarán los *colores fríos* y *cálidos*, ya que en función del grupo al que pertenezcan, también despiertan emociones o sentimientos diferentes, y tienen capacidades distintas.

### 3.1.2. Colores fríos y cálidos.

Muchos de los conocimientos que se tienen sobre el color están basados en la experiencia, como se ha podido ver en el epígrafe anterior, y los efectos que producen los colores sobre las personas. Sin embargo, como explica Gage, en *Color y Cultura*, se sabe que las llamas azules, que son las ondas cortas, de alta energía, son las que mayor calor producen, y que las ondas ultravioletas queman

<sup>226</sup> *Ibid.*, p. 133.

<sup>227</sup> *Ibid.*, p. 140.

nuestra piel. Sin embargo, asociamos el azul con el frío y el rojo con el calor. Como él explica, se pueden buscar experiencias universales que justifiquen este hecho, como que el mar es azul y frío, y el sol rojo y caliente. Pero esto es algo que no puede asegurarse, ya que la primera vez que apareció un *círculo cromático* “con coordenadas de frío y caliente” puede que fuera en 1835, publicado por George Field<sup>228</sup>.

Goethe, en su *Teoría de los Colores*, estableció una tabla de polaridades en la que aparecía el lado del más, en el que se encontraba el amarillo, y se identificaba con la acción, la luz, el brillo, la fuerza, el calor o la proximidad y, en el otro lado, el menos, donde estaba el azul, y se identificaba con la negación, la sombra, la oscuridad, el frío la lejanía o la atracción<sup>229</sup>.

Pawlik explica que la debilidad se corresponde con el frío y la fuerza con el calor, y establece la división entre *colores cálidos* (amarillo, naranja y rojo) y *colores fríos* (verde azulado, azul verdoso, azul y azul violáceo). Y expone lo que expresan cada grupo de colores<sup>230</sup>:

Los colores, según sea su posición en el lado frío o cálido, actúan directamente sobre el sentimiento, y no por convención. Los colores fríos expresan arrobamiento, distanciamiento, transfiguración, incluso distinción contenida; los cálidos aproximación, recogimiento, intimidad, estrechez terrenal. La lejanía contiene colores más fríos que la cercanía. Los impresionistas, que observan la vida al aire libre, prefieren los colores fríos.

Además, Gurney añade que a pesar de que la clasificación de los colores como *fríos* o *cálidos* está en nuestra cabeza, el efecto que produce es real. El *círculo cromático* puede dividirse en dos, aunque no se llegan a poner de acuerdo exactamente sobre qué colores pertenecen a un lado u otro ya que los verdes y los violetas causan cierto desconcierto<sup>231</sup>.

---

<sup>228</sup> Cfr. GAGE, J., *op. cit.*, p. 8.

<sup>229</sup> *Ibid.*, p. 204.

<sup>230</sup> Cfr. PAWLIK, J., *op. cit.*, p. 63.

<sup>231</sup> Cfr. GURNEY, J., *op. cit.*, p. 112.





Imagen 23. Cuadro de Munch, *The Kiss*, 1897.

Como se ha explicado, los colores fríos evocan ciertas sensaciones o palabras tales como “el invierno, la noche, el cielo, las sombras, el sueño y el hielo”. Sin embargo, en el otro lado donde se encuentran los colores cálidos, las referencias son contrarias, y “nos hacen pensar en el fuego, las especias picantes y la sangre”<sup>232</sup>.



Imagen 24. Cuadro de Connie Tom, *Reflections of Autumn V*, 2009.

---

<sup>232</sup> *Ídem.*



Gurney expone que la razón por la que se dividen los colores en estos dos grupos es antropológica<sup>233</sup>:

Los antropólogos Paul Kay y Brent Berlin han estudiado la evolución de los términos relaciones con el color en diferentes lenguajes de todo el mundo. En las lenguas europeas tenemos unos once o doce términos básicos para definir los colores. Sin embargo, algunas de las lenguas llamadas “primitivas”, como el dani, la lengua de Nueva Guinea, solo tienen dos términos. Kay y Berlin explicaron: “uno de los dos abarca el negro, el verde, el azul y otros colores ‘fríos’; el otro incluye el blanco, el rojo, el amarillo y otros colores ‘cálidos’”. Esto no significa que los hombres primitivos no tuvieran buena vista; nada más alejado de la realidad. Los antropólogos creen que, según el lenguaje iba evolucionando, los primeros conceptos se iban desarrollando alrededor de las categorías psicológicamente más importantes.

Además, dependiendo de si un color pertenece a un grupo u otro, tiene unas capacidades distintas para generar la ilusión de espacio.

Los colores tienen la capacidad de crear perspectivas y, por lo tanto, de crear la citada ilusión de espacio. Generalmente, cuando se observa una composición de varios colores, el más cálido parece estar en primer término, y el más frío parece situarse al fondo<sup>234</sup>.

Es decir, se asocian colores a distancias porque los colores cambian con la distancia. El rojo cuanto más lejos aparece, se vuelve más azul, y cuanto más cerca se encuentra, más resplandece<sup>235</sup>.

Sin embargo, Pawlik recoge las palabras que explican el porqué de este fenómeno<sup>236</sup>:

Igual que cálido y frío, delante y detrás tampoco se pueden trastocar fácilmente, porque su efecto está fundamentado fisiológicamente: «el enfoque para la luz violeta está aproximadamente 0,6 mm más cerca de la córnea que el de la luz roja. Por eso una superficie roja parece más cercana que una superficie azul situada a la misma distancia, porque uno tiene que acomodarse más a la superficie roja» (Walther, 59).

Por lo tanto, este fenómeno parece tener una explicación científica. De todas maneras, puede decirse que un color cálido avanza, mientras que un color frío pasivo retrocede. El hecho de conocer el comportamiento de los colores hace que luego pueda aplicarse a la práctica, tal y como hicieron los pintores del siglo XX, quienes sabiendo esto, invirtieron la regla en algunas ocasiones, y pintaban con *colores fríos* los objetos situados en primer término, y con *colores cálidos* los

---

<sup>233</sup> *Ídem.*

<sup>234</sup> Cfr. HELLER, E., *op. cit.*, p. 24.

<sup>235</sup> *Ídem.*

<sup>236</sup> Cfr. PAWLIK, J., *op. cit.*, p. 129.

situados al fondo, "para oponerse así a la composición representativa del espacio y asentar la superficie del cuadro"<sup>237</sup>.

Como se ha visto en este primer capítulo, el color es una idea compleja y difícil de explicar. Muchos autores a lo largo de la historia han intentado definir este concepto con el fin de comprenderlo y estudiarlo, y aún hoy es una idea que genera debate. Lo que ha quedado claro es que el color está estrechamente vinculado al ser humano y, por lo tanto, se convierte en un elemento emocional y con una clara capacidad de provocar efectos a quienes ven el mundo representado a través del arte. Como el objeto de estudio de esta tesis es averiguar la función estética del color en el cine, el próximo capítulo abordará la capacidad de este medio para expresar emociones y, de este modo, poder entender mejor cuál va a ser la función del color en el arte cinematográfico.

---

<sup>237</sup> *Ibid.*, p. 64.

## Capítulo II

### Fundamentos estéticos del cine: una aproximación conceptual

Tras haber explicado el concepto de color desde una perspectiva global, abordando tanto la forma en la que se genera, la importancia de la luz, hasta los efectos emocionales y psicológicos que provoca en el ser humano, en este segundo capítulo se ahondará en las características del cine como medio artístico. Es decir, como forma de representar la realidad, transmitir ideas y provocar emociones.

Para entender qué es color en el cine, y finalmente su función estética, es necesario contextualizar los rasgos artísticos del medio cinematográfico. Por esta razón, este segundo capítulo introduce el concepto de estética y sus principales atributos, para posteriormente aplicarlos al llamado *séptimo arte*.

Hay que tener en cuenta que el concepto de estética ha estado ligado al ser humano desde sus orígenes, a pesar de que se denominaría como tal, siglos más tarde. Aunque hoy en día existen muchas definiciones, y una idea más o menos clara de que cuando se habla de estética se hace referencia a una reflexión acerca del arte o a un discurso particular, muchos han sido los que a lo largo de los años han intentado dar una definición exacta del discurso.

Para poder realizar un acercamiento a este término, se realizará, en una primera parte, un repaso histórico por la evolución de la estética, poniendo el término en relación con dos aspectos esenciales de su naturaleza: la belleza y el arte.

Además, se expondrán una serie de conceptos clave como el de actitud estética, los efectos morales del arte o los valores estéticos, que servirán para entender posteriormente los efectos emocionales del cine, en general, y del color, en particular.

En la segunda parte de este capítulo se hablará del cine como medio de expresión artístico, así como de su relación con las ideas de belleza y de realidad. La profundización en la condición estética del cine conducirá, inevitablemente, a explicar los elementos que componen su lenguaje, y en el que el color jugará un papel muy importante, tal y como se explicará en el tercer capítulo.

## 1. Definición del concepto de estética.

La palabra estética apareció por primera vez en el siglo XVIII<sup>1</sup>, y a partir de ahí su significado ha evolucionado a lo largo de los años gracias a las aportaciones de diferentes autores. Sin embargo, la estética ha existido desde la antigüedad, e incluso desde la prehistoria<sup>2</sup>, a pesar de su tardío nombramiento. Por lo tanto, en la actualidad, aunque el sentido que adquiere el término es el de “reflexión acerca del arte”<sup>3</sup>, el significado de este concepto es complejo y ambiguo, ya que no puede darse una definición desde un único punto de vista.

A pesar de que hoy en día el uso de este término se ha banalizado, y en algunas ocasiones se hace referencia a él cuando se habla, por ejemplo, de la apariencia de las personas, el significado original de la palabra es mucho más complicado de lo que aparenta, ya que entraña más connotaciones.

Aumont, en su libro *La Estética Hoy*, además de afirmar que “el origen de estética fue inventado”<sup>4</sup>, explica que se encuentran tres usos de la palabra estética, en la que el primero se aplica a lo bello, el segundo al arte, y el tercero es un uso que consiste en considerar la estética “como un discurso particular”<sup>5</sup>. Sin embargo, estas acepciones no fueron las que se le utilizaron en su origen.

Alexander Gottlieb Baumgarten escribió una obra, que no terminó, entre 1750 y 1758. En ella, utiliza la idea de este término que definió como “la ciencia del conocimiento sensible”, y desarrolla un proyecto en el que trataba de demostrar la relación entre el arte, lo bello y la sensibilidad humana. De hecho, afirma Aumont, él trataba de mostrar que en el fondo esos tres objetos coincidían<sup>6</sup>.

Tal y como se ve, la palabra estética se pone en relación con otros términos como belleza o arte. Esta relación, que se explicará a lo largo de este capítulo, nace desde los comienzos de la estética, ya que siempre ha ido unida a la reflexión filosófica o la historia del arte<sup>7</sup>.

Baumgarten consideraba al esteta como un filósofo cuyo objetivo era “la perfección del conocimiento sensible como tal, es decir, la belleza”<sup>8</sup>. Es el primer estético y el primero que trató de separar la estética de las otras ramas de la filosofía. La palabra estética viene de *Esthetica*, que en griego hace referencia al mundo de las sensaciones, que se oponen a la lógica. Para Baumgarten era una ciencia, una ciencia de lo bello, la “hermana menor de la lógica”<sup>9</sup>.

El término de estética está muy relacionado con el de belleza, así como con el arte y la sensibilidad, tal y como afirma Aumont: “la estética ha sido inventada como teoría de la

<sup>1</sup> Cfr. BAYER, R., *Historia de la Estética*, Fondo de Cultura Económica de España, Madrid, 2002, p. 7.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Cfr. AUMONT, J., *La Estética Hoy*, Cátedra, Madrid, 2001, p. 60.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 7.

<sup>8</sup> Cfr. AUMONT, J., *op. cit.*, p. 63.

<sup>9</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 184.

*belleza sensible*, sea o no artística”<sup>10</sup>. Johann Georg Sulzer, filósofo sueco, definió la estética como “el estudio de aquello que experimentamos al encontrarnos con el arte”<sup>11</sup>. La relación que existe entre estos términos, y su interconexión, se explicará y desarrollará a lo largo de este primer epígrafe junto con las ideas de belleza, gusto y placer. De esta manera, se podrá tener una visión global de la naturaleza de la estética y, en última instancia, ver cómo se puede aplicar al cine.

### 1.1. Belleza y estética.

Para poder lograr comprender el término *estética*, es necesario, en primer lugar, realizar un recorrido histórico por la evolución del concepto y su relación con otras ideas. De esta manera, se verá cómo las aportaciones de diferentes autores como Aristóteles, Platón, Hegel, Kant o Arnheim, han transformado el sentido de lo que se entiende por *estética*.

Para ello, es necesario comenzar con la estrecha relación entre estética y belleza. En las últimas décadas, el debate estético sobre la belleza se ha reavivado, a pesar de que nunca ha dejado de ocupar un lugar central en la vida. Ha sido solamente en el arte, con las vanguardias y el Renacimiento cuando se cuestionó el concepto de belleza, un concepto que, como se verá, han tratado autores como Platón, Santo Tomás de Aquino o Hegel. Tampoco se podrá dejar de lado, para comprender la idea de belleza, la idea de lo *sublime*<sup>12</sup>.

A pesar de que los conceptos de belleza y estética están muy ligados, es necesario explicar que, en origen, la estética no fue un discurso sobre lo bello, sino que nació como un discurso sobre la sensación. Sin embargo, tal y como afirma Aumont en referencia a la relación entre lo bello y la estética<sup>13</sup>:

Se trata de un vínculo histórico profundo del que da testimonio el lenguaje corriente, para el cual es estético lo que es placentero al ojo (o al oído), con lo que se quiere decir que es posible considerar “bello” lo que nos halaga los sentidos.

Pero para poder llegar a una definición de lo bello como esta, el término ha experimentado diferentes concepciones y transformaciones a lo largo de la historia, ya que han sido muchos los autores los que se han preguntado qué es lo bello. Para poder alcanzar su total comprensión, y la relación que se establece con la estética, es necesario comenzar por exponer las primeras apariciones de estos dos conceptos.

En un principio, los poetas griegos Hesíodo y Homero, hacían alguna referencia a la estética cuando en sus escritos aparecía la palabra *kalós*<sup>14</sup>. Hesíodo aplica este adjetivo a la

<sup>10</sup> Cfr. AUMONT, J., *op. cit.*, p. 63.

<sup>11</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 187.

<sup>12</sup> Cfr. MOLINA, A., “Introducción”, en Lessing, *Laocoonte*, Tecnos, Madrid, 2015, p. 15.

<sup>13</sup> Cfr. AUMONT, J., *op. cit.*, p. 145.

<sup>14</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 22.

mujer, y habla en exclusiva de la belleza externa, momento en el que aparece también la idea de *armonía*. Además, se inicia la relación entre lo bello y el bien, entendido como útil<sup>15</sup>.

Por otro lado, Homero utiliza la palabra *kalós* para hablar de “una intuición interior”, que es lo que él determina como “la esencia misma de lo bello”. Y además no cree que exista relación entre lo bello y lo bueno. Hesíodo considera que la fuente de la belleza se encuentra en la mujer, y Homero en la naturaleza<sup>16</sup>.

Más adelante, la escuela pitagórica sería la primera en hacerle un sitio a la estética. Para Pitágoras, “los números constituyen todo lo que es” y su filosofía es toda ella una estética. Para Pitágoras, tal y como afirma Bayer en *Historia de la Estética*<sup>17</sup>:

La naturaleza obra [...] siguiendo medidas determinadas. Así, todo lo que se encuentra en el ámbito de la medida, en la armonía, está dotado de razón, de inteligencia y de vida; y todo lo que es, es vivo, piensa y siente.

Sócrates también se preguntó qué era la belleza, y relacionó lo bello con lo bueno, aunque no consideró que hubiese una identidad entre ambos, y concluyó explicando que la belleza en sí no existe sin estar asociada al concepto de lo útil<sup>18</sup>.

Platón no escribió una estética como tal, sin embargo, su *meraísmos* puede considerarse una estética<sup>19</sup>. En su obra *Hípias Mayor*, aborda el problema de lo bello y expone tres definiciones de belleza. La primera definición es la de la conveniencia, es decir, “aquello que se emplea de acuerdo con su finalidad”. La segunda explica la belleza como “el poder de hacer una cosa, mientras que la impotencia sería lo feo”. Y, por último, la tercera definición es el placer, “lo bello es aquella parte de lo agradable que tiene como origen el oído y la vista”. En su definición quedan excluidos el resto de sentidos, puesto que según él: “si a alguien se le dijese comer bellamente o un olor bello, únicamente se reiría”<sup>20</sup>. Para Platón “lo bello se convierte en bello mediante lo bello” y además explica<sup>21</sup>:

Porque si hay otro bello fuera de lo bello en sí, él mismo no es bello por ninguna otra razón que su participación en aquél. No comprendo esas sabias razones y no puedo conocerlas. Y si alguien me dice las razones por las que una cosa es bella, porque tiene un color floreciente o una actitud o algo parecido, no entro en tal discusión puesto que todo eso solamente me turba, pero es muy simple, muy inocente que sepa que nada origina algo bello, salvo la presencia y la participación de lo bello (*Fedón*).

Para concluir su obra, Platón vuelve a plantear la idea que está presente a lo largo de toda su obra, aunque no de una manera explícita, que es la de la relación entre lo bello y el

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>16</sup> *Ibidem*.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 29.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 32.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 36.

<sup>21</sup> Cf. MERRY, J., *Estética y psicología del cine, tomo I: Las estructuras*, siglo XXI de España editores, Madrid, 2002, p. 13.

bien, algo que ya había planteado Sócrates<sup>22</sup>. El *Hippias* es el punto de referencia del que parte toda la estética griega.

Además, Platón plantea a lo largo de sus obras tres tipos de belleza. La primera es la belleza de los cuerpos, la segunda la de las almas y, por último, explica que para los sabios existe la belleza en sí<sup>23</sup>.

Posteriormente, Aristóteles consideró que la principal cuestión estética, igual que haría Sócrates, era la relación entre lo bello y el bien o lo útil, considerándolos dos conceptos no idénticos<sup>24</sup>. Para poder definirlo, Aristóteles explica lo bello moral y lo bello formal, conceptos que se comentarán a continuación.

En primer lugar, define lo bello moral, que para Aristóteles es una estética del bien, y distingue tres clases de bien: el cósmico, el práctico y el útil. El bien cósmico es “la causa última gracias a la cual se producen todos los movimientos”<sup>25</sup>. El bien práctico se encuentra en la actividad humana y está ligado al esfuerzo y la voluntad. Dentro de este grupo existe “un campo superior a los demás: la *eudemonía*, en la que reside el bien en sí”<sup>26</sup>. De aquí establece una jerarquía de bienes que se distribuyen en tres grupos: el primer grupo son los bienes externos al que pertenece, por ejemplo, la amistad; el segundo, los bienes del cuerpo, y el tercer grupo, los bienes del alma. En último lugar, el bien útil es el que sirve de medio, el que solo “se desea para algún otro fin”<sup>27</sup>. Para Aristóteles lo bello es una síntesis de algo moral y algo estético.

En segundo lugar, Aristóteles define lo bello formal. Aquí hace referencia a las matemáticas, y explica tres grandes categorías matemáticas de belleza<sup>28</sup>:

Las formas supremas de lo bello son la conformidad con las leyes, la simetría y la determinación, y son precisamente estas formas las que se encuentran en las matemáticas, y puesto que estas formas parecen ser la causa de muchos objetos, las matemáticas se refieren en cierta medida a una causa que es la belleza.

Con la conformidad con las leyes, Aristóteles hace referencia a que “la belleza es la razón en forma de leyes, es la razón la que fija y crea las leyes a las que están sometidos los objetos bellos”<sup>29</sup>. Él no contempla que en el sentimiento estético pueden intervenir otros factores no sujetos a leyes matemáticas o la razón.

Cuando habla de la simetría, que identifica con la perfección, afirma que solamente existe belleza cuando los dos objetos simétricos son grandes, no si son pequeños.

El tercer elemento matemático al que hace referencia es la determinación<sup>30</sup>:

<sup>22</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 37.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 38.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 45.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>26</sup> *Idem.*

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 47.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 49.

<sup>29</sup> *Idem.*

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 50.

Es una modalidad del orden [...] enunciar la esencia de un objeto, fijar sus caracteres esenciales por oposición a los caracteres esenciales de otro objeto; es la especificación cualitativa y aun la definición. Lo bello matemático es una belleza esencialmente acabada, una belleza positiva.

Por último, Aristóteles afirma que lo bello debe poder percibirse con los sentidos, idea que se acerca a la planteada por Platón.

El filósofo griego Plotino desarrolló una estética entre el 205 y 207 d. C. que, a pesar de estar inspirada por la de Platón, se oponía a ella en cierto modo, debido al espíritu místico, en contraposición al espíritu dialéctico de su predecesor. La estética de Plotino<sup>31</sup>:

Desemboca verdaderamente en una estética del esplendor y en una apologética de lo informe. Debido a que es místico, Plotino es el primero que revela la belleza del bien, esta belleza suprema que constituye el carácter auténtico de la estética: toda estética verdadera supone una concepción mística, quizá panteísta, del universo.

Un concepto que está estrechamente relacionado con el concepto de belleza y que aparece en este momento es el de lo sublime, término que explica Aumont en su libro *La Estética hoy*. La primera teoría de lo sublime se presupone del siglo I, aunque se le atribuyó durante mucho tiempo a Longino, un teórico del siglo III d. C. dedicado al mundo de la retórica. Uno de los principales retos de la retórica consiste en conocer cuáles son los efectos psicológicos que produce el discurso en el oyente. Longino, tal y como explica Aumont, distingue dos tipos de efectos: la persuasión, que es el efecto del discurso bello y que hace alusión al vínculo clásico entre bello y bueno, y el éxtasis, que “se manifiesta en una exaltación y al mismo tiempo en una exultación del destinatario del discurso. Este último efecto es el propio del discurso *sublime*”<sup>32</sup>.

Por lo tanto, concluye, lo sublime es el *súmmum* de la belleza, su esencia. De ello excluye todos los bienes terrenales, así como el dinero y los honores. Además, Aumont expone los medios de lo sublime que aparecen en el tratado de Longino y son<sup>33</sup>:

Tres son de orden técnico y el retórico o el poeta deben aprenderlos: la cualidad de la fabricación de las figuras (metáforas); la expresión generosa (la imaginación y la libertad en la elección de las palabras); la composición digna y elevada; las otras dos son capacidades innatas: la maestría en el dominio de las ideas; la pasión violenta y creadora del entusiasmo.

Llegada la Edad Media, Santo Tomás de Aquino desarrolló una teoría de lo bello. Como punto de partida establece que hay unos objetos que agradan a las personas y otros

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 84.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 162.

<sup>33</sup> *Ídem*.



que no. Esto es debido a ciertas facultades que se ejercitan, ya que él explica que existen “cuatro formas sensitivas internas” en las personas<sup>34</sup>.

El hombre percibe las formas sensibles de las cosas a través del sentido común, explican los escolásticos, pero las formas que el sentido común reúne se conservan gracias a la imaginación y la memoria. Es entonces cuando las sensaciones penetran en el hombre y se juzgan y, por lo tanto, concluye, “el instrumento estético por excelencia es [...] el juicio”<sup>35</sup>.

Santo Tomás determina que la visión es el sentido estético por excelencia, y aunque en esta época el oído fue un sentido no muy tenido en cuenta, junto a la vista, puede producir impresiones estéticas. Puesto que es la vista la que proporciona una impresión estética, se considera que este momento es de pleno hedonismo estético. Por lo tanto<sup>36</sup>:

Lo bello concierne únicamente a la facultad del juicio racional. Y así, la estética de Santo Tomás comienza por ser una estética sensualista y empírica con el hedonismo de la vista y se desplaza después, como la de Kant, a una estética del juicio para establecer la preeminencia del juicio racional. [...] Para él toda belleza es formal.

Bayer explica que Alberti es el primer teórico del clasicismo, y supuso una revolución porque su estética es totalmente opuesta a la medieval<sup>37</sup>. Él desarrolla una estética de la perfección, de la armonía, identifica lo bello con lo perfecto. Además, Bayer recoge la definición que Alberti hace de la belleza<sup>38</sup>:

La belleza es una cierta conveniencia razonable mantenida en todas las partes para el efecto a que se las desee aplicar, de tal modo que no se sabrá añadir, disminuir o alterar nada sin perjudicar notoriamente la obra.

Es decir, que la belleza se alcanza cuando el hecho de producir algún cambio resultaría nocivo. Con Alberti, el concepto de lo bello se independiza y ya no se identifica con lo útil, tal y como proponía Aristóteles y como también sucedía en la Edad Media y, además, explica, su concepto de lo bello está compuesto por tres elementos<sup>39</sup>:

En primer término, el *numerus*, elemento cuantitativo de lo bello [...] a tal punto que la idea de lo bello implica la del número. En segundo lugar, la *finitio*, que equivale a la calidad, al sentido melódico de la línea o de la disposición de las masas; es muy sutil esta teoría de la *finitio* que, en arquitectura, representa a la figura. Y finalmente la *collocatio*, que es al propio tiempo la situación, o sea la posición respectiva de todos los elementos. Todo esto viene a ser en síntesis la *concinnitas*. La armonía de lo bello de que habla Alberti muestra, a su vez, el elemento de vida, el arabesco, lo cualitativo inexpressable, ese contorno

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 89.

<sup>35</sup> *Idem.*

<sup>36</sup> *Idem.*

<sup>37</sup> Durante la época Medieval la preocupación por la belleza no existe, y la finalidad única que tiene el arte es la de la utilidad.

<sup>38</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 105.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 108.

singular de la *finis*, encerrada entre el *numerus*, que es un formalismo de los cánones, y la *collocatio*, que es ordenamiento.

Durante el siglo XVII, puede decirse que no hay estéticos propiamente dichos, sin embargo, existe una estética implícita en las obras de los autores que reflexionaban acerca de este tema. Durante esta época, los autores no describían, tal y como hacía Aristóteles, sino que prescribían, ya que consideraban que la estética era una ciencia normativa<sup>40</sup>.

Aunque Descartes no escribió una teoría de la estética como tal, de su metafísica puede extraerse una teoría de lo bello en la que afirma<sup>41</sup>:

Un objeto es tanto más bello cuanto menos diferentes sean unos de otros sus elementos y cuanto mayor sea la proporción entre ellos. Esta proporción debe ser aritmética, no geométrica. [...] El más deleitable de los objetos y el más agradable al alma es aquel que no es tan difícil de ser conocido como para no dejar desear alguna cosa a la pasión con la que los sentidos tienen costumbre de comportarse frente a los objetos, pero no tan difícil como para hacerlos sufrir.

Además, Descartes situó la estética entre dos aspectos bien diferenciados, ya que “dividió al ser humano en alma y cuerpo, en pensamiento y extensión”. La estética se encuentra entre estos dos ámbitos y fisiológicamente la sitúa en la óptica y la acústica.

Como se recoge en *Historia de la Estética*, durante el siglo XVII son muchos los autores que tratan de definir la belleza o lo bello y, sin embargo, a pesar de las múltiples definiciones, no hay una única que haya perdurado en el tiempo. Por ejemplo, Pascal, para quien “el ser humano, que es la más hermosa criatura de Dios, es el ser en quien reside lo bello; y en la naturaleza, lo bello es aquello que le parece bello al hombre y se le asemeja”<sup>42</sup>.

Para Fréard Chambray<sup>43</sup>:

La belleza consiste en la feliz imitación de la naturaleza, mas no sabría realizarse plenamente si el artista se contentase con observar el parecido de cada una de las obras de la naturaleza sin dedicarse más bien a examinar qué es lo que ésta contiene de más hermoso para percibir espiritualmente la perfección ideal y reproducir en seguida [...] imágenes de una belleza extraordinaria.

Berkeley no formuló una teoría de la estética, pero sí que trató de definir también el concepto de lo bello<sup>44</sup>:

Lo bello no es aquello que place, sino la simetría y la proporción, la perfección y la fitness. Es “la aptitud y la subordinación que producen toda la belleza”. La noción de lo bello es una elaboración racional, un conocimiento nocional: no es algo percibido, sino algo concebido. La naturaleza es la norma de todas

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 132.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 137.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 140.

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 146.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 155.

las cosas: en la contemplación del universo, por doquiera que hay belleza hay también unidad, y la unidad se encuentra en todo el universo.

El siglo XVIII fue el siglo de la razón, una razón cuyo papel era el de poner en duda la tradición que existía hasta el momento, ya que ahora ya no solo bastaba con creer en lo establecido<sup>45</sup>. El Padre André escribió *Ensayo sobre lo bello*, donde distingue entre belleza sensible, que se percibe en los cuerpos, y belleza inteligible, que se percibe en los espíritus. Ambos tipos solo pueden captarse a través de la razón<sup>46</sup>.

Por un lado, lo bello sensible, el más complejo, solo puede ser conocido por dos de los sentidos, vista y oído, dando lugar así a lo bello visible y la belleza acústica. Dentro de la belleza visible, el Padre André distingue lo bello esencial —estudiado por Platón y San Agustín—, que es el arquetipo, lo bello natural, que depende de la voluntad del Creador, y es independiente del juicio de las personas, y por último lo bello arbitrario, que es “una belleza de moda o de costumbre en los ornamentos”<sup>47</sup>.

Como se ha explicado anteriormente, Baumgarten, quien escribió *Aesthetic*, fue el primero en utilizar la palabra *estética* y por lo tanto es considerado como el primer estético al elaborar un dogma de la belleza estética, que separó de las otras ramas de la filosofía. A pesar de que no puso fin a su *Aesthetic*, fue una obra fundamental para autores posteriores como Batteux o d’Alembert, quien realizó una clasificación de las bellas artes<sup>48</sup>.

Para Baumgarten, la estética es una ciencia de lo bello, y la dividió en la estética teórica y la estética práctica. La que se ocupa de desentrañar qué es la belleza es la estética teórica. Para él, la belleza<sup>49</sup>:

Se manifiesta [...] y se especifica bajo tres aspectos. [...] La belleza no es una sola, sino que está constituida por infinitas partículas, que son justamente pensamientos que hacen abstracción del orden y de los signos. Esta multiplicidad únicamente alcanza la belleza mediante la reducción a un solo elemento, que se presenta como fenómeno; tal unidad no es abstracta, sino concreta, palpable: es objeto de la sensación. La belleza [...] es el acuerdo del orden interno que nos sirve de guía para disponer las cosas bellamente pensadas. Pero el orden de las cosas es un orden interno que debe ser sentido, no pensado. [...] La tercera definición que ofrece Baumgarten de la belleza es la del acuerdo de los signos, un acuerdo interno, con los pensamientos y con las cosas.

El concepto de lo bello ya había sido relacionado con lo perfecto por Alberti, como se ha explicado anteriormente, y es Sulzer quien vuelve a relacionarlos, pero oponiendo el uno al otro. Sulzer afirma que se llama bello a “todo objeto que se presenta sin atención a otra cualidad, y de una manera agradable a nuestra imaginación”<sup>50</sup>. Finalmente, igual que otros autores ya habían hecho, él también diferencia entre lo bello y lo útil.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 159.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 161.

<sup>47</sup> *Ídem.*

<sup>48</sup> Cfr. BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS, J., *Estética, historia y fundamentos*, Cátedra, Madrid, 1988, p. 49.

<sup>49</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, pp. 184-185.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 189.

Winckelmann, quien influyó en gran medida en la estética alemana, afirmaba que existía una gran dificultad para poder definir la belleza, puesto que “esta no es una sola ni es inmutable. Varía de pueblo a pueblo, de individuo a individuo”<sup>51</sup>. Además, continuaba explicando que “por debajo de todas las metamorfosis de lo bello existe una belleza única, idéntica, inmutable, que recibe el nombre de divinidad”. Es decir, Winckelmann consideraba que lo bello estaba en Dios, y decía que debía ser como el agua, “tanto mejor cuanto menos sabor tenga”<sup>52</sup>.

Kant, el primero que consideró que el dominio estético no debía basarse en el conocimiento, sino en el sentimiento, lo que pretende es separar los conceptos de belleza y bien, conceptos que, como se ha visto, han estado muy unidos en la época clásica. Para él, la belleza es libre y desinteresada, y el bien se identifica con la ley de la razón<sup>53</sup>. Kant desarrolló una *Crítica del Juicio* que se dividía en dos partes. La primera estaba dedicada a la crítica de lo bello y lo sublime, y la segunda, dedicada a la teleología o ciencia de la finalidad. Para Kant, la finalidad es aquello “a que se dirige la acción”, y cuando se estudia el universo, solamente hay que buscar la causalidad, y únicamente cuando ésta falla, recurrir a la finalidad. Esto ocurre en dos momentos: ante la vida y ante la belleza<sup>54</sup>.

Afirma también que el objeto hermoso es inútil, y que el universo podría existir perfectamente sin belleza: “nada en él se habría suprimido fuera de nuestra satisfacción sensible”<sup>55</sup>. Kant define lo bello como todo aquello que nos causa placer, pero un placer desinteresado.

Kant realiza un análisis del juicio estético bajo cuatro aspectos, el de la cualidad, la cantidad, la relación y la modalidad. Este análisis lo recoge Aumont<sup>56</sup>:

1. Bajo el aspecto de la *cualidad* del juicio estético: lo bello es el objeto de una satisfacción desinteresada, en donde este último término debe entenderse literalmente: yo ejerzo el juicio de gusto estético con total abstracción de cualquier consideración de utilidad o de todo juicio moral. [...] El juicio estético, por tanto, no se confunde ni con el goce animal, que es «interesado», ni con el bien definido por la razón y que no tengo libertad para encontrar indiferente.
2. Bajo el aspecto de la *cantidad*: «es bello lo que produce universalmente placer sin concepto»: no hay conocimiento objetivo de lo bello y sin embargo se impone a todos. [...] Si digo que algo es bello, puedo emitir un juicio espontáneo que depende de mis sentidos y que sólo a mí me concierne; pero también puedo emitir ese juicio de manera «reflexiva», en cuyo caso entenderé que vale también para otros, o para cualquier otro.
3. Bajo el aspecto de la *relación*: la belleza es «la forma de la finalidad de un objeto, en tanto es percibida en éste sin representación de un fin». [...] El juicio estético no da ningún conocimiento de aquello sobre lo cual versa, sino que lleva en sí mismo su finalidad.
4. Por último, bajo el aspecto de la *modalidad*: «es bello lo que es reconocido, sin concepto, como objeto de una satisfacción necesaria»: el juicio estético tiene una necesidad: la del ejemplo. No podemos enunciar la regla de la cual depende nuestro juicio (no la conocemos), pero eso no quita en absoluto fuerza al juicio, que se apoya en la «libre legalidad de la imaginación».

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 196.

<sup>52</sup> *Idem.*

<sup>53</sup> Cfr. AUMONT, J., *op. cit.*, p. 159.

<sup>54</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 203.

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 205.

<sup>56</sup> Cfr. AUMONT, J., *op. cit.*, p. 160.

Además, Kant explica lo bello como un intermediario que se encuentra entre “lo agradable y el bien”, y que mantiene una relación “de interdependencia con lo subjetivo, por vía del gusto”. Para él, el bien no atañe al gusto, solo a la razón, por lo que lo bello ya no se subordina al bien, es libre<sup>57</sup>.

Kant también diferencia entre dos casos de belleza: por un lado, la belleza libre, que es “lo que da placer sin apelar a ninguna perfección y que suscita un juicio de gusto perfectamente puro”. Por otro lado, la belleza adherente, que es la de “lo que da placer en función de un fin determinado y en la que el juicio del gusto es menos puro”<sup>58</sup>.

Tal y como hizo Longino en el siglo III, Kant explica el concepto de lo *sublime*. Para él, lo bello reside en el objeto, y por lo tanto tiene límites. Sin embargo, lo sublime es infinito ya que no tiene forma. Realiza una división de lo sublime en dos partes: lo sublime matemático y lo sublime dinámico. Lo sublime matemático es lo grande absoluto, por ejemplo, la infinitud del cielo. De esta manera, “nada de lo que puede ser objeto de nuestros sentidos o se presenta en números definidos, puede llegar a ser sublime”. En segundo lugar, lo sublime dinámico lo explica Bayer de la siguiente manera<sup>59</sup>:

Lo sublime dinámico, o sea de las fuerzas, se manifiesta cuando nos encontramos frente a ciertas potencias que rebasan infinitamente nuestras propias fuerzas; nos sentimos humillados, nos hacemos conscientes de nuestra impotencia. [...] “La materia —dice Kant—, considerada en el juicio estético como potencia que no tiene poder sobre nosotros, es dinámicamente sublime”. Lo sublime dinámico despierta así el miedo: “Se puede considerar un objeto como algo terrible sin temerlo; para juzgarlo así, debe concebirse el caso en que intentáramos resistirnos a él, pero con una resistencia que sería enteramente vana”.

Diferencia, así, entre los conceptos de lo bello y lo sublime<sup>60</sup>:

La afección es agradable para ambos, pero de manera muy diferente. La vista de una montaña, cuyas cimas nevadas se yerguen por encima de las nubes, la descripción de una tormenta enfurecida [...] suscitan complacencia, pero con horror. Por el contrario, el aspecto de un prado lleno de flores, valles con arroyos serpenteantes [...] originan también una sensación apacible pero que es alegre y risueña. Para que la primera impresión tenga lugar en nosotros, con intensidad apropiada, hemos de tener un *sentimiento* de lo *sublime* y, para disfrutar convenientemente la última, un *sentimiento* para lo *bello*.

Kant se adentra en el sentimiento de lo sublime y distingue entre tres tipos. El primero de ellos es el sentimiento *sublime-terrible*, que va acompañado de cierto horror o melancolía; el segundo es lo *noble*, cuando va acompañado de admiración sosegada; y el tercero es lo *magnífico*, cuando le acompaña la belleza<sup>61</sup>.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 161.

<sup>58</sup> *Ídem*.

<sup>59</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 212.

<sup>60</sup> Cfr. KANT, I., *Observaciones acerca del sentimiento de lo bello y lo sublime*, Alianza editorial, Madrid, 2015, p. 35.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 36.

A partir de este momento, continúa Aumont, “la estética es una teoría de la sensación, fundada en una facultad propia de todo hombre en tanto hombre: la de juzgar lo bello”. Explica, además, que para poder experimentar lo bello es necesario prestar verdadera atención al objeto y, por lo tanto, se necesita cierta distancia desde donde esa atención se hace posible<sup>62</sup>.

En el siglo XIX, con Georg Wilhelm Friedrich Hegel, filósofo alemán, se descubre una nueva concepción del arte y la belleza. Para él, la belleza “es la idea que aparece bajo una forma sensible; es lo real transfigurado, que se encuentra con mayor profundidad bajo una apariencia despojada de lo que no es la pureza del ser”<sup>63</sup>. Hegel defiende una estética basada en la idea de lo bello que, aunque es relativa, está instituida por completo.

Por otro lado, Ruskin considera que lo bello es un reflejo de los atributos de Dios y, por lo tanto, lo bello es un símbolo de lo divino. Además, diferencia la belleza en dos tipos: la belleza típica, que es la de la forma eterna, y la de la fuerza, la belleza vital. La estética que desarrolla Ruskin es del contenido, se trata de “un simbolismo de la fuerza interior, de la savia”<sup>64</sup>.

Por su parte, Tolstoi desarrolla una estética que supone una de las grandes doctrinas estéticas sociales del siglo XIX. Después de Kant, los poskantianos “hicieron de la belleza la expresión sensible de la voluntad y de lo suprasensible”. Por otro lado, sobre todo los autores pertenecientes al subjetivismo inglés, defienden el hedonismo hasta llegar al extremo de afirmar que “lo bello es el placer máximo”<sup>65</sup>. Por lo tanto, se presenta, por un lado, una estética objetiva que se asocia al concepto de la perfección y, por otro, una estética subjetiva que tiene el placer como criterio. Tolstoi lo que pretende es separar el concepto de arte y belleza, cuestión en la que se profundizará en el siguiente epígrafe. Para Tolstoi, “la belleza, o lo que gusta, no podría de ninguna manera servirnos de base para una definición del arte”. Hasta el momento, el método que se había seguido en el campo de la estética había sido el de la inducción experimental, y con la propuesta de Tolstoi, se pretende cambiar por un razonamiento deductivo<sup>66</sup>.

Otros muchos autores han hecho referencia a la idea de lo bello. Para Schopenhauer, por ejemplo, “decir que una cosa es bella es decir que es el objeto de nuestra contemplación estética”<sup>67</sup>. Con las aportaciones de Taine, Fechner o Chevreul, la estética pasa a ser experimental y objeto de estudios concretos. En este momento, lo bello ya no se asocia con algo metafísico, sino que se asienta en la psicología de las percepciones (aspecto muy importante para cuando se hable de cine y color)<sup>68</sup>.

A pesar de todas las contribuciones que se han realizado para poder comprender qué es lo bello, aún hoy la tarea de definirlo sigue siendo compleja, puesto que entraña varios significados. Para Aumont:

<sup>62</sup> Cfr. AUMONT, J., *op. cit.*, p. 161.

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 15.

<sup>64</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 367.

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 390.

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 391.

<sup>67</sup> Cfr. METRY, J., *op. cit.*, p. 16.

<sup>68</sup> *Ídem.*

Ya no se concibe la Belleza por sí misma como signo sensible de un ideal suprasensible [...], es un valor en sí misma. [...] La Belleza ya no es una forma de relación con el mundo de las ideas, sino una forma de relación con el mundo a secas, también ella del orden del conocimiento.

Los términos de belleza y estética se han relacionado y estudiado durante siglos, así como también han evolucionado a lo largo del tiempo. Mitry apunta una idea fundamental y es que, tal y como conocemos la idea de lo bello en la actualidad, este concepto está determinado por las costumbres, la moral y el ámbito social. Defiende que lo bello no puede ser cuestión de arbitrariedad, porque a partir de él se establece un orden y una cultura<sup>69</sup>.

Como se ha visto, para poder definir el concepto de estética, es necesario explicar otros conceptos que están muy relacionados para poder comprenderla. Si hasta ahora se ha tratado de definir qué es lo bello y la belleza, ahora se tratará de explicar qué relación establece la estética con el arte (básico para hablar posteriormente del cine). Para ello, en el siguiente epígrafe se tratará de explicar, en primer lugar, de la naturaleza del arte para, a continuación, poner esta idea en relación con la estética.

## 1.2. Arte y estética.

Al contemplar una obra de arte o ser espectador de ella, las personas experimentan un sentimiento de agrado. Según Lessing, esto se debe a una única fuente que es la belleza. Esta idea, como se ha visto, puede aplicarse a acciones, pensamientos y formas<sup>70</sup>.

Para poder establecer cuál es la relación que se establece entre arte y estética, es necesario, en primer lugar, definir qué es el arte, para intentar aclarar el concepto. A continuación, se expondrá cuál es la función que la estética cumple dentro del arte y, de esta manera, se podrán entender mejor las posibilidades estéticas que ofrecerá el cine, en general, y el color, en particular.

### 1.2.1. *Qué es arte.*

Para Mitry, el arte tiene sus orígenes en la religión, y más concretamente “en el sentimiento religioso nacido de la angustia del hombre ante el misterio del mundo y las cosas”. Es la necesidad del hombre por comprender su entorno, y explicar lo que no puede explicar, lo que hace que empiece a hacer clasificaciones de las cosas. En *Estética y psicología del cine*, Mitry explica que el arte “es la expresión del sentimiento de absoluto que el hombre lleva en sí, y que busca en los datos del mundo sensible, más allá de esos datos mismos”. El arte, para él, es “una respuesta a la inquietud humana, igual que la ciencia y la filosofía”<sup>71</sup>.

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>70</sup> Cfr. LESSING, G. E., *op. cit.*, p. 43.

<sup>71</sup> Cfr. MITRY, J., *op. cit.*, p. 9.

Explica también que “la emoción religiosa se ha convertido poco a poco en una emoción estética. Pero el proceso psíquico ha permanecido y permanece idéntico”, y que esto ha sido debido a la evolución del arte.

A pesar de que ya aparecen las primeras definiciones sobre qué es el arte, explicarlo no es tarea sencilla, puesto que existen múltiples definiciones y variaciones de estas. Wladislaw Tatarkiewicz, recoge en su libro *Historia de seis ideas* esta problemática. Para empezar, sienta una base de la que parten todas las definiciones, y que no se pone en duda: “el arte es una actividad humana consciente”<sup>72</sup>. El problema aparece cuando se trata de averiguar qué es lo que hace diferente al arte del resto de actividades humanas conscientes.

Tatarkiewicz plantea seis definiciones que explican el arte desde diferentes puntos de vista, centrándose en distintos aspectos como el artista o el receptor. Así pues, la primera definición que presenta es<sup>73</sup>:

*El rasgo distintivo del arte es que produce belleza.* Por ejemplo, la definición clásica que heredamos del siglo XVIII. [...] El arte es aquella clase de actividad humana consciente que aspira, y logra, la belleza. La belleza es su propósito, su logro y su valor principal.

La idea de relacionar el arte con la belleza, como se ha explicado en el epígrafe anterior, es muy antigua. Sin embargo, esta definición plantea ciertos problemas ya que, como también se ha visto, el concepto de belleza es ambiguo. Puede entenderse que lo bello es armónico o cualquier cosa que agrada. Esta definición, tal y como explica Tatarkiewicz, podría servir para cierto tipo de arte, pero no, sin duda, para todo. La segunda definición que plantea es<sup>74</sup>:

*El rasgo distintivo de arte es que representa, o reproduce, la realidad.* En el pasado, esta definición afirmaba generalmente que el arte imita la realidad. [...] la definición no era aplicable a todo tipo de arte, sino sólo al arte mimético, como por ejemplo la pintura, la escultura o la poesía. Hubo que esperar hasta mediados del siglo XVIII hasta que Bataille [...] llevó a cabo el intento [...] «de aplicar también el mismo principio de la imitación a la música y al arte del gesto», y añade que «se quedó atónito al descubrir hasta qué punto este principio se aplica también a estas artes».

El problema que aparece con esta definición es el mismo que con la anterior. El concepto de imitación tiene muchas connotaciones porque, a pesar de que ha sido muy usado por filósofos como Platón, Demócrito o Aristóteles con un significado diferente, ninguno de esos podía usarse para todo el arte. Por lo tanto, en la actualidad no es válida esta definición.

La tercera definición que recoge Tatarkiewicz es, según él, la más moderna y “la que más atrae al hombre moderno”<sup>75</sup>.

<sup>72</sup> Cfr. TATARKIEWICZ, W., *Historia de seis ideas*, Tecnos, Madrid, 2001, p. 56.

<sup>73</sup> *Ídem*.

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 57.

<sup>75</sup> *Ídem*.



*El rasgo distintivo del arte es la creación de formas.* El arte es la configuración de cosas o, dicho de otro modo, la construcción de cosas. Dota a la materia y al espíritu de forma. Esta idea se retrotrae a Aristóteles, quien decía que «nada debe exigirse de las obras de arte excepto que tengan forma».

La problemática de esta definición surge debido a la ambigüedad de los términos utilizados —forma, figura, construcción—. Tatarkiewicz concluye afirmando que “si la forma ha de ser el rasgo distintivo del arte, no puede tratarse entonces de cualquier tipo de forma: ni tampoco debe ser la pura forma”. Usar cualquier tipo de forma es demasiado amplio, ya que no solo las obras de arte tienen forma y la forma de las obras de arte “no tiene por qué ser la pura forma”.

La siguiente definición que plantea Tatarkiewicz es<sup>76</sup>:

*El rasgo distintivo del arte es la expresión.* Esta definición distrae nuestra atención de la actividad del agente, y se concentra en la intención del artista. Es de origen relativamente reciente; existe poca evidencia de que existiera antes del siglo XIX. Casi todos los teóricos anteriores ni siquiera emplearon la palabra «expresión».

Nuevamente, el problema que surge con esta definición es el de la ambigüedad, aunque en este caso, a pesar de utilizar el término *expresión* en su sentido más amplio, la definición restringe demasiado, ya que no todas las obras de arte pueden tener como objetivo la expresión.

La quinta definición recogida en *Historia de seis ideas* hace referencia a la experiencia estética. Ya se ponen en relación los términos de arte y estética y, además, se centra en el receptor de la obra de arte<sup>77</sup>:

*El rasgo distintivo del arte es que éste produce la experiencia estética.* Esta definición, a su vez, se concentra en el efecto que una obra de arte produce en el receptor. Este cambio de interés es típico de los estudios que sobre el tema se hicieron a principios de siglo. [...] El término «experiencia estética» no es ni más claro ni menos ambiguo que el de belleza.

Por lo tanto, continúa Tatarkiewicz, el hacer referencia a la experiencia estética es hacer una definición demasiado amplia, puesto que “la experiencia estética puede producirse por otras cosas más que por el arte”.

El último intento de definición que se realiza, y que recoge Tatarkiewicz, es el siguiente<sup>78</sup>:

*El rasgo distintivo del arte es que produce un choque.* [...] esta definición trata el efecto que el arte produce en el receptor, pero difiere respecto al carácter de este efecto. Es la definición más reciente de todas, un producto característico de nuestra propia época. Muchos pintores modernos, escritores y músicos creen

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>77</sup> *Idem.*

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 60.

que su tarea es producir un tipo de experiencias que más que estéticas son abrumadoras, desconcertantes o completamente escandalosas. [...] la función del arte no es expresar algo, sino impresionar.

El problema que surge con esta definición es que no puede aplicarse a todo tipo de arte, por ejemplo, al arte clásico. Es lo que Tatarkiewicz llama "una definición de vanguardia"<sup>79</sup>.

A pesar de aquí se plantean seis definiciones, que según Tatarkiewicz ya son demasiadas, también existen variaciones de éstas o pequeñas aportaciones o interpretaciones de algunos autores. A pesar de la variedad de definiciones, y de la falta de acuerdo existente, no hay que olvidar que todas ellas tienen parte de verdad, pero ninguna posee un sentido completo. Sin embargo, esto tiene gran parte de lógica, ya que la idea de *arte* es extensa, variada y compleja.

Fue con la llegada del Renacimiento cuando se comenzó a pensar que todas las artes, que hasta el momento se habían tratado de una manera aislada, podían pertenecer a un mismo todo. A pesar de esto, hay quienes afirman que definir el arte es tarea imposible, o que se trata de un concepto abierto. En *Historia de seis ideas* se recogen las ideas de M. Weitz<sup>80</sup>:

«Es imposible establecer cualquier tipo de criterios del arte que sean necesarios y suficientes; por lo tanto, cualquier teoría del arte es una imposibilidad lógica, y no simplemente algo que sea difícil obtener en la práctica». Es algo implícito a la creatividad del arte que «los artistas pueden crear siempre una serie de cosas que no se hayan creado antes: por eso, las condiciones del arte no pueden establecerse nunca de antemano». Por consiguiente, «el supuesto básico de que el arte pueda ser tema de cualquier definición realista o verdadera es falso».

Para Weitz, afirma Tatarkiewicz, no es necesario definir el arte puesto que se puede abordar el tema sin la necesidad de tener una definición. Sin embargo, el hecho de no disponer de una definición hace que sea una tarea imposible el trabajar más profundamente sobre el tema.

A pesar de que el arte sea un concepto ambiguo y complejo, ya que es diferente según las diferentes culturas o países y que, además, cumple funciones distintas dependiendo de varios factores, es necesario tener una definición del término, aunque como afirma Tatarkiewicz haya que llegar a ella de una manera diferente. Para ello, el autor utiliza la idea de Wittgenstein sobre los conceptos y su parecido con las familias<sup>81</sup>:

Como cada familia es una confluencia de muchas familias (tanto por la parte masculina como por la femenina), con los conceptos ocurre lo mismo. En épocas antiguas al candidato que quisiera ser admitido en un orden de caballeros se le exigía, según la fórmula antigua, que «ofreciera un informe de las familias que componían su familia». El mismo tipo de obligación parece que incumbe al filósofo que intenta definir un concepto tan amplio como es el arte. Pues el arte es de hecho una confluencia de un número de conceptos, y cualquier definición que sea verdadera debe dar cuenta de todos ellos.

<sup>79</sup> *Ídem*.

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 62.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 63.

La problemática que surge a la hora de establecer una definición para el concepto de arte, es que cumple muchas funciones, y para que la definición fuese verdadera deberían incluirse todas en la definición. Sin embargo, como se ha explicado al principio, se parte desde una idea que es clara: el arte es una actividad humana consciente. Pero el siguiente paso sería establecer cuáles son las diferencias entre esta actividad humana consciente y las demás.

Para poder alcanzar esa definición ansiada, sería necesario definir este concepto desde varias perspectivas<sup>82</sup>:

Según la intención; algunas obras de arte surgen de la necesidad de configurar o perpetuar la realidad, otras de la necesidad de expresión. Las primeras son productivas, las segundas expresivas. [...].  
Según el efecto que causan en el receptor; algunas obras de arte hacen surgir experiencias estéticas, [...] o éxtasis, otras [...] pueden emocionar, sorprender o producir un choque [...].  
Según los mismos productos y su relación con la realidad; un gran número de obras de arte son reproducciones de la realidad, pero otras crean formas abstractas. [...].  
Según el valor; en muchas obras este valor es la belleza, pero otras son más notables por su gracia, delicadeza, sublimidad y otros valores artísticos que [...] trascienden todo tipo de explicación.

Por lo tanto, concluye Tatarkiewicz, una definición del arte, teniendo en cuenta todos los aspectos visto hasta el momento sería<sup>83</sup>:

El arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque.

Para DeWitt Parker, existen una serie de condiciones que, si se dan todas juntas, es suficiente para que algo pueda considerarse una obra arte. Publicó estas condiciones en su ensayo *The Definition of Art*. La primera de ellas es que “ha de ser fuente de placer a través de la imaginación”<sup>84</sup>:

En la vida diaria, el deseo se ocupa de objetos reales y se satisface mediante una serie de actos conducentes a una meta que implica interacción con el entorno; pero en el caso del arte, el deseo se aplaca en la presente experiencia dada.

La segunda de esas condiciones es que “el objeto ha de ser social”, es decir<sup>85</sup>:

---

<sup>82</sup> *Ibid.*, p. 66.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 67.

<sup>84</sup> Cfr. BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS J., *op. cit.*, p. 185.

<sup>85</sup> *Ídem*.

Ha de implicar un objeto físico real públicamente accesible, que pueda ser fuente de satisfacción para muchas personas en repetidas ocasiones; no puede ser un sueño, una ilusión, un mechón de pelo o una medalla de victoria, que satisfice solo al poseedor o a algunos amigos. La satisfacción derivada de la obra se debe, en parte, al conocimiento de que otros la disfrutan también, de que la experiencia es compartida.

La tercera y última condición se refiere a la dimensión estética<sup>86</sup>:

Todo arte ha de tener una forma estéticamente satisfactoria: armonía, esquema, diseño. En torno a esto pueden suscitarse muchas cuestiones, tales como: ¿Es una definición de arte o un intento de describir las buenas obras de arte? (La referencia a que sea «satisfactoria» parecería indicar que se trata de esto último). [...] Croce y los idealistas piensan de otro modo: sostienen que la obra de arte real solo está presente en la mente del artista, incluso antes de que haya puesto la pluma sobre el papel o la pintura sobre el lienzo, con tal de que su visión de la obra de arte sea concebida enteramente en el medio artístico. [...]

Mitry también señala que, a pesar de la multitud de definiciones que existen para un único concepto, tal y como se ha visto, todas son verdad y a la vez insuficientes. Además, señala una cuestión importante cuando se habla de esta idea, y que no se ha tratado hasta el momento, y es la utilidad del arte, su importancia como hecho estético.

Si bien es cierto que, si atendemos solamente a razones prácticas, la obra de arte no resulta útil. Esto se debe a que no está concebida con este fin, sino que “halla su razón de ser en el plano psicosociológico”, tal y como explica Mitry. Su importancia reside en que la obra de arte es necesaria para el hombre porque “es un valor mediador entre el hombre y el mundo”<sup>87</sup>.

Podría decirse que una característica del arte es una representación de la naturaleza, a pesar de que el término puede presentar cierta controversia. No hay que confundir el término de representación con el de reproducción, puesto que en ese caso las obras de arte que se clasifican como abstractas o la música, no representan nada.

A pesar de poder definir el arte de esta manera, en la actualidad siguen surgiendo retos y desafíos que hacen difícil poder mantener esta definición. En los últimos años, con la aparición y el triunfo de las vanguardias, se han producido cambios que han afectado no solo a la definición, sino al mismo concepto.

Pero esto no significa que el arte haya muerto, simplemente, en la actualidad, “caminamos sobre un terreno accidentado, pero no sabemos qué es lo que nos espera”<sup>88</sup>.

Una vez explicada la problemática que existe a la hora de definir un concepto tan amplio, y habiendo arrojado un poco de luz sobre él, a continuación, se pondrá en relación el concepto del arte con el de estética, dos conceptos muy unidos, como ya ha ido apareciendo en algunos momentos a lo largo de este epígrafe.

<sup>86</sup> *Ídem*.

<sup>87</sup> Cfr. MITRY, J., *op. cit.* p. 11.

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 78.

### 1.2.2. Evolución de la relación entre arte y estética.

Si una época fue significativa para el arte, en su relación con la estética, fue la del *Quattrocento*, cuando se produce una separación entre la pintura y el arte primitivo. Además, el arte se vuelve laico, y “la predicación cede la pintura a la estética y predominan dos tipos de pinturas, los frescos y la pintura en caballete”. Botticelli es el artista más representativo de esta época, y “su arte se compone de cuatro elementos: es una estética del trazo, del plano, del arabesco y antes que nada una estética del instante”<sup>89</sup>.

Durante esta época se va formando una nueva concepción del arte. Bayer recoge el cambio que supuso para el arte la llegada del Renacimiento, y así dejar atrás la Edad Media<sup>90</sup>:

Durante la Edad Media, el arte es una sirvienta (*ancilla*), un razonamiento de la estética; [...] caracterizado siempre por un aspecto racional y de exclusividad racional [...]. El ideal de la Edad Media se simboliza en el Santo. [...] Imaginemos el extremo opuesto, y he aquí que tenemos la concepción del Renacimiento. La belleza sensible glorifica en su raíz misma las más elevadas manifestaciones del arte. [...] El arte es una magnificación de todo el ser humano. [...] El arte se transforma en este momento de medio en un arte en sí, aparece el arte por el arte, que se irá acentuando como tal a partir del siglo XVI. El arte simbólico que precede al arte clásico se caracteriza por la inadecuación entre la Forma y la Idea.

Además, se dan una serie de cambios concretos que rompen con la tradición medieval. Por un lado, se produce un acercamiento al blanco y negro que supuso una exclusión del color. Esto supuso que se le diese más importancia a la forma y, por lo tanto, la estética del dibujo ocupa un lugar importante<sup>91</sup>.

Durante el segundo Renacimiento los artistas son también estéticos, y los más importantes fueron Rafael, Miguel Ángel, Alberti y Leonardo da Vinci y, además de ser hombres sumamente sabios, “su carácter común y general consiste en divinizar la vida”<sup>92</sup>.

Alberti, del que ya se ha hablado con anterioridad debido a sus categorías de lo bello, escribe un gran tratado dividido en tres libros que dedica al análisis de la pintura y el artista. En el segundo libro desarrolla una teoría de la pintura y de la belleza, que puede deducirse de ella. Lo que Alberti presenta con sus investigaciones es “la coincidencia entre el ideal artístico y el conocimiento científico”<sup>93</sup>.

En este momento aparecen otros dos términos muy relacionados con el concepto de estética, y son los del gusto y el placer. Para poder comprender estos conceptos, en primer lugar, es necesario aclarar ciertos aspectos que serán la base de toda la explicación posterior.

Kant establece una diferencia entre el juicio y el entendimiento. El entendimiento, según él, es “la facultad de establecer reglas y de conocer mediante conceptos”. El juicio lo define como otra facultad, la de “decidir si una cosa se halla sometida o no a una regla dada”. Además, existen dos tipos de juicio: el determinante, que consiste en “ordenar un objeto

<sup>89</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 102.

<sup>90</sup> *Ibid.*, p. 103.

<sup>91</sup> *Ibid.*, p. 116.

<sup>92</sup> *Ibid.*, p. 104.

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 113.

según la regla”, y el reflexivo, que “consiste en remontarse desde el objeto a la regla”. Este último juicio es el que interesa en este momento, ya que dentro de él se encuentra el juicio estético o del gusto<sup>94</sup>.

Descartes escribió *El Compendio de la Música* en el que se interesó, sobre todo, por las leyes matemáticas que rigen la música y, de esta manera, la convierte en una pasión. Afirma, igual que el resto de los racionalistas, que todas las artes tienen como fin producir placer: “procurar una atracción de la sensibilidad, un encanto”<sup>95</sup>.

En 1719, El Abate Du Bos escribe *Reflexiones críticas sobre la poesía y la pintura*. En esta obra aborda los grandes problemas que plantea la estética en general. Para Du Bos, el arte tiene una clara finalidad, la de gustar y, por lo tanto, una obra de arte no se puede juzgar con la razón sino con el sentimiento. La razón puede intervenir en el proceso para encontrar cuáles son las causas que causan placer ante una obra, pero no para saber si esa obra nos gusta o no, en ese caso hay que acudir al sentimiento<sup>96</sup>.

Du Bos extrae dos consecuencias de esta explicación. La primera es que lo que permite juzgar si la obra de arte es buena o mala no es la aplicación de las reglas o la falta de ella. La segunda es que el juicio de los espectadores que se dejan llevar por el sentimiento, en vez de por la razón y la aplicación de las reglas, es más justo.

Sin embargo, el análisis de Du Bos, a quien puede considerarse como el precursor de la estética psicológica, va más allá, ya que se planteó examinar cuáles eran las causas que producían tales efectos en los seres humanos<sup>97</sup>:

La lectura de un poema o la contemplación de un cuadro nos causa un placer sensible, una emoción estética; este placer presenta en ocasiones los mismos síntomas que los producidos por el más vivo dolor: “el arte de la poesía y el arte de la pintura jamás son tan aplaudidos como cuando han logrado afligirnos”. Los objetos que en la realidad provocarían en nosotros una aflicción nos producen un placer cuando son representados por el arte, porque son imitaciones, y las emociones se desvanecen sin tener una secuela duradera: “la impresión producida por la imitación solamente afecta vivamente al alma sensible, pero no tarda en disolverse”.

Continúa explicando que el hecho de que el arte tenga cierta superioridad respecto de la realidad es debido a que “la impresión producida por la imitación no es seria”. No solo eso, sino que además el arte consigue que ciertos objetos que pueden no interesarnos de la naturaleza pueden adquirir valor artístico.

Du Bos realiza una comparación entre la pintura y la poesía, la cual concluye explicando que el campo de la poesía es más extenso, aunque la pintura, afirma, “ofrece representaciones más sensibles e inmediatas”, y que los signos utilizados por los artistas de ambas artes son diferentes. En la poesía se utiliza la palabra, que son signos instituidos y que varían en función del idioma y, por lo tanto, no tiene relación con la cosa. La pintura, la cual

<sup>94</sup> *Ibid.*, p. 205.

<sup>95</sup> *Ibid.*, p. 138.

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 163.

<sup>97</sup> *Ibid.*, p. 164.

se percibe por la vista, utiliza signos que no dependen de la educación, y “la evocación sustituye aquí a la representación”<sup>98</sup>.

König en 1727 se dedicó a examinar el problema del gusto, y de él dice que se trata de “una sensación producida, en el sentido común, por las impresiones que recibe de nuestros sentidos”. Distingue, además, dos clases de juicios dentro del gusto: el juicio inmediato, que es el de la sensación, y el juicio mediato, que es el que “descansa en la conciencia de las razones que lo hacen juzgar”<sup>99</sup>.

Como se ve, la cuestión del gusto fue objeto de estudio por muchos autores, y Bayer recoge las palabras de algunos de ellos. Gottsched, por ejemplo, enunció<sup>100</sup>:

Por un lado, la gente que juzga según su gusto puede tener respecto del arte y de la naturaleza ideas absolutamente diferentes. Por el otro, si se tiene buen gusto, tales ideas no pueden ser verdaderas al mismo tiempo. Gottsched [...] dice que debe preferirse el juicio que esté de acuerdo con las reglas del arte y con las afirmaciones de los maestros. Añade después que el buen gusto y el entendimiento juzgan la belleza de un objeto basándose en la simple sensación [...].

Continúa explicando que los sentidos, igual que la imaginación y el espíritu, no pueden determinar el gusto, a menos que se acepte un sexto sentido que es el entendimiento. Añade que el gusto es en parte nato, y en parte adquirido, y que las imágenes “de la razón personal y el estudio de los buenos modelos”<sup>101</sup> es lo que hace que se forme.

Otro de los autores preocupado por esta cuestión es Bodmer. Para él no existen dos tipos de juicios, tal y como explicaba König, para él solamente existe uno para el gusto, y es asunto del entendimiento. Afirma que el placer que surge con la poesía, “no brota inmediatamente de la sensación, sino de la reflexión que tiene a la sensación como mera consecuencia”<sup>102</sup>.

Sulzer, cuya idea de lo bello se ha expuesto en el epígrafe anterior, define el gusto como “la facultad de sentir lo bello, así como la razón es la facultad de conocer lo verdadero, lo perfecto y el sentimiento moral”. Como afirma Bayer, aquí se presenta una separación entre el conocimiento y la estética<sup>103</sup>.

Mendelssohn, a quien se le puede considerar como el precursor de Kant, fue el primero en pensar que el proceso estético no se limita a uno solo, en él existen varios momentos o fases: la primera es la elección, se trata de un trabajo intelectual, la segunda es la del sentimiento, la tercera “exige un trabajo intelectual de las partes y de sus nexos” y, por último, la cuarta fase se trata del goce, del movimiento y del sentimiento. Además, distingue entre dos tipos de sentimiento, el primero de ellos equivale a la sensación, y el segundo equivale a un sentimiento intelectual<sup>104</sup>.

<sup>98</sup> *Ibid.*, p. 165.

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 182.

<sup>100</sup> *Ibid.*

<sup>101</sup> *Ibid.*, p. 183

<sup>102</sup> *Ibid.*

<sup>103</sup> *Ibid.*, p. 188

<sup>104</sup> *Ibid.*, p. 191.

El elemento esencial del proceso estético es, según Mendelssohn, la inteligencia. Enfrenta al sentimiento y la sensación, y afirma que “el sentimiento estético es, de hecho, un sentimiento compuesto de elementos que pertenecen a diferentes esferas del alma”<sup>105</sup>.

Lessing escribió en 1756 *Laocoonte*, una obra que en su época se consideró fundamental, donde estudia el problema de las artes, y la visión estética, centrándose en la pintura y la escultura. En su obra, Lessing afirma que la obra de arte no está hecha para ser vista, sino para ser contemplada, despacio y repetidamente. De esta manera, cuanto más se penetra en una obra de arte, más pensamientos suscita. Además, considera la pintura como el único arte que puede imitar la belleza material<sup>106</sup>.

Bayer extrae de su teoría del arte un teorema<sup>107</sup>:

- a) Cada arte se sirve de un determinado número de signos o de medios de expresión. Estos medios son diferentes en [...] la pintura y la poesía. La pintura se sirve de figuras y de colores en el espacio. La poesía se sirve de sonidos articulados en el tiempo.
- b) Estos signos deben presentar un nexo de analogía cómodo con los objetos significados.
- c) Los medios de expresión de un arte que son las figuras y los colores en el espacio, llamados “signos coexistentes o partes coexistentes de estos objetos. De igual modo, los signos sucesivos no pueden expresar sino objetos sucesivos o partes suyas que sean sucesivas. [...]
- d) Los objetos coexistentes se llaman cuerpos: [...] los objetos de representación plástica únicamente pueden ser los cuerpos. Los objetos sucesivos se llaman acciones; de esta manera, los objetos de la poesía no pueden ser otra cosa sino acciones.

Lessing utiliza en exceso el método deductivo, aunque se dará cuenta de que la estética no es una ciencia deductiva. Para él, la pintura es “el arte del espacio y de la simultaneidad”, y solamente puede representar a los objetos bajo un determinado aspecto en un único momento, por lo tanto, deberá elegirse el momento más precioso posible, que es aquel “que precede el punto culminante para permitir a la imaginación que se despliegue”<sup>108</sup>.

Continúa explicando que los signos en la poesía y en la pintura no tienen el mismo valor. En la poesía los signos son palabras y entonces tienen un carácter arbitrario, y en las artes plásticas los signos son naturales. A pesar de su explicación, Lessing se verá obligado a reconocer que la poesía puede, a pesar de utilizar signos arbitrarios, presentar cuerpos y no solo acciones.

Otra de las cuestiones que trata Lessing es el concepto de lo feo. Establece que se trata de una categoría estética que se opone a la belleza. Para él, la belleza consiste en “las partes proporcionadas que podemos abarcar de una sola ojeada”, por lo que las partes desproporcionadas constituyen la fealdad.

Diferencia entre dos clases de fealdad: la primera de ellas es inocente, no es nociva, y pertenece al campo de lo ridículo. La segunda es “nociva, es elegida por sí misma y no debe ser escogida por el poeta”. Si se habla de pintura, el problema surge a la hora de saber si “la representación de los objetos feos no pueda gustar en la imitación”. Pero Lessing asegura

<sup>105</sup> *Ibid.*

<sup>106</sup> Cf. LESSING, G. E., *op. cit.*, p. 167.

<sup>107</sup> Cf. BAYER, R., *op. cit.*, p. 197.

<sup>108</sup> *Ibid.*, p. 198.



que no se deben representar formas feas porque “las sensaciones desagradables, fijas, inmovilizadas y eternizadas producen un sentimiento inestético: la repugnancia”<sup>109</sup>.

Por lo tanto, concluye, la fealdad solamente es legítima en el caso de que se use para producir el ridículo, tal y como sucede en la caricatura.

Un elemento que juega un papel determinante en la creación artística, y que Lessing ya ha mencionado, es la imaginación. Anteriormente, su importancia había sido reconocida y como se ha visto, autores como Santo Tomás de Aquino o Sulzer hablan de ella. Sin embargo, no fue hasta el siglo XVII cuando los empiristas investigaron su forma de actuación. Para los racionalistas, la imaginación era una facultad que registraba imágenes y las combinaba, pero no intervenía en el conocimiento<sup>110</sup>.

Bacon y la escritura de *Advancement of Learning* (1605) supuso un cambio en su concepción, y colocó a la imaginación al lado de la memoria y la razón. Casi 50 años más tarde, Hobbes escribió *Leviathan*, donde intentó realizar un análisis de la imaginación a la que definió como “sentido decadente”, para hacer referencia a esas imágenes que persisten “después de haber cesado los mecanismos fisiológicos de la sensación”. A este tipo de imaginación la denomina “imaginación simple”, pero también existe otro tipo al que denomina “imaginación compuesta”. Esta imaginación es la que crea imágenes nuevas ordenando las viejas, se crea un principio de asociación de imágenes por el cual funciona la mente<sup>111</sup>.

Sin embargo, a pesar del intento de análisis surgido durante el siglo XVII, a finales de este mismo siglo, el sentimiento de desconfianza hacia la imaginación se extiende. Locke refleja esta desconfianza afirmando que “la tendencia de las imágenes que las impulsa a asociarse y sucederse unas a otras en la mente” era algo patológico del entendimiento.

Durante el romanticismo, la idea de la imaginación también se estudió para tratar de diferenciarla de la fantasía. Coleridge realizó una exhausta distinción que plasmó en la siguiente formulación<sup>112</sup>:

La fantasía es un «modo de memoria», que opera asociativamente para recombinar los datos elementales de los sentidos; la imaginación es la «facultad unificadora» que disuelve y transforma los datos y crea la novedad y la cualidad resultante. La distinción [...] entre imaginación «primaria» y «secundaria», es una distinción entre la creatividad inconsciente, implicada a la vez en los procesos naturales y en toda percepción, y la expresión consciente y deliberada de eso en la creación del artista.

El tema del gusto vuelve de nuevo a retomarse con fuerza con Kant, quien dedicó gran parte de sus estudios a intentar explicar el problema del gusto. Posteriormente, muchos autores, siguiendo sus ideas, participaron de esta discusión.

Kant trató en profundidad el tema del gusto y la contradicción que surge con este concepto. Para comenzar, Kant identifica el gusto con el sentimiento, y afirma que las

<sup>109</sup> *Ibid.*, p. 200.

<sup>110</sup> Cfr. BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS J., *op. cit.*, p. 50.

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 51.

<sup>112</sup> *Ibid.*, p. 66.

diferentes sensaciones que se producen no dependen de los objetos externos, sino del sentimiento de las personas para verse afectadas de placer o desplacer<sup>113</sup>.

Como se ha explicado con anterioridad, diferencia entre dos tipos de juicio: el juicio determinante y el juicio reflexivo, que es donde está el juicio estético o del gusto.

Para Kant, el juicio es un acto del entendimiento y para explicar el juicio del gusto solamente tiene en cuenta su parte subjetiva y no la parte objetiva, que se establece a partir de la relación entre entendimiento e imaginación. Afirma que "el verdadero motivo del juicio estético no es un sentimiento ni una regla del juicio; es un peculiar estado de ánimo que resulta de la armonía de las facultades". Por lo tanto, se plantea el problema acerca de si el juicio del gusto es un sentimiento o un conocimiento.

Para explicar la cuestión, Kant expone una tesis, una antítesis y la solución de la antinomia<sup>114</sup>:

Tesis: El juicio del gusto no tiene sus fundamentos en conceptos; así pues, se podría disputar al respecto y decidir según las pruebas que se presenten.

Antítesis: El juicio del gusto se basa en conceptos; sin ello no podría ni siquiera discutírselos, a pesar de todas las diferencias que presenta, ni pretender imponer este juicio al necesario asentimiento por parte del prójimo; lo que a unos les puede parecer amargo, a otros les es dulce: he aquí la subjetividad de lo agradable. [...].

Solución de la antinomia: El juicio del gusto se funda en un concepto [...], por el cual no se puede conocer ni demostrar nada relativo al objeto, ya que este concepto es en sí indeterminable e inapropiado para el conocimiento... Sin embargo, el juicio de gusto se funda en un concepto, aunque éste sea indeterminado, a saber: el de un sustrato suprasensible de los fenómenos.

Por lo tanto, concluye Kant, es imposible resolver la antinomia del gusto en nombre de la razón y, además, puesto que el juicio del gusto no se puede determinar por algún principio, no puede haber una ciencia de lo bello.

La causa del placer es que el entendimiento y la imaginación se ponen de acuerdo, y es eso lo que Kant denomina como una "coincidencia inhabitual", lo que nos produce placer. No requiere ser material ni únicamente sensible, sino también intelectual<sup>115</sup>.

El intento de explicar el gusto se convirtió en un asunto trascendental para ciertos autores, que nació debido a la investigación de los efectos psicológicos del arte y de la experiencia estética.

Para David Hume, el gusto es un fenómeno del sentimiento y la facultad propia de las bellas artes. A pesar de que parece posible establecer una regla para el gusto, Hume tiene en cuenta las dificultades para crear un estándar, y esto es debido principalmente a que el fundamento del gusto es el placer<sup>116</sup> y, por lo tanto, se trata de algo totalmente subjetivo, tal y como ya explicó Kant. Sin embargo, considera que es natural buscar un estándar del gusto

<sup>113</sup> Cfr. KANT, I., *op. cit.*, p. 33.

<sup>114</sup> Cf. BAYER, R., *op. cit.*, p. 207.

<sup>115</sup> *Ibid.*, p. 208.

<sup>116</sup> *Ibid.*, p. 256.

a pesar de su dificultad, ya que así podría decirse de las preferencias estéticas si son correctas o incorrectas. Si se pudiese establecer un estándar, Hume afirma que<sup>117</sup>:

Las normas o criterios de juicio han de establecerse reflexionando inductivamente sobre aquellas características de las obras de arte que las hacen más agradables a un observador cualificado, es decir, a un observador con experiencia, sereno, sin prejuicios. Pero siempre existirán campos donde la preferencia sea debida al temperamento, la edad, la cultura y otros factores similares no modificables mediante razonamiento, no hay ningún patrón objetivo que permita solventar racionalmente tales diferencias.

Addison añade que el gusto se trata de una facultad que es innata en gran parte, y que las impresiones que este produce son inmediatas por lo que, concluye Addison, “la relatividad de los gustos procede de dos rasgos fundamentales que distinguen el gusto en general: el discernimiento y la inmediatez”<sup>118</sup>. Para él, el gusto consistía en la capacidad de diferenciar las tres cualidades que originan “los placeres de la imaginación” y que son grandeza, singularidad y belleza<sup>119</sup>.

Por el contrario, Home no considera que el gusto sea algo innato y, por lo tanto, explica que la educación es fundamental para el desarrollo de esta facultad. Desarrolla una teoría del gusto en la que todo el proceso se inicia con la percepción de algo externo que se graba en alguno de los órganos de los sentidos. Introduce también la idea de la novedad, ya que para él, “el gusto toma por bello lo que no es sino mera novedad y trata como estética la aparición inusitada e inesperada de los objetos”.

Home realiza también una investigación en *Elements of criticism* sobre un estándar del gusto<sup>120</sup>:

Sobre una convicción común a la especie se erige un estándar del gusto que se aplica, sin vacilación alguna, al gusto de cada individuo. Este estándar, al afirmar qué acciones son rectas y cuáles falsas, cuáles son apropiadas y cuáles impropias, ha permitido a los moralistas establecer reglas para nuestra conducta de las que nadie debe apartarse. Tenemos el mismo estándar para poder decir con seguridad en todas las bellas artes qué es hermoso y qué no lo es, qué es elevado y qué mezquino, proporcionado o desproporcionado: y aquí, [...] condenamos justamente todo aquel gusto que se separa de lo que ha sido reconocido por el estándar común.

El problema del gusto fue una cuestión que ocupó gran parte de los estudios de los autores ingleses del siglo XVIII. Mientras tanto, a finales de ese mismo siglo y comienzos del XIX, autores alemanes como Hegel tomaban como punto de partida las ideas de Kant para intentar seguir explicando la relación entre el arte y la estética.

Para Hegel, el arte se trata de un elemento capital dentro de un sistema cultural, y la estética “una ciencia del arte integrada en un proceso dialéctico y metafísico”. Además,

<sup>117</sup> Cfr. BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS J., *op. cit.*, p. 54-55.

<sup>118</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 257.

<sup>119</sup> Cfr. BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS J., *op. cit.*, p. 53.

<sup>120</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 266.

compara el arte con ámbitos como la religión o la filosofía ya que, a pesar de ser algo muy distinto, cumple la misma misión, que no es otra que la de "expresar lo divino y de hacer sensible el espíritu absoluto". Lo que el arte refleja es el espíritu del hombre y sus intereses más profundos.

Continúa explicando que a pesar de que el arte es un producto de la actividad humana, no se trata de una actividad completamente consciente, ya que en ese caso existirían ciertas reglas y, por lo tanto, el arte podría enseñarse. Pero esto, según Hegel, no es posible ya que la libertad y la espontaneidad son esenciales. Para poder crear una obra de arte son necesarias dos cosas: el don y una técnica que no es inventada, sino que se recibe, y uniendo estas dos cualidades es como el artista puede crear obras que son "verdaderas y bellas"<sup>121</sup>. Por lo tanto, la creación de una obra de arte no es simplemente una habilidad manual, sino que se trata del don, pero dirigido por el espíritu.

Para Hegel toda obra de arte tiene un fin. Se trata de reproducir lo que ya existe a pesar de que sea imposible rivalizar con la naturaleza, y es por eso que el fin de las bellas artes no consiste en imitar, sino en "suscitar, mediante determinados espectáculos, nuestras pasiones y nuestros sentimientos".

Hegel desarrolló una teoría de la evolución dialéctica del arte en la historia de la cultura humana. Explica el arte "simbólico" oriental, en la que la idea es "avasallada por el medio"; en el otro extremo, el arte clásico, donde la idea y el medio están en equilibrio; y por último, el arte romántico, donde la idea domina el medio. Esta diferenciación en categorías influyó notablemente durante el siglo XIX en el pensamiento alemán<sup>122</sup>.

Schopenhauer, de quien se ha hablado en el primer capítulo debido a su teoría de los colores, también se dedicó a establecer una jerarquía de las artes en base a tres principios. El primero, partiendo de los grados inferiores para llegar a la belleza perfecta –según él la belleza humana–, relaciona cada tipo de arte con diferentes ideas. Por ejemplo, "la idea de humanidad actuante corresponde a la pintura de historia". El segundo principio es la impresión estética, es decir, las artes se pueden clasificar "según la creciente objetividad dada al placer estético". El tercer y último principio es que "todas las artes deben manifestar un desacuerdo en sus tendencias y la lucha de fuerzas contrarias".

Esta jerarquía que establece lleva a Schopenhauer a realizar un estudio sobre los sentidos. De esta manera, los clasifica en dos grupos en función de la susceptibilidad al placer. Así, encontramos los sentidos superiores, que son la vista y el oído, y son los únicos capaces de abrir el campo de la estética. Los sentidos inferiores son el gusto, olfato y tacto, que pueden provocar placer pero también dolor.

La vista es un sentido activo que, según Schopenhauer, significa que "todos los espectáculos que desfilan ante los ojos y se les ofrecen no estorban para nada el trabajo del espíritu". El oído es un sentido pasivo, es decir, "el nervio auditivo es herido directamente por la conmoción del nervio". De esta manera clasifica las artes en las de la vista –

<sup>121</sup> *Ibid.*, p. 321.

<sup>122</sup> Cfr. BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS J., *op. cit.*, p. 64.

arquitectura, escultura y pintura— y las del oído —la música—. La poesía formaría parte de una clase aparte<sup>123</sup>.

Como se ha comentado en el epígrafe anterior, dedicado a la relación entre la belleza y la estética, Tolstoi quiso separar los conceptos de arte y belleza, lo que supuso un cambio total de método. Para él, se puede considerar como un gran arte aquella que produce un gran placer, es decir, aquella que posee el máximo de belleza. Añade que el arte no se puede comprender si no es separándola del placer, lo que él califica como “falso objetivo”.

Lo que realmente supuso un cambio de criterio en la concepción del arte es que su definición no se puede derivar del placer que causa, sino del papel que debe desempeñar en la humanidad. Como consecuencia de estas ideas que propone Tolstoi, plantea también una definición del arte<sup>124</sup>:

El arte es uno de los medios de que disponen los hombres para comunicarse entre sí. Por medio de la palabra, el hombre transmite al prójimo sus pensamientos; por medio del arte, le transmite sus sentimientos y sus emociones. [...] El arte no es un placer, sino un medio de unión entre los hombres.

Karl Marx y Friedrich Engels introducen un principio básico en la estética que nombran, pero no desarrollan en su filosofía del materialismo. Este principio básico consistía en que el arte, como el resto de actividades superiores, pertenece a la superestructura cultural y, por lo tanto, el arte está condicionado por aspectos sociohistóricos, en concreto por los económicos. A raíz de esta afirmación, dicen que hay que establecer un nexo entre la obra de arte y “su matriz sociohistórica”, y continúan explicando que el arte es un reflejo de la realidad social.

En el periodo precedente a la Revolución de octubre de 1917, Plekhanov “elaboró una estética materialista dialéctica”, que impugnaba el aislamiento del artista de la sociedad, tanto en la teoría como en la práctica. Tras la Revolución se discutió acerca de si el arte podía ser totalmente comprendido en términos sociohistóricos, o si tenía unas leyes propias, y si el arte era un arma en la lucha de clases o “una resultante cuya reforma aguarda la plena realización de una sociedad capitalista”<sup>125</sup>.

Andrei Zhdanov desarrolló una idea que había planteado Engels: lo que el artista debe reflejar con sus obras es “el movimiento de las fuerzas sociales y representar sus personajes como expresión de esas fuerzas”. Al cumplir esto, lo que debe hacer el artista es fomentar el proceso revolucionario<sup>126</sup>.

Con la llegada del siglo XX, han sido muchos críticos y teóricos los que han puesto el foco de atención en la autonomía de la obra de arte, es decir, sobre las cualidades objetivas y la independencia de esta de su creador y del sujeto al que se dirige. Este interés por la autonomía de la obra fue mantenida por la psicología de la Gestalt, y por la fenomenología. Mikel Dufrenne, próximo a la fenomenología de Maurice Merleau-Ponty y Jean Paul Sartre,

<sup>123</sup> Cfr. BAYER, R., *op. cit.*, p. 333.

<sup>124</sup> *Ibid.*, p. 391-392.

<sup>125</sup> Cfr. BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS J., *op. cit.*, p. 79.

<sup>126</sup> *Ibid.*, p. 80.

realiza un análisis entre los objetos estéticos y el resto de cosas. Afirma que la diferencia básica está en el mundo expresado del objeto estético, su personalidad<sup>127</sup>.

Por otro lado, el empirismo contemporáneo quiere abordar algunos de los problemas que han sido objeto de la filosofía a lo largo del tiempo, y los reduce a dos cuestiones: las relativas a "hechos positivos, las cuales deben recibir contestación de la ciencia empírica", y las "relativas a conceptos y métodos cuya respuesta corresponde al análisis filosófico".

Algunos empiristas se centran en la primera cuestión, y demandan una estética en la que los problemas estéticos se puedan formular de tal manera que los resultados hallados de la investigación psicológica se les puedan aplicar.

Durante este periodo, existen dos líneas de investigación muy influyentes que han seguido los filósofos para reflexionar acerca de la cuestión del arte. La primera de ellas es la psicología de la Gestalt, cuyas aportaciones han supuesto un entendimiento sobre todo del valor de la forma en el arte. La segunda línea de investigación es la psicología freudiana, cuyo inicio se sitúa en el momento en el que Freud realiza una interpretación de Hamlet. Comienza a referirse a la experiencia estética con términos como "empatía" o "sinestesia"<sup>128</sup>.

Una postura más reciente es la estética analítica. Defiende que "la tarea de la estética filosófica consiste en el análisis del lenguaje y el razonamiento del crítico" para poder así clarificar el lenguaje y "comprender sus funciones, métodos y justificaciones"<sup>129</sup>.

Como se ha visto, la idea del arte y su significado ha atravesado diferentes momentos a lo largo de la historia. Al comienzo de este capítulo se ha explicado que la estética, en un primer momento, se trató de una reflexión de la sensación. Kant aportó la idea de que esta estaba relacionada con el gusto, y a día de hoy se relaciona la estética con los dos conceptos que se han tratado de definir aquí: lo bello y el arte.

El hecho de necesitar una definición del arte es debido a una necesidad práctica, ya que como señala Aumont, sin esta definición "el gusto, el juicio del gusto, queda desesperadamente cautivo o impotente"<sup>130</sup>, a pesar de que cada definición que se dé del arte tiene su parte de verdad y pueden ser múltiples, como se ha demostrado.

La cuestión que surge llegado este momento, en el que ya se han expuesto varias definiciones de arte y se ha visto su evolución histórica, es a qué objetos se les puede considerar arte. Aumont señala varios criterios que deben cumplir estos objetos para que se les pueda considerar artísticos<sup>131</sup>:

El productor debe ser un artista «profesional» (debe vivir de su arte, y también ser reconocido como artista por algún poder institucional); la obra debe ser una producción «original», [...] debe responder a criterios de artisticidad que únicamente el medio artístico puede definir de manera válida, pero en lo que el consenso público (la «evolución de las ideas») desempeña un papel importante, y [...] no hay ninguna razón para asignar a una obra de arte una finalidad *necesariamente* imitativa.

<sup>127</sup> *Ibid.*, p. 81.

<sup>128</sup> *Ibid.*, p. 83.

<sup>129</sup> *Ibid.*

<sup>130</sup> Cf. AUMONT, J., *op. cit.*, p. 97.

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 99.

A pesar de estos criterios, afirma Aumont que es imposible establecer si algo es o no una obra de arte de forma científica. Además, pone en relieve la cantidad de definiciones que existen para el concepto de arte desde múltiples perspectivas, como la política o psicológica. Pero ha sido en los últimos tiempos cuando el interés por explicar y diferenciar todas estas definiciones ha aumentado. El hecho de establecer una definición del arte se ha encontrado siempre con dos obstáculos difíciles de superar: uno “ligado a la condición social del arte y los artistas” y el segundo, relacionado con la dificultad de comprender las múltiples prácticas artísticas en una sola.

Indudablemente el mundo ha cambiado desde que los primeros autores comenzaron a hablar del arte, y ahora, como señala Aumont, a pesar de que para algunos sea complejo comprenderlo y se agarren a los tiempos pasados, el arte consiste en<sup>132</sup>:

Un conjunto de prácticas y de ideas que participan en la construcción y la cohesión sociales a ejemplo de la educación, la «investigación» (científica, histórica, filosófica), de la «comunicación» (incluida la publicidad) y de la «política» (que también es cada vez menos autónoma y que se confunde cada vez más con su ideologización).

El concepto de arte está, como se ha dicho, muy ligado al de la belleza, y de esta relación surge el término de Bellas Artes. Durante mucho tiempo se ha tenido una concepción del arte que hoy se encuentra obsoleta, como explica Aumont, pero que sin embargo sigue estando presente. Durante los dos siglos que transcurren de Descartes hasta Kant, la historia de la estética es la historia de un doble movimiento.

El primero de estos movimientos fue la asignación de lo bello (un valor elevado) al arte. Durante mucho tiempo, desde los griegos hasta el siglo XVII, el arte y lo bello no tienen relación debido a que lo bello tiene una conexión con lo verdadero, y el arte tiene conexión con la copia de lo verdadero. Debido a esto, una obra de arte no tenía nada que ver con la belleza y, sin embargo, el término Bellas artes deja claro que estos dos conceptos tienen una estrecha relación. Sin embargo, tal y como señala Aumont, el término Bellas Artes también tiene cierto valor discriminatorio, y así lo argumenta<sup>133</sup>:

Las bellas artes son las artes nobles, las artes mayores, aquellas cuyo ejercicio no deshonra, no pone al margen de la sociedad [...] y aquellas cuyo compromiso ideológico, filosófico, político –y, se agregará en seguida, estético– es importante; a las bellas artes se opondrá también las artes aplicadas, como la forja del hierro o la ebanistería, o las artes ornamentales y de salón, del bordado a la conversación. En otras palabras, bajo la noción de bellas artes sigue imperando un principio de orden, diferente del de la ciudad platónica, pero igualmente rígido.

Aumont, para definir el arte, tiene en cuenta dos perspectivas: la del productor y la del consumidor. Plantea también una definición en base a la intencionalidad: “arte es lo que su

<sup>132</sup> *Ibid.*, p. 103.

<sup>133</sup> *Ibid.*, p. 105.

creador ha querido que fuera arte”, definición con la que Aumont regresa al papel de las personas como únicos creadores de arte, y que implica que no todos pueden hacerlo sino solamente los artistas, que son los únicos que tienen esa capacidad.

El autor responde a la siguiente cuestión que se plantea aquí afirmando que la capacidad de ser artista nace, sobre todo, del reconocimiento que la sociedad otorga, y que hace que el artista pueda “mantener un discurso autorizado sobre el arte y sobre el carácter artístico de sus producciones”.

En *La Estética Hoy* se resume la relación entre artista y espectador de la siguiente manera<sup>134</sup>:

No hay artista consciente de serlo que ignore la institución y no busque un efecto determinado (incluso frustrante o incontrolado) en el espectador (incluso concebido como consumidor o simple destinatario). No hay espectador que mire de manera inocente una obra de arte sin referir la contemplación, por una parte, a una institución que la legitime (y que legitime su placer) y, por otra parte, a una personalidad creadora con la cual entrar en comunicación.

Aumont recoge la idea de Ernst Cassirer, cuando hace un planteamiento sobre el arte, y dice que es una forma simbólica, es decir, un medio inventado por las personas para “aprehender la realidad y comunicar algo respecto de ella”. Con esta idea se hace referencia al arte no como algo exclusivamente objetivo, como imitación de la realidad, ni subjetivo, que se encarga de expresar “un sujeto creador”. Se trata entonces de algo simbólico que hace posible “producir ideas mientras hace *percibir* y *sentir* el mundo”. Una de las diferencias que presenta el arte con respecto a otras formas simbólicas es que esta produce obras, las cuales pueden ser muy variadas en función de la estética<sup>135</sup>.

### 1.2.3. La idea de mimesis en el arte.

A la hora de estudiar el arte, una de las cuestiones que se han planteado tanto filósofos como críticos y artistas es si el arte debe o no debe imitar la realidad, y también a raíz de esto, qué significa imitar. El término *imitar* ha existido desde la antigüedad, sin embargo, ha evolucionado con el tiempo. La palabra aparece después de Homero y Hesíodo, y su etimología, según afirman, es oscura ya que puede que naciera en el entorno de rituales y misterios de culto dionisiaco, y adquirió un primer significado que “representaba los actos de culto que realizaba un sacerdote --baile, música y canto--”. En esta época, imitar significaba expresar la realidad interior<sup>136</sup>.

Fue en el siglo V a.c. cuando el término *imitación* pasó a dominio filosófico, y empezó a denominar a la reproducción del mundo externo. A pesar de que Sócrates sintió reticencias para usar el término para el arte de pintar, Demócrito y Platón utilizaron la palabra para “denotar la imitación de la naturaleza”.

<sup>134</sup> *Ibid.*, p. 125.

<sup>135</sup> *Ibid.*, p. 133.

<sup>136</sup> Cfr. TATARKIEWICZ, W., *op. cit.*, p. 301.



Un significado que se hizo más popular se forjó en Atenas en la misma época. Para Sócrates, Platón y Aristóteles, *imitación* significaba “copiar la apariencia de las cosas”. Sócrates se preguntaba en qué se diferenciaban la pintura y la escultura del resto de artes, y su respuesta fue que estas artes imitaban lo que vemos. Además, formuló una teoría que explicaba que la *imitación* era “la función básica de artes como la pintura y escultura”, teoría que aceptaron Platón y Aristóteles, aunque con alguna variación.

Platón utilizó el término en un primer momento de una manera inconsciente, y llamó “imitativa” solo a la poesía, aunque terminó utilizando el término tal y como lo hacía Sócrates. Después de escribir *La República* “su concepción del arte como imitación de la realidad se hizo muy extrema”. Platón pensó que el arte se trataba de “una copia pasiva y fidedigna del mundo exterior” y, sin embargo, no aceptaba que el arte fuese imitación de la realidad, porque para él no era el camino apropiado hacia la verdad.

Para Aristóteles, el arte imitaba la realidad, pero no de una forma fidedigna, sino que la imitación se trataba de un libre enfoque de la realidad, y afirmaba también que la imitación artística podía presentar las cosas más o menos bellas de lo que son<sup>137</sup>.

Aristóteles consideraba que el hombre era un ser mimético, y que era esto lo que nos diferenciaba de otros animales<sup>138</sup>:

En efecto, desde la infancia, la imitación es una tendencia natural de los hombres —que se diferencian de los otros animales en que son seres fuertemente inclinados a imitar y que comienzan a aprender a través de la imitación—, al igual que la tendencia común a todos de extraer placer de las representaciones; la prueba de esto se encuentra en el hecho concreto de que extraemos placer de la contemplación de las más exactas imágenes de cosas cuya visión nos es penosa en la realidad, como formas de animales abominables y de cadáveres.

Para Aristóteles, el ser humano tiene la “tendencia espontánea” de reproducir lo que se percibe a través de los sentidos. En la *Poética*, Aristóteles explica que todas las producciones artísticas son miméticas, desde la pintura hasta la música o la poesía. Continúa afirmando que el hombre imita, pero imita a otros hombres, y el arte consiste en una imitación de “las acciones humanas y solo de ellas”. Para él, el hombre no puede evitar imitarse a él mismo, en concreto su comportamiento en sociedad<sup>139</sup>.

Posteriormente, Cicerón entendió la imitación como “libre expresión del artista”, siguiendo la idea aristotélica, aunque para los helenistas y romanos la imitación significó una copia de la realidad.

Las premisas sobre las que se asentaba la teoría de la imitación, cambió desde los tiempos de la antigüedad, cuando se consideraba la mente humana como pasiva, y por lo tanto podía solo percibir lo que existía, y aunque pudiese inventar algo, sería un error, puesto que no existía nada más perfecto que el mundo existente, a la Edad Media, cuando las premisas eran que si el arte podía imitar, que imitase entonces el mundo invisible, puesto que

<sup>137</sup> *Ibid.*, p. 302.

<sup>138</sup> Cfr. AUMONT, J., *op. cit.*, p. 196.

<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 197.

se consideraba eterno y más perfecto que el visible, y si se tenía que limitar al mundo visible, entonces debía buscar la belleza eterna a través de símbolos.

Aunque no desapareció por completo, la teoría de la imitación se dejó de lado, y con el Renacimiento no solo volvió a ser un concepto fundamental en la historia del arte, sino que alcanzó su apogeo<sup>140</sup>.

A comienzos del siglo XV, la teoría de la imitación fue aceptada por las artes visuales, y autores como Alberti afirmaban que no existía un camino más seguro hacia la belleza que el de imitar la naturaleza. O Leonardo da Vinci, para quien “cuanto más fidedignamente represente un cuadro a su objeto, más digno de elogio es”.

En épocas como el barroco y el periodo del academicismo, la teoría de la imitación todavía fue el centro de las ideas sobre el arte, y a principios del siglo XVIII era “una tesis básica de la estética”. Es decir, que a pesar de las variaciones que pudo haber en torno al término *imitatio*, ya que algunos lo entendieron según Aristóteles y otros según Platón, ocupó un lugar en la teoría del arte durante tres siglos.

Durante el Renacimiento, algunos autores afirmaban que no toda imitación podía servir al arte, solamente aquella que fuera “buena, artística, bella e imaginativa”. Otros utilizaron el término de una manera más alejada de la de copiar de forma literal la realidad. Además, como recoge Tatarkiewicz, el Renacimiento introdujo una nueva tesis al respecto, que a pesar de tener un valor dudoso, causó grandes consecuencias<sup>141</sup>:

El objeto de imitación debería ser no sólo la naturaleza, sino también y, ante todo, aquellos que fueron sus mejores imitadores, esto es, los antiguos. El lema de *imitar la antigüedad* apareció ya en el siglo XV, y a finales del siglo XVII había sustituido casi totalmente la idea de *imitar la naturaleza*. Este fue el mayor cambio de la historia del concepto de imitación. Convirtió en académica la teoría clásica del arte. Se concibió una fórmula de compromiso para el principio de imitación: la naturaleza debe imitarse, pero como la habían imitado los antiguos.

El término *imitatio* fue el más utilizado en los siglos XV y XVI, y Batteaux anunció que el principio que subyacía a todas las artes era el de la imitación. Esta idea ya se había planteado anteriormente, sin embargo, el término había sido aplicado solamente a un grupo de artes, y Batteaux generalizó este principio a todas las artes. Esto pudo llevarlo a cabo porque solamente tenía una ligera idea de lo que significaba la imitación, ya que para él consistía en “copiar la naturaleza o inspirarse en ella” y, por otro lado, “seleccionar la naturaleza bella”.

Hasta este momento, la teoría de la mimesis se había aplicado principalmente en poética, pero en el siglo XVIII dio un giro y se centró en las artes visuales, y a finales de este siglo y comienzos del XIX se puso de moda, con más fuerza que nunca, imitar a la antigüedad. Sin embargo, solamente se trataba de la práctica de la imitación, la idea no había avanzado. Durante el siglo XIX se volvió a abandonar la idea de imitar la antigüedad, y se “subrayó todavía más el principio de fidelidad a la naturaleza”<sup>142</sup>.

<sup>140</sup> Cfr. TATARKIEWICZ, W., *op. cit.*, p. 305.

<sup>141</sup> *Ibid.*, p. 308.

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 309.

En Europa, la idea de que el arte imitaba la realidad fue sostenida durante aproximadamente veinte siglos, a pesar de que se utilizaron términos diferentes y se desarrolló de diferentes maneras.

Se entendió *imitación* como algo fiel a la realidad, sin pretender copiarla, sino “crearla a nivel de la ilusión”. Los italianos utilizaron el término *ritrarre*, entendido como “retratar”, y se definió como “mostrar las cosas tal y como se ven”. Por otro lado, *representatio* se entendía como una libre interpretación de las cosas. Este término a veces se utilizaba para referirse a la idea de Aristóteles. A partir del siglo XVIII apareció el término *copiar*, aunque con anterioridad algunos teóricos afirmaron que “la imitación no significaba copiar”.

Se produjeron dos cambios importantes en la teoría mimética. Una referente al ámbito, y otra a la modalidad. La referente al ámbito se produjo porque Aristóteles y Platón habían dividido las artes en dos grupos: las artes originales, donde se encontraba por ejemplo la arquitectura, y las artes imitativas, donde se encontraba la pintura. Su teoría mimética solamente la aplicaron a las artes imitativas, a pesar de que los arquitectos también aplicaron esta teoría a su ámbito<sup>143</sup>.

Como se ha explicado, Batteaux en el siglo XVIII generalizó el concepto de imitación a todas las artes y, además, incluyó la arquitectura dentro del grupo de las artes imitativas ya que, según él, todas las artes lo eran. Esto supuso un cambio en el concepto del término imitación, ya que “el concepto solo podía denotar ahora que el arte se basa en la estructura y proporciones de las cosas reales”.

El cambio que se produjo en relación a la modalidad se efectuó cuando la teoría mimética pasó de ser un enunciado asertivo, “según el cual el arte hace uso de la realidad”, a pesar de que Platón afirmase que si bien era cierto que el arte imitaba la realidad, no debería hacerlo, a adoptar un carácter directivo, cuando Dolce escribió: “el arte debe imitar la realidad”.

Durante siglos prevaleció la idea que imitar la realidad era lo más fácil para el artista, así como también la única opción que tenía. Sin embargo, Miguel Ángel pensaba que “la naturaleza es tan perfecta que a un artista le es más fácil crear algo que no exista que imitar algo que exista”.

A pesar de que la teoría mimética gozó de una gran aceptación durante mucho tiempo, también surgieron otras teorías. Durante la época antigua clásica surgió la teoría ilusionista, que defendía que “el logro supremo del arte es producir cosas de un modo tan engañoso que parezcan el modelo real, creando así la ilusión de realidad”. Por tanto, se consideraba que un buen artista era aquel que llevaba a error al espectador.

Durante los tiempos modernos apareció una teoría pluralista<sup>144</sup>:

Las obras de arte imitan la realidad, pero expresan también las ideas y experiencias del artista. Por consiguiente, pueden seleccionar la realidad e incluso transformarla. En los años que van desde el

---

<sup>143</sup> *Ibid.*, p. 311.

<sup>144</sup> *Ibid.*, p. 312.

Renacimiento hasta el barroco, Zuccaro afirmó que el objeto de la pintura no es tanto el diseño externo sino el interno, o el concepto que se ha formado en nuestra mente.

Según Tatarkiewicz, surgió una idea al principio de la Edad Moderna que podría “considerarse innovadora en nuestros tiempos”. La idea es que el arte no imita la realidad, sino que la estudia, idea que defendieron varios artistas del *Quattrocento* como Pacioli, Piero della Francesca o Leonardo. Estos artistas pensaban que el arte “presupone un estudio de la realidad, especialmente de las leyes de la perspectiva y de la luz”.

Por último, aparece otra idea, y es que las obras de arte no son una imitación, sino que son símbolos de la realidad. Emmanuel Tesauro, quien ya planteó la idea en la segunda mitad del siglo XVII, a pesar de su actualidad, afirmaba que “una obra de arte es una metáfora”, y en ocasiones se referiría a la obra de arte como un símbolo<sup>145</sup>.

Como se ha explicado con anterioridad, Aristóteles consideraba que el ser humano era un ser mimético. Él aplicó esta idea al ámbito del arte, pero sin embargo quizá se podía haber aplicado a otras muchas cosas. Según Aumont, lo mimético “se define genéticamente por la imitación y analíticamente por la semejanza” y entonces se pregunta qué es la semejanza para aplicarlo después al campo de la estética.

Comienza exponiendo que en la operación mimética hay tres términos que están copresentes, y son: un modelo, la operación misma, y el resultado, que es lo que se llama imagen. Aumont recoge las palabras de Sartre al respecto: “en la conciencia de imagen aprehendemos un objeto como *analogon* de otro objeto”. Y explica que *analogia* se utiliza como sinónimo de *semejanza*. Por lo tanto, Aumont considera que el término *semejanza* es el que es necesario explicar, y expone que quiere decir al menos tres cosas. La primera de ellas<sup>146</sup>:

Desde el punto de vista empírico, pragmático, o espectral: la imagen se asemeja a algo porque mis percepciones me dicen que se asemeja, y a qué. La veo, o la oigo (o la huelo si se trata de semejanza olfativa), es decir que reconozco en la imagen algo de mi experiencia de la realidad y además soy capaz de decir a qué experiencia real me remite la experiencia de la imagen. El límite de esta consideración empírica de lo semejante, que aclara su valor, es la búsqueda de la ilusión, en donde una experiencia sensorial es absolutamente indistinguible de otra a pesar de ser muy distinta. [...].

El segundo significado que considera Aumont es<sup>147</sup>:

Desde el punto de vista ontológico, genético o creacional: la imagen se asemeja al modelo [...], es decir, al comparar mi experiencia sensorial —lo que veo, lo que oigo— con un esquema más general y más abstracto de la percepción, he asegurado esa semejanza. Uno de los límites típicos de esta perspectiva es la cuestión del retrato, en el que la semejanza debe producirse en virtud del encuentro de la imagen mimética con una *idea* del modelo. [...].

<sup>145</sup> *Ibid.*, p. 314.

<sup>146</sup> Cfr. AUMONT, J., *op. cit.*, p. 199.

<sup>147</sup> *Ibid.*, p. 200.

Por último, el tercer significado que Aumont tiene en cuenta<sup>148</sup>:

Desde el punto de vista analítico, semiótico o referencial: la imagen «se asemeja» al mundo real y eso quiere decir que se refiere a ese mundo de un modo particular que le es propio. En efecto, en general referir indica un acto de simbolización que permite relacionar un artefacto, socialmente producido e intercambiable, con un objeto o un aspecto del mundo, pero sin que eso implique en absoluto ninguna semejanza entre aquello a lo que uno se refiere y el símbolo que se utiliza para ello. [...].

Una vez explicados los tres significados que considera Aumont de la palabra *semejanza*, aplica estos conocimientos al campo de la estética y la filosofía del arte. En el lenguaje ordinario se siguen confundiendo los términos de mimesis, analogía, figuración y representación<sup>149</sup>:

En pintura, todavía hoy, las expresiones «no representativo» y «no figurativo», casi intercambiables en la mayoría de los usos, no significan nada más que «absolutamente no mimético», «que no se parece a ningún objeto del mundo», mientras que, en efecto, otra cosa muy distinta es saber si una tela «abstracta» de Kandinsky o de DeKooning se asemeja a objetos del mundo (en general, no, o poco), saber qué representa eventualmente, y por último preguntarse cuál es la parte de la «voluntad de actualización mimética»

Aumont atribuye que esto suceda a tres razones. La primera de ellas es la historia del arte ya que, debido a ella, el ser humano se ha acostumbrado a la semejanza de imágenes, los sujetos han sido «aculturados en la pintura representativa», y esto lleva a pensar en la imagen con su semejanza.

La segunda de las razones es debido a la plena confianza que se deposita en los sentidos. Se cree en lo que se ve<sup>150</sup>:

Estos efectos de creencia son esenciales en toda la discusión de la cuestión de la *mimesis* y de la semejanza, pues, colocados ante un artefacto representativo, uno de esos sustitutos del mundo o de los «símbolos» de los que habla la semiótica, no podemos abstenernos de buscar en ellos el rasgo de semejanza, aún cuando esté escondido. [...] A pesar de todo nuestro saber y de nuestro cabal convencimiento de que, por ejemplo, la perspectiva es solo una convención, acogemos las pinturas del cubismo analítico [...] como deformaciones de la realidad visible, porque mentalmente esta realidad sigue definida con referencia a la experiencia *del mundo visible*, vivida como experiencia original.

Cuando Aumont habla de la primera persona del plural, lo hace desde el lugar de una persona occidental del siglo XX, ya que la cultura es un factor que hay que tener en cuenta, porque dos personas que pertenecen a sociedades distintas, tienen dos mundos visuales

<sup>148</sup> *Ídem*.

<sup>149</sup> *Ibid.*, p. 203.

<sup>150</sup> *Ibid.*, p. 204.

diferentes. Esto es debido a que este mundo visual no solo se construye gracias a la vista, sino también en base a las creencias y experiencias.

La tercera de las razones que expone Aumont, y que está muy relacionada con la anterior, es que no solo se deposita una gran confianza en lo que se ve, sino también en lo nombrado. Nelson Goodman, para quien la semejanza no era necesaria para la representación, “la simbolización del mundo a la que el hombre se entrega con su lenguaje, sus imágenes y sus producciones significantes no tiene relación alguna con el mundo mismo; al crear la simbolización el hombre fabrica mundos”. A pesar de que resulta obvio que los simbolismos, como el lenguaje, no proporciona “una captación absoluta del mundo real”, sí es cierto que dicen algo del mundo.

Por tanto, es cierto que<sup>151</sup>:

Mal que nos pese, se impone en las imágenes producidas por el arte en virtud de una triple gravedad – histórica, perceptiva, simbólica– equivale tal vez en el fondo a traducir en otro vocabulario la observación sobre el «animal imitado» y darse cuenta así de la extensión que ha alcanzado. Un tipo de imágenes con la preponderancia social, la raíz cultural y la fortaleza simbólica suficiente como para que se las dotara de una ontología propia, reúne desde hace un siglo todas las razones para que continuemos creyendo en la semejanza de la imagen.

El hecho de que la pintura pudiese asumir una función más expresiva fue la llegada de la fotografía y el cine. Aumont recoge las palabras de Bazin a este respecto<sup>152</sup>:

El hombre se expresa en la imagen, pero también se siente permanente y contradictoriamente tentado de rehacerla como doble del mundo; este conflicto fundamental se traduce en una doble naturaleza de la imagen: ilusionista y expresiva. Al satisfacer a la perfección la primera de estas relaciones, la imagen fotográfica (incluso el cine) ha «liberado» la pintura de su tarea mimética-ilusionista y, en consecuencia, ha incrementado su capacidad expresiva. Como, por otra parte, esta imagen es ontológicamente objetiva, a causa del automatismo de la indiciabilidad que produce, induce al apreciable beneficio psicológico de la credibilidad absoluta.

Sin embargo, continúa explicando Aumont que la imagen fotográfica es creíble por el hecho de ser objetiva, pero esa objetividad es causa de la insistencia de la “historia de las imágenes en la realidad del referente”.

Una vez explicada la evolución histórica del concepto de estética y su relación con el arte, es necesario, ahora que se han expuesto ciertas ideas clave, establecer unos fundamentos de la estética para aclarar el concepto, y cerrar así su explicación. En el siguiente epígrafe se definirán conceptos como la actitud estética, diferentes teorías del arte o los valores estéticos. Todo ello ofrecerá la base para reconocer, en la segunda parte del capítulo, el fundamento artístico del cine.

<sup>151</sup> *Ibid.*, p. 206.

<sup>152</sup> *Ibid.*, p. 207.

### 1.3. Fundamentos de la estética.

Una actitud estética se caracteriza, principalmente, por estar contrapuesta a la actitud práctica. La actitud estética es una manera de contemplar el mundo y la práctica se interesa por la utilidad de los objetos. El fin estético es poder percibir los objetos por sí mismos, y a pesar de que se ha puesto de manifiesto la intención de que no hay que sentirse implicados personalmente, no hay que confundirlo con el hecho de que un espectador que se encuentra ante una obra de arte no pueda identificarse con ciertos aspectos, sino que se debe evitar la actitud personalizada, ya que al contemplar algo estéticamente se debe “responder al objeto estético y a lo que puede ofrecernos, no a su relación con nuestra propia vida”<sup>153</sup>.

Al contemplar una obra de arte, si se adquiere una actitud estética, el estado del espectador debe ser el de concentración, una actitud “intensa y completa”, y la obra de arte debe ser el único foco de atención.

Existe también, a la hora de contemplar una obra de arte, dos tipos de objetos. El primero, el objeto físico, por ejemplo, en el caso de la pintura un lienzo, necesario para la percepción. El segundo, el objeto fenoménico, hacia donde se debe dirigir la atención estética. Esta atención debe dirigirse hacia las características percibidas que, continuando con el ejemplo de la pintura, serían las combinaciones de color o las formas.

Esto no siempre ha sido así de sencillo de explicar, ya que hubo un gran debate acerca de si la atención estética se limitaba únicamente a lo perceptivo. Actualmente lo que no puede ser percibido por los sentidos no influye en la naturaleza de “la presentación sensible ante nosotros”<sup>154</sup>, ya que a través de la percepción es como uno se hace consciente de las cualidades de un objeto.

La vista y el oído han sido siempre los sentidos sobre los que ha recaído el peso de una actitud estética, y se ha pretendido excluir al olfato, gusto y tacto. Sin embargo, parece que esta actitud se cuestiona, puesto que se puede experimentar placer también a través de sabores y olores igual que con las imágenes y sonidos. Sin embargo, es cierto que las obras de arte se han realizado en su mayoría para los sentidos de la vista y el oído. Esto parece deberse a dos razones<sup>155</sup>:

- 1) Resulta más difícil en este campo separar lo práctico de lo no práctico, por ejemplo, separar el placer de la toma de alimento porque sentimos hambre, del placer de ese alimento porque nos sabe bien. Los sentidos «inferiores» se hallan tan estrechamente vinculados a la satisfacción de las necesidades corporales, que es difícil aislar el goce estrictamente estético derivado de ellos.
- 2) En lo perceptivo, aunque no en lo físico, los datos de los sentidos «inferiores» son menos complejos, de suerte que los elementos percibidos no se prestan a la compleja disposición formal tan característica de las obras de arte. En una serie de olores y sabores hay un antes y un después, pero apenas hay otra cosa que este orden estrictamente serial; es decir, no hay ninguna armonía o contrapunto. Sin embargo los colores y los sonidos incluyen un orden complejo, que nos permite establecer sutiles distinciones entre la infinidad de sensaciones visuales y auditivas.

<sup>153</sup> Cfr. BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS J., *op. cit.*, p. 101.

<sup>154</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>155</sup> *Ibid.*, p. 109.

Como se explicará más detalladamente en el siguiente epígrafe, cuando se habla de arte se hace referencia a algo hecho por el hombre, sin embargo, esto es muy amplio. La estética se ocupa de una serie de objetos que son mucho más limitados, de hecho, la estética se ocupa de<sup>156</sup>:

- A) Nos ocuparemos primero de las llamadas (un tanto desafortunadamente acaso) bellas artes. Las bellas artes pueden distinguirse del arte en sentido amplio, diciendo que los objetos de las mismas fueron creados para ser vistos, leídos o escuchados estéticamente. [...] Sin embargo, distinguir una clase de objetos solo por la intención de sus creadores, es siempre peligroso: resulta a menudo difícil saber cuál fue esa intención. [...] La característica más sostenible de las bellas artes no es lo que intentaron hacer sus autores, sino cómo actúan hoy en nuestra experiencia.
- B) Como opuestas a las bellas artes, podemos distinguir las históricamente llamadas artes «útiles». Todos los objetos de las artes útiles tienen alguna finalidad en la vida del hombre, distinta de la de su contemplación estética.

En este segundo grupo se incluyen objetos como vasos o coches, objetos que tienen una clara finalidad no estética, lo cual ha creado mucha controversia en torno a si la forma debería seguir siempre a la función, o “si la forma del objeto debería considerarse con relativa independencia de la función práctica que tiene”.

Generalmente, es hacia las bellas artes hacia las que los filósofos han dirigido sus estudios y atención, y donde no existe duda de su carácter estético. La clasificación de las bellas artes puede hacerse de diferentes maneras, pero en base a la naturaleza del medio en que se crean, la clasificación consta de tres grupos.

El primero de ellos son las artes auditivas. Son las que utiliza la música y utiliza tonos musicales y silencios. El segundo grupo son las artes visuales, son aquellas artes que se dirigen a la vista, y algunas pueden estimular el tacto también. El tercer grupo son las artes mixtas, son las que combinan uno o varios medios, por ejemplo, la ópera. La literatura, por otro lado, es difícil de clasificar, puesto que utiliza una serie de signos que son las palabras, que tienen un significado el cual debe conocerse para entender la obra, no como sucede con los trazos del pincel o las notas musicales.

Existen tres conceptos asociados a la obra de arte que son: asunto, representación y significado. El asunto de una obra de arte es de qué trata, y la obra puede tener o no un tema o una idea subyacente, aunque no todas las obras de arte tienen por qué tener asunto. La representación, por ejemplo en la pintura, es el hecho de —rigurosamente hablando— la presencia de una serie de colores y figuras que posteriormente el espectador interpretará. No todas las pinturas son representativas y se puede comprender con un ejemplo<sup>157</sup>:

La obra pictórica podemos decir que representa a un hombre de pelo negro cubierto con una toga. Pero cabe decir también que esa misma pintura representa a Julio César, o sea, que es el retrato de Julio César [...]. Lo representado en el cuadro puede deducirse de su contemplación, junto con cierto conocimiento

<sup>156</sup> *Ibid.*, p. 114.

<sup>157</sup> *Ibid.*, p. 120.



del mundo; lo retratado sólo puede inferirse generalmente del título. Si cambiase el título, el sujeto retratado sería distinto, pero la pintura seguiría siendo la misma.

Por último, el concepto de significado es más complejo. Si se hace referencia al sentido estricto de significado, solo podría hablarse de la literatura, puesto que se utilizan las palabras y tienen un significado cuyo sentido no puede equipararse al resto de las artes. Pero cuando se quiere saber qué significa una obra de arte, se puede estar haciendo referencia a cuatro aspectos<sup>158</sup>:

- 1) Podemos estar preguntando «De qué trata», pregunta cuya respuesta consistirá en indicar el asunto de la obra, si es que lo tiene;
- 2) podemos estar preguntando «Cuál es su tema» [...];
- 3) podemos estar preguntando por la tesis o proposición(es) central(es) formulada(s) o implicada(s) en la obra. [...]
- 4) Podemos, finalmente, estar preguntando «Qué tipo de efecto produce (o debería producir) en el auditorio»: un sentido en el que todas las obras de arte tienen significado, pues todas ellas producen efectos [...].

Existen, además, una serie de valores que el arte puede ofrecer y son tres: valores sensoriales, valores formales y valores vitales. Anteriormente se ha explicado lo que es el objeto fenoménico de una obra de arte, pues bien, los valores sensoriales son los captados por el observador, que adquiere una actitud estética y que disfruta con las “características puramente sensoriales (no sensuales)” de ese objeto fenoménico. Esto ocurre, por ejemplo, cuando una persona se encuentra ante un cuadro y disfruta con el color o el tono.

Seguidamente aparecen los valores formales<sup>159</sup>:

El término «forma» tiene un significado algo distinto en relación con las obras de arte [...]. Así «forma» no significa lo mismo que «figura» [...]. La forma tiene que ver con las interrelaciones totales de las partes, con la *organización* global de la obra, en donde las figuras –incluido el arte visual– sólo son un aspecto. [...] Cuando hablamos de la forma particular de una obra de arte concreta, nos referimos a su propio modo único de organización, y no al tipo de organización que comparte con otras obras de arte.

Para analizar la forma estética, algunos críticos utilizan ciertos principios. El principal es el principio de unidad, que es lo opuesto al caos y la desarmonía. Esto no significa que la forma no pueda ser compleja, la obra podrá ser variada, pero en la unidad, la obra puede contener elementos diversos y cada uno puede colaborar en la unificación total. El hecho de que una obra esté unificada, significa que si se quita de ella una parte, ya sea un cuadro, un poema o una melodía, la obra resultaría perjudicada. A pesar de ser el criterio de unidad el más importante, críticos como DeWitt Parker añadieron a la lista otros criterios formales que consideraba fundamentales, además del de unidad<sup>160</sup>:

<sup>158</sup> *Ibid.*, p. 122.

<sup>159</sup> *Ibid.*, p. 124.

<sup>160</sup> *Ibid.*, p. 128.

- 1) El tema, o motivo dominante presente en la obra de arte;
- 2) la variación temática, variación (en vez de mera repetición) que introduce novedad y que debería basarse en el tema con miras a conservar la unidad;
- 3) el equilibrio, la disposición de las distintas partes de un orden estéticamente agradable [...];
- 4) el desarrollo o evolución: cada parte de una obra artística temporal es necesaria a las partes siguientes [...]

Otro de los críticos que se ocupó de este asunto fue Stephen Pepper, para quien existen dos enemigos de la experiencia estética que son la monotonía y la confusión, para combatirlos establece cuatro criterios que debe utilizar el artista<sup>161</sup>:

- 1) El contraste entre las partes y
- 2) la gradación o transición de una cualidad sensorial a otra [...],
- 3) el tema y la variación [...],
- 4) la contención, o economía en la distribución del interés, de suerte que se halle adecuadamente repartido por toda la duración y extensión de la obra de arte [...].

Por último, los valores vitales que a diferencia de los valores sensoriales y formales que estaban relacionados con la obra de arte, es decir, con el medio, éstos son “importados de la vida exterior al arte”. John Hospers pone el ejemplo de las obras de arte representativas, en concreto pone el ejemplo de un cuadro de la Crucifixión. Estas obras “no pueden ser plenamente valoradas si no se poseen ciertos conocimientos de la vida exterior al arte”. Además, el arte también puede contener sentimientos, por lo que también se requiere cierto grado de familiaridad con la vida exterior. Este tipo de valores a veces se denominan valores asociativos, aunque no se considera una denominación afortunada, debido a que se da por hecho que estos valores aparecen por un proceso asociativo.

Sin embargo, a raíz de los valores vitales, surge la cuestión de si para comprender la obra de arte es necesario estar familiarizado con ciertos aspectos externos a ella y con cuales, o si por el contrario no hace falta el conocimiento de ningún factor externo. Surgen dos actitudes frente a esta cuestión: el aislacionismo y el contextualismo.

El aislacionismo defiende que, para poder apreciar una obra de arte, no es necesario salir de ella para conocer otros datos como la época o el contexto histórico. Simplemente se necesita contemplarla, oírla o leerla. En el otro lado se encuentra el contextualismo, que defiende que para poder apreciar una obra de arte se necesita conocer ciertos datos para poder crear una experiencia más global que la que se tendría sin esos factores. Algunos de los datos que pueden resultar útiles son conocer otras obras de ese mismo artista, la época, la vida del artista, o conocer cuáles eran sus intenciones en el momento de creación<sup>162</sup>.

El asumir una postura u otra frente a esta cuestión dependerá en gran parte de la concepción que se tenga del arte y su función. Surgen ciertas teorías en base a la posición que se adopte, según la concepción de la naturaleza del arte. La teoría formalista es aquella

<sup>161</sup> *Ibid.*

<sup>162</sup> *Ibid.*, p. 133.

que toma la forma como único criterio para la apreciación estética, para lo que considera fundamentales los valores del medio e irrelevantes los valores vitales. Para los defensores de esta teoría, “la emoción estética no tiene nada que ver con las emociones de la vida”, se trata solamente de “una respuesta a las propiedades formales”. El formalismo, a pesar de resultar útil para orientar la atención hacia la obra de arte, no ha sido una postura ampliamente defendida por críticos y filósofos.

Otra de las teorías que aparecen es la que considera el arte como expresión. Los defensores de esta teoría aseguran que el arte es expresión de los sentimientos humanos, y ha sido una teoría referente a lo que el artista siente a la hora de crear una obra de arte, aunque el término expresión también puede hacer referencia a una característica de la obra de arte. El problema aparece cuando se plantea que quizá el proceso de creación no es importante para la teoría estética, y puede tener más que ver con la psicología de la creación artística<sup>163</sup>:

El hecho de si el artista ha expresado o no en cierto modo sus propios sentimientos al crear la obra de arte podría parecer irrelevante para el problema de saber lo que expresa la obra artística, si es que expresa algo. «La música expresa tristeza» no significa lo mismo que «el compositor expresó sus propios sentimientos de tristeza al escribir tal música».

Para poder comprender esta idea es necesario entender también que el arte tiene la capacidad de evocar. Decir que la música es triste, en sentido literal, no tiene sentido, ya que solo los seres sensibles son capaces de sentir emociones. También hay que diferenciar, siguiendo con el ejemplo de la música, que se puede identificar una melodía triste pero no hacer sentir tristeza a quien la escucha, aunque así la identifique. Hay que diferenciar, por tanto, entre lo que una persona siente y la cualidad que atribuye a, en este caso, la música<sup>164</sup>:

La tristeza de la música es fenoménicamente objetiva (es decir, sentida como si estuviese «en la música»); mientras que la tristeza de una persona al oírla (si se produce realmente) es perfectamente diferenciable de la tristeza de la música: la siente como «fenoménicamente subjetiva», como perteneciente a ella y no a la música que solo la evoca. [...] La obra de arte posee una propiedad emotiva específica cuando tiene características parecidas a las de los seres humanos cuando sienten la misma o similar emoción, el mismo humor, etc. Éste es el puente entre las cualidades musicales y las humanas que explica cómo puede la música poseer propiedades en rigor sólo poseídas por seres sensibles. Estas mismas consideraciones pueden aplicarse a las otras artes.

Puede, por lo tanto, decirse que la obra de arte contiene cualidades que son emotivas, por lo que una pieza de música puede ser triste y no solo evocar tristeza.

La siguiente y última teoría es la que considera el arte como símbolo, es la teoría de la significación. Según esta teoría, el arte se define más “como símbolo de los sentimientos humanos que como expresión de ellos”. En este caso se entiende símbolo como signo, y se explica así: “A es signo de B cuando A representa a B de una u otra forma”. La mayoría de

<sup>163</sup> *Ibid.*, p. 138-139.

<sup>164</sup> *Ibid.*, p. 139-140.

los signos no se parecen a las cosas que representan, aunque algunos se denominan icónicos porque sí que existe parecido.

El concepto de arte, a lo largo de la historia, ha sido relacionado con otros muchos, uno de ellos es el de moralidad. El juicio estético no es un juicio moral, sin embargo, existe una razón por la que estos dos conceptos pueden relacionarse. La concepción moralista del arte comienza con Platón, después Tolstói será un gran defensor y será la concepción que tiene el gobierno soviético. Según esta idea, el arte está a disposición de la moralidad, y es capaz de transmitir ideas al pueblo, tranquilizarlo o exaltarlo, por lo tanto, el arte es "algo que han de mirar siempre con recelo los guardianes del orden establecido".

Una concepción que es totalmente contraria a la concepción moralista es el esteticismo. Según esta idea, la moralidad está a disposición del arte, y "la experiencia del arte es la suprema experiencia accesible a la humanidad", y defiende además que el objetivo supremo de la vida es la experiencia estética.

Una tercera postura es el interaccionismo, según esta concepción, los valores estéticos y morales, a pesar de tener diferentes funciones, están muy unidos y no actúan de manera independiente. Hospers pone el ejemplo de la literatura<sup>165</sup>:

A veces la literatura da una lección, señala una línea moral o transmite un mensaje que nos es muy importante aprender; y así, puede ponerse directamente al servicio de la moralidad. Incluso el gran arte puede a veces ser didáctico. Quienes elogian el arte por sus lecciones morales no siempre están equivocados; pero si ésta es la única razón de su elogio, están sacando del arte mucho menos de lo que puede ofrecerles.

Pero es necesario añadir que una obra de arte no necesita presentar un sistema de moralidad para que produzca efectos morales. Así pues, cuando Aristóteles presentó la teoría de la catáxis, ya se estaba atribuyendo un valor moral al consumo de arte. El arte actúa como una catáxis emocional que sirve para purgar las emociones.

Lo que el arte produce en las personas es un estado espiritual mejor, un alivio de las tensiones y "una especie de iluminación interior que no existía anteriormente", así como "una facilidad para reaccionar más sensiblemente al mundo que nos rodea", consecuencias que pueden denominarse "efectos morales del arte".

Se ha visto también que en ocasiones lo que no ha hecho el hombre puede ser un objeto estético, pero no puede considerarse arte. Por otro lado, en las bellas artes, la principal función es estética.

Por último, una vez vistas las relaciones que se establecen entre la estética y otras ideas como lo bello o el arte, es necesario poner el acento en el valor estético. En ocasiones se ha asociado lo bello con el valor estético, sin embargo, como se ha visto, son cosas diferentes. Cuando se habla de la belleza, en la mayoría de los casos implica que algo es agradable para la vista o el oído y, sin embargo, una obra puede tener valor estético sin resultar bella.

<sup>165</sup> *Ibid.*, p. 151.

Tradicionalmente, se ha hecho una clasificación de las teorías del valor estético en “subjetivistas y objetivistas”. Las teorías subjetivistas defienden que lo que hace realmente valioso estéticamente a algo es la “relación con los consumidores estéticos”, y no sus propiedades<sup>166</sup>:

El subjetivismo en teoría estética [...] defiende tenazmente que no se dan en los objetos estéticos propiedades realizadoras de belleza, sino sólo diversas reacciones ante ellos; y que la atribución de valor estético sólo puede hacerse válidamente cuando el observador reacciona en determinada forma al objeto. Con otras palabras, la belleza es siempre una característica «para ti» o «para mí».

En el otro extremo se encuentran las teorías objetivistas, son las que consideran que el valor estético reside en el objeto. Al atribuirle el valor estético a la obra, lo que sucede es que se atribuye valor a la misma obra y este valor se basa en la naturaleza del objeto, no en los observadores. Algunos partidarios de esta postura defienden<sup>167</sup>:

Existe una propiedad común a todos los objetos estéticos que puede hallarse presente en diversos grados [...] pero de forma que su grado de presencia confiere a la obra el valor estético que posee. Esta propiedad se denomina generalmente «belleza». [...] A menudo que la belleza es una propiedad simple, inanalizable, cuya presencia sólo puede ser intuita, pero no determinada a través de tests empíricos: «La belleza es directamente aprehendida por la mente, de igual modo que es aprehendida la figura».

A pesar de que es prácticamente imposible establecer unos criterios comunes a todas las obras de arte para determinar el valor estético, autores como Monroe Beardsley han explicado que existen ciertos cánones, tanto generales como específicos, para la crítica estética. El autor expone que los cánones específicos se pueden aplicar a ciertas obras de arte en ciertos medios, y cambian de uno a otro, pero no concreta más.

Los cánones generales, sin embargo, se pueden aplicar a todos los objetos estéticos. Estos cánones son tres: unidad, complejidad e intensidad. La unidad y complejidad ya se han explicado anteriormente, y la intensidad hace referencia a<sup>168</sup>:

«Un buen objeto estético debe poseer alguna cualidad señalada, y no ser una mera no-entidad o nada. La cualidad no importa mucho: el objeto puede ser triste o alegre, elegante o tosco, blando o duro, con tal de que sea algo».

A pesar de estos cánones, también se puede analizar el concepto de valor estético dentro de la teoría objetivista sin mencionar ninguna propiedad concreta de un objeto estético, simplemente su capacidad para producir “una respuesta estética”.

---

<sup>166</sup> *Ibid.*, p. 161-162.

<sup>167</sup> *Ibid.*, p. 166.

<sup>168</sup> *Ibid.*, p. 168.

Por tanto, se puede concluir diciendo que “una buena obra de arte es la que provoca una experiencia estética en sus admiradores”<sup>169</sup>.

Una vez realizado este acercamiento de forma general al concepto de estética, se procederá, en el siguiente epígrafe, a la explicación del cine como arte, para hablar después de la estética cinematográfica en concreto, y tratar el color como un elemento dentro de ella y así, finalmente en el tercer capítulo, exponer cuáles son sus funciones, sus efectos y sus valores expresivos.

## **2. Estética y cine: la esencia artística del cine.**

El cine es un medio de expresión que ha generado diversos debates a lo largo de la historia. Su consideración como medio artístico, su relación con la realidad, su responsabilidad social, o su capacidad expresiva, son solo algunos temas controvertidos que se han tratado desde su creación.

Desde prácticamente su nacimiento, se ha considerado al cine por muchos autores como un medio de expresión artístico. A pesar de que también surgieron opiniones contrarias, cineastas, teóricos y filósofos desarrollaron un lenguaje propio del medio, y reflexionaron acerca de los discursos que se generaban para esta nueva forma de expresión artística.

Se desarrolló una estética propia, y a partir de ahí nació toda una industria y un movimiento expresivo que todavía hoy sigue creciendo y ofreciendo nuevos retos y límites y barreras, que se traspasan gracias a los avances tecnológicos, pero también a las inquietudes de los artistas.

### **2.1. El cine como arte.**

La estética del cine, que depende de la estética general, consiste en el estudio del cine como arte, considera a las películas como mensajes artísticos, y lleva implícita una concepción de lo bello y, por tanto, del gusto y del placer.

A pesar de que la situación del cine en el mundo del arte haya creado cierto debate, debido a su naturaleza industrial y su diversificación del trabajo, ya en 1911, en un discurso pronunciado por Ricciotto Canudo, se le denominó como el *séptimo arte*. Para Canudo, el cine era “la soberbia conciliación de Ritmos del Espacio (las Artes Plásticas) y los Ritmos del tiempo (Música y Poesía)”. El cine era la síntesis del resto de artes<sup>170</sup>, una afirmación con la que, como veremos, autores como Tarkovski estaban en desacuerdo.

Canudo fue uno de los primeros en preguntarse cuáles eran las posibilidades del cine y, además, “adivinaba en él, latente, el instrumento de un nuevo lirismo”. Sus opiniones

<sup>169</sup> *Ibid.*, p. 169.

<sup>170</sup> Cfr. BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS J., *op. cit.*, p. 275.

fueron tenidas en cuenta por intelectuales como Blaise Cendrars, Louis Delluc, Collete o Louis Aragon.

Fue Louis Delluc quien en 1918 fue consciente de que era necesaria una estética propia. Delluc fue “el primero en descifrar y subrayar los medios esenciales de la expresión cinematográfica descubiertos acá y allá en las obras, entonces reveladoras de D. W Griffith, Thomas Ince, Mack Sennett y Charles Chaplin”<sup>171</sup>.

Pero es a Jean Epstein a quien se le considera el primer teórico del cine. Escribió unos ensayos entre 1920 y 1922 que sentaron la base de una expresión visual basada en medios considerados fundamentales. En este momento el cine estaba en evolución, “se lo estudiaba, se medían sus posibilidades...”, todavía no era momento de una estética.

Para Rudolf Arnheim, el cine era un medio que podía usarse o no con fines artísticos. Había quien opinaba que el cine no podía ser arte porque lo comparaba con la pintura, disciplina en la que la forma de representar la realidad se extendía desde la mirada del pintor, después pasaba a su sistema nervioso, a su mano y, finalmente, realizaba un trazo con su pincel. El cine, para ellos, simplemente se trataba de representar de forma mecánica la realidad. Era tan solo un proceso en el que un objeto reflectaba los rayos de luz a un sistema de lentes que los dirigían a un lugar donde se producían cambios químicos<sup>172</sup>. Sin embargo, conforme la historia del cine avanzó, se demostró que el cine era una nueva forma de arte.

Arnheim continúa explicando que a pesar de tratarse de un medio que ofrecía la posibilidad de captar la realidad, al examinar las dos imágenes, la filmada y la real, existían muchas diferencias, y que eran esas diferencias las que otorgaban a la película los recursos artísticos y, por lo tanto, no se trataba de una simple reproducción mecánica de la vida real. Aunque en los orígenes del cine la curiosidad nacía al ver cosas del mundo en el que se vivía y el placer residía en el tema que se trataba<sup>173</sup>.

El cine como arte se desarrolló cuando aquellos que hacían películas empezaron, consciente o inconscientemente, a cultivar las posibilidades de la técnica cinematográfica, y a aplicarla en la creación de producciones artísticas. Sin embargo, no hay que olvidar la naturaleza del medio, continúa Arnheim, y explica que el cineasta es influido por el fuerte parecido de su material fotográfico con la realidad. No es como, por ejemplo, las herramientas de un escultor quien produce él mismo obras que no se parecen a la realidad, por lo tanto, aclara, “es importante para el creador ser consciente de las peculiaridades de su medio”<sup>174</sup>.

El uso de forma artística de las herramientas cinematográficas fue de manera progresiva, ya que el cine nació del deseo de registrar momentos de la vida real, pero al considerar el cine como arte, las inquietudes cambiaron y se comenzaron a representar objetos con significados especiales, lo cual solo lo permitía el cine. El arte, explica Arnheim, empieza donde se abandona la reproducción mecánica, donde las condiciones de representación sirven de alguna manera para moldear el objeto<sup>175</sup>.

<sup>171</sup> Vid. MITRY, J., *Estética y psicología del cine, vol. 1 las estructuras*, siglo XXI, Madrid, 2006.

<sup>172</sup> Cfr. ARNHEIM, R., *Film as art*, Faber and Faber, London, 1983, p. 17.

<sup>173</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>174</sup> *Ídem.*

<sup>175</sup> *Ibid.*, p. 55.

El cine es el único arte que es a la vez arte del tiempo y del espacio. El tiempo es un elemento fundamental en el cine, tal y como señalan varios autores como Mitry, Burch o Tarkovski. Además, para Mitry, el cine nació como un nuevo arte y por lo tanto planteó la cuestión de una estética que le correspondiera.

Para Tarkovski, quien dedica gran parte de sus reflexiones sobre el cine al tiempo, el origen se encuentra en *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (Llegada de un tren a la estación de La Ciotat, Louis Lumière y Auguste Lumière, Francia, 1895). Se trata de una escena que se rodó porque se había inventado la cámara, el negativo y el proyector, y que consiste en un tren que se dirige hacia la cámara desde el fondo del plano. Cuando los espectadores asistieron al visionado, se levantaban asustados conforme el tren se acercaba. Acerca de este hecho, Tarkovski afirma<sup>176</sup>:

Creo que fue en aquel preciso instante cuando nació el arte cinematográfico. Y no me refiero solo a la técnica o a los nuevos métodos para reproducir la realidad. Allí nació un nuevo principio estético. Este principio consiste en que, por primera vez en la historia del arte y de la cultura, el ser humano encontró el modo de fijar el tiempo de manera inmediata, consiguiendo a la vez reproducir, cuantas veces deseara, ese instante sobre la pantalla, es decir, volver a él.

Para Tarkovski, la potencialidad más valiosa del cine es el poder fijar la realidad del tiempo, y explica que se renunció a aplicarla de una manera artística cuando se optó por tratarlo como un medio con el que comerciar. De hecho, para el autor, la especificidad del cine consiste en la escultura del tiempo, el cine no usa una lengua, “usa las imágenes del propio transcurrir del tiempo”<sup>177</sup>.

Continúa explicando que la esencia del cine “está ligada a la necesidad humana de entender el mundo y de tomar conciencia de él”, y que la relación con el espectador es debida a que este tiene la posibilidad de tener un encuentro con el tiempo. La esencia del cine, para él, se encuentra en que “amplía, enriquece y concentra la experiencia material del hombre” y, además, “la expande significativamente”<sup>178</sup>.

A lo largo del tiempo, muchos teóricos han intentado legitimar el cine como arte, y para ello formularon ciertas versiones de la esencia del cine que resultaron contradictorias. Por ejemplo, en los años veinte, impresionistas como Epstein y Delluc comenzaron una búsqueda “casi mística de la quintaesencia fotogénica del cine”. Para Arnheim, sin embargo, la esencia artística del cine estaba relacionada con su naturaleza, que era estrictamente visual, y con sus limitaciones, como por ejemplo el hecho de que no hubiese una tercera dimensión, o su encuadre limitador, y esto era lo que le otorgaba la categoría de arte<sup>179</sup>.

<sup>176</sup> Cfr. TARKOVSKI, A., *Atrapad la vida, lecciones de cine para escultores del tiempo*, errata naturae, Madrid, 2016, p. 18.

<sup>177</sup> *Ibid.*, p. 43.

<sup>178</sup> *Ibid.*, p. 20.

<sup>179</sup> Cfr. STAM, R., *Teorías del cine*, Paidós, Barcelona, 2001, p. 86.



Para Tarkovski, una de las cualidades que tiene el cine, y que no disponen las otras artes, es “la fuerza, la precisión y el rigor con que éste es capaz de reproducir la percepción de los hechos que se dan y se modifican en el tiempo”<sup>180</sup>.

Además, Tarkovski explica que, para él, el arte<sup>181</sup>:

No existe únicamente para reproducir la realidad. Debe armar al hombre frente a la vida, darle fuerzas para enfrentarse a ella. Para el arte, no es indispensable tener preparada la respuesta a ciertas preguntas [...]. El arte nos da esta fe y nos colma con el sentimiento de nuestra propia dignidad. Inyecta en la sangre del hombre, en la sangre de la sociedad, una suerte de reactivo, la capacidad de resistencia. El hombre necesita la luz. Y el arte le da luz, fe en el futuro, perspectiva. [...] Si no hay perspectiva, tampoco hay dramatismo ni vía de escape para él mismo. Después de haber conducido a un hombre a través de situaciones dramáticas, trágicas, sin esperanza, hay que abrirle una salida a la calma, a la felicidad, a la esperanza.

En la primera parte de este capítulo se explica que Aristóteles presentó la teoría de la catarsis, y es con este término con el que Tarkovski relaciona esta idea. La catarsis, para él, es puramente emocional, y equivale a “un momento singular de empatía que conduce a la calma, a la felicidad, a una perspectiva”<sup>182</sup>.

Ante el debate acerca de la consideración del cine como arte, y continuando con lo expuesto anteriormente sobre de qué se habla cuando se habla de arte, Tarkovski explica que, para él, el arte consiste en explicar “el sentido de la vida y de la existencia humana” o, añade, “quizá no explicárselo, sino tan sólo enfrentarlo a este interrogante”<sup>183</sup>.

Cuando habla del cine como un arte, deja claro que esto solo puede darse si el cineasta, es decir, el artista, crea con su película una estructura que sea propia e inconfundible, un sistema de pensamiento propio. Entonces la película queda al juicio del público, y solo en el caso de estar ante una visión propia de las cosas puede hablarse de arte. La fuerza del cine reside en que las imágenes expresan “la concreción e irrepetibilidad de un hecho real”<sup>184</sup>.

El cine se ha considerado como una síntesis de otras artes, como dijo Arnheim, sin embargo, afirma Tarkovski, si esto fuese así, el cine no se consideraría un arte y, además, “el camino del cine es un camino de gradual liberación de las influencias de otras artes afines, y no lo contrario”<sup>185</sup>.

La conservación del tiempo es, para este autor, la esencia del material con el que trabaja el cine, y el gran peligro al que se enfrenta el arte es no entender precisamente la especificidad de su material.

En su obra *Esculpir en el tiempo* afirma que el cine, como cualquier otro arte<sup>186</sup>:

<sup>180</sup> Cfr. TARKOVSKI, A., *op. cit.*, p. 27.

<sup>181</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>182</sup> *Ibid.*, p. 38.

<sup>183</sup> Cfr. TARKOVSKI, A., *Esculpir en el tiempo*, Rialp, Madrid, 2016, p. 58.

<sup>184</sup> *Ibid.*, p. 92.

<sup>185</sup> Cfr. TARKOVSKI, A., *op. cit.*, p. 41.

<sup>186</sup> Cfr. TARKOVSKI, A., *op. cit.*, p. 103.

Posee su sentido poético específico, su determinación especial, su destino propio. Nació para reflejar una parte concreta de la vida, una dimensión del mundo aún no comprendida, que ninguna de las otras artes había podido expresar. [...] cuando surge un arte nuevo siempre es el resultado de una necesidad espiritual; y, como tal, juega también un papel especial en la expresión de problemas profundos, que se plantean en nuestro tiempo.

Explica también que el nacimiento del cine se dio en un momento en el que había motivos suficientes como para que surgiera un nuevo arte. Hasta el momento, ninguna forma de expresión artística había nacido como resultado de una innovación tecnológica. Fue “lo que necesitaba la humanidad para poder hacerse con la realidad de forma exhaustiva”<sup>187</sup>.

El contexto social en el que aparece el cine es importante, puesto que se dieron unas condiciones especiales. Durante el siglo XX, el hombre comienza a aumentar su participación en la vida social debido a la industria, la ciencia o la economía, lo cual requería tiempo. Las personas comenzaron a volverse especialistas en el trabajo, y “la vida y el curso de las cosas se fue configurando más y más en dependencia de una profesión concreta”<sup>188</sup>. Esto llevó a que las personas vivieran de una forma más aislada, y se creó un sistema de trabajo cerrado, lo que llevó a la disminución de la relación entre los individuos, que dejaron de compartir experiencias.

Debido a la situación social, el cine se convirtió en un elemento económico importante, y lo hizo de manera rápida y dinámica. Tarkovski reflexiona acerca del éxito del cine y de su público<sup>189</sup>:

Pero ninguna de tan «nobles y antiguas» artes tienen un público tan amplio y tan masivo como el cine. ¿Es quizá porque el ritmo, el modo con que el cine comunica al espectador la experiencia de su autor, de forma concentrada, corresponde de forma óptima al ritmo de la vida moderna, con su permanente ausencia de tiempo?

Además, añade, el cine es un arte que ha evolucionado. Al principio, el cine cautivó a los espectadores debido a que se trataba de una nueva forma de crear imágenes y que, además, “desvelaba aspectos desconocidos de la realidad”. Ahora, según Tarkovski, el cine se vuelve más complejo, profundiza en problemas y no busca una respuesta unánime del espectador como sucedía con la ideología socialista, sino que busca una conciencia personal.

Por tanto, el objetivo de las obras de arte cinematográficas es organizar una serie de experiencias por parte del artista que ofrecen una imagen “al hombre moderno una experiencia universal que tan fundamentalmente le falta”.

Sin embargo, a pesar de las cuestiones que puede plantear este arte, trazar un camino por el que deba ir el cine no es tarea sencilla<sup>190</sup>:

<sup>187</sup> *Ibid.*, p. 104.

<sup>188</sup> *Ibid.*, p. 105.

<sup>189</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>190</sup> *Ibid.*, p. 101.

Con ayuda del cine se pueden tratar las cuestiones más complejas del presente a un nivel que durante siglos ha sido propio de la literatura, música y pintura. Pero una y otra vez hay que buscar y volver a buscar el camino por el que tiene que ir el cine como arte. Estoy convencido de que el trabajo práctico en el cine será para cada uno de nosotros algo infructuoso y desesperante si no comprendemos con toda exactitud y claridad la especificidad de este arte. [...].

Pero a pesar de las opiniones en defensa del cine como arte, también ha habido algunas que han discrepado con esta idea. Por ejemplo, Duhamel, quien afirmaba: “el cine me ha distraído y emocionado en ocasiones, pero nunca me ha incitado a ser mejor de lo que soy. No es un arte”. Además, lo ridiculizaba por tratarse de<sup>191</sup>:

Un pasatiempo para esclavos, una diversión para analfabetos, para pobres criaturas aturridas por el trabajo y la ansiedad... un espectáculo que no requiere esfuerzo alguno, que no conlleva ninguna secuencia de ideas... que no promueve esperanzas, si no es la ridiculez de convertirse un día en «estrella» en Los Ángeles”.

Por el contrario, Walter Benjamin, crítico cultural, pensaba de manera diferente. Escribió *La obra de arte en la era de la reproducción técnica*, que se publicó en 1936. En este ensayo explicaba que “el nuevo medio tenía una repercusión epistemológica progresista” ya que, para él, el capitalismo había creado una serie de condiciones que posibilitaban su destrucción. Tanto la fotografía como el cine, formas de comunicación de masas, supusieron nuevos paradigmas artísticos y, por lo tanto, no podían juzgarse con parámetros antiguos.

Para Benjamin, el cine “había enriquecido el campo de la percepción humana y profundizado en la conciencia crítica de la realidad”, y opinaba que lo que lo hacía único era precisamente el hecho de no ser único, es decir, que las obras de arte, las películas, no estuvieran sujetas al espacio y al tiempo, sino que eran accesibles de forma múltiple fuera de esos parámetros. Esto convertía al cine en el arte más social y colectivo.

Continúa explicando que el hecho de que para crear cine fuese necesario usar medios tecnológicos, y se tratase, en definitiva, de una reproducción técnica, suponía una ruptura con la estética y la historia, ya que se deshacían de la idea de un objeto de arte que fuera único. De esta manera, el culto al objeto artístico queda en un segundo lugar, y el crítico se centra en la relación que se establece entre la obra y el espectador, obligando así al público a participar de forma activa y crítica. Benjamin afirmaba que el cine “ejemplificaba y configuraba una especie de percepción transformada, idónea para una nueva era de evolución social y tecnológica”<sup>192</sup>.

Respecto a la opinión de Duhamel, Benjamin creía que solo las masas buscaban distracción pero, sin embargo, el cine, como forma artística, requería de la atención del espectador, y esto implicaba “un acto necesariamente social y potencialmente interactivo y crítico”. Para Benjamin el cine era una herramienta capaz de crear aspiraciones

<sup>191</sup> Cfr. STAM, R., *op. cit.*, p. 86.

<sup>192</sup> *Ibid.*, p. 87.

revolucionarias en la clase trabajadora, algo que fue muy criticado por Theodor Adorno, crítico y teórico de la escuela de Francfort, por tratarse, según él, de un “utopismo tecnológico”<sup>193</sup>.

Las ideas que desarrolló Benjamin tuvieron enormes repercusiones tanto en la práctica como en la teoría cinematográfica, ya que no solo fueron las que expuso en su ensayo, sino también<sup>194</sup>:

creía en el «autor como productor» y en la necesidad de subversión artística y social, en la idea de que el arte revolucionario debe serlo, en primer lugar, en términos formales, como arte. Su predisposición a acoger nuevas formas de arte de comunicación masiva sentó las bases de lo que daría en llamarse «estudios culturales».

Como se ha dicho, hubo autores que sintieron reticencias al catalogar el cine como un nuevo arte, en parte debido a su diversificación del trabajo. Sin embargo, teorías como la que respalda el cine de autor, ayudaron a considerar al cineasta como un artista y, por lo tanto, a apoyar la idea del cine como un medio de expresión artística.

La teoría del autor surgió a finales de los cincuenta y principios de los sesenta, aunque Alexandre Astruc en 1948, con su ensayo *El nacimiento de una nueva vanguardia: la cámara stylo*, preparó el camino para la posterior teoría que se desarrolló. En este ensayo, Astruc defendía la idea de que el cine se estaba convirtiendo en un medio de expresión a la altura de la pintura o la novela, e identificaba al cineasta con el pintor o el novelista. Además, el director ya no estaba sujeto a un texto anterior, como podía ser una novela o un guion, sino que era un artista creativo<sup>195</sup>.

François Truffaut también desempeñó un papel importante en este sentido, ya que rechazaba el cine que consistía en convertir los clásicos de la literatura en películas “predecibles, ostentosas y correctas, de estilo totalmente formulario”. Truffaut criticaba este tipo de cine porque pensaba que el cine debía ser “la aventura de la mise-en-scène creativa y libre de restricciones”, y alababa el cine inconformista americano de cineastas como Nicholas Ray y Orson Welles.

Explicaba también que el cine debía asemejarse a la persona que lo hacía, incluso en los estudios de Hollywood. No se refería a que las películas debían tener un carácter autobiográfico, sino que el estilo del cineasta debía estar presente en sus obras, y su estilo debía representarse a lo largo de los años con un estilo y temática reconocible.

*Cahiers du cinéma*, que publicó su primer número en 1951, fue clave para la propagación de la teoría de autor. Los críticos de cine que escribían en esta publicación consideraban que el director “era el responsable último de la estética y puesta en escena del filme”<sup>196</sup>.

A pesar de que la teoría de autor se desarrolló en la década de los cincuenta, la idea que esta quería expresar ya estaba presente desde los comienzos del cine. Desde que se

<sup>193</sup> *Ibid.*, p. 88.

<sup>194</sup> *Ibid.*, p. 92.

<sup>195</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>196</sup> *Ibid.*, p. 107.

denominó al cine como “séptimo arte”, ya se le estaba otorgando al cineasta una categoría igual que a la de los escritores o pintores.

En 1921, Jean Epstein hablaba del cineasta como *auteur*, y directores como Griffith y Eisenstein habían comparado sus técnicas cinematográficas con los recursos literarios de escritores como Flaubert o Dickens.

En Norteamérica, a finales de los años cuarenta ya se discutía acerca de la autoría de las películas, que nacía del debate acerca de la importancia de los miembros que formaban el equipo de una producción. La discusión respondía a un intento de otorgar orígenes artísticos al cine, y que este podía ir más allá y “constituir una visión singular, una firma”<sup>197</sup>.

Autores como Renoir, Eisenstein o Welles, fueron considerados autores desde el comienzo, por lo tanto, la importancia de la teoría del autor no residía en considerar al cineasta como artista, sino en a quién se le consideraba como tal. Lo que planteaba la teoría era que incluso el cine americano, aquel del que la crítica francesa se distanciaba, estaba creado por autores y, por lo tanto, artistas.

Robert Stam opina que la teoría del autor, de forma extrema<sup>198</sup>:

Puede considerarse una forma antropomórfica de «amor» al cine. Ese amor que en otros tiempos los fans habían prodigado a las estrellas o que los formalistas prodigaron a los mecanismos artísticos, los defensores del cine de autor lo prodigaban a los hombres —en su mayoría eran hombres— que encarnaban su idea del cine.

Stam prosigue explicando que, aunque el cine finalmente consiguió el estatus de “rey” de las artes populares, a pesar de que le costó, en la actualidad debe competir con otros medios como la televisión o los videojuegos. El cine se encuentra en una nueva situación y hoy en día<sup>199</sup>:

El cine ocupa únicamente una franja relativamente estrecha en un amplio espectro de dispositivos de simulación, y es abordado en un continuum junto a la televisión: ha dejado de ser la antítesis de esta, por lo tanto, y existe una elevada dosis de fertilización cruzada entre ambos medios (recursos humanos, financiación, estética incluso).

La consideración del cine como arte surgió gracias a una reflexión por parte de diferentes autores acerca de cómo se manifiesta, cuál es su esencia y su especificidad. El hecho de que el cine sea un medio de expresión artística implica que tenga una estética y lenguaje propios. Una relación especial del medio con la realidad y la belleza, y una gramática y pacto de lectura únicos que configurarán su esencia natural.

<sup>197</sup> *Ibid.*, p. 108.

<sup>198</sup> *Ibid.*, p. 110.

<sup>199</sup> *Ibid.*, p. 359.

## 2.2. Estética del cine: belleza y realidad.

El tema del realismo en el cine ha sido un asunto muy discutido a lo largo de la historia, sobre todo, tras la llegada del cine sonoro, cuando muchos autores se preguntaban acerca de la “esencia del cine”. Existían dos grupos de cineastas, los que se denominaban como “formativos”, quienes defendían que el hecho de considerar al cine como un arte era debido a las diferencias de este con respecto a la realidad, y los “realistas”, quienes opinaban lo contrario, es decir, que la especificidad del cine como arte era debida a la representación fiel de la vida<sup>200</sup>.

La teoría “formativa” estaba encabezada por teóricos como Rudolf Arnheim y Bela Bálázs, quienes no solo defendían el cine como un medio diferente de la realidad, sino que también lo alejaban de otras artes como la novela o el teatro.

Por otro lado, estaban los teóricos que defendían un cine realista, sobre todo tras el denominado neorrealismo italiano, a pesar de que la estética realista existía desde hacía mucho, antes del cine.

Fue durante los años cuarenta cuando la cuestión del realismo adquiere mayor importancia. El mundo se enfrentaba ante las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial e Italia se convirtió tanto en un gran productor de películas como en productor de teorías cinematográficas. Esto se debió a que Italia pertenecía al Eje, pero también sufrió las consecuencias de las acciones que llevó a cabo y, por lo tanto, se encontraba en un momento en el que había perdido su identidad nacional, y comenzaron a reconstruirla con la ayuda del cine.

El haber sufrido una guerra, así como la liberación, enseñó a los cineastas a valorar lo real. Cesare Zavattini defendía la eliminación de la distancia que existía entre el arte y la vida, pero no contando historias que se parecieran a la vida real, sino convirtiendo la realidad en historias, opinión rebatida por Guido Aristarco, quien afirmaba que “el realismo entendido como registro de la vida diaria no era nunca simple ni carecía de problemas”<sup>201</sup>.

Algunas películas del neorrealismo italiano se han equiparado, en importancia histórica, a películas de la época del expresionismo alemán, pero, aunque hace referencia a la importancia de aquella época, no refleja la revolución estética que supuso.

El neorrealismo italiano y sus logros antifascistas llevaron a que teóricos como André Bazin y Siegfried Kracauer hicieran “del realismo supuestamente intrínseco de la cámara la piedra angular de una estética democrática e igualitaria”. Para ellos, el hecho de que la manera de registro fuera mediante un medio mecánico que consistía en la reproducción fotográfica, aseguraba la objetividad del cine.

Bazin explica en *Qué es el cine* que el neorrealismo italiano no surgió de un día para otro, aunque es cierto que el contexto social y económico jugaron un papel determinante en la producción cinematográfica. Hay que señalar que el fascismo, no como el nazismo, dejó que siguiera existiendo cierto pluralismo artístico y, además, se interesó por el cine, y aunque tanto el capitalismo como el dirigismo fascista permitían la producción de películas que

<sup>200</sup> Cfr. STAM, R., *op. cit.*, p. 93.

<sup>201</sup> *Ibid.*, p. 95.

resultaban “deplorables, melodramáticos y grandilocuentes”, no impidieron que se filmaran algunas obras de valor<sup>202</sup>.

A pesar de que muchos elementos ya existían previamente a la liberación, la situación que atravesaba el país precipitó “una síntesis en la que se introdujeron además elementos originales”. Para Italia, la liberación no suponía una vuelta a la situación previa, sino una revolución política y un “desquiciamiento económico y social”. Afirma Bazin que si algo caracteriza al cine italiano es su “adherencia a la actualidad”, que se explica por una “adhesión espiritual a la época”<sup>203</sup>.

El realismo del cine italiano no supuso una regresión estética, sino que fue un progreso “en la expresión, una evolución conquistadora del lenguaje cinematográfico, una extensión de su estilística”. La época del cine que comienza con el fin del expresionismo y, sobre todo, con el comienzo del cine sonoro, no ha dejado de tender hacia el realismo, según Bazin. Además, reflexiona sobre el realismo en el arte y la estética<sup>204</sup>:

Pero el realismo en el arte no puede proceder evidentemente más que del artificio. Toda estética escoge forzosamente entre lo que merece ser salvado, como lo hace el cine, crear la ilusión de realidad, esta elección constituye su contradicción fundamental, a la vez inaceptable y necesaria. Necesaria porque el arte no existe sin esta elección. Sin ella, aun suponiendo que el «cine total» fuera en la actualidad técnicamente posible, volveríamos pura y simplemente a la realidad. Es inaceptable ya que, en definitiva, se hace a expensas de esa realidad que el cine se propone restituir íntegramente. Es por lo que resulta inútil oponerse a todo progreso técnico que tenga por objeto aumentar el realismo cinematográfico: sonido, color, relieve.

La técnica cinematográfica ha dejado una serie de convenciones que pueden utilizarse tanto para conseguir un mayor acercamiento al realismo, como para todo lo contrario. Bazin continúa explicando que es posible clasificar los estilos cinematográficos dependiendo del nivel de realidad que representan<sup>205</sup>:

Llamaremos, por tanto, realista a todo sistema de expresión, a todo procedimiento de relato, que tiende a hacer aparecer un mayor grado de realidad sobre la pantalla. «Realidad» no debe ser naturalmente entendido de una manera cuantitativa. Un mismo suceso, un mismo objeto es susceptible de muchas representaciones diferentes. Cada una de ellas, abandona y salva algunas de las cualidades que hacen que reconozcamos al objeto sobre la pantalla; cada una de ellas introduce con fines didácticos o estéticos abstracciones más o menos corrosivas que no dejan subsistir todo el original. Al final de esta alquimia inevitable y necesaria, la realidad inicial ha sido sustituida por una ilusión de realidad hecha de un complejo de abstracción (el negro y el blanco, la superficie plana), de convenciones (las leyes del montaje, por ejemplo) y de realismo auténtico. Es una ilusión necesaria, pero que trae consigo rápidamente la pérdida de conciencia de la misma realidad, identificada en el espíritu del espectador con su representación cinematográfica. En cuanto al cineasta, una vez que ha obtenido esta complicidad inconsciente del público, se encuentra con la gran tentación de descuidar cada vez más la realidad. [...]

<sup>202</sup> Cfr. BAZIN, A., *Qué es el cine*, Ediciones Rialp, Madrid, 1990, p. 286.

<sup>203</sup> *Ibid.*, p. 291.

<sup>204</sup> *Ibid.*, p. 299.

<sup>205</sup> *Ibid.*, p. 299-300.

Y no se le podría reprochar el mentir, ya que es la mentira la que constituye su arte, pero sí el dominar la mentira, el ser su propia víctima e impedir así toda nueva conquista en el campo de la realidad.

Pero más allá del neorrealismo italiano, para Bazin, con el cine “se captura una imagen del mundo de manera automática, sin la intervención creativa del hombre”. La fotografía era un testimonio de cómo eran las cosas y es precisamente debido a esa impersonalidad por la que Bazin compara el cine con el proceso de embalsamamiento y momificación: “el cine actualiza el deseo, profundamente arraigado, de sustituir el mundo por su doble”<sup>206</sup>.

En muchas ocasiones se han tratado las corrientes realista y formalista como dos posiciones enfrentadas, pero también tienen cosas en común. Ambas corrientes tenían una noción esencialista del cine, y era normativas y exclusivistas, ya que consideraban que el cine debía seguir un único camino.

Bazin escribió un ensayo, *La evolución del lenguaje cinematográfico*, donde hacía una relectura de la historia y la estética del cine. En este ensayo distinguía entre “los cineastas que ponen su fe en la imagen y los que ponen su fe en la realidad”. Puede decirse que los cineastas de la imagen son, principalmente, los expresionistas alemanes y los soviéticos. Por otro lado, los directores realistas utilizaban el plano secuencia y la profundidad de campo para simular una realidad en relieve.

Pero Bazin diferenciaba entre un naturalismo plano, como podía ser el de Zoia, que “busca la verosimilitud superficial”, y un realismo profundo. Para él, el realismo no se trataba tanto de la adecuación mimética que podía darse entre la representación cinematográfica y la realidad, como con “la honestidad testimonial de la puesta en escena”<sup>207</sup>.

Algunos de sus directores favoritos, como Orson Welles, mezclaban planos-secuencia y montaje, expresionismo y realismo, algo que Bazin solía pasar por alto. Para él, el plano-secuencia era una técnica privilegiada, pero no tenía en consideración que también podía cumplir funciones que no eran las que Bazin defendía.

Otro de los autores que defendía el realismo en el cine era Siegfried Kracauer, quien realizó un análisis del cine alemán desde 1919 hasta 1933, en donde llevó el tema del realismo a otro nivel: “la consideración de que las películas representan alegóricamente no la historia literal sino las obsesiones profundas, turbias e inconscientes del deseo y la paranoia nacional”. Kracauer escribió *Teoría del cine. La redención de la realidad física* en 1960. En esta obra sentó las bases de lo denominado como “estética materialista”, y hablaba del cine y su “vocación natural por el realismo”.

Para Kracauer, el cine podía registrar lo que él llamaba, de forma indistinta, “realidad material”, “realidad visible”, “naturaleza física” o solamente “naturaleza”. Además, otorgaba al cine el valor de poder registrar lo cotidiano, Miriam Hansen lo explica así<sup>208</sup>:

El énfasis de Kracauer en la base fotográfica del filme no reposa en la iconicidad del signo fotográfico, como mínimo no en el sentido estricto de semejanza o analogía literal con un objeto idéntico a sí mismo.

<sup>206</sup> *Ibidem*.

<sup>207</sup> Cf. STAM, R., *op. cit.*, p. 97.

<sup>208</sup> *Ibid.*, p. 100.



Tampoco concibe el vínculo indexical, fotoquímico, que une imagen y referente, en términos positivistas como algo que asegure la «verdad» analógica de la representación. Se trata, más bien, de que esa misma indexicalidad que permite a la película fotográfica registrar y representar el mundo también deja inscritos en la imagen momentos de temporalidad y contingencia.

Eisenstein, por el contrario, era radicalmente opuesto, y para él la realidad “no tiene ningún interés fuera del sentido que se le da, de la lectura que se hace de ella”, y entonces el cine se convierte en un instrumento de esa lectura. Por tanto, el cine no tiene por qué reproducir esa realidad y no intervenir en ella, sino que el cine debe reflejar la realidad y dar un juicio ideológico sobre ella<sup>209</sup>:

Sin duda, surge ahí un problema que la teoría baziniana no resolvía (mejor dicho, que eludía): el del criterio de verdad de tal discurso. Para Eisenstein, la elección es clara: lo que garantiza la verdad del discurso proferido por el filme es su conformidad a las leyes del materialismo dialéctico y al materialismo histórico (y a veces, dicho de forma más brutal, su conformidad a las tesis políticas del momento). Para Bazin, si hay un criterio de verdad, está contenido en la realidad misma: es decir, se fundamenta en última instancia, en la existencia de Dios.

Por tanto, para Eisenstein el filme es más un discurso articulado que una representación, y por eso realizó una gran aportación a la evolución del montaje, ya que consiste precisamente en “definir esa articulación”.

Mitry explica que ante el cine se abren dos caminos: el realismo y el irrealismo, pero, aunque escoja uno de estos dos caminos, es necesario explicar que solamente puede tratarse de una representación de lo real. El cine trata de reducir la distancia que existe entre lo real y lo irreal que se ha establecido con los años.

También es necesario diferenciar entre lo real y lo realista. Al cine se le considera el arte de lo real, pero no por ello debe ser realista. Mitry define una obra “realista” como aquella que “no solo aprehenda el mundo conocido, sino que describa hechos concretos y se limite a una determinada inmanencia”. En este caso, la obra describe la existencia, observando la realidad. Por otro lado, explica que una obra “irrealista” es aquella que “exprese o tienda a expresar una determinada trascendencia a través de una inmanencia más o menos convencional o arbitraria”.

Si se define el término realista como “aquello que pertenece a la realidad”, entonces podría decirse que toda obra de arte es realista. También puede decirse que en el arte no hay realismo si se considera como una exteriorización de la mirada del autor, y un intento de cambiar el mundo. En definitiva, afirma Mitry que intentar captar la realidad “verdadera” es solamente una ilusión.

Para él, el realismo se encuentra en una posición no tan intransigente como la de realista o irrealista. El realismo en el cine, continúa<sup>210</sup>:

<sup>209</sup> Cfr. AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., & VERNET, M., *op. cit.*, p. 81.

<sup>210</sup> Cfr. MITRY, J., *Estética y psicología del cine, vol. 2 las formas*, siglo veintiuno, Madrid, 2006, p. 503.

Se propone desprender el sentido profundo de las cosas. Pero no puede ser a un mismo tiempo *arte* y *realista* a no ser que se base en una realidad verdadera, es decir en los hechos tal como se presentan en un contexto social históricamente determinado. Se trata, por tanto, de una cuestión de contenido antes que de una cuestión de forma.

Mitry habla también de la imagen cinematográfica, y dice que esa imagen no consiste en una "imagen del mundo", sino que se trata de un aspecto del mundo. El cine no modifica el aspecto de las cosas, sino que, a través del encuadre, las reproduce<sup>211</sup>:

El objeto dado en imagen es análogo al objeto real, pero el espacio-tiempo cinematográfico no es análogo al espacio-tiempo real. No es su reproducción exacta. Es una estructura nueva, creada, sin duda, «a su imagen y semejanza», pero de acuerdo con coordenadas distintas. De lo que se deduce que las cosas, aunque semejantes a lo que son «en realidad», se nos presentan según relaciones que no existen en nuestro mundo inmediato, y, por tanto, bajo aspectos tanto más reveladores cuanto que nos son extraños. Esta «extrañeza» del mundo en la pantalla es uno de los elementos de la fascinación cinematográfica, así como uno de los fundamentos de la «magia de las imágenes».

Subraya también la importancia del lenguaje, ya que, gracias a él, las cosas permanecen ellas mismas utilizando el cine como medio. El lenguaje las nombra y permite al hombre nombrarlas y "volverlas a pensar, sin sustituirlas por una abstracción". Además, Mitry recoge las palabras de Christian Metz sobre el cine y el lenguaje<sup>212</sup>:

Si el cine es lenguaje, lo es porque trabaja con la imagen de los objetos, no con los objetos mismos. La duplicación fotográfica no es más que un principio, y son sus consecuencias lo que sobre todo y en realidad interesa: esa duplicación arranca al más íntimo del mundo un fragmento de cuasi realidad para convertirlo en elemento de un discurso: dispuestas de un modo distinto a como se hallan en la vida, tramadas y reestructuradas en orden en una intención narrativa, las efigies del mundo se convierten en elementos de un enunciado.

Habla también de la realidad cinematográfica, que explica como "otra realidad", pero que lo importante es que esa "otra realidad" sea una representación adecuada<sup>213</sup>:

Que no sólo nos dé la *imagen de las cosas*, sino que, en el desarrollo narrativo que el film supone, sea reflejo de las *condiciones verdaderas* de la vida de los hombres en un medio auténtico. Por ello, en lo que concierne al problema del realismo en la pantalla, decir como Bazin que «el montaje faisa le temps» es a la vez un absurdo y una verdad. Inevitablemente, habrá siempre creación de un espacio-tiempo distinto. El tiempo real no puede mantenerse más que al nivel del plano; y en sentido estricto al nivel de la secuencia, [...]. Pero el film más «objetivo» y más «concreto» será siempre una determinada abstracción de la realidad.

<sup>211</sup> *Ibid.*, p. 508.

<sup>212</sup> *Ibid.*, p. 509.

<sup>213</sup> *Idem.*

Mitry señala que, por ejemplo, Rosellini, se “está dejando engañar por sus ilusiones” al afirmar<sup>214</sup>:

La realidad es continua, ¿con qué derecho va usted a cambiarla? Queremos ser libres, escoger entre lo que nos muestra, no queremos ser engañados. Necesitamos planos largos, anchos, profundos, para tener un campo vasto en el que nuestra voluntad y nuestra libertad se ejercerían escogiendo.

Mitry dice que se deja engañar por sus ilusiones porque la realidad que cada uno percibe no es continua. Esa continuidad en la que se vive es igualmente arbitraria como la cinematográfica, “está hecha de puntos de atención captados en el real global, relacionados entre sí por nuestros movimientos y nuestras miradas sucesivas”. Además, añade para finalizar, por muy largos y profundos que sean los planos, siempre serán limitados.

Por otro lado, cuando se habla de realismo en el cine también puede distinguirse entre, en primer lugar, el realismo de las imágenes y los sonidos, es decir, de los materiales de expresión. Desde el comienzo, el cine se ha considerado como uno de los modos de representación más realistas, aunque ese realismo cinematográfico se valora relacionando el cine con otros medios de representación, en vez de con la realidad.

Hoy en día ya no se considera que los mecanismos de reproducción cinematográfica sean objetivos, ya que la representación cinematográfica, aunque no solo depende de la cámara, “sufrir una serie de coacciones, que van de las necesidades técnicas a las necesidades estéticas”, y depende tanto del tipo de película como de la iluminación o el montaje, que además requieren por parte del público una asimilación de los códigos que hacen que la imagen sea parecida a la percepción de la realidad.

Por tanto, puede considerarse que el realismo de los materiales de expresión es resultado de convenciones y reglas que cambian en función de la época y la cultura. Puede verse en la evolución cinematográfica, ya que cuando nació el medio no era ni sonoro ni a color, y cuando estos elementos se introdujeron no han permanecido invariables. Por ejemplo, el color de las películas de los años 50 resulta muy exagerado si se compara con el color de las películas actuales. Sin embargo, durante ninguna de las épocas del cine, se ha dejado de considerar como un medio realista.

En segundo lugar, cuando se habla de realismo en el cine, puede hacerse referencia al realismo de los temas de las películas y su tratamiento. En *Estética del cine* se explica que es porque también se entiende como realismo cinematográfico el tratamiento de los temas, por lo que hay un determinado cine francés de antes de la guerra que se denomina “realismo poético”, o “neorrealismo” algunas películas italianas de la liberación, como se ha explicado.

Se señala, además, que el neorrealismo refleja a la perfección la ambigüedad del término<sup>215</sup>:

---

<sup>214</sup> *Ibid.*, p. 510.

<sup>215</sup> Cfr. AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., & VERNET, M., *op. cit.*, p. 136.

Como toda denominación de escuela, el neorrealismo es una creación de la crítica, que ha erigido en modelo teórico la convergencia de algunos títulos, cuyo número aparece hoy bastante limitado. Entre las películas de Roberto Rossellini (Roma, ciudad abierta, 1946; Paisà, 1946), de Vittorio de Sica (El limpiabotas, 1946; El ladrón de bicicletas, 1948), de Luchino Visconti (La terra trema, 1948); Bellissima, 1950), de Federico Fellini (Los inútiles, 1953, Almas sin conciencia, 1955), lo que más se señala hoy son precisamente las diferencias estilísticas.

Como se ha explicado, Bazin fue defensor del neorrealismo, cine que se caracterizaba, según él, por una serie de rasgos como el rodaje en exteriores o decorados naturales, los actores no profesionales y sin grandes medios. Aunque todos estos rasgos son discutibles porque el rodaje en exteriores o decorados naturales era parcial, el hecho de contar con actores no profesionales no significaba que no estuvieran interpretando, y esto hacía que se necesitasen muchas tomas, lo que elevaba el coste de producción.

Bazin sentía verdadera admiración por esta forma de hacer cine, lo que le llevó a exagerar en algunas ocasiones, como cuando haciendo referencia al *Ladri di biciclette* (Ladrón de bicicletas, Vittorio De Sica, Italia, 1948), exclamó: "No más actores, no más historia, no más puesta en escena; por fin la ilusión estética perfecta de la realidad: no más cine". En donde "no más cine" hace referencia al modo de representación en el que las convenciones son demasiado aparentes como para aceptarse.

En muchas ocasiones se ha hecho hincapié en que lo que caracteriza al cine es la impresión de realidad al ver una película. Han sido muchos los autores que han reflexionado en torno a este tema, tratando de definir la especificidad, o intentado analizar los efectos que esa impresión de realidad provocaba en el espectador.

Esa impresión de realidad que percibe el espectador se debe, sobre todo, a la "riqueza perceptiva de los materiales fílmicos", tanto de la imagen como del sonido. Esa riqueza perceptiva de los materiales fílmicos se da, en parte, por la presencia del sonido y de la imagen al mismo tiempo, y también por la "restitución del movimiento". Esto es debido a la regulación técnica del cinematógrafo, que hace que las imágenes pasen a una determinada velocidad, 24 fotogramas por segundo en la actualidad y 18 durante el cine mudo.

Esta velocidad establecida da una sensación de movimiento continuo, y se puede destacar el *fenómeno phi*, el cual no hay que confundir con la persistencia retiniana. El efecto phi se explica de la siguiente manera<sup>216</sup>:

Cuando los momentos claros, espaciados unos de otros, se iluminan sucesiva y alternativamente, se «ve» un trayecto luminoso continuado y no una sucesión de puntos espaciados: es el «fenómeno del movimiento aparente». El espectador restablece mentalmente una continuidad y un movimiento allí donde, en realidad, tan sólo había discontinuidad y fijación: es lo que se produce en el cine entre dos fotogramas fijos cuando el espectador llena el vacío existente entre las dos actitudes de un personaje fijadas por dos imágenes sucesivas.

Como se ha explicado, la impresión de realidad viene dada por la riqueza perceptiva de los materiales fílmicos, pero también por la posición psíquica en que está el espectador en

<sup>216</sup> *Ibid.*, p. 149

el momento de la proyección. El espectador, “consciente de estar en una sala de espectáculos suspende toda acción y renuncia parcialmente a verificar esta impresión”<sup>217</sup>.

Otro de los factores que afectan a la impresión de realidad es la “coherencia del universo diegético construido por la ficción”<sup>218</sup>:

Fuertemente sostenido por el sistema de lo verosímil, y organizado de manera que cada elemento de la ficción parezca responder a una necesidad orgánica y obligatoria con respecto a una realidad supuesta, el universo diegético toma la consistencia de un mundo posible cuya construcción, lo artificial y lo arbitrario, se han borrado en beneficio de una aparente naturalidad. Esta [...] proviene del modo de representación cinematográfica, del paso de la imagen por la pantalla que da a la ficción la apariencia de un surgimiento de acontecimientos, de una «espontaneidad» de lo real.

Jean-Pierre Oudart explica que la inscripción del espectador en la escena se denomina “efecto de lo real”, y lo diferencia de “efecto de realidad”. Para Oudart, el efecto de realidad es debido al efecto de representación, y en concreto al sistema perspectivo heredado de la pintura occidental. El efecto de lo real procede de que el espectador tiene un lugar en el sistema representativo, lo que “no le deja percibir los elementos de la representación como tales, sino como si fueran las propias cosas”.

Se explica en *Estética del cine* que los factores de la impresión de realidad se han reforzado mutuamente y esto ha hecho que esa impresión de realidad<sup>219</sup>:

Apareciera durante mucho tiempo como un elemento básico del cine definitorio de su especificidad. Desde entonces, algunos teóricos o estéticos del cine, como André Bazin o Amédée Ayfre, han creído poder erigirla en una norma estética cuya transgresión traicionaría la «ontología de la imagen cinematográfica» o la «vocación natural» del cine. La ideología de la transparencia [...] ha llevado a André Bazin a entusiasmarse con el neorrealismo; esta ideología es también la base implícita de la mayor parte del discurso crítico tradicional y la opinión según la cual las imágenes y el lenguaje cinematográfico ofrecen duplicados fieles y naturales de la realidad, con algunos detalles secundarios.

La cuestión sobre la impresión de realidad en el cine todavía es de gran interés puesto que, además de refutar la idea acerca de la neutralidad del cine con respecto a la realidad, también es importante porque ayuda a entender cómo funciona el cine como una “máquina social de representación”.

Es momento de explicar cómo el cine intenta desarrollar su modo de representación a través de un lenguaje propio. Este lenguaje, tal y como se explicará a continuación, adquiere un significado diferente en el cine porque se trata de un arte distinto de los demás. Un lenguaje que confirmará su esencia estética.

<sup>217</sup> *Ídem*.

<sup>218</sup> *Ibid.*, p. 150.

<sup>219</sup> *Ibid.*, p. 151.

### 2.3. El lenguaje del cine.

Hacer cine consiste en contar una historia con imágenes. Sin embargo, algo que parece tan sencillo se complica si se tienen en cuenta todos los elementos que intervienen en una película, que es “una matriz de signos interrelacionados concebidos por el cineasta para guiar al público en su viaje por la narración”. El cineasta debe<sup>220</sup>:

Controlar y canalizar este flujo de información para crear la ilusión deseada y conducir a los espectadores hacia una interpretación determinada. Es una cuestión de causa-efecto: si les muestras esto, ellos pensarán o sentirán esto otro. La manera en que das forma y organizas los diferentes signos de la película, determinará la realidad y el significado que el público les atribuirá.

Si quería probarse que el cine era un medio de expresión artística, había que crear un lenguaje específico que no fuera ni el de la literatura ni el del teatro. Por otro lado, existía el inconveniente de, al crear un lenguaje, fijar demasiado sus estructuras y de “deslizarse del nivel del lenguaje al de la gramática”. Es por esto por lo que utilizar concretamente el término de “lenguaje” ha dado pie a malentendidos.

Pero está claro que el cine, al tratarse de un nuevo arte, necesitaba un nuevo lenguaje, un lenguaje propio, y la expresión “lenguaje cinematográfico” llegó de la mano de los primeros teóricos del cine como Ricciotto Canudo y Louis Delluc. El carácter esencial de este nuevo lenguaje es la universalidad, de tal modo que algunos lo calificaron como el “esperanto visual”. Para Canudo el cine “nos conduce, con toda nuestra complejidad psicológica adquirida, al gran lenguaje verdadero”.

Epstein afirmaba que existía la necesidad de “la constitución de una verdadera «filosofía» del cine y afirmaba<sup>221</sup>:

[...] El cine es ante todo un arte de la imagen y todo lo que no está en ella (palabras, escritura, ruidos, música) debe aceptar su función prioritaria. Los filmes usados más «cinematográficos», según estos criterios, eran aquellos que prescindían totalmente de la lengua, por tanto, de los rótulos, como por ejemplo *El último*, de F. W. Murnau (1924). Los personajes debían hablar lo menos posible, lo que limitaba la elección de los temas y situaciones en los filmes narrativos [...].

La aparición del sonido hizo estremecer los cimientos de esta soberanía de la imagen. En el plano estético, el recién llegado fue considerado mucho tiempo como un intruso que era preciso domesticar, tanto por los cineastas, Charles Chaplin, S. M. Eisenstein y tantos otros, como por los críticos.

Hay muchas opiniones en torno a la idea de que el cine utiliza numerosos medios de expresión que, con bastante flexibilidad y a la vez eficacia, son comparables con los medios del lenguaje verbal. Por ejemplo, para Alexandre Arnoux, “el cine es un lenguaje de imágenes con su vocabulario, su sintaxis, sus flexiones, sus elipsis, sus convenciones y su gramática”.

<sup>220</sup> Cfr. EDGAR, R., MARLAND, J., & RAWLE, S., *El lenguaje cinematográfico*, Parramón, Barcelona, 2016, p. 21.

<sup>221</sup> Cfr. AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., & VERNET, M., *op. cit.*, p. 164.

Epstein también opinó al respecto, afirmando que en el cine veía “la lengua universal”, o Jean Cocteau, quien decía que “una película es una escritura en imágenes”<sup>222</sup>.

Sin duda, también hubo autores que consideraron que no se podía hablar de lenguaje cuando se hacía referencia al cine, uno de ellos Gabriel Audisio<sup>223</sup>:

Se dice también que el cine es un lenguaje, lo cual es hablar con imprudencia. Quien confunda lenguaje con medio de expresión se expone a graves equivocaciones. La imprenta es un medio de expresión: podía esperar a que la inventaran. Pues el hombre siempre ha tenido diversos medios de expresarse, aun cuando sólo fuese con gestos... Pero la música, la poesía y la pintura también son lenguajes: no creo que se los haya inventado ayer ni que jamás se puedan inventar otros. Todo lenguaje ha nacido con el hombre.

Mitry entiende que el problema reside en que algunos teóricos opinan que el lenguaje verbal es la única forma del lenguaje, y al tratarse de cine, es diferente, llegan a la conclusión de que no se puede hablar de lenguaje. Y no solo eso, sino que Mitry afirma que, si el cineasta puede realizar un ejercicio creativo y no solamente calcar la realidad, es gracias al lenguaje cinematográfico.

Pero lo que diferencia al cine del resto de medios de expresión artística es la fuerza que tiene, ya que su lenguaje se crea a partir de la reproducción de la realidad mediante la fotografía, aunque esa realidad no sea totalmente “neutra”.

### 2.3.1. La imagen.

El elemento básico que forma el lenguaje cinematográfico es la imagen. La imagen cinematográfica es, por un lado, el resultado de una actividad automática y que es capaz de reproducir con exactitud la realidad; y por otro, esa misma actividad está dirigida por el director. A pesar de que puede afirmarse que la imagen cinematográfica, como se ha dicho, reproduce fielmente la realidad, es una cuestión compleja.

En muchas ocasiones se ha comparado la palabra a la imagen, idea que en un principio puede parecer errónea, puesto que la palabra es algo general, mientras que la imagen tiene una significación “precisa y limitada”. El cine puede llegar a expresar ideas a través de las imágenes debido a dos aspectos<sup>224</sup>:

En primer lugar, porque cualquier imagen es más o menos simbólica: tal hombre, en la pantalla, puede representar a toda la humanidad. Pero en especial porque la generalización se opera en la conciencia del espectador, a quien el choque de imágenes entre sí sugiere las ideas con una fuerza singular y una precisión perfecta: es lo que se llama montaje ideológico.

<sup>222</sup> Cfr. MARTIN, M., *El lenguaje del cine*, Gedisa, Barcelona, 2002, p. 21.

<sup>223</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>224</sup> *Ibid.*, p. 28.

En segundo lugar, está siempre en presente. Como fragmento de la realidad exterior, se manifiesta al presente de nuestra percepción y se inscribe en el presente de nuestra conciencia [...].

Por tanto, una vez que se ha expuesto que la materia prima del cine es la imagen, y teniendo presente el aspecto tecnológico en su creación, es necesario explicar que la cámara se comporta como un “agente activo” a la hora de crear la realidad cinematográfica.

Aunque en ocasiones puede tratarse la imagen cinematográfica como algo estático, tal y como puede hacerse en pintura o fotografía, es necesario explicar que, para el espectador, la imagen en el cine tiene tres características principales. La primera de ellas es que no es única, es decir, un fotograma está situado en medio de otros muchos fotogramas más.

La segunda característica es que la imagen no es independiente del tiempo, la imagen se define porque tiene una cierta duración, que es consecuencia de la velocidad de proyección, actualmente fijada en 24 fotogramas por segundo.

Por último, la tercera característica que el espectador percibe de la imagen cinematográfica es que está en movimiento, movimiento de dos tipos: internos al cuadro, como los personajes, y movimientos del cuadro en relación al campo, o movimientos de cámara<sup>225</sup>.

El cine se consideró como arte cuando los realizadores se dieron cuenta de que podían cambiar de plano y expresar así diferentes aspectos también a través del montaje, considerado como “fundamento del arte cinematográfico”. La cámara pasó de ser un objeto pasivo a hacerse un objeto activo.

Una de los primeros elementos que evidencian la participación creadora de la cámara, en la creación de materia artística de la realidad, son los encuadres. Se trata de la composición de los elementos que aparecen dentro de la imagen, cómo el realizador los organiza. Normalmente se considera que la pantalla está dividida en tres partes, siendo la parte central la más llamativa. Por lo tanto, hay que tener en cuenta que, si un personaje aparece en el medio, se le está otorgando prioridad respecto al resto. Esto suele ser lo normal, pero el encuadre puede utilizarse como herramienta creativa de otras maneras<sup>226</sup>.

<sup>225</sup> AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., & VERNET, M., *op. cit.*, p. 38.

<sup>226</sup> Cfr. EDGAR, R., MARLAND, J., & RAWLE, S., *op. cit.*, p. 134.





Imagen 25. Encuadre centrado en *Inglourious Basterds* (Malditos Bastardos, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2009).

Al comienzo de la historia del cine, la cámara estaba fija y la acción ocurría delante de ella. Sin embargo, poco a poco, los cineastas se dieron cuenta de ciertos aspectos muy relevantes<sup>227</sup>:

1. Dejar ciertos elementos de la acción fuera del cuadro (se descubría así el concepto de *elipsis*) [...].
2. Mostrar sólo un detalle significativo o simbólico (es el equivalente a la sinécdoque): [...]; primeros planos de las botas de un policía para significar la opresión zarista [La madre];
3. Componer arbitrariamente y de manera poco natural el contenido del cuadro (de allí, el *símbolo*) [...].
4. Modificar el punto de vista normal del espectador (de allí el *símbolo*, otra vez) [...].
5. Jugar con la tercera dimensión del espacio (*la profundidad de campo*) para lograr efectos espectaculares o dramáticos [...].

Otro elemento dentro del lenguaje cinematográfico es el plano, palabra que puede utilizarse en diferentes contextos, como sucede dentro de la estética del cine. El término plano puede usarse, como veremos, en términos de tamaño, y existen por ejemplo el plano general, el plano medio o el primer plano, entre otros.

Puede usarse también en términos de movilidad, ya que puede optarse por un plano fijo o por movimientos de cámara como la panorámica o el travelling. O puede usarse también en términos de duración ya que, si se habla del plano como “unidad de montaje”, hay planos que son breves y otros muy largos, y existe también el denominado “plano-

<sup>227</sup> Cfr. MARTIN, M., *op. cit.*, p. 42.

secuencia", plano que es "suficientemente largo para contener el equivalente de varios acontecimientos"<sup>228</sup>.

El plano tiene diferentes tamaños en función de la distancia entre la cámara y el sujeto, así como de la longitud focal del objetivo utilizado. La elección de un plano u otro va en función de lo que el realizador quiera expresar en ese momento de la historia.

Como elementos del lenguaje del cine, la principal función de los diferentes tipos de planos es permitir al espectador una percepción cómoda y clara de la narración. Sin embargo, hay tipos de planos, como por ejemplo el gran plano general y el primer plano, que tienen más un significado psicológico que una función meramente descriptiva<sup>229</sup>:

El *plano general*, que hace del hombre una silueta minúscula, reintegra a éste en el mundo, lo hace víctima de las cosas y lo "objetiviza"; de allí que haya una tonalidad psicológica bastante pesimista, una atmósfera moral más bien negativa, pero a veces, también, una dominante dramática exaltante, lírica y hasta épica. [...]

El *primer plano*, por su parte, constituye uno de los aportes específicos más prestigiosos del cine, y Jean Epstein supo caracterizarlo de un modo admirable: "Entre el espectáculo y el espectador no hay ninguna baranda. No se conserva la vida: se penetra en ella. Esta penetración permite todas las intimidades.

Un rostro, bajo la lupa, se pavonea y despliega su ferviente geografía... Es el milagro de la presencia real, la vida manifiesta, abierta como una hermosa granada sin su cáscara, asomible y bárbara. Teatro de la piel". Y también: "Un primer plano de un ojo, ya no es el ojo: es UN ojo, es decir, la apariencia mimética en la que de repente aparece el personaje de la mirada".

André Malraux creyó que fue Griffith quien primero hizo uso del primer plano, y así lo explicó en *Esquisse d'une psychologie du cinema*. Sin embargo, aunque no fue él el primero que lo usó, ya que G.A. Smith fue el pionero en 1900, Griffith fue el primero que supo "hacer de él un prodigioso acceso al alma"<sup>230</sup>. El primer plano tiene una gran carga psicológica porque se trata de una invasión de la conciencia y una gran tensión mental.

<sup>228</sup> Cfr. AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., & VERNET, M., *op. cit.*, p. 43.

<sup>229</sup> Cfr., MARTIN, M., *op. cit.*, p. 45.

<sup>230</sup> *Idem*.



Imagen 26. Primer plano del personaje de Alex en *A Clockwork Orange* (La naranja mecánica, Stanley Kubrick, Reino Unido, 1971).

Otro aspecto que es necesario explicar dentro de la imagen es el ángulo de la toma. En muchas ocasiones el ángulo se construye en función de la acción, pero en otras, el ángulo que se escoge adquiere un significado psicológico, por ejemplo, el contrapicado. En este tipo de ángulo, el individuo es fotografiado desde abajo hacia arriba y quiere reflejar, en la mayoría de los casos, la superioridad del individuo.



Imagen 27. Plano contrapicado de Jordan Belfort, protagonista de *The Wolf of Wall Street* (El Lobo de Wall Street, Martin Scorsese, Estados Unidos, 2013).

Por el contrario, el picado, toma que se hace desde arriba hacia abajo, tiende a crear el efecto contrario, empequeñecer al individuo.



Imagen 28. Plano picado del protagonista de *Big Fish* (Tim Burton, Estados Unidos, 2003).

Dentro de los diferentes ángulos de toma también existe el encuadre inclinado, que puede usarse subjetivamente, por ejemplo, desde el punto de vista de alguien que no está en posición vertical, pero también se puede materializar, ante los espectadores, una impresión que siente el personaje.



Imagen 29. Plano subjetivo en la película *Jaws* (Tiburón, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1975), muy utilizado desde el punto de vista del tiburón.

Los movimientos de cámara también forman parte del lenguaje del cine y cumplen diferentes funciones como por ejemplo la de acompañar a un personaje, describir un espacio, o crear un movimiento ilusorio de un objeto estático. Existen tres tipos de movimientos de cámara que son: travelling, panorámica y trayectoria, existiendo a su vez, dentro de cada uno de ellos, diferentes subcategorías.

Dentro del travelling, existe el travelling vertical, que además de ser escaso, se utiliza en general para acompañar a un personaje en movimiento; el travelling lateral, que suele tener una función descriptiva; y el travelling hacia atrás y hacia delante, que pueden adquirir varios sentidos estéticos.

Martin establece que el travelling hacia atrás puede adquirir cinco sentidos diferentes que son<sup>231</sup>:

1. *Conclusión*: al término de *The Crowd* [*La multitud*], la cámara se aleja de la pareja cuyo drama familiar se acaba de ver, y vuelve a insertar a los protagonistas entre la multitud de los espectadores de una sala cinematográfica; [...]
2. *Alejamiento en el espacio*: el marino achacoso visto por dos compañeros de repatriación desde el taxi que los lleva después que lo dejaron frente a su casa (*Los mejores años de nuestra vida*).
3. *Acompañamiento de un personaje que avanza* y cuyo rostro resulta dramáticamente importante que permanezca visible: al final de *Les portes de la nuit* [*Las puertas de la noche*] un travelling hacia atrás permite conservar en primer plano el rostro de Diego, afligido por el final trágico de su amor.
4. *Despreocupación psicológica*: el hermoso efecto final de *Los inútiles* (serie de travellings hacia atrás sobre los personajes dormidos) simboliza el atascamiento moral en que estaba la vida de parásito estéril del joven Moraldo.
5. *Impresión de soledad, de abrumamiento, de impotencia y de muerte*: el travelling final de *Hon dansade in Sommar* [*Ella sólo bailó un verano*].

Continúa explicando que el travelling hacia delante, al que considera más interesante porque se trata del más natural, también tiene una serie de funciones<sup>232</sup>:

1. *Introducción*: el movimiento nos inserta en el mundo donde se habrá de desarrollar la acción. [...].
2. *Descripción de un espacio material*: [...] el largo travelling en la trinchera llena de soldados a la espera de la señal de ataque (*Paths of glory* [*Caminos de gloria*]).
3. *Relieve de un elemento dramático importante* a lo largo del travelling que encuadra, en el trineo echado en la caldera, la palabra "Rosebud", cuyo significado se ha buscado en vano a lo largo de toda la película (*Ciudadano Kane*) [...].
4. *Paso a la interioridad*. [...].
5. Por último, y esta función es quizá la más interesante, el travelling hacia delante *expresa, objetiviza y materializa la tensión mental* (sensación, sentimiento, deseo, idea violentos y súbditos) *de un personaje*. [...].

El segundo movimiento de cámara, la panorámica, consiste en "una rotación de la cámara en torno de su eje vertical u horizontal", sin que haya un desplazamiento de la cámara.

<sup>231</sup> *Ibid.*, p. 55.

<sup>232</sup> *Ibid.*, p. 57.

Aunque en la mayoría de los casos la panorámica se usa para seguir a un personaje u objeto en movimiento existen, según Martín, tres tipos que cumplen tres funciones diferentes.

En primer lugar, la panorámica descriptiva cuyo objetivo es explorar el espacio. En segundo lugar, la panorámica expresiva. Este tipo de panorámica puede usarse de una forma no realista si se sugiere una sensación o una idea, como por ejemplo la embriaguez de un personaje al utilizarse de forma circular, o el vértigo. Existen también las panorámicas dramáticas porque “desempeñan un papel directo en el relato”, y su función es establecer relaciones espaciales.

Estas relaciones pueden establecerse entre un personaje que mira y la escena u objeto al que mira, entre un personaje o varios, o puede establecerse también entre un personaje y otros que le observan. En este último caso lo que produce el movimiento de cámara es una sensación de hostilidad o amenaza.

El tercer y último movimiento de cámara es la trayectoria, definida como “una combinación indeterminada del travelling y de la panorámica”. Es un movimiento poco común, ya que se encuentran dificultades al introducirlo de forma natural en la historia, si se usa de manera únicamente descriptiva. Al comienzo de una película la trayectoria suele tener como objeto introducir al espectador en el mundo que se presenta. Sin embargo, existen algunos casos en la historia del cine en los que se han usado con una función expresiva y no solo descriptiva. Así lo explica Martín, poniendo como ejemplo *Notorious* (Encadenados, Alfred Hitchcock, Estados Unidos, 1946) y *Le crime de Monsieur Lange* (El crimen del Sr. Lange, Jean Renoir, Francia, 1936)<sup>233</sup>:

En primer lugar, recordaré la famosa de *Encadenado* de Hitchcock: la cámara, partiendo de un plano general en picado sobre un vestíbulo, desciende dando vueltas para alcanzar el primer plano de una llavecita que la heroína tiene en la mano y cuya extrema importancia en la acción es señalada por el movimiento de cámara.

*Le Crime de M. Lange* [El crimen del Sr. Lange] contiene una trayectoria impresionante para la época: la cámara, colocada fuera de la casa, nos muestra a Lange tomando un revolver, y después lo sigue cuando atraviesa el taller de la imprenta, baja la escalera y sale al patio del edificio para encontrar y matar al innoble Bátala “resucitado” [...]; aquí el largo movimiento de cámara expresa vigorosamente la marcha irresistible de los acontecimientos [...]. Esta trayectoria comprende un movimiento desacostumbrado que es famoso: la cámara deja por un instante a Lange, que cruza el patio, y hace una panorámica del lado opuesto a él volviéndolo a encuadrar cuando llega ante Bátala; interrogado sobre este efecto tan peculiar, Renoir me respondió que estaba destinado “a recordar el marco de la acción”.

Martín concluye explicando que estos movimientos de cámara son bellos solamente si están cargados de significado, y no si se hace como una demostración de virtuosismo. Además, añade que el haber realizado este análisis sobre la función creadora de la cámara resulta un estudio práctico de la imagen pero que, sin embargo, no puede considerarse la imagen sola en sí misma, sino que es necesario hablar de la continuidad, lo cual llevará a analizar, entre otras, la herramienta del montaje.

<sup>233</sup> *Ibid.*, p. 60.

### 2.3.2. *El sonido.*

Un elemento fundamental del lenguaje del cine, y que supuso un cambio trascendental en su estética, es el sonido. En una película, la banda sonora se trabaja de forma independiente a las imágenes, por lo que el sonido se convierte en un elemento muy flexible y de gran alcance.

En muchas ocasiones el sonido pasa desapercibido, y es debido a que vivimos en un entorno sonoro pero que a menudo actúa como fondo para nuestra atención visual. Puede pasar inadvertido, pero a la vez crear efectos muy potentes, y puede condicionar la manera en la que las imágenes son percibidas e interpretadas por el espectador<sup>234</sup>.

El cine fue primero sonoro y después hablado, y fue gracias a la Warner que, en 1926, estando al borde de la quiebra, quiso hacer un último esfuerzo dotando a sus películas de sonido, lo cual fue un éxito<sup>235</sup>:

“El cine sonoro, escriben, es un arma de doble filo y es posible que se la use según la ley del menor esfuerzo, es decir, nada más que para satisfacer la curiosidad del público”. Pero quizás el mayor peligro es el riesgo de una invasión del cine por “los dramas de elevada literatura y otros intentos de invasión del teatro en la pantalla. El sonido, empleado de este modo, destruirá el arte del montaje, medio básico del cine. [...] Pero al mismo tiempo, estos tres autores ven con perspicacia la riqueza del aporte sonoro y su necesidad respecto a las insuficiencias del mundo. “El sonido, considerado un nuevo elemento del montaje (y elemento independiente de la imagen visual), introducirá inevitablemente un medio nuevo y extremadamente afectivo para expresar y resolver los problemas complejos con los cuales hasta ahora nos veíamos enfrentados y que no habíamos podido resolver en razón de la imposibilidad que existía de hallarles una solución sólo con ayuda de los elementos visuales.”

Puede decirse que durante la década de 1920 existían dos tipos de cine sin palabras: por un lado, un cine “auténticamente mudo”, privado de palabra, que “reclamaba la invención de una técnica de reproducción sonora que fuera fiel, veraz”, y que se adecuase a la reproducción visual. El segundo tipo de cine era el que<sup>236</sup>:

Asumía y buscaba su especificidad en el «lenguaje de las imágenes» y la expresividad máxima de los medios visuales; fue el caso, se puede decir que sin excepción, de todas las grandes «escuelas» de la década de 1920 (la «primera vanguardia» francesa, los cineastas soviéticos, la escuela «expresionista» alemana...) para las que el cine debía intentar desarrollar al máximo el sentido del «lenguaje universal» de las imágenes, cuando no postulaban la utopía «cine-lengua», que flota como un fantasma en tantos escritos de la época.

Martin señala que el desprecio que algunos cineastas mostraron hacia el cine hablado en sus inicios no estaba justificado. A pesar de que se considerase el cine mudo como una necesidad estética, hay que tener presente que en varios países se efectuaban proyecciones

<sup>234</sup> Cfr. BORDWELL, D., & THOMPSON K., *El arte cinematográfico*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1995, p. 293.

<sup>235</sup> Cfr. MARTIN, M., *op. cit.*, p. 119.

<sup>236</sup> Cfr. AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., & VERNET, M., *op. cit.*, p. 46.



sonoras antes de que en las películas se imprimiese el sonido y que, por lo tanto, el hecho de que el cine no fuera sonoro desde su nacimiento se debe a que la industria no lo quiso así. Eisenstein afirmó al respecto que “el sonido no se introdujo en el cine mudo: salió de él. Surgió por la necesidad que incitaba a nuestro cine mudo a superar los límites de la pura expresión artística”<sup>237</sup>.

Con la llegada del sonido al cine, los realizadores se encontraron con dos problemas. Primero, tenían que mostrar de una manera visual cómo un personaje percibía un sonido, acción que a menudo se hacía enseñando al personaje “prestando oídos”, y se mostraba también la fuente del sonido. Sin embargo, existe también otra forma denominada sobreimpresión que expresa una “especie de compenetración perceptiva”. Martín lo explica de la siguiente manera<sup>238</sup>:

Al primer plano de la oreja de un hombre que trata de escuchar se superpone la imagen de una mujer que camina por un pasillo (*Variété*); un rostro con la sobreimpresión de una mano llamando a la puerta (*Así es la vida*); un grupo de obreros camina alegremente al son de un acordeón cuya imagen se superpone a ellos en primer plano (*La huelga*); un chiquillo que canta, con la partitura de “¡Oh, Suzanna!” (*The covered wagon* [*El vagón oculto*]).

El segundo problema con el que se encuentran los realizadores es el de “hacer notorio el sonido mismo”. Desde el comienzo del cine, las películas mudas tenían acompañamiento musical, lo cual se ha denominado como “solución fácil” y, además, las películas mudas estaban pensadas para bastarse por sí mismas.

En algunas de estas películas ya se hacían intentos de visualización del sonido, sobre todo a través de la herramienta del primer plano, que dirigía así la atención del espectador. Griffith, por ejemplo, en *The avenging conscience* (*La conciencia vengadora*, D. W. Griffith, Estados Unidos, 1914), utiliza de forma repetida los primeros planos de un lápiz golpeando en la mesa, y un pie golpeando el suelo, para “intentar hacer notorio el latido cardíaco que obsesiona al loco homicida”. Es decir, el cine intentaba suplir la falta de sonido con el uso de otras herramientas.

Con la llegada del sonido al cine, se abrió un abanico de posibilidades. El realizador podía elegir si utilizaba el sonido de una manera realista o no, o si el sonido provenía de una fuente visible o fuera de campo, entre otras cosas.

Martín explica que hay siete aportes que el sonido ha hecho al cine<sup>239</sup>:

- el realismo o, mejor dicho, la impresión de realidad: el sonido aumenta el coeficiente de autenticidad de la imagen; la credibilidad de la imagen, no sólo material sino estética, se halla literalmente decuplicada: el espectador siente notoria esta polivalencia, así como la compenetración de todos los registros perceptivos que nos impone la presencia indivisible del mundo real;
- la continuidad sonora: cuando la banda imagen de una película es una continuidad de fragmentos, la banda sonora en cierto modo restablece esa continuidad, tanto en el nivel de la simple percepción como

<sup>237</sup> *Ibid.*

<sup>238</sup> Cfr. MARTÍN, M., *op. cit.*, p. 121.

<sup>239</sup> *Ibid.*, p. 126.



en el de la sensación estética; la banda sonora, en efecto, por naturaleza y necesidad, es mucho menos fragmentada que la imagen: suele ser relativamente independiente del montaje visual y estar mucho más conforme con el "realismo" [...];

— el empleo normal de la palabra permite suprimir esa plaga del cine mudo, que eran los intertítulos, en cierta medida libera a la imagen de su función explicativa y le permite dedicarse a su papel expresivo y hacer inútil la representación visual de cosas que se pueden decir o evocar; la voz en off brinda al cine el amplio campo de la psicología y posibilita la exteriorización de las ideas más íntimas (monólogo interior);

— el silencio se considera un valor positivo, y sabemos el papel dramático relevante que puede desempeñar como símbolo de muerte, de ausencia, peligro, angustia o soledad. El silencio, mejor aun que una música invasora, puede marcar con fuerza la tensión dramática de un momento [...];

— las elipsis posibles del sonido o de la imagen gracias a su dualismo. Es conocida la célebre elipsis de *Sous le toit de Paris* [Bajo los techos de París]: dos personajes discuten tras una puerta vidriera, y no por eso se nos escapa el sentido de sus palabras, discreto ataque de René Clair al cine hablado [...];

— la yuxtaposición de la imagen y del sonido como contrapunto o como contraste, el asincronismo realista o no y el sonido en off permiten la creación de toda clase de metáforas y símbolos [...];

— la música, mientras no está justificada por un elemento de la acción, constituye un material expresivo especialmente rico.

Pero para este autor, el aporte más interesante del cine sonoro es la música. Como se ha comentado, el cine mudo, en algunas ocasiones, tenía acompañamiento musical, pero se trataba de música para acompañar a esas películas, y no de música de película. Además, muchos realizadores, conscientes del medio en el que trabajaban, hacían sus películas de tal manera que un acompañamiento musical no era necesario, ya que utilizaban la imagen para expresar todo lo que querían, y con eso bastaba.

Las salas de proyección disponían de un pianista u orquesta que acompañaban las imágenes que se mostraban en la pantalla, pero ocurrió que, con la llegada del sonido, aunque las orquestas y pianistas desaparecieron, el acompañamiento seguía estando. Elmer Rice describió así la situación<sup>240</sup>:

El aire se llenaba de sonidos melodiosos —se saturaba, podría decir—; a nuestro alrededor navegaban grandes ondas y dulces armonías. La música nos envolvía y nos rodeaba. Podíamos palparla, casi verla, por lo dominante de su ritmo. Imagínese el lector en cada momento de su vida, en estado de vigilia o de sueño, mecido por una música que lo envuelve como un vestido suave. Parecería un estupefaciente, una intoxicación crónica, una ebriedad continua; es algo irresistible y funesto; hasta el cerebro más equilibrado y el organismo más robusto se agotarían.

Aunque hay varios factores que permiten clasificar el sonido de varias maneras, una de ellas es clasificarlo según sea diegético o extradiegético. El sonido diegético hace referencia a todo aquel que procede del mundo ficticio, y se incluyen las voces de los personajes, los efectos de sonido y la música que proviene de una fuente dentro de ese mundo ficticio. El sonido extradiegético es el que no se emite desde dentro de ese mundo de ficción, es decir, la narración de *voz en off*, los efectos sonoros dramáticos o imaginados, y la banda sonora<sup>241</sup>.

<sup>240</sup> *Ibid.*, p. 131.

<sup>241</sup> Cfr. EDGAR, R., MARLAND, J., & RAWLE, S., *op. cit.*, p. 164.

La música es un elemento esencial dentro del arte cinematográfico, y también existen ciertos peligros con su uso como que, por ejemplo, esta suplante a la imagen. Además, es complejo puesto que el cine es un arte sustancialmente realista y, sin embargo, en muchas ocasiones la música es la que narra la acción.

La música, para Martin, puede cumplir tres grandes funciones. La primera de ellas es la función rítmica, que explica de la siguiente manera<sup>242</sup>:

*A. Función rítmica:*

— *Reemplazo de un ruido real* [...]; en *Los mejores años de nuestra vida*, el ex aviador revive los recuerdos de la guerra en la carcasa de una fortaleza volante; un vibrar de violines sugiere el arranque sucesivo de cuatro motores, que la cámara va descubriendo de a uno en una panorámica.

— *Sublimación de un ruido o de un grito*: quiero decir que un ruido o un grito se convierten de a poco en música; se suele oír, por ejemplo, que el ruido del viento o del mar cambian por una frase musical que pretende ser lírica. Pero la música también tiene a menudo la misión de reemplazar un grito cuya violencia obliga a evitar [...].

— *Resalto de un movimiento o de un ritmo visual o sonoro*: puede haber un simple movimiento material (en *La ciudad desnuda*, la caída del pistolero desde lo alto de una de las torres de un puente de Nueva York se acompaña con un *decrecendo* terminado con un golpe de bombo) o un ritmo; el trote cadencioso del caballo del coche de punto que lleva a Juliette hasta el castillo de Barba Azul quedó señalado con un tema alegre de Kosma (*Juliette ou la clé des songes* [*Juliete o La clave de los sueños*]) [...].

La segunda gran función de la música, que señala Martin, es la función dramática<sup>243</sup>:

*B. Función dramática:*

En este caso, la música interviene como contrapunto psicológico con el fin de proporcionarle al espectador un elemento útil para la comprensión de la tonalidad humana del episodio. Esta concepción de su papel es, claro está, la más extendida [...].

Por último, la tercera función que Martin explica es la función lírica<sup>244</sup>:

*C. Función lírica:*

La música puede contribuir también a reforzar con vigor la importancia y la densidad dramática de un momento o de un acto dándole una dimensión lírica que es específicamente apropiada para generar: la apertura de una ventana al sol y la felicidad (*Éxtasis*, *El oro de Nápoles*) [...].

En ocasiones, la música en las películas es simplemente un acompañamiento que constituye “una repetición sonora e incesante de la línea dramática visual”. Sin embargo, la música puede usarse de otra manera que no sea la de limitarse a duplicar lo que aparece en

<sup>242</sup> Cfr. MARTIN, M., *op. cit.*, p. 135.

<sup>243</sup> *Ibid.*, p. 136.

<sup>244</sup> *Ibid.*, p. 137.

la imagen. Es lo que Martin denomina como “música ambiente”. Es la música que Maurice Jaubert explica de la siguiente manera<sup>245</sup>:

No venimos al cine para escuchar música. Le pedimos a ésta que profundice en nosotros la impresión visual. No le pedimos que nos ‘explique’ las imágenes, sino que añada una resonancia de índole específicamente diferente... No le pedimos que sea ‘expresiva’ y que agregue su sentimiento al de los personajes o al del realizador, sino que sea ‘decorativa’ y una su propio arabesco con el que nos propone la pantalla... La música, así como el encuadre, el montaje, el decorado y la dirección, debe contribuir —por su parte— a clarificar y hacer lógica y cierta la buena historia que ha de ser toda la película. Tanto mejor si con discreción le añade una poesía suplementaria: la suya propia.

Con la llegada del sonido al cine, también se añadieron los diálogos. Las películas ya no eran mudas, y aunque algunos cineastas pensaron que la introducción de la palabra supondría acabar con el cine como lenguaje universal, en realidad supuso el fin de los intertítulos que interrumpían la continuidad de la imagen. Se considera que la palabra en el cine supuso un elemento de realidad y “factor de realismo normal e indiscutible”.

Sin embargo, el diálogo también presentaba ciertas dificultades para el realizador. El principal es hacer prevalecer la explicación verbal sobre la expresión visual, ya que la imagen puede contar los acontecimientos sin necesidad de la palabra, y puede “significar sin tener que decir”<sup>246</sup>.

### 2.3.3. *El espacio.*

El espacio es otro de los elementos fundamentales dentro del lenguaje cinematográfico, y han sido mucho los autores que han reflexionado sobre él, como Elie Faure, quien afirmó que “el cine hace de la duración una dimensión del espacio”, o Maurice Schérer (Éric Rohmer), para quien “el espacio parece la forma general de sensibilidad más propia del cine”.

El cine es el primer arte que integra y domina el espacio en plenitud. Para Eisenstein: “nunca antes del cine, nuestra imaginación había sido llevada a un ejercicio tan acrobático de la representación del espacio”<sup>247</sup>.

La importancia del espacio se tuvo en cuenta tras el apogeo del montaje, elemento que también se explicará en este epígrafe, ya que se redescubrió la profundidad de campo y se volvió a introducir el espacio en la imagen. Elementos como el plano secuencia, hicieron que se revalorizase de nuevo el espacio, puesto que no era fragmentado. Como se verá posteriormente, una de las aportaciones del cine digital será facilitar la continuidad de las tomas y, en consecuencia, potenciar el plano secuencia (incluso en lugares muy reducidos, como un coche, tal y como se puede ver en la Imagen 06).

<sup>245</sup> *Ibid.*, p. 138.

<sup>246</sup> *Ibid.*, p. 139.

<sup>247</sup> *Ibid.*, p. 212.



Imagen 30. Fotograma de un plano secuencia dentro de un coche en la película *Children of men* (Hijos de los hombres, Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2006).

André Bazin fue uno de los críticos de cine más relevantes y contribuyó como teórico, de forma notable al realismo. Dio prioridad a las tomas más largas, con mayor profundidad de campo. Es decir, que prefería los planos secuencia debido a tres motivos: eran más realistas, ya que opinaba que el montaje solamente añadía falsedad; eran más ambiguos, permiten al espectador pensar y ser selectivos con la información en lugar de presentar la información de manera obvia; y, por último, eran más cercanos a la realidad, y eso era algo bueno<sup>248</sup>.

El cine puede tratar el espacio de dos maneras: lo reproduce y lo hace sentir al espectador mediante movimientos de cámara, o lo produce “creando un espacio global sintético que el espectador percibe como único”, pero que está realizado con la sucesión de espacios fragmentados que puede que no tengan ninguna relación entre sí.

A pesar de la importancia del espacio, el cine se ha considerado, como se ha visto al comienzo de este epígrafe, como un arte del tiempo, y esto es debido a que el tiempo es el elemento que se capta con más inmediatez a la hora de comprender una película. Para Martín, esto se debe a que “el espacio concierne a la percepción, mientras que el tiempo a la intuición”. Continúa explicándolo de la siguiente manera<sup>249</sup>:

El espacio es un cuadro fijo, rígido y objetivo, independiente de nosotros, y nosotros estamos en el espacio (*representado*) del film, del mismo modo como estamos en el espacio real. Por el contrario, si bien el tiempo también es un cuadro fijo, rígido y objetivo (implica un sistema de referencia social: horas, días, meses, años), sólo la *duración* tiene un valor *estético* y, mientras estamos *en el tiempo*, la duración está *en nosotros*, fluida, contráctil y subjetiva.

El espacio cinematográfico no es, en lo fundamental, distinto del espacio real, [...]. En cambio, el dominio absoluto que ejerce el cine en el tiempo es un fenómeno totalmente específico. No sólo lo *valoriza*, sino que también lo *altera*: transforma la irresistible e irreversible corriente que es el tiempo en una realidad totalmente libre de toda traba exterior, que es la *duración*. En esto reside uno de los secretos

<sup>248</sup> Cfr. EDGAR, R., MARLAND, J., & RAWLE, S., *op. cit.*, p. 144.

<sup>249</sup> Cfr. MARTÍN, M., *op. cit.*, p. 215.

fundamentales de la fascinación y el arrobamiento que ejerce; en la realidad no percibimos la duración cinematográfica, desglosada, decantada y reestructurada está tan cerca de nuestra intuición personal de la duración real.

Se puede decir, pues, que el mundo cinematográfico es un complejo *espacio-tiempo*, o incluso un *continuum* espacio-tiempo, en que la índole del espacio no está fundamentalmente modificada [...], mientras la duración recibe una libertad y una fluidez absolutas: su marcha se puede acelerar, aminorar, invertir, detener o sencillamente ignorar.

El tratamiento del espacio en el cine es una evolución de su representación en la pintura. Martin extrae una observación: “parece que toda la historia de la pintura nos encaminara hacia la libertad de punto de vista que posee el cine”. Identifica el uso del espacio por parte de la pintura clásica y romántica como un espacio ilimitado y realista con el que uso que se hacía de él en las películas del periodo mudo.

Con la pintura impresionista se produce un cambio en la concepción del espacio y aparecen puntos de vista insólitos, lo que se corresponde con el periodo de la “liberación de la cámara”.

A pesar de su unión en algunos aspectos con la pintura, tal y como se ha visto, el cine tiene un lenguaje propio, y por lo tanto hace un uso único del espacio. El cine no solo reproduce un espacio de forma realista, sino que, además, crea un “espacio estético absolutamente específico”.

Martin considera que el espacio cinematográfico es<sup>250</sup>:

*Un espacio vivo, figurativo y tridimensional*, dotado de temporalidad como el espacio real y al que la cámara experimenta y explora como nosotros lo hacemos en él y, al mismo tiempo, *una realidad estética* a la misma altura que el de la pintura, sintética, y densificada, como el tiempo, mediante el encuadre y el montaje. Este “realismo” espacial de la película explica el hecho de que podamos, con gran facilidad, “penetrar en el espacio dramático y apegarnos a la acción. [...]

El espacio se halla íntimamente compenetrado por la duración en una continuidad indisociable, idéntica a la de la vida real, pero con la duración activada y valorizada, perceptible por los sentidos, mientras que en la realidad la mayor parte de las veces se experimenta inconsciente o subconscientemente.

El espacio dramático, es decir, el espacio representado, tiene ciertos procedimientos expresivos o evocativos. En primer lugar, puede designar un lugar, una localización. Para ello, se suelen utilizar intertítulos, o se hace uso de paisajes o monumentos característicos, o dependiendo de cuál sea la localización, puede bastar con el físico y vestuario de los personajes.

También puede significar un desplazamiento en el espacio, lo cual puede hacerse utilizando muchos recursos como mostrando la trayectoria sobre un mapa, con un globo terráqueo girando o paisajes encadenados mostrados con *travellings*.

Pero algunos directores no se han limitado o limitan a estos usos del espacio. Fellini, por ejemplo, no toma el espacio solamente como un elemento descriptivo, sino que es “un volumen dramático privilegiado”. En las obras de Antonioni, el espacio tiene una

<sup>250</sup> *Ibíd.*, p. 222.

significación metafórica, “en tanto dato figurativo y plástico que lo hace entrar en resonancia con la interioridad de los individuos”.

Cineastas como Philippe Garrel, Marguerite Duras, o Jean-Marie Straub, en torno a 1970 encarnaron lo que se denominó “nuevo cine”, al valorizar el espacio y depositar en él la objetividad de la mirada. De esta manera, utilizaban el espacio de una forma no simbólica, es decir, era un espacio “psicológico y plástico y, por lo tanto, específicamente cinematográfico”<sup>251</sup>.



Imagen 31. Fotograma de *L'ombre des femmes* (Philippe Garrel, Francia, 2015). El espacio del dormitorio en esta película se convierte en un personaje más.

#### 2.3.4. *El tiempo.*

El siguiente elemento del lenguaje cinematográfico que ya se ha nombrado, es el tiempo. Puede decirse que, en el cine, aparece el tiempo de tres maneras diferentes: el tiempo de la proyección, que es el tiempo que dura la película; el tiempo de la acción, que es el tiempo que dura la historia que se cuenta; y el tiempo de la percepción, que es el tiempo que el espectador percibe que dura la película y es subjetivo.

Hay que tener en cuenta que en el cine existe un elemento, la cámara, que hace posible el manejo del tiempo, ya que se puede, por ejemplo, acelerar, detener o invertir. El acelerado puede usarse en diferentes situaciones. Por ejemplo, gracias a él, pueden verse procesos o movimientos que son muy lentos como cuando una flor se abre. También puede usarse como herramienta para crear humor o también efectos dramáticos, como la fugacidad del tiempo al mostrar el paso de las nubes.

La cámara lenta permite ver movimientos que son muy rápidos, como el de una baía. Pero también puede tener sentido dramático como la impresión de poder al mostrar una tormenta a cámara lenta. También se suele usar este recurso para mostrar muertes y acciones

<sup>251</sup> *Ibid.*, p. 225.

violentas (como se aprecia en la Imagen 08), y puede sugerir cierta intensidad del momento o felicidad.



Imagen 32. Uso de la cámara lenta para ver cómo Neo detiene las balas en *Matrix* (Hermanos Wachowski, Estados Unidos, 1999).

La inversión del tiempo se ha utilizado muchas veces para crear humor, pero se ha usado con otros fines, como acrecentar el misterio de la historia, o en el caso de *Oktyabr* (Octubre, Sergei Eisenstein, Unión Soviética, 1928), con un fin expresivo, cuando una estatua del zar es derrumbada, y después de que Kerensky asuma el poder, la estatua vuelve a su lugar.

Otra herramienta que se utiliza es la detención del movimiento<sup>252</sup>:

Permite extraños y sobrecogedores efectos, mencionados acerca de la evocación de la muerte. Veamos un ejemplo de utilización más simbólica de este procedimiento: cuando un justiciero va a herir al traidor con su espada, un plano (ajeno a la acción) muestra una ola que se inmoviliza en su curso, así como el traidor aparece inmovilizado por el miedo [...]. No obstante es evidente que este procedimiento llega a fracasar, pues al presentarnos al tiempo deteniéndose hace hincapié—molesta e ingenuamente— en la realidad misma del transcurrir temporal, mientras que desde el punto de vista psicológico, por el contrario, habría sido menester que lograra hacernos olvidar que el tiempo es un flujo irresistible, y hasta habría que decir indetenible; para que el tiempo se detenga es necesario que ya no tengamos conciencia de su transcurso, y si se lo materializa mediante una desaceleración del movimiento de la imagen, a la conciencia se le impone aún más.

<sup>252</sup> *Ibid.*, p. 230.



Se usa también, en ocasiones, la detención de la imagen. Es frecuente su utilización al final de la historia para indicar precisamente eso, que se ha terminado. En la película *Jules et Jim* (Jules y Jim, François Truffaut, Francia, 1961) la imagen se detiene en el momento en el que los dos amigos se reencuentran tras haber estado un tiempo separados, como si se quisiera que ese momento de felicidad durara para siempre.

Cuando se habla de tiempo se hace referencia a la fecha, que puede indicarse con diferentes recursos como con la imagen de un calendario o con el uso de intertítulos. Pero también se hace referencia a la duración.

A su vez, el término duración puede tener dos acepciones. La primera de ellas es la del “transcurrir temporal”, es decir, hace referencia al tiempo que pasa. Esta idea puede representarse de muchas maneras en el cine, por ejemplo, con un calendario al que se le caen las hojas o el cambio de un objeto como un reloj en el que las agujas han cambiado.

La segunda es la “permanencia del tiempo”, son los momentos en los que apenas suceden cosas, pero la duración es vivida con intensidad. Aunque el elemento que mejor permite expresar la duración del tiempo vivido y que se explicará también en este epígrafe, es el montaje.

Martín explica que el tiempo es “el que traza el plan de todo relato cinematográfico”, y que el espacio es solamente un marco de referencia. Se puede analizar una película en función del tratamiento que esta hace del tiempo, y este autor identifica cuatro maneras<sup>253</sup>:

- A. *El tiempo condensado*: es el uso habitual que el cine le da al tiempo; [...] el tiempo de la acción cinematográfica, así condensado, es un dato específicamente estético, [...] pero que no deja de recordar las alternancias de automatismo y clara conciencia de la vida real y, en especial, la decantación que se produce en la memoria a favor sólo de los acontecimientos que nos “conciernen” directa y profundamente.
- B. *El tiempo fiel*: pocas películas han tratado de respetar el transcurso del tiempo en su totalidad presentando en la pantalla una acción cuya duración fuera idéntica a la del film mismo. [...]
- C. *El tiempo abolido* [...]. Se trata de la película de Alf Sjöberg, *Señorita Julia* (1950). La protagonista y el ayuda de cámara de su padre, Jean, intercambian confidencias en la noche de San Juan. El hombre cuenta cómo, siendo niño, fue perseguido por la gobernanta del castillo por haber robado manzanas; entonces asistimos a la persecución del niño, y una panorámica descubre (sin cambio de plano) a Julie y a Jean que pasean a cierta distancia; luego de otra travesura le habían pegado: vemos al niño azotado; después, una panorámica nos muestra a los criados reunidos (pasado) antes de llegar al rostro de Julie en primer plano que escucha (presente) el relato de Jean.
- D. *El tiempo trastocado* (basado en la retrospectiva o flashback) tal vez sea el más interesante procedimiento interpretativo del tiempo desde el punto de vista del relato cinematográfico. Parece que desde un principio ha sido muy empleado de manera consciente; pero su bien fue la novela, evidentemente, la que inspiró a los realizadores, hay que reconocer que el cine ha solido emplearlo, a veces de un modo acertado [...].

<sup>253</sup> *Ibid.*, p. 239.



Martin explica también, que existen varias razones, cuatro en concreto, por las que el uso del tiempo trastocado se ha utilizado de una manera correcta. Estas razones son estéticas, dramáticas, psicológicas y sociales. Lo explica de la siguiente forma<sup>254</sup>:

1. Razones *estéticas*, en primer lugar, con el fin de aplicar de manera rigurosa la regla de la unidad de tiempo (y llegado el caso, la de lugar): sería erróneo subestimar la importancia de la unidad de tiempo en la generación de un clima dramático, y muchos films han sido valiosos por una de estas razones. Esta unidad de tiempo puede aparecer muy debilitada en el caso de una acción que se divide en dos partes separadas por un largo periodo: en vez de mostrar los orígenes del drama y luego su conclusión veinte o treinta años después, se comenzará el film en este segundo periodo y luego habrá una vuelta atrás que expondrá el pasado antes de que se vuelva al presente para el desenlace del drama; [...].
2. Razones *dramáticas*: el flashback consiste en confiarle al espectador, desde el comienzo del film, el desenlace: esta construcción, además del interés estructural que presenta [...], tiene la gran ventaja de suprimir cualquier elemento de dramatización artificial debida a la ignorancia del desenlace y de valorar el contenido humano de la obra y la solidez de su construcción. Este procedimiento contribuye en alto grado a crear la *unidad tonal*, tan importante en una obra: a los acontecimientos les quita su aparente disponibilidad y revela su *sentido* profundo al indicarle al espectador el cariz de la acción siguiente. [...]
3. Razones *psicológicas*: también pueden justificar la alteración del transcurso temporal normal de los acontecimientos. Tal es el caso de cuando la película está centrada en un personaje que recuerda: más que desarrollar la acción haciendo intervenir en ella al protagonista como un elemento más, es mucho más prudente centrar el drama en él, materializando su recuerdo en la mayor parte del film: llegado al paroxismo de su drama, el protagonista revive en quebrantos sucesivos las circunstancias que lo han llevado a ese punto de desesperación y soledad. [...] Por otra parte, las películas de múltiples testimonios acerca de un mismo acontecimiento o un mismo personaje aparecen como un desarrollo de ese procedimiento narrativo. [...]
4. Por último, hay razones *sociales* que pueden justificar una retrospectiva. El crimen del señor Lange comienza con la llegada del protagonista y de la lavandera a la frontera belga: la joven se entera de que ambos son buscados por homicidio y decide contar su historia a los clientes del cabaré, que los han reconocido, para que ellos mismos juzguen si deben denunciarlos o dejarles cruzar la frontera; este preámbulo –en realidad, inútil– es, claro está, una precaución de orden social destinada a desarmar a la censura que debía ser poco propensa a ver con buenos ojos una película en que un mal patrón era asesinado por el animador de una cooperativa obrera, [...] a la vez, el episodio final, donde se ve al pueblo absolver moralmente al asesino, era una sugestión al público: en efecto, es cierto que el espectador se identifica con las personas del cabaré y que se ve llevado a tomar por propio el juicio que ellos emiten sobre este asunto.

Hay dos herramientas a las que Martin les presta especial atención. Son el *flashback* y el *flashforward*, que son utilizadas para hacer referencia al pasado o al futuro.

El *flashback* puede hacer referencia a un pasado objetivo o a un pasado subjetivo, como por ejemplo un recuerdo que puede ser tanto verdadero como falso, o imaginado. Para introducir un *flashback* hay diferentes procedimientos técnicos, pero todos ellos tienen como objetivo que el espectador entienda el cambio de temporalidad.

Para introducir un *flashback*, se suele utilizar el travelling hacia delante, que se ha explicado con anterioridad, y el fundido encadenado, que “sugiere psicológicamente una

<sup>254</sup> *Ibid.*, p. 240-243.

especie de fusión entre dos planos de realidad<sup>32</sup>. De esta manera, parece que el pasado invade poco a poco el presente, volviéndose a la vez presente.



Imagen 33. Fotograma de *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, Estados Unidos, 1994), justo antes de introducir un *flashback*, con el mismo tipo de plano.



Imagen 34. Fotograma siguiente a la imagen 09, *flashback* en *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, Estados Unidos, 1994).

A estos efectos visuales suelen acompañarle los sonoros. Pueden utilizarse transiciones realistas, simplemente sustituyendo un sonido por otro mediante un fundido, o ayudándose de la música para resaltar ese cambio de temporalidad. También se utiliza la distorsión del sonido, que hace hincapié en la inmersión en el pasado.

La introducción del pasado puede hacerse también con un cambio en la iluminación del decorado, o con un “ajuste seco, así como entre dos planos que estuvieran al mismo nivel de realidad”.

También pueden utilizarse los *flashbacks* en segundo grado, es decir, mostrar el pasado respecto a un primer pasado, y que puede asemejarse, si se hace una comparación con los tiempos verbales, con el pluscuamperfecto. Este procedimiento, aunque puede parecer novedoso, se usa desde 1920<sup>255</sup>.

El flashback es un recurso que resulta cómodo de utilizar porque permite una gran libertad narrativa, ya que puede alterarse la unidad del tiempo. Permite que el pasado se vuelva presente, y la continuidad de los hechos se vuelve causal en vez de temporal. El flashback “crea una temporalidad autónoma, interior..., maleable, densa y dramatizada, que otorga a la acción un aumento en la unidad tonal”<sup>256</sup>.

Se ha explicado cómo el pasado se integra en el presente, sin embargo, al intentar hacer lo mismo con el futuro, resulta más complicado, porque el futuro no es conocido. Puede tratarse de un futuro real y objetivo, o de un futuro imaginado.

Es muchas ocasiones, el futuro que se anticipa en una película se desmiente por “razones dramáticas”, aunque puede también confirmarse y pasar de lo imaginado a la realidad. Es el recurso que se denomina *flashforward*, es decir, proyectar en el presente una imagen de un futuro desconocido por los personajes.

El tiempo, como se explicaba al comienzo de este epígrafe, atendiendo al concepto de duración, puede hacer referencia a la relación que se establece entre el tiempo real de la proyección y el sentimiento subjetivo de esa duración. Gracias, en parte, al encuadre, la acción que aparece en pantalla resulta más larga que en la realidad. Y es gracias al encuadre, porque elude los tiempos que se consideran débiles y el tiempo se densifica.

Martin concluye que la intuición de la duración<sup>257</sup>:

Depende del modo como el espectador resulta concernido por la tonalidad dramática de la acción; durante una acción muy violenta o muy rápida parece que el tiempo pasa pronto, pero si el espectador después se pregunta por su propia impresión, tiende a pensar (por reacción) que la acción real es más larga que la que ha percibido. Es indispensable precisar que la tonalidad dramática de una acción es más un asunto de calidad (densidad e intensidad de los hechos representados) que de cantidad (cantidad de acontecimientos), lo que explica que películas relativamente cortas puedan parecer largas, mientras que las películas muy largas que se han multiplicado aproximadamente desde 1975 (tales como las de Angelopoulos o Wenders) no le dan al espectador la sensación de que abusan de su atención o de su paciencia, porque no dejan de ejercer un solo instante un verdadero poder de fascinación al sublimar el tiempo de la percepción como intuición de la duración.

---

<sup>255</sup> *Ibid.*, p. 246.

<sup>256</sup> *Idem.*

<sup>257</sup> *Ibid.*, p. 251.

### 2.3.5. El montaje.

Un elemento fundamental del lenguaje cinematográfico, que también se ha nombrado con anterioridad, es el montaje. No es posible realizar una definición del cine sin tener presente el montaje, término que Martín concreta así: “es la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración”<sup>258</sup>.

Fue en los años 20 cuando los cineastas comenzaron a darse cuenta de todas las posibilidades que ofrecía esta herramienta, lo que supuso que el montaje se haya convertido en la técnica cinematográfica más debatida, porque es una técnica con mucha fuerza.

El montaje adquiere un papel fundamental en el sistema estilístico de la película. Normalmente, una película de Hollywood contiene entre ochocientos y mil doscientos planos, y el montaje condiciona la experiencia del espectador, aunque él no sea consciente de este hecho, porque es fundamental en la organización de la película<sup>259</sup>.

La definición de Martín aúna la opinión de muchos autores y precisa de dos hechos<sup>260</sup>:

—el *objeto* sobre el que se ejerce el montaje son los *planos de un filme* (o, en otras palabras: el montaje consiste en manipular planos en vista o constituir otro objeto, el filme);

—las *modalidades* de acción del montaje son dos: *ordena* la sucesión de unidades de montaje que son los planos, y  *fija su duración*.

Además, antes de comenzar con una exposición más en profundidad, este autor diferencia entre el montaje narrativo y el montaje expresivo. Habla del montaje narrativo como “el aspecto más sencillo e inmediato del montaje”, es decir, se trata de reunir planos siguiendo una secuencia lógica o cronológica con el fin de contar una historia y “contribuye a que progrese la acción desde el punto de vista dramático” pero también desde el punto de vista psicológico<sup>261</sup>.

En el montaje expresivo, las imágenes se suceden unas a otras con el objetivo de crear un efecto directo, con el fin de que sea el montaje el que exprese por sí mismo un sentimiento o una idea, y deja así de ser un medio y se convierte en el fin.

En la historia de la evolución del montaje, existen varios directores que han influido en ella notablemente. El uso del montaje de George Albert Smith resultó decisivo, ya que en varias de sus películas como en *Grandma's Reading glass* (George Albert Smith, Estados Unidos, 1900), intercala primeros planos que están justificados, con planos medios o generales, lo cual significa un cambio en el punto de vista.

James Williamson, en 1900, filma *Attack on a China mission* (James Williamson, Reino Unido, 1900), considerado como uno de los primeros relatos propiamente cinematográficos ya que, entre otras cosas, en él se alternan las acciones que suceden de forma simultánea en dos sitios diferentes.

<sup>258</sup> *Ibid.*, p. 148.

<sup>259</sup> Cfr. BORDWELL, D., & THOMPSON K., *op. cit.*, p. 246.

<sup>260</sup> Cfr. AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., & VERNET, M., *op. cit.*, p. 56.

<sup>261</sup> Cfr. MARTÍN, M., *op. cit.*, p. 148.

Pero fue Griffith quien “le proporcionaría al lenguaje cinematográfico el avance decisivo”. En películas como *The Musketeers of Pig Alley* (D. W. Griffith, Estados Unidos, 1912), Griffith aplica el montaje alterno haciendo uso de gran variedad de planos.

Se descubrió el montaje expresivo, dentro del cual están el montaje alternado y el montaje paralelo. Como se ha explicado, en el montaje expresivo, la sucesión de planos no se basa en la necesidad de contar una historia, sino que busca crear en el espectador un choque psicológico. Este tipo de montaje será llevado al extremo por los soviéticos, montaje que se denominó como intelectual o ideológico, siendo Eisenstein quien más practicó y teorizó sobre este tipo de montaje.

Pero tras explicar ciertos aspectos acerca del montaje, Martin se pregunta qué es y a qué necesidad responde<sup>262</sup>:

“El montaje por planos sucesivos, escribe J. P. Chartier, corresponde a la percepción corriente por sucesivos movimientos de atención. Así como tenemos la impresión de tener siempre una visión global de lo que se nos presenta porque la inteligencia elabora esa visión con los datos sucesivos de nuestra vista, en un montaje bien hecho la sucesión de los planos pasa inadvertida porque corresponde a movimientos normales de la atención y elabora para el espectador una representación de conjunto que le da la ilusión de la percepción real”. Esta atinada descripción me llevó a tratar de definir el mecanismo psicológico en el que se basa el montaje.

El hecho de cambiar de un plano a otro, que implique un cambio del punto de vista, se puede basar en la tensión mental del espectador o del personaje. Por tanto, cuando aparece un personaje en una toma, en la siguiente pueden aparecer cuatro casos diferentes<sup>263</sup>:

1. Lo que ve real y actualmente;
2. Aquello en lo que piensa, en lo que saca de su imaginación o de su memoria [...];
3. Lo que intenta ver, lo que quiere mentalmente [...];
4. Algo o alguien que está fuera del alcance de la vista, la conciencia y la memoria pero que le concierne por determinada razón [...].

En los casos 1 y 2, la relación entre las tomas está justificada en el nivel del personaje mismo; en los casos 3 y 4, la relación establece por medio del espectador. ¿Qué es lo que autoriza a hacer un paralelo entre la conciencia del espectador y la del personaje? Ocurre que ambas son asimilables en virtud de la identificación perceptiva del espectador con el personaje, fenómeno básico del cine.

El montaje responde a un principio básico de carácter dialéctico, en cada toma debe aparecer un elemento que halle su respuesta en la toma siguiente. De esta manera, la tensión psicológica que se crea en el espectador se ve satisfecha gracias a la continuidad de tomas.

Martin reconoce que el montaje tiene tres funciones creadoras, la primera de ellas es la creación de movimiento, en varios sentidos. Uno de ellos es atendiendo a la historia del cine, ya que en cada una de las imágenes de una película se muestra un aspecto estático tanto

<sup>262</sup> *Ibid.*, p. 149.

<sup>263</sup> *Ibid.*, p. 150.

de los objetos como de los personajes, y es la sucesión de esas imágenes la que recrea el movimiento.

La segunda función creadora del montaje es la creación de ritmo, que no es lo mismo que movimiento. Movimiento es “animación, desplazamiento y apariencia de la continuidad temporal o espacial dentro de la imagen”<sup>264</sup>.

El ritmo viene determinado por la extensión de los planos, de su tamaño y la relación entre estos. La extensión es “una impresión de duración determinada a la vez por la longitud real de la toma y su contenido dramático”. El tamaño depende de la cercanía del plano, siendo más grande cuanto más cercano sea. Por tanto, el ritmo es “una cuestión de distribución métrica y plástica”<sup>265</sup>.

La tercera y última función creadora del montaje, que explica Martin, es la creación de la idea, considerada como la más importante. Se trata de unir varios elementos tomados de la realidad y darles, a través de la unión, un sentido nuevo. Martin recoge las palabras de Pudovkin y de Eisenstein al respecto<sup>266</sup>:

“Fotografar desde un solo ángulo cualquier movimiento o paisaje, escribe Pudovkin, tal como los podría registrar un simple observador es usar el cine para crear una imagen de orden puramente técnico, pues no hay que conformarse con observar la realidad de un modo pasivo. Hay que tratar de ver otras cosas que no serían perceptibles para cualquiera. No sólo hay que mirar sino examinar; no sólo ver sino concebir; no sólo aprender sino comprender. Y para esto son una eficaz ayuda en cine los procedimientos de montaje... El montaje es, pues, inseparable de la idea, que analiza, critica, une y generaliza... El montaje es un nuevo método, descubierto y cultivado por el séptimo arte, para precisar y revelar todos los vínculos, externos o internos, que existen en la realidad de los distintos acontecimientos.”

Y dice Eisenstein: “La actitud conscientemente creadora ante el fenómeno a representar comienza, pues, cuando la coexistencia independiente de los fenómenos se debilita y en su lugar se instituye una correlación causal de sus elementos dictada por la actitud ante el fenómeno, dictada ésta por la cosmovisión del autor”.

Balázs también da su opinión al respecto y afirma que, para él, el realizador fotografía la realidad, pero es el montaje el que otorga el sentido a esas imágenes. Muchos autores como Balázs, Pudovkin o Eisenstein han hablado de diferentes tipos de montaje, como el montaje metafórico, métrico, armónico, intelectual o tonal. Sin embargo, Martin intenta hacer tres grandes categorías: el montaje rítmico, el ideológico y el narrativo (alguno de los cuales se ha nombrado con anterioridad en este epígrafe pero que ahora se tratarán en profundidad).

En *Estética del cine*, las funciones del lenguaje que se contemplan son tres, también. La primera de ellas es la función sintáctica<sup>267</sup>:

<sup>264</sup> *Ibid.*, p. 156.

<sup>265</sup> *Ibid.*, p. 157.

<sup>266</sup> *Ibid.*, p. 158.

<sup>267</sup> Cfr. AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., & VERNET, M., *op. cit.*, p. 68.

El montaje asegura, entre los elementos que une, relaciones «formales», reconocibles como tales, más o menos independientes del sentido. Estas relaciones son esencialmente de dos clases:

— Efectos de enlace o, por el contrario, de disyunción, y más ampliamente, todos los efectos de puntuación y marcaje.

Por poner un ejemplo un ejemplo muy clásico, se sabe que la figura llamada «fundido encadenado», determina, de modo preciso, la mayor parte del tiempo de un encadenamiento entre dos episodios diferentes de un film. Este valor demarcador es extremadamente estable [...].

— Efectos de alternancia (o, por el contrario, de linealidad).

Igual que las diversas formas históricamente comprobadas de enlace o separación, la alternancia de dos o más motivos en una característica formal del discurso filmico, que no consigue, por sí sola, una significación unívoca. Se ha señalado desde hace tiempo [...] que, según la naturaleza del contenido de los planos (o de los segmentos) correspondientes, la alternancia podía significar la simultaneidad (caso del «montaje alternado» propiamente dicho), o podía expresar una comparación entre dos términos desiguales en función de la diégesis (caso del «montaje paralelo»), etcétera.

El segundo tipo de funciones son las semánticas, las que consideran como las más importantes y la más universales. Dentro de esta función se distingue, por un lado, la producción del sentido denotado, sobre todo espacio-temporal y hace referencia a lo que explica el montaje narrativo. Por otro lado, hace también referencia a la producción de sentidos connotados, que pueden ser muy variados, y son todos aquellos casos en que el montaje relaciona dos elementos diferentes “para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etcétera”<sup>268</sup>.

La tercera función considerada en *Estética del cine* es la función rítmica. El ritmo filmico, el cual se explicará más en profundidad a continuación, es fruto de la combinación de dos tipos de ritmos heterogéneos: los ritmos temporales y los ritmos plásticos. Los ritmos temporales que “han encontrado un lugar en la banda sonora”, aunque no se debe olvidar que también se puede jugar con “duraciones de ritmos visuales”. Los ritmos plásticos pueden ser resultado de “las superficies en el cuadro, de la distribución de intensidades luminosas, de los colores, etcétera”<sup>269</sup>.

El montaje rítmico, afirma Martin, es el tipo de montaje más difícil de analizar, pero a su vez es la forma más “primaria, elemental y técnica del montaje”. Este montaje implica ciertos aspectos. El primero de ellos es el métrico, y está relacionado con la longitud de las tomas, y va determinado por el interés psicológico de las mismas.

Puede decirse que una película tiene ritmo si cada una de las tomas se corta en el momento en el que disminuye la atención y se reemplaza por otra, se trata pues, por tanto, de “un ritmo de la atención”, y no de la relación de tiempo entre las tomas.

Llega un momento en el que el realizador ya no se preocupa tanto de lo que quiere mostrar, y lo hace más de lo que quiere sugerir, es decir, toma las decisiones de montaje en función de la “dominante afectiva del guión”.

A grandes rasgos puede decirse que, si las tomas son cortas, el ritmo de la película es acelerado, lo cual da la sensación de tensión y, por otro lado, las tomas largas llevan más a

<sup>268</sup> *Ibid.*

<sup>269</sup> *Ibid.*, p. 69.

una relajación. Martin explica los diferentes efectos que pueden conseguirse, de la siguiente manera<sup>270</sup>:

Si bien una toma muy corta da una sensación de choque, una toma excepcionalmente larga (y cuya longitud no parece justificada por su contenido) crea un sentimiento de espera y hasta de intranquilidad en el espectador [...].

Además del aspecto métrico, el ritmo tiene componentes plásticos. En primer lugar, el tamaño de la toma, en relación con su longitud, desempeña un papel importante, según hemos visto: una serie de primeros planos crea una tensión dramática extraordinariamente mantenida (*La pasión de Juana de Arco*), mientras que los planos generales dan más bien una sensación penosa que va desde la espera angustiosa [...], hasta la soledad oprimiente [...].

La combinación de esos planos crea efectos diferentes en el espectador. Si se pasa de un plano general a un primer plano, tipo de montaje considerado “anormal”, transmite un aumento de la tensión psicológica. Hacerlo de forma inversa, pasar de un primer plano a un plano general, crea un efecto de “impotencia y fatalidad”.

El ritmo de la película también puede ir determinado por otros factores, además del montaje, como el movimiento dentro de la imagen, la composición dentro de la misma, o la música.

El montaje ideológico es la segunda gran categoría de la que habla Martin dentro del montaje. A través de las relaciones que se establecen entre las tomas a través del montaje, se puede comunicar al espectador sentimientos o ideas.

El montaje cumple dos niveles. El primero de ellos, el nivel técnico, hace referencia a “los ajustes basados en una analogía de carácter psicológico entre contenidos mentales a través de la mirada, del nombre o del pensamiento”. El segundo nivel cumple una función intelectual, ya que se crean relaciones entre personajes, objetos o acontecimientos. Martin señala que estas relaciones que se establecen se pueden sintetizar en cinco tipos, que explica con ejemplos cinematográficos<sup>271</sup>:

—tiempo: anterioridad: rostro de Gabin y después un fundido encadenado que introduce el recuerdo del pasado (*Amanece*); simultaneidad: la heroica esposa lleva la orden de indulto mientras se prepara la ejecución del condenado inocente (*Intolerancia*); posterioridad: Toto entra en el orfanato; después (fundido encadenado) sale de allí diez años más tarde (*Milagro en Milán*);

—lugar, serie de planos cada vez más cercanos a la ventana del cuarto en donde agoniza *Ciudadano Kane*; diversos planos que muestran detalles de un monumento (*La torre*);

—causa: Koderick, que pinta, levanta la cabeza y escucha; luego se ve la campana del pórtico agitándose (*La caída de la casa Usher*); cuando el médico es arrojado por la borda, una inserción de gusanos blancos hormigueantes en la carne recuerda el motivo de amotinamiento (*El acorazado...*);

—consecuencia: los cañones del “Potemkin” disparan; después, el palacio del gobernador de Odessa, bombardeando y rodeado de humo;

—paralelismo; es el montaje ideológico por excelencia; en él, el acercamiento de los planos no está basado en una relación material científica y directamente explicable: el vínculo se establece en la mente

<sup>270</sup> Cfr. MARTIN, M., *op. cit.*, p. 163.

<sup>271</sup> *Ibid.*, p. 166.



del espectador, que incluso hasta puede rechazarlo; depende de que el director sea lo suficientemente persuasivo; el paralelismo puede estar basado ya en una analogía [...], ya en un contraste [...].

Martin dedica aquí unas palabras a lo cómico ya que, dice, una de las fuentes más puras, en el ámbito cinematográfico, es el montaje. Esto se consigue creando una “ruptura de la tensión psicológica”, que se consigue precisamente a través del montaje. Cuando se produce un descenso de la tensión el espectador se ríe, y ese efecto cómico puede ser causa de la sorpresa por una imagen que no tiene nada que ver con la anterior y cuyo “contenido afectivo es menos elevado o menos denso de lo que se podía creer”, o también se puede conseguir ese efecto cómico gracias a “una relación irreal y absurda”<sup>272</sup>.

El tercer y último grupo del que habla Martin es el montaje narrativo, cuyo objetivo es contar una historia. Dentro de este gran grupo se encuentran el montaje lineal, el invertido, el alternado y el paralelo, tipos de montaje determinados haciendo referencia al tiempo.

El primero de ellos, el montaje lineal, es el más sencillo de todos<sup>273</sup>:

Designa la organización de una película que contiene una acción única expuesta en una serie de escenas situadas según un orden lógico y cronológico. Es el más sencillo y corriente de los tipos de montaje, aun cuando parece que casi no hubiera películas en que no hay una mínima superposición temporal de dos acciones parciales. Negativamente puede decirse que el montaje es lineal cuando no hay un paralelismo sistemático y la cámara se traslada con libertad de un lugar a otro según las necesidades de la acción, pero respetando en todo momento la sucesión temporal.

El montaje invertido, el segundo tipo, es en el que alterna el orden cronológico, siguiendo así una temporalidad subjetiva. En las películas que tienen este tipo de montaje se salta del pasado al presente, que puede ser una vuelta al pasado, ocupando la mayor parte de la película, o tratarse de una serie de *flashbacks*.

El tercer tipo de montaje, dentro del montaje narrativo, es el montaje alternado<sup>274</sup>:

Se trata de un montaje mediante paralelismo, basado en la contemporaneidad estricta de las dos (o varias) acciones que yuxtapone, que por otra parte suelen terminar reuniéndose al final de la película; es el esquema clásico de las películas de persecución [...]. La alternancia, combinada con un montaje acelerado, es capaz de expresar con notable vigor la clase de unanimidad y de fusión dramática que se puede producir entre dos personajes dentro del mismo curso fatal de los acontecimientos [...]. En otro campo, los films de la serie *Why we fight* [por qué luchamos] o las películas soviéticas pensadas con la misma intención han llevado a un alto grado de densidad dramática esa confrontación de momentos de gran alcance histórico y humano en una unidad de tiempo arbitraria pero privilegiada y simbólicamente valorizada por el montaje.

<sup>272</sup> *Ibid.*

<sup>273</sup> *Ibid.*, p. 168.

<sup>274</sup> *Ibid.*, p. 170.

Por otro lado, el montaje alternado también es utilizado en algunas ocasiones en las que se busca una solución fácil. Como por ejemplo, en escenas de caza en las que el cazador y la presa nunca aparecen en el mismo plano, puesto que está grabado en un estudio y se trata solo de una imitación.

El cuarto tipo de montaje dentro del montaje narrativo, es el montaje paralelo<sup>275</sup>:

Dos acciones (y a veces varias) se hacen simultáneas mediante intercalación de fragmentos pertenecientes alternadamente a cada una de ellas, *para que surja un significado de su confrontación*. La contemporaneidad de las acciones ya no es necesaria en absoluto; por eso, el tipo de montaje paralelo es el más sutil pero también el más vigoroso. Empleado en el nivel narrativo, en cierto modo no es sino una extrapolación del montaje ideológico, [...]. Este montaje se caracteriza por su *indiferencia al tiempo*, dado que consiste precisamente en reunir acontecimientos que pueden estar muy alejados en el tiempo y cuya simultaneidad estricta no es para nada necesaria para que su yuxtaposición se demostrativa.

Para terminar este análisis del montaje como herramienta del lenguaje cinematográfico, cabe decir que se trata del elemento más específico y que, además, es “la condición necesaria y suficiente de la instauración estética del cine”<sup>276</sup>.

Además, mediante el montaje, el cineasta da al espectador su propia visión del mundo, y para Eisenstein, a quien se le considera el maestro del montaje porque desarrolló varias teorías significativas sobre el montaje ideológico, el montaje es “una idea que nace de la colisión de dos planos independientes”<sup>277</sup>.

En algunas ocasiones, puede parecer que el montaje se presenta como un dilema para el cineasta porque, aunque el montaje sea el medio por el que construir una película, también supone la ruptura de un plano, “interrumpiendo el flujo de atención del espectador”. Esta problemática se presentó ya hacia 1900-1910, y los cineastas optaron por una solución<sup>278</sup>:

Planear la fotografía cinematográfica y la puesta en escena con el propósito de montar los planos de acuerdo con un sistema concreto. La finalidad de este sistema era *contar una historia* de forma coherente y clara, ordenar la cadena de acciones de los personajes de una forma que no confundiera. Así, el montaje, apoyado por estrategias específicas de la fotografía y la puesta en escena, se utilizó para asegurar la *continuidad narrativa*.

Así es como nace la idea del montaje continuo, y su finalidad es hacer la transición de un plano a otro de una manera suave. Para esto, debe cumplirse que las cualidades gráficas se mantengan de un plano a otro, como la tonalidad de iluminación o la acción de la imagen.

<sup>275</sup> *Ibid.*, p. 171.

<sup>276</sup> *Ibid.*

<sup>277</sup> *Ibid.*, p. 174.

<sup>278</sup> Cfr. BORDWELL, D., & THOMPSON K., *op. cit.*, p. 261.

### 2.3.6. Puesta en escena: iluminación, vestuario, decorado y color.

Para concluir este epígrafe del lenguaje del cine, es necesario explicar algunos elementos que no son específicos del cine, porque son usados por otras artes, pero que tienen un papel importante dentro de este.

Estos elementos, en conjunto, forman la puesta en escena. El término original proviene del francés *mise-en-scène*, que literalmente significa poner en escena una acción, y se aplicaba al teatro. Los cineastas comenzaron a utilizar el término para expresar la dirección sobre lo que aparece en la imagen filmica<sup>279</sup>.

La puesta en escena suele dirigir las expectativas del espectador sobre los hechos que tiene lugar en la acción. Además, no se trata de un elemento que funcione en determinados momentos, sino que lo hace en relación a toda la película. La puesta en escena hace referencia a la iluminación, el vestuario, el decorado, los actores y el color.

El primero de ellos que se va a explicar es la iluminación. Es un elemento que no es apreciado directamente por el espectador pero que, sin embargo, ayuda a la creación de la atmósfera. En la actualidad, la tendencia en la iluminación es acercarse al realismo y alejarse del uso melodramático que podía tener en el pasado.

No debe tomarse solamente como una herramienta que permite ver lo que sucede en la acción, sino que, gracias a las partes más oscuras y más claras, se crea la composición global del plano y dirige la atención del espectador hacia objetos y acciones concretas. Además, la iluminación también es capaz de definir texturas.

A pesar de la creciente tendencia de querer acercarse al realismo, en el cine existen ciertos momentos que se alejan de este concepto, pero que el espectador ha aceptado y asumido. Es el caso de las escenas nocturnas donde, en muchos casos, no existe ninguna fuente luminosa.

La iluminación tiene una función indudablemente técnica, pero también artística. De este modo se prefiere una iluminación artificial, teniendo así una mayor libertad creativa, a una iluminación natural pero que resulte insuficiente.

La utilización de la luz de una forma creativa y artística no surge desde el comienzo del cine, ya que se optaba por filmar en sitios donde poder hacer uso de la luz natural. La luz artificial se empezó a utilizar hacia 1910, en países como Francia, Dinamarca o Estados Unidos, pero con el objetivo de conseguir verosimilitud.

Por otro lado, la escuela alemana ha influido notablemente en la consideración de la iluminación como elemento expresivo y artístico, gracias a realizadores como Fritz Lang, Sternberg o Siodmak, así como de Max Reinhardt, dedicado al teatro alemán, que aportó matices diferentes, y de quien Lotte Eisner decía lo siguiente: “el alma faustiana del nórdico se vuelva a los espacios brumosos, mientras que Reinhardt forja su mundo mágico con ayuda de la luz: la oscuridad sirve sólo de cincel”. Es lo que el propio Eisner calificó como “la doble herencia del cine alemán”<sup>280</sup>.

---

<sup>279</sup> *Ibid.*, p. 145.

<sup>280</sup> *Ibid.*, p. 65.

Este hecho no solo se dio en el cine alemán sino también en el norteamericano<sup>281</sup>:

Sin hablar de Ford y de Lang en la preguerra, toda la escuela de posguerra del "cine negro" y del cine "realista" (inaugurada simultáneamente en 1941 por *The Maltese Falcon* [*El halcón maltés*] y *Ciudadano Kane* pero cuyo verdadero comienzo data de 1944-45) está obsesionada por los problemas de la luz y los resuelve de un modo "expresionista". El profundo pesimismo del cine norteamericano (al menos en las películas que se creen lúcidias y conscientes) lo conduce a escoger circunstancias y decorados de tonalidad trágica: la noche, que además de su simbolismo permite al operador una total libertad de composición luminosa [...].

El uso de la iluminación artificial ofrece muchas posibilidades. Por ejemplo, el uso de las sombras puede tener "un significado elíptico y constituir un poderoso factor de angustia ante lo desconocido", o pueden usarse de manera simbólica. Por otro lado, el neorrealismo italiano, desde 1944, adoptó una postura antiexpresionista, y las películas de esta época hacen un uso de la luz uniforme y con poco contraste.

Martin hace una reflexión acerca del uso de las luces y las sombras, y lo compara con la angustia que siente el hombre frente a la oscuridad<sup>282</sup>:

La pantalla parece volver a dar vida a todos los mitos milenarios de la lucha del hombre contra las tinieblas y sus misterios, del enfrentamiento eterno entre el bien y el mal. Por otra parte, la predilección de los realizadores por las luces violentas y las sombras profundas parece tener su origen en el hecho de que se encuentran recreados en la pantalla las condiciones y el ambiente mismos del espectáculo cinematográfico: oscuridad, fascinación por la luz, mundo cerrado y protector, ese clima maravilloso e infantil que constituye el cuadro, esencialmente regresivo (o sea, vuelto hacia la interioridad y la contemplación) de la hipnosis fílmica.

Hay cuatro características principales que deben tenerse en cuenta de la iluminación cinematográfica: cualidad, dirección, fuente y color<sup>283</sup>.

*Cualidad*: hace referencia a la intensidad relativa de la iluminación. La iluminación «dura» crea sombras claramente definidas, mientras que la iluminación «suave» crea una luz difusa. [...]

La *dirección* de la iluminación en un plano hace referencia al recorrido de la luz desde su fuente o fuentes hasta el objeto iluminado [...]. Podemos distinguir entre luz frontal, luz lateral, contraluz, luz contrapicada y luz central. [...]

La iluminación también se puede caracterizar por su *fuentes*. En algunas películas, como los documentales, el cineasta puede verse obligado a rodar con la luz disponible en el entorno real. La mayoría de las películas de ficción, sin embargo, utilizan fuentes de luz adicionales a fin de poder tener un mayor control sobre el aspecto de la imagen. [...]

Tendemos a creer que la iluminación cinematográfica se limita a dos colores: el blanco de la luz del sol o el amarillo suave de las lámparas incandescentes de interior. En la práctica, los cineastas que controlan la iluminación trabajan por lo general con una luz lo más blanca posible. Mediante la utilización de filtros

<sup>281</sup> *Ibid.*

<sup>282</sup> *Ibid.*, p. 67.

<sup>283</sup> Cf. BORDWELL, D., & THOMPSON K., *op. cit.*, p. 153-157.

colocados delante de la fuente de luz, el cineasta puede colorear la iluminación en la pantalla de todos los modos posibles [...].

Como se ve, la iluminación ofrece múltiples opciones creativas y no sirve solamente como herramienta que permite la visión de lo que sucede en la escena.



Imagen 35. Uso expresivo de la iluminación en *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (Nosferatu el vampiro, F.W Murnau, Alemania, 1922).

El siguiente elemento que no es específico del cine, pero que cumple una función importante, es el vestuario. Este elemento, considerado como artístico, no debe tomarse aisladamente, sino conjuntamente con el decorado y la actuación de los personajes.

Martin recoge las palabras de Jacques Manuel, diseñador de vestuario<sup>284</sup>:

Toda ropa, en la pantalla, es un figurín, pues al despersonalizar al actor se caracteriza al “héroe”... Si quisiéramos considerar al cine como ojo indiscreto que ronda en torno del hombre, que capta sus actitudes, sus movimientos y sus emociones, hay que reconocer que la ropa es, por cierto, lo que está más cerca del individuo y lo que, al tomar su forma, lo embellece o, por el contrario, lo distingue y confirma su personalidad.

Pueden diferenciarse tres tipos de vestuario en el cine. El primero de ellos es el realista, muy habitual en las películas históricas, donde el sastre acude a documentos de época para ser fiel al momento, lo cual suele ser una prioridad.

El segundo tipo de ropa es el pararrealista, es el caso de las películas en las que el diseñador de vestuario se basa o inspira en la ropa de la época en la que está rodada la película,

<sup>284</sup> Cfr. MARTIN, M., *op. cit.*, p. 68.

pero priman otros aspectos que no son la fidelidad, como el estilo y la belleza (tal y como se ve en la Imagen 12).

Por último, el tercer tipo es la ropa simbólica. En este caso la fidelidad a la época histórica no tiene importancia, y el objetivo principal es el de “traducir simbólicamente” aspectos como estados de ánimo o estatus sociales.

Es importante señalar que, en el vestuario, el color tiene un papel destacado ya que, como se ha visto en el primer capítulo, el color es un elemento muy poderoso a la hora de crear efectos psicológicos significativos y transmitir muchas sensaciones que pueden evocarse a través de la ropa.



Imagen 36. Fotograma de *Marie Antoinette* (Maria Antonieta, Sofia Coppola, Estados Unidos, 2006).

El tercer elemento que hay que tener en cuenta es el decorado. El decorado en el cine cumple una función más importante que en el teatro, y puede incluso ocupar el primer plano. Dentro de decorado se tienen en consideración tanto los paisajes como las construcciones humanas, y pueden ser interiores o exteriores, y reales o contruados dentro de un estudio. El uso de determinados decorados también puede tener cierto carácter simbólico.

Martin señala tres tipos de decorado<sup>285</sup>:

1. Realista: es, por ejemplo, el de Renoir, y de la mayor parte de los realizadores soviéticos y norteamericanos. Según este enfoque, el decorado no tiene más implicancia que su materialidad misma y sólo significa lo que es.

<sup>285</sup> *Ibid.*, p. 71.

2. Impresionista: el decorado (el paisaje) se elige con arreglo a la dominante psicológica de la acción; condiciona y refleja a la vez el drama de los personajes; en el *paisaje-estado de ánimo* tan caro a los románticos. [...]
3. Expresionista: mientras que el decorado impresionista es natural, por lo general, el decorado expresionista se crea casi siempre en forma artificial con el fin de sugerir una sensación plástica en convergencia con la dominante psicológica de la acción.

Los decorados que son contruidos no siempre tienen que ser a tamaño real, también pueden hacerse en miniatura y, de esta manera, se ahorran costes, pero también hace posible crear algunos efectos que no serían posibles a gran escala (incluso de manera minimalista, como aparece en la Imagen 13).

Por último, señala Martin dos aspectos referentes al decorado que son muy utilizados con una importante carga simbólica, son el espejo y la escalera. El espejo se considera como una “ventana abierta a un mundo misterioso y angustiante”, o bien como “testigo impasible y cruel de las tragedias humanas”.

El segundo, la escalera, puede tomarse como una estructura ascendente, que se asemeja al contrapicado, y entonces adquiere un sentido épico. Por el contrario, si se toma en sentido descendente “le da a la escena un tono trágico”.



Imagen 37. Fotograma de *Dogville* (Lars Von Trier, Dinamarca, 2003). En este caso el decorado, minimalista, se asemeja al de una obra de teatro.

El último elemento que va a tenerse en consideración dentro de este grupo de aspectos, que no son propiamente cinematográficos, es el color. El color, elemento central de esta investigación, será analizado en profundidad en el siguiente capítulo, pero de momento es necesario destacar algunos aspectos importantes que hacen que sea fundamental dentro del lenguaje del cine.

El color no debe ser analizado como un elemento que solamente aporta realismo a la imagen, aunque puede considerarse que esta fue la principal razón por la que, al comienzo del cine, autores como Méliès, Pathé o Gaumont ordenaran colorear a mano sus fotogramas.

Este proceso artesano suponía un alto coste, y este aumentaba a medida que la longitud de las películas crecía, lo que, junto al desarrollo tecnológico del medio, hizo que desapareciera esta técnica.

A mediados de los años 30, el color vuelve a cobrar importancia dentro del cine, aunque la principal preocupación era la del realismo. Puede considerarse que el color adquiere verdadera importancia cuando los realizadores se dan cuenta de que no había por qué buscar siempre acercarse al realismo, y que los colores ofrecían muchas posibilidades a la hora de evocar sensaciones y conseguir en el espectador ciertos efectos psicológicos. Martin, en 1955, señalaba que existían tres principales problemas respecto al color: problemas técnicos, psicológicos y estéticos<sup>286</sup>:

*Técnicos:* aún queda mucho por resolver pese a los progresos ya hechos. Realismo de los colores: sabemos que el Technicolor peca a menudo de tonalidades falsas y chillonas. Su estabilidad: el Agfacolor y los procedimientos derivados (Eastmancolor, Sovcolor, Gevacolor, Ferrani a color, Fujicolor) proporcionan tonalidades más verdícas y más matizadas, pero adolecen de una falta de estabilidad que lleva a una autodestrucción química de los colores y presentan serios problemas de conservación [...].

*Psicológicos:* todas las experiencias fisiológicas y psicológicas prueban que percibimos menos los colores que los *valores*, es decir, las diferencias relativas de iluminación entre las partes de un mismo sujeto; de este modo, el *blanco y el negro*, que sólo reconoce los *valores*, halla su justificación a posteriori. En tal caso, la ausencia de colores es una de las convenciones menos discutibles del cine, si confiamos en "los psicólogos del Primer Congreso Internacional de Filmología (1947) [que] indicaron que por lo general nuestra atención da poca importancia a los colores, que se borran ante la 'realización' del objeto". [...]. Por otra parte, la percepción de los colores es más de índole psicológica que física. Según Antonioni, "el color no existe en forma absoluta. [...] Podemos decir que el color es una relación entre el objeto y el estado psicológico del observador, en el sentido de que ambos se sugestionan reciprocamente". [...].

*Estéticos:*

- a. El de la justificación misma de la presencia del color: en virtud de su poder decorativo y pictórico se impone en las películas históricas, de hadas, y exóticas, en los musicales y en las comedias, las de aventuras y las del oeste.

Pero existen temas que a priori y por razones dramáticas no parecen recurrir a su presencia: la violencia, la guerra, la muerte, así como los temas puramente psicológicos. [...]

También podemos concebir una coexistencia del blanco y negro y del color en la misma película [...].

- b. El de la concepción de la función del color: el hecho de que la mayor parte de las veces sea un factor de realismo es natural; pero también puede ser producto de una creación deliberada.

Pues la percepción del color es sobre todo —ya hemos visto— un fenómeno *afectivo*: "En primer lugar hay que reflexionar sobre el *sentido* del color", escribió Eisenstein [...].

Muchos cineastas han considerado el color como un elemento fundamental dentro de la puesta en escena. En base a que el color puede crear diferentes emociones, Rouben Mamoulian consideraba que era necesario que todo cineasta estableciera "un plan cromático completo para la película"<sup>287</sup>. Carl Dreyer opinaba de la misma manera, ya que al disponer de

<sup>286</sup> *Ibid.*, p. 75-78.

<sup>287</sup> *Ibid.*



un esquema de color que permitiese que fluyera suavemente, creaba “el efecto de personas y objetos en constante movimiento y hace que los colores se deslicen de un lugar a otro con ritmos cambiantes”<sup>288</sup>.

Para terminar, Stan Brakhage pensaba que el cine debía terminar con la percepción normal que las personas tenían del color, de la misma manera que al cerrar los ojos se “producen tonalidades puramente subjetivas”<sup>289</sup>.

Pero como se ha dicho, por tanto, el color puede no ser únicamente utilizado para intentar acercarse lo máximo posible a la reproducción de la realidad, sino que también puede cumplir una función expresiva y metafórica.

Son estas posibilidades estéticas del color, integradas en un lenguaje propio, el cinematográfico, las que serán objeto de estudio en el próximo capítulo. Tras haber abordado la naturaleza del cine como medio artístico y, por tanto, con una finalidad estética clara a través de un lenguaje (en el que se integra el color), será necesario profundizar en la noción de color en el cine, su función dentro del lenguaje cinematográfico, las diferentes formas en las que puede generarse y, por último, evaluar todas sus posibilidades expresivas.

---

<sup>288</sup> *Idem.*

<sup>289</sup> Cfr. BORDWELL, D., & THOMPSON K., *op. cit.*, p. 183.



## Capítulo III

### El color y su función estética en el cine.

El cine es un medio de expresión que ha generado diversos debates a lo largo de la historia. En el primer y segundo capítulo de esta investigación se han desarrollado conceptos como el color, la estética y la belleza, y también se ha hablado del cine como un medio de expresión artístico. En este tercer capítulo todos estos elementos se conjugan para explicar qué es el color en cine, y cuál es su función.

Este capítulo se divide en tres epígrafes. En el primero de ellos se trata de explicar qué es el color en cine, una tarea ardua puesto que, hasta el momento, la mayoría de los autores y cineastas no han dado una definición clara y precisa de este concepto.

En el segundo epígrafe se desarrollan los procesos de creación del color, su evolución a lo largo de historia, y cómo es la tecnología que se utiliza en la actualidad. Una visión histórica desde el nacimiento del medio, cuando los fotogramas se pintaban a mano, hasta hoy en día, en donde el cineasta puede conseguir el color que desee a través de la tecnología digital.

Este tercer capítulo se cierra con una reflexión acerca de la función estética que desempeña, y ha desempeñado, el color dentro del medio cinematográfico, los efectos que se consiguen o se tratan de conseguir en el espectador, así como de los nuevos paradigmas a los que deben enfrentarse los cineastas. El color, como se ha explicado en el primer capítulo, es una poderosa herramienta emocional capaz de transmitir sensaciones y sentimientos y, en este tercer capítulo, se explica cómo ese elemento se utiliza de forma narrativa en el cine, y cómo está presente en todas las fases de la creación de una obra cinematográfica.

## 1. El color en el cine.

Como se ha explicado en el primer capítulo de esta investigación, el color es una de las más poderosas y paradójicas experiencias visuales, no solo se ve, sino que también se siente. A lo largo de la historia, la forma y el color han sido rivales, anteponiéndose en muchas ocasiones la forma. Sin embargo, el arte moderno, sobre todo la pintura, con movimientos como el Impresionismo o el Expresionismo, ha celebrado el fluir de los colores.

Quizá debido a la fugacidad, a que solo exista como experiencia visual, o a su indeterminación, ya que se puede nombrar a los colores, pero no definirlos, el color en algunos ámbitos de la vida, como en el cine, ha sido tratado de forma secundaria, tanto histórica como estéticamente.

La evolución del cine, siempre ligada a los avances técnicos, se ha denominado como progreso. Al principio las películas eran, en cierta manera, primitivas: breves, mudas, y algunas de ellas en blanco y negro. Gradualmente las películas se hicieron más extensas, se añadió sonido, color, y multitud de efectos especiales.

Contrariamente a lo que comúnmente se cree, el color tuvo un papel importante al comienzo del cine, y la dominancia del blanco y negro, como veremos, apareció con la llegada del sonido. Por varias razones, estéticas o técnicas, este temprano uso del color, aunque conocido por los especialistas, ha estado cerca de caer en el olvido para la mayoría de la gente<sup>1</sup>.

Este primer epígrafe, dentro del tercer capítulo, se va a dividir en tres partes, que se corresponden con los tres procesos del cine: el registro, el revelado y el visionado. Puede hablarse de color en cada proceso, pero de maneras diferentes y, por supuesto, con finalidades estéticas diversas.

### 1.1. Qué es el color en el cine.

Resulta complejo explicar qué es el color en el cine sin antes haber hablado de la naturaleza del color. Como se ha explicado en el primer capítulo, se trata de un elemento fascinante que atañe a muchas disciplinas como el diseño, la escultura, la psicología, la pintura o el cine, entre otras. Se trata de una cuestión que ha ocupado a los filósofos a lo largo de la historia de la humanidad, llegando incluso a convertirse en una obsesión para autores como Goethe, entre otros.

Para comprender de qué se habla cuando se hace referencia al color en el cine, es importante tener un contexto histórico y cultural, tal y como se ha establecido al comienzo de esta investigación y, de esta manera, poder aproximarse a la paradoja inherente de la relación del cine y el color.

El ser humano vive rodeado de color, y la mayoría del tiempo se asume que simplemente está ahí, como una característica de los objetos, aunque esta afirmación sea un

<sup>1</sup> Cf. GUNNING, T., FOSSATI, G., YUMIBE, J., & ROSEN, J., *Fantasia of color in early cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2015, p. 5.

tanto engañosa. Es cierto que la relación entre el color y la realidad ha sido una de las preocupaciones del cine porque el color se ha percibido, por un lado, como una herramienta realista y, por otro, como síntoma de exceso o fantasía. Y esta es una de las razones por las que el color sigue siendo objeto de fascinación, por su complejidad, su naturaleza y su identidad.

Como se ha explicado en el primer capítulo, hay que tener presente que el color es tanto una sensación psicológica y física, como una característica de la luz, así como pigmento. Por tanto, en el cine, no deben darse por hecho los colores que se ven en la pantalla, ni las respuestas que se generan ante ellos.

Muchos de los efectos emocionales que generan los colores son resultado de múltiples asociaciones, aunque estas asociaciones varían dependiendo del contexto cultural e histórico, y de las experiencias individuales. Estas asociaciones entre los colores y su significado son arbitrarias, lo cual es importante para la relación con el cine. Esos significados consisten en construcciones culturales. Por tanto, en las películas, el color tiene un papel semántico y simbólico, y el espectador lo entiende gracias a la conciencia cultural, creando así la posibilidad de despertar diferentes respuestas.

Mientras que el color en el cine es uno de los elementos más poderosos, ha recibido solamente una atención limitada por parte de los teóricos y críticos. A pesar de saber que se trata de un elemento clave en la narración filmica, se han hecho referencias mínimas hacia él. En *An Introduction to Film Studies* se cita el color como uno de los avances técnicos que han marcado la historia del cine y, sin embargo, solo se dedica media página a su análisis. En *How to Read a Film* solo se hace referencia al color para hablar brevemente de sus características tecnológicas. Y así sucede con numerosas obras como *Reinventing Film*, donde no se menciona el color, aunque sí que se explica de manera extensa la estética cinematográfica. Bordwell, en *Making Meaning. Inference and Rethoric in the Interpretation of Cinema*, excluye el color del proceso de creación de significado, y así ocurre con otros autores como Stam, Branigan o Lapsley y Westlake<sup>2</sup>. El silencio en torno al color refleja su complejidad, así como su naturaleza y efectos ambiguos.

Otros autores se han acercado al concepto de color en el cine desde la teoría, pero sin definir qué es. Arnheim explica en *Film as art* que el color era un elemento de la realidad y la cámara simplemente lo recogía, el cual no podía desempeñar un papel creativo. Para Natalie Kalmus, de quien se hablará en el siguiente epígrafe, el color era el paso final dentro de la progresión del cine hacia el realismo.

Eisenstein explica que existe cierta tendencia que considera que una película buena en color es aquella en la que este no llama la atención ni se hace notar. Sin embargo, continúa, el cine cuenta con numerosos elementos que sirven como medio de expresión y el realizador no debería menospreciar alguno de esos elementos en provecho de otros<sup>3</sup>.

Una película consiste en el conjunto de esos medios expresivos y, en ciertos momentos, según Eisenstein, como explica en *Del color en el cine*, algunos de esos medios pueden “aparecer

<sup>2</sup> Cfr. EVERETT, W., “Colour and Film”, en EVERETT, W., (ed.), *Questions of Colour in Cinema*, Peter Lang, Berlin, 2007, p. 17.

<sup>3</sup> Cfr. EISENSTEIN, S., “Del color en el cine”, en ROMAGUERA i RAMIÓ, J., & ALSINA, H., (ed.) *Textos y manifestos del cine*, Cátedra, Madrid, 1993, p. 500.

en primer término” para “significar lo más plenamente posible el elemento que conduzca del modo más directo a expresar la materia tratada, el pensamiento, el tema, la idea de la obra”<sup>4</sup>.

Sin embargo, existen varias condiciones para que el color participe de una manera lógica en la película. La primera de ellas es que “el color se integre en el film a título, en primer lugar, de factor dramático y dramatúrgico”. Añade que en este aspecto se encuentra también la música, ya que ambos ocupan un lugar determinado en el momento en el que cualquiera de los dos puede expresar de una manera más adecuada lo que el realizador quiere transmitir.

Aunque pueda parecer que Eisenstein habla de que ciertos elementos deben neutralizarse, explica que no es así, sino que deben mantenerse en la sombra hasta que llegue su momento. Lo que sucede con el color es que se disimula hasta que la situación le obliga a “intervenir como elemento dramático”.

Continúa explicando que existe un problema con respecto a este elemento. Describe este problema poniendo como ejemplo el proceso del montaje. Eisenstein afirma que el arte del montaje comienza en el momento en el que “después de un estadio de simple reproducción de las relaciones percibidas, el autor se dedica a establecer las relaciones que reflejan la idea que quiere expresar”<sup>5</sup>. Y concretamente, el cine sonoro comienza, si se habla de expresión artística, cuando “el crujido de una bota está separado de la representación de la bota que cruje y ligado a la imagen de un hombre que escucha ansiosamente este crujido”<sup>6</sup>.

Es decir, lo que importa no es el crujido de esa bota, sino la reacción del personaje ante ese crujido, la relación que se establece entre esos dos fenómenos. Para poder establecer los principios del color, y crear una ciencia del color aplicado al cine, es necesario comprender este mismo proceso, pero aplicado a este elemento<sup>7</sup>:

En el caso del color, lo que debe disociarse es la idea de relación indisoluble entre el color del objeto y su timbre coloreado. Al igual que el crujido disociarse de la bota que cruje para convertirse en un elemento expresivo, también la noción de rojo-anaranjado debe separarse del colorido de la mandarina, para que el color pueda integrarse en un sistema de medios expresivos utilizados conscientemente.

Dreyer, en un artículo dedicado al color en 1955 señalaba su importancia en el proceso de edición. La respuesta del espectador ante el color era modificada debido a su continuo flujo. Debido a que las personas y los objetos se mueven en la pantalla, el color se mueve también. Para Balázs era precisamente ese movimiento el que constituía su especificidad, idea que también recogería Deleuze, quien hablaba de tres formas del color en el cine<sup>8</sup>:

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 497.

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 504.

<sup>8</sup> Cfr. DELEUZE, G., *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1984, p. 172.

Las formas principales de esta imagen, el color-superficie de los grandes *aplats*, el color atmosférico que impregna a todos los demás, el color-movimiento que pasa de un tono a otro, tienen quizá su origen en la comedia musical y en su aptitud para desprender de un estado de cosas convencional un mundo virtual ilimitado. [...] La imagen-color del cine no parece definirse por otra peculiaridad, aunque la comparta con la pintura pero otorgándole un alcance y una función diferentes. Es su carácter *absorbente*. [...] La imagen color no se relaciona con tal o cual objeto, sino que absorbe todo lo que puede: es la potencia apoderándose de todo lo que se pone a su alcance o la cualidad común a objetos completamente distintos. Hay sin duda un simbolismo de los colores, pero no consiste en una correspondencia entre un color y un afecto (el verde y la esperanza...). Por el contrario, el color es el afecto mismo, es decir, la conjunción virtual de todos los objetos que el color capta.

Por tanto, existen muchas teorías que hablan de lo que supone el color para el cine, e incluso algunos autores hablan de cómo influye estéticamente y, sin embargo, no existe una definición clara sobre qué es, desde la que poder partir.

En primer lugar, Peter Wollen hace una reflexión acerca del color en el cine, no desde un punto de vista abstracto, sino más bien físico. Para Wollen, cuando se ve una película proyectada, el color que se percibe no se trata de una relación directa de ese color en el mundo natural, tal y como sería en un sentido Baziniano, sino que se trata, objetivamente, de un teñido<sup>9</sup>.

Como se explicará en el siguiente epígrafe, al comienzo del cine, el color en forma de pigmento se añadía al negativo en blanco y negro, a través de diferentes métodos como el pintado a mano. Desde los años 20 hasta la década de los 60, los cineastas exploraron con el color poniendo colores aparentes o superficiales delante de la cámara en forma de escenarios coloreados, así como de vestuario y maquillaje.

El análisis del color en el cine, en muchas ocasiones, ha tendido a tratarse como si éste estuviera pintado sobre la pantalla. Pero, además del color superficial o aparente, también existe el color denominado como óptico, la luz, que influye en el resultado final de una película. Por tanto, cuando se habla del color en el cine se alude tanto al color superficial, como al óptico, y como se verá en el siguiente epígrafe, también se hace referencia al color digital, así como a la interacción de los tres tipos.

A pesar de que se ha considerado que el cine incorporó el color cuando se dejó de ver en blanco y negro, hay que tener presente que el uso de este binomio hace que también esté dentro del contexto cromático, puesto que se trata de dos colores, a pesar de que muchos autores no los consideran como tal.

También podría decirse que todo color es inherentemente abstracto. Esto quizá se deba a su inmediatez en la experiencia, y a su actuación directa en las emociones. Y aunque como se ha comentado, el color puede ser un elemento que sirva de aproximación a la realidad, también se ha dicho que es más una percepción que una realidad<sup>10</sup>, y que esa percepción, como se ha explicado, depende de numerosos factores como la cultura o la propia experiencia.

Tal y como se ha descrito en el primer capítulo, el funcionamiento de estos colores es diferente, porque unos son colores aditivos y otros sustractivos, siendo el blanco el punto

<sup>9</sup> Cfr. MISEK, R., *Chromatic Cinema*, Wiley-blackwell, West Sussex, 2010, p. 44.

<sup>10</sup> Cfr. EVERETT, W., *op. cit.*, p. 111.

cero de los colores sustractivos, y el negro el de los aditivos. Por tanto, puede decirse que la teoría Aristotélica, que afirmaba que todos los colores derivaban del blanco y el negro, cobra sentido<sup>11</sup>.

Los diferentes procesos creados a lo largo de la historia se han basado en el funcionamiento de los colores sustractivos y aditivos para lograr un óptimo resultado. Actualmente, cuando se explica el color en el cine, se hace referencia a la película fotográfica. Se trata de un proceso químico y óptico por el que tanto los objetos como los colores son capturados. Procesos como Technicolor, Eastman Color o Afga Color eran procesos sustractivos. Los procesos que utilizaban el color aditivo eran menos frecuentes, se utilizaron sobre todo durante la época del cine mudo, y llevaban el color a la imagen a través de la luz, normalmente durante la proyección, gracias a filtros de diferentes colores<sup>12</sup>.

Por tanto, cuando se habla del color en el cine, no solamente se hace referencia al color que los cineastas ponen delante de la cámara, con elementos como el vestuario o la puesta en escena. El color en el cine también es lo que percibe el espectador cuando ve una película proyectada, así como el color del ambiente, y también se trata del color que se crea a través de procesos digitales. El color es un elemento complejo, lo es en la realidad y lo es también en el cine.

Partiendo de los conceptos desarrollados en el primer capítulo, donde se ha explicado el color desde varias perspectivas, intentando mostrar todas sus realidades, el color en el cine está presente de maneras diversas, y puede definirse en tres procesos de la creación cinematográfica: la captación, el revelado y el visionado.

### *1.1.1. Captación.*

El primero de ellos es la captación, es decir, el registro. El color se genera en este proceso de dos maneras diferentes. Por un lado, el color como cualidad cromática de la luz, ya que en el *set* de rodaje se trabaja la iluminación, luz que también es necesaria para el registro a través de la cámara y, por otro lado, el color pigmento. El color pigmento, presente en la puesta en escena, tanto en decorados como vestuario o maquillaje, y elementos que se han explicado en el capítulo anterior.

El cine es un medio de expresión que existe gracias a los avances técnicos y a la luz. Una cámara cinematográfica es una máquina destinada a capturar lo que sucede delante de ella, a través de un proceso complejo. De manera muy simplificada, el proceso comienza por el paso de la luz por la lente de la cámara, a continuación, atraviesa el obturador y llega a la película, en donde gracias a un proceso químico, la imagen queda fijada. Sistema que como se ha explicado, se parece al funcionamiento del ojo humano. Solamente si la película utilizada está preparada para registrar el color, este se fijará en ella.

La iluminación es un elemento fundamental en el cine, no solo porque permite ver lo que sucede, sino también porque la iluminación tiene una temperatura de color, e incluso pueden añadirse filtros para conseguir el color deseado en la escena. Es importante, a la hora de definir la idea de una película, establecer el color que va a tener en general. Por ejemplo,

<sup>11</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 122.

<sup>12</sup> Cfr. GUNNING, T., FOSSATI, G., YUMIBE, J., & ROSEN, J., *op. cit.*, p. 7.



un *western* tendrá grandes cantidades de colores naturales y templados, lo cual ayudará a la verosimilitud. En este proceso interviene mucha gente, desde el director, el director de arte, o el director de fotografía, hasta incluso un diseñador especial, y todos los departamentos deben estar coordinados e integrados en el plan general de color.

En una película, el encargado de la iluminación es el director de fotografía, contando siempre con las ideas del director para, juntos, conseguir la estética deseada. En el capítulo II se introducía el término de autor. Al comienzo del cine, que pronto se denominó como “séptimo arte”, surgió el debate de la autoría de las películas. Hoy, el director es quien aparece como autor de una película, pero no hay que olvidar la figura del director de fotografía. Es él quien establece el esquema visual de la película, y cada uno deja su impronta en cada proyecto, convirtiéndose así en cocreador de la visión del mundo. Por este motivo, es normal que los directores trabajen en varios de sus proyectos junto al mismo director de fotografía, porque juntos forman un tándem creativo perfecto.

A lo largo de la historia del cine ha habido grandes directores de fotografía, y muchos serán recordados por su visión del mundo, su planteamiento sobre el color, y la forma en la que han trabajado con los directores. Por poner algún ejemplo, podríamos destacar a Emmanuel Lubezki, que ha trabajado en películas como *Children of men* (Hijos de los hombres, Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2006) o *Gravity* (Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2013), para la cual construyó una caja de luz con pantallas LED para trabajar la luz expuesta en las caras de los actores, o *Birdman or (The Unexpected Virtue of the Ignorance)* (Birdman, o la inesperada virtud de la ignorancia, Alejandro Gonzalez Iñárritu, Estados Unidos, 2014). Lubezki maneja a la perfección el plano secuencia pero, además, siente un gran interés por trabajar con la luz natural y los tonos naturales, y convertirlos en protagonistas, todo ello buscando un acercamiento a la realidad (tal y como se puede ver en las imágenes 38, 39 y 40).

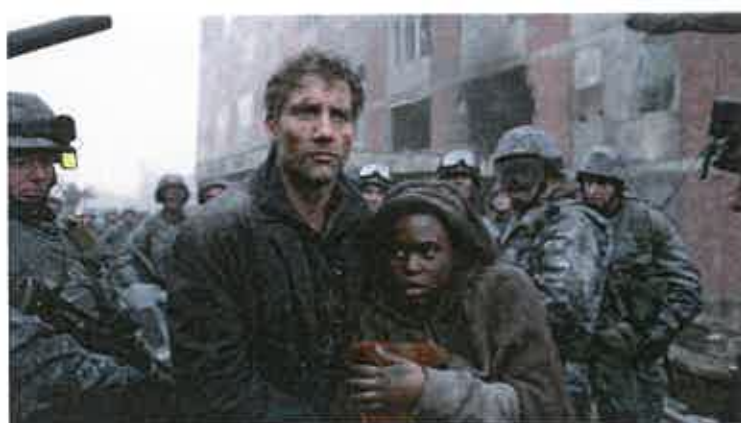


Imagen 38. Fotograma de *Children of men* (Hijos de los hombres, Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2006).



Imagen 39. Fotograma de *Gravity* (Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2013).



Imagen 40. Fotograma de *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* (Birdman o (la inesperada virtud de la ignorancia)).

Otro interesante ejemplo es John Alcott, quien trabajó en muchas películas junto a Kubrick. Una de las más destacadas fue *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1975). Kubrick, quien también era fotógrafo, tenía siempre las ideas claras, y Alcott se enfrentaba en cada proyecto a nuevos retos. En *Barry Lyndon* muchas de las escenas están únicamente iluminadas con velas, y Alcott colocó filtros en todas las ventanas para que la luz natural no perturbase la atmósfera creada. Ambos formaban un equipo perfeccionista y Alcott creía en el estilo naturalista, llegando incluso a no utilizar luz artificial en algunas escenas. La luz y el color ayudaban en sus películas a definir el interior de los personajes (como se puede ver en la Imagen 41).



Imagen 41. Fotograma de *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1975).

Con otro estilo, el director de fotografía Robert Richardson, que ha trabajado en numerosas ocasiones con Martin Scorsese o Quentin Tarantino, como por ejemplo en *Shutter Island* (Martin Scorsese, Estados Unidos, 2010), *Casino* (Martin Scorsese, Estados Unidos, 1995), *Inglourious Basterds* (Malditos Bastardos, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2009) o *Django Unchained* (Django desencadenado, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2012), ha sido capaz de dotar de expresividad a la violencia física y psicológica de los personajes (véase la Imagen 42), captar todos los detalles de una escena, así como de utilizar el color para hacer que las emociones sutiles sean protagonistas en la historia (como en la Imagen 43).



Imagen 42. Fotograma de *Shutter Island* (Martin Scorsese, Estados Unidos, 2010).



Imagen 43. Fotograma de *Inglourious Basterds* (Malditos Bastardos, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2009).

Un gran ejemplo, y quizás el autor más representativo de la dirección de fotografía, así como el mayor estudioso de la luz y el color, el italiano Vittorio Storaro, quien siempre utiliza el color en sus escenas con el objetivo de transmitir emociones intensas que nos evocan no solo los rasgos de los personajes, sino también detalles concretos sobre la cultura que rodea a la historia (véase la Imagen 44). Ha trabajado en películas como director de fotografía como *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 1979) o *Dick Tracy* (Warren Beatty, Estados Unidos, 1990). Conoce a la perfección la capacidad evocadora del color y por ello en cada película en la que trabaja, tiene muy en cuenta este elemento narrativo.



Imagen 44. Fotografía de *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 1979).



Otro tándem creativo es el de Janusz Kaminski y Steven Spielberg. Kaminski ha sido director de fotografía de películas en las que el uso del color como herramienta creativa ha sido clave, como *Schindler's List* (La lista de Schindler, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1993) o *Minority Report* (Steven Spielberg, Estados Unidos, 2002). Su estilo se caracteriza por el dinamismo que aporta a las escenas, así como el dominio de los primeros planos. Cuando lee un guion y le gusta, Kaminski responde de forma emocional, y la historia le dice cómo tiene que iluminarse y como deben usarse los colores. Su estética está basada en su experiencia, su educación y conocimiento, y considera que todo eso influye en concepción visual de los personajes y la trama (véase en el caso de la desesperación del personaje de Tom Cruise en *Minority Report*, en la Imagen 45).



Imagen 45. Fotograma de *Minority Report* (Steven Spielberg, Estados Unidos, 2002).

Un buen ejemplo de creativo con el blanco y negro fue Gregg Toland, encargado de la fotografía en películas como *Citizen Kane* (Ciudadano Kane, Orson Welles, Estados Unidos, 1941) o *Wuthering Heights* (Cumbres borrascosas, William Wyler, Estados Unidos, 1939). Toland sintió gran interés durante toda su carrera por la experimentación en técnicas lumínicas, y fue un gran innovador en el cine clásico de Hollywood, dándole a la fotografía el protagonismo que merecía, capaz de dotar de significado a la imagen, y haciendo que las luces y sombras representasen el alma de los personajes (véase la Imagen 46).



Imagen 46. Fotograma de *Citizen Kane* (Ciudadano Kane, Estados Unidos, 1941).

En el juego con las sombras, y en su combinación en este caso con el color, Gordon Willis, director de fotografía de *The Godfather* (El padrino, Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 1972), *Annie Hall* (Woody Allen, Estados Unidos, 1977) o *Manhattan* (Woody Allen, Estados Unidos, 1979), fue uno de los grandes creativos de su época. Este dominio de las luces y las sombras, y el contraste de colores como forma de mostrar los conflictos internos de los personajes tuvo su culmen en *The Godfather* (véase la Imagen 47). El realismo y la estética naturalista estaba al servicio de unas sombras que dejaban la pantalla casi negra, con una baja exposición.



Imagen 47. Fotograma de *The Godfather* (El padrino, Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 1972).

Huyendo de las sombras se situó Néstor Almendros, director de fotografía de películas como *Sophie's Choice* (La decisión de Sophie, Alan J. Pakula, Estados Unidos, 1982) o *Days of Heaven* (Días del cielo, Terrence Malick, Estados Unidos, 1978). Almendros, quien consideraba que la importancia de la fotografía residía en la sensibilidad plástica, en la combinación de luz y color, dominaba el uso de la luz natural, sobre todo “la hora bruja” (sus tonos cálidos y sensibles), como plasmó en *Days of Heaven*, rodando solamente unas horas al día para conseguir registrar los colores que deseaba (véase la Imagen 48). Además, buscaba siempre la naturalidad y fidelidad a lo que le rodeaba en todos sus proyectos.



Imagen 48. Fotograma de *Days of Heaven* (Días del cielo, Terrence Malick, Estados Unidos, 1978).

Si utilizamos algún ejemplo de la cinematografía española, se podría destacar a Javier Aguirresarobe, director de fotografía de películas como *Mar adentro* (Alejandro Amenábar, España, 2004), *Vicky Cristina Barcelona* (Woody Allen, Estados Unidos, 2008) o *Blue Jasmine* (Woody Allen, Estados Unidos, 2013). Aguirresarobe, Director muy versátil y apasionado también por la luz natural, siempre ha sabido impregnar de los colores apropiados al conflicto interno de sus personajes, retratando la calidez de los escarceos amorosos en Barcelona (en *Vicky Cristina Barcelona*) o los tonos fríos en lucha con los cálidos en esa historia entre la vida y la muerte que es *Mar Adentro* (véase la Imagen 49).



Imagen 49. Fotograma de *Mar adentro* (Alejandro Amenábar, España, 2004).

Un último ejemplo, de los muchos que se podrían destacar de la importancia del director de fotografía en trabajo conjunto con el director, es el del español Alex Catalán, responsable de la fotografía de *Camino* (Javier Fesser, España, 2008), *También la lluvia* (Icíar Bollaín, España, 2010), *Grupo 7* (Alberto Rodríguez, España, 2012) o *La isla mínima* (Alberto Rodríguez, España, 2014). Galardonado con un Goya por esta última película, rodada completamente en digital, Catalán sabe usar las luces, las sombras y el agua para convertir a las marismas en un personaje más de la historia (véase la Imagen 50), y dotar de personalidad a un *thriller* completamente unido al Sur de España.



Imagen 50. Fotograma de *La isla mínima* (Alberto Rodríguez, España, 2014).



Como se ha visto, los directores de fotografía, al trabajar con la iluminación y el color, tienen que tener en cuenta factores como la temperatura de color de la luz, algo que resulta esencial para el resultado final de la película. En principio, a no ser que desee algún efecto especial concreto, las fuentes cuya luz es diferente en la cualidad del color, no son mezcladas. La temperatura del color hace referencia al color que emite una fuente de energía radiante teóricamente “perfecta”. Es denominada como “perfecta” porque emite la cantidad máxima de luz, como un radiador térmico, y que se conoce como “blackbody”. Es decir, cuando la radiación cae sobre un cuerpo opaco, parte de esa radiación es absorbida y parte reflectada. Un objeto negro es el que menos refleja y el que más absorbe. Desde ese descubrimiento, se observó que el poder de emisión de un cuerpo es directamente proporcional a su capacidad de absorción, por tanto, un cuerpo cuya reflexión es cero y su absorción el 100%, es el mejor radiador posible. La luz que emite depende de la temperatura, la temperatura más alta es la luz más azul y la más fría, la más roja. Esa temperatura se expresa en grados Kelvin (K), que se obtienen de sumar 273 a la temperatura en grados centígrados<sup>13</sup>.

En *Elements of color in professional motion pictures* se explica este concepto con un ejemplo. Suponiendo que se calienta un atizador de hierro con una llama extremadamente caliente, y se asume que ese atizador es el “blackbody” perfecto<sup>14</sup>, si se pone el atizador en la llama, el hierro comienza a calentarse. Pronto cambia de color y se vuelve de un “rojo caliente”, y esa temperatura es aproximadamente de 1000K, por lo que la temperatura de ese color es de 1000K. Esto implica que, de cualquier fuente de luz, independientemente de su temperatura, que emita una luz de ese rojo particular, se dirá que la temperatura de color es de 1000K.

Suponiendo que se continúa calentando ese atizador, se volverá más caliente y el color cambiará a naranja, y posteriormente a un amarillo brillante. Aproximadamente, 3200K significa que el color es un amarillo blanquecino, como el filamento de una bombilla de tungsteno. Si se quiere conseguir un verde blanquecino, el atizador deberá calentarse a unos 5000K. Si se calienta hasta los 10.000K, se obtendrá un “azul caliente”, como el azul del cielo.

Lo importante de una fuente de luz, ya sea “blackbody” o “graybody” (término que se acuña a las fuentes que no son “perfectas”), es que la cantidad relativa de energía radiante que emite cambie gradualmente de longitud de onda a longitud de onda. El sol, los filamentos de tungsteno, y las lámparas fluorescentes son de este tipo, y muestran fluctuaciones grandes y erráticas en la salida de la luz.

El concepto de temperatura de color hace referencia a las fuentes de luz que se parecen al ojo humano. Conociendo la capacidad de adaptación del ojo, es fácil pensar que una fuente de luz que tiene picos y valles en su curva de emisión espectral puede parecer del mismo color que una fuente como, por ejemplo, una lámpara de tungsteno, que tiene una variación en su curva de emisión fluida. Ambas fuentes pueden tener una temperatura de color de por ejemplo 3200K, pero los objetos iluminados por ellas pueden aparecer diferentes<sup>15</sup>.

<sup>13</sup> Cfr. HOLM, W. R., *Elements of color in professional motion pictures*, Society of Motion Picture and Television Engineers, New York, 1957, p. 53.

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 54.

Las fuentes de luz, en manos de profesionales como los directores de fotografía, pueden utilizarse para crear efectos emocionales en el espectador, como se verá al final de este capítulo. Se emplean hojas de gelatina coloreadas para obtener así el color deseado. La elección del uso de la iluminación depende de los objetivos que se quieran conseguir.

Además de la iluminación en el proceso de captación de una película, el color se encuentra presente en la puesta en escena, y el encargado de este departamento es el director de arte. En una película, la composición nunca es estática, los actores se mueven, la cámara, el punto de vista y el color también, como cuando se corta de un plano a otro. El color descontrolado puede actuar en detrimento de la película y, como se ha explicado, el color debe ayuda a contar la historia.

Generalmente, para que el color no se convierta en un competidor de la historia, se utilizan colores con una baja saturación, sobre todo para los colores de fondo. Aunque siempre depende del objetivo que se quiera conseguir, tal y como se verá en los ejemplos que se muestran al final del capítulo. Si el fondo es poco colorido y poco saturado, la acción de los actores está más definida, y el color puede ser utilizado en los elementos que aparecen en primer plano. Quizá, el uso de estos colores sin saturación en el fondo puede no reflejar la realidad, sin embargo, resulta real<sup>16</sup>.

Cuando se rueda en un estudio y se quiere simular una localización exterior, el color es fundamental para esta recreación. Se utilizan colores identificativos o atractivos para crear una atmósfera de autenticidad, y unir los cortes de planos rodados en el exterior a los rodados en interior. En ocasiones, si el color no está bien conseguido, puede distraer al espectador, aunque no sea consciente del todo, puede perder la atención de la historia, aunque sea momentáneamente.

En el caso del vestuario, el color también debe estar subordinado a la historia y ayudar a contarla. Generalmente, el vestuario suele ser complementario del escenario en el que se desarrolla la acción, o ligeramente más saturado, lo cual ayuda al espectador a centrar su atención en los actores y seguir la historia. El vestuario también ha de planificarse en función del tono de piel, ya no solo de los actores, sino también de los posibles cambios que sucedan durante el largometraje. Por ejemplo, si un maquillaje se vuelve más oscuro, o si el personaje lleva prendas de color blanco, parecerá mucho más oscuro que si lleva ropa con un valor más bajo<sup>17</sup>.

Generalmente, debido al conocimiento del poder que tiene el color, suelen evitarse ciertos casos, como por ejemplo utilizar el negro en una escena en la que no se quiere adelantar al espectador que va a ser triste. Es otra manera de controlar el color.

El maquillaje es un aspecto que también debe tenerse en cuenta en el plan de color establecido. Seleccionar la proporción adecuada de la combinación de brillo y saturación para cada actor es el secreto para obtener resultados "naturales". Paradójicamente, "natural" no significa exactamente una reproducción exacta del tono de piel de una persona, sino que se trata de un tono mucho más anaranjado o rojizo, ya que en una película quiere mostrarse un

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 43.

tono más rosáceo que en la vida real porque es el tono que el espectador acepta como “natural” (véase el ejemplo de la Imagen 51).



Imagen 51. Fotograma de *En man som heter Ove* (Un hombre llamado Ove, Hannes Holm, Suiza, 2015). Película nominada al Oscar a mejor maquillaje y peluquería.

Durante el proceso de registro, tanto el director de fotografía como el director de arte trabajan con elementos como el círculo cromático, concepto que se ha explicado en el primer capítulo. De esta manera, se utilizan los colores de determinada forma en función de lo que se quiera conseguir. Por ejemplo, el uso de los colores primarios en *La La Land* (La ciudad de las estrellas) (La La Land), Damien Chazelle, Estados Unidos, 2016), donde los colores brillantes hacen alusión a la época dorada del Technicolor (véase la Imagen 52).



Imagen 52. Fotograma de *La La Land* (La ciudad de las estrellas) (La La Land), Damien Chazelle, Estados Unidos, 2016).

También puede conseguirse la sensación de armonía utilizando una combinación de colores complementarios. Esto sucede en *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Amélie, Jean-Pierre Jeunet, Francia, 2001), donde el color desempeña una labor fundamental a la hora de definir al personaje protagonista y su relación con el mundo (especialmente su mundo interior, claramente único y especial, como se ve en la Imagen 53).



Imagen 53. Fotograma de *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Amélie, Jean-Pierre Jeunet, Francia, 2001).

El rojo y el verde son complementarios, relación que se utiliza durante todo el largometraje, donde el rojo representa el carácter cálido de Amélie. El naranja y el azul, también son complementarios y el azul se utiliza para dar pequeños toques en las escenas que hablan de un aspecto triste de la vida de la protagonista (como en el ejemplo de la Imagen 54).



Imagen 54. Fotograma de *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Amélie, Jean-Pierre Jeunet, Francia, 2001).

Esta combinación en busca de la armonía también es utilizada en *The Life Aquatic with Steve Zissou* (Life Aquatic, Wes Anderson, Estados Unidos, 2004), en donde el azul que domina toda la película es complementado con el naranja de los gorros (contraste que queda claro en el ejemplo de la Imagen 55).



Imagen 55. Fotograma de *The Life Aquatic with Steve Zissou* (Life Aquatic, Wes Anderson, Estados Unidos, 2004).

Una buena coordinación del color es fundamental en este primer proceso, porque así es seguro que el color que va a percibir el espectador en el visionado final es el deseado, y también, porque el plan establecido respecto al uso artístico del color es llevado a cabo. Tanto el director de fotografía como el director tienen que interpretar la historia lumínicamente y proyectar la función que el color va a tener para conseguir la expresividad deseada de cara a los dos siguientes pasos del proceso: el revelado y la proyección.

#### 1.1.2. Revelado.

El revelado forma parte del proceso de postproducción de la película cinematográfica, y ahí también existe el color, pero de una manera diferente. En el segundo epígrafe de este tercer capítulo se explicarán los procesos mediante los cuales se ha conseguido obtener color en el cine a lo largo de la historia, desde los fotogramas pintados a mano, hasta los procesos digitales actuales. En este momento de la producción del color se va a explicar qué es lo que sucede en la película fotográfica para que el color quede registrado en ella.

Prácticamente puede conseguirse cualquier color a partir de los colores luz rojo, verde y azul. Este principio es fundamental para el proceso cinematográfico, puesto que puede existir una película para cada uno de estos colores o, por el contrario, una película con tres capas, cada una de ellas destinada a un color primario. Este tipo de película se denomina multicapa.

Cuando en un largometraje se utilizan tres películas diferentes, se utiliza el método de tres tiras. Se necesita una cámara especial para que las tres películas se usen simultáneamente, y esto solamente sucedió con éxito en una cámara inventada por la empresa Technicolor (algo que se verá con más detalle en el siguiente epígrafe). Se trataba de una cámara única que dividía los rayos a través de un prisma. Así, el componente verde de la luz que provenía de una escena pasaba por la lente y, posteriormente, por el prisma y grabado en una película sensible al componente verde. El rojo y el azul hacían el mismo proceso, pero en vez de ser transmitidos, eran reflejados a una apertura donde dos películas iban juntas, una para cada color. Las películas tenían una cantidad de plata que variaba de un negativo a otto, en función de los colores. Por ejemplo, un vestido morado producía una cierta densidad en los negativos del rojo y el azul, y ninguna en el verde. Los objetos morados reflejaban la luz azul y roja, mientras que absorbía la verde<sup>18</sup>.

Posteriormente se desarrolló una película con tres capas, denominada película multicapa. Pero primero es necesario explicar en qué consiste la sensibilidad de una película. La sensibilidad se mide con la escala ISO, y es representada por una escala aritmética. Cuando el valor en la escala ISO aumenta, la exposición necesaria para un plano o escena se reduce. La escala está dividida en intervalos que equivalen a un tercio de un punto en los cambios de exposición, es decir, cada tres valores se aumenta o disminuye un punto.

Por tanto, para registrar una imagen en una película negativa a color, primero es necesaria la luz blanca, compuesta por diferentes longitudes de onda. La película fotográfica, generalmente de acetato, tiene varias capas, la primera de ellas es una capa protectora. La siguiente capa es una emulsión sensible a la longitud de onda azul, seguida de un filtro amarillo que evita que la luz azul pase a la siguiente capa. A continuación, se encuentra la emulsión sensible al verde, y seguidamente la que es sensible a la longitud de onda roja. También existe una capa antihalo, que evita los reflejos de la base. Todas estas capas tienen un componente, haluros de plata, que tienen diferente tamaño de grano y que influye en la sensibilidad. La película es expuesta a la luz, y entonces la imagen queda grabada en la película<sup>19</sup>.

Con las cámaras digitales, este proceso es distinto porque no se utiliza película fotográfica. La cámara tiene una serie de sensores, que son sensibles a la luz. En vez de con imágenes, se trabaja con información que se denomina píxel. La luz pasa por el objetivo de la cámara y llega al sensor. Esa señal que llega tiene una carga eléctrica que determina el brillo de cada píxel, y cuanto más luz le llegue al píxel, más fuerte será la señal y más brillo tendrán la imagen.

Este es el proceso físico por el cual la imagen a color es capturada, posteriormente, el negativo tiene que revelarse. El negativo es bañado en diferentes componentes químicos que se produce en un orden determinado, y bajo unos tiempos establecidos, y a una temperatura controlada. Las emulsiones modernas son muy sensibles, por lo tanto, se trata de un proceso muy delicado, y si no se trabaja bajo los parámetros del fabricante, el equilibrio de los colores puede verse muy alterado. Del negativo fotográfico se obtiene una copia en positivo, que se

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 30.



logra exponiendo el negativo original en un nuevo negativo, en donde se obtiene la imagen positiva que hay que volver a revelar<sup>20</sup>.

Uno de los inconvenientes que tenían las películas rodadas en Technicolor era que el paso del tiempo afectaba notablemente a los colores del negativo, lo que significaba que el objetivo del director y director de fotografía se veía diluido con los años. La tecnología actual permite restaurar películas antiguas rodadas con este tipo de negativo, devolviendo así los colores con los que se idearon. Dos ejemplos de todo este proceso son *Ben-Hur* (William Wyler, Estados Unidos, 1959) y *The Quiet Man* (El hombre tranquilo, John Ford, Estados Unidos, 1952), que se pueden apreciar en las imágenes 56 y 57.



Imagen 56. Fotograma de *Ben-Hur* (William Wyler, Estados Unidos, 1959).



Imagen 57. Fotograma de *The Quiet Man* (El hombre tranquilo, John Ford, Estados Unidos, 1952).

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 33.

En el momento de la postproducción, el color se genera químicamente si se trabaja con película cinematográfica, y se genera como energía eléctrica, si se trabaja con tecnología digital. En la postproducción también es el momento en el que los colores se alteran (el llamado *grading*), se ajustan y se modifican mediante diferentes programas de edición. Estos procesos en los que ya se consigue el color definitivo se explicarán en el siguiente epígrafe de este tercer capítulo.

### 1.2.3. *Visionado.*

Una vez que el proceso de postproducción ha terminado, y asumiendo que a través de los procesos químicos y programas de edición de color se ha obtenido el color deseado en la copia final, es el momento de proyectarla para el espectador.

El espectador es la pieza clave, el que da sentido a todo el trabajo previo. A partir de los años 80 y 90, los teóricos del cine prestaron más atención al “carácter históricamente condicionado de la espectacularidad”<sup>21</sup>. Porque la historia del cine no es solamente la historia de las películas y de sus actores y equipos técnicos, la historia del cine también es la historia de los significados que el público ha atribuido a esas películas. Existen numerosos estudios cuyo objeto de estudio es el espectador, teniendo en cuenta, por ejemplo, su edad y clase social, y partir de los 80 la teoría empezó a reconocer que la espectacularidad también puede dividirse en base a otros factores como raza, nación, región, sexo, etc. Además, numerosos teóricos han desarrollado sus estudios tomando al espectador como caso de estudio, y relacionándolo con elementos del lenguaje, como por ejemplo el montaje. Entre ellos, y relacionados con este último aspecto, destacamos los realizados por Bordwell, John Fiske, Dolf Zillman, Kristin Thompson o Wayne Munson<sup>22</sup>. Sin embargo, a la hora de estudiar cómo el espectador es afectado por los colores que percibe, no hay casi estudios solventes.

El color aquí consiste en la cualidad cromática de la visión, y la mejor condición bajo la que ver una película es en una sala a oscuras. La pantalla entonces se vuelve un área aislada de colores, con un entorno completamente oscuro. Bajo estas condiciones el ojo se adapta de tal manera que una cantidad máxima de gris, añadida por la absorción indeseada de los tintes, es apartada de todos los colores. Además, el ojo también se adapta al balance general de la imagen. Estos dos efectos hacen que la reproducción aparezca “más correcta” de lo que es en realidad<sup>23</sup>. Si la película es vista en una sala parcialmente oscura, la iluminación de la habitación comienza a competir con la iluminación de la pantalla, por la adaptación del ojo al brillo y al color. Un proyector bien calibrado es fundamental para que el efecto en el espectador sea el deseado por el director de la película. El color es, en la pantalla, simplemente luz, y el espectador es la última pieza de un círculo que se cierra con él.

Sin embargo, al tratarse de un elemento emocional del lenguaje cinematográfico, aunque el color fijado en la película sea el deseado, puede no crear el mismo efecto en todos los espectadores. El estado emocional, la estimulación de otros sentidos además de la vista,

<sup>21</sup> Cfr. STAM, R., *op. cit.*, p. 272.

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 101.



o las asociaciones personales de colores con objetos o ideas, son factores que también influyen a la hora de percibir el color.

El color en el cine tiene, como se ha explicado, diferentes realidades. Aparece en todos sus significados, como color físico, como una cualidad cromática de la luz, y como cualidad cromática de la visión cuando la película es vista por el espectador. Todos estos aspectos forman parte de la realidad del color en el cine, que es compleja.

En el siguiente epígrafe se explican los procesos mediante los cuales se ha añadido color a las películas a lo largo de la historia y, para terminar el capítulo, se explicará cuál es la función estética que desempeña el color en el cine, así como los diferentes efectos que tiene en el espectador.

## **2. Procesos de creación en el cine.**

Como se ha explicado, a finales del siglo XIX el color cobró gran importancia gracias a las investigaciones de Newton y Goethe. Estos estudios también sirvieron de punto de partida para el desarrollo del color en el cine, sobre todo el hecho de que la imagen persistente estuviese unida a la percepción de movimiento. Conforme el color se iba incorporando a través de diferentes técnicas a las películas, también surgían nuevos paradigmas que a la vez hacían avanzar su desarrollo, tanto científico como tecnológico y estético.

En muchas ocasiones se piensa que el cine en sus comienzos era en blanco y negro, y que el color llegó con el invento del Technicolor en la década de los años treinta. Sin embargo, el color estaba presente mucho antes, desde 1890<sup>24</sup>.

La aplicación del color a las películas ha dependido de los avances tecnológicos y técnicos, y tradicionalmente se ha dividido en dos categorías: el proceso de color aplicado y el proceso de color natural. Cuando se habla del color aplicado, se hace referencia a los inicios del cine, cuando los fotogramas eran pintados a mano, o teñidos con baños de color. El proceso de color natural hace referencia a la reproducción fotográfica del color a través de procesos aditivos o sustractivos, como la utilización de técnicas como el Kinemacolor o más tarde el Technicolor.

Las primeras técnicas que se usaron, como el coloreado de los fotogramas a mano, no han recibido demasiada atención histórica, a pesar de ser la técnica predecesora de los métodos elegidos en el cine contemporáneo, como el coloreado de forma digital.

Por tanto, a continuación, se explicarán las diferentes técnicas utilizadas a lo largo de la historia para conseguir incorporar el color a las películas, su importancia estética, y los factores que favorecieron su evolución.

---

<sup>24</sup> Cfr. YUMIBE, J., *Moving color: Early Film, Mass Culture, Modernism*, Rutgers University Press, New Jersey, 2012, p. 2.

### 2.1. Los primeros años del color en el cine.

La primera de las técnicas usadas, como se ha dicho, fue el coloreado de los fotogramas a mano. Cada fotograma era coloreado directamente en el celuloide, por el lado más poroso, y así absorbía el pigmento. Este proceso era muy laborioso, y en la mayoría de los casos lo hacían las mujeres, no solo porque su salario era menor, sino porque eran más delicadas y su sensibilidad ante el color era mayor. El coloreado fue la primera labor de producción cinematográfica en la que las mujeres pudieron participar.

A pesar de reconocerse que esta fue la primera técnica utilizada, a la hora de establecer cuál fue la primera película en color, surgen diversas opiniones. Charles-Émile Reynaud es considerado como el productor de algunas de las primeras películas a color, proyectadas con su invento denominado *Praxinoscope*, parecido a un zootropo y, posteriormente, con una versión más desarrollada llamada *Théâtre Optique*<sup>25</sup>.

El coloreado a mano requería el tratamiento individual de cada fotograma y, en ocasiones, la mayoría de la película era coloreada, pero en otras como en *Annabelle Serpentine Dance* (William K. L. Dickson y William Heise, Estados Unidos, 1895), solo a algunos elementos, como el pelo o la ropa, se les añadía color.



Imagen 58. Fotograma de *Annabelle Serpentine Dance* (William K. L. Dickson y William Heise, Estados Unidos, 1895).

Aunque la técnica evolucionó, se trataba de un proceso muy complejo, además de laborioso y caro. Las películas comenzaron a aumentar su longitud a principios del siglo XX y, por lo tanto, también lo hicieron los gastos que conllevaba colorearlas, sin embargo, se trató de un proceso exitoso. Las características visuales típicas de este proceso eran

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 40.

aparentes. Los colores variaban de fotograma a fotograma, dependiendo de la cantidad de pintura aplicada con el pincel<sup>26</sup>.

A pesar de este éxito, llegó un momento en el que las empresas no pudieron hacer frente a la longitud y la complejidad de las películas y, además, la creación de nuevas técnicas más eficientes como el uso de plantillas, o el tintado, hizo que el coloreado a mano dejara de usarse.

Los cambios en las técnicas de coloreado coincidieron con cambios en la industria cinematográfica, como el paso a un cine narrativo, variaciones en la producción, distribución y exhibición. Estos cambios afectaron, no solo al desarrollo de nuevas técnicas de coloreado, sino también a la manera en la que el color influía en la estética cinematográfica.

A principios del siglo XX, Pathé comenzó a desarrollar un sistema de plantillas que puso en práctica en *Métamorphoses du Papillon* (Gaston Velle, Francia, 1904), en donde aparece una mariposa con las alas coloreadas en varios tonos como amarillo, naranja o azul, sobre un fondo negro. Posteriormente se verá que en realidad se trata de una mujer en un traje de mariposa. Esa película, según Joan M. Minguet Batllori, fue llevada al laboratorio que tenía Segundo de Chomón en España para ser coloreada<sup>27</sup>.



Imagen 59. Fotograma de *Métamorphoses du Papillon* (Gaston Velle, Francia, 1904).

Más tarde, empresas como Gaumont o Éclair desarrollaron plantillas para sus películas, pero la pionera en el desarrollo del proceso fue Pathé. La empresa comenzó a experimentar

<sup>26</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 16.

<sup>27</sup> Cfr. YUMIBE, J., *op. cit.*, p. 83.

con ellas en 1903, obteniendo resultados exitosos, y en mayo de ese mismo año afirmaron que el proceso podría utilizarse de manera industrial para colorear películas<sup>28</sup>.

Las primeras plantillas era recorridas con bisturí desde los carretes de las películas, una plantilla por cada color que se quisiera aplicar. Por tanto, si se quería una película con tres colores, al final eran necesarias cuatro bobinas, una para cada color y otra final que sería la coloreada.

Las primeras películas que utilizaron esta técnica no se diferencian bien de las que eran coloreadas a mano, aunque fueron perfeccionándose. Existen dos maneras de diferenciar de manera visual las películas que utilizaban una técnica u otra a principios de 1900. La primera es que los fotogramas pintados con plantillas mostraban líneas de colores uniformes en los bordes de los fotogramas, que se producían porque parte de la pintura se colaba por los agujeros o los bordes de la plantilla durante el proceso de coloreado.

La segunda manera es que los fotogramas pintados con plantillas muestran más uniformidad de color entre ellos que los pintados a mano, en los que existen más discrepancias, y a menudo podían verse las pinceladas (véase la Imagen 60).

Pathé adoptó el color como recurso estilístico esencial, y entre 1905 y 1906 el 7% de sus películas eran coloreadas con plantillas y el 25% tenían alguna parte en color. En 1905, los minutos en color de sus películas daban muchos beneficios a la empresa, por lo que el laboratorio en el que trabajaban se quedó pequeño, y la empresa se expandió de manera exponencial, obteniendo la dominancia cromática<sup>29</sup>.

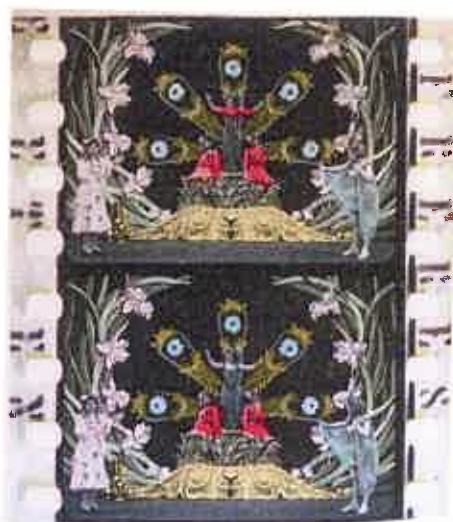


Imagen 60. Dos fotogramas coloreados con plantillas de *Les Tulipes* (Segundo de Chomón, Francia, 1908).

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 80.

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 83.

El tintado fue la siguiente técnica que se desarrolló, y resultó ser mucho más barata que el coloreado a mano, convirtiéndose en el método más común hasta finales de 1920. El proceso que se seguía consistía en introducir una sección de la película en un baño de anilina, que hacía que la emulsión absorbiese el colorante. Kodak y Agfa, empresas dedicadas a la producción de película, crearon películas pretintadas positivamente, lo cual aceleraba el proceso.

Otro proceso parecido que se desarrolló fue el *toning*, que puede denominarse como virado. Dentro del *toning* existían varios métodos, algunos más rápidos y estables que otros. Dos métodos fueron los más utilizados, el virado metálico y el teñido.

Con el virado metálico, el cloruro de plata era blanqueado, y posteriormente teñido con sal que solo se adhería a las partes en las que había habido plata, y esto podía conseguirse con solamente un baño o dos. El color de los fotogramas coloreados con solo un baño era más inestable, y el rango de colores que ofrecía este tipo de *toning* era limitado.

El segundo método, el teñido, consistía en un proceso parecido al virado metálico con doble baño de color. Con el primer baño, el cloruro de plata era blanqueado, y en el segundo el color se fijaba solo en las partes en las que había habido plata. Este proceso ofrecía más variedad de colores, pero como solamente se utilizaban tintes orgánicos, eran más susceptibles de desaparecer con el tiempo.

La diferencia visual entre tintado y virado puede ser notable, porque el virado puede ofrecer una gran variedad de saturación, aunque en otras ocasiones era complicado diferenciar las dos técnicas. Philippe Dubois establecía que la diferencia consistía en que el tintado era negro y color, y el viraje color y blanco<sup>30</sup>.

La razón por la que estos dos procesos se desarrollaron a la vez fue para poder crear significados diegéticos como el azul para la noche, o el rojo para el fuego. Aunque a veces los colores también se aplicaban por su significado connotativo, como por ejemplo el rojo para indicar pasión.

Aunque estos dos procesos fueron utilizados frecuentemente, el uso de plantillas también fue común hasta finales de 1920, y a pesar de que al principio era muy laborioso, Pathé comenzó a introducir ayuda mecánica para cortar las plantillas y aplicar el color posteriormente. Era muy frecuente que estos tres procesos de coloreado se combinaran en la misma película. Con el tintado y el viraje, el color era diseñado para aparecer sutilmente en el fondo de la imagen, y con las plantillas, el objetivo era homogeneizar el tono de la escena.

A pesar de que con el uso de plantillas se obtenía un resultado más limpio y homogéneo, a todas estas películas en las que se usaban estas técnicas, que consistían en añadir color a los fotogramas en blanco y negro, los periódicos las denominaron como "películas coloreadas"<sup>31</sup>.

A lo largo de la historia, el propósito estético de este periodo en el que se quería aplicar color, ha sido pasado por alto. Para Bazin, el color permitía conseguir una recreación más completa del mundo, aunque aplicar color de esta manera supusiera una realidad falsa.

<sup>30</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 19.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 16.

Arnheim, por el contrario, pensaba que la función del color era una total imitación de la naturaleza en la película.

Durante la época del cine mudo, el hecho de aplicar color a las películas no significaba hacerlo de una manera lógica para acercarse al realismo. A menudo el color se añadía para crear imágenes espectaculares del mundo, aunque las convenciones fílmicas para el color nunca han sido rígidas. Denominaban al tintado, el viraje y el uso de plantillas como una aproximación a los colores del mundo, pero que deben ser mirados fuera de los parámetros del realismo<sup>32</sup>.

Además, a través de estos procesos, el color se seleccionaba igual que un pintor escoge los pigmentos, no consistían en reproducir los colores naturales del mundo. Por tanto, hay que tener presente que estos procesos primitivos no deberían tenerse en cuenta solamente como una aproximación a la realidad, sino también como un poderoso aspecto del cine que ayudaba a definir las peculiaridades del comienzo del cine<sup>33</sup>.

Sin embargo, la independencia de la realidad no significaba necesariamente una falta de realismo. Cuando apareció el cine, algunos lo vieron como un triunfo del realismo, al ver representaciones de la vida cotidiana. Para otras personas, ver estas escenas, aunque se trataban de momentos de las vidas de las personas que les resultaban familiares, tenían aun componente asombroso y mágico.

Un ejemplo de una película de 1911 que utiliza el color con un sentido narrativo es *The Lonedale Operator* (La telegrafista de Lonedale, D. W. Griffith, 1911). Hay una escena concreta en la que la protagonista lleva una llave inglesa en la mano, y hay dos ladrones. Ella apaga la luz y la película pasa del blanco y negro al azul, haciendo referencia a la oscuridad (véase la Imagen 61).

La película circuló por Estados Unidos y el color azul desapareció, lo cual hacía que fuera muy fácil perderse el cambio de luz en la escena. Este hecho que parece insustancial hace que el espectador se muestre escéptico cuando los ladrones no reconocen que ella lleva una llave inglesa y no una pistola, lo cual es importante para la historia.

Posteriormente, el Museo de Arte Moderno restauró parte del negativo original, y descubrieron que había signos de tintado, y a partir de ahí restauraron el resto de la película y se dieron cuenta de que se pasaba del blanco y negro al azul cuando las escenas eran en el exterior, y al rojo en las escenas en el interior de la locomotora (véase la imagen 62)<sup>34</sup>.

<sup>32</sup> Cfr. YUMIBE, J., *op. cit.*, p. 7.

<sup>33</sup> Cfr. GUNNING, T., FOSSATI, G., YUMIBE, J., & ROSEN, J., *op. cit.*, p. 15.

<sup>34</sup> Cfr. YUMIBE, J., *op. cit.*, p. 106.





Imagen 61. Tintado azul que indica oscuridad en la habitación en *The Lonedale Operator* (La telegrafista de Lonedale, D. W. Griffith, 1911).



Imagen 62. Tintado rojo en el interior de la locomotora en *The Lonedale Operator* (La telegrafista de Lonedale, D. W. Griffith, 1911).

La uniformidad visual de color que ofrecía el tintado y el viraje a una secuencia era muy diferente a la dimensionalidad que podían crear el uso de plantillas y el coloreado a mano, lo cual llegó un momento en el que se convirtió en un problema para el cine narrativo. El uso de plantillas y el coloreado a mano distraían al espectador, y el tintado y el viraje podían manipularse de tal forma que cumplieran una función sutil en el fondo de la escena.

Por eso, dada la capacidad de absorción del tinto y el viraje, y su bajo coste, se convirtieron en técnicas más utilizadas que el coloreado a mano y las plantillas durante el periodo de transición en el que el cine narrativo comenzaba a dominar la producción fílmica. Sin embargo, el estilo discreto de estos dos métodos de coloreado no se debía únicamente a la tecnología, sino también a los objetivos estéticos que el cineasta tenía, tal y como sucedía con el resto de recursos estilísticos.

El hecho de que el tinto y el viraje pudieran ofrecer cierto grado de verisimilitud a la diégesis cinematográfica se debía a la creación de códigos de color, como el azul para la oscuridad. Se establecieron más códigos como el uso del rojo para el fuego, o el amarillo para la luz del sol. El problema con el que se encontraron fue que los códigos de color sobrepasaban ese significado diegético, y transmitían sentimientos y emociones y, por tanto, los colores adquirían otros significados, como el azul para expresar el frío.

En 1912, Frederick Talbot escribe en *Moving Pictures* un argumento sobre el uso del color, tomando como referencia la película de James Williamson, *Fire!* (James Williamson, Estados Unidos, 1901). Allí se utiliza el rojo para representar el fuego, aunque ahora, con el paso de los años sea imperceptible. Talbot explica que obviamente existen motivaciones diegéticas para utilizar el rojo de esta manera, pero que el color debería interpretarse más allá del efecto realista (en la Imagen 63 se ve la escena en la que posteriormente se utiliza el color rojo para señalar el fuego, y que se ha perdido en la mayor parte de las copias). Señala también una transformación desde su uso emergente en 1890 hasta el periodo del uso de un único carrete.



Imagen 63. Fotograma de *Fire!* (James Williamson, Estados Unidos, 1901).



La empresa Pathé tuvo un papel importante en el cambio estilístico, cuyo mayor éxito fue ofrecer películas coloreadas a precios muy competitivos. Crearon melodramas en donde la compañía solía combinar el tintado y el viraje, consiguiendo así un efecto saturado brillante en los fotogramas, donde el color rellenaba las áreas más luminosas.

De forma paralela surgió una tendencia en la que, según Talbot, se hacía un uso del color más delicado del que hacía Pathé, y apareció como oposición al coloreado brillante que la gran empresa ofrecía. Esto, en parte, refleja el crecimiento en el énfasis de la verosimilitud en el cine. Los colores más luminosos distraían menos en la comprensión de la historia, aunque el uso del tintado y el viraje se acercaba más al realismo psicológico que al realismo óptico<sup>35</sup>.

Algunas de las películas que representan este periodo son *Jephtha's Daughter* (J. Farrell McDonald, Estados Unidos, 1909) o *Washington under the British Flag* (J. Stuart Blackton, Estados Unidos, 1909). Son películas en las que la saturación de los colores es mucho menor en comparación con las películas que estaba haciendo Pathé al mismo tiempo.

Con un estilo contenido, el color dominaba menos la imagen y era desplazado desde el primer plano al fondo de la imagen, como un elemento discreto que ayudaba a la narración. El cambio estilístico del uso del color estuvo muy relacionado con el paso de un cine de atracciones a uno mucho más narrativo. En este proceso de cambio no se abandonó la naturaleza afectiva del color, el espectador era tenido en cuenta, y se pensaba en cómo el color le afectaba psicológicamente.

El tintado y el viraje nunca habían tenido como característica inherente la delicadeza en el coloreado, de hecho, los melodramas de Pathé y algunas películas como *Fire!*, habían demostrado que el color podía ser provocativo e influenciar en los sentimientos del espectador. Sin embargo, cuando estas dos técnicas se usaban de forma cuidadosa, el color aparecía de forma sutil para mejorar la historia. El color era usado de manera artística e incrementaba la inteligibilidad narrativa. Este cambio supuso una renovación de los efectos estéticos del color. Su uso sutil fue pensado para ser artístico, edificante para los sentidos, y saludable para la vista.

Esta estrategia de diseño sucedió también cuando se inventó el Technicolor. Al principio se realizaron producciones que mostraban el poderoso y variado rango de colores que podía ofrecer. Después de esta fase de demostración, trabajaron para atenuar el color y trazar una estrategia basada en principios artísticos.

A partir de 1920 era común utilizar varias técnicas, como las plantillas, el tintado, o el Technicolor de dos colores, dentro de una misma película. Este momento es comparable a la actualidad, ya que existen diferentes técnicas de postproducción como el proceso digital u otros métodos más artesanales para conseguir efectos muy variados, lo que permite continuar con el debate estético<sup>36</sup>.

En Estados Unidos, durante esta época, cineastas como D. W. Griffith, Cecil B. DeMille y King Vidor estaban fascinados por el potencial artístico del color. Griffith apostaba por un uso del color que no necesariamente tenía que ser realista, ya que el acercamiento excesivo

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 114.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 131.

al realismo podía resultar menos artístico que el blanco y negro. Creía, además, que el trabajo con cierta cantidad de color para sugerir el estado de ánimo de la escena era, en parte, la causa del éxito de *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages* (Intolerancia, D. W. Griffith, Estados Unidos, 1916).



Imagen 64. Tintado en *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages* (Intolerancia, D. W. Griffith, Estados Unidos, 1916).

DeMille pensaba que el problema que había era que el color se había reducido a una ciencia exacta. Desarrolló una nueva técnica de coloreado, denominada como *Handschiegl*, para competir con las plantillas desarrolladas por Pathé. Este proceso consistía en un teñido por transferencia, como una litografía. Cada color tenía una matriz que era tratada químicamente para absorber el tinte, esa matriz era presionada para transferir el color y se utilizaba una matriz y un color cada vez (véase la Imagen 65).



Imagen 65. Ejemplo de *Lights of Old Broadway* (Monta Bell, Estados Unidos, 1925).

DeMille añadía que este proceso debía usarse con moderación, porque si los colores resultaban demasiado intensos, el espectador podía distraerse de la historia y producirle fatiga visual. Además, el color era más efectivo cuando podía sentirse, pero pasaba desapercibido.

## 2.2. Creación y éxito del Technicolor.

El blanco y el negro y el color convivieron en los comienzos del cine, pero también atravesaron diferentes etapas. Primero se separaron, y luego se convirtieron en contrarios. La separación ocurrió a finales de 1920, debido a dos procesos. El primero de ellos fue el final del uso del tintado y el viraje para apostar por un color más natural, y el segundo fue la llegada del sonido. Las primeras películas sonoras no podían ser coloreadas porque el tinte afectaba a la banda de sonido. En 1929 se creó una solución para esto: Kodak anunció el *Sonochrome*, una película fotográfica pretintada en 17 colores (véase la Imagen 66), aunque no fue muy aceptada por la industria<sup>37</sup>.



Imagen 66. Test del sistema de Kodak *Sonochrome*, que incorporaba la banda de sonido.

Hacia mediados y finales de 1920, debido a la desaparición del tintado, se produjo un regreso al blanco y negro, aunque la atracción por el color no terminó. La empresa de Technicolor se creó en 1915 por Herbert Kalmus, Daniel Comstock y W. Burton Wescott, aunque a finales de 1920 solamente se quedó Kalmus. Como cualquier otra empresa que comenzaba, lo que Technicolor pretendía era crear el proceso de color mejor y más exitoso, y consiguió triunfar gracias a la persistencia de Kalmus, así como a su inversión económica y capacidad de adaptación.

<sup>37</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 24.

En 1928 ya había creado y desechado dos tecnologías diferentes de grabado y reproducción de varias frecuencias de color luz. La segunda de ellas fue comercializada en 1922, a pesar de que aún estaba en una fase experimental.

Como se ha explicado anteriormente, todos los procesos de Technicolor usaban una cámara especial con la que, al pasar la luz por las lentes, se separaba en dos o tres haces de luz, y cada uno pasaba a través de filtros de color diferentes y se exponían en un negativo en blanco y negro. El primer tipo de Technicolor, el segundo, y el tercero constaban de dos procesos de coloreado: dos negativos eran expuestos a través de dos filtros (rojo-naranja y azul-verde) y, como resultado, se obtenía la reproducción de algo más de dos tercios del espectro de la frecuencia de color.

El cuarto tipo de Technicolor, desarrollado en 1932, constaba de tres procesos de coloreado: tres negativos eran expuestos a través de tres colores (rojo, verde y azul) y así todo el espectro de luz era reproducido. La innovación era que el Technicolor añadía color de forma variada y con precisas combinaciones, reflectando las frecuencias de color capturadas por la cámara de Technicolor (véase la Imagen 67).

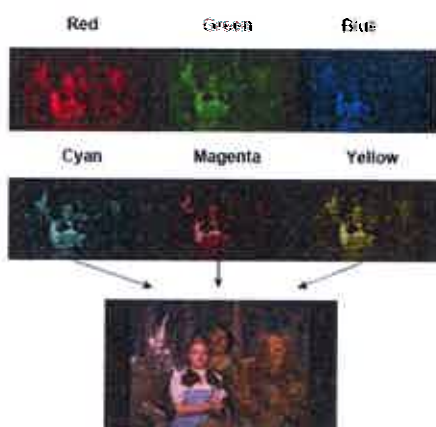


Imagen 67. Ejemplo de Technicolor en el caso de *The Wizard of Oz* (El Mago de Oz, Victor Fleming, Estados Unidos, 1939).

El color era incorporado en el proceso cinematográfico y naturalizado, a pesar de que el color que resultaba, sobre todo en los principios no era nada natural (véase el ejemplo de la Imagen 68). El Technicolor supuso la transición del color de la película al aspecto de color<sup>38</sup>.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 26.



Imagen 68. Fotograma de *Mamba* (Juego limpio, Albert S. Rogell, Estados Unidos, 1930).

Hasta 1930 el color no era un elemento que se pensase en el proceso de preproducción de la película. Sin embargo, ese año supuso el fin del tintado y del viraje, y el Technicolor se impuso como método más utilizado. Por lo tanto, el color no podía ser añadido posteriormente como sucedía anteriormente, sino que las películas tenían que ser rodadas ya a color. Esto suponía que los productores necesitaban las cámaras especiales necesarias, y alquilar iluminación extra. Este cambio necesario de pensar en el color desde la preproducción favoreció su integración dentro de la estética fílmica, así como dentro de la narrativa y la temática.

Dado el alto coste que suponía el uso del Technicolor, los productores debían elegir qué películas se iban a beneficiar más de su uso. La decisión inicial era optar por los musicales. En 1929, de 18 películas que incluían Technicolor, 14 eran musicales, y en 1930, de 29 películas, 25 pertenecían a este género<sup>39</sup>. Esto es debido a que la música y el color han estado unidos a lo largo de la historia por la mayor libertad expresiva de este género (véase la Imagen 69).



Imagen 69. Clásico ejemplo de Technicolor en el musical. Fotograma de *Singin' in the rain* (Cantando bajo la lluvia, Stanley Donen y Gene Kelly, Estados Unidos, 1952).

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 28.



La demanda aumentó considerablemente de 1929 a 1930, y la empresa aumentó de forma desmesurada, lo cual llevó a una disminución en la calidad del producto final. Este hecho, junto a la Gran Depresión, hizo que la producción descendiera considerablemente. Por tanto, la empresa Technicolor, en un intento para recuperarse, ofreció a Disney la posibilidad de unirse, trato que Disney aceptó con la condición de tener acceso exclusivo a la tecnología de Technicolor durante dos años.

A finales de 1935, lo que la empresa Technicolor quería era que se estableciese como norma el uso del color en el cine Hollywoodiense, para ello tenía que hacer que el blanco y negro dejase de ser percibido como una señal de realidad. De esta manera, los productores, en vez de necesitar una razón para rodar en color, necesitarían una razón para no hacerlo. A pesar de esto, muchos directores y productores no consideraban que el color debiera ser usado de manera realista.

Además, lo que Technicolor denominaba como color “natural” era muy saturado. Lo anunciaban y publicitaban bajo la idea de naturalidad, pero como explica Misek, si los colores que ofrecían hubieran sido naturales, entonces no tendrían que hacer énfasis en ese dato.

De 1930 a 1940 el único competidor fue el *Cinecolor* y *Magnacolor*, pero utilizaban sistemas menos desarrollados que el Technicolor, lo cual le otorgaba una situación de dominancia del mercado, que Kalmus aprovechó. Para que los productores pudieran hacer uso del Technicolor, debían contratar también un paquete que consistía en alquilar una cámara de esa compañía, contratar a un operador para manejarla, utilizar una película especial de Kodak, usar maquillaje especial para Technicolor diseñado por Max Factor, hacer todo el proceso de impresión en el laboratorio de Technicolor y, además, contar con los servicios de Natalie Kalmus, exmujer de Kalmus, como consultora de color. El ejemplo paradigmático de todo este proceso fue *The Wizard of Oz*, dirigida por Victor Fleming en 1939 y que se puede ver en la Imagen 70<sup>40</sup>.



Imagen 70. Uso del Technicolor en *The Wizard of Oz* (El Mago de Oz, Victor Fleming, Estados Unidos, 1939).

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 36.

Technicolor escribió una ley, denominada como *law of emphasis*, escrita por Natalie Kalmus, que aparecía en un artículo publicado en un periódico del gremio, y que todos leían en Hollywood. Dado que en la empresa de Technicolor eran conscientes de que algunos cineastas podían estar descontentos con la reproducción de los colores, escribieron esta ley en la que principalmente explicaban a los cineastas cómo debían usar esos colores, y la importancia de su “naturalidad”. También decía que la presencia del color como un todo debía estar motivada por el realismo, pero que los colores individuales debían estar motivados por la narración. Además, ofrecían una lista de asociaciones para los colores más utilizados como el rojo, el cual relacionaban con el amor.

Como era de esperar, algunos cineastas se mostraron reacios a aceptar lo que Kalmus proponía, pero él era lo suficientemente inteligente como para permitir interpretaciones de la *law of emphasis* y otros, por el contrario, se mostraron totalmente de acuerdo.

Scott Higgins explica que existen tres fases en la estética de Technicolor de los años 30. La primera de ellas es un uso demostrativo del color, en la que se permite la experimentación y la autorreflexión. La segunda fase es la de un uso contenido, fase en la que se minimiza el color prominente, y se restringe a los momentos de énfasis y transiciones. La última fase es la del modo autoritario, en la que se permitía una presencia del color más prominente dentro de las películas (véase la Imagen 71) <sup>41</sup>.



Imagen 71. Uso del Technicolor en *Leave her to Heaven* (*Que el cielo la juzgue*, John M. Stahl, Estados Unidos, 1945).

Estas tres fases tenían cosas en común entre ellas como un uso característico del color para las transiciones, o la correlación de los colores con el estado de ánimo o el tono de la

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 38.

historia. Sin embargo, según Miskin, el objetivo de Technicolor de que todo Hollywood usase su tecnología de una u otra manera, estaba condenado al fracaso por tres motivos.

El primero de ellos es que el resultado final de la película estaba lejos de ser realista, y aunque se convirtió en una herramienta popular para los géneros en los que el valor del realismo no era importante (como el citado musical o las películas históricas/épicas, como en la Imagen 72), se excluyó de otros muchos en los que se buscaba la autenticidad. El segundo factor, es que Technicolor no era una empresa de producción sino una empresa proveedora que trataba de influir en cómo su producto debía ser usado y, de hecho, influyó en gran medida en la estética del color de Hollywood.



Imagen 72. Uso del Technicolor en la película bíblica *The ten Commandments* (Los diez Mandamientos, Cecil B. DeMille, Estados Unidos, 1956).

En 1954, las empresas Kodak, DuPont, Agfa, Ferrania, Gevaert, Ansco y Fuji habían sacado al mercado una película de 35 mm. que trabajaba el color de manera sustractiva. El problema de Technicolor fue que no ofrecieron productos más baratos y, por lo tanto, el paquete que vendían se quedó obsoleto. Por lo tanto, la empresa optó por reconvertirse en un laboratorio, el tamaño se redujo, y comercializaron un proceso de tintado por transferencia que se podía usar en todos los tipos de película<sup>42</sup>.

El fin del monopolio de Technicolor supuso que los directores ya no tenían que contar con la consultora que antes les era impuesta y, por lo tanto, eran libres para trabajar el color como quisieran. Sin embargo, Technicolor les había estado diciendo durante 15 años cómo debían hacer su trabajo y, como consecuencia, todavía se notaba su influencia. Por ejemplo, en 1957 la *Society of Motion Picture and Television Engineers* (SMPTE) editó una guía del color en la que incluían dos imágenes. La misma mujer aparecía sonriendo y oliendo una flor, en una de ellas sobre un fondo gris y en la otra sobre un fondo amarillo. La guía criticaba la imagen con fondo amarillo porque aseguraba que distraía al espectador de la narración (véase la

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 39.



Imagen 73). Sin embargo, a pesar de la influencia que todavía quedaba de la *law of emphasis*, muchos directores respondieron a esta libertad cromática usando más color en sus películas.



Imagen 73. Extracto de la guía de la SMPTE de 1957, bajo el nombre de *Elements of Color in Professional Motion Pictures*, con el ejemplo de la mujer, la flor y los fondos.

### 2.3. Auge del color en Estados Unidos.

Durante algunos años, el blanco y negro y del color convivieron, no dentro de la misma película, pero sí que había directores que, dependiendo de la historia que quisieran contar, elegían una opción u otra. Uno de los factores importantes en los que se basaban para tomar esta decisión estética era el género al que pertenecía la película. Uno de los ejemplos más representativos se encuentra en la filmografía de Hitchcock. En 1960, el director estrenó *Psycho* (Psicosis, Alfred Hitchcock, Estados Unidos, 1960), la cual rodó en blanco y negro. Existen muchas explicaciones de por qué tomó esta decisión. Según el director se trató de algo pragmático, ya que la escena de la sangre en la ducha probablemente le habría causado problemas con la *Motion Picture Association of America* (por el régimen de autocontrol de contenidos).

Jack Barron, maquillador de la película, afirmaba que, según Hitchcock, la película tendría mucho más impacto en blanco y negro. También fueron determinantes los factores económicos. *Psycho* era una película de bajo presupuesto, y el hecho de rodar en blanco y

negro era más barato y, por lo tanto, el presupuesto era menor. Además, si se decidía rodar en color, la inversión en iluminación también debía ser mayor. Sin embargo, aunque todas estas posibilidades pudieron influenciar en la decisión de Hitchcock, también está presente la idea del género. *Psycho* es una película de terror con elementos de realismo social, géneros que solían representarse en blanco y negro, lo cual no quiere decir que esta fuese la razón por la que Hitchcock tomase esa decisión, pero pudo hacerla posible. Probablemente si la película hubiera pertenecido al género musical, hubiera sido en color.



Imagen 74. Fotograma en blanco y negro de *Psycho* (Psicosis, Alfred Hitchcock, Estados Unidos, 1960).

Desde finales de 1940 hasta mitad de 1950, la estética Hollywoodiense facilitaba la coexistencia del blanco y negro y el color, pero poco a poco el color se popularizó, lo cual hizo que esa situación de estabilidad se viera debilitada. El color fue expandiéndose más allá de las barreras del género. En el caso de Hitchcock, filmó *Rope* (La Soga, Alfred Hitchcock, Estados Unidos, 1948) a color y en 1960 *Psycho* en blanco y negro. En este periodo se observa una vacilación entre el blanco y negro y el color, apoyada por una tendencia hacia el color a mediados de los años 50<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 43.



Imagen 75. Fotograma de *Rope* (La Soga, Alfred Hithcock, Estados Unidos, 1948), 12 años antes que *Psycho*.

A pesar de un descenso en la producción de películas a color entre 1957 y 1958, la tendencia continuó. A principios de 1960 el color era utilizado incluso en las películas clasificadas como cine negro, lo cual supuso un logro. A finales de 1930, Technicolor se había marcado como objetivo conseguir que el color fuese percibido como un elemento intrínseco de la cinematografía, objetivo que no consiguieron entonces, y que estaba sucediendo en ese momento simplemente por el hecho de estar ahí.

Desde finales de los años 50, las referencias al color fueron menos frecuentes, y los debates se centraron en la iluminación o en cómo rodar para televisión. Según Misek, el color había conseguido la invisibilidad a través de la ubicuidad, lo cual no quiere decir que la evolución de la historia del color deba ser vista como una línea recta hacia el realismo, porque, por ejemplo, el cine europeo exploró las posibilidades que ofrecía el color como recurso artístico de muchas maneras<sup>44</sup>.

En *Chromatic Cinema*, Misek recoge los cinco factores que según el académico Gorham Kindem favorecieron la inclusión del color en el cine en este momento, ni antes ni después. El primero de ellos es la simplicidad. Al principio, el proceso de introducir el color en las películas era muy laborioso y complejo, poco a poco los avances técnicos hicieron que a finales de 1920 la inclusión del color en el cine fuese un proceso real<sup>45</sup>.

El segundo factor engloba los costes de producción y distribución. El querer que una película fuese a color suponía una alta inversión, sobre todo durante la época dominada por Technicolor. Solo después del lanzamiento de las nuevas películas fotográficas, y todo lo que

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 44.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 45.

ello conllevó, los costes se rebajaron considerablemente hasta casi igualar a los presupuestos manejados en las películas en blanco y negro<sup>46</sup>.

El tercer factor es la disponibilidad. El metraje impreso por Technicolor en los años 40 era mayor que el que imprimieron sus dos mayores competidores, *Cinecolor* y *Magnacolor*, en el mismo periodo. El dominio del mercado de Technicolor sirvió de límite en la producción de películas debido a su capacidad de producción. Además, Technicolor rechazaba suministrar a otras empresas por lo que la demanda no se veía satisfecha. El equilibrio entre oferta y demanda llegó con la llegada del libre mercado en los años 50<sup>47</sup>.

El cuarto factor es la verosimilitud. Para que el color se convirtiera en una condición de la estética cinematográfica, el resultado debía ser similar al color típicamente percibido. Este hecho tardó décadas en llegar, y el color saturado que se vendía como “color natural” creaba unos efectos intensificados. Cuando se lanzaron las nuevas películas en 1956, el resultado tampoco se acercó de forma inmediata al realismo, sin embargo, los avances tecnológicos a lo largo de los años hicieron que el objetivo se acabase cumpliendo, sobre todo con el lanzamiento en 1962 de la película *Eastman Kodak 5251*, que supuso un gran avance en la reproducción del color (véase la Imagen 76)<sup>48</sup>.



Imagen 76. Fotograma de *Rosemary's Baby* (La semilla del diablo, Roman Polanski, Estados Unidos, 1968), que utilizó la película *Eastman Kodak 5251*.

El último factor que Kindem considera es la ideología. No hay que cuestionarse tanto si el color era o no verosímil, sino por qué no era percibido como tal. Durante muchos años el blanco y negro había sido asociado al realismo y el color al espectáculo, y para que el color se convirtiera en condición de la estética cinematográfica debía ser percibido como un

<sup>46</sup> *Ídem*.

<sup>47</sup> *Ídem*.

<sup>48</sup> *Ídem*.

elemento esencial de la realidad fílmica, lo cual ocurrió progresivamente entre 1950 y 1960. Cuanto más se usaba el color de forma “realista”, más era percibido como tal<sup>49</sup>.

Brad Chisholm señala otro factor que afectó a la total implantación del color en el cine y es la influencia que ejerció la televisión. Hollywood percibió la difusión de la televisión que se produjo en los años 50 como una amenaza. En 1950, menos del 10% de los hogares tenían televisión, cifra que aumentó hasta el 90% en 1962<sup>50</sup>. Debido a la expansión, la televisión necesitaba nuevos productos y en 1959 salió a la venta la televisión en color.

Edward Buscome señala que lo que hizo que el color se implantase del todo en el cine fue la obsesión de la industria por el realismo. El color no se convirtió en una condición del cine hasta que no fue percibido como verosímil. Por lo tanto, puede decirse que lo que hizo que el color se convirtiera en una cualidad intrínseca de la estética del cine fue un cúmulo de factores.

#### 2.4. Evolución del color en Europa y su expansión durante los años 60 y 70.

Todo este proceso que se desarrolló en Estados Unidos fue diferente, en algunos aspectos, en Europa. Durante los años 60, se experimentó con el color en unas películas que pertenecían a la categoría de arte cinematográfico. Solamente en Japón, además de en Europa, existía una corriente cinematográfica que se denominaban como cine “artístico” o de “arte y ensayo”. El uso del color durante esta época fue diverso, ya que se utilizó el color de forma realista, simbólica, gráfica, y también hizo un uso enfático.

No era algo casual, ya que a pesar del gran desarrollo que tuvo la tecnología del color en Estados Unidos, fue en Europa donde surgieron los primeros procesos desde los orígenes del cine, como el uso de plantillas (como ya se ha explicado) en Francia o el *Kinemacolor* en Gran Bretaña.

El *Kinemacolor* fue inventado por George Albert Smith y era un proceso de dos colores, rojo y verde, que ofrecía resultados aceptables (véase la Imagen 77). El hecho de utilizar dos colores, permitía reducir la velocidad de reproducción a 32 fotogramas por segundo, lo cual hacía reducir los costes<sup>51</sup>.

<sup>49</sup> *Ídem*.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 47.

<sup>51</sup> Cfr. THOMAS, D. B., *The First Colour Motion Pictures*, Her Majesty's Stationery Office, Londres, 1969, p. 13.





Imagen 77. Fotograma de *Delhi Durbar* (Charles Urban, Reino Unido, 1912), que utilizó el sistema *Kinemascope*.

Sin embargo, la tecnología desarrollada en las décadas posteriores fue muy retrasada con respecto a la de Estados Unidos. Se creó, por ejemplo, el *Dufaycolor*, un proceso aditivo que constaba de lentes muy delgadas que dividían la luz en rojo, verde y azul, estos se combinaban y creaban una imagen a color (véase la Imagen 78). Aunque se utilizó en algunos anuncios y documentales, la imagen que generaba era muy oscura, y en la pantalla grande creaba un efecto de mosaico. A finales de los años 40 aparecieron otros procesos como *Thomsoncolor* y *Rouxcolor*.



Imagen 78. Fotograma de *Sons of the Sea* (Maurice Elvey, Reino Unido, 1939), que utilizó el sistema *Dufaycolor*.

Dudley Andrew explica que hay varios motivos por los que la aparición del color en Europa fue más lenta. Antes de la guerra, el único proceso capaz de competir con Technicolor era *Agfacolor*, que utilizaba una tecnología muy avanzada. Sin embargo, este éxito se vio interrumpido con la llegada de la II Guerra Mundial, y su tecnología se utilizó como herramienta en la batalla. Tras la guerra, volvió a utilizarse de manera comercial, y surgieron varios derivados en distintas partes del mundo, como por ejemplo *Ferrania-color* desarrollado en Italia en 1952, *Fujicolor* en Japón en 1955, o *Sovcolor*, un derivado soviético<sup>52</sup>.

Mientras tanto, Technicolor no mostraba ninguna intención de expandirse fuera de las fronteras americanas, lo que hizo que fuera de Estados Unidos no pudieran emplear su tecnología durante los años 40. Solo fue posible en Reino Unido, donde la empresa abrió un pequeño laboratorio utilizado para una docena de películas al año.

Durante los años 50, Francia mostró gran interés por el color en la producción cinematográfica, lo que Andrew relaciona con el crecimiento de la televisión. Tal y como había sucedido en Estados Unidos, el color había sido un signo de diferenciación para añadir valor al cine sobre la televisión, esto también aumentaba los costes y por lo tanto el presupuesto de la película. En Francia hubo una primera oleada de directores, como Jean Renoir o Max Ophüls, que tenían grandes presupuestos y que eran capaces de competir con los directores estadounidenses (como en el caso que se expone en la Imagen 79).



Imagen 79. Fotograma de *Lola Montès* (Max Ophüls, Francia/Alemania, 1955), que utilizó el sistema *Eastmancolor*.

Cineastas que no pertenecían a la gran industria cinematográfica experimentaron con la película de 16 mm. *Kodachrome*, que era más rápida y barata que la de 35 mm. a color, aunque en esta época el formato de 16 mm. estaba estigmatizado como un formato amateur. Los directores pertenecientes a la Nouvelle Vague francesa eligieron rodar, en un principio, en formato de 35 mm. y en blanco y negro.

<sup>52</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 52.

Los cineastas europeos tuvieron la oportunidad de trabajar en color llegada la década de los 60. Además, como estaban fuera del sistema hollywoodiense, no se sentían atados a sus normas así que, directores como Eric Rohmer, Jacques Demy o Jean-Luc Godard, usaron el color de forma muy diversa (véase la Imagen 80). Sin embargo, aunque usaron los colores de forma variada, no podían evitar estar influenciados por lo que habían leído sobre Hollywood en *Cahiers du cinéma*<sup>53</sup>.



Imagen 80. Fotograma de *La genoue de Claire* (Eric Rohmer, Francia, 1970), que utilizó el sistema Eastmancolor y fue fotografiada por Néstor Almendros.

Durante los años 60, en el cine europeo coexistían el blanco y el negro y el color, pero la situación de equilibrio no era real. Durante esta época, se consolidó la hegemonía de Estados Unidos, y la aparente coexistencia pacífica del blanco y negro y el color solamente escondía el inevitable crecimiento del color. La transición de algunos cineastas europeos al color fue rápida, pero para otros supuso más un problema que una oportunidad, como para Ingmar Bergman.

Algunos cineastas, al encontrarse de frente con el color, decidieron agarrarse al blanco y negro. La primera película a color de Roman Polanski fue *The Fearless Vampire Hunters* (El baile de los vampiros, Roman Polanski, Estados Unidos, 1967), la de Hiroshi Teshigahara *Moetsukita chizu* (El hombre sin mapa, Hiroshi Teshigahara, Japón, 1968), y la de Akira Kurosawa *Dodesukaden* (Akira Kurosawa, Japón, 1970). El hecho de que estos directores

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 56.



estrenasen sus primeras películas a color tan tarde, se puede deber a que les llevó tiempo trabajar con el color por sus implicaciones estilísticas y su potencial.



Imagen 81. Fotograma de *The Fearless Vampire Hunters* (El baile de los vampiros, Roman Polanski, Estados Unidos, 1967).

Arnheim consideraba que el blanco y negro limitaba el caos visual dentro de la imagen y, por lo tanto, al no haber distracción de otros colores, otros elementos como el espacio, la perspectiva y la textura cobraban más importancia.

Para el pintor Paul Nash, la apariencia de color fotográfico era “más o menos una abobinación”, porque hacía que se perdiera la forma, la definición y la sutileza. Algo que ya había expresado Tarkovsky, para quien una de las mayores dificultades a la hora de realizar una película era el color. No temía tanto al color en sí, sino más bien a su anárquica tendencia<sup>54</sup>.

Para los cineastas que se consideraban como artistas, y cuyas intenciones divergían de lo natural, la “natural” abundancia del color debía ser contrarrestada, para lo que usaron diferentes técnicas. La primera de ellas era la exclusión, sobre todo si se trabaja con un bajo presupuesto. Arnheim afirmaba que, si se rodaba la película en un estudio en donde todo estaba controlado, desde el maquillaje hasta el vestuario, no había problemas, el único inconveniente era que se estaba limitando la película a “un mundo sin ventanas”<sup>55</sup>.

Por ejemplo, Kubrick rodó *2001: A Space Odyssey* (2001: Una Odisea del espacio, Stanley Kubrick, Reino Unido, 1968) dentro de los estudios Pinewood. El interior de las naves apenas tenía color, lo cual, según Alexander Walker, recordaba a las películas en blanco y negro. La película se diseñó con una paleta de colores reducida, aunque hay momentos

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 61.

<sup>55</sup> *Idem.*

cromáticos puntuales. La película crea un ambiente cromático bipolar dominado por el negro de los exteriores y el blanco de los interiores<sup>56</sup>.



Imagen 82. Fotograma de *2001: A Space Odyssey* (2001: Una Odisea del espacio, Stanley Kubrick, Reino Unido, 1968).

Carl Dreyer escribe un artículo en 1955 en el que afirma que las películas deberían rodarse con los menos colores posibles, combinados con el blanco y el negro, colores poco usados en las películas de Technicolor. Además, en ese artículo, Dreyer imagina un tiempo de libertad cromática, en el que todos los colores pudieran ser manipulados. Para él, una película no se consideraba arte debido a la reproducción precisa de los colores de la naturaleza. Contaba además que se había visto muchas veces la hierba verde y el cielo azul, y que por una vez deseaba que fuera al revés, y que entonces quizá se podría sentir la intención del artista<sup>57</sup>.

La libertad cromática que Dreyer deseaba se hizo posible con la tecnología digital, como se explicará más adelante. Hasta los años 90, si un cineasta quería transformar un color, requería de técnicas extremas que se centraban en los colores que había frente a la cámara, tal y como hizo, por ejemplo, Michaelangelo Antonioni en su primera película a color, *Il Deserto Rosso* (El desierto rojo, Michaelangelo Antonioni, Italia, 1964).

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 63.

<sup>57</sup> Cf. DREYER, C. T., "Cine en color y coloreado", *Politiken*, 27 de febrero de 1955.



Imagen 83. *Il Deserto Rosso* (El desierto rojo, Michaelangelo Antonioni, Italia, 1964).

En esta película, Antonioni realizó lo que Arnheim denominó como una corrección cosmética de la realidad. Antonioni quería rodar un bosque del cual tenía la intención de hacer desaparecer el color verde, no por el color en sí, sino porque no era el color que Antonioni había escogido, y para él el color debía ser algo que expresase las ideas del artista, en vez de representar el caos cromático del mundo. Para el cineasta, para que el color expresase cualquier cosa, era necesario romper el vínculo de los objetos con el color al que estaban asociados (tal y como se puede ver en el humo de la Imagen 84). Pero como señaló Arnheim, lo que así conseguiría era crear distracciones cromáticas<sup>58</sup>.



Imagen 84. *Il Deserto Rosso* (El desierto rojo, Michaelangelo Antonioni, Italia, 1964).

---

<sup>58</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 65.

Como se ha explicado anteriormente, el cine y la pintura han estado siempre muy ligados a lo largo de la historia. Antonioni, afirmaba sobre *Il Deserto Rosso* que era una película de colores pintados, y siempre hacía referencia a la pintura. Rouben Mamoulian, director de *Becky Sharp* (La feria de la vanidad, Rouben Mamoulian, Estados Unidos, 1935), considerada como la primera película rodada completamente con Technicolor, afirmaba que los que trabajan el color en las películas eran pintores y pintaban con luz.



Imagen 85. Fotograma de *Becky Sharp* (La feria de la vanidad, Rouben Mamoulian, Estados Unidos, 1935).

Es cierto que existen muchas diferencias entre la pintura y el cine, tanto estéticas como tecnológicas. En el cine, el color es representado indirectamente y la luz directamente. La tonalidad monocromática de una imagen es capturada por una película cinematográfica, es un fenómeno físico de la luz que pasa por las lentes, mientras que el color es el resultado de una mezcla de teñidos, y durante muchos años, el proceso de teñido reproducía unos colores imprecisos. En un sentido, como señala Mísk, podría decirse que la pintura y el cine solo tienen una conexión imaginaria, pero las conexiones imaginarias producen conexiones reales. La relación de los pintores hacia la pintura es de fascinación y de miedo. Fascinación porque aspiran a la libertad y el control de los pintores, y miedo a no ser aceptados como artistas, como lo son ellos. Además, añade Mísk, esta relación tiene otro componente que es la validación. El cine se ha sentido inferior debido a la pintura, pero también le ha servido como solución. Muchos cineastas han usado la pintura para legitimar su trabajo<sup>59</sup>.

La pintura también ha influido en el uso del color de los cineastas. Eisenstein subrayó que el crecimiento del Technicolor en los años 30 trajo consigo una gran cantidad de películas

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 66.

biográficas estridentes sobre pintores, y aunque esta tendencia fue corta, la pintura continuó influyendo en la estética del cine<sup>60</sup>.

Aunque Mamoulian había afirmado que lo que hacía era pintar con luz, no era cierto. Él había cubierto *Becky Sharp* con colores aparentes. Pintó escenarios, tiñó la ropa, maquilló a los actores, y después lo filmó. Aunque la expresión “pintar con luz” intenta resolver las diferencias entre la acción de coger un pincel y la cámara, no es del todo certera. A finales de los años 60 y comienzos de los 70, el cine siguió la nueva actitud adoptada por Hollywood: alejarse de los colores intensificados para acercarse a la luz natural<sup>61</sup>.

El incremento global del uso del color fue en gran parte debido a un fenómeno económico encabezado por Estados Unidos. La gran potencia abandonó el blanco y negro a finales de los años 60 y esto hizo que muchos otros países le siguieran. Además, la transición a una televisión a color sucedió casi de forma simultánea en todos aquellos países que competían con la industria del entretenimiento de Estados Unidos. Las industrias de países como Francia, Italia, Gran Bretaña, Alemania, Japón y España, completaron su transición al color al comienzo de los 70.

Pero hubo un reducido número de países en los que esta transición ocurrió de manera más lenta. Dos claros ejemplos fueron India y el Bloque Soviético. En India, a mediados de los años 70, la mayoría de las películas eran en blanco y negro. A principios de los 50, algunas películas de Bollywood habían usado el Technicolor, pero era demasiado caro incluso para las películas con grandes presupuestos. India no empezó a producir su propia película fotográfica hasta 1973, y la importación de las películas de *Eastman* era impensable debido a las altas tasas que el gobierno indio imponía. El objetivo de estas tasas era que los cineastas utilizaran *East German Orwocolor*, pero lo que se conseguía era que usaran el blanco y negro.

El Bloque Soviético también tardó en incorporar el color a todas sus películas. Un comunicado oficial reveló que, en 1974, el 60% de las películas era a color, mientras en el resto del mundo estaba cerca del 100%. *Goskino* era una superestructura administrativa encargada de todos los aspectos del cine soviético, incluidos la producción, la distribución, la importación de películas e incluso la crítica cinematográfica. Durante los años 70, era mucho más sencillo encontrar suministros de blanco y negro que de color, probablemente por la limitada disponibilidad de una buena calidad de película fotográfica a color<sup>62</sup>.

Antes de la II Guerra Mundial, los únicos procesos establecidos para trabajar el color eran el Technicolor en Estados Unidos y *Afgacolor* en Alemania. La Unión Soviética solamente había conseguido desarrollar un proceso aditivo de dos colores. Tras la II Guerra Mundial llegó el primer proceso sustractivo de tres colores con el que Eisentein rodó la secuencia a color de *Ivan Groznyy. Skazh vtoroy: Boyarskiy zagovor* (Iván el Terrible, segunda parte: la conjura de los boyardos, Sergei Eisenstein, Unión Soviética, 1958), tecnología derivada de *Afgacolor*, como la mayoría de los procesos desarrollados después de la guerra. La mayoría de estas tecnologías mejoraron la calidad excepto *Sovcolor*, cuyos valores eran muy limitados<sup>63</sup>.

<sup>60</sup> *Ídem*.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 68.

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 69.

<sup>63</sup> *Ídem*.





Imagen 86. Fotograma a color de *Ivan Gromnyy. Skaz vtoroy: Boyarskiy zagovor* (Iván el Terrible, segunda parte: la conjura de los boyardos, Sergei Eisenstein, Unión Soviética, 1958).

Como respuesta, *Goskino* comenzó a importar pequeñas cantidades de negativos de Kodak, y la elección de los procesos que lo utilizaban era en base a motivos políticos. Los directores menos afortunados tenían dos opciones: rodar en blanco y negro, o utilizar *Sovcolor*, y a principios de los 70, *Sovcolor* era la opción preferida.

Debido a que la mayoría de la plata de la Unión Soviética era destinada a proyectos militares, *Goskino* tenía limitaciones para fabricar negativos a color, incluso *Sovcolor* era escaso. Muchos directores, por tanto, siguieron rodando en blanco y negro y no solo por la escasez, sino por más razones como la percepción del blanco y negro como auténtico, sus propiedades estéticas y marca de seriedad<sup>64</sup>.

A pesar de las reticencias de algunos directores, así como de los problemas económicos para lograr una total transición al color, esta fue inevitable. A finales de los años 70, la Unión Soviética sucumbió al color, y fue relegando al blanco y negro.

A pesar de estos ejemplos de dos países donde el color tardó en llegar, este se expandió rápidamente por el mundo. Godard consiguió liberar el color cinematográfico de su connotación con la pintura, aunque no lo liberó del pigmento. Durante la década de los 60 y 70 el color saturado se volvió menos prominente, esto ocurrió primero en Estados Unidos, mientras en otros países seguían hipnotizados por el color.

A principios de los 70, el color no saturado se convirtió en una norma internacional. Debido a los avances en las películas cinematográficas, los cineastas volvieron a centrarse en la fuente original de luz blanca: el sol. Por otro lado, otros cineastas como Adrian Lyne, Michael Mann o Ridley Scott, aprovecharon la oportunidad estilística de usar el negro en vez del blanco como elemento creativo.

<sup>64</sup> *Ikon*.

Entre 1970 y 1990, la luz blanca permaneció como condición base en todos los géneros y movimientos, y el uso de luz coloreada empezaba a ser más común. Según Misek, el uso de la luz coloreada significaba un desarrollo en el reconocimiento del espacio natural del color<sup>65</sup>. Tendencia que continuaría hasta la llegada de la tecnología digital.

## 2.5. Tecnología digital.

Poco a poco, la tecnología ha ido avanzando hasta adentrarse en el mundo digital. Actualmente, todos o la mayoría de los procesos en el cine están digitalizados, pero para llegar hasta este momento, la industria ha tenido que adaptarse al constante cambio. Esto ha afectado también a la dimensión estética, y ha dado lugar a problemas que no habían surgido hasta este momento. La tecnología digital ofrece un mundo de posibilidades, pero no por sí sola, sino como una herramienta del artista. Desde finales de los 80 hasta los 2000, han sido unos años de cambios y experimentación, del paso de lo analógico a lo digital. Este proceso de transformación supuso un cambio absoluto en todos los procesos cinematográficos, una auténtica revolución.

Para Misek, la primera película que se encuentra en el borde entre el cine analógico y el digital es *Der Himmel über Berlin* (Cielo sobre Berlín, Win Wenders, Alemania, 1987). La película mezcla blanco y negro y color en casi la misma proporción, el blanco y negro hace referencia al punto de vista de los ángeles que observan los habitantes, y la ciudad y el color muestra la urbe tal y como la ven los humanos (véanse las imágenes 87 y 88)<sup>66</sup>.



Imagen 87. Fotograma en blanco y negro de *Der Himmel über Berlin* (Cielo sobre Berlín, Win Wenders, Alemania, 1987).

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 71.

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 155.



Imagen 88. Fotograma en blanco y negro de *Der Himmel über Berlin* (Cielo sobre Berlín, Wim Wenders, Alemania, 1987).

Este proceso de cambio del cine analógico al cine digital, que comenzó a finales de 1980 y continúa todavía hoy, se trata de un proceso largo porque no es exclusivamente una transición tecnológica, sino un compendio de muchas transiciones como la de la captura analógica del sonido a la digital, la del montaje lineal al no lineal, o la del laboratorio de impresión a *digital intermediate*. Esta última transición hace referencia a la fase de postproducción, en la que los negativos se convierten en archivos digitales para poder manipularlos, y esos archivos se convierten de nuevo en película cinematográfica para la proyección<sup>67</sup>.

Antes de que llegara la posibilidad de manipular el color digitalmente, los cineastas tenían que controlar el color que aparecía delante de las pantallas, lo cual en ocasiones implicaba grandes cambios logísticos que involucraban a guionistas, maquilladores, diseñadores de vestuario y productores. Una vez que la película estaba en la lata, ya poco más podía hacerse. Una de las pocas opciones que tenían era el denominado *color timing* conocido así o *color grading*, que se hacía cuando los fotogramas pasaban por una impresora óptica para hacer una impresión interpositiva<sup>68</sup>.

Durante el proceso, la luz blanca de la impresora óptica se descomponía en luz roja, verde y azul. De esta manera, un técnico podía alterar la cantidad de rojo, verde o azul que aparecía en la imagen, variando el tiempo de exposición de la impresión interpositiva a cada uno de los colores primarios. El proceso se convertía en un balance de colores complejo, y dada esta complejidad, en muchas ocasiones más que alterar el color, solo se limitaban a realizar ajustes en la exposición. Puesto que era más sencillo devolver a la imagen los detalles cuando la imagen estaba sobreexpuesta, muchos de los cineastas de esta época rodaban sus planos así, con la intención de que posteriormente se pudieran oscurecer<sup>69</sup>.

<sup>67</sup> *Ídem*.

<sup>68</sup> *Ibid.*, p. 156.

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 157.



Sin embargo, este proceso de “color timing” es más que simplemente un ajuste de la exposición en el negativo original o de la temperatura de color. También consiste en un proceso creativo donde las decisiones las toman los técnicos que dominan el proceso, siempre cerca de los cineastas. Una escena puede hacerse más oscura para crear un estado de ánimo serio o esconder intencionadamente detalles en las sombras. También ayuda a crear un contexto emocional y complementa el trabajo de la iluminación del *set* de rodaje. Normalmente, la corrección de color digital se hace en dos pasos. En el primero, se ajustan parámetros como la ganancia, y en el segundo se controlan los colores primarios para crear señales de colores diferentes que permiten seleccionar tonos individuales.

Un ejemplo es *Out of Sight* (Un romance peligroso, Steven Soderbergh, Estados Unidos, 1998), donde las escenas desarrolladas en Florida se colorearon de amarillo para transmitir el calor y la humedad (véase la Imagen 89), y las escenas que tenían lugar en Detroit se colorearon de azul, para reflejar la aspereza y el frío (como se puede ver en la Imagen 90)<sup>70</sup>



Imagen 89. Fotograma de *Out of Sight* (Un romance peligroso, Steven Soderbergh, Estados Unidos, 1998).

<sup>70</sup> Cfr. KENNEL, G., *Color and mastering for digital cinema*, Focal Press, Massachusetts, 2013, p. 16.



Imagen 90. Fotograma de *Out of Sight* (Un romance peligroso, Steven Soderbergh, Estados Unidos, 1998).

Aunque la mayoría de la gente coincide en que la primera película en ser ajustada digitalmente y en utilizar *color grading* fue *Pleasantville* (Gary Ross, Estados Unidos, 1998). La película utilizaba una técnica para eliminar el color y, de forma gradual y selectivamente, traerlo de vuelta a través de *rotoscoping* (como se puede ver en la Imagen 91)<sup>71</sup>.



Imagen 91. Fotograma de *Pleasantville* (Gary Ross, Estados Unidos, 1998).

Por tanto, con este proceso, el trabajo de los cineastas consiste en la iluminación y la exposición del negativo original (la captura) y también en decir cómo imprimir el negativo

<sup>71</sup> Cf. KENNEL, G., *op. cit.*, p. 86.

(el proceso de *timing* o *grading*) para reproducir los detalles importantes del plano y comunicar la emoción que se pretende.

De esta manera, puede hablarse de dos procesos diferentes. Uno es la captura y otro es el *color timing*. Así, no se presta tanta atención a la nivelación del color durante el rodaje, lo que lleva mucho tiempo, y permite un mayor control al cineasta sobre el color de la imagen. El cineasta sabe que en el proceso de postproducción puede retocar aspectos como las sombras<sup>72</sup>.

Por otro lado, el proceso con vídeo, en vez de con película, es mucho más simple, aunque estas simplificaciones conlleven restricciones creativas. Normalmente, se hace un balance de blancos en el *set* de rodaje, y se utiliza un monitor donde el director puede ver no solo la composición del plano, sino también el color. Es importante que el monitor esté bien calibrado, para así conseguir realmente lo que ves. Aunque el vídeo sea editado en postproducción, la corrección artística del color es generalmente más limitada que con película<sup>73</sup>.

Durante el proceso de producción, los negativos son procesados cada noche, y se crea una copia positiva rápida de la película que se denomina con el nombre de *daihs* o *rushes*. En esta copia no está trabajado el color final, pero de esta manera el director juzga la composición, la luz, y la acción, así como diferentes aspectos técnicos como la exposición<sup>74</sup>.

La década de los años 90 supuso un antes y un después en la industria cinematográfica. Se comenzó a utilizar el color digital, lo cual despertó muchos interrogantes para muchos autores, como por ejemplo si esa nueva tecnología hacía que se terminara la conexión entre la realidad y la imagen. A pesar de la importancia de este avance, poco se ha escrito sobre las implicaciones estéticas de este cambio. En 1989 se creó *Ursa*, una máquina digital que transformaba la luz en un código. Sus sensores digitales hacían posible ajustar los valores de la imagen sin alterar el brillo. A pesar del avance, los ajustes estaban todavía restringidos a alteraciones globales. El rojo, verde y azul eran interdependientes y, además, lo eran también los colores superficiales y los ópticos. Si se quería que algo fuera verde en la pantalla, tenía que serlo delante de la cámara<sup>75</sup>.

En 1993, el corrector de color *da Vinci* hizo posible los ajustes a colores secundarios, además de a los primarios. Los operadores eran capaces de manipular colores individuales sin alterar los valores del color global. Todos los azules de una imagen podían transformarse en verdes sin afectar a otros tonos. Conforme se mejoraba el corrector de color, se añadían nuevas funciones como la de las máscaras, que se añadieron en 1996. Esto permitía aislar áreas específicas de los *frames*, y ajustar el color de esas áreas. Además, las máscaras podían ser animadas, lo cual permitía que el área del *frame* afectada por una manipulación de color, se moviera<sup>76</sup>.

---

<sup>72</sup> *Ídem*.

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>74</sup> *Ídem*.

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>76</sup> *Ídem*.

A finales de los años 90 llegó el Digital Intermediate (DI)<sup>77</sup>, una tecnología de postproducción que hacía posible manipular todos los aspectos del color de una imagen, lo que supuso el comienzo de una nueva era. Significaba que el color digital era independiente de la luz que pasaba a través de la lente de la cámara, existía en el espacio digital, y como resultado, el color se desprendía de las demandas de la realidad<sup>78</sup>.

La unidad básica de la imagen digital es el píxel. Un píxel es una unidad de color con un valor asignado a un lugar específico de la pantalla. Por tanto, todas las imágenes digitales tienen color digital. Sin embargo, cuando se hable de color digital se hará referencia al color que resulta de manipular el valor del color de una imagen, lo cual fue posible a mediados de los 90. Los años 90 supusieron un incremento de la labor de postproducción y, por tanto, en los años posteriores, la inversión de tiempo y dinero en este proceso aumentó considerablemente<sup>79</sup>.

La digitalización de la imagen ha significado “un proceso de fragmentación de los índices de realidad, ya que estos se han transformado en unidades de información”<sup>80</sup>. Se trata de información dentro de un ordenador que puede ser manipulada fácilmente.

El primer ámbito donde se utilizó toda esta tecnología fue en la publicidad, en los anuncios televisivos, debido, entre otras cosas, a que su longitud era de aproximadamente 90 segundos, lo cual requería una menor inversión de tiempo y dinero que si se aplicaba a una película de 90 minutos<sup>81</sup>.

Misek se pregunta que cómo era posible que las películas, que todavía eran analógicas, evitasen parecer obsoletas cuando incluso los anuncios que las precedían en los cines eran digitales. Una de las soluciones fue introducir elementos digitales dentro de las películas, como efectos especiales generados por ordenador. Otros filmes de mediados y finales de los 90, se aproximaban al color digital manipulando con procesos químicos la película cinematográfica, como por ejemplo a través de la retención de plata. Esta técnica consistía en retener cierta cantidad de plata presente en el negativo al procesarlo y, entonces, se añadía densidad a las zonas con mayor exposición. Los negros se volvían más oscuros, dando como resultado una estética muy característica como en la película *Seven* (David Fincher, Estados Unidos, 1995) (véase la Imagen 92). En este proceso también se quitaba saturación a los colores de forma proporcional a la retención de plata en el negativo. Un ejemplo es *Saving Private Ryan* (Salvar al soldado Ryan, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1998), en donde los colores poco saturados son resultado de un alto nivel de retención de plata (véase el ejemplo de la Imagen 93)<sup>82</sup>.

<sup>77</sup> Cf. MISEK, R., *op. cit.*, p. 65.

<sup>78</sup> *Ibid.*

<sup>79</sup> *Ibid.*

<sup>80</sup> Cf. QUINTANA, A., *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*, Acantilado, Barcelona, 2011, p. 73.

<sup>81</sup> Cf. MISEK, R., *op. cit.*, p. 157.

<sup>82</sup> *Ibid.*, p. 158.



Imagen 92. Fotograma de *Seven* (David Fincher, Estados Unidos, 1995).



Imagen 93. Fotograma de *Saving Private Ryan* (Salvar al soldado Ryan, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1998).

Otra de las soluciones que dieron los cineastas fue la de utilizar el color óptico para emular el color digital. Un ejemplo es *Matrix* (Hermanos Wachovski, Estados Unidos, 1999). Se trata de una película en la que el color verde tiene gran importancia, y queda establecido al comienzo de la película, cuando aparecen unos dígitos verdes deslizándose hacia abajo, sobre un fondo negro. *Matrix*, visto desde fuera, está codificado en verde, y desde dentro también domina este color, el cual contrasta con el frío azul blanquecino de la “realidad física” en la que Neo despierta. En esta película lo físico simula lo digital, ya que la mayoría de los verdes “digitales” que aparecen no son digitales, solamente los efectos especiales fueron introducidos con DI. Por tanto, los verdes que aparecen en la película se consiguieron

con la luz durante el rodaje, la cual fue acentuada con el proceso de *color timing* (véase el ejemplo 94)<sup>83</sup>.



Imagen 94. Fotograma de *Matrix* (Hermanos Wachovski, Estados Unidos, 1999).

Pero fue en 1993 cuando tuvo lugar el primer experimento con DI en el cine. Se restauró digitalmente *Snow White and the Seven Dwarfs* (Blancanieves y los siete enanitos, William Cottrell, Estados Unidos, 1937) (véase la Imagen 95). Durante gran parte de los años 90, el uso de DI estaba restringido a las secuencias de efectos especiales, como sucedió en *Matrix*.



Imagen 95. Fotograma restaurado digitalmente de *Snow White and the Seven Dwarfs* (Blancanieves y los siete enanitos, William Cottrell, Estados Unidos, 1937).

<sup>83</sup> Cf. MISHK, R., *op. cit.*, p. 161.



El año 1993 fue crucial para el paso de la tecnología analógica a la digital. Además de la restauración digital de *Snow White and the Seven Dwarfs*, fotograma a fotograma, se estrenó *Jurassic Park* (Parque Jurásico, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1993), el primer largometraje cinematográfico que utiliza el *Computer Graphics System* con el que crearon artificialmente criaturas realistas<sup>84</sup>. Un año después, en 1994, se estrenó *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, Estados Unidos, 1994), donde Tom Hanks interactuaba con personajes históricos.

En 1994, el 80% de las películas eran editadas con programas como *Avid* o *Lightworks*, y las moviolas se quedaron obsoletas para dar paso al uso de los ordenadores. En 1995, *Casper* (Brad Silberling, Estados Unidos, 1995) tenía como protagonista al primer personaje capaz de hablar creado con *Computer Graphics*. Este gran cambio no solo afectó a las películas que contaban con un gran presupuesto, también a proyectos más pequeños. *The Blair Witch Project* (El proyecto de la bruja de Blair, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, Estados Unidos, 1999) fue rodada con una cámara digital, en ocho días, y con 40.000 dólares de presupuesto<sup>85</sup>.

Las películas de finales de los años 90 y comienzos de los 2000 imitaban el color digital de los anuncios de mediados de los 90, y estos anuncios tomaban como referente visual el uso del color en el cine del pasado. Entonces, el DI comenzó a usarse no solo para efectos especiales, sino también para conseguir efectos estéticos.

La película conocida comúnmente como la primera en usar DI como una herramienta estética, a lo largo de todo su metraje, es *O Brother Where Art Thou* (O Brother!, Joel Coen, Estados Unidos, 2000). La película fue rodada en Deep South, una región al sur de Estados Unidos donde predominaban los verdes. Roger Deakins, director de fotografía, necesitaba alterar los colores de la localización, cambiando los verdes por amarillos mostaza, y aunque experimentó con técnicas analógicas como el blanqueamiento de los bordes, no conseguía el efecto deseado, así que finalmente usaron el color digital<sup>86</sup>.

Los planos se seleccionaban desde el negativo original y eran escaneados a 2K de resolución y el color era corregido por el colorista Julius Friede, que utilizó el corrector de color *Pandora MegaDef* (véanse los ejemplos de las imágenes 96 y 97). Todo el proceso, junto con la integración de efectos visuales duró tres meses, afortunadamente la tecnología evolucionó, y en 2006 era posible hacer ese mismo proceso en 4 o 6 semanas<sup>87</sup>.

<sup>84</sup> Cfr. RIAMBAU, S., *Hollywood en la era digital*, Cátedra, Madrid, 2011, p. 69.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 71.

<sup>86</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 87.

<sup>87</sup> *Ídem*.



Imagen 96. Fotograma de *O Brother Where Art Thou* (O Brother!, Joel Coen, Estados Unidos, 2000) sin corrección de color.



Imagen 97. Fotograma de *O Brother Where Art Thou* (O Brother!, Joel Coen, Estados Unidos, 2000) con corrección de color.

La estética de *O Brother Where Art Thou* emula, a través del color, antiguas postales. Es decir, que imita el color analógico a través del color digital. Otros ejemplos de este uso falso del “analógico” serían *The Aviator* (El Aviador, Martin Scorsese, Estados Unidos, 2004) o *Planet Terror* (Robert Rodriguez, Estados Unidos, 2007).





Imagen 98. Fotograma de *The Aviator* (El Aviador, Martin Scorsese, Estados Unidos, 2004), donde se imita el color del sistema analógico.

Las primeras películas en las que se utilizó el color de manera digital tenían una estética caracterizada por la monocromía, creaban imágenes con una baja saturación y, después, le añadían pequeños toques de algún color<sup>88</sup>.

Sin embargo, el primer proceso en la cinematografía que utilizó la tecnología digital fue la edición. Tradicionalmente, el proceso era realizado manualmente cortando y pegando fotogramas, lo cual era muy laborioso y lento. En los años 80, George Lucas invirtió en el desarrollo del primer ordenador de edición digital no lineal, y aunque no se llevó a cabo totalmente, mostró el valor de los ordenadores en la labor de edición, animando a otras empresas a desarrollar sistemas como aquel. Y fue Lucas quien, en 1999 proyectó digitalmente la primera película, *Star Wars: Episode I- The Phantom Menace* (Star Wars: Episodio I- La amenaza fantasma, George Lucas, Estados Unidos, 1999)<sup>89</sup>.

A finales de los 90, Avid Media Composer era el sistema de edición no lineal para película y video más extendido, y actualmente la totalidad de las películas están editadas con sistemas no lineales.

El segundo proceso en incorporar la tecnología digital en la postproducción fueron los efectos visuales (VFX). El desarrollo a finales de los 80 de nuevas cámaras y escáneres con sistema CCD, es decir, con dispositivo de carga acoplada, llevó a dejar de usar las impresoras ópticas.

Todos estos avances digitales en los procesos cinematográficos llevaron a grandes resultados. En *300* (Zack Snyder, Estados Unidos, 2006) parte de la batalla de Termópilas se rodó frente a una pantalla azul. Según Larry Fong, director de fotografía de la película, Snyder tomó muchas decisiones cromáticas en el proceso de postproducción, por ejemplo, al darle

<sup>88</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 164.

<sup>89</sup> Cfr. BORDWELL, D., *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*, [www.davidbordwell.net](http://www.davidbordwell.net), 2012, pp. 3-10.

el aspecto de cómic recortando luces y restando saturación a los colores, así como aumentando el amarillo y disminuyendo el azul (como se puede ver en la Imagen 99)<sup>90</sup>.



Imagen 99. Fotograma de *300* (Zack Snyder, Estados Unidos, 2006).

Otra de las películas en las que se utilizó la corrección de color digital fue *The Social Network* (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010). Se analizará en profundidad el caso de esta película en el siguiente capítulo, pero con la corrección de color, lo que Fincher pretendía era, dentro de su propio estilo, acercarse a la realidad (véase la Imagen 100 y la Imagen 101). Aunque la tecnología cambiase, había ciertos principios estéticos que no cambiaban.



Imagen 100. Foto del rodaje de *The Social Network* (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010).

---

<sup>90</sup> Cf. MISHKIN, R., *op. cit.*, p. 164.



Imagen 101. Fotograma de *The Social Network* (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010), con corrección de color digital, el objetivo era trasladar de forma realista el ambiente universitario.

Otro ejemplo del uso del *grading* es *The Lord of the Rings: the fellowship of the Ring* (El Señor de los Anillos: La comunidad del anillo, Peter Jackson, Estados Unidos, 2001). En este caso, se buscaba corregir errores en el rodaje y, especialmente, trasladar el mundo mágico de Tolkien. En la Imagen 102 se puede ver un ejemplo de Rivendel, donde los colores verdes y la sobreexposición de luz están tratados digitalmente.



Imagen 102. Imágenes del antes y el después de la corrección de color en *The Lord of the Rings: the fellowship of the Ring* (El Señor de los Anillos: La comunidad del anillo, Peter Jackson, Estados Unidos, 2001).

En la actualidad, las imágenes estereoscópicas, comúnmente llamadas 3D, han sido utilizadas en algunas ocasiones para grandes producciones, aunque esta tecnología no acaba

de tener éxito. La visión binocular da la posibilidad de percibir la profundidad y el cerebro decodifica la información de profundidad que capturan por separado el ojo izquierdo y el derecho. La primera vez que se utilizó este tipo de tecnología fue hace más de 100 años, aunque nunca triunfó debido a su complejidad en la captura<sup>91</sup>.

En los años 50, una nueva ola de películas en 3D ocuparon el panorama cinematográfico y, en 1953, 27 películas fueron rodadas en 3D y, en 1954, 16. Una vez más el formato fue desechado por su complejidad y alto coste, porque suponía disponer de equipos especiales como cámaras y proyectores duales con filtros polarizados<sup>92</sup>.

A finales de los 70, de nuevo algunos directores experimentaron con este formato. Esta vez utilizaron imágenes de anaglifo, es decir, imágenes de dos dimensiones que provocaban la sensación de tres dimensiones, para así reducir la complejidad de la proyección. Las imágenes de anaglifo utilizaban el color para simular profundidad, y así podían ser representadas con colores sencillos, y utilizar para el visionado unas gafas con filtros de color rojo y azul (complementarios). De esta forma, se podían utilizar proyectores y pantallas estándar, aunque el rango de colores era más limitado. Esta técnica fue utilizada en películas como *Spy Kids 3D: Game over* (Robert Rodriguez, Estados Unidos, 2003) o *The Adventures of Sharkboy and Lavagirl 3D* (Las aventuras de Shark Boy y Lava Girl, Robert Rodriguez, Estados Unidos, 2005)<sup>93</sup>.

En 2004 Warner Brothers lanzó *The Polar Express* (Polar Express, Robert Zemecki, Estados Unidos, 2004) en IMAX 3D, película que fue muy exitosa. El sistema IMAX utilizaba dos tiras de película a lo largo de un obturador lineal giratorio y una pantalla de plata, y el espectador llevaba unas gafas polarizadas. En esta película se utilizó animación generada por ordenador, y tras crear la película, Sony e IMAX revisaron cada plano rehaciendo muchos de ellos para incrementar la profundidad y ajustar la transparencia, proceso nada trivial que además conllevaba un alto coste<sup>94</sup>. Se puede apreciar el resultado final de este trabajo en la Imagen 103.

<sup>91</sup> Cfr. ZONE, R., *3-D Revolution: The History of Modern Stereoscopic Cinema*, University Press of Kentucky, Kentucky, 2012, p. 45.

<sup>92</sup> Cfr. HAYES, R. M., *3-D Movies. A History and Filmography of Stereoscopic Cinema*, McFarland & Company, Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina, 1998, pp. 20-43.

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 89.

<sup>94</sup> Cfr. ZONE, R., "The Polar Express in Imax 3-D", en *Revolution: The History of Modern Stereoscopic Cinema*, University Press of Kentucky, Kentucky, 2012, cap. 20.



Imagen 103. Fotograma de *The Polar Express* (Polar Express, Robert Zemecki, Estados Unidos, 2004).

En *Polar Express* se utilizan personajes totalmente informatizados, como ocurre con el revisor del tren, que es Tom Hanks. En 2006, Steve Paerlman patenta *Contour*, un dispositivo que captura la textura de un rostro mediante maquillaje fosforescente. Se utilizó en la caracterización de Brad Pitt en *The Curious Case of Benjamin Button* (El curioso caso de Benjamin Button, David Fincher, Estados Unidos, 2008)<sup>95</sup>. Así se podía apreciar el proceso de “rejuvenecimiento” del personaje interpretado por Pitt y ser creíble (véase la Imagen 104).



Imagen 104. Fotograma de *The Curious Case of Benjamin Button* (El curioso caso de Benjamin Button, David Fincher, Estados Unidos, 2008).

---

<sup>95</sup> Cfr. RIAMBAU, S., *op. cit.*, p. 72.



James Cameron, antes de estrenar *Avatar* (James Cameron, Estados Unidos, 2009), estrenó dos documentales, *Ghosts of the Abyss* (Misterios del Titanic, James Cameron, Estados Unidos, 2003) y *Aliens of the Deep* (James Cameron y Steve Quale, Estados Unidos, 2005), donde utilizó un sistema en 3D con una cámara tridimensional, que se creó adaptando sendos bloques de un *Sony F950 CineAlta HD*. Esta tecnología, como Cameron afirmó, le sirvió como prueba para *Avatar*. Esta película se rodó con un sistema de captura de imágenes, pero reforzado con una pequeña cámara colocada en la cabeza de los actores para captar hasta la más mínima expresión de los rostros, y esas imágenes se asociaban a la utilización de la *Fusion Camera System*, una única cámara capaz de rodar acción real en 3D estereoscópica<sup>96</sup>. En la Imagen 105 podemos ver un ejemplo del innovador sistema de captura que permitía recrear los imaginarios personajes y dotarles, además, de su especial color azul.

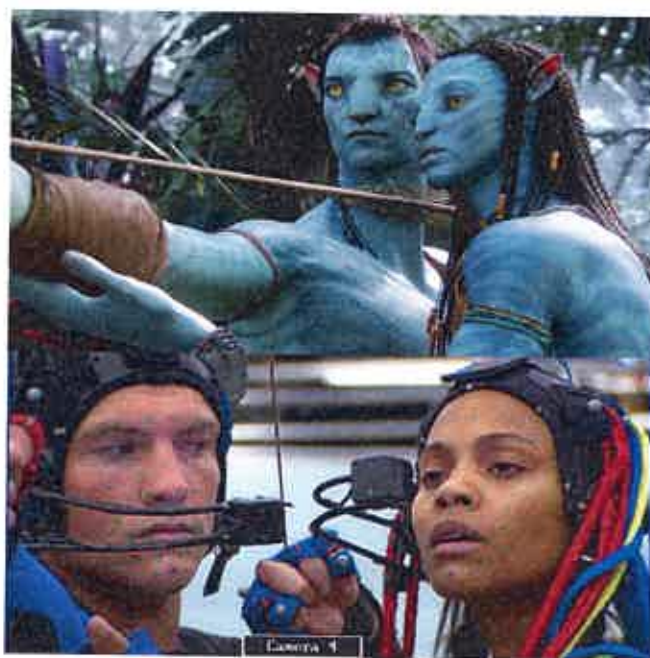


Imagen 105. Fotograma de *Avatar* (James Cameron, Estados Unidos, 2009), y su utilización de la captura de imágenes.

La tecnología digital afecta a todos los procesos cinematográficos, pero sobre todo a la fotografía y su tratamiento mediante etalonaje digital. Proceso que es imparable. No se trata solamente de cambios que afectan al sistema de producción, distribución y exhibición, sino que el cambio también es de orden estético. Las películas de la era digital, las cuales han convivido con el celuloide durante aproximadamente los primeros quince años de su

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 74.

existencia, proponen una nueva forma de relación con el espectador. Hasta el momento, el espectador había supuesto que todo lo que aparecía en la pantalla procedía de un referente real, aunque se utilizaran efectos especiales y trucos varios, pero ahora cualquier imagen es posible, tenga o no relación con la realidad<sup>97</sup>. A pesar de que lo que aparece en la pantalla sea creado digitalmente, no quiere decir que este alejado de la “realidad”, ni tampoco que no pueda suscitar emociones tan intensas, e incluso más en algunas ocasiones, que la imagen analógica. En las imágenes 106 y 107 podemos ver dos ejemplos del uso de la tecnología digital con un carácter realista, y buscando caracterizar la soledad y encerramiento del personaje principal, en la película *Gone Girl* (Perdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014).



Imagen 106. Fotograma de *Gone Girl* (Perdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014).



Imagen 107. Fotograma de *Gone Girl* (Perdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014).

El color superficial, o aparente, es y ha sido realmente importante para el color en la pantalla, pero también lo han sido y lo son el color óptico y el color digital. Los tres son diferentes, pero son igualmente necesarios para representar el color de una forma plena. Los avances tecnológicos ofrecerán nuevas formas de representación que plantearán, a su vez, nuevos paradigmas.

La tecnología digital está presente en todos los procesos del cine, pero todavía no se sabe hasta dónde va a llegar, y cómo de rápido. Ha avanzado tanto que actualmente existen cámaras digitales que parecen y se sienten, además de ofrecer una amplia gama de color, como las cámaras analógicas, aunque muchos cineastas siguen prefiriendo las cámaras tradicionales.

<sup>97</sup> *Ibid.*, p. 8.

Algunos procesos como la edición no lineal o los efectos visuales se implantaron rápidamente. Otros cambios, como la distribución y exhibición digital conllevan grandes repercusiones en muchas partes del proceso simultáneamente, y un gran impacto en toda la industria. Es fácil ver el cine digital como algo arriesgado, pero también como una oportunidad para mejorar la experiencia del cine. El uso creativo del color es una herramienta poderosa y emotiva, pero para ser usada de manera efectiva, el color debe ser reproducido en todas las pantallas de manera calibrada, y aquí es donde la ciencia del color puede ser aplicada para así respaldar el arte de hacer cine.

Una vez explicados qué procesos se han utilizado a lo largo de la historia para conseguir aplicar el color al cine, y cómo se ha intentado siempre plasmar la realidad, aunque el resultado no fuera un fiel reflejo de esta, en el tercer y último epígrafe se abordará la cuestión de la función estética del color dentro del cine, a través de diferentes ejemplos destacados.

### **3. La función estética del color en el cine.**

A lo largo del segundo capítulo de esta investigación se han expuesto algunos conceptos con el fin de realizar una aproximación al término de estética. Cuando se habla de la estética cinematográfica se hace referencia a una reflexión del medio, así como a un discurso particular. El color, como elemento del lenguaje cinematográfico, desempeña un papel fundamental en el discurso estético que un cineasta desarrolla a lo largo de su obra. En este último epígrafe se tratará de explicar qué función o funciones cumple el color dentro de ese discurso particular a través de ejemplos visuales, en relación con los conceptos explicados en el primer capítulo.

El color a menudo ha sido un elemento infravalorado, como señala Richard Dyes, y en general los signos no representacionales del cine han sido particularmente subdesarrollados. Dentro de estos signos, Dyes incluye elementos como la textura, el ritmo, o el color. En otras ocasiones, el color se ha analizado dentro de grandes categorías, como hace Bordwell al incluirlo en su análisis de puesta en escena. Quizá, debido a que actualmente el espectador se encuentra familiarizado con el color en el cine, y espera verlo siempre, se le ha dejado de prestar atención<sup>98</sup>.

Como ya se ha comentado, Eisenstein es considerado como uno de los primeros teóricos que puso su foco de atención sobre las interpretaciones simbólicas y psicológicas del color, así como en sus relaciones arbitrarias con el sistema de imágenes establecido en una película concreta. Es importante considerar que los significados del color no son dados, pero que dependen del sistema del imaginario decidido para una película. Eisenstein explica que el color tiene una función dramática en el cine y, cuando habla de ello, lo hace en un doble sentido<sup>99</sup>:

---

<sup>98</sup> Cf. PEACOCK, S., *Colour*, Manchester University Press, Manchester, 2010, p. 4.

<sup>99</sup> Cf. EISENSTEIN, S., *op. cit.*, p. 501.



- 1) En el sentido de la subordinación del elemento color a cierta ordenación dramática que el realizador materializa y dispone; 2) en el sentido (en una acepción más amplia de la concepción dramática del color) de elemento activo, intrínseco al color, que traduce la voluntad consciente de quien lo emplea, a diferencia del statu quo amorfo de un dato coloreado que proporciona la naturaleza.

Everett explica en *Questions of colour in cinema*, recogiendo las ideas de Branigan, que el color constituye una forma de discurso en el que los significados se han creado a través de patrones cuya importancia recae, principalmente, en su habilidad para abrir los ojos al espectador a nuevas formas de lectura del color y, por lo tanto, a nuevas formas de ver y entender el mundo. Es decir, la configuración del color dentro de una película puede ser tan llamativa que haga repensar las percepciones del espectador, así como el propio sentido de realidad. Una vez que el color es puesto en primer plano como estructura, y esa estructura es entendida como algo inseparable del significado, se debe afrontar el color como un autónomo<sup>100</sup>.

Una de las maneras en las que el color llama la atención sobre sí mismo, es siendo utilizado de manera impredecible, o estando en el lugar "equivocado". De esta manera el espectador se encontrará frustrado, confundido o intrigado. Se trata, por lo tanto, de un uso no realista, y cuando un color es puesto en primer plano en una narrativa específica, obliga al espectador a reconocer la identidad del color<sup>101</sup>.

Un ejemplo es la ya citada película de Antonioni, *Il deserto rosso*. En este filme, el paisaje de Rávena se presenta de una manera en la que los colores no son naturales, en parte para reflejar la creciente industrialización y su consecuente destrucción del medio ambiente, en parte para articular la alienada visión de su protagonista, tal y como puede verse en el uso del color verde en el vestuario de Monica Vitti (Imagen 108).



Imagen 108. Fotograma de *Il deserto rosso* (El desierto rojo, Michelangelo Antonioni, Italia, 1964).

<sup>100</sup> Cfr. EVERETT, W., *op. cit.*, p. 110.

<sup>101</sup> *Ibid.*, p. 111.

Pero, sobre todo, para centrar la atención en él mismo y hacer una declaración visual que demanda, cada vez más, respuestas más complejas y profundas. A través de filtros, y aplicando pintura a los objetos y al paisaje, Antonioni consiguió las sombras y las texturas que deseaba para tratar de reflejar una realidad externa. Los ejemplos más claros los encontramos en la fábrica y el humo amarillo que la define (véase la Imagen 109).



Imagen 109. Fotograma de *Il deserto rosso* (El desierto rojo, Michelangelo Antonioni, Italia, 1964).

Antonioni hace un uso del color que le resulta liberador, no solo porque le aleja de las limitaciones del reflejo mimético, sino también por su impacto significativo sobre la naturaleza narrativa del discurso. En esta película, el color se convierte en significante fílmico, que es intencionalmente ambiguo y que cambia sus significados en función del contexto espacial y temporal. Un buen ejemplo lo encontramos en el pueblo desierto que recorre el protagonista, que contrasta con los espacios presentados anteriormente en la historia (véase la Imagen 110)<sup>102</sup>.

---

<sup>102</sup> *Ibid.*, p. 113.



Imagen 110. Fotograma de *Il deserto rosso* (El desierto rojo, Michelangelo Antonioni, Italia, 1964).

Otro de los autores que habla del color, y de su función dentro del cine, es Jacques Aumont. Establece cuatro categorías como método de análisis de la expresividad del color en una película. Las categorías son: color y realismo, color e idealización, color y subjetividad y, la última, color y cualidad artística<sup>103</sup>.

La primera de ellas, color y realismo, hace referencia a la representación óptica de lo real y su deseo de autenticidad. La segunda, color e idealización, la idealización se refiere a las cualidades de la imagen, sus valores simbólicos y el respeto a las convenciones del color. La tercera categoría, color y subjetividad, define el modo de expresión elegido por el cineasta, así como por el equipo técnico. En la cuarta categoría, la cualidad artística en una película, Aumont asocia la expresión formal de las imágenes artísticas con el dominio del medio fílmico. Señala, además, la admiración de los cineastas hacia los pintores, quienes se benefician de la inmediatez, el aporte personal y la intención, cuando trabajan con el color<sup>104</sup>.

Como se ha explicado con anterioridad, el color es un elemento que ha sido utilizado por algunos autores para tratar de acercarse o reproducir de una manera más fiel la realidad. Ha sido objeto de discusión porque para otros, como para Trainor, el color que se ve en las películas es demasiado realista, y el color debería trascender el mundo banal. Continúa explicando que sería más interesante hacer un uso no realista del color. Además, siente que el color del cine es inferior al de la pintura de artistas como Velázquez, Rembrandt o Goya, quienes creaban con los colores y las sombras la impresión de una tercera dimensión, similar al que se generaba en el cine en blanco y negro<sup>105</sup>.

<sup>103</sup> Vid. AUMONT, J., *La imagen*, Paidós, Barcelona, 1992, pp. 279-290.

<sup>104</sup> Cfr. EVERETT, W., *op. cit.*, p. 78.

<sup>105</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 146.

### 3.1. Los efectos del color en el cine.

La demostración de que los colores pueden crear en el espectador diferentes emociones, y despertar sentimientos concretos, ha hecho que los cineastas lo tomaran en cuenta y lo utilizaran con objetivos específicos. Goethe ya afirmaba que los colores podían utilizarse con fines estéticos, debido a los efectos que creaba en el alma humana y su influencia en los estados de ánimo.

A lo largo de esta investigación se ha hablado del cine como arte, y como se ha explicado en el segundo capítulo, el arte tiene la capacidad de evocar. Esto quiere decir que no significa que una película sea triste, por ejemplo, sino que lo que sucede es que el sentimiento que despierta en el espectador es el de tristeza. También puede darse el caso en el que una película puede evocar tristeza, pero no despertar ese sentimiento en el espectador, aunque la identifique.

El cine, por tanto, como obra de arte, provoca en el espectador una experiencia estética, y el color se convierte en elemento fundamental para ello. Todas las películas que se toman como ejemplo a lo largo de este epígrafe serían muy diferentes si el color fuese distinto. No solamente visualmente, por supuesto, sino que las emociones que despertarían en el espectador no serían las que son, a pesar de que la historia, los personajes, el decorado y el guión fuesen los mismos.

La cromoterapia también ha influido en cómo los cineastas han utilizado los colores, ya que gracias al tratamiento de ciertos problemas con luz coloreada se supo que, por ejemplo, el rojo producía un efecto “vivificante y estimulante en el corazón” y, aunque como se ha explicado, la relación entre los colores y las emociones tiene, en parte, cierto componente cultural, hay otra parte que se basa en estos experimentos. Además, como se explicó en el primer capítulo, la relación entre los colores y los sentimientos también depende de las experiencias universales que se tienen desde la infancia, tanto en el lenguaje como en el pensamiento. Ningún color está exento de significado, y muchos de ellos pueden tener varios e incluso significados contrarios, como por ejemplo el azul.

El azul, catalogado dentro de los colores fríos, es un color que se asocia a los buenos sentimientos como la simpatía o la confianza. Sin embargo, en el cine, se ha utilizado más, en general, por su pertenencia a los colores fríos, o por su relación con lo irreal o lo eterno. En *Ghost* (Ghost, más allá del amor, Jerry Zucker, Estados Unidos, 1990) muchas de las escenas en las que aparece Sam cuando ya es un fantasma, están teñidas de un tono azulado (véase la Imagen 111). De esta manera, el espectador asocia su personaje con algo intangible y eterno a través de la iluminación, elemento de la puesta en escena (véase la Imagen 112).



Imagen 111. Fotograma de *Ghost* (Ghost, más allá del amor, Jerry Zucher, Estados Unidos, 1990).



Imagen 112. Fotograma de *Ghost* (Ghost, más allá del amor, Jerry Zucher, Estados Unidos, 1990).

También puede utilizarse en base a la experiencia, por ejemplo, en *Corpse Bride* (La novia cadáver, Tim Burton, Estados Unidos, 2005), el azul se utiliza para definir el personaje de la novia, que está muerta y, además, el azul también actúa como diferenciación entre el mundo de los vivos y de los muertos (Imagen 113). En este caso se utiliza a través del maquillaje y vestuario, elementos de la puesta en escena. Tim Burton también usa el color como recurso para diferenciar dos mundos completamente diferentes en *Edward Scissorhands* (Eduardo manostijeras, Tim Burton, Estados Unidos, 1990), en este caso, utiliza el negro



para definir al personaje protagonista, y una amplia gama de colores pastel para las casas y habitantes, a través del decorado y vestuario de un barrio residencial inspirado en Burbank, California (Imagen 114).



Imagen 113. Fotograma de *Corpse Bride* (La novia cadáver, Tim Burton, Estados Unidos, 2005).



Imagen 114. Fotograma de *Edward Scissorhands* (Eduardo manos tijeras, Tim Burton, Estados Unidos, 1990).

Pero el color azul, como se ha explicado, está cargado de simbología. De esta manera, se utiliza en *Ying xiong* (Hero, Yimou Zhang, China, 2002), tanto con el vestuario, como con la iluminación. La historia se cuenta a través de los colores rojo, azul y blanco, y el azul es, en este caso, símbolo de lo mental y lo espiritual, así como de la amistad (Imagen 115). Las imágenes de esta película atrapan al espectador gracias al color, cuya función, además, es la de crear belleza (Imagen 116).



Imagen 115. Fotograma de *Ying xiong* (Hero, Yimou Zhang, China, 2002).



Imagen 116. Fotograma de *Ying xiong* (Hero, Yimou Zhang, China, 2002).

En *Avatar* (James Cameron, Estados Unidos, 2009,) el color azul simboliza lo irreal y la armonía de Pandora (véase la Imagen 117).



Imagen 117. Fotograma de *Avatar* (James Cameron, Estados Unidos, 2009).

En algunas películas, el azul se presenta en la atmósfera a lo largo de todos los planos, gracias a la iluminación, transmitiendo todos los efectos que se asocian a este color perteneciente a la categoría de colores fríos. Es el ejemplo de *Lost in translation* (Sofia Coppola, Estados Unidos, 2003), donde se consigue transmitir la personalidad y la relación de los personajes en un entorno distante y frío culturalmente (Imagen 118). En *The Revenant* (El renacido, Alejandro González Iñárritu, Estados Unidos, 2015), el azul se utiliza también para transmitir frío, pero en este caso de una manera mucho más física, explícita y acercándose a la realidad, gracias a los escenarios escogidos (Imagen 119).



Imagen 118. Fotograma de *Lost in translation* (Sofia Coppola, Estados Unidos, 2003).





Imagen 119. Fotograma de *The Revenant* (El renacido, Alejandro González Iñárritu, Estados Unidos, 2015).

Otro color muy utilizado en el cine es el rojo, color perteneciente a la categoría de colores cálidos. En este caso, al tratarse del color del fuego y la sangre, es el color de las pasiones, y suele hacer referencia al amor, al odio y a la agresividad. Como se ha explicado en el capítulo anterior, Ingmar Bergman trabajó el color a lo largo de su filmografía. Un ejemplo de ello es *Viskningar och rop* (Gritos y susurros, Ingmar Bergman, Suecia, 1972), en donde el decorado, concretamente las paredes de las habitaciones, pintadas de rojo, hacen más agónica la enfermedad de una de tres hermanas protagonistas, así como la relación entre ellas (Imagen 120). El rojo, en esta película es tratado exactamente como un color de las pasiones.



Imagen 120. Fotograma de *Viskningar och rop* (Gritos y susurros, Ingmar Bergman, Suecia, 1972).

En esta película, el color rojo está presente a lo largo de toda el relato en las paredes de la casa, ayudando en la creación de una atmósfera que en ocasiones se vuelve irrespirable. Otro ejemplo en el que el color rojo está presente en casi toda la película es *Faa yeung nin wa* (Deseando amar, Kar-Wai Wong, China, 2000). En este caso también se crea una atmósfera densa y calurosa a través del color y, además, es un recurso que refuerza la relación de los personajes gracias a los escenarios y vestuario. Una relación amorosa que no puede verbalizarse, pero que se siente a través de los escenarios y su color (véase la Imagen 121).



Imagen 121. Fotograma de *Faa yeung nin wa* (Deseando amar, Kar-Wai Wong, China, 2000).

Pero no es necesario que el color esté presente a lo largo de todo el largometraje para provocar ciertas emociones en el espectador. También puede aparecer en un momento concreto, e identificar así personajes o sentimientos. En *American Beauty* (Sam Mendes, Estados Unidos, 1999), el rojo de las rosas resalta sobre el resto de colores, haciendo referencia al personaje de la adolescente y a lo que el protagonista siente por ella. Es un contraste con los colores grises y apagados con los que se viste Kevin Spacey en la película. Es el resurgir de una persona que lleva “muerta” emocionalmente durante mucho tiempo, y se representa en sueños, en primera instancia (Imagen 122), y después en la realidad.



Imagen 122. Fotograma de *American Beauty* (Sam Mendes, Estados Unidos, 1999).

Al comienzo de *American Beauty* hay una escena en la que los tres miembros de la familia están cenando, y el plano es exactamente el mismo que en la imagen anterior. La diferencia es que el jarrón con rosas de encima de la mesa no está. En esta escena, en la que el espectador ya conoce lo que piensa y siente el protagonista hacia la adolescente, el color rojo está presente a través de las rosas, objeto que simboliza y alude a la chica (véanse las imágenes 123 y 124).



Imagen 123. Fotograma de *American Beauty* (Sam Mendes, Estados Unidos, 1999). La mesa sin rosas.



Imagen 124. Fotograma de *American Beauty* (Sam Mendes, Estados Unidos, 1999). La mesa con rosas.

El rojo se usa habitualmente en el establecimiento de relaciones entre personajes. En *Her* (Spike Jonze, Estados Unidos, 2013), el rojo, en este caso un poco anaranjado, es el color con el que viste el protagonista y, además, el color del sistema operativo con el que tiene una extraña relación (véanse las imágenes 125 y 126).



Imagen 125. Fotograma de *Her* (Spike Jonze, Estados Unidos, 2013).



Imagen 126. Fotograma de *Her* (Spike Jonze, Estados Unidos, 2013).

Tres películas en las que se utilizó el color, no solo como elemento narrativo protagonista, sino como un personaje más son *Trois couleurs: Bleu* (Tres colores: Azul, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993), *Trois couleurs: Rouge* (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994) y *Trois couleurs: Blanc* (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994). En esta serie de películas, el color no solo hace referencia a la bandera francesa y a sus valores, “liberté” (azul), “égalité” (blanco) y “fraternité” (rojo), sino que cada película cuenta una historia con tres protagonistas diferentes, y cada una de ellas gira en torno a cada valor y a cada color.

Los colores, en estos ejemplos, adquieren un valor simbólico y están presentes durante toda la película, tiñendo así cada escena, porque no se trata de una idea puntual que se quiera expresar en un momento determinado, sino que los colores son tratados como elementos narrativos presentes durante todo el largometraje, y de esta manera dictan el tono y el estado de ánimo.

En la primera película, *Azul*, el color azul según Geoff Andrew, no se utiliza como símbolo de libertad, sino más bien para crear estados de ánimo de melancolía y poner el foco de atención sobre las asociaciones emocionales creadas por objetos y lugares en la mente de Julie<sup>106</sup>.

El azul está presente para mostrar la angustia existencial de la protagonista, que no puede superar la muerte de su familia en accidente de coche. Toma forma de duelo, y solo se contrasta cuando la protagonista se refugia en la música, su verdadera pasión (y a su vez, nexo de unión con su marido fallecido). Así se puede ver en las imágenes 127 y 128.

<sup>106</sup> *Ibid.*, p. 12.



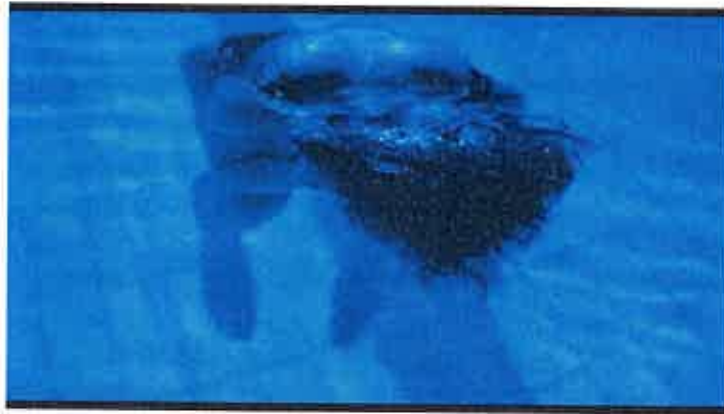


Imagen 127. Fotograma de *Trois couleurs: Bleu* (Tres colores: Azul, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993).



Imagen 128. Fotograma de *Trois couleurs: Bleu* (Tres colores: Azul, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993).

A través del color blanco se desarrollan expresiones particulares de intensidad psicológica e indiferencia. El blanco sugiere que solamente a partir del vacío, de la inexistencia, se podrá encontrar la igualdad y la forma de empezar de nuevo. La película considera el hecho de no tener nada junto con la desolación y la frialdad que sugiere el blanco. Además, existe la perspectiva de un nuevo comienzo que nace de un borrado total. Para Kieslowski, el blanco ofrece la metáfora perfecta de la paradoja del amor. Se busca estar cerca

de otra persona, incluso sabiendo que es inalcanzable. En esta película el blanco permanece en silencio<sup>107</sup>.

Por otro lado, el blanco se utiliza en la segunda película de la trilogía con objetivos muy específicos. En primer lugar, para definir a Polonia, país de origen del protagonista, pero contrastándolo con los colores apagados en Francia, el lugar del exilio, y el rojo, asociados al amor de los dos protagonistas es constante. El color asume una función simbólica clara, tal y como puede verse en las imágenes 129, 130, 131 y 132.



Imagen 129. Fotograma de *Trois couleurs: Blanc* (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993). El blanco asociado a Polonia.



Imagen 130. Fotograma de *Trois couleurs: Blanc* (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993). Los colores apagados asociados a Francia.

<sup>107</sup> Cfr. PEACOCK, S., *op. cit.*, p. 11.



Imagen 131. Fotograma de *Trois couleurs: Blanc* (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993). El rojo como contrapunto del amor entre los protagonistas a través de la ropa y los labios de la protagonista.



Imagen 132. Fotograma de *Trois couleurs: Blanc* (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993). Irónico final en el que contrasta el blanco del vestido de boda y el rojo de los labios.

En el caso de la película *Rojo*, tercera y última de la trilogía, el color rojo inunda todos los elementos del filme, tanto en el decorado y *attrezzo*, como en el vestuario y complementos de los personajes. El color asume una función de definición de los personajes, de sus relaciones, permitidas y prohibidas, y caracteriza a un universo fílmico que se abre a la esperanza. Podemos ver buenos ejemplos en las imágenes 133, 134, 135 y 136.





Imagen 133. Fotograma de *Trois couleurs: Rouge* (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).



Imagen 134. Fotograma de *Trois couleurs: Rouge* (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).



Imagen 135. Fotograma de *Trois couleurs: Rouge* (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).



Imagen 136. Fotograma de *Trois couleurs: Rouge* (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).

Como se ha visto, aunque los colores hagan referencia al eslogan revolucionario del país, Kieslowski quería que estas ideas fueran entendidas de una manera personal, y en un sentido apolítico. A pesar de que a lo largo de las películas hay referencias socioculturales, como la Canción por la unificación de Europa en *Azul*, o la crítica a la sociedad capitalista en *Blanco*, la trilogía se centra en las relaciones y explora la condición humana.

Otro buen ejemplo del uso simbólico del color, a través del contraste de los tonos fríos y cálidos en una misma historia, es *En passion* (Pasión, Ingman Bergman, Suecia, 1969). Como se ha explicado, Bergman utilizó el color como elemento expresivo, y en este caso el color es utilizado para crear un poderoso efecto dramático, estético, y temático. El color se utiliza para subrayar las emociones reprimidas de los protagonistas que viven en la isla Báltica. La paleta de colores que se utiliza comprende grises neutros, amarillos apagados, y marrones pálidos, reflejando así la alienación de sus protagonistas que viven atrapados en sus traumas (véase la Imagen 137).



Imagen 137. Fotograma de *En passion* (Pasión, Ingman Bergman, Suecia, 1969).

La película está salpicada, en momentos puntuales, de brillo y rojos saturados, momentos que son violentos o sensuales. Andreas, uno de los protagonistas masculinos, ataca a Anna, una de las protagonistas femeninas, y ella lleva un pañuelo rojo (Imagen 138). En otra escena, Andreas y Eva, otra de las protagonistas, están bañados de una luz roja que refleja su desesperada pasión (Imagen 139).



Imagen 138. Fotograma de *En passion* (Pasión, Ingman Bergman, Suecia, 1969).



Imagen 139. Fotograma de *En passion* (Pasión, Ingman Bergman, Suecia, 1969).

El color amarillo, también perteneciente a los colores cálidos y como se ha explicado en el primer capítulo, es un color contradictorio. Por un lado, transmite serenidad, optimismo, luminosidad, y es un color divertido. Por otro, hace referencia a los celos, la mentira y la envidia. El hecho de que transmita emociones negativas es debido a que, como se ha explicado con anterioridad, antiguamente se creía que sentimientos como el enfado estaban vinculados con la bilis.

Dos ejemplos en los que el color amarillo crea una atmósfera serena y tranquila los encontramos en *Life of Pi* (La vida de Pi, Ang Lee, Estados Unidos, 2012), película en la que se utiliza este color para los momentos en los que el personaje se encuentra en calma (Imagen 140). Y el segundo ejemplo es *Gone Girl* (Perdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014). En este caso, Fincher utiliza el amarillo para los momentos en los que se recuerdan sucesos felices de la pareja en el pasado (Imagen 141). En ambas películas, el color se trató digitalmente para conseguir así el color deseado.



Imagen 140. Fotograma de *Life of Pi* (La vida de Pi, Ang Lee, Estados Unidos, 2012).



Imagen 141. Fotograma de *Gone Girl* (Perdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014).

Por el contrario, en *Sin City* (Sin City: ciudad del pecado, Frank Miller, Robert Rodriguez y Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2005) el color amarillo, encarnado en un personaje, transmite la emoción del asco (como se puede ver en la Imagen 142).



Imagen 142. Fotograma de *Sin City* (Sin City: ciudad del pecado, Frank Miller, Robert Rodriguez y Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2005).

El siguiente color que se va a ejemplificar es el verde, un color calificado como frío. En el primer capítulo se explica que es el color de la vida, de la juventud y de la esperanza. Es un color que también tiene connotaciones negativas que se utilizan en el cine como son la aversión, la infelicidad o la insalubridad. Como ejemplo de la vida y de la juventud, el color verde está presente en *The Tree of Life* (El árbol de la vida, Terrence Malick, Estados Unidos, 2011), fotografiada por Emmanuel Lubezki. Un verde ligeramente saturado aparece durante



toda la infancia, tanto en el vestuario como en la atmósfera y el escenario identificándose así con esta etapa de la vida (imágenes 143, 144 y 145).



Imagen 143. Fotograma de *The Tree of Life* (El árbol de la vida, Terrence Malick, Estados Unidos, 2011).



Imagen 144. Fotograma de *The Tree of Life* (El árbol de la vida, Terrence Malick, Estados Unidos, 2011).



Imagen 145. Fotograma de *The Tree of Life* (El árbol de la vida, Terrence Malick, Estados Unidos, 2011).

El verde transmite sentimientos y sensaciones negativas en *Fight Club* (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999) y en *La cité des enfants perdus* (La ciudad de los niños perdidos, Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet, Francia, 1995). En *Fight Club*, Fincher utiliza un verde apagado, enfermo, y define un lugar inestable (tal y como se puede ver en las imágenes 146 y 147). En *La cité des enfants perdus*, película que pertenece al género fantástico, el verde está muy presente. Aunque la historia que se comienza contando es la de una criatura que secuestra niños, en realidad habla de una relación fraternal entre una niña y un gigante. El verde aparece en muchas ocasiones en la isla en la que viven los niños secuestrados y criaturas extrañas de manera que refuerza la anulación de sentimiento de normalidad y genera cierta aversión (Imagen 148).



Imagen 146. Fotograma de *Fight Club* (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999).



Imagen 147. Fotograma de *Fight Club* (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999).



Imagen 148. Fotograma de *La cité des enfants perdus* (La ciudad de los niños perdidos, Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet, Francia, 1995).

Como se ve, el color verde también es un color que puede transmitir o despertar emociones contradictorias. Durante toda la saga de *Harry Potter*, el color que identifica a Voldemort es el verde, y en *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2* (Harry Potter y las reliquias de la muerte- Parte 2, David Yates, Estados Unidos, 2011), en la batalla final, el verde está muy presente cuando Voldemort lucha contra Harry, no solo en su magia, sino también en el ambiente, un verde que se identifica con el mal y la envidia (véase la Imagen 149).





Imagen 149. Fotograma de *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2* (Harry Potter y las reliquias de la muerte- Parte 2, David Yates, Estados Unidos, 2011).

Por otro lado, el color naranja es un color cálido y exótico. Un ejemplo de este significado se encuentra en *Monsoon Wedding* (La boda del monzón, Mira Nair, India, 2001). La película está totalmente teñida de naranja y se convierte así en un protagonista más a través del vestuario, de las caléndulas que lo inundan todo, pero también de la atmósfera creando así una sensación de calor que perdura durante todo el largometraje (Imagen 150). Su uso en esta película también es cultural ya que el naranja, en India, significa fertilidad y simboliza la santidad del matrimonio, por eso está muy presente en las bodas.



Imagen 150. Fotograma de *Monsoon Wedding* (La boda del monzón, Mira Nair, India, 2001).

El naranja también es el color de la diversión y lo alegre. Con este significado se usa en muchas ocasiones en el cine infantil. Wes Anderson trabaja con el recurso del color en todas sus películas. Crea mundos diferentes en los que este elemento, generalmente en tonos cálidos, tiene un gran peso junto con los personajes. En *The Darjeeling Limited* (Viaje a Darjeeling, Wes Anderson, Estados Unidos, 2007), el naranja se identifica también con la India (Imagen 151), pero en *Moonrise Kingdom* (Wes Anderson, Estados Unidos, 2012) el naranja hacer referencia a la juventud y diversión de sus protagonistas (Imagen 152).



Imagen 151. Fotograma de *The Darjeeling Limited* (Viaje a Darjeeling, Wes Anderson, Estados Unidos, 2007).



Imagen 152. Fotograma de *Moonrise Kingdom* (Wes Anderson, Estados Unidos, 2012).

El naranja también transmite peligro, es un color que hace estar alerta al espectador. Se utiliza en algunos objetos concretos de *A Clockwork Orange* (La Naranja mecánica, Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1971), y adquiere, por la historia, un significado violento y peligroso (como se ve en la cama de Álex, en la Imagen 153).



Imagen 153. Fotograma de *A Clockwork Orange* (La Naranja mecánica, Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1971).

Otro uso del naranja lo encontramos en *Le cinquième élément* (El quinto elemento, Luc Besson, Francia, 1997), donde el personaje de Leeloo lleva el pelo naranja como símbolo de lo exótico, ya que se trata del quinto elemento: un ser perfecto y supremo. De esta manera, se caracteriza al personaje a través del color. El naranja también está presente en más momentos de la historia, como en el vestuario del personaje que interpreta Bruce Willis, de esta manera, el color refuerza la historia de ciencia ficción (Imagen 154).



Imagen 154. Fotograma de *Le cinquième élément* (El quinto elemento, Luc Besson, Francia, 1997).

El color violeta también tiene significados variados. En el cine se ha utilizado de diversas maneras, en algunas ocasiones se utiliza en las películas que tratan sobre la esclavitud en Estados Unidos, como símbolo de la mujer. Aparece de esta forma, a través del vestuario en *Django unchained* (Django desencadenado, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2012).



Imagen 155. Fotograma de *Django unchained* (Django desencadenado, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2012).

Es un color que se identifica también con el feminismo, con la mujer, y con la lucha de sus derechos. En la película *The Color Purple* (El color púrpura, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1985), película que también trata el tema de la esclavitud, el color, además de estar presente en el título, lo está en los paisajes que aparecen en el largometraje. El púrpura es utilizado como refuerzo del protagonismo de las mujeres porque cuenta un relato feminista (véase la Imagen 156).



Imagen 156. Fotograma de *The Color Purple* (El color púrpura, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1985).



Pero este color es utilizado también para crear otros efectos en el espectador. Está asociado al esoterismo, a la magia, y también a la teología. Disney utiliza en varias de sus películas el color púrpura para identificar a los villanos (véanse las imágenes 157, 158 y 159). En Úrsula en *The Little Mermaid* (La sirenita, Ron Clements y John Musker, Estados Unidos, 1989) o Maléfica en *Sleeping Beauty* (La Bella durmiente, Clyde Geronimi, Estados Unidos, 1959), este color caracteriza a los personajes y se asocia a su magia. Con el juez Frollo, de *The Hunchback of Notre Dame* (El jorobado de Notre Dame, Gary Trousdale y Kirk Wise, Estados Unidos, 1996), el morado también se utiliza como símbolo, porque es un color asociado a la teología y este personaje es archidiácono.



Imagen 157. Fotograma de *The Little Mermaid* (La sirenita, Ron Clements y John Musker, Estados Unidos, 1989).



Imagen 158. Fotograma de *Sleeping Beauty* (La Bella durmiente, Clyde Geronimi, Estados Unidos, 1959).



Imagen 159. Fotograma de *The Hunchback of Notre Dame* (El jorobado de Notre Dame, Gary Trousdale y Kirk Wise, Estados Unidos, 1996).

El uso del color, por tanto, depende de los objetivos estéticos que tenga el cineasta y de lo quiera provocar en el espectador. La manera de usarlo dependerá de muchos factores, pero, sobre todo, del discurso del cineasta.

Aunque como se ha explicado, el blanco y negro también son colores, el cine comenzó a considerarse a color con la llegada de otros tonos a la pantalla. A partir de los años 60, cuando el color ya se había instaurado en gran parte de la cinematografía, el blanco y negro comenzó a considerarse como una excepción. Cuando un director decidía rodar en blanco y negro, debía negociar con el productor y aportar razones de peso para que respaldase esa decisión estética. Incluso lo tuvo que hacer Steven Spielberg con *Schindler's List* (La lista de Schindler, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1993). Esto sucedía, principalmente, porque consideraban que los espectadores tenían prejuicios contra el blanco y negro, y tenían una mayor preferencia por el color.

La preferencia del público no nació de la nada. En la transición del blanco y negro al color, la industria cinematográfica creó las condiciones perfectas para cambiar la predilección del espectador. Establecieron el color como norma cromática, y así el espectador esperaba que las nuevas películas fueran a color.

Muchos cineastas han tomado la decisión de, por lo menos una vez en su trayectoria profesional, rodar en blanco y negro. Algunos de estos cineastas son Woody Allen, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Tim Burton, Steven Soderbergh o Michael Haneke. Aunque sus explicaciones sobre por qué decidieron rodar en blanco y negro han sido, a la vez, muy diversas y ambiguas. De la nostalgia por una visión clásica de Nueva York (*Manhattan* de Woody Allen, en la Imagen 160), hasta el juego con la memoria de *Tetro*, de Francis Ford Coppola (Imagen 161).



Imagen 160. Fotograma de *Manhattan* (Woody Allen, Estados Unidos, 1979).



Imagen 161. Fotograma de *Tetro* (Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 2009).

Es cierto que la vuelta al pasado en las historias (recordar un tiempo anterior), o incluso identificarlo con una forma cinematográfica en blanco y negro, han sido algunas de las motivaciones más clásicas de usar el blanco y negro.

Por ejemplo, en *Raging Bull* (Toro salvaje, Martin Scorsese, Estados Unidos, 1980), se usa el blanco y negro para presentar la historia pasada de Jake Lamotta, basada en una

biografía original, y en las que se retrataba una época donde el boxeo era un medio de supervivencia en el Bronx (Imagen 162).



Imagen 162. Fotograma de *Raging Bull* (Toro salvaje, Martin Scorsese, Estados Unidos, 1980).

El caso de *Ed Wood* (Tim Burton, Estados Unidos, 1994) es el clásico de imitación de un estilo cinematográfico, el propio del blanco y negro de las películas de Serie B de los años 50, en un filme que habla sobre el cine y los cineastas, en este caso, sobre el “pero director” de la historia (Imagen 163).



Imagen 163. Fotograma de *Ed Wood* (Tim Burton, Estados Unidos, 1994).



Otras razones por las que los cineastas toman la decisión de rodar en blanco y negro son, no solo económicas, sino también estéticas. Por ejemplo, en blanco y negro las imágenes de violencia son menos viscerales. Además, el blanco y negro es utilizado por los cineastas más obsesivos estéticamente, también porque todavía queda cierto pensamiento residual acerca de la asociación entre el blanco y negro y el realismo, y se sigue relacionando también al concepto de arte<sup>108</sup>.

Durante los años 90 y 2000, el color en la pantalla se ha trasladado del espacio físico al espacio digital. Manovich afirma que, una vez que el metraje es digitalizado, pierde la relación con la realidad, y el ordenador no distingue si una imagen se ha obtenido por un proceso fotográfico, se ha creado en el ordenador o es una imagen en 3D. Se puede hablar, por tanto, de la inmaterialidad de la imagen. Un píxel, elemento con el que se trabaja en la tecnología digital, es un punto de información de color situada dentro de un lugar específico en la pantalla, y a cada píxel se le puede atribuir más de 16 millones de valores de color<sup>109</sup>.

A lo largo de la historia se ha discutido mucho acerca de si el blanco y negro eran colores, en la tecnología digital no hay duda: sí. La diferencia entre el blanco y el negro y otros colores se vuelve ahora cuantitativa en vez de cualitativa.

Gracias a la tecnología digital, el blanco y negro ha tenido una nueva vida, y las imágenes monocromáticas aparecen de nuevo en la pantalla, aunque, por otro lado, también ha supuesto la absorción del blanco y negro por el color, y se ha dejado de ver como un formato diferente con su propia identidad tecnológica y estética.

Además, el proceso digital de coloreado vuelve a hacer que se compare el cine con la pintura. Bruno Delbonnel opina al respecto que a pesar de que en el pasado era falso, comparar estas dos disciplinas, gracias al DI se trabaja con elementos cercanos a la pintura, y permite trabajar el color de forma que hasta el momento había sido imposible<sup>110</sup>.

Como puede verse, el color es un elemento narrativo que puede utilizarse de manera diversa. A pesar del poco análisis que existe en torno a qué es y qué efectos produce, los cineastas lo utilizan para crear en el espectador el efecto deseado.

El color también puede utilizarse como elemento narrativo junto al uso del tiempo. Tal y como se ha explicado en el capítulo anterior, el *flashback* es un recurso que se utiliza para contar momentos o recuerdos del pasado en un tiempo presente. El cine es un arte del tiempo y del espacio, y este recurso se utiliza en algunas ocasiones junto con el color, reforzando la idea de que es un tiempo diferente al presente.

Se puede utilizar de diferentes formas, por ejemplo, mientras toda la película es a color, el *flashback* puede ser en blanco y negro. Se utiliza de esta forma en *Kill Bill: Vol 2* (Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2004), en donde la protagonista recuerda el día de su boda (véase la Imagen 164).

<sup>108</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>109</sup> Cfr. MANOVICH, L., *El lenguaje de los nuevos medios*, Paidós, Barcelona, 2005, p. 382.

<sup>110</sup> Cfr. MISEK, R., *op. cit.*, p. 173.



Imagen 164. Fotograma de *Kill Bill: Vol 2* (Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2004).

En otras ocasiones, se hace mediante una diferenciación de tonalidad. Puede ser que el momento pasado se represente con colores más vivos y alegres, o al revés, que el pasado se recuerde en una escala cromática mucho más apagada que el presente, depende del tipo de recuerdo y del momento actual. En *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, Estados Unidos, 2007), un crítico gastronómico prueba un plato que le traslada a su infancia, momento mucho más feliz y que se representa con colores cálidos y vivos (imágenes 165 y 166).



Imagen 165. Fotograma de *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, Estados Unidos, 2007).



Imagen 166. Fotograma de *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, Estados Unidos, 2007).

En *Charlie and the Chocolate Factory* (Charlie y la fábrica de chocolate, Tim Burton, Estados Unidos, 2005), sucede al revés. El momento del pasado que recuerda el protagonista, y que se representa a través de un *flashback*, es más triste que el momento presente y, por lo tanto, la paleta de colores es en tonos fríos. De esta manera, el espectador nota el contraste entre los dos momentos (imágenes 167 y 168).



Imagen 167. Fotograma de *Charlie and the Chocolate Factory* (Charlie y la fábrica de chocolate, Tim Burton, Estados Unidos, 2005).



Imagen 168. Fotograma de *Charlie and the Chocolate Factory* (Charlie y la fábrica de chocolate, Tim Burton, Estados Unidos, 2005).

Como se ha visto a lo largo de este epígrafe, el color está presente en las películas con objetivos muy diferentes. Puede ser a través del vestuario para definir a un personaje, como Frenchy en *Grease* (Randal Kleiser, Estados Unidos, 1978), o Lola en *Lola rennt* (Corre, Lola corre, Tom Tykwer, Alemania, 1998).



Imagen 169. Fotograma de *Grease* (Randal Kleiser, Estados Unidos, 1978).



Imagen 170. Fotograma de *Lola rennt* (Corre, Lola corre, Tom Tykwer, Alemania, 1998).

También puede utilizarse mediante objetos o el decorado, como por ejemplo la furgoneta amarilla de *Little Miss Sunshine* (Pequeña Miss Sunshine, Jonathan Dayton y Valerie Faris, Estados Unidos, 2006), que es el color del optimismo de Olive, que viaja con su familia (Imagen 171).



Imagen 171. Fotograma de *Little Miss Sunshine* (Pequeña Miss Sunshine, Jonathan Dayton y Valerie Faris, Estados Unidos, 2006).

Pero también pueden crearse, como se ha explicado, atmósferas frías, o cálidas y agobiantes, a través de la temperatura de color utilizada en la iluminación. Como por ejemplo sucede también en *Delicatessen* (Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet, Francia, 1991). En este caso, la película juega con lo verosímil y lo insólito, y todo el largometraje se mueve en la exageración y la densidad en todos los sentidos, también en el color (Imagen 172).



Imagen 172. Fotograma de *Delicatessen* (Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet, Francia, 1991).

Actualmente existe el deseo de controlar el color por parte de los cineastas, coloristas, artistas, supervisores de efectos especiales, diseñadores o productores. Aunque el color digital pueda usarse sin dificultades ambientales, han surgido algunas limitaciones. Por ejemplo, la falta de imaginación. En el pasado, los directores tenían que pensar de qué manera conseguir el color deseado: pigmentos, filtros, escenarios o maquillaje. Ahora, en el espacio digital, es el funcionamiento de un ordenador el que inhibe la tendencia anárquica del color.

El valor cromático de cada píxel contiene dentro de él el potencial de todos los colores, aunque la modificación de color no se realiza píxel a píxel, porque de ser así, el colorista tardaría años en terminar la corrección de un largometraje. La modificación del color se realiza sobre un grupo de píxeles a través de algoritmos en una interfaz gráfica. Según afirma Misk, la apariencia estética en muchas ocasiones es común, debido sobre todo a que la tecnología lo favorece. El disminuir o incrementar la saturación, el alto contraste o simples ajustes dinámicos son muy utilizados e implican cambios de color y, además, estas variaciones pueden realizarse de manera sencilla<sup>111</sup>.

También hay que tener en cuenta, como limitación, el alto coste de producción que conlleva la utilización del material necesario. Richard Linklater cree que no existen limitaciones a la hora de crear mundos diferentes, aunque hay tener presente las condiciones de producción<sup>112</sup>.

Es fácil comprender por qué los directores, cuya estética cinematográfica se apoya fuertemente en el color, deberían estar impacientes por usar las nuevas tecnologías digitales, que se han desarrollado en los últimos años. Sin embargo, la tecnología por sí sola no

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 175.

<sup>112</sup> *Ídem.*



transmite emoción o tensión dramática, y la respuesta del público dependerá de cómo los colores se han integrado en la imagen en movimiento<sup>113</sup>.

El color es una característica que aparece en la mayoría de las películas de hoy en día. Por eso, quizá sea fácil pasar por alto su apariencia o esperar al momento en el que se haga notar. Algunas películas utilizan el color para crear un mundo propio, de manera provocativa. Otros lo usan en momentos importantes de la historia, con objetivos específicos. Se aprovecha la habilidad que tiene para transmitir estados de ánimo o significados, y también se usa para crear impacto simbólico o dramático. Es un elemento que ayuda a contar la historia y a crear la atmósfera adecuada en función de lo que se quiere contar.

Como se ha visto en los ejemplos, el uso que se hace del color puede ser muy diferente. El color sirve como herramienta para acercarse a la realidad, como se verá en el siguiente capítulo con el ejemplo de *The Social Network*. El debate del realismo en el cine, como se ha explicado en el segundo capítulo, ha sido muy extenso. Al considerarse el cine como una de las formas de expresión más realistas, durante mucho tiempo ciertos autores como Bazin o Ayfre consideraron una transgresión el no seguir esas normas que se habían establecido. Por eso, los avances tecnológicos se han utilizado en muchas ocasiones para acercarse a una interpretación más fiel de la "realidad". La incorporación del color al cine surgió con ese objetivo, aunque como se ha visto, algunos procesos, como el uso del Technicolor, por ejemplo, no supusiera un acercamiento a la realidad, debido a la saturación de los colores que ofrecía, aunque ese fuese su propósito.

La tecnología digital ha ofrecido posibilidades infinitas, y aunque haya hecho posible representar mundos imaginarios con personajes increíbles, la máxima de la realidad ha seguido presente, porque como afirmaba Mitry, aunque existan dos caminos, el del realismo y el del irrealismo, solamente puede tratarse de una representación de lo real.

Además, haciendo referencia a lo explicado en el segundo capítulo, el color también sirve para crear belleza, entendiendo belleza como algo aplicable a un objeto de contemplación estética. Puede usarse como herramienta de atracción para el espectador, como se ha visto en algunos de los ejemplos. Como se ha expuesto, en muchas ocasiones, el color ha sido rechazado porque se pensaba que se interponía entre la historia y el espectador, pero también puede usarse con ese fin.

Por último, el color, en la vida, despierta diferentes emociones en las personas, tal y como se ha explicado en el primer capítulo, y en el cine se usa siempre para crear emoción. A pesar de que, como se ha visto, su complejidad, su indefinición, sus diversos significados, su dificultad a la hora de trabajarlo, y los riesgos que ello entraña, el color no puede ser un elemento del lenguaje que se pase por alto o que se menosprecie, porque el poder que tiene de evocación y de generación de emociones es inmenso.

---

<sup>113</sup> Cfr. EVERETT, W., *op. cit.*, p. 82.





## Capítulo IV

### Estudio de caso: análisis estético del color en *Fight Club* (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999) y *The Social Network* (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010).

Una vez explicados algunos conceptos clave para la comprensión del color como un elemento estético, dentro del medio artístico cinematográfico, en este capítulo IV se realizará un acercamiento práctico para conocer, a través de dos ejemplos concretos, cuál es la función estética que desempeña el color y las diferentes posibilidades que ofrece.

Las películas elegidas para el análisis estético son *Fight Club* (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999) y *The Social Network* (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010), dos filmes dirigidos por David Fincher, y en los que el director de fotografía es el mismo en ambos: Jeff Cronenweth. Los dos ejemplos cuentan con propuestas estéticas diferentes, además de utilizar medios tecnológicos completamente distintos (celuloide y digital). De esta manera, al analizar la función estética del color en estos dos filmes, podrá determinarse si esa función que cumple depende de los medios técnicos utilizados o si es independiente.

Además, se busca realizar un análisis que aplique todos los rasgos distintivos del color que se han planteado en los anteriores capítulos, especialmente en el tercero, para así poder establecer un modelo que nos proporcione claves sobre los efectos emocionales e influencia estética del color en el medio cinematográfico, atendiendo a toda la complejidad comentada previamente.

Este último capítulo se divide en tres partes. En la primera de ellas se explica el método de análisis que se va a utilizar y los objetivos del mismo, en la segunda parte se expone la trayectoria de Fincher y Cronenweth juntos, y su forma de trabajar, para así entender mejor las claves de su universo creativo, así como el argumento de las dos películas escogidas para

el análisis. Por último, se procede al análisis fílmico, basado en los tres ejes principales del color en el medio cinematográfico (captura, revelado y visionado), y bajo el prisma del microanálisis fílmico propuesto por Santos Zunzunegui, con una selección de escenas esenciales que nos revelarán la influencia estética del color en estas películas.

## 1. Método y objetivos del análisis.

Para poder realizar un acercamiento práctico a la función que cumple el color dentro del cine, es necesario realizar un análisis fílmico y aplicar así el acercamiento teórico acometido en los capítulos anteriores. En este caso, el análisis se va a centrar en dos ejemplos concretos: *Fight Club* (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999) y *The Social Network* (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010).

Este análisis es algo más complejo por la dificultad de explicar la naturaleza del color, así como la escasez de investigaciones que aborden este elemento de manera práctica. Existen, por ejemplo, algunos casos como *"Pleasantville"* y *los códigos del color*, escrito por Belen Castellanos, que se centra no tanto en cómo afecta el color al espectador sino en las transformaciones estético-perceptivas como motor de la conciencia política<sup>1</sup>, o *El valor expresivo del color en el cine de Kieslowski e Idziak*<sup>2</sup>, un análisis desarrollado por Iñaki Lazcano, donde explica el universo estético del director y director de fotografía, y cómo utilizan el color como herramienta narrativa. Sin embargo, al margen de estos y otros casos aislados, no existe una línea de investigación que aborde, de manera integral, el análisis del color en el cine.

Lo que se pretende en este capítulo es aportar un pequeño "granito" de arena en este terreno, a través del análisis de los ejemplos citados. Para ello, y en primer lugar, es necesario entender en qué consiste un análisis fílmico, que, de manera sencilla, se explica en *Cómo analizar un film*:

[...] un verdadero recorrido: se parte de un objeto dotado de presencia y de concreción, se fragmenta y se vuelve a componer, volviendo así al objeto del principio, pero ya explícito en su configuración y su mecánica. Aparentemente, se trata de un camino circular: al término del itinerario se vuelve al punto de partida. En realidad, el camino acaba adquiriendo un conocimiento más pleno del objeto analizado: éste reaparece mostrando, más allá de su aspecto primitivo, su esqueleto y su nervadura. Ni más ni menos que el modo en que se hace y en que actúa, sus principios de construcción y sus principios de funcionamiento. Según esto, el camino conduce a una mejor *inteligibilidad* del objeto investigado.

Sin embargo, partiendo de la escasez de estudios dedicados al color en el cine y cómo éste afecta de manera directa al espectador, partimos de la dificultad (o imposibilidad) de definición de un modelo ideal para analizar fragmentos cinematográficos y, por extensión,

<sup>1</sup> Cfr. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4732080>. Fecha de consulta: 29 de julio 2017.

<sup>2</sup> Cfr. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4675527>. Fecha de consulta: 29 de julio 2017.

<sup>3</sup> Cfr. CASSETTI, F. & Di Chic, F., *Cómo analizar un film*, Paidós, Barcelona, 2002, p. 17.

de los rasgos del color en los mismos. El tipo de análisis escogido en esta investigación es el análisis textual, análisis que se caracteriza por tres cuestiones<sup>4</sup>:

- 1) El texto fílmico es el film entendido como “unidad de discurso, efectivo en tanto actualizado” (materialización de una combinación de códigos de lenguaje cinematográfico).
- 2) El sistema textual fílmico, específico de cada texto, designa un modelo de la estructura de ese enunciado fílmico. El sistema corresponde a un texto es un objeto ideal construido por el analista, una singular combinación –según una lógica y una coherencia propias del texto en cuestión– de ciertos códigos.
- 3) El código es también un sistema (de relaciones y de diferencias), pero en modo alguno un sistema textual, sino un sistema más general que puede, por definición, “ser útil” para varios textos (cada uno de los cuales se convierte entonces en un “mensaje” del código en cuestión).

Sin embargo, el análisis textual conlleva la dificultad de, como explica Aumont, la finalización del análisis<sup>5</sup>:

En todos los enfoques del análisis textual, el análisis exhaustivo de un texto se ha considerado siempre una utopía: algo que se puede imaginar, pero que jamás podrá tener lugar en la realidad. Se puede decir más bien, de manera un poco menos negativa, que es el horizonte del análisis (y, como tal, va alejándose a medida que uno avanza).

Este aspecto teórico [...] tiene una gran importancia práctica: sugiere, en efecto, que jamás se podrá terminar un análisis (“saturar” el texto-autor). Por muy largo que sea el análisis (y los hay muy voluminosos), y aunque verse sobre un texto muy breve (un fragmento de film), jamás agotará su objetivo.

Continúa Aumont que, además, el análisis de fragmentos, método escogido para este análisis, implica también ciertas cuestiones<sup>6</sup>:

- 1) La decisión de analizar un fragmento está, desde el principio, relacionada con una preocupación por la precisión del detalle. [...]
- 2) Además, y gracias a este aumento de la precisión, el fragmento del film se convirtió muy pronto en un rentable sucedáneo, desde el punto de vista analítico, del film entero: una especie de muestra, de extracción, a partir de la cual (un poco como en química) se podía analizar el todo del que había sido extraída. [...]

Además de las cuestiones que deben tenerse en cuenta para elegir los fragmentos a analizar, esa elección también supone un problema. Aunque los criterios y motivaciones para su elección son tan variados como los analistas, continúa explicando Aumont, para realizar esa elección debe haber ciertos criterios<sup>7</sup>:

<sup>4</sup> Cfr. AUMONT, J., & MARIE, M., *Análisis del film*, Paidós Comunicación, Barcelona, 2009, p.101.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 111.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 114.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 115.

- 1) El fragmento escogido para el análisis debe estar netamente delimitado como tal (por eso casi siempre coincide con un segmento o un suprasegmento [...]).
- 2) Paralelamente, debe constituir una partícula de film consistente y coherente, representativa de una organización interna que resulte por completo visible.
- 3) Para finalizar, debe ser lo suficientemente representativo del film entero: esta noción de "representatividad" no es en modo alguno absoluta, y debe siempre evaluarse en cada caso concreto en función del eje específico del análisis, así como también de aquello que se desee destacar del film en cuestión.

Teniendo presentes todas estas dificultades, el análisis que se va a desarrollar en esta investigación se basa en el modelo desarrollado por Santos Zunzunegui, denominado como microanálisis filmico, un modelo basado en las ideas de Sergei Eisenstein y Jean Luc Godard<sup>8</sup>:

De las ideas del primero intentan desarrollar y llevar a la práctica la que, partiendo de la existencia de tres maneras de mirar un filme (en plano general, en plano medio y en primer plano), reivindica la necesidad de producir trabajos en los que se aborde una película «a través del prisma de un análisis atento, se "despiece", con todos sus mecanismos desmontados, se descomponga en elementos y se estudie de la misma forma con que ingenieros y especialistas estudian, en su área técnica, un nuevo modelo de construcción». El cineasta soviético continuará advirtiéndolo (estamos en 1945) que, sin una crítica desde este tenor, y que él define como «profesional», es imposible alcanzar el rigor en el arte. [...]

Junto a Eisenstein, Godard. [...] Pequeños fragmentos, microsecuencias susceptibles de ser observadas bajo el microscopio analítico y en las que se pueda estudiar la condensación de las líneas de fuerza que constituyen el filme del que se extirpa. Por lo demás, y aquí confluyen las lecciones eisensteiniana y godardiana, la mera yuxtaposición de los distintos momentos elegidos supone un *montaje* en que se reflejan no sólo los gustos del autor del texto, sino también una cierta *idea del cine y de su historia*.

El riesgo que se asume al tomar este método de análisis para el estudio de caso de estas dos películas es, al tratarse de aplicar una mirada microscópica, perder de vista el todo del que se extraen esos fragmentos de análisis. Por eso es importante adoptar lo que Zunzunegui denomina como "buena distancia"<sup>9</sup>.

Los objetivos que se pretenden conseguir con la utilización de este método de análisis consisten en, a través de fragmentos de las películas tomadas como ejemplo, *Fight Club* y *The Social Network*, y su análisis, extraer una serie de conclusiones de cómo el color en el cine, presente en todos los procesos cinematográficos —captación, revelado y visionado—, es utilizado como herramienta narrativa para conseguir efectos emocionales en el espectador. De qué manera el director y director de fotografía, David Fincher y Jeff Cronenweth, llevan a cabo el esquema visual para cada película, y cómo plasman su estilo, supeditado a la historia.

A continuación, se explicará el universo creativo de Fincher y Cronenweth para posteriormente, exponer el tema que trata cada película, detallar en profundidad los fragmentos escogidos para el análisis y, finalmente, realizar el análisis filmico de esos fragmentos.

<sup>8</sup> Cf. ZUNZUNEGUI, S., *La mirada cercana. Microanálisis filmico*, Paidós, Barcelona, 1996, p. 13-15.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 15.

## 2. El universo creativo de David Fincher (director) y Jeff Cronenweth (director de fotografía).

### 2.1. La propuesta visual de David Fincher y Jeff Cronenweth.

Las películas que se han escogido para realizar el análisis fílmico son *Fight Club* (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos 1999) y *The Social Network* (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010). Y como se ha explicado, ambos largometrajes están dirigidos por David Fincher y cuentan con el mismo director de fotografía, Jeff Cronenweth.

Cronenweth conoció a Fincher gracias a su padre, Jordan Cronenweth, quien comenzó rodando con Fincher, *Alien3* (David Fincher, Estados Unidos, 1992), proyecto que tuvo que abandonar porque sufría parkinson, y entonces fue reemplazado por Alex Thompson. Cronenweth hijo trabajó con su padre en numerosas ocasiones, y así tuvo la excepcional oportunidad de tener a un gran profesional como tutor, mentor y mejor amigo. Durante las vacaciones de verano, Jeff acompañaba a su padre, estaba en los *sets* de rodaje e interactuaba con el equipo técnico. Cuando se le presentó la oportunidad de trabajar en la industria, pensó que sería egoísta no aprovecharla<sup>10</sup>.

Antes de graduarse en el instituto, Cronenweth ya había trabajado como segundo asistente, y después cursó sus estudios de cinematografía en la Universidad del Sur de California. Tras su graduación, pasó a formar parte del equipo de cámara de su padre junto a John Toll, Dan Lerner, Bing Sokolsky y Arthur Schwab. Cronenweth ascendió a primer asistente y trabajó con Toll, que había comenzado su carrera como cámara junto al veterano Sven Nykvist. Después de trabajar con ellos, afirmó que no podría haber aprendido de mejores profesionales debido a su tenacidad, su facilidad para hablar, y su capacidad para relevar responsabilidades. Participó en seis películas con su padre y en ocho con Nykvist. Con la intención de que Jeff se desarrollase en el oficio, su padre a menudo le permitía que se desenvolviera en el equipo de trabajo, sobre todo cuando había problemas. Así conoció a muchos productores y directores, quienes más tarde le contratarían como director de fotografía.

Una figura clave en la progresión de Cronenweth fue Fincher, quien admiraba a su padre, y con quien trabajó en multitud de vídeos musicales y anuncios, siendo *Oh Father*, de Madonna, su primera colaboración juntos. Más tarde, Fincher contactó con Jeff para conocerse en Panavision, y hacer algunas mejoras en unos planos y terminó rodando algunos insertos para vídeo.

Tras la retirada de su padre, el joven Cronenweth fue contratado como segundo operador de cámara en *Se7en* (Seven, David Fincher, Estados Unidos, 1995) y en *The Game* (David Fincher, Estados Unidos, 1997), y en 1999 Fincher llamó a Cronenweth para que fuera su director de fotografía en *Fight Club*. Jeff afirmó que no podía imaginar una película mejor para ser la primera en la que trabajaba como director de fotografía, y aunque sabía que sería duro, tenía tanta confianza en Fincher como cineasta, que eso le aportaba la seguridad

<sup>10</sup> Cfr. <https://theasc.com/articles/beyond-the-frame-fight-club-1999>. Fecha de consulta: 7 de julio de 2017.

necesaria para aceptar el proyecto. Para Cronenweth, Fincher era un cineasta con una mirada diferente, y era un contador de historias con tanto talento que el aporte visual era tan solo una colaboración, en el mejor de los sentidos. El hecho de que Fincher conociera tan bien el medio permitía al operador de cámara llegar hasta lugares que otros directores rechazarían o no entenderían<sup>11</sup>.

Cuando Fincher afrontó hacer una adaptación de la novela escrita por Chuck Palahniuk con el mismo título, el tema de los impulsos incontrolados y las atrocidades de las que era capaz el hombre no eran desconocidos para él. Para entonces, ya había rodado *Se7en* en el 95, y *The Game* en el 97, donde había explorado el lado oscuro de la mente humana. Fincher volvía a demostrar su afinidad por ese ámbito sombrío, mostrando su sensibilidad cinematográfica<sup>12</sup>.

Posteriormente, Fincher trabajó como director en *Panic Room* (La habitación del pánico, David Fincher, Estados Unidos, 2002), *Zodiac* (David Fincher, Estados Unidos, 2007) y *The Curious Case of Benjamin Button* (El curioso caso de Benjamin Button, David Fincher, Estados Unidos, 2008), sin contar con Cronenweth en su equipo. Tanto en *Fight Club* como *Panic Room* se utilizaron cámaras *Panavision Panaflex Platinum*, y en *Zodiac* y *The Curious Case of Benjamin Button* utilizaron las cámaras *Thompson Viper Filmstream*.

En 2010 Fincher vuelve a contar con Cronenweth para su película *The Social Network*. En este caso, utilizarían por primera vez las cámaras Red One (totalmente digitales), lo que supuso un importante cambio en la manera de trabajar. Peter Rosenfeld, operador de cámara en esta película, afirma que, en líneas generales, a Fincher le gusta la simetría, las composiciones equilibradas, las líneas fuertes, los *frames* nivelados y, además, suele evitar las grúas. Además, en toda la película solo hay un plano rodado con cámara en mano<sup>13</sup>.

Un año más tarde, trabajan juntos de nuevo en *The Girl with the Dragon Tattoo* (Millennium: los hombres que no amaban a las mujeres, David Fincher, Estados Unidos, 2011), película que según Fincher supuso su reto más complicado hasta el momento. Se trata de una adaptación de la trilogía sueca de Larsson compuesta por: *The Girl with the Dragon Tattoo*, *The Girl who Played with Fire* y *The Girl who Kicked the Hornet's Nest*. En 2009 se realizó una adaptación sueca de esta trilogía, y cuando Fincher se planteó el proyecto, pensó en contar con un equipo de ese país y rodar allí. De esta manera, quería conseguir una película que pareciera y se sintiera sueca.

Fincher contó con un director de fotografía sueco pero, al poco de comenzar, llamó a Cronenweth para pedirle que se incorporara al proyecto porque tenía muchas diferencias con el primer director de fotografía. Al principio, Cronenweth le dio muchas vueltas porque para él era una situación complicada. No quería reemplazar a nadie y, además, al no haber estado trabajando en la preproducción ni haber hablado con el equipo, pensaba que no sería bien aceptado. Pero finalmente aceptó, y el equipo le recibió con los brazos abiertos. Tiempo

---

<sup>11</sup> *Idem*.

<sup>12</sup> *Idem*.

<sup>13</sup> *Idem*.

después, Fincher aseguró que habría hecho las cosas de forma diferente si volviese atrás, y habría contado con Jeff desde el principio<sup>14</sup>.

En esta película, el equipo de producción utilizó el sistema Pix, una plataforma para gestionar el proyecto que facilitaba el acceso instantáneo a los informes, cambios en los diarios y en el guion. Así, Cronenweth fue capaz de ver todo lo rodado hasta que él llegó a Europa. Se reunió con el equipo de producción en Zurich un sábado, y el martes siguiente estaba rodando en Estocolmo.

Fincher había utilizado la captura digital en *Zodiac*, *The Curious Case of Benjamin Button* y *The Social Network* —esta última junto a Cronenweth—, así que decidió hacer lo mismo en este largometraje. En *The Social Network* utilizaron la cámara Red One, y para cuando rodaron *The Girl with the Dragon Tattoo*, quisieron utilizar la misma, que había sido mejorada con el sensor Mysterium-X. La cámara Red Epic empezaba a estar disponible, pero usarla como cámara principal planteaba demasiados problemas. Primero, les llevó mucho tiempo poder conseguir tarjetas y, además, todo el metraje debía ser enviado a Red para codificarlo antes de poder enviarlo a editar, algo con lo que no estaban muy conformes. John Schwartzman, que estaba trabajando con la Epic en *The Amazing Spiderman* (Marc Webb, Estados Unidos, 2012) como director de fotografía, les ayudó ya que tenían una gran cantidad de tarjetas disponibles. Así que el último 20% de la película se rodó con la Epic. Cronenweth aseguró que, aunque la Epic ofrecía más resolución y un rango de colores un poco diferentes a la One, el color se parecía tanto que estaba seguro de que todo el metraje encajaría<sup>15</sup>.

En 2014, Fincher y Cronenweth vuelven a trabajar juntos en *Gone Girl* (Perdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014). Para este proyecto utilizaron las cámaras Red Epic Dragon y a 6K de definición. La elección de esta cámara empujó a Fincher a un flujo de trabajo diferente: utilizaron *Adobe Premiere Pro*, oficinas equipadas con *Nvidia Quadro K5200* para cortar la película en *HD ProRes*, y un procesador especial para *Digital Intermediate* en Los Ángeles. Terminaron rodando en 5K, y después distribuyeron la película en 4K y 2K, cuya calidad era muy alta al tener el sensor de 6K. Esa había sido siempre la metodología de Fincher, utilizar la mejor tecnología para crear las imágenes más atractivas a través de la ciencia del color y la resolución.

Fincher afirma que una calidad extraordinaria solamente sirve si está al servicio de las elecciones estéticas. Para él, el arte de la fotografía es el principal causante de la manipulación de emociones. Todos los ceros y los unos, y los accesorios de titanio, no importan a menos que ayuden a impactar en los sentimientos del espectador. En *Gone Girl* utilizaron el 6K para obtener el mejor 4K, así Fincher podía centrarse en la actuación, y si había el más mínimo error en alguna toma que le gustara, era más fácil remediarlo<sup>16</sup>.

En esta película, afirma Cronenweth, los movimientos de cámara eran dictados por el contenido emocional de la historia. Fincher, asegura, es un contador de historias muy

<sup>14</sup> Cfr. [https://theasc.com/ac\\_magazine/January2012/GirlwiththeDragonTattoo/page1.html](https://theasc.com/ac_magazine/January2012/GirlwiththeDragonTattoo/page1.html). Fecha de consulta: 7 de julio de 2017.

<sup>15</sup> Cfr. [https://theasc.com/ac\\_magazine/October2010/TheSocialNetwork/page1.html](https://theasc.com/ac_magazine/October2010/TheSocialNetwork/page1.html). Fecha de consulta: 7 de julio de 2017.

<sup>16</sup> Cfr. [https://theasc.com/ac\\_magazine/November2014/GoneGirl/page1.html](https://theasc.com/ac_magazine/November2014/GoneGirl/page1.html). Fecha de consulta: 7 de julio de 2017.



metódico, y en esta película es fundamental la intimidad de la cámara con los actores y sus emociones.

El jefe del equipo de iluminación, Erik Messerschmidt, afirma que se acostumbró a trabajar con poca luz, ya que la *Epic Dragon* tiene una alta sensibilidad, y que en ocasiones solamente añadían unas sombras a la cara de los personajes. Fincher y Cronenweth, asegura, tienen una estética muy característica en cuanto a iluminación y composición. Por eso trataron de hacer las cosas de la manera más sencilla y elegante posible. Además, Cronenweth realizaba cambios sutiles en la temperatura de color para remarcar el tiempo y el lugar<sup>17</sup>.

El sensor 6K de la *Dragon* ampliaba el rango dinámico, dando así más flexibilidad durante el proceso de *color grading* (modificación digital del color). Esto permitía que los tonos templados pudieran separarse más, los rosas, rojos y naranjas eran tonos únicos. No es que las imágenes con el sensor 6K fueran más nítidas que con la *Epic*, pero al tener más píxeles por línea, la imagen era más clara y con más detalle<sup>18</sup>.

Cronenweth explica que todos estos avances tecnológicos permiten a Fincher y su equipo trabajar de forma más eficiente al tener más datos de imagen. Al mismo tiempo, la tecnología conlleva nuevas tareas creativas y técnicas. Ahora, algunos aspectos que siempre eran problemáticos han dejado de serlo pero, por otro lado, hay que ser más consciente con otras cosas que se han vuelto más sensibles.

Para Fincher, el futuro se compone de equipos más ergonómicos y con uso inalámbrico. Sin elementos externos como cables o monitores, todo debería ser parte de la cámara, afirma el director<sup>19</sup>.

Como se ha visto, Fincher y Cronenweth forman un equipo conjuntado que aporta una visión propia a sus historias. Trabajan en sintonía y podemos afirmar que son los coautores del universo visual de sus historias. En todo ello, la tecnología ha sido esencial, pero mucho más el interés por generar emociones. Tal y como se hablaba en el tercer capítulo, una visión personal sobre las historias es esencial a la hora de utilizar el color en el cine.

El resultado de la unión de Fincher y Cronenweth es una puesta en escena a favor de la historia, aunque en ocasiones hagan uso de planos efectistas. La fotografía en sus películas se caracteriza por ser oscura, contrastada, con una textura hiperrealista, y por representar a menudo ambientes decadentes, tal y como sucede en *Fight Club*.

En algunas ocasiones se ha comparado a Fincher con Hitchcock por basar su trabajo en la narración visual y una trabajada puesta en escena nada casual. Además, en una época coartada por los estándares, el trabajo de Fincher y Cronenweth destaca por su capacidad para diferenciarse. Colocan la cámara en el lugar más adecuado para generar en el público, quien es su centro de interés, la respuesta deseada. Exigen la atención del espectador desde el comienzo de los largometrajes, y ambos son inconformistas.

---

<sup>17</sup> *Idem*.

<sup>18</sup> *Idem*.

<sup>19</sup> *Idem*.



Agustín Rubio explica en *Guía para ver y analizar Seven*, tras repasar su filmografía, que Fincher tiene un estilo visual que<sup>20</sup>:

Puede catalogarse como hiperrealista, con una clara influencia del expresionismo: la iluminación muy contrastada, suele jugar con los tonos azulados o terrosos; la movilidad de la cámara ha sido considerada como una prolongación de la opulencia característica de Hitchcock, Max Ophüls y Orson Welles; la inclusión de fragmentos de textura basta y de fotogramas subliminales remite a las prácticas de la vanguardia y del cine experimental... Los núcleos urbanos contaminados, hiperpoblados y conflictivos constituyen adecuados trasfondos para las tortuosas tramas.

Además, las películas que resultan de la unión de Fincher y Cronenweth se caracteriza por la ambigüedad y Rubio continúa explicando<sup>21</sup>:

Es producto de la tensión entre la mentalidad postmoderna y la añoranza de los valores tradicionales. Los desenlaces, extáticos, adquieren tintes equívocamente conservadores, puesto que los clímax desembocan en el restablecimiento de un orden peculiar, tendente a la atomización social y a la disolución individual; en suma, al caos. [...] Su obra, vehemente como como el discurso iluminado, fascina y repugna a partes iguales, por cuanto muchas de sus peores profecías se han cumplido en un plazo insólitamente breve desde que fueron proclamadas. Ideólogo del neorreaccionarismo o apóstol de una estética progresiva, apologeta o detractor del nuevo orden, *guru* o farsante, Fincher es, en cualquier caso, el cronista de la decadencia del sueño americano, del que muestra dos reversos cada vez más solapados: la realidad y la pesadilla.

Ambos han conformado un universo estético propio para hablar de la vida y el cine, desde un punto de vista concreto. En definitiva, se trata de un estilo visual “donde el espacio, la luz y el color, configuran una plástica que descubre sentimientos transformados en sentido”<sup>22</sup>, característica del cine de Fincher y que, junto a Cronenweth, se desarrolló más ampliamente.

Por todo esto, el análisis que se presenta en este capítulo se centra en *Fight Club* y *The Social Network*, que son dos películas clave para entender la relación entre estos dos artistas. La primera de ellas fue rodada en analógico y la segunda con tecnología digital, por eso, al tratarse de dos procesos diferentes, pero con un mismo equipo, la elección de estos dos ejemplos parece la ideal para entender el uso y finalidad estética del color. De esta forma, podrá hacer una comparación de estos dos casos y extraer así diversas conclusiones que enriquezcan el *corpus* teórico.

A continuación, se explicará cuál es el argumento de cada una de las películas, así como el tema que tratan. El objetivo es aproximarse a la historia para, posteriormente, con el análisis fílmico, poder entender qué función cumple el color.

<sup>20</sup> Cfr. RUBIO, A., *Guía para ver y analizar Seven*, Nau Llibres- Octaedro, Valencia, 2004, p. 14.

<sup>21</sup> *Ídem*.

<sup>22</sup> Cfr. NAVARRO, A. J., David Fincher. Por el valle de las sombras, en *Dirigido por...* n°284, noviembre de 1999, p. 30.

## 2.2. Dos propuestas atrevidas, dos retos creativos: *Fight Club* y *The Social Network*.

Aunque *Fight Club* y *The Social Network* abordan temas muy diferentes, son dos filmes que coinciden en la fijación de Fincher y sus colaboradores por reflejar un mundo de personajes obsesivos, aislados del sistema, solitarios, y en una lucha constante por superar sus debilidades. Los personajes que aparecen en estas dos películas son extremos, pero a la vez atractivos y con magnetismo. Dos historias diferentes, pero siempre arriesgadas y retando al sistema clásico de Hollywood.

### 2.2.1. *Fight Club* (1999).

*Fight Club* comienza con una imagen de los circuitos nerviosos del cerebro humano (Imagen 173). La cámara va alejándose y se ve un trozo de piel con pelo, y termina en el punto de mira de una pistola. A través de una cámara subjetiva, el espectador ha seguido el recorrido inverso de la bala hasta llegar a una pistola que tiene un hombre en la mano dentro de la boca de otro hombre.



Imagen 173. Fotograma del sistema nervioso del protagonista en *Fight Club*.

En este momento hay un narrador desconocido, que es el encañonado por la pistola, imágenes inconexas y, finalmente, una frase que él mismo pronuncia: “vayamos al principio”. La película comienza por el final de la historia del protagonista, se comunica al espectador que el disparo ha sucedido, y a lo largo del filme se revelará la identidad de los dos hombres. Toda la historia se cuenta con *voz en off*, a pesar de que el primer boceto no era así, pero cuando Fincher lo vio, pensó que por qué no había *voz en off*. Le dijeron que ese recurso

solamente se usaba cuando no se podía contar la historia, pero se dio cuenta de que, sin ese elemento, la historia solamente era triste y patética<sup>23</sup>.

El protagonista, que es el narrador y quien no tiene nombre, es interpretado por Edward Norton, y sufre de insomnio. Ese hecho marcará la estética de toda la película. Una atmósfera que se sitúa entre la pesadilla y la vigilia recuerda a las películas anteriores de Fincher: *Seven* o *The Game*. El protagonista combate ese insomnio acudiendo a grupos de apoyo a distintas enfermedades, donde conocerá a Marla, una mujer que también asiste a estos grupos sin sufrir ningún tipo de enfermedad. El narrador, interpretado por Norton, y Marla, son adictos a esos grupos que se reúnen de noche, por lo que viven más de noche que durante el día, lo cual también es importante para la estética de la película, porque la mayoría de las escenas suceden cuando el sol ya se ha puesto (véase la Imagen 174).



Imagen 174. Fotograma del protagonista y Marla en un grupo de ayuda en *Fight Club*.

El narrador, que trabaja como evaluador de accidentes en una compañía automovilística, conoce en un avión a Tyler Durden, vendedor de jabón (véase la Imagen 175). El protagonista, que se ha presentado como un personaje solitario, sin amigos ni familia, y que viaja muy a menudo por motivos profesionales, se ve obligado a acudir a Tyler cuando su apartamento ha explotado por causas que no han sido fortuitas.

<sup>23</sup> Cfr. SMITH, G., *Inside Out*, en KNAPP, L. (ed.), *David Fincher Interviews*, University Press of Mississippi, Jackson, 2014, p. 52.



Imagen 175. El protagonista y Tyler se conocen en un avión en *Fight Club*.

La casa de Tyler está medio en ruinas y, aunque los dos personajes apenas tienen nada en común, se volverán inseparables. Tyler se presenta como un personaje que cae bien, y se muestran algunos datos de él como que trabaja ocasionalmente en un cine donde inserta fotogramas de cine pornográfico en películas para niños, y como camarero en un hotel, donde orina en la sopa de pescado.

Una noche, Tyler comienza una pelea con el protagonista, sin motivo aparente (véase la Imagen 176). Esta pelea será el inicio de lo que denominarán como *El club de la lucha*. Para el narrador, supone la terapia definitiva para poder dormir. Poco a poco, el club, exclusivamente masculino, va haciéndose más grande, y se establecen una serie de normas, como por ejemplo que nadie debe hablar de la existencia del club.



Imagen 176. Fotograma de la primera pelea entre el protagonista y Tyler en *Fight Club*.

Marla, la mujer que el protagonista conoce en los grupos de apoyo, conoce a Tyler, con quien mantiene una intensa relación sexual, motivo por el que el protagonista no deja de discutir con ella. La influencia de Tyler en el protagonista es evidente, no solo con Marla, también en el Club. Conforme el largometraje avanza, ambos personajes se parecen cada vez más. Pero poco a poco el Club se hace más grande, y empiezan a planear atentados bajo el nombre de *Proyecto Mayhem*, con el fin de destruir la civilización (véase la Imagen 177). Pero llega un momento en el que Tyler desaparece. El protagonista le busca por diferentes ciudades donde comprueba que también se han creado otros clubes de lucha. Tras la búsqueda de Tyler, el espectador descubre que el protagonista sufre de un desdoblamiento de personalidad, mediante el cual expresa sus fantasmas reprimidos.



Imagen 177. Fotograma de los integrantes del *Proyecto Mayhem* en *Fight Club*.

Como se explica en *Hollywood en la era digital*, Fincher recrea el mito del Doppelgänger, que dice que todos tenemos un doble en algún sitio, aunque el narrador haga referencia a Dr. Jekyll y Mr. Hyde con la frase: “Dr. Jekyll y Mr. Capullo”. No se trata de que el personaje se vaya convirtiendo a lo largo de la película, sino que el protagonista tiene una doble personalidad, una personalidad de otra persona que le posee, y que se expresa a través de sus palabras y acciones<sup>24</sup>:

Tyler es un *alter ego* del narrador, el doble impertinente al que éste finalmente decide aniquilar [...]. No por casualidad, *El club de la lucha* guiña el ojo a *Forrest Gump*, otro peculiar testigo de la Historia surgido del cine digital, y también equipara a su protagonista con el de *American Beauty* y, a la vez, con los de *Dark City* y *The Matrix*, personajes todos ellos «atrapados en una simulada existencia en la cual son manipulados como objetos del Otro, antes que gestores de su propio destino».

<sup>24</sup> Cfr. RIUMBAU, E., *op. cit.*, p. 367.



Se trata de una película compleja en la que nada de lo que sucede es por casualidad. En la película también se introducen los códigos que pertenecen al género del *thriller*: “un narrador conduce la acción con la presencia de una *femme fatale* y una telaraña, en la que el protagonista corre el riesgo de ser atrapado”<sup>25</sup>. El protagonista, cuando Tyler desaparece, acude a comisaría para denunciar los planes de Tyler sobre cometer una cadena de atentados. Los policías que le interrogan pertenecen al club, y llega un momento en el que Tyler y el protagonista se enfrentan de nuevo en el aparcamiento de un edificio, que está programado para que explote. A través de las cámaras de seguridad se ve cómo el protagonista está peleando contra él mismo (Imagen 178), y vuelven a la escena con la que se abre la película.



Imagen 178. El protagonista de *Fight Club* peleando contra él mismo.

El protagonista acaba considerando la idea de que, si se suicida, matará también a Tyler, y acaba disparándose en la cabeza. Parece que Tyler muere en ese momento, pero el protagonista no. Marla entra en el edificio en el que está el narrador, quien le asegura que todo saldrá bien y, acto seguido, los edificios de alrededor empiezan a explotar. Los dos observan a través de un cristal cómo los edificios se derrumban, cogidos de la mano (véase la Imagen 179). De repente aparece una imagen de un pene, lo que indica que Tyler no ha muerto.

<sup>25</sup> *Ibidem*.



Imagen 179. Fotograma de la escena final en *Fight Club*.

La película se basa en la novela de Chuck Palahniuk. Tanto la película como el libro comparten la crítica a una sociedad basada en el consumo, cuyo único objetivo es el éxito. Pero tienen algunas diferencias, una de ellas es el final. En la novela, el protagonista está ingresado en el hospital, donde cree mantener una conversación con Dios sobre la existencia. La película, sin embargo<sup>26</sup>:

Apuesta por una calculada ambigüedad ideológica que transforma el nihilismo que despierta la sociedad capitalista en un irreprimible deseo de venganza que no duda en recurrir a métodos fascistas para ejecutarla. ¿Dónde acaba la crítica y comienza la mimesis? Desde el liderazgo mesiánico de Tyler, hasta la estética del club que funda como culto a los cuerpos viriles y al ejercicio de la violencia como catarsis que desarrolla un sentimiento de autoafirmación, El club de la lucha «flirtea con el fascismo» a través de una exaltación de la estética del nazismo y de la fascinación que el culto a la violencia derivado de la perfección de la raza aria ejerció entre sus seguidores. [...] *El club de la lucha* [...] invoca el cerebro humano como generador del monstruo que todos llevamos dentro. El narrador lo exorciza y, una vez materializado, lo identifica y, al igual que Jekyll en la novela de Stevenson, incluso lo elimina pero, en este caso, no consigue evitar que sus secuelas provoquen la destrucción del mundo mediante una cadena de explosiones que remiten a la escena final *¿Teléfono Rojo? Volamos hacia Moscú*. Menos irónico que Kubrick, Fincher introduce, sin embargo, una nueva vuelta de tuerca. La breve inserción de fotogramas con un pene, como los que Tyler utilizaba para pervertir proyecciones infantiles, hace de *El club de la lucha* un film autorreflexivo, un juego de espejos que permite que el espectador se vea no sólo como es sino también como desearía ser y, una vez confrontado a su propia imagen, sólo el cine permite sublimar este deseo.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 369.

*Fight Club* no es solamente una película que habla del desdoblamiento de personalidad de su personaje protagonista, es además<sup>27</sup>:

El retrato ambiguo y virulento de una generación disgregada pero homogénea, formada por seres desafortunados, conscientes de que el consumismo los atenaza, pero incapaces de encontrar alternativas, nihilistas o, peor aún, masoquistas e inclinados a adoptar posturas antisociales de signo político confuso, entre la anarquía y el fascismo. [...] Durden pertenece a la estirpe de los John Doe (*Seven*), Travis Bickle (*Taxi Driver* [Martin Scorsese, 1976]), Patrick Bateman (*American Psycho*, de Bret Easton Ellis) y Benjamin Sachs (*Leviatán*, de Paul Auster): individuos escindidos que, después de toda una vida consumiendo discursos patrióticos y redentoristas, se revelan incapaces en la edad adulta de adaptarse al juego social, de mostrarse conformes con unas normas cuyo cumplimiento sólo ofrece un sucedáneo de mediocre felicidad.

Todos estos elementos no solamente se transmiten gracias a la trama, los personajes y el guion, sino también a través de la puesta en escena y, como se verá a lo largo de este capítulo, el color.

#### 2.2.2. *The Social Network* (2010).

La segunda película que se va a analizar es *The Social Network*. Es una historia completamente diferente a *Fight Club*, y se trata de la segunda colaboración de Cronenberg con Fincher. En este largometraje se cuentan los orígenes de la red social *Facebook*, algo que se ha convertido en una parte importante de la cultura actual. El guion, escrito por Aaron Sorkin, está basado en un libro biográfico escrito por Ben Mezrich, quien entrevistó a Zuckerberg, creador de la red social, junto a otros que participaron en su creación.

La historia se sitúa en Harvard, universidad cuyo prestigio es reconocido universalmente. La película comienza con una escena en la que Mark Zuckerberg está junto a una chica, Erica, en un bar universitario (Imagen 180). Ambos mantienen una conversación a la que Erica pone fin cuando se levanta y se va, tras romper su relación amorosa con Zuckerberg, quien demuestra ser un tanto prepotente y sin habilidades sociales.

<sup>27</sup> Cfr. RUBIO, A., *op. cit.*, p. 12.



Con esta última escena se cierra una estructura circular que empieza con Erica dejando a Mark por su falta de sensibilidad con las personas, lo cual se convierte en el detonante para que Mark regrese a su cuarto, furioso, y escriba en su blog comentarios hirientes sobre Erica. y comience con la creación de una página en la que los estudiantes pueden juzgar a las chicas que conocen por su físico, lo cual será el germen de *Facebook*. El círculo se cierra con Mark mandando una solicitud de amistad a Erica, tras haberse hecho multimillonario gracias a la creación de una web que sirve para interrelacionarse, y tras haber perdido a Eduardo, el único amigo que tenía.

Se plantean los grandes temas de la película: la amistad, la falta de ella, la soledad del creador, el éxito y el sexo. Mark Zuckerberg introduce un signo distintivo que diferencia a *Facebook* de otras redes como My Space, que es el estado sentimental. Se le ocurre cuando un compañero de clase le pregunta si sabe si una chica tiene pareja.

El auténtico Zuckerberg no quedó muy satisfecho con esta versión del proceso de creación de *Facebook*, y así lo manifestó tiempo después del estreno de la película de Fincher. Zuckerberg se presenta como uno de los personajes clásicos del “universo” Fincher: obsesivo, fiel a sí mismo, pero no precisamente un héroe, como tampoco lo es el protagonista de *Fight Club*.

Los juicios que se celebran son solamente el hilo conductor que sostiene la trama, no es lo que intenta contar la película, y por ello tampoco se muestra al espectador el desenlace. La resolución se comunica a través de unos rótulos al final del filme. *The Social Network* ha sido comparada con *Citizen Kane* (Ciudadano Kane, Orson Welles, Estados Unidos, 1941) por la descripción temporal de la historia, que se reconstruye sobre la evolución del protagonista, y por una reflexión profunda sobre los medios de comunicación.

La película también presenta al creador de la red social Napster, Sean Parker (véase la Imagen 184). A pesar de que los dos han tenido grandes ideas, hay una gran diferencia entre ambos, Sean sabe disfrutar de la vida, es un vividor, y Mark es un genio. La soledad del genio, que además es autodestructivo, como el protagonista del *Fight Club*.



Imagen 184. Fotograma de Sean, fundador de Napster en San Francisco, en *The Social Network*.

Una de las escenas fundamentales en la historia es en la que los gemelos Winklevoss participan en una regata con el equipo de la Universidad contra el equipo de regatas holandés (véase la Imagen 185). Entrenan y han sido educados para ser los mejores, pero pierden. La escena está rodada sin diálogo, y con la canción *In the Hall of the Mountain King* de Peer Gynt, escrita por el compositor Edvard Grieg. Este fracaso deportivo, lo que supone para ellos un duro golpe, les hace cambiar de postura ante el conflicto con Zuckerberg. Hasta el momento se habían comportado como caballeros de Harvard, habían hablado con el rector, y siempre habían guardado la distancia, pero la derrota les lleva a querer demandar a Mark. La planificación de la escena ya muestra que es un punto importante para la historia.



Imagen 185. Fotograma de la regata de los gemelos Winklevoss en *The Social Network*.

Con esta película, Fincher no pretende explicar quién traicionó a quien, o quién es el héroe o el villano, sino que explica la historia desde múltiples perspectivas. Consideró que esta era la única manera de contar la historia y decir así que “nadie es una sola cosa”<sup>28</sup>.

En la película, a través de la iluminación y el uso del color se plasman los sentimientos que prevalecen en cada escena pero, a la vez, toda la película tiene un estilo visual con el que se intuye cierta distancia por parte de Fincher y Cronenweth, desde la que cuentan la historia.

Ambas películas tratan temas que son muy diferentes, aunque tienen puntos en común, como por ejemplo la soledad de sus protagonistas. A pesar de ser distintas, en ambas películas el estilo visual de Fincher y Cronenweth queda reflejado, estilo en el que la iluminación y el color son grandes protagonistas. A continuación, en el tercer epígrafe, se realizará el microanálisis fílmico de estas dos películas, y se cerrará así este cuarto capítulo en el que se

<sup>28</sup> Cf. LEVY, E., *Social Network: Interview with Director David Fincher*, en KNAPP, L. (ed.), *op. cit.*, p. 174.

realiza un acercamiento práctico a cuál es la función estética que cumple el color dentro del cine.

### 3. Análisis fílmico

El análisis fílmico va a dividirse en tres partes, siguiendo el mismo esquema que se ha utilizado para definir, en el capítulo anterior (en el primer epígrafe), qué es el color en el cine. En una primera parte, se explicará el proceso de captación de ambos largometrajes, la estética que se quería conseguir en las películas, el material técnico utilizado, así como algunos ejemplos de escenas concretas que el equipo resalta como más complicadas de iluminar, además de las ventajas y dificultades que conllevaron la elección del material técnico utilizado.

En la segunda parte de este análisis se explicará el proceso de revelado, cómo se ha modificado el color en cada película, si es que se ha modificado, y se pondrán diferentes ejemplos.

Por último, en la tercera parte de este tercer epígrafe, a través de diferentes ejemplos, siguiendo el método de análisis de Zunzunegui, se concretará cuál es la función estética que cumple el color en el proceso de visionado en esos ejemplos concretos para, después, extrapolar las conclusiones obtenidas a la película completa.

Para ello, en la parte de visionado, se van a analizar de cada película tres momentos diferentes. De *Fight Club* se va a analizar la presentación del personaje protagonista, interpretado por Edward Norton. En la película sucede del minuto 00.03.55 al 00.06.20. Este conjunto de imágenes, de apenas tres minutos, comienza con la frase del narrador “no, alto, volvamos atrás” porque hasta el momento al espectador se le han mostrado unas imágenes inconexas de su vida. Estas imágenes están acompañadas de la *voz en off* del narrador, que es el protagonista, y explica al espectador cómo es su vida. Comienza diciendo que sufre de insomnio, y muestra cómo ese hecho marca su día a día, primero en el trabajo, luego en su piso, donde explica más características de su personalidad, y finalmente en la consulta del médico, a la que acude por no poder dormir. La primera imagen de este conjunto es la 186, la imagen 187 es en su trabajo, la 188 en su apartamento y, por último, el conjunto de imágenes a analizar termina con la 189, en la consulta del médico.



Imagen 186. Fotograma del narrador en la cama en *Fight Club*.



Imagen 187. Fotograma del narrador en la oficina en *Fight Club*.



Imagen 188. Fotograma de la casa del protagonista en *Fight Club*.



Imagen 189. Fotograma de la consulta del médico en *Fight Club*.

La segunda escena que se va a analizar de *Fight Club* es en la que Tyler Durden y el protagonista tienen una conversación en una habitación de hotel. En este momento el protagonista entiende que él y Tyler son la misma persona, un momento clave en la película. Esta secuencia dura casi cuatro minutos, desde 01.51.20 hasta 01.55.05. La escena comienza con el protagonista telefoneando a Marla, y termina cuando él cae inconsciente sobre la cama al procesar toda la información que Tyler (él mismo) le da (imágenes 190, 191, 192 y 193).



Imagen 190. Fotograma del narrador llamando a Marla en *Fight Club*.





Imagen 191. Fotograma Tyler hablando con el protagonista en *Fight Club*.



Imagen 192. Fotograma del narrador hablando con Tyler en *Fight Club*.



Imagen 193. Fotograma del narrador cuando cae sobre la cama en *Fight Club*.

Por último, para terminar el análisis de *Fight Club*, se ha escogido la escena final de la película, que va desde 02.09.39 hasta 02.16.17. En esta escena, que sucede en un edificio en obras o abandonado, y comienza con el plano con el que empieza la película, el protagonista, tras una conversación con Tyler sobre el *Proyecto Mayhem*, decide pegarse un tiro para acabar con Tyler, la voz de su cabeza. El espectador ve cómo Tyler cae al suelo tras el disparo, pero el protagonista sobrevive. Seguidamente, los hombres que participan en el *Proyecto Mayhem* llegan al edificio, con Marla, el protagonista les pide que se vayan pero que dejen a la mujer con él. Tras una conversación entre ambos personajes, en la que el protagonista le asegura que todo saldrá bien, se cogen de la mano y observan cómo explotan los edificios de la ciudad, explosiones que él mismo (siendo Tyler) había planeado (imágenes 194, 195, 196 y 197).



Imagen 194. Fotograma del narrador en la escena final en *Fight Club*.



Imagen 195. Fotograma de Tyler en la escena final en *Fight Club*.



Imagen 196. Fotograma de los integrantes del Proyecto Mayhem en *Fight Club*.



Imagen 197. Fotograma del narrador y Marla en la escena final en *Fight Club*.

En el caso de *The Social Network*, se va a realizar un análisis de otras tres escenas. La primera de ellas es con la que comienza la película, y que sirve de presentación del personaje protagonista, Mark Zuckerberg. Esto sucede en los primeros minutos del largometraje, del 00.00.18 al 00.05.25, cinco minutos de conversación entre Mark y Erica, quien al principio de la escena es su novia, pero al final ella rompe la relación y se disipa (imágenes 198 y 199).





Imagen 198. Fotograma de Erica y Mark en *The Social Network*.



Imagen 199. Fotograma de Mark en *The Social Network*.

La segunda escena es una conversación entre Mark y Eduardo. Las imágenes de esta escena suceden en un tiempo pasado y se intercalan con el tiempo presente en el que ambos personajes están sentados en una sala mientras les toman declaración. Hay mucho contraste entre ambos momentos porque han cambiado numerosas cosas entre los dos personajes.

La escena sucede en el minuto 00.25.08 hasta el 00.29.10. Es el momento en el que Mark acude a Eduardo con la idea de *Facebook*, Eduardo está en una fiesta caribeña de la fraternidad judía, y Mark entra para hablar con él. La conversación comienza dentro del local, pero salen a la calle por petición de Mark, a pesar de las bajas temperaturas. El trascurso de esta conversación se intercala con el momento presente que viven los personajes, en la sala de declaración, junto a sus abogados. Explican lo que sucedió mientras el espectador ve lo que pasó (véanse las imágenes 200, 201, 202 y 203).



Imagen 200. Fotograma del juicio de Mark y Eduardo en *The Social Network*.



Imagen 201. Fotograma de Mark en la fiesta caribeña en *The Social Network*.



Imagen 202. Fotograma de Mark y Eduardo en *The Social Network*.



Imagen 203. Fotograma de Eduardo en el juicio en *The Social Network*.

Por último, de la película *The Social Network* se va a analizar la escena en la que los gemelos Winklevoss pierden una regata. Una escena que difiere del resto de la película estéticamente, y que tiene cierta aura irreal. Esta escena, sin diálogo, va desde 01.24.23 hasta 01.26.04. A partir de este momento, la historia cambia porque los gemelos, que estaban convencidos de que Mark les había robado la idea y habían intentado solucionar el problema a través de procesos internos de la Universidad, como hablar con el rector, deciden demandar a Mark tras la derrota deportiva (imágenes 204 y 205).



Imagen 204. Fotograma de la regata en *The Social Network*.



Imagen 205. Fotograma de la regata en *The Social Network*.

Tras la explicación de las escenas que se van a analizar, a continuación, se explicarán los procesos de captación y revelado en estas dos películas para terminar analizando cuál es la función estética que cumple el color, a través de las escenas presentadas, en el proceso de visionado.

### 3.1. Captación.

*Fight Club* es una historia que muestra una visión distópica, y el encargado de convertir esa visión y esas ideas de Fincher fue Jeff Cronenweth, tal y como se ha explicado. En esta película trabajaron por primera vez juntos, siendo Cronenweth director de fotografía, y cuando se juntaron para discutir la estética de la película, decidieron continuar explorando el camino que Fincher había tomado en *Se7en* y *The Game*.

Cronenweth explica que *Fight Club* es una película sobre la realidad del día a día de la depresión de Edward Norton, por eso, en todas las escenas sobre situaciones “normales” de la realidad, la apariencia debía ser bastante insípida y realista (imágenes 206 y 207). En las escenas en las que aparecen Tyler y el protagonista, Fincher quería que fueran más hiperrealistas, pero con un aspecto “demolido”, en un sentido deconstruido, como si se tratara de una metáfora de lo que sucedía en la cabeza del protagonista (Imagen 208).



Imagen 206. Fotograma del protagonista en su apartamento con apariencia realista e insípida en *Fight Club*.





Imagen 207. Fotograma del protagonista, sin Tyler, en colores verdes, en *Fight Club*.



Imagen 208. Fotograma del protagonista con Tyler en *Fight Club*.

El color cambia cuando el protagonista se encuentra solo, escenas en las que predominan los tonos verdes, normalmente neutros, a cuando está con Tyler, colores por lo general más cálidos, que crean una atmósfera más densa.

Decidieron, junto al diseñador de producción Alex McDowell, que los colores utilizados en el vestuario y el maquillaje, así como todos los elementos que implicasen al departamento de arte, fueran muy desaturados (véanse las imágenes 209 y 2010). Además, establecieron que harían todo lo posible por utilizar la luz que estuviese disponible, tanto natural como funcional, que estuviera en las localizaciones.



Imagen 209. Fotograma del protagonista, su vestuario siempre básico y en colores neutros en *Fight Club*.



Imagen 210. Fotograma del protagonista con Tyler, diferencias en el vestuario de ambos en *Fight Club*.

Durante todo el largometraje, el vestuario del protagonista no llama la atención, siempre suele llevar una camisa o una camiseta en tonos claros y una chaqueta encima, en unos tonos más oscuros. Sin embargo, Tyler, siempre lleva algo rojo, en su ropa o en sus complementos, además de ser prendas más llamativas, estampadas, y de diferentes texturas (como se ve en la Imagen 210).

Antes de empezar la producción, Cronenweth pudo realizar pruebas para establecer así esquemas de iluminación y exposición en las localizaciones. El director de fotografía era partidario de hacer todas las experimentaciones posibles en esas pruebas. Además, cuando él era asistente, fue tenaz en su trabajo. Veía cada noche los *dailies* junto al director, y llamaba

al laboratorio cada mañana y comprobaba lo que se había revelado. Esto le dio una gran experiencia en revelado, y aunque estuvo alejado de este campo mientras trabajaba rodando anuncios y videos musicales, esa experiencia que había adquirido le sirvió enormemente para *Fight Club*.

Tenían muchas pruebas de vestuario y maquillaje debido a las prótesis que usaban para los cortes, los ojos hinchados, y los cardenales (Imagen 211). Aproximadamente había treinta y tres cambios de prótesis entre los dos protagonistas. Sin embargo, Cronenweth, antes de comenzar la producción, también pudo probar diferentes tipos de película, así como colores de pintura en acabados mate y brillante en las paredes de los decorados (imágenes 212 y 213).



Imagen 211. Fotograma del protagonista con un golpe en el ojo en *Fight Club*.



Imagen 212. Fotograma de la casa de Tyler donde se aprecia la textura de las paredes en *Fight Club*.





Imagen 213. Fotograma de Marla en su apartamento con un color y textura diferentes de las paredes en *Fight Club*.

Se utilizaron cámaras *Panavision Platinum*, equipadas con lentes *Primo*. Estas cámaras utilizaban película cinematográfica en celuloide, ya que *Fight Club* fue rodada en analógico. La película que escogieron fue *Eastman Kodak EXR 5248* y *Vision 250D 5246* para las escenas de día en exterior, y algunas escenas seleccionadas de día en interior. Para el resto de las escenas en interior y las secuencias de noche, utilizaron *Vision 500T 5279*.

El equipo de cámara lo integraban Conrad W. Hall y Chris Squires, como operadores de cámara A y B, ya que a Fincher le gustaba trabajar siempre con dos cámaras a la vez, el operador de *Steadicam*, Chris Haarhoff, el primer asistente, John Connor, la segunda asistente, Lisa Guerriero, y el auxiliar de cámara, Gary Kanner.

Como en *Se7en* y *The Game*, la película fue rodada en formato 2.35:1, formato que le permitía a Fincher mayor flexibilidad en la composición, tanto para el futuro lanzamiento en vídeo, como para el rango incrementado de la distancia focal esférica disponible para *Primo*.

Fincher también quería usar *Super 35*, explica Cronenweth, porque permitía usar menos equipo, fuentes de luz más pequeñas, y exponer de forma funcional las escenas de noche en exteriores. Algunas de las localizaciones en exteriores fueron elegidas en función de lo que las luces de la ciudad aportaban al fondo (Imagen 214).



Imagen 214. Fotograma de una escena en exteriores donde se ven las farolas de fondo, en *Fight Club*.

Cronenweth trabajó junto al jefe de eléctricos, Claudio Miranda, y el maquinista, Michael Coe, quienes habían trabajado con Fincher en *The Game*. En este caso aportaban su estética naturalista al diseño de iluminación de la película. Explican que, en muchas ocasiones, la luz que utilizaron contaba con algún tipo de fuente situada en la parte alta. Utilizaban fluorescentes en el techo, que era un elemento de realidad, lo cual intentaron mantener a lo largo de toda la película. Además, este tipo de luz ayudaba con las prótesis, ya que mostraban las heridas, pero no revelaban demasiado.

Si los alrededores de alguna localización que tenían que usar seguro tenía un color particular de luz, entonces tenían que asumir y trabajar con ese color. Llevaban una amplia variedad de fluorescentes diferentes como *Chroma 50*, focos de 3200K, *Cool Whites* y *Warm White Deluxes*, pero si en la escena no había ninguna especificación sobre el color, utilizaban normalmente luz blanca o un poco templada. La luz blanca generaba una temperatura de color más fría, como puede verse en la Imagen 215.



Imagen 215. Fotograma de Tyler iluminado con fluorescentes en *Fight Club*.

Para modelar la cara de los actores, Cronenweth comenzaba con luz cenital, y después añadía un contraluz o un poco de penumbra, en función de lo que requiriese la escena. La regla general era asegurarse de que los actores estuviesen separados del entorno, y después jugar con la luz, pero sin iluminarlos del todo. No era necesario ver por completo las caras de los actores, era, según Cronenweth, más interesante y apropiado para la historia forzar al espectador a que prestara atención. Normalmente las caras eran subexpuestas de 11/2 a 2 stops, dependiendo de la escena. En cualquier caso, era fundamental sentir la presencia de sus ojos, así que a menudo recurrían a iluminar esa parte del cuerpo con focos *Obi* o *Kino Flos*, tapados con las palas (tal y como se ve en la Imagen 216).



Imagen 216. Ejemplo de iluminación de personajes en *Fight Club*.

Iluminaron las caras normalmente con *Kino Flos*, cubiertos por 1/4 CTO y muselina. El ángulo y la dirección dependía de donde sucediese la acción. Si era un plano en la puerta, la luz debía ir desde arriba (Imagen 217), o si había una columna en medio, la luz debía ir desde un lado. El objetivo era conseguir que todo fuera lo más natural posible, dejando áreas en la oscuridad.



Imagen 217. Fotograma del protagonista, junto a una puerta, iluminado desde arriba, en *Fight Club*.

La producción invirtió aproximadamente la mitad de su calendario (138 días) en rodar en localizaciones en Los Ángeles y sus alrededores. La otra mitad se rodó en los estudios de 20th Century Fox.

Uno de los escenarios clave en la película es la casa de Tyler. La localización fue creada en dos partes. La fachada exterior de la casa (Imagen 219), construida en San Pedro, en California, y los interiores (Imagen 218), contruidos en Fox. El interior fue diseñado por Alex McDowell. Piezas del techo se caían de vez en cuando, el papel de la pared se pelaba, la pintura se desprendía, se recreó un estado de decadencia, y todo aportaba gran cantidad de texturas para trabajar con ellas. Querían conseguir un sentimiento de casa vieja y decrepita, como el mundo deconstruido en el que vivían los personajes. La luz en esta localización se trabajó de manera muy baja, subexponiendo las paredes de 2 a 2 ½ stops, de manera que apenas se pudiese ver dentro (como se aprecia en la Imagen 218).



Imagen 218. Escenario de la casa de Tyler Durden, en *Fight Club*.



Imagen 219. Fachada de la casa de Tyler Durden, en *Fight Club*.

Querían que los escenarios fueran bastante realistas, excepto la casa de Tyler. El color que predomina en la casa de Tyler es siempre el amarillo, el verde o el azul en las escenas de día. El verde y amarillo refuerzan la idea de insalubridad de la casa, y apoya el aspecto demolido del decorado. Fincher, junto a McDowell, estuvieron mirando libros de fotografía de Philip-Lorca diCorcia (Imagen 220), porque era exactamente lo que querían.





Imagen 220. Fotografía de Philip-Lorca diCorcia, inspiración para la casa de Tyler en *Fight Club*.

El apartamento de Marla, que es un *set* es exactamente como una de las fotografías de la habitación de Rosalind Apartments en Los Ángeles. Fueron hasta allí, hicieron fotos, e hicieron que se construyera un *set* igual. Además, trataron de incorporar edificios de oficinas reales, simplemente colocando algunos cubículos<sup>29</sup>.

Fincher es un director que se caracteriza, además de por el tipo de historias que cuenta y por tener las ideas claras, por tener una estética muy definida. Las dos películas que se analizan tratan temas diferentes, pero estéticamente tienen puntos en común.

*The Social Network* fue la segunda colaboración de Cronenweth con Fincher, once años después. Era importante establecer el punto de vista desde el que se iba a contar la historia, decidir si se optaba por llevar al espectador a los lugares y los entornos donde se desarrollaba la historia de una manera interpretativa o basada en la realidad.

Cronenweth explica que, bajo su punto de vista, consiguieron una calidad visual naturalista, que no empuja hacia el drama humano, pero que también tiene algo de valiente, trasfondos expresionistas con una sutil estilización, gracias a la hiperrealidad de la juventud. Para el director de fotografía es importante recordar que se trata de niños tratando de encontrar su lugar en el mundo, y que cuando eres joven y el mundo todavía es una fiesta (véase la Imagen 221), tiene algo de irreal amplificación emocional<sup>30</sup>.

<sup>29</sup> Cfr. <https://theasc.com/articles/beyond-the-frame-fight-club-1999>. Fecha de consulta: 7 de julio de 2017.

<sup>30</sup> Cfr. <https://britishcinematographer.co.uk/jeff-cronenweth-asc-the-social-network/>. Fecha de consulta: 7 de julio de 2017.



Imagen 221. Fotograma de una fiesta universitaria en *The Social Network*.

La preparación fue como en cualquier otra película. Fincher y Cronenweth discutieron las personalidades de los protagonistas, y cómo querían presentarlos a la audiencia. Además, visitaron las localizaciones en Cambridge, Massachusetts, California, Maryland, Dorney Lake Berkshire, Windsor y Oxfordshire en Inglaterra.

Ambos también discutieron acerca de la estética, querían crear un aspecto del periodo contemporáneo, y transportar al espectador a las localizaciones donde se desarrollaba la historia. El sentido del lugar se volvió clave cuando los personajes se mueven de la Universidad a San Francisco. Cronenweth debía capturar el sentimiento diferente de esos dos escenarios, así como el brillo, la luz más fría en las salas de declaración, donde la nostalgia disminuía y daba paso a la realidad (véase en la Imagen 222 y la Imagen 223).

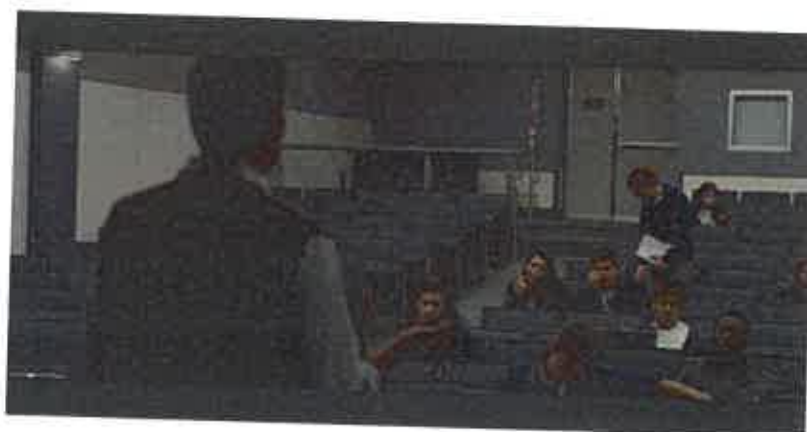


Imagen 222. Clase de Harvard en *The Social Network*.





Imagen 223. Escenario en San Francisco, amplio y luminoso en *The Social Network*.

Este contraste fue, en algunas ocasiones, difícil para Cronenweth, ya que supuso un problema que no les permitiesen rodar en el campus de Harvard. Cronenweth trabajó duro porque quería obtener un lenguaje visual interesante que emergiera de las cuestiones éticas de la historia.

El fondo moral de la historia es turbio y gris. Necesitaban unir eso con los tonos visuales, y tener algo estimulante a lo que mirar. Decidieron silenciar la paleta de colores en las escenas dentro de la Universidad, y mantener una profundidad de campo limitada para hacer que el lugar pareciera más claustrofóbico que San Francisco (Imagen 224).



Imagen 224. Fotograma en la habitación de Mark, transmite una sensación de menor espacio que en San Francisco en *The Social Network*.

Fincher había utilizado la cámara *Thompson Viper* en *Zodiac*, y la *Viper* y *Sony F23* (cámaras digitales) para *The Curious Case of Benjamin Button*. Pero preparando *The Social Network*, decidió optar por la *Red One*, y todos los procesos que ello implicaba. Su amigo y cineasta Steven Soderbergh ofreció a Fincher la posibilidad de usar sus propias *Red One*, y por aquel entonces *Red* estaba preparando la introducción de un sensor en 4K llamado *Mysterium X*. Fincher convenció a la empresa *Red* para que actualizaran las cámaras de Soderbergh con una versión beta de ese sensor y él, junto a Cronenweth, rodó con ellas, principalmente en tarjetas de 16 gigabytes CF.

Aunque Fincher había quedado satisfecho con las imágenes obtenidas con las cámaras *Viper*, al trabajar con la *Red One* se dio cuenta de que eran compatibles con el futuro, porque eran pequeñas y compactas, y le permitían caminar por el set de rodaje al final del día con la bolsa llena de tarjetas, llevarlas al departamento de edición, descargarlas, y volver al set para usarlas de nuevo. Para Fincher era el flujo de trabajo perfecto. Ambos quedaron contentos con el resultado de la *Red One MX*, y usaron la cámara de nuevo para *The Girl with the Dragon Tattoo*.

Aunque el sensor estaba en una fase inicial, Fincher aseguró que, si la empresa le garantizaba que el chip iba a ser estable durante el rodaje, era un riesgo que quería asumir. Y como la empresa le garantizó que así sería, la decisión fue fácil. Cuando Fincher habló con Cronenweth sobre la elección le dijo que, si no le gustaban las pruebas, podían hacer algún cambio, pero que eso era lo que él quería. Cuando Jeff llegó a la habitación de *Digital Intermediate* y vio las imágenes en 4K, no tuvo nada que objetar.

Aunque Cronenweth no había utilizado la *Red One* con el nuevo sensor, afirma que después de probarlo se sintió muy cómodo con él, además de facilitar la estética basada en la realidad que pretendían conseguir en esta película. También consideró que la cámara les ayudaría en el trabajo de producción, sobre todo en las escenas que tenían que rodar cerca de Harvard, aunque fuese fuera del campus, porque no les dejaban entrar. Les permitiría moverse rápido, trabajar de manera ligera, y conseguir riqueza visual. También podían monitorizar y regular la exposición, aunque nunca contaron con un técnico de imagen digital. Tenían un monitor donde enviaban lo rodado en señal de 720p, y un asistente de video podía enviarlo al departamento de edición.

El equipo que llevaban estaba formado por dos cámaras *Red One* que pertenecían a Soderbergh, mejoradas con el sensor *MX* y con lentes *Arri Master Prime*, una cámara *Keslow*, con una lente *Master Primer*, y una tercera *Red One*. Una segunda unidad, centrada en la secuencia de la regata, estaba equipada con dos cuerpos de *Red*, que la empresa hizo especialmente para la película.

Las cámaras de Soderbergh estaban funcionando la mayoría del tiempo, la cámara A la operaba Peter Rosenfeld, y la B Cronenweth. Pensaron en utilizar un programa de compresión, pero *Red* mejoró el software, lo que les permitía trabajar a 36 fotogramas por segundo. La película fue rodada en 4096x2048, para un formato final de 2.40:1.

En general, rodaban las imágenes a 4K directamente en las tarjetas. Para las escenas que tenían diálogos largos o cambios rápidos, también usaban transmisores *Red-Ram* y *Red-Raid*. Podían visualizar lo que rodaban en un par de monitores *Panasonic BT-LH 1760 HD*,

las tarjetas se enviaban y descargaban cada día, y para los *dailies* no se utilizaban medios físicos<sup>31</sup>.

Para Cronenweth, el uso de estas cámaras supuso algunas ventajas como un rango de color dinámico, mayor libertad, y que los toques de luz no se desvanecieran en los bordes. Debido al estilo de David Fincher, siempre con poca luz, estas características eran importantes (como se puede apreciar en la Imagen 225).



Imagen 225. Fotograma en una fiesta, en la que hay partes muy iluminadas y otras a oscuras, pero en ninguna se pierden matices, en *The Social Network*.

Rosenfeld, operador de la cámara A, afirma que la película era digital, pero no había teclados en el departamento de cámara, ni tenían que cargar con la labor de mezclar o copiar tarjetas en el *set*. Raramente veían lo rodado a través de la cámara, y los únicos cables que había eran los que iban directamente al monitor de Fincher.

Pero utilizar la *Red One* también supuso ciertos retos para Cronenweth, como por ejemplo la profundidad de campo. Para él, si rodando digitalmente se optaba por utilizar la profundidad de campo como una herramienta para contar la historia, entonces era necesario controlar la exposición para controlar el foco. Para Fincher era una manera de dirigir la mirada del espectador hacia un punto concreto. Ellos rodaron con el objetivo *Master Prime* abierto la mayoría del tiempo. Cuando salían, lo que era raro, tenían que amontonar filtros *ND* (Imagen 226) para bajar la exposición y conseguir una profundidad de campo cómoda. Pero si ruedas en digital y amontonas filtros, explica Cronenweth, hay que recordar la sensibilidad del sensor y el efecto que esos filtros pueden tener. Usaron filtros *IR* de densidad

<sup>31</sup> Cfr. [https://theasc.com/ac\\_magazine/October2010/TheSocialNetwork/page1.html](https://theasc.com/ac_magazine/October2010/TheSocialNetwork/page1.html). Fecha de consulta: 7 de julio de 2017.

neutra para controlar los efectos de los ND, y para dar a la sensibilidad de la luz azul del sensor una mejor opción de capturar las imágenes como ellos querían (Imagen 227)<sup>32</sup>.



Imagen 226. Ejemplo de filtros ND.



Imagen 227. Fotograma en exteriores en *The Social Network*.

Las instalaciones de la Universidad fueron recreadas en Los Ángeles. Se tuvo especial cuidado con que toda la iluminación del *set* estuviese motivada por la historia. Utilizaron fluorescentes y pequeños tungstenos en el techo, creando, en general, pequeños rincones de luces y sombras (Imagen 228). Utilizaron también focos *Fresnel*, *Kino* y *Lightcraft* protegidos con rejilla de 12 pulgadas de diámetro, poniendo dentro bombillas normales.

---

<sup>32</sup> *Ídem*.

Uno de los mayores retos que planteaba la película era la de los gemelos Winklevoss, que no eran gemelos en realidad. Fincher no pudo encontrar dos gemelos que encajasen con lo que buscaba, así que contrató a dos actores: Armie Hammer para interpretar a Cameron, y a Josh Pence para ser el cuerpo de Tyler. Para ello utilizaron una combinación de planos con pantallas divididas, y remplazamiento de cara en los planos en los que los hermanos aparecían juntos. Se pusieron puntos de rastreo en la cara de Josh, y después Armie y él interactuaban en la escena como si fueran dos personas diferentes. Después de capturar la imagen principal, capturaban la segunda y la analizaban para encontrar los patrones de iluminación. Entonces tenían que recrear esa iluminación en un escenario y proyectarla sobre Armie mientras estaba sentado en una silla (véase la Imagen 232 y la Imagen 233).



Imagen 232. Proceso de captura de la cara de Armie Hammer *The Social Network*.





Imagen 233. Proceso de captura del cuerpo de Josh Pence en *The Social Network*.

Otra de las dificultades que tuvieron fue en la escena de la regata. Las cámaras eran demasiado pesadas para los botes. Fincher preguntó a *Red* si podía aligerar el peso, y ellos le dieron dos cuerpos de fibra de carbono, y consiguieron que el peso fuera menos de seis libras cada uno. Eso les dio la libertad de situarse en el punto que querían, sin interferir en la integridad de los botes, o comprometer la actuación de los atletas<sup>33</sup>.

Pero si la escena anterior supuso un reto para el equipo, la más difícil fue la que acompaña a los títulos de inicio. En esta escena se ve a Mark, que acaba de salir del bar en el que Erica ha roto con él, cruzar Harvard. Para lograrlo, utilizaron las tres *Red One* y después las imágenes de cada una fueron unidas en una sola. La dificultad residió en que la mayoría de lo que aparecía en escena pertenecía a Harvard y sus límites. Pero como explica Cronenweth, afortunadamente los trabajadores de la zona les ayudaron y reemplazaron las luces de las farolas de dos manzanas enteras. Después, rellenaron la zona con más luces al fondo para crear más puntos de luz (véase la Imagen 234).

<sup>33</sup> *Ídem*.



Imagen 234. Fotograma de los títulos de inicio, de los alrededores de Harvard donde se aprecian las farolas, en *The Social Network*.

En general, a lo largo de toda la película, se distingue a través del color dos momentos diferentes. El primero de ellos, con una iluminación mucho más cálida y más emocional que crea tonos amarillos, son las escenas en las que interviene Eduardo en el pasado. Era el único amigo de Mark, y ambos se sienten traicionados en cierta manera. Por otro lado, los colores que predominan en las salas de declaración son más fríos y neutros, porque la relación entre los que intervienen ha cambiado y ya no hay la relación que hubo en el pasado.

Las escenas en las que Mark interactúa con las personas que le importan, Erica o Eduardo, tienen un color más cálido que el resto, como sucede con los gemelos Winklevoss, quienes nunca fueron sus amigos. Por tanto, a través del color, diferencia dos formas de interactuar con la gente por parte de Mark, una cercana, de confianza, con colores más cálidos, y otra distante, con cierta superioridad por parte de Zuckerberg, con colores más fríos y neutros.

Para Cronenweth, Fincher hizo un gran trabajo en esta película. Él es un director muy visual, explica, y contó la historia sobre la gente que hizo *Facebook*, una realidad en la vida de cientos de millones de personas, de una manera honesta y sincera, sin hacer juicios. Porque no se trataba solamente de la creación de la red social, sino de la amistad que te traiciona y que hace que uno se pregunte qué es justo y qué no lo es.

Como se ha explicado, estas dos películas son muy diferentes en muchos aspectos. No solo en la trama, sino también en la forma de trabajar. *Fight Club* es una película rodada en analógico que incorpora, como se verá, algunas imágenes generadas por ordenador, y *The Social Network* es una película completamente digital. Sin embargo, hay otros puntos en común, como por ejemplo la búsqueda de la realidad a través de la iluminación en ambos casos, o la necesidad de trabajar con poca luz debido a las necesidades narrativas de la historia, así como la distinción de momentos, sentimientos o relaciones a través del color.



### 3.2. Revelado.

Para *Fight Club*, Cronenweth probó multitud de tipos de películas y diferentes procesos como el presionado, el estirado, o los destellos de luz para establecer el contraste y las tonalidades que querían que se vieran. Querían hacer algo estridente sin tener miedo al color y controlando la paleta.

Al tratarse de una película rodada en analógico, el proceso de revelado fue artesano. Como querían lograr un aspecto sucio y algo granuloso, cuando procesaron la película, hicieron más notable el contraste para hacerla algo más “fea”, con un poco más de subexposición, usando la técnica de *resilvering*, y utilizando una nueva impresión de alto contraste, y todo ello, paso a paso, creó una pátina más sucia. En el revelado acentuaron lo que habían trabajado a través de la iluminación.

El *resilvering* es un proceso mediante el cual se vuelve a adherir la plata que ha sido blanqueada durante el proceso de impresión, lo que hace el negativo realmente denso. Los negros se vuelven increíblemente ricos y con cierta “suciedad” (véanse las imágenes 235, 236 y 237), sobre todo en las escenas en casa de Tyler, para reforzar el trabajo conseguido a través de la puesta en escena. Este proceso, el *resilvering*, lo aplicaron en algunas partes en *Se7en*, aunque no con el mismo objetivo, sino con hacer la imagen más agradable.



Imagen 235. Imagen de aspecto “sucio” en *Fight Club*.



Imagen 236. Imagen de aspecto "sucio" en *Fight Club*.



Imagen 237. Imagen de aspecto "sucio" en *Fight Club*.

En la secuencia inicial, en la que la cámara está en el interior del cerebro del protagonista y se ve cómo va alejándose, el objetivo de Fincher era empezar en el centro del miedo en el cerebro y que se viera todo el proceso, la sinapsis, los impulsos eléctricos químicos, que son la llamada a los brazos (véase la Imagen 238). Y querían hacerlo seguido, porque la película es sobre el pensamiento, trata de cómo piensa el protagonista, y únicamente desde su punto de vista<sup>34</sup>.

<sup>34</sup> Cfr. <https://theasc.com/articles/beyond-the-frame-fight-club-1999>. Fecha de consulta: 7 de julio de 2017.



Imagen 238. Imagen de las neuronas creada por CGI en *Fight Club*.

Esta secuencia es una imagen generada por ordenador, CGI (*Computer Generated Image*), igual que la de la explosión del apartamento del protagonista. Fincher explica que optó por hacerlo de esta manera, en el fondo con un fin egoísta, no porque pensase que sería divertido hacerlo así, sino porque en el libro, la descripción de esta escena se hace de manera muy larga. Se explica cómo se hizo la nitroglicerina, y qué podría haber sucedido para causar la explosión del bloque de edificios del protagonista, y se preguntó cómo podía ilustrarse todo eso. Simplemente, explica el director, no se puede cortar a la imagen de un fogón, sino que tienes que ser el gas<sup>35</sup> (véase la Imagen 239).



Imagen 239. Imagen del gas, creada por CGI en *Fight Club*.

<sup>35</sup> Cfr. SMITH, G., *Inside Out*, en KNAPP, L. (ed.), *David Fincher Interviews*, *op. cit.*, p. 53.

Como se ha explicado, en *The Social Network* se trabajó con un proceso digital, tanto en la captura como también en la postproducción. Esto permitía algunas cosas que no hubieran sido posibles de no haber utilizado esta tecnología.

A pesar de que Fincher sea un director que siempre apueste por las nuevas tecnologías y sea agresivo en cierta manera, uno de los dos editores, Kirk Buxter, afirma que el director tiene unas reglas muy estrictas, antiguas, casi como las de Hitchcock. A pesar de las innovaciones, siempre seguían las leyes básicas de la cinematografía.

Angus Wall, el segundo de los editores, explica que al final tenían 268 horas de material, y que su función consistía en reducir la duración a menos de dos horas. Todos los días les llegaban los *dailies*, y cuando los visionaban, apenas notaban diferencias entre las tomas. Pero cuando comprobaban las imágenes en profundidad, se veían que eran muy diferentes. Tenían que escoger un camino y seguirlo hasta el final, no se trataba de arreglar algo, sino de mejorarlo<sup>36</sup>.

El proceso consistió en hacer un montaje inicial de las escenas mientras se seguía rodando, así se mantenía el ritmo. Además, Fincher se caracteriza por hacer numerosas tomas de un mismo plano, lo cual incrementaba la dificultad para los editores. Querían finalizar el rodaje con un montaje provisional, que en este caso resultó ser más corto que el montaje final.

El método de trabajo de Fincher consistía en dar a los editores, al comienzo del rodaje, directrices generales. Las sensaciones que debían transmitir en las escenas y de lo que trataban. Después, cuando veía la escena montada, hacía comentarios al respecto y preguntaba si esa era la mejor manera o la mejor frase posible<sup>37</sup>.

Ren Klyce, encargado del diseño y edición del sonido, explica que fue un trabajo complicado, porque, en ocasiones, Fincher escogía una imagen que le gustaba visualmente, pero con un audio diferente que a su vez procedía de distintas tomas. El director quería que se mantuviera una máxima durante toda la película: la sensación de estar en el ambiente universitario. La escena inicial, una de las que más se retocó el color, cuando Mark y Erica están hablando en el bar, es donde se presentan los elementos que se desarrollarán en la película, y se realizaron 99 tomas. En el bar, Fincher quería un ambiente ruidoso y juvenil, para que el espectador se viera forzado a prestar atención. Cuando Erica se va, aunque se siga en el mismo escenario, la banda sonora cambia para hacer partícipe al espectador de lo que siente Mark (Imagen 240).

<sup>36</sup> Cfr. *Making of The Social Network*, disco dos, Columbia Pictures con Relativity Media, 2011.

<sup>37</sup> *Ibidem*.



Imagen 240. Mark se queda solo tras la conversación con Erica en *The Social Network*.

Además, Klyce señala que en muchas películas en las que aparecen ordenadores, se destaca mucho el ruido de éstos, como si estuvieran codificando información constantemente, pero que, aunque pensaron en esa posibilidad, descartaron la opción porque querían que fuera lo más parecido a la realidad posible (imágenes 241 y 242)<sup>38</sup>.



Imagen 241. Mark programando para crear *Facemash* en *The Social Network*.

<sup>38</sup> Ídem.



Imagen 242. Mark programando para crear *Facemash* en *The Social Network*.

Las escenas que mayores medios requerían eran en las que aparecían juntos los gemelos Winklevoss. Como se ha explicado en el epígrafe anterior, el proceso de captura ya exigía el uso de medios digitales, pero el resultado final se conseguía en postproducción (véanse las imágenes 243 y 244).



Imagen 243. Imagen del *making of* de *The Social Network*, proceso de iluminación digital tras capturar los patrones de la cara a sustituir.





Imagen 244. Imagen del making of de *The Social Network*, proceso de proyección de la cara registrada sobre la que se va a sustituir.

La empresa Red invitó al equipo a hacer todo el proceso de *Digital Intermediate* (DI) en sus estudios de Hollywood. Allí había una pantalla de 20'x40' y un proyector *Sony SRX T420* 4K, disponible para el colorista Ian Vertovec, de *Light Iron*, quien utilizó el *color grading* con Quantel Pablo Neo. Después de completar el *color timing*, la película pasó por un proceso para disminuir el ruido y el grano con un barrido con *Reliance MediaWorks Lowry Digital*. Después, las imágenes eran exportadas en 2K en Technicolor, ya que las imágenes finales fueron impresas por los laboratorios Technicolor y Deluxe.

El colorista Vertovec afirma que el sensor *MX* hizo una gran diferencia en el *DI*. Con las cámaras digitales, explica, a menudo combates el ruido con las sombras, y suele haber contaminaciones de colores porque se intenta incrementar la señal, pero a la vez lo empujas a perderse en las sombras. Con el sensor, cuando la imagen se oscurece, simplemente se oscurece, y cuando se ve en el monitor de ondas, los negros son una línea casi sólida porque casi no hay ruido. Fincher quería que la imagen fuera oscura y deprimida, y durante el rodaje no sobreiluminaron el *set*, ni tampoco se hizo en postproducción, pero todas las escenas están retocadas en postproducción para cambiar algunos valores<sup>39</sup> (véanse los ejemplos de las siguientes páginas: Imagen 245, Imagen 246, Imagen 247 e Imagen 248).

<sup>39</sup> Cfr. [https://theasc.com/ac\\_magazine/October2010/TheSocialNetwork/page1.html](https://theasc.com/ac_magazine/October2010/TheSocialNetwork/page1.html) Fecha de consulta: 7 de julio de 2017.





Imagen 245. Imagen del making of de *The Social Network*, sin retocar.



Imagen 246. Imagen final de *The Social Network*.



Imagen 247. Imagen del making of de *The Social Network*, sin retocar.



Imagen 248. Imagen final de *The Social Network*.

*The Social Network* es una película editada digitalmente, y en postproducción se cambiaron multitud de elementos, no solamente se retocó el color, la iluminación, o se puso la cara de un actor en otro. Se trabajó de manera exhaustiva, no para que el espectador quedara fascinado, sino con el objetivo de acercarse a la realidad y ayudar a contar la historia que Fincher quería contar. Toda la labor de modificación de los elementos en postproducción, explican los editores, fue con el objetivo de hacer destacar la historia y hacer desaparecer el artificio, para conseguir que el espectador se sumergiera en la historia.

### 3.3. Visionado.

Fincher ha asegurado en muchas ocasiones que su objetivo al hacer cine es transmitir emociones. Para poder cumplir esa misión, siempre ha hecho elecciones estéticas en función de lo que quería contar. Las películas que se analizan en este capítulo son dos ejemplos de ello.

Uno de los elementos que más utiliza con el fin de lograr plasmar su estética, supeditada siempre a la historia, es el color. En general, en sus películas, suele utilizar dos colores diferentes, el amarillo y el azul para crear atmósferas distintas. En *Fight Club* también utiliza mucho los tonos verdosos –mezcla del amarillo y el azul– para reforzar la imagen de decadencia (como se puede ver en la Imagen 249, la Imagen 250, la Imagen 251 y la Imagen 252).



Imagen 249. Fotograma en tonos cálidos de *Fight Club*.



Imagen 250. Fotograma en tonos fríos de *Fight Club*.



Imagen 251. Fotograma en tonos cálidos de *The Social Network*.



Imagen 252. Fotograma en tonos fríos de *The Social Network*.

Las dos primeras escenas que se van a analizar van a ser las que sirven de presentación del protagonista de *Fight Club* y *The Social Network*. Ambos personajes tienen una cosa en común: la soledad. El color de ambas escenas es muy diferente, así como la forma de presentarlos.

En *Fight Club*, tras las primeras imágenes que cronológicamente pertenecen a la última parte de la historia, se presenta al protagonista. Para ello se utilizan varios escenarios como un grupo de apoyo en el que está abrazado a Bob, personaje que estará presente a lo largo de la película, después se ve al narrador en su cama, y posteriormente en el trabajo, en su casa y, finalmente, en una visita al médico para intentar solucionar su insomnio. Aunque sean escenarios diferentes, hay una cosa en común, aparte del personaje del protagonista, que une a todas estas escenas: el color.



El narrador es un personaje al que le aburre su trabajo, con una vida monótona, que amueblaba su casa con muebles de Ikea, como cientos de miles de personas más y que, además, no puede conciliar el sueño. Todo eso se refleja en los colores insípidos que predominan en estos planos, colores desaturados con una dominancia de verde, un color frío. La primera imagen de esta secuencia de planos en la que se presenta al protagonista es la de él sobre su cama sin poder dormir (Imagen 253).



Imagen 253. Fotograma del protagonista en la cama, en *Fight Club*.

Por primera vez aparece el color verde, en sus sábanas. El protagonista explica que sufre de insomnio y que cuando alguien sufre de insomnio, las cosas se distancian. Durante toda la presentación de este personaje, el color que predomina siempre pertenece a la tonalidad verde, es una mezcla entre pesadilla y realidad, y así se le hace saber al espectador.



Imagen 254. Fotograma del vaso de Starbucks en *Fight Club*.

El logotipo de la empresa, que es verde, se ve en primer plano. Además, Starbucks aparece en toda la película (Imagen 254), e incluso el narrador la nombra mientras critica el poder de las multinacionales. A continuación, un primer plano del protagonista, con él en el centro y el fondo desenfocado. Ningún elemento destaca, todo es del mismo tono (Imagen 255).



Imagen 255. Fotograma del protagonista en su oficina en *Fight Club*.

El siguiente plano muestra la visión que tiene de su oficina. La gente está haciendo fotocopias y bebiendo café en sus vasos de *Starbucks*. Mientras el narrador explica que padece de insomnio, y que nada parece real. Añade: “*Everything’s a copy of a copy of a copy*” (véase la Imagen 256).



Imagen 256. Fotograma de la vista que el protagonista tiene de su oficina en *Fight Club*.

De nuevo, nada llama la atención en el plano, el vestuario, el escenario, todo es en tonos neutros con una predominancia verde. Son copias los unos de los otros, y el narrador está tan aburrido de su vida que el color que predomina es este.



Imagen 257. Fotograma en el que aparece Tyler por primera vez en *Fight Club*.

En este plano, aparece y desaparece una imagen que el espectador apenas puede ver. Es la primera vez que vemos al personaje de Tyler Durden, como un destello (Imagen 257). Tyler viste de rojo, algo que se mantiene en casi toda la película. El rojo, que es complementario del verde, define al personaje. Tyler es el complementario del protagonista, son la misma persona y a la vez otra completamente diferente. Tyler es lo que el protagonista desea ser: más guapo, más valiente, más masculino. Ambos se complementan, igual que el rojo es complementario del verde (se puede apreciar en las imágenes 258, 259, 260 y 261).





Imágenes 258, 259, 260 y 261. Fotogramas de distintos momentos en los que Tyler aparece de rojo en *Fight Club*.

La escena continúa en el trabajo, pero en otro lugar. El protagonista está sentado en su mesa de trabajo y, tras una imagen generada por ordenador de su basura, llena de envases de plástico de diferentes multinacionales (Imagen 262).



Imagen 262. Fotograma de la basura del protagonista en *Fight Club*.

Después, un plano del protagonista, sentado en su lugar de trabajo. En su mesa de trabajo todo mantiene la misma estética que se ha mostrado hasta el momento (Imagen 263).



Imagen 263. Fotograma del protagonista en su puesto de trabajo en *Fight Club*.

Cuando aparece su jefe, de quien en un primer momento no se muestra la cara, el narrador intuye el día de la semana que es, martes, por el color de la corbata de su jefe, azul. El color de la corbata tampoco difiere de la tonalidad que tiene toda la secuencia. Tonos apagados, muy poco saturados, que transmiten y reflejan el estado de ánimo constante del protagonista (Imagen 264 e Imagen 265).



Imagen 264. Fotograma del jefe con corbata azul en *Fight Club*.



Imagen 265. Fotograma del protagonista en su entorno de trabajo en *Fight Club*.

Un plano un poco más abierto muestra al narrador sentado junto a su vaso de *Starbucks*. Su corbata es de color marrón, un color que refleja su personalidad, su motivación en el trabajo —nula—, y su manera de afrontar las cosas. Para cerrar la escena en el trabajo, un plano en el que se ve de forma más amplia la oficina que, como todo lo demás, es de tonalidad neutra (Imagen 266).



Imagen 266. Fotograma del lugar de trabajo del narrador en *Fight Club*.

La siguiente escena se desarrolla en el apartamento del protagonista. Aunque hay un cambio de escenario, la tonalidad sigue igual. Se trata de la presentación del personaje protagonista y, para ello, se utiliza el color como elemento expresivo. Como se ha explicado en el primer y tercer capítulo, el verde, aunque tiene connotaciones positivas como la vida o la juventud, dependiendo de la tonalidad escogida, también puede tener significados negativos, y *Fight Club* es un ejemplo del segundo caso. El verde, como se ha expuesto, se utiliza como síntoma de infelicidad, insalubridad o aversión, y exactamente es de esta manera como se utiliza en estas escenas, que definen al protagonista (Imagen 267 e Imagen 268).



Imagen 267. Fotograma del protagonista en su apartamento en *Fight Club*.



Imagen 268. Fotograma del protagonista en el baño de su casa en *Fight Club*.

La cortina de la ducha, las toallas, los cuadros, las paredes y los muebles, todo es del mismo tono. El narrador se define a sí mismo como “esclavo del instinto Ikea”, y a pesar de que esta empresa ofrece multitud de coloridas opciones, él siempre elige los mismos colores, por su manera de ser y de sentirse, y así lo refleja en todos los aspectos de su vida. Los siguientes planos son una sucesión de imágenes de todo su mobiliario, todo de Ikea. Nada llama la atención, nada sobresale, y todo encaja con su forma de ser (Imagen 269 y 270).



Imagen 269. Fotograma del apartamento del protagonista, como si fuera un catálogo de Ikea en *Fight Club*.



Imagen 270. Fotograma del apartamento del protagonista en *Fight Club*.

Por último, el siguiente conjunto de planos pertenece a una escena en la que el protagonista visita al médico para intentar poner solución a su trastorno de insomnio. Tres escenarios completamente distintos, una oficina, un apartamento y una consulta médica, con



una cosa en común, el protagonista, y por lo tanto también este escenario predomina el color verde. En este caso, el personaje principal ya no va vestido igual que iba en el trabajo y, sin embargo, el color que elige para su cazadora es el verde, de nuevo. Una consulta médica podría ser un ejemplo de claridad y limpieza y, sin embargo, con este color se crea un ambiente totalmente contrario (imágenes 271, 272, 273).



Imagen 271. Fotograma de la consulta del médico en *Fight Club*.



Imagen 272. Fotograma de la consulta del médico en *Fight Club*.



Imagen 273. Fotograma de la consulta del médico en *Fight Club*.

El pasillo está iluminado con fluorescentes, y las paredes son de una tonalidad totalmente neutra, nada saturadas (Imagen 274). Al final de esta escena, cuando el protagonista se levanta y habla con el médico, de nuevo vuelve a aparecer una imagen durante una décima de segundo. Es Tyler de nuevo, de rojo (Imagen 275).



Imagen 274. Fotograma de la consulta del médico en *Fight Club*.





Imagen 275. Fotograma de la consulta del médico en el que aparece Tyler por segunda vez en *Fight Club*.

El espectador entiende cómo es el protagonista de la película, no solamente por lo que él mismo explica, sino también porque ve y se contagia de su forma de ser y de su estado de ánimo gracias al color de este conjunto de escenas. Sirven como presentación del personaje y cumplen su misión: una persona sin *hobbies*, solo, triste, que no sabe si vive en un mundo real o en una pesadilla, sin intereses, cuyo único pasatiempo es mirar, comprar muebles por teléfono, y a quien no le gusta su trabajo. Eso es lo que refleja el color. Además, aparece por primera vez Tyler, de rojo, poniendo una nota de color a su apagada vida.

La escena que sirve de presentación para el personaje de Mark Zuckerberg es, en muchos aspectos, diferente. Mark empieza la escena acompañado y la termina solo: es un personaje que también vive la soledad, igual que el protagonista de *Fight Club*. El color que predomina en esta escena es el amarillo, por varias razones. En primer lugar, porque está con Erica (Imagen 276). Cuando Mark se encuentra con personajes con los que tiene una unión especial, es esta la tonalidad que predomina, lo cual sucede con Erica y Eduardo.



Imagen 276. Fotograma de la conversación entre Erica y Mark en *The Social Network*.

Además, la conversación entre ambos plantea temas que se tratarán a lo largo de la película, la relación con Eduardo y la pertenencia a un *Final Club*, clubes elitistas a los que pertenecen solamente alumnos escogidos por diferentes motivos como políticos, sociales o económicos, también se comenta la diferencia que existe entre él y los atletas (como los gemelos Winklevoss). Mark deja ver ciertas debilidades en esta escena, así como cierta envidia hacia, por ejemplo, los deportistas, ya que Erica comenta que le gustan ese tipo de chicos (Imagen 277).



Imagen 277. Fotograma de Erica en la conversación entre Erica y Mark en *The Social Network*.

Además, el ambiente que crea este color en esta escena, además de íntimo, es el que va a predominar a lo largo de toda la película. Gran parte del largometraje se desarrolla en Harvard, y para Fincher y Cronenweth, como se ha explicado, era importante transmitir al espectador la idea de lugar. Esto se plantea en esta escena, y se mantiene siempre que están en Harvard, la idea de una Universidad antigua, con prestigio, diferente de las universidades modernas, todo eso se representa con colores oscuros. El espectador sabe dónde está en todo momento gracias al color.

Esta es una de las escenas más oscuras de la película, la relación entre la iluminación y el guion existe y, por tanto, la conversación que mantienen Mark y Erica, que resulta ser el desencadenante que llevará a Mark a crear primero *Facemash*, y posteriormente *Facebook*, transmite al espectador que está asistiendo al nacimiento de algo, y, por otro lado, aunque resulte ser una idea de éxito, para Zuckerberg supone la pérdida de otras muchas cosas. La oscuridad engulle a Mark, como la soledad (Imagen 278).



Imagen 278. Fotograma de Mark en la conversación entre Erica y Mark en *The Social Network*.

Tanto el protagonista de *Fight Club* como Mark en *The Social Network*, tienen, además de no ser héroes, algo en común: el querer pertenecer a algo. Mark quiere pertenecer a un *Final Club*, y nunca lo consigue, y el narrador de *Fight Club* siente que ha encontrado su sitio cuando pertenece al *Club de la Lucha*.

Las siguientes escenas que se van a analizar se caracterizan por definir los conflictos relacionales, claves en las dos historias. En el caso de *Fight Club*, la escena muestra, una vez que el protagonista intuye que Tyler y él pueden ser la misma persona, cómo el protagonista

llega a su habitación de hotel, llama a Marla para preguntarle si ellos se han acostado alguna vez, y cuando cuelga y se da la vuelta, aparece Tyler. Los dos mantienen una conversación en la que Tyler le corrobora que sí, que son la misma persona. En sus películas, Fincher controla las escenas en las que dos personajes hablan, sin que pase nada más, en las que su objetivo es simplificar todo al máximo para darle importancia al diálogo y a los personajes. Es lo que sucede precisamente en esta escena. Sin perder en ningún momento la esencia de toda la película, esta escena que es reveladora para el personaje y también para el espectador, es o parece sencilla. Sin artificios, en una habitación de hotel en los tonos que han dominado la vida del protagonista, y solo ellos dos.

La escena comienza con Marla cogiendo el teléfono: es el narrador. El protagonista telefonea a Marla porque necesita saber si ellos se han acostado juntos. Para Marla es una pregunta extraña, pero dado su historial de comportamiento, no se sorprende demasiado al principio. La conversación se termina cuando Marla llama al protagonista por el nombre de Tyler. Marla entonces le avisa de que va a ir a verle, y cuelga. El narrador intenta decirle que no está en la ciudad, pero ella ya ha colgado. Cuando el protagonista se gira, Tyler está sentado en frente (imágenes 279, 280 y 281).



Imagen 279. Fotograma de Marla en su apartamento en *Fight Club*.



Imagen 280. El protagonista en una habitación de hotel en *Fight Club*.



Imagen 281. Fotograma del protagonista y Tyler en la habitación de hotel en *Fight Club*.

La habitación de hotel es muy sencilla. Hay dos camas, tres lámparas, de color verde, como símbolo de la vida del protagonista, un sillón donde está sentado Tyler, y una mesa. Con el objetivo de crear un ambiente realista, Fincher siente predilección por utilizar la iluminación que hay disponible en el escenario donde se rueda, aunque se usen, en ocasiones, luces de relleno. En esta escena hay tres puntos de luz, y una ventana con una cortina por la que también entra luz. La luz que emiten las lámparas es cálida, aportando un tono amarillento a la escena, y la que entra por la ventana es fría, azulada, lo que crea un contraste, como el que hay entre los dos personajes, tan diferentes entre sí, pero a la vez tan iguales (Imagen 281).



Cuando comienza la escena, el protagonista se encuentra solo, por eso la tonalidad que predomina es la de los tonos neutros. Tyler no está, y por lo tanto el universo que rodea al narrador es plano, aburrido incluso, a pesar de tratarse una escena fundamental para él. La nota de color, de nuevo, la añade Tyler, vistiéndose de rojo, de nuevo, el complementario del protagonista, de nuevo, el complementario de la escena (Imagen 282).



Imagen 282. Fotograma de Tyler en la habitación de hotel en *Fight Club*.

En esta escena es donde más diferencias aparecen entre ellos porque es donde el protagonista se da cuenta de que son la misma persona, y realmente son completamente distintos. La tonalidad que predomina en la escena es completamente neutra, aunque las paredes, para no aparecer totalmente lisas, tienen algo de textura.

El color de la luz de las lámparas es cálido, y aunque aporte un tono amarillo, al entrar por la ventana una luz ligeramente azulada, el color global de la escena tiende a un verde muy pálido (Imagen 282). Se suceden una serie de planos-contraplanos de los personajes. Tanto la iluminación de Tyler, como la del protagonista, acentúan sus rasgos y los gestos, creando luces y sombras, como sucede a lo largo de toda la película (imágenes 283 y 284).



Imagen 283. Fotograma del protagonista en la habitación de hotel en *Fight Club*.



Imagen 284. Fotograma de Tyler en la habitación de hotel en *Fight Club*.

Esta escena, al ser en un hotel, deja atrás la estética decadente y sucia que Fincher quería recrear, sobre todo en la casa de Tyler. Por eso, en esta escena que es fundamental en la historia, Fincher opta por un escenario ajeno a ellos, y elige que los colores sean totalmente desaturados, y que nada llame la atención. De esta manera, el espectador se centra en los diálogos de los dos protagonistas y en cómo interactúan (Imagen 283 y 284).





Imagen 295. Fotograma del protagonista con las ventanas reflejadas en *Fight Club*.

El color azul también se relaciona con lo que se desea que permanezca, y aunque el protagonista quiere por todos los medios deshacerse de Tyler, hay que tener presente que Tyler y el narrador son la misma persona. Por tanto, Tyler quiere permanecer por todos los medios, e incluso cuando el protagonista domina por un momento su mente y es él quien coge la pistola, Tyler le dice: “¿amigos?”. Es una lucha interna del protagonista: una parte de él quiere deshacerse de la otra y la otra quiere permanecer.

El color azul es también el color de lo irreal. Se trata de una escena que ve el espectador pero que en realidad no está pasando, tal y como se escenifica. Tyler no existe físicamente, solo se trata de una alucinación del narrador.



Imagen 296. Fotograma del protagonista cuando se dispara en *Fight Club*.

Uno de los dos únicos momentos en los que aparece un color cálido es cuando el protagonista se dispara a sí mismo, y el espectador ve el fogonazo del arma. Sin embargo, tras ese disparo, un halo de color azul sale de la boca del protagonista (Imagen 296). De nuevo, haciendo referencia a esa idea de irrealidad. El azul es un color frío debido a la experiencia, y en esta escena el narrador vive un momento cercano a la muerte, unos segundos de incertidumbre para el espectador, reforzados por el color.

Cuando el protagonista se dispara, Tyler desaparece y a los pocos segundos llega Marla (Imagen 297). El protagonista y ella mantienen una conversación en la que el protagonista acaba asegurándole que todo va a salir bien, a pesar de que haya intentado matarse, y le explica que todo lo que ha pasado ha sido debido a que le ha conocido en “un momento extraño de su vida”. Este es el segundo momento en el que aparece un color cálido en esta escena, debido a las explosiones de la ciudad. Ambos personajes, en silencio y cogidos de la mano, contemplan cómo se derrumban los edificios de la ciudad, explosiones que él mismo, siendo Tyler, ha preparado. Un final apocalíptico, de una amorosa crueldad (Imagen 298).



Imagen 297. Fotograma de Marla frente al protagonista en *Fight Club*.

El elemento de realidad es fundamental en ambas películas, aunque se trate de manera diferente. El color se utiliza como una herramienta para imitar la realidad, y expresar así una forma de percibir y sentir el mundo. Esa forma de imitar la realidad, como medio artístico que es el cine, no tiene por qué ser de manera fidedigna, tal y como ya explicaba Aristóteles, y como sucede en algunos de estos ejemplos, sino que la imitación de la realidad se trata de un libre enfoque. Por eso se manipula y se transforma el color, para lograr ese enfoque que tanto el director como el director de fotografía desean. El cine de Fincher se convierte así en símbolo de realidad.

En ambas películas, una rodada en analógico y otra en digital, el color es un elemento narrativo, y si la propuesta estética de estos largometrajes hubiese sido diferente, con otros colores predominando en cada escena, a pesar de que el guion, la acción, los personajes y escenarios hubiesen sido los mismos, la historia también hubiera sido diferente. La importancia está en el objetivo que el director, junto al director de fotografía, quiera conseguir, y para Fincher el objetivo siempre ha sido crear emoción. No importan los medios utilizados, aunque es cierto que la tecnología digital ofrece multitud de posibilidades, así como conseguir plasmar o representar exactamente lo que se quiere de la manera que se desea, pero lo que importa es lo que se quiere transmitir.

El color es, como se ha visto, un elemento que, además de complejo, es emocional y una poderosa herramienta. Por eso es esencial tenerlo en cuenta, porque puede expresar sentimientos, reforzar ideas, usarse de manera simbólica o metafórica, caracterizar personajes o transmitir sensaciones.



## CONCLUSIONES

Tras haber desarrollado este trabajo de investigación acerca de la función estética del color, se ha llegado a las siguientes conclusiones que se exponen en las siguientes páginas:

1. El color, elemento que forma parte de nuestra realidad, ha interesado a numerosos autores a lo largo de la historia, como Aristóteles, Newton, Goethe, Arnheim, Mitry o Eisenstein, por diferentes motivos. Desde los procesos físicos, como la visión, o la utilización en los medios artísticos, hasta los fenómenos climatológicos, han sido cuestiones que han llamado la atención del hombre. Sin embargo, a pesar del gran interés que siempre ha suscitado, es una realidad compleja y difícil de concretar. Todavía hoy, a pesar de los avances tecnológicos y teóricos que se han llevado a cabo, sigue siendo (en parte) un desconocido. Esto es debido a que entraña diferentes perspectivas desde las que puede estudiarse, como por ejemplo la óptica, la física, o el arte. Y aunque sí ha habido experimentos para conocer cómo se generaba o cómo se comportaba ante determinados estímulos, el color no se ha definido de una manera clara y concisa. La consecuencia de esta dificultad para definir y comprender el concepto de color, supone que, aunque haya sido objeto de interés en muchos momentos, se hayan desarrollado pocos trabajos en los que se dé una definición

clara del concepto, lo que ha llevado a una falta de comprensión del término, así como de su manera de comportarse.

2. Existe una necesidad fundamental de la definición y distinción del concepto del color. El conocimiento de este elemento, desde las diferentes perspectivas, permite su estudio y también entender su comportamiento, su naturaleza, y todas las posibilidades que ofrece, lo cual es imprescindible para, de esta manera, poder aplicarlo tanto a trabajos teóricos como prácticos. La posibilidad de comprender el concepto, para poder aplicarlo posteriormente, afecta no solamente al ámbito artístico, que es muy grande, sino también a la física, la publicidad, la óptica, o la industria textil. Durante siglos ha existido un debate sobre el color, y se han llegado a diferentes conclusiones que parecen ser aceptadas universalmente, como por ejemplo, que la mejor manera para el orden y la organización es en círculo, la distinción entre colores fríos y colores cálidos, establecida en función de la experiencia, e incluso los teóricos llegaron a diferenciar entre *color luz* y *color pigmento*, lo cual les llevó siglos de disputas y opiniones enfrentadas. Sin embargo, y a pesar de estas ideas, el concepto todavía no está claro.
3. El cine es una forma de expresión artística que, aunque nació como un medio capaz de captar la realidad, su objetivo principal es emocionar. Para ello utiliza diferentes elementos narrativos que pertenecen a lo que se denomina “lenguaje del cine”, como el montaje, los diferentes tipos de plano, o el sonido. El color es una herramienta que se tiene en cuenta dentro de la estética del cine y forma parte de ese lenguaje, pero al que, sin embargo, no se le ha prestado la atención que merece ni se tienen en cuenta todas las posibilidades que proporciona como creador de emociones, efectos psicológicos, y transmisor de sentimientos. El color también es capaz de generar perspectivas diferentes, generar espacios y crear armonía en la imagen, aspectos fundamentales en la composición cinematográfica. Sin embargo, llama la atención que, pese a no haber estudios ni investigaciones extensas sobre el color y sus efectos, debido a la dificultad para definirlo, para los cineastas, tanto los directores como los directores de

fotografía, el color es un elemento que trabajan, dominan, expresan, y tienen en cuenta, debido a todas las utilidades y posibilidades que les ofrecen.

4. No solamente se trata de la necesidad de una definición concreta de qué es el color o de qué es el color en el cine. También es necesario comprender ciertas ideas que están íntimamente relacionadas con este concepto. Por ejemplo, es importante saber de qué se habla cuando se hace referencia a la estética, que elementos son los que la conforman, o entender qué es la belleza en su sentido auténtico, así como por qué el cine se considera arte, de qué depende, qué no es arte, quién lo determina así, o cuáles son las razones. Todos estos conceptos, cine, estética, belleza y arte van de la mano, y para llegar a comprender tanto qué es el color en el cine como qué función cumple, es necesario explicarlas porque forman parte de su contexto y de su realidad. No se trata, por tanto, de dar la definición de una idea, sino de comprender y relacionar el contexto terminológico y, de esta manera, se podrá entender qué misión cumple el color en la estética cinematográfica.
5. A pesar de lo que comúnmente se cree, el color ha estado presente desde los inicios del cine. El problema siempre ha sido una cuestión económica, ya que los procesos para añadir color a los fotogramas eran, al comienzo, demasiado costosos y laboriosos. Procesos como el coloreado a mano, el uso de plantillas, o el tinteado, requerían demasiado tiempo, mano de obra, y esfuerzo como para que fuera rentable. Como consecuencia, decidieron eliminarlo y así ahorrar costes a favor de la rentabilidad económica del medio. Sin embargo, el hombre, en su afán por conseguir acercarse a la realidad, motivo por el que nació el cine, fue invirtiendo tiempo y dinero en el desarrollo de procesos cada vez más sencillos de utilizar y menos costosos, que posibilitaban añadir o captar el color, como por ejemplo cámaras especiales o películas fotográficas que, mediante procesos aditivos y sustractivos, capturaban el color que aparecía delante de la cámara. De esta manera, el color poco a poco se convirtió en un elemento común presente en la mayoría de las películas. Este elemento, el color, ha estado siempre unido a la idea de realidad porque forma parte de ella. Cuando nació el



cine, el resultado se obtenía de añadir color a la imagen, no se acercaba a la realidad y, sin embargo, en la época, se consideraba que era un paso más en esa dirección. Procesos como el Technicolor creaban imágenes con colores muy saturados y, aun así, eran exitosos porque permitían estar un paso más cerca de la captura de esa realidad tan deseada. Sin embargo, hoy en día el acercamiento a la realidad sigue siendo una cuestión presente en la cinematografía. En la actualidad, cuando las posibilidades de creación son casi infinitas gracias a la tecnología digital, el objetivo del cineasta sigue siendo perseguir y capturar esa realidad. Sin embargo, esa realidad que pretende capturar el realizador no hay que confundirla con la idea de realismo, todo lo que el cineasta imagina forma parte de la realidad, y todo lo que piense para llevarlo a cabo, **también**.

6. En la bibliografía sobre estudios cinematográficos y lenguaje **del cine**, el color se incluye dentro de la puesta en escena junto a elementos como el vestuario, el maquillaje o la iluminación. Si bien es cierto que la luz y el color mantienen una relación inherente, el color, igual que esta, en ciertos aspectos, no está presente solamente en la puesta en escena. El color, debido a sus múltiples realidades, está presente físicamente a través de elementos como el *atrezzo*, el vestuario, o el decorado. Sin embargo, va mucho más allá, y es algo que no se contempla de manera exhaustiva en la teoría cinematográfica. El color está presente también en el proceso de revelado y postproducción. Existen personas especialistas dedicadas a modificar el color de las escenas o de los planos para, no solo dar uniformidad a la imagen, sino también para acentuar, atenuar, destacar, o eliminar ciertos aspectos. Hoy en día existen procesos como el *color grading*, que actualmente se utiliza en muchas de las producciones, pero cuando no existían estos procesos, la modificación del color se hacía igualmente, aunque fuera con métodos manuales, laboriosos e incluso a veces, rudimentarios. Además, el color también está presente en el visionado. No hay que olvidarse del espectador que es quien cierra el círculo de la creación cinematográfica. El color, que se ha capturado en el *set* de rodaje, y que se ha modificado (o no) en el proceso de revelado, influye de manera directa en el público. Entonces es cuando cobra sentido, cuando el espectador entiende lo que está pasando y, sobre todo, cuando se emociona. Esa emoción es producida por el conjunto de muchos elementos y puede deberse a muchos factores como, por ejemplo, una identificación con **los** personajes, la banda sonora, la historia o los escenarios.

Pero uno de esos elementos que actúa de manera directa sobre el espectador es el color.

7. Cada película tiene un universo visual concreto que no es fruto del azar. Para crear una película se trabaja en labores de producción, en la logística, el guion, los actores, los personajes, los escenarios, el punto de vista y, por supuesto, también se establece cuál será la estética o estilo visual del film. Para crear esa estética determinada es importante tener en cuenta algunos factores como la iluminación, y establecer qué color debe predominar en cada plano, en las escenas, y en la película en su conjunto, también forma parte de ese proceso de creación estética. El color está unido naturalmente a la luz y, por lo tanto, los encargados de crear este universo son el director de la película y el director de fotografía de la misma, que trabajan de manera conjunta, como cocreadores de ese universo, con un objetivo común: conseguir que el espectador sienta lo que ellos quieren que sienta. El director de fotografía se convierte en una figura fundamental, puesto que no solo se encarga de hacer ver lo que sucede delante de la cámara de una manera determinada, sino que trabaja, junto al director, para hacer llegar al espectador lo que ellos desean. Por lo tanto, es necesario saber que se trata de una labor de equipo, no solamente del director y, por tanto, es importante conocer el trabajo de ambos para entender así su concepción del mundo y del cine, que afecta y plasman en cada película.
8. El cine es un medio de expresión artístico que nació gracias a la tecnología, y que necesita de ella para existir, lo cual desde el comienzo generó cierta controversia, sobre todo a la hora de considerar el cine como arte. En la actualidad, con el comienzo de los años 2000, la tecnología digital ha ido introduciéndose en todos los procesos de creación del cine. Desde la captación, al utilizar cámaras que en vez de utilizar película fotográfica usan tarjetas de memoria, el revelado, donde en vez de trabajar con material físico se trabaja con información en un ordenador, hasta la proyección, que se hace con proyectores digitales, y las copias de las películas se hacen de manera sencilla. Esto ha supuesto, por un lado, grandes avances como el aumento de opciones creativas, mejoras en los flujos de trabajo, aumento de la productividad, pero, sobre todo,

ofrece la posibilidad de que el cineasta pueda recrear lo que quiera para conseguir de una manera más eficiente el gran objetivo: emocionar. El uso de la tecnología digital afecta de manera directa al color, puesto que las opciones ya no se limitan a los colores básicos, sino que ahora existen más colores de los que se pueden nombrar. El color se trabaja con números, y cada color está cargado de información. Esto repercute en el resultado final y, por lo tanto, en cómo al espectador le afecta lo que ve. Por otro lado, también existen detractores que sienten nostalgia y piensan que el incremento del uso de la tecnología va en detrimento de la expresión artística, y que al informatizar todo el proceso se pierde la esencia con la que nació el cine. Todavía hoy sigue habiendo directores que prefieren rodar y trabajar en analógico, porque sienten que eso es realmente el cine y, además, optan por mantener la estética que el medio ha tenido desde su origen, trabajando con fotogramas y bobinas.

9. El color dentro del cine cumple una misión concreta que es la de emocionar. Durante mucho tiempo, cuando el color empezó a introducirse de nuevo en las películas, algunos cineastas estuvieron en contra, ya que opinaban que el color podía distraer al espectador de lo que estaba sucediendo en la historia. Por tanto, es importante tener en cuenta que, para cumplir el objetivo de emocionar de forma eficiente, su uso debe estar supeditado a la historia. No significa que en el cine el color deba pasar siempre desapercibido, sino que debe aplicarse con un objetivo concreto, aunque pueda parecer en ciertos momentos irreal, para que cumpla la misión de emocionar al espectador, debe estar justificado, y esa justificación puede ser por muchos y variados motivos. La concepción particular del mundo por parte del director y director de fotografía, la necesidad de expresar ciertos sentimientos a través del color, acercarse a la realidad, alejarse de ella, o crear sentimientos concretos en el espectador, positivos o negativos, son solamente algunos de ellos. El color puede utilizarse de manera simbólica o metafórica, o no, pero debe reforzar lo que la película cuenta por medio de elementos como los diálogos, los tipos de plano, o las acciones de los personajes. De esta manera, el espectador comprende el tono de la historia, así como el sentimiento que predomina en cada uno de los planos. La comprensión del filme, por tanto, adquiere otra dimensión, y el espectador puede disfrutar, desde una actitud estética, del sentido del cine.

10. Cada director y director de fotografía trabajan, en función de la historia que quieren contar, en una propuesta visual. Determinar cómo será la película estéticamente depende de muchos factores, como qué se quiere contar, cómo, qué se quiere lograr en el espectador, o cuál es el punto de vista. A pesar de trabajar de manera conjunta en cada proyecto, en muchas ocasiones, el estilo de un director y director de fotografía es reconocible en todas sus obras, independientemente de que sean películas diferentes temáticamente. Esto se debe a la forma que tienen de mirar el mundo, a su forma de trabajar, en definitiva, se debe a quiénes son. El cine es un medio de expresión artístico y, por lo tanto, el autor o autores de la obra expresan a través de ella sus inquietudes, sus ideas, sus preocupaciones o intereses, y su manera de desenvolverse en el mundo. Es precisamente en ese punto donde se encuentra el equilibrio perfecto, por un lado, mostrar esa visión propia que caracteriza su trabajo, dejar salir la esencia artística, y por otro, utilizar los elementos que conforman esa visión de manera que contribuyan a contar la historia. Trabajar en función de lo que se quiere contar, de manera única en cada proyecto, sin olvidar quiénes son. Hay muchos elementos que conforman el estilo visual de cada director y director de fotografía, sentir predilección por los planos-secuencia, trabajar siempre con los mismos actores, asociar un tipo de iluminación a cada personalidad y, por supuesto, la manera de utilizar el color. Hay muchas decisiones que marcan la diferencia en una película que atañen al color como, por ejemplo, usarlo como herramienta expresiva, rodar en blanco y negro, o asociar colores con situaciones, personajes o emociones. Todas estas decisiones son elecciones que marcan la trayectoria del tándem formado por el director y director de fotografía. Un ejemplo de equipo de trabajo es el expuesto en el análisis fílmico de David Fincher y Jeff Cronenweth.
11. David Fincher y Jeff Cronenweth son dos personas que han trabajado juntos en numerosas ocasiones y en diferentes ámbitos, como por ejemplo, el publicitario. Aunque Fincher ya trabajaba con un estilo visual concreto en películas como *Se7en* o *The Game*, proyectos en los que no colaboró con Cronenweth, es cierto que, al trabajar juntos, ese universo visual maduró y creció. Ambos tienen las ideas claras y eso se manifiesta en su forma de trabajar, y en el resultado que consiguen. En sus películas no hay titubeos ni cosas a medio hacer, eligen seguir un camino y lo hacen hasta el final. Fincher, a quien

siempre le gusta hacer uso de las innovaciones tecnológicas en sus filmes, y que ha sido en ciertas ocasiones criticado por ello, por crear planos efectistas para reflejar sus capacidades como director, afirma que su único objetivo es el de crear emoción en el espectador. Para ello cuenta con Cronenweth, quien se ocupa de la luz y el color. El trabajo que realizan juntos se caracteriza por, sobre todo, una subexposición de los planos, así como la búsqueda de la sencillez en la iluminación, sin olvidar lo que quieren conseguir en cada escena, y utilizando el color como un elemento fundamental tanto para caracterizar personajes, situar al espectador geográficamente o temporalmente, o recrear el estado de ánimo de los personajes.

12. Los ejemplos escogidos para mostrar cuál es la función estética que cumple el color, así como para explicar cómo es el método de trabajo de un director y director de fotografía, han sido *Fight Club* y *The Social Network* (la primera utilizaba tecnología analógica y la segunda tecnología digital). Estas dos películas cuentan historias muy diferentes entre sí y, sin embargo, tienen puntos en común. En ambas películas queda plasmado el estilo visual de Fincher y Cronenweth, y utilizan el color de manera expresiva. En primer lugar, en *Fight Club*, sirve para separar a dos personajes y dos vidas. Al tratarse de una historia explícita sobre la mente humana, el abanico de posibilidades estéticas que ofrecía era muy amplio. Por un lado, el protagonista, quien lleva una vida que no le gusta, monótona y aburrida. Por otro, Tyler Durden, fruto de la mente del protagonista, y que es todo lo que él desearía ser. El color ayuda a comprender cómo es cada uno, porque en la vida del protagonista predomina el verde, color que crea una sensación de malestar en el espectador. Tyler, es identificado siempre con el color rojo, complementario del verde, un color vivo, emocional, violento. En *The Social Network*, una película que cuenta una historia muy diferente, el color se utiliza también de manera expresiva. Sirve para mostrar distintos puntos de vista de los personajes implicados en la historia, Mark Zuckerberg, Eduardo, o los gemelos Winklevoss. Se utiliza también para demostrar la nostalgia que nace del recuerdo de los momentos en los que Mark y Eduardo eran amigos, y también para reforzar ideas o sentimientos como la envidia. Por tanto, si estas dos películas hubieran sido exactamente iguales, y simplemente se hubiese cambiado el color, no serían las historias que son, ni contarían lo que cuentan, ni crearían el efecto que genera en el espectador. Por

eso no hay que subestimar esta herramienta emocional tan poderosa, porque da sentido a lo que se quiere contar, y ayuda a transmitirlo de la manera más adecuada.

13. La tecnología y el cine siempre han estado unidos. La tecnología digital, presente ahora en muchos, o todos los procesos de creación de una película, ofrece más posibilidades creativas. Sin embargo, aunque es cierto que gracias a los avances tecnológicos se puede llevar a cabo casi cualquier cosa que el cineasta imagine, no hay que olvidar cuál es el objetivo principal del cine como medio de expresión artístico: emocionar. Por tanto, aunque ahora se dispongan de numerosos medios y posibilidades, y se trabaje con información en vez de con medios físicos, la motivación con la que un director y director de fotografía trabajan es la misma que en los inicios del cine, y se ha mantenido intacta a lo largo de los años. Y esa es la verdadera esencia del cine. No importa que la forma de trabajar cambie si el fondo es el mismo. La pintura o la escultura son medios de expresión artística que también han evolucionado, los pigmentos o las herramientas utilizadas han cambiado, en muchos casos para facilitar la labor del creador, pero el objetivo del ser humano es el mismo, expresarse a través del arte y transmitir emociones al público. Por tanto, puede concluirse que la función estética que cumple el color dentro del cine no ha cambiado, porque el objetivo es el mismo, seguir emocionando al espectador. La tecnología digital ha podido facilitar esa labor al creador, permitiéndole sentirse más libre o con más posibilidades artísticas, pero la tecnología se ha convertido en una herramienta más, herramienta siempre manejada por el artista, que es quien determina el fin y la manera de utilizarla, y quien plasma sus deseos o ideas en la obra.





## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

- ALPHEN, E. J., *Toward a New Historiography: The Aesthetic of Temporality*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2015
- ANDERSON, E., *Colour*, Laurence King, London, 2006.
- ARNHEIM, R., *Film as art*, Faber and Faber, London, 1983.
- AUMONT, J., & MARIE, M., *Análisis del film*, Paidós Comunicación, Barcelona, 2009.
- AUMONT, J., *La Estética Hoy*, Cátedra, Madrid, 2001.
- AUMONT, J., *La imagen*, Paidós, Barcelona, 1992.
- BAYER, R., *Historia de la Estética*, Fondo de Cultura Económica de España, Madrid, 2002.
- BAZIN, A., *Qué es el cine*, Ediciones Rialp, Madrid, 1990, p. 286.
- BEARDSLEY, M. C. & HOSPERS, J., *Estética, historia y fundamentos*, Cátedra, Madrid, 1988.
- BENET, V. J., *La cultura del cine: Introducción a la historia y la estética del cine*, Paidós, Barcelona, 2004.
- BERENSON, B., *Estética e historia en las artes visuales*, F. C. E., Méjico, 1956.

- BORDWELL, D., & THOMPSON K., *El arte cinematográfico*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1995.
- BORDWELL, D., *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*, [www.davidbordwell.net](http://www.davidbordwell.net), 2012.
- BOSANQUET, B., *Historia de la Estética*, Nueva Visión, Buenos Aires, 1970.
- BRUSATIN, M., *Historia de los colores*, Paidós Estética, Barcelona, 1987.
- CARRITT, E. F., *Introducción a la estética*, F. C. E. Méjico, 1955.
- CASAS, J., *Óptica*, Cooperativa de artes gráficas, Zaragoza, 1985.
- CASSETTI, F. & Di Chio, F., *Cómo analizar un film*, Paidós, Barcelona, 2003.
- COATES, P., *Cinema and Colour: The Saturated Image*, British Film Institute, London, 2010.
- DALLE VACHE, A., *Colour and Painting: How Art Is Used in Film*, University of Texas Press, Texas, 1996.
- DELEUZE, G., *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1984.
- EDGAR, R., MARLAND, J., & RAWLE, S., *El lenguaje cinematográfico*, Parramon, Barcelona, 2016.
- EVERETT, W., (ed.), *Questions of Colour in Cinema*, Peter Lang, Berlin, 2007.
- GAGE, J., *Color y Cultura*, Siruela, Madrid, 2001.
- GAGE, J., *Color y cultura: la práctica y el significado del color de la antigüedad a la abstracción*, Siruela, Madrid, 1998.
- GOETHE, J. W., *Teoría de los colores*, Consejo General de la Arquitectura Técnica de España, Valencia, 2008.
- GUNNING, T., FOSSATI, G., YUMIBE, J., & ROSEN, J., *Fantasia of color in early cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2015.
- GURNEY, J., *Luz y color*, Anaya, Madrid, 2015.
- HAYES, R. M., *3-D Movies. A History and Filmography of Stereoscopic Cinema*, McFarland & Company, Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina, 1998.
- HELLER, E., *Psicología del color*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
- HOLM, W. R., *Elements of color in professional motion pictures*, Society of Motion Picture and Television Engineers, New York, 1957.
- HOSPERS, J., & Beardsley, C., *Estética: Historia y Fundamentos*, Cátedra, Madrid, 2007.
- KANT, I., *Observaciones acerca del sentimiento de lo bello y lo sublime*, Alianza editorial, Madrid, 2015.

## PELÍCULAS

- *2001: A Space Odyssey* (2001: Una Odisea del espacio, Stanley Kubrick, Reino Unido, 1968).
- *300* (Zack Snyder, Estados Unidos, 2006).
- *A Clockwork Orange* (La Naranja mecánica, Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1971).
- *A Clockwork Orange* (La naranja mecánica, Stanley Kubrick, Reino Unido, 1971).
- *Alien3* (David Fincher, Estados Unidos, 1992).
- *Aliens of the Deep* (James Cameron y Steve Quale, Estados Unidos, 2005).
- *American Beauty* (Sam Mendes, Estados Unidos, 1999).
- *Annabelle Serpentine Dance* (William K. L. Dickson y William Heise, Estados Unidos, 1895).
- *Annie Hall* (Woody Allen, Estados Unidos, 1977).
- *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 1979).
- *Attack on a China mission* (James Williamson, Reino Unido, 1900).
- *Avatar* (James Cameron, Estados Unidos, 2009).
- *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1975).
- *Becky Sharp* (La feria de la vanidad, Rouben Mamoulian, Estados Unidos, 1935).
- *Ben-Hur* (William Wyler, Estados Unidos, 1959).
- *Big Fish* (Tim Burton, Estados Unidos, 2003).
- *Birdman or (The Unexpected Virtue of the Ignorance)* (Birdman, o la inesperada virtud de la ignorancia, Alejandro Gonzalez Iñárritu, Estados Unidos, 2014).
- *Blue Jasmine* (Woody Allen, Estados Unidos, 2013).
- *Camino* (Javier Fesser, España, 2008).
- *Casper* (Brad Silberling, Estados Unidos, 1995).
- *Charlie and the Chocolate Factory* (Charlie y la fábrica de chocolate, Tim Burton, Estados Unidos, 2005).
- *Children of men* (Hijos de los hombres, Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2006).
- *Children of men* (Hijos de los hombres, Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2006).
- *Citizen Kane* (Ciudadano Kane, Orson Welles, Estados Unidos, 1941).
- *Corpse Bride* (La novia cadáver, Tim Burton, Estados Unidos, 2005).
- *Days of Heaven* (Días del cielo, Terrence Malick, Estados Unidos, 1978).
- *Delhi Durbar* (Charles Urban, Reino Unido, 1912).
- *Delicatessen* (Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet, Francia, 1991).
- *Der Himmel über Berlin* (Cielo sobre Berlin, Win Wenders, Alemania, 1987).
- *Dick Tracy* (Warren Beatty, Estados Unidos, 1990).
- *Django Unchained* (Django desencadenado, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2012).
- *Dodesukaden* (Akira Kurosawa, Japón, 1970).

- *Dogville* (Lars Von Trier, Dinamarca, 2003).
- *Ed Wood* (Tim Burton, Estados Unidos, 1994).
- *Edward Scissorhands* (Eduardo manostijeras, Tim Burton, Estados Unidos, 1990).
- *En man som heter Ove* (Un hombre llamado Ove, Hannes Holm, Suiza, 2015).
- *En passion* (Pasión, Ingman Bergman, Suecia, 1969).
- *Faa yeung nin wa* (Deseando amar, Kar-Wai Wong, China, 2000).
- *Fight Club* (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999).
- *Fire!* (James Williamson, Estados Unidos, 1901).
- *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, Estados Unidos, 1994).
- *Ghost* (Ghost, más allá del amor, Jerry Zucher, Estados Unidos, 1990).
- *Ghosts of the Abyss* (Misterios del Titanic, James Cameron, Estados Unidos, 2003).
- *Gone Girl* (Perdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014).
- *Grandma's Reading glass* (George Albert Smith, Estados Unidos, 1900).
- *Gravity* (Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2013).
- *Grease* (Randal Kleiser, Estados Unidos, 1978).
- *Grupo 7* (Alberto Rodríguez, España, 2012).
- *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2* (Harry Potter y las reliquias de la muerte- Parte 2, David Yates, Estados Unidos, 2011).
- *Her* (Spike Jonze, Estados Unidos, 2013).
- *Il Deserto Rosso* (El desierto rojo, Michaelangelo Antonioni, Italia, 1964).
- *Inglourious* (Malditos Bastardos, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2009).
- *Inglourious Basterds* (Malditos Bastardos, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2009).
- *Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages* (Intolerancia, D. W. Griffith, Estados Unidos, 1916).
- *Ivan Groznyy. Skaz vtoroy. Boyarskiy zagovor* (Iván el Terrible, segunda parte: la conjura de los boyardos, Sergei Eisenstein, Unión Soviética, 1958).
- *Jaws* (Tiburón, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1975).
- *Jephtha's Daughter* (J. Farrell McDonald, Estados Unidos, 1909).
- *Jules et Jim* (Jules y Jim, François Truffaut, Francia, 1961).
- *Jurassic Park* (Parque Jurásico, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1993).
- *Kill Bill: Vol 2* (Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2004).
- *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (Llegada de un tren a la estación de La Ciotat, Louis Lumière y Auguste Lumière, Francia, 1895).
- *L'ombre des femmes* (Philippe Garrel, Francia, 2015).
- *La cité des enfants perdus* (La ciudad de los niños perdidos, Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet, Francia, 1995).
- *La genoue de Claire* (Eric Rohmer, Francia, 1970).
- *La isla mínima* (Alberto Rodríguez, España, 2014).
- *La La Land* (La ciudad de las estrellas (La La Land), Damien Chazelle, Estados Unidos, 2016).
- *Ladri di biciclette* (Ladrón de bicicletas, Vittorio De Sica, Italia, 1948).

- *Le cinquième élément* (El quinto elemento, Luc Besson, Francia, 1997).
- *Le crime de Monsieur Lange* (El crimen del Sr. Lange, Jean Renoir, Francia, 1936).
- *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Amélie, Jean-Pierre Jeunet, Francia, 2001).
- *Leave her to Heaven* (*Que el cielo la juzgue*, John M. Stahl, Estados Unidos, 1945).
- *Les Tulipes* (Segundo de Chomón, Francia, 1908).
- *Life of Pi* (La vida de Pi, Ang Lee, Estados Unidos, 2012).
- *Lights of Old Broadway* (Monta Bell, Estados Unidos, 1925).
- *Little Miss Sunshine* (Pequeña Miss Sunshine, Jonathan Dayton y Valerie Faris, Estados Unidos, 2006).
- *Lola Montes* (Max Ophüls, Francia/Alemania, 1955).
- *Lola rennt* (Corre, Lola corre, Tom Tykwer, Alemania, 1998).
- *Lost in translation* (Sofia Coppola, Estados Unidos, 2003).
- *Mamba* (Juego limpio, Albert S. Rogell, Estados Unidos, 1930).
- *Manhattan* (Woody Allen, Estados Unidos, 1979).
- *Mar adentro* (Alejandro Amenábar, España, 2004).
- *Marie Antoinette* (Maria Antonieta, Sofia Coppola, Estados Unidos, 2006).
- *Matrix* (Hermanos Wachowski, Estados Unidos, 1999).
- *Matrix* (Hermanos Wachowski, Estados Unidos, 1999).
- *Métamorphoses du Papillon* (Gaston Velle, Francia, 1904).
- *Minority Report* (Steven Spielberg, Estados Unidos, 2002).
- *Moetsukita chizu* (El hombre sin mapa, Hiroshi Teshigahara, Japón, 1968).
- *Monsoon Wedding* (La boda del monzón, Mira Nair, India, 2001).
- *Moonrise Kingdom* (Wes Anderson, Estados Unidos, 2012).
- *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (Nosferatu el vampiro, F.W Murnau, Alemania, 1922).
- *Notorious* (Encadenado, Alfred Hitchcock, Estados Unidos, 1946).
- *Brother Where Art Thou* (O Brother!, Joel Coen, Estados Unidos, 2000).
- *Oktyabr* (Octubre, Sergei Eisenstein, Unión Soviética, 1928).
- *Out of Sight* (Un romance peligroso, Steven Soderbergh, Estados Unidos, 1998).
- *Panic Room* (La habitación del pánico, David Fincher, Estados Unidos, 2002).
- *Planet Terror* (Robert Rodriguez, Estados Unidos, 2007).
- *Pleasantville* (Gary Ross, Estados Unidos, 1998).
- *Psycho* (Psicosis, Alfred Hitchcock, Estados Unidos, 1960).
- *Raging Bull* (Toro salvaje, Martin Scorsese, Estados Unidos, 1980).
- *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava, Estados Unidos, 2007).
- *Rope* (La Soga, Alfred Hithcock, Estados Unidos, 1948).
- *Rosemary's Baby* (La semilla del diablo, Roman Polanski, Estados Unidos, 1968).
- *Saving Private Ryan* (Salvar al soldado Ryan, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1998).
- *Schindler's List* (La lista de Schindler, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1993).
- *Seven* (David Fincher, Estados Unidos, 1995).
- *Shutter Island* (Martin Scorsese, Estados Unidos, 2010).

- *Signin' in the rain* (Cantando bajo la lluvia, Stanley Donen y Gene Kelly, Estados Unidos, 1952).
- *Sin City* (Sin City: ciudad del pecado, Frank Miller, Robert Rodriguez y Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2005).
- *Sleeping Beauty* (La Bella durmiente, Clyde Geronimi, Estados Unidos, 1959).
- *Snow White and the Seven Dwarfs* (Blancanieves y los siete enanitos, William Cottrell, Estados Unidos, 1937).
- *Sons of the Sea* (Maurice Elvey, Reino Unido, 1939).
- *Sophie's Choice* (La decisión de Sophie, Alan J. Pakula, Estados Unidos, 1982).
- *Spy Kids 3D: Game over* (Robert Rodriguez, Estados Unidos, 2003).
- *Star Wars: Episode I- The Phantom Menace* (Star Wars: Episodio I- La amenaza fantasma, George Lucas, Estados Unidos, 1999).
- *También la lluvia* (Icíar Bollain, España, 2010).
- *Tetro* (Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 2009).
- *The Adventures of Sharkboy and Lavagirl 3D* (Las aventuras de Shark Boy y Lava Girl, Robert Rodriguez, Estados Unidos, 2005).
- *The avenging conscience* (La conciencia vengadora, D. W. Griffith, Estados Unidos, 1914).
- *The Aviator* (El Aviador, Martin Scorsese, Estados Unidos, 2004).
- *The Blair Witch Project* (El proyecto de la bruja de Blair, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, Estados Unidos, 1999).
- *The Color Purple* (El color púrpura, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1985).
- *The Curious Case of Benjamin Button* (El curioso caso de Benjamin Button, David Fincher, Estados Unidos, 2008).
- *The Darjeeling Limited* (Viaje a Darjeeling, Wes Anderson, Estados Unidos, 2007).
- *The Fearless Vampire Hunters* (El baile de los vampiros, Roman Polanski, Estados Unidos, 1967).
- *The Game* (David Fincher, Estados Unidos, 1997).
- *The Girl with the Dragon Tattoo* (Millennium: los hombres que no amaban a las mujeres, David Fincher, Estados Unidos, 2011).
- *The Godfather* (El padrino, Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 1972).
- *The Hunchback of Notre Dame* (El jorobado de Notre Dame, Gary Trousdale y Kirk Wise, Estados Unidos, 1996).
- *The Life Aquatic with Steve Zissou* (Life Aquatic, Wes Anderson, Estados Unidos, 2004).
- *The Little Mermaid* (La sirenita, Ron Clements y John Musker, Estados Unidos, 1989).
- *The Lonedale Operator* (La telegrafista de Lonedale, D. W. Griffith, 1911).
- *The Lord of the Rings: the fellowship of the Ring* (El Señor de los Anillos: La comunidad del anillo, Peter Jackson, Estados Unidos, 2001).
- *The Musketeers of Pig Alley* (D. W. Griffith, Estados Unidos, 1912).
- *The Polar Express* (Polar Express, Robert Zemecki, Estados Unidos, 2004).
- *The Quiet Man* (El hombre tranquilo, John Ford, Estados Unidos, 1952).
- *The Revenant* (El renacido, Alejandro González Iñárritu, Estados Unidos, 2015).
- *The Social Network* (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010).

- *The ten Commandments* (Los diez Mandamientos, Cecil B. DeMille, Estados Unidos, 1956).
- *The Tree of Life* (El árbol de la vida, Terrence Malick, Estados Unidos, 2011).
- *The Wizard of Oz* (El Mago de Oz, Victor Fleming, Estados Unidos, 1939).
- *The Wolf of Wall Street* (El Lobo de Wall Street, Martin Scorsese, Estados Unidos, 2013).
- *Trois couleurs: Blanc* (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).
- *Trois couleurs: Bleu* (Tres colores: Azul, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993).
- *Trois couleurs: Rouge* (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).
- *Vicky Cristina Barcelona* (Woody Allen, Estados Unidos, 2008).
- *Viskningar och rop* (Gritos y susurros, Ingmar Bergman, Suecia, 1972).
- *Washington under the British Flag* (J. Stuart Blackton, Estados Unidos, 1909).
- *Wuthering Heights* (Cumbres borrascosas, William Wyler, Estados Unidos, 1939).
- *Ying xiong* (Hero, Yimou Zhang, China, 2002).
- *Zodiac* (David Fincher, Estados Unidos, 2007).





## ANEXO I: ÍNDICE DE IMÁGENES

### ÍNDICE DE IMÁGENES CAPÍTULO I

|                                                                                                                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Imagen 01. Proceso aditivo de los colores luz .....                                                                                                                                 | 22 |
| Imagen 02. Proceso sustractivo de los colores pigmento.....                                                                                                                         | 22 |
| Imagen 03. Colores del arco iris. ....                                                                                                                                              | 24 |
| Imagen 04. Partes del ojo humano.....                                                                                                                                               | 30 |
| Imagen 05. Ejemplo de contraste simultáneo .....                                                                                                                                    | 35 |
| Imagen 06. Esquema cromático de Sigfrid Forsius .....                                                                                                                               | 37 |
| Imagen 07. Boceto del esquema cromático de Francis Glisson.....                                                                                                                     | 37 |
| Imagen 08. Círculo cromático de Robert Fludd. ....                                                                                                                                  | 38 |
| Imagen 09. Círculo cromático de Newton.....                                                                                                                                         | 39 |
| Imagen 10. Círculo cromático de Goethe.....                                                                                                                                         | 40 |
| Imagen 11. Esfera cromática de Runge.....                                                                                                                                           | 41 |
| Imagen 12. Figura cromática de Delacroix. ....                                                                                                                                      | 41 |
| Imagen 13. Círculo cromático de Klee.....                                                                                                                                           | 42 |
| Imagen 14. Cuadro de <i>Un domingo por la tarde en la isla de La Grande Jatte</i> de Georges Seurat.....                                                                            | 48 |
| Imagen 15. Imagen de Yves Klein <i>Anthropometry: Princess Helena</i> , 1960.....                                                                                                   | 62 |
| Imagen 16. Imagen de <i>13 Reasons Why</i> (Por trece razones, Gregg Araki, Kyle Patrick Alvarez, Carl Franklin, Tom McCarthy, Helen Shaver, Jessica Yu, Estados Unidos, 2017)..... | 63 |
| Imagen 17. Cuadro de Gustav Klimt <i>The Kiss</i> , 1907-1908. ....                                                                                                                 | 65 |
| Imagen 18. Fotograma de <i>Melancholia</i> (Melancolía, Lars von Trier, Dinamarca, 2011).....                                                                                       | 65 |
| Imagen 19. Fotograma de <i>Eat Pray Love</i> (Come Reza Ama, Ryan Murphy, Estados Unidos, 2010).....                                                                                | 67 |
| Imagen 20. Imagen de <i>Star Wars: Episode III- Revenge of the Sith</i> Star Wars: Episodio III- La venganza de los Sith, George Lucas, Estados Unidos, 2005).....                  | 68 |
| Imagen 21. Fotograma de <i>Okenribito</i> (Despedidas, Yôjirô Takita, Japón, 2008).....                                                                                             | 69 |
| Imagen 22. Fotograma de <i>Star Wars: Episode I- The Phantom Menace</i> (Star Wars: Episodio I- La amenaza fantasma, George Lucas, Estados Unidos, 1999).....                       | 70 |
| Imagen 23. Cuadro de Munch, <i>The Kiss</i> , 1897. ....                                                                                                                            | 72 |
| Imagen 24. Cuadro de Connic Tom, <i>Reflections of Autumn V</i> , 2009.....                                                                                                         | 72 |

## ÍNDICE DE IMÁGENES CAPÍTULO II

|                                                                                                                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 25. Encuadre centrado en <i>Inglourious Basterds</i> (Malditos Bastardos, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2009).....                                        | 137 |
| Imagen 26. Primer plano del personaje de Alex en <i>A Clockwork Orange</i> (La naranja mecánica, Stanley Kubrick, Reino Unido, 1971).....                             | 139 |
| Imagen 27. Plano contrapicado de Jordan Belfort, protagonista de <i>The Wolf of Wall Street</i> (El Lobo de Wall Street, Martin Scorsese, Estados Unidos, 2013).....  | 139 |
| Imagen 28. Plano picado del protagonista de <i>Big Fish</i> (Tim Burton, Estados Unidos, 2003).....                                                                   | 140 |
| Imagen 29. Plano subjetivo en la película <i>Jaws</i> (Tiburón, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1975), muy utilizado desde el punto de vista del tiburón.....       | 140 |
| Imagen 30. Fotograma de un plano secuencia dentro de un coche en la película <i>Children of men</i> (Hijos de los hombres, Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2006)..... | 148 |
| Imagen 31. Fotograma de <i>L'ombre des femmes</i> (Philippe Garrel, Francia, 2015). El espacio del dormitorio en esta película se convierte en un personaje más.....  | 150 |
| Imagen 32. Uso de la cámara lenta para ver cómo Neo detiene las balas en <i>Matrix</i> (Hermanos Wachowski, Estados Unidos, 1999).....                                | 151 |
| Imagen 33. Fotograma de <i>Forrest Gump</i> (Robert Zemeckis, Estados Unidos, 1994), justo antes de introducir un <i>flashback</i> , con el mismo tipo de plano.....  | 154 |
| Imagen 34. Fotograma siguiente a la imagen 09, <i>flashback</i> en <i>Forrest Gump</i> (Robert Zemeckis, Estados Unidos, 1994).....                                   | 154 |
| Imagen 35. Uso expresivo de la iluminación en <i>Nosferatu, eine Symphonie des Grauens</i> (Nosferatu el vampiro, F.W. Murnau, Alemania, 1922).....                   | 165 |
| Imagen 36. Fotograma de <i>Marie Antoinette</i> (Maria Antonieta, Sofia Coppola, Estados Unidos, 2006).....                                                           | 166 |
| Imagen 37. Fotograma de <i>Dogville</i> (Lars Von Trier, Dinamarca, 2003). En este caso el decorado, minimalista, se asemeja al de una obra de teatro.....            | 167 |

## ÍNDICE DE IMÁGENES CAPÍTULO III

|                                                                                                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 38. Fotograma de <i>Children of men</i> (Hijos de los hombres, Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2006).....                          | 177 |
| Imagen 39. Fotograma de <i>Gravity</i> (Alfonso Cuarón, Estados Unidos, 2013).....                                                        | 178 |
| Imagen 40. Fotograma de <i>Birdman or (The Unexpected Virtue of the Ignorance)</i> (Birdman o la inesperada virtud de la ignorancia)..... | 178 |
| Imagen 41. Fotograma de <i>Barry Lyndon</i> (Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1975).....                                                  | 179 |
| Imagen 42. Fotograma de <i>Shutter Island</i> (Martin Scorsese, Estados Unidos, 2010).....                                                | 179 |
| Imagen 43. Fotograma de <i>Inglourious Basterds</i> (Malditos Bastardos, Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2009).....                    | 180 |
| Imagen 44. Fotograma de <i>Apocalypse Now</i> (Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 1979).....                                           | 180 |
| Imagen 45. Fotograma de <i>Minority Report</i> (Steven Spielberg, Estados Unidos, 2002).....                                              | 181 |

|                                                                                                                                                                                            |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 46. Fotograma de <i>Citizen Kane</i> (Ciudadano Kane, Estados Unidos, 1941).....                                                                                                    | 182 |
| Imagen 47. Fotograma de <i>The Godfather</i> (El padrino, Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 1972).....                                                                                 | 182 |
| Imagen 48. Fotograma de <i>Days of Heaven</i> (Días del cielo, Terrence Malick, Estados Unidos, 1978).....                                                                                 | 183 |
| Imagen 49. Fotograma de <i>Mar adentro</i> (Alejandro Amenábar, España, 2004).....                                                                                                         | 184 |
| Imagen 50. Fotograma de <i>La isla mínima</i> (Alberto Rodríguez, España, 2014).....                                                                                                       | 184 |
| Imagen 51. Fotograma de <i>En man som heter Ove</i> (Un hombre llamado Ove, Hannes Holm, Suiza, 2015).<br>Película nominada al Oscar a mejor maquillaje y peluquería. ....                 | 187 |
| Imagen 52. Fotograma de <i>La La Land</i> (La ciudad de las estrellas (La La Land), Damien Chazelle,<br>Estados Unidos, 2016).....                                                         | 187 |
| Imagen 53. Fotograma de <i>Le fabuleux destin d'Amélie Poulain</i> (Amélie, Jean-Pierre Jeunet, Francia,<br>2001).....                                                                     | 188 |
| Imagen 54. Fotograma de <i>Le fabuleux destin d'Amélie Poulain</i> (Amélie, Jean-Pierre Jeunet, Francia,<br>2001).....                                                                     | 188 |
| Imagen 55. Fotograma de <i>The Life Aquatic with Steve Zissou</i> (Life Aquatic, Wes Anderson, Estados<br>Unidos, 2004).....                                                               | 189 |
| Imagen 56. Fotograma de <i>Ben-Hur</i> (William Wyler, Estados Unidos, 1959).....                                                                                                          | 191 |
| Imagen 57. Fotograma de <i>The Quiet Man</i> (El hombre tranquilo, John Ford, Estados Unidos, 1952).....                                                                                   | 191 |
| Imagen 58. Fotograma de <i>Annabelle Serpentine Dance</i> (William K. L. Dickson y William Heise, Estados<br>Unidos, 1895).....                                                            | 194 |
| Imagen 59. Fotograma de <i>Métamorphoses du Papillon</i> (Gaston Velle, Francia, 1904).....                                                                                                | 195 |
| Imagen 60. Dos fotogramas coloreados con plantillas de <i>Les Tulipes</i> (Segundo de Chomón, Francia,<br>1908).....                                                                       | 196 |
| Imagen 61. Tintado azul que indica oscuridad en la habitación en <i>The Lonedale Operator</i> (La telegrafista<br>de Lonedale, D. W. Griffith, 1911).....                                  | 199 |
| Imagen 62. Tintado rojo en el interior de la locomotora en <i>The Lonedale Operator</i> (La telegrafista de<br>Lonedale, D. W. Griffith, 1911).....                                        | 199 |
| Imagen 63. Fotograma de <i>Fire!</i> (James Williamson, Estados Unidos, 1901).....                                                                                                         | 200 |
| Imagen 64. Tintado en <i>Intolerance: I Love's Struggle Throughout the Ages</i> (Intolerancia, D. W. Griffith,<br>Estados Unidos, 1916).....                                               | 202 |
| Imagen 65. Imagen 65. Ejemplo de <i>Lights of Old Broadway</i> (Monta Bell, Estados Unidos, 1925).....                                                                                     | 202 |
| Imagen 66. Test del sistema de Kodak <i>Sonochrome</i> , que incorporaba la banda de sonido.....                                                                                           | 203 |
| Imagen 67. Ejemplo de Technicolor en el caso de <i>The Wizard of Oz</i> (El Mago de Oz, Victor Fleming,<br>Estados Unidos, 1939).....                                                      | 204 |
| Imagen 68. Fotograma de <i>Mamba</i> (Juego limpio, Albert S. Rogell, Estados Unidos, 1930).....                                                                                           | 205 |
| Imagen 69. Clásico ejemplo de Technicolor en el musical. Fotograma de <i>Signin' in the rain</i> (Cantando<br>bajo la lluvia, Stanley Donen y Gene Kelly, Estados Unidos, 1952).....       | 205 |
| Imagen 70. Uso del Technicolor en <i>The Wizard of Oz</i> (El Mago de Oz, Victor Fleming, Estados<br>Unidos, 1939).....                                                                    | 206 |
| Imagen 71. Uso del Technicolor en <i>Leave her to Heaven</i> ( <i>Que el cielo la juzgue</i> , John M. Stahl, Estados<br>Unidos, 1945).....                                                | 207 |
| Imagen 72. Uso del Technicolor en la película bíblica <i>The ten Commandments</i> (Los diez Mandamientos,<br>Cecil B. DeMille, Estados Unidos, 1956).....                                  | 208 |
| Imagen 73. Extracto de la guía de la SMPTE de 1957, bajo el nombre de <i>Elements of Color in Professional<br/>Motion Pictures</i> , con el ejemplo de la mujer, la flor y los fondos..... | 209 |
| Imagen 74. Fotograma en blanco y negro de <i>Psycho</i> (Psicosis, Alfred Hitchcock, Estados Unidos,<br>1960).....                                                                         | 210 |
| Imagen 75. Fotograma de <i>Rope</i> (La Soga, Alfred Hithcock, Estados Unidos, 1948), 12 años antes que<br><i>Psycho</i> .....                                                             | 211 |
| Imagen 76. Fotograma de <i>Rosemary's Baby</i> (La semilla del diablo, Roman Polanski, Estados Unidos,<br>1968), que utilizó la película <i>Eastman Kodak 5251</i> .....                   | 212 |

|                                                                                                                                                                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 77. Fotograma de <i>Delhi Durbar</i> (Charles Urban, Reino Unido, 1912), que utilizó el sistema <i>Kinemacolor</i> .....                                                                                                | 214 |
| Imagen 78. Fotograma de <i>Sons of the Sea</i> (Maurice Elvey, Reino Unido, 1939), que utilizó el sistema <i>Dufaycolor</i> .....                                                                                              | 214 |
| Imagen 79. Fotograma de <i>Lola Montes</i> (Max Ophüls, Francia/Alemania, 1955), que utilizó el sistema <i>Eastmancolor</i> .....                                                                                              | 215 |
| Imagen 80. Fotograma de <i>La genoue de Claire</i> (Eric Rohmer, Francia, 1970), que utilizó el sistema <i>Eastmancolor</i> y fue fotografiada por Néstor Almendros.....                                                       | 216 |
| Imagen 81. Fotograma de <i>The Fearless Vampire Hunters</i> (El baile de los vampiros, Roman Polanski, Estados Unidos, 1967).....                                                                                              | 217 |
| Imagen 82. Fotograma de <i>2001: A Space Odyssey</i> (2001: Una Odisea del espacio, Stanley Kubrick, Reino Unido, 1968).....                                                                                                   | 218 |
| Imagen 83. <i>Il Deserto Rosso</i> (El desierto rojo, Michaelangelo Antonioni, Italia, 1964).....                                                                                                                              | 219 |
| Imagen 84. <i>Il Deserto Rosso</i> (El desierto rojo, Michaelangelo Antonioni, Italia, 1964).....                                                                                                                              | 219 |
| Imagen 85. Fotograma de <i>Becky Sharp</i> (La feria de la vanidad, Rouben Mamoulian, Estados Unidos, 1935).....                                                                                                               | 220 |
| Imagen 86. Fotograma a color de <i>Ivan Grozny. Skaz vtoroy: Boyarskiy zagovor</i> (Iván el Terrible, segunda parte: la conjura de los boyardos, Sergei Eisenstein, Unión Soviética, 1958).....                                | 222 |
| Imagen 87. Fotograma en blanco y negro de <i>Der Himmel über Berlin</i> (Cielo sobre Berlín, Win Wenders, Alemania, 1987).....                                                                                                 | 223 |
| Imagen 88. Fotograma en blanco y negro de <i>Der Himmel über Berlin</i> (Cielo sobre Berlín, Win Wenders, Alemania, 1987).....                                                                                                 | 224 |
| Imagen 89. Fotograma de <i>Out of Sight</i> (Un romance peligroso, Steven Soderbergh, Estados Unidos, 1998).....                                                                                                               | 225 |
| Imagen 90. Fotograma de <i>Out of Sight</i> (Un romance peligroso, Steven Soderbergh, Estados Unidos, 1998).....                                                                                                               | 226 |
| Imagen 91. Fotograma de <i>Pleasantville</i> (Gary Ross, Estados Unidos, 1998).....                                                                                                                                            | 226 |
| Imagen 92. Fotograma de <i>Seven</i> (David Fincher, Estados Unidos, 1995).....                                                                                                                                                | 229 |
| Imagen 93. Fotograma de <i>Saving Private Ryan</i> (Salvar al soldado Ryan, Steven Spielberg, Estados Unidos, 1998).....                                                                                                       | 229 |
| Imagen 94. Fotograma de <i>Matrix</i> (Hermanos Wachowski, Estados Unidos, 1999).....                                                                                                                                          | 230 |
| Imagen 95. Fotograma restaurado digitalmente de <i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> (Blancanieves y los siete enanitos, William Cottrell, Estados Unidos, 1937).....                                                        | 230 |
| Imagen 96. Fotograma de <i>O Brother Where Art Thou</i> (O Brother!, Joel Coen, Estados Unidos, 2000) sin corrección de color.....                                                                                             | 232 |
| Imagen 97. Fotograma de <i>O Brother Where Art Thou</i> (O Brother!, Joel Coen, Estados Unidos, 2000) con corrección de color.....                                                                                             | 232 |
| Imagen 98. Fotograma de <i>The Aviator</i> (El Aviador, Martin Scorsese, Estados Unidos, 2004), donde se imita el color del sistema analógico.....                                                                             | 233 |
| Imagen 99. Fotograma de <i>300</i> (Zack Snyder, Estados Unidos, 2006).....                                                                                                                                                    | 234 |
| Imagen 100. Foto del rodaje de <i>The Social Network</i> (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010).....                                                                                                             | 234 |
| Imagen 101. Fotograma de <i>The Social Network</i> (La red social, David Fincher, Estados Unidos, 2010), con corrección de color digital, el objetivo era trasladar de forma realista el ambiente universitario.....           | 235 |
| Imagen 102. Imágenes del antes y el después de la corrección de color en <i>The Lord of the Rings: the fellowship of the Ring</i> (El Señor de los Anillos: La comunidad del anillo, Peter Jackson, Estados Unidos, 2001)..... | 235 |
| Imagen 103. Fotograma de <i>The Polar Express</i> (Polar Express, Robert Zemecki, Estados Unidos, 2004).....                                                                                                                   | 237 |

|                                                                                                                                                                                                                                        |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 104. Fotograma de <i>The Curious Case of Benjamin Button</i> (El curioso caso de Benjamin Button, David Fincher, Estados Unidos, 2008) .....                                                                                    | 237 |
| Imagen 105. Fotograma de <i>Avatar</i> (James Cameron, Estados Unidos, 2009), y su utilización de la captura de imágenes .....                                                                                                         | 238 |
| Imagen 106. Fotograma de <i>Gone Girl</i> (Perdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014).....                                                                                                                                          | 239 |
| Imagen 107. Fotograma de <i>Gone Girl</i> (Perdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014).....                                                                                                                                          | 239 |
| Imagen 108. Fotograma de <i>Il deserto rosso</i> (El desierto rojo, Michelangelo Antonioni, Italia, 1964).....                                                                                                                         | 241 |
| Imagen 109. Fotograma de <i>Il deserto rosso</i> (El desierto rojo, Michelangelo Antonioni, Italia, 1964).....                                                                                                                         | 242 |
| Imagen 110. Fotograma de <i>Il deserto rosso</i> (El desierto rojo, Michelangelo Antonioni, Italia, 1964).....                                                                                                                         | 243 |
| Imagen 111. Fotograma de <i>Ghost</i> (Ghost, más allá del amor, Jerry Zucher, Estados Unidos, 1990) ..                                                                                                                                | 245 |
| Imagen 112. Fotograma de <i>Ghost</i> (Ghost, más allá del amor, Jerry Zucher, Estados Unidos, 1990) ..                                                                                                                                | 245 |
| Imagen 113. Fotograma de <i>Corpse Bride</i> (La novia cadáver, Tim Burton, Estados Unidos, 2005).....                                                                                                                                 | 246 |
| Imagen 114. Fotograma de <i>Edward Scissorhands</i> (Eduardo manostijeras, Tim Burton, Estados Unidos, 1990).....                                                                                                                      | 246 |
| Imagen 115. Fotograma de <i>Ying xiong</i> (Hero, Yimou Zhang, China, 2002) ..                                                                                                                                                         | 247 |
| Imagen 116. Fotograma de <i>Ying xiong</i> (Hero, Yimou Zhang, China, 2002) ..                                                                                                                                                         | 247 |
| Imagen 117. Fotograma de <i>Avatar</i> (James Cameron, Estados Unidos, 2009).....                                                                                                                                                      | 248 |
| Imagen 118. Fotograma de <i>Lost in translation</i> (Sofia Coppola, Estados Unidos, 2003) ..                                                                                                                                           | 248 |
| Imagen 119. Fotograma de <i>The Revenant</i> (El renacido, Alejandro González Iñárritu, Estados Unidos, 2015).....                                                                                                                     | 249 |
| Imagen 120. Fotograma de <i>Viskningar och rop</i> (Gritos y susurros, Ingmar Bergman, Suecia, 1972) ...                                                                                                                               | 249 |
| Imagen 121. Fotograma de <i>Faa yeung nin wa</i> (Deseando amar, Kar-Wai Wong, China, 2000) .....                                                                                                                                      | 250 |
| Imagen 122. Fotograma de <i>American Beauty</i> (Sam Mendes, Estados Unidos, 1999).....                                                                                                                                                | 251 |
| Imagen 123. Fotograma de <i>American Beauty</i> (Sam Mendes, Estados Unidos, 1999). La mesa sin rosas ..                                                                                                                               | 251 |
| Imagen 124. Fotograma de <i>American Beauty</i> (Sam Mendes, Estados Unidos, 1999). La mesa con rosas ..                                                                                                                               | 252 |
| Imagen 125. Fotograma de <i>Her</i> (Spike Jonze, Estados Unidos, 2013).....                                                                                                                                                           | 252 |
| Imagen 126. Fotograma de <i>Her</i> (Spike Jonze, Estados Unidos, 2013).....                                                                                                                                                           | 253 |
| Imagen 127. Fotograma de <i>Trois couleurs: Bleu</i> (Tres colores: Azul, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993) ..                                                                                                                      | 254 |
| Imagen 128. Fotograma de <i>Trois couleurs: Bleu</i> (Tres colores: Azul, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993) ..                                                                                                                      | 254 |
| Imagen 129. Fotograma de <i>Trois couleurs: Blanc</i> (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993). El blanco asociado a Polonia ..                                                                                     | 255 |
| Imagen 130. Fotograma de <i>Trois couleurs: Blanc</i> (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993). Los colores apagados asociados a Francia ..                                                                         | 255 |
| Imagen 131. Fotograma de <i>Trois couleurs: Blanc</i> (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993). El rojo como contrapunto del amor entre los protagonistas a través de la ropa y los labios de la protagonista ..... | 256 |
| Imagen 132. Fotograma de <i>Trois couleurs: Blanc</i> (Tres colores: Blanco, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1993). Irónico final en el que contrasta el blanco del vestido de boda y el rojo de los labios .....                       | 256 |
| Imagen 133. Fotograma de <i>Trois couleurs: Rouge</i> (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).....                                                                                                                   | 257 |
| Imagen 134. Fotograma de <i>Trois couleurs: Rouge</i> (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).....                                                                                                                   | 257 |
| Imagen 135. Fotograma de <i>Trois couleurs: Rouge</i> (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).....                                                                                                                   | 257 |
| Imagen 136. Fotograma de <i>Trois couleurs: Rouge</i> (Tres colores: Rojo, Krzysztof Kieslowski, Francia, 1994).....                                                                                                                   | 258 |

|                                                                                                                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 137. Fotograma de <i>En passion</i> (Pasión, Ingman Bergman, Suecia, 1969).....                                                                                       | 258 |
| Imagen 138. Fotograma de <i>En passion</i> (Pasión, Ingman Bergman, Suecia, 1969).....                                                                                       | 259 |
| Imagen 139. Fotograma de <i>En passion</i> (Pasión, Ingman Bergman, Suecia, 1969).....                                                                                       | 259 |
| Imagen 140. Fotograma de <i>Life of Pi</i> (La vida de Pi, Ang Lee, Estados Unidos, 2012).....                                                                               | 260 |
| Imagen 141. Fotograma de <i>Gone Girl</i> (Pérdida, David Fincher, Estados Unidos, 2014).....                                                                                | 261 |
| Imagen 142. Fotograma de <i>Sin City</i> (Sin City: ciudad del pecado, Frank Miller, Robert Rodriguez y<br>Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2005).....                     | 261 |
| Imagen 143. Fotograma de <i>The Tree of Life</i> (El árbol de la vida, Terrence Malick, Estados Unidos,<br>2011).....                                                        | 262 |
| Imagen 144. Fotograma de <i>The Tree of Life</i> (El árbol de la vida, Terrence Malick, Estados Unidos,<br>2011).....                                                        | 262 |
| Imagen 145. Fotograma de <i>The Tree of Life</i> (El árbol de la vida, Terrence Malick, Estados Unidos,<br>2011).....                                                        | 263 |
| Imagen 146. Fotograma de <i>Fight Club</i> (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999).....                                                                   | 263 |
| Imagen 147. Fotograma de <i>Fight Club</i> (El club de la lucha, David Fincher, Estados Unidos, 1999).....                                                                   | 264 |
| Imagen 148. Fotograma de <i>La cité des enfants perdus</i> (La ciudad de los niños perdidos, Marc Caro y Jean-<br>Pierre Jeunet, Francia, 1995).....                         | 264 |
| Imagen 149. Fotograma de <i>Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2</i> (Harry Potter y las reliquias de la<br>muerte- Parte 2, David Yates, Estados Unidos, 2011)..... | 265 |
| Imagen 150. Fotograma de <i>Monsoon Wedding</i> (La boda del monzón, Mira Nair, India, 2001).....                                                                            | 265 |
| Imagen 151. Fotograma de <i>The Darjeeling Limited</i> (Viaje a Darjeeling, Wes Anderson, Estados Unidos,<br>2007).....                                                      | 266 |
| Imagen 152. Fotograma de <i>Moonrise Kingdom</i> (Wes Anderson, Estados Unidos, 2012).....                                                                                   | 266 |
| Imagen 153. Fotograma de <i>A Clockwork Orange</i> (La Naranja mecánica, Stanley Kubrick, Estados<br>Unidos, 1971).....                                                      | 267 |
| Imagen 154. Fotograma de <i>Le cinquième élément</i> (El quinto elemento, Luc Besson, Francia, 1997).....                                                                    | 267 |
| Imagen 155. Fotograma de <i>Django unchained</i> (Django desencadenado, Quentin Tarantino, Estados<br>Unidos, 2012).....                                                     | 268 |
| Imagen 156. Fotograma de <i>The Color Purple</i> (El color púrpura, Steven Spielberg, Estados Unidos,<br>1985).....                                                          | 268 |
| Imagen 157. Fotograma de <i>The Little Mermaid</i> (La sirenita, Ron Clements y John Musker, Estados<br>Unidos, 1989).....                                                   | 269 |
| Imagen 158. Fotograma de <i>Sleeping Beauty</i> (La Bella durmiente, Clyde Geronimi, Estados Unidos,<br>1959).....                                                           | 269 |
| Imagen 159. Fotograma de <i>The Hunchback of Notre Dame</i> (El jorobado de Notre Dame, Gary Trousdale<br>y Kirk Wise, Estados Unidos, 1996).....                            | 270 |
| Imagen 160. Fotograma de <i>Manhattan</i> (Woody Allen, Estados Unidos, 1979).....                                                                                           | 271 |
| Imagen 161. Fotograma de <i>Tetro</i> (Francis Ford Coppola, Estados Unidos, 2009).....                                                                                      | 271 |
| Imagen 162. Fotograma de <i>Raging Bull</i> (Toro salvaje, Martin Scorsese, Estados Unidos, 1980).....                                                                       | 272 |
| Imagen 163. Fotograma de <i>Ed Wood</i> (Tim Burton, Estados Unidos, 1994).....                                                                                              | 272 |
| Imagen 164. Fotograma de <i>Kill Bill Vol 2</i> (Quentin Tarantino, Estados Unidos, 2004).....                                                                               | 274 |
| Imagen 165. Fotograma de <i>Ratatouille</i> (Brad Bird y Jan Pinkava, Estados Unidos, 2007).....                                                                             | 274 |
| Imagen 166. Fotograma de <i>Ratatouille</i> (Brad Bird y Jan Pinkava, Estados Unidos, 2007).....                                                                             | 275 |
| Imagen 167. Fotograma de <i>Charlie and the Chocolate Factory</i> (Charlie y la fábrica de chocolate, Tim<br>Burton, Estados Unidos, 2005).....                              | 275 |
| Imagen 168. Fotograma de <i>Charlie and the Chocolate Factory</i> (Charlie y la fábrica de chocolate, Tim<br>Burton, Estados Unidos, 2005).....                              | 276 |
| Imagen 169. Fotograma de <i>Grease</i> (Randal Kleiser, Estados Unidos, 1978).....                                                                                           | 276 |
| Imagen 170. Fotograma de <i>Lola rennt</i> (Corre, Lola corre, Tom Tykwer, Alemania, 1998).....                                                                              | 277 |



|                                                                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 171. Fotograma de <i>Little Miss Sunshine</i> (Pequeña Miss Sunshine, Jonathan Dayton y Valerie Faris, Estados Unidos, 2006)..... | 277 |
| Imagen 172. Fotograma de <i>Delicatessen</i> (Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet, Francia, 1991).....                                        | 278 |

## ÍNDICE DE IMÁGENES CAPÍTULO IV

|                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 173. Fotograma del sistema nervioso del protagonista en <i>Fight Club</i> .....                             | 290 |
| Imagen 174. Fotograma del protagonista y Marla en un grupo de ayuda en <i>Fight Club</i> .....                     | 291 |
| Imagen 175. El protagonista y Tyler se conocen en un avión en <i>Fight Club</i> .....                              | 292 |
| Imagen 176. Fotograma de la primera pelea entre el protagonista y Tyler en <i>Fight Club</i> .....                 | 292 |
| Imagen 177. Fotograma de los integrantes del Proyecto Mayhem en <i>Fight Club</i> .....                            | 293 |
| Imagen 178. El protagonista de <i>Fight Club</i> peleando contra él mismo.....                                     | 294 |
| Imagen 179. Fotograma de la escena final en <i>Fight Club</i> .....                                                | 295 |
| Imagen 180. Fotograma de la escena de inicio en <i>The Social Network</i> .....                                    | 297 |
| Imagen 181. Fotograma del juicio entre Eduardo (amigo de Mark) y Mark en <i>The Social Network</i> .....           | 297 |
| Imagen 182. Fotograma del juicio entre los gemelos Winklevoss y Mark en <i>The Social Network</i> .....            | 298 |
| Imagen 183. Mark le manda una solicitud de amistad a través de Facebook a Erica en <i>The Social Network</i> ..... | 298 |
| Imagen 184. Fotograma de Sean, fundador de Napster en San Francisco, en <i>The Social Network</i> .....            | 299 |
| Imagen 185. Fotograma de la regata de los gemelos Winklevoss en <i>The Social Network</i> .....                    | 300 |
| Imagen 186. Fotograma del narrador en la cama en <i>Fight Club</i> .....                                           | 302 |
| Imagen 187. Fotograma del narrador en la oficina en <i>Fight Club</i> .....                                        | 302 |
| Imagen 188. Fotograma de la casa del protagonista en <i>Fight Club</i> .....                                       | 302 |
| Imagen 189. Fotograma de la consulta del médico en <i>Fight Club</i> .....                                         | 303 |
| Imagen 190. Fotograma del narrador llamando a Marla en <i>Fight Club</i> .....                                     | 303 |
| Imagen 191. Fotograma Tyler hablando con el protagonista en <i>Fight Club</i> .....                                | 304 |
| Imagen 192. Fotograma del narrador hablando con Tyler en <i>Fight Club</i> .....                                   | 304 |
| Imagen 193. Fotograma del narrador cuando cae sobre la cama en <i>Fight Club</i> .....                             | 304 |
| Imagen 194. Fotograma del narrador en la escena final en <i>Fight Club</i> .....                                   | 305 |
| Imagen 195. Fotograma de Tyler en la escena final en <i>Fight Club</i> .....                                       | 305 |
| Imagen 196. Fotograma de los integrantes del Proyecto Mayhem en <i>Fight Club</i> .....                            | 306 |
| Imagen 197. Fotograma del narrador y Marla en la escena final en <i>Fight Club</i> .....                           | 306 |
| Imagen 198. Fotograma de Erica y Mark en <i>The Social Network</i> .....                                           | 307 |
| Imagen 199. Fotograma de Mark en <i>The Social Network</i> .....                                                   | 307 |
| Imagen 200. Fotograma del juicio de Mark y Eduardo en <i>The Social Network</i> .....                              | 308 |
| Imagen 201. Fotograma de Mark en la fiesta caribeña en <i>The Social Network</i> .....                             | 308 |
| Imagen 202. Fotograma de Mark y Eduardo en <i>The Social Network</i> .....                                         | 309 |
| Imagen 203. Fotograma de Eduardo en el juicio en <i>The Social Network</i> .....                                   | 309 |
| Imagen 204. Fotograma de la regata en <i>The Social Network</i> .....                                              | 310 |
| Imagen 205. Fotograma de la regata en <i>The Social Network</i> .....                                              | 310 |

|                                                                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 206. Fotograma del protagonista en su apartamento con apariencia realista e insípida en <i>Fight Club</i> .....                                             | 311 |
| Imagen 207. Fotograma del protagonista, sin Tyler, en colores verdes, en <i>Fight Club</i> .....                                                                   | 312 |
| Imagen 208. Fotograma del protagonista con Tyler en <i>Fight Club</i> .....                                                                                        | 312 |
| Imagen 209. Fotograma del protagonista, su vestuario siempre básico y en colores neutros en <i>Fight Club</i> .....                                                | 313 |
| Imagen 210. Fotograma del protagonista con Tyler, diferencias en el vestuario de ambos en <i>Fight Club</i> .....                                                  | 313 |
| Imagen 211. Fotograma del protagonista con un golpe en el ojo en <i>Fight Club</i> .....                                                                           | 314 |
| Imagen 212. Fotograma de la casa de Tyler donde se aprecia la textura de las paredes en <i>Fight Club</i> .....                                                    | 314 |
| Imagen 213. Fotograma de Marla en su apartamento con un color y textura diferentes de las paredes en <i>Fight Club</i> .....                                       | 315 |
| Imagen 214. Fotograma de una escena en exteriores donde se ven las farolas de fondo, en <i>Fight Club</i> .....                                                    | 316 |
| Imagen 215. Fotograma de Tyler iluminado con fluorescentes en <i>Fight Club</i> .....                                                                              | 317 |
| Imagen 216. Ejemplo de iluminación de personajes en <i>Fight Club</i> .....                                                                                        | 317 |
| Imagen 217. Fotograma del protagonista, junto a una puerta, iluminado desde arriba, en <i>Fight Club</i> .....                                                     | 318 |
| Imagen 218. Escenario de la casa de Tyler Durden, en <i>Fight Club</i> .....                                                                                       | 319 |
| Imagen 219. Fachada de la casa de Tyler Durden, en <i>Fight Club</i> .....                                                                                         | 319 |
| Imagen 220. Fotografía de Philip-Lorca diCorcia, inspiración para la casa de Tyler en <i>Fight Club</i> .....                                                      | 320 |
| Imagen 221. Fotograma de una fiesta universitaria en <i>The Social Network</i> .....                                                                               | 321 |
| Imagen 222. Clase de Harvard en <i>The Social Network</i> .....                                                                                                    | 321 |
| Imagen 223. Escenario en San Francisco, amplio y luminoso en <i>The Social Network</i> .....                                                                       | 322 |
| Imagen 224. Fotograma en la habitación de Mark, transmite una sensación de menos espacio que en San Francisco en <i>The Social Network</i> .....                   | 322 |
| Imagen 225. Fotograma en una fiesta, en la que hay partes muy iluminadas y otras a oscuras, pero en ninguna se pierden matices, en <i>The Social Network</i> ..... | 324 |
| Imagen 226. Ejemplo de filtros ND.....                                                                                                                             | 325 |
| Imagen 227. Fotograma en exteriores en <i>The Social Network</i> .....                                                                                             | 325 |
| Imagen 228. Fotograma en la Universidad de una escena iluminada con fluorescentes en el techo, en <i>The Social Network</i> .....                                  | 326 |
| Imagen 229. Fotograma de los gemelos Winklevoss, en el despacho del rector, en <i>The Social Network</i> .....                                                     | 326 |
| Imagen 230. Escena Mark Zuckerberg en un bar junto a Sean en <i>The Social Network</i> .....                                                                       | 327 |
| Imagen 231. Escena Mark en un bar junto a Sean en <i>The Social Network</i> .....                                                                                  | 327 |
| Imagen 232. Proceso de captura de la cara de Armie Hammer en <i>The Social Network</i> .....                                                                       | 328 |
| Imagen 233. Proceso de captura del cuerpo de Josh Pence en <i>The Social Network</i> .....                                                                         | 329 |
| Imagen 234. Fotograma de los títulos de inicio, de los alrededores de Harvard donde se aprecian las farolas, en <i>The Social Network</i> .....                    | 330 |
| Imagen 235. Imagen de aspecto “sucio” en <i>Fight Club</i> .....                                                                                                   | 331 |
| Imagen 236. Imagen de aspecto “sucio” en <i>Fight Club</i> .....                                                                                                   | 332 |
| Imagen 237. Imagen de aspecto “sucio” en <i>Fight Club</i> .....                                                                                                   | 332 |
| Imagen 238. Imagen de las neuronas creada por CGI en <i>Fight Club</i> .....                                                                                       | 333 |
| Imagen 239. Imagen del gas, creada por CGI en <i>Fight Club</i> .....                                                                                              | 333 |
| Imagen 240. Mark se queda solo tras la conversación con Erica en <i>The Social Network</i> .....                                                                   | 335 |
| Imagen 241. Mark programando para crear <i>Facemash</i> en <i>The Social Network</i> .....                                                                         | 335 |
| Imagen 242. Mark programando para crear <i>Facemash</i> en <i>The Social Network</i> .....                                                                         | 336 |

|                                                                                                                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 243. Imagen del <i>making of</i> de <i>The Social Network</i> , proceso de iluminación digital tras capturar los patrones de la cara a sustituir..... | 336 |
| Imagen 244. Imagen del <i>making of</i> de <i>The Social Network</i> , proceso de proyección de la cara registrada sobre la que se va a sustituir.....       | 337 |
| Imagen 245. Imagen del <i>making of</i> de <i>The Social Network</i> , sin retocar.....                                                                      | 338 |
| Imagen 246. Imagen final de <i>The Social Network</i> .....                                                                                                  | 338 |
| Imagen 247. Imagen del <i>making of</i> de <i>The Social Network</i> , sin retocar.....                                                                      | 339 |
| Imagen 248. Imagen final de <i>The Social Network</i> .....                                                                                                  | 339 |
| Imagen 249. Fotograma en tonos cálidos de <i>Fight Club</i> .....                                                                                            | 340 |
| Imagen 250. Fotograma en tonos fríos de <i>Fight Club</i> .....                                                                                              | 340 |
| Imagen 251. Fotograma en tonos cálidos de <i>The Social Network</i> .....                                                                                    | 341 |
| Imagen 252. Fotograma en tonos fríos de <i>The Social Network</i> .....                                                                                      | 341 |
| Imagen 253. Fotograma del protagonista en la cama, en <i>Fight Club</i> .....                                                                                | 342 |
| Imagen 254. Fotograma del vaso de Starbucks en <i>Fight Club</i> .....                                                                                       | 342 |
| Imagen 255. Fotograma del protagonista en su oficina en <i>Fight Club</i> .....                                                                              | 343 |
| Imagen 256. Fotograma de la vista que el protagonista tiene de su oficina en <i>Fight Club</i> .....                                                         | 343 |
| Imagen 257. Fotograma en el que aparece Tyler por primera vez en <i>Fight Club</i> .....                                                                     | 344 |
| Imagen 258. Fotogramas de distintos momentos en los que Tyler aparece de rojo en <i>Fight Club</i> .....                                                     | 345 |
| Imagen 259. Fotogramas de distintos momentos en los que Tyler aparece de rojo en <i>Fight Club</i> .....                                                     | 345 |
| Imagen 260. Fotogramas de distintos momentos en los que Tyler aparece de rojo en <i>Fight Club</i> .....                                                     | 345 |
| Imagen 261. Fotogramas de distintos momentos en los que Tyler aparece de rojo en <i>Fight Club</i> .....                                                     | 345 |
| Imagen 262. Fotograma de la basura del protagonista en <i>Fight Club</i> .....                                                                               | 345 |
| Imagen 263. Fotograma del protagonista en su puesto de trabajo en <i>Fight Club</i> .....                                                                    | 346 |
| Imagen 264. Fotograma del jefe con corbata azul en <i>Fight Club</i> .....                                                                                   | 346 |
| Imagen 265. Fotograma del protagonista en su entorno de trabajo en <i>Fight Club</i> .....                                                                   | 347 |
| Imagen 266. Fotograma del lugar de trabajo del narrador en <i>Fight Club</i> .....                                                                           | 347 |
| Imagen 267. Fotograma del protagonista en su apartamento en <i>Fight Club</i> .....                                                                          | 348 |
| Imagen 268. Fotograma del protagonista en el baño de su casa en <i>Fight Club</i> .....                                                                      | 348 |
| Imagen 269. Fotograma del apartamento del protagonista, como si fuera un catálogo de Ikea en <i>Fight Club</i> .....                                         | 349 |
| Imagen 270. Fotograma del apartamento del protagonista en <i>Fight Club</i> .....                                                                            | 349 |
| Imagen 271. Fotograma de la consulta del médico en <i>Fight Club</i> .....                                                                                   | 350 |
| Imagen 272. Fotograma de la consulta del médico en <i>Fight Club</i> .....                                                                                   | 350 |
| Imagen 273. Fotograma de la consulta del médico en <i>Fight Club</i> .....                                                                                   | 351 |
| Imagen 274. Fotograma de la consulta del médico en <i>Fight Club</i> .....                                                                                   | 351 |
| Imagen 275. Fotograma de la consulta del médico en el que aparece Tyler por segunda vez en <i>Fight Club</i> .....                                           | 352 |
| Imagen 276. Fotograma de la conversación entre Erica y Mark en <i>The Social Network</i> .....                                                               | 353 |
| Imagen 277. Fotograma de Erica en la conversación entre Erica y Mark en <i>The Social Network</i> .....                                                      | 353 |
| Imagen 278. Fotograma de Mark en la conversación entre Erica y Mark en <i>The Social Network</i> .....                                                       | 354 |
| Imagen 279. Fotograma de Marla en su apartamento en <i>Fight Club</i> .....                                                                                  | 355 |
| Imagen 280. El protagonista en una habitación de hotel en <i>Fight Club</i> .....                                                                            | 356 |
| Imagen 281. Fotograma del protagonista y Tyler en la habitación de hotel en <i>Fight Club</i> .....                                                          | 356 |
| Imagen 282. Fotograma de Tyler en la habitación de hotel en <i>Fight Club</i> .....                                                                          | 357 |
| Imagen 283. Fotograma del protagonista en la habitación de hotel en <i>Fight Club</i> .....                                                                  | 358 |
| Imagen 284. Fotograma de Tyler en la habitación de hotel en <i>Fight Club</i> .....                                                                          | 358 |
| Imagen 285. Fotograma del protagonista en la habitación de hotel en <i>Fight Club</i> .....                                                                  | 359 |
| Imagen 286. Fotograma del protagonista sobre la cama en la habitación de hotel en <i>Fight Club</i> .....                                                    | 359 |
| Imagen 287. Fotograma de la fiesta caribeña en <i>The Social Network</i> .....                                                                               | 260 |

|                                                                                                                                                 |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagen 288. Fotograma de Mark cuando Eduardo le dice que han contactado con él el <i>Final Club</i> Phoenix, en <i>The Social Network</i> ..... | 361 |
| Imagen 289. Fotograma de Eduardo, fuera de la fiesta caribeña en <i>The Social Network</i> .....                                                | 361 |
| Imagen 290. Fotograma de Mark marchándose de la fiesta caribeña en <i>The Social Network</i> .....                                              | 362 |
| Imagen 291. Fotograma de Eduardo en el juicio en <i>The Social Network</i> .....                                                                | 362 |
| Imagen 292. Fotograma de Mark en el juicio en <i>The Social Network</i> .....                                                                   | 363 |
| Imagen 293. Fotograma del protagonista con la pistola en la boca en <i>Fight Club</i> .....                                                     | 364 |
| Imagen 294. Fotograma del contraplano de Tyler en <i>Fight Club</i> .....                                                                       | 364 |
| Imagen 295. Fotograma del protagonista con las ventanas reflejadas en <i>Fight Club</i> .....                                                   | 365 |
| Imagen 296. Fotograma del protagonista cuando se dispara en <i>Fight Club</i> .....                                                             | 365 |
| Imagen 297. Fotograma de Marla frente al protagonista en <i>Fight Club</i> .....                                                                | 366 |
| Imagen 298. Fotograma de Marla y el protagonista en <i>Fight Club</i> .....                                                                     | 367 |
| Imagen 299. Fotograma de los gemelos Winklevoss en la regata en <i>The social Network</i> .....                                                 | 368 |
| Imagen 300. Fotograma de la regata en <i>The social Network</i> .....                                                                           | 368 |
| Imagen 301. Fotograma de la regata en <i>The social Network</i> .....                                                                           | 369 |
| Imagen 302. Fotograma de la vista general en la regata en <i>The social Network</i> .....                                                       | 369 |
| Imagen 303. Fotograma de la regata en <i>The social Network</i> .....                                                                           | 370 |



