

● TRASCÁMARA

Programa educativo
de la Academia de Cine

Arte y Fotografía

GUÍA PEDAGÓGICA



Un programa educativo de:



ACADEMIA
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



● TRASCÁMARA

Programa educativo
de la Academia de Cine

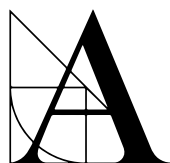
🎯 Arte y * Fotografía

“Lo único que se necesita para hacer una película es una chica y una pistola”, dijo Jean-Luc Godard. Bien, la cosa no es tan sencilla.. **Hará falta una iluminación adecuada** para apreciar a la actriz y el arma es **un objeto de atrezo que alguien habrá tenido que elegir previamente**. Si nos atrevemos a enmendar al legendario cineasta, quizá lo preciso sería: “Lo único que se necesita es una chica, una pistola y, muy probablemente, **un departamento de arte y una buena fotografía**”

Al menos la mitad de lo que experimentamos cuando nos sentamos a ver una película es **imagen**. Para que esta se nos revele es necesaria una luz que atraviese la lente de la cámara en las condiciones necesarias para expresar la visión de los autores de la obra. Frente a ella, además de los actores y actrices, habrá alguien encargado de pensar, imaginar y hacer posibles los **espacios y objetos** que rodearán a los personajes de nuestra ficción. A cargo de lo primero está el departamento de fotografía, comandados por el director o directora (DOP en el mundo angloparlante). Ya sea con fuentes naturales o enormes focos, la dirección de fotografía se encarga de **diseñar la luz y la textura visual** que va a tener cada plano de la película. Así como de manejar directa o indirectamente la cámara, decidir qué lentes son las óptimas o qué maquinaria es necesaria para que la visión del director se materialice y quede correctamente registrada.

En estrecha colaboración se encuentra el departamento de arte, cuya dirección puede llegar a sentirse como el general de un ejército, ya que es tan amplio el rango de cuestiones de las que se ocupa que el número de profesionales dedicados a resolverlas puede ser tan numeroso y estricto como un batallón militar. Desde **concebir la línea estética general de la película**, ya sea un drama naturalista en un pueblo o toda una epopeya espacial en una galaxia muy muy lejana, a decidir las localizaciones, construir decorados y fondos, seleccionar mobiliarios y objetos (el famoso atrezo) y hacer que todo esté en su lugar a tiempo para rodar y avanzar a la siguiente localización.

Un programa educativo de:



ACADEMIA
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



● TRASCÁMARA

Programa educativo
de la Academia de Cine

Trascámara, el programa educativo de la **Academia de Cine** busca acercar a la juventud el cine como arte colectivo y despertar el interés por los oficios y las artes que intervienen en su creación, así como facilitar a la comunidad educativa un contacto directo con el talento de los **equipos técnicos y artísticos del cine español**.

Índice de contenidos

Pulsa sobre el título para acceder al capítulo correspondiente

Objetivos pedagógicos de la guía	4
¿Qué es la dirección de arte?	5
Las claves de la dirección artística	7
Visiones de la dirección de arte	8
¿Qué es la dirección de fotografía?	9
Las claves de la dirección de fotografía	11
Visiones de la dirección de fotografía	12
Verónica	13
Ficha técnica	14
Ritos de paso en el “gótico vallecano”	15
Fantaterrores ibéricos:	
De Robinsón de Mantua a la Hermana Muerte.	21
Entrevistas	22
Propuesta de actividad previa al visionado	32
Propuesta de actividades posteriores	33
Bibliografía y referencias consultadas	37
Créditos	38

Objetivos pedagógicos de la guía

Esta **guía**, junto con la **proyección** y la **dinamización educativa en sala**, busca ofrecer a profesorado y estudiantes una herramienta para aproximarse a los oficios del cine entendidos como **profesión, creación colectiva y expresión artística**.

Objetivo 1

Explorar los **oficios de la dirección de arte y de fotografía en el cine** mediante el acercamiento a una obra concreta, sus creadores y varias actividades específicas.

Objetivo 2

Analizar la **importancia** de estos departamentos **para recrear una época**, la década de los 90, en la ficción de una manera absolutamente verosímil.

Objetivo 3

Descubrir los **múltiples profesionales** que forman cada departamento y las dinámicas necesarias **para crear una obra colectiva**.

Objetivo 4

Entender que la **ciencia y la tecnología** pueden ser **parte integral de disciplinas artísticas y humanísticas**, como el cine.

Objetivo 5

Contextualizar la película en el género de terror y desvelar sus claves para hablar y superar nuestros **miedos y ansiedades** cotidianas.

Objetivo 6

Conocer los oficios y algunas figuras fundamentales del cine español para valorarlas como parte esencial de nuestro patrimonio cultural.

Anclaje curricular 1 (CCEC2)

Disfrutar, reconocer y analizar con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

Anclaje curricular 2 (CCL2)

Comprender, interpretar y valorar con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

Anclaje curricular 3 (STEM)

Comprender la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Currículo LOMLOE. Relaciones con las competencias clave y las competencias específicas de distintas materias recogidas en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

¿Qué es la dirección de arte?



El cine es una de las mayores ventanas que tenemos a la imaginación humana: historias nunca vistas, mundos increíbles... A la hora de materializarlo en una película, entra en juego una figura fascinante, capaz de llevarnos desde una habitación al espacio exterior.



Si se reduce la idea de cine a lo mínimo imprescindible se podría definir como **el resultado de combinar una cámara y un lugar** a registrar, sin necesidad siquiera de actores o historia. Entendiendo la dirección de arte como todo lo relativo a la estética de los espacios en donde se rueda una película, los pioneros hermanos Lumière dejaban que sus obras se definieran puramente por el lugar donde ocurrían: **La salida de la fábrica** (1895), **La llegada de un tren a la estación** (1896), etc.



Del mismo modo, la primera película de ficción: **El hada de los repollos** (Alice Guy, 1896) basaba su premisa en la localización. Con la diferencia clave de que, esta vez, el vistoso jardín de repollos del título fue elegido y colocado adrede por la directora para conseguir el efecto dramático deseado. Igual podríamos decir de la primera comedia, **El regador regado** (Lumière, 1896) que no tendría sentido sin la manguera como primera y fundacional pieza de atrezzo.



Al contrario que otras cuestiones técnicas como los movimientos de cámara o el sonido, gracias a sus orígenes teatrales, la escenografía cinematográfica alcanzó una gran sofisticación desde los primeros pasos del cine. Fueron famosos los estudios del mago Georges Méliès, donde recreaba imposibles escenarios fantásticos a base de fondos pintados y mecanizados como los de **Viaje a la luna** (1902) o las superproducciones históricas del género *colosal*, memorable por sus gigantescos decorados. La recreación de Babilonia en **Intolerancia** (D. W. Griffith, 1916), alcanzaba los 100 metros de altura en una extensión capaz de albergar a los 1.600 extras que participaron en la película, sin contar los elefantes.

De arriba a abajo, *El regador regado* (Lumière, 1896), *El hada de los repollos* (Alice Guy, 1896) e *Intolerancia* (D. W. Griffith, 1916).



Si nos detenemos en los orígenes es porque durante los cien años siguientes, o al menos hasta la llegada del verde **chroma** y los **sets virtuales** popularizados por *The Mandalorian* (Jon Favreau, 2019), la raíz de la dirección artística se ha mantenido sin grandes cambios. Movimientos como el **neorrealismo** italiano, el **cinéma vérité** o el **free cinema** británico buscarán acercar el cine a la vida y, por lo tanto, a espacios naturales; mientras que otras producciones, no necesariamente fantásticas o de época, defenderán que el entorno más libre y profesional para trabajar es un **decorado construido**, donde se puedan controlar todos los elementos. Esto no quiere decir que cada vez que un plano refleja un entorno cotidiano esté rodado en un escenario real. Incluso cuando es así, la **dirección artística** se encarga igualmente de elegir y **ambientar** adecuadamente ese espacio con mobiliario, textiles, y todos aquellos elementos y objetos que sirven para reflejar y apoyar la historia y el universo de los personajes para que sea **verosímil**.

Llegar a dar con un universo particular para una película es un proceso laborioso, donde el cuidado por el detalle es fundamental, y en el que participa de manera coordinada un gran número de profesiones.

Otro debate es el de la **nomenclatura**. Aunque el término de mayor consenso es **dirección artística**, no todo el mundo lo comparte. El histórico Gil Parrondo, ganador de dos Oscar, llegó a declarar: "A mí no me gusta ser director de nada. Yo soy **decorador**", aludiendo al término más clásico. También hay quien defiende que lo óptimo, por su vínculo con lo teatral, sería **escenógrafo cinematográfico** y actualmente gana peso el concepto de **diseño de producción**. El responsable de Verónica, Javier Alvarino, defiende este término porque implica un departamento mayor y más profesionalizado: "Lo bueno de firmar como diseñador de producción es que implica una serie de cargos mínimos en el equipo". De hecho, en el esquema estadounidense, de donde procede el término, el **diseñador** puede tener a su cargo uno o varios **directores de arte**, que se encargan de labores más técnicas y de control presupuestario. Una labor que aquí suele realizar el **ayudante o asistente de arte**, aunque con menor rango y, por lo tanto, sueldo.

Como vemos, llegar a dar con un universo particular para una película es un proceso laborioso, donde el cuidado por el detalle es fundamental, y en el que **participa de manera coordinada un gran número de profesiones**, todas ellas imprescindibles al margen de su nombre, cargo y presupuesto.

Las claves de la dirección artística



Pasar de las ideas a la realidad requiere una combinación de fases y talentos diversos.

- 1** Ideación y diseño de producción
Primeras conversaciones con el director y la productora para **consensuar y proponer la estética** de la película, así como calibrar un primer presupuesto. En base a esto y tras **documentarse** intensamente, llegan los **primeros diseños** e ideas. Desde ilustraciones conceptuales a esbozos 3D de los espacios y posibles decorados.
- 2** Desglose y planificación
Lectura minuciosa del guion por parte de la dirección de arte y su **ayudante** destacando todas las necesidades de arte en base a las cuales se configurará el **equipo** y se elaborará un **presupuesto**. Si va a haber decorados se comienzan a preparar los **planos** para su construcción.
- 3** Localización
Tras una primera avanzadilla del equipo de **scouting (localizaciones)** con diferentes opciones, se seleccionan los diferentes escenarios donde tendrá lugar cada escena de la película. Estos pueden ser **naturales o construirse** desde cero en un **estudio** de rodaje.
- 4** Construcción
Una empresa especializada, donde pueden convivir la **arquitectura** efímera con la **carpintería** o la **pintura**, se encarga, a partir de los planos, de levantar los **decorados**, ya sea complementando un escenario natural o en estudio.
- 5** Ambientación
Una vez levantadas las paredes, suelos y demás, este equipo se encarga del **mobiliario**, los **textiles** (cortinas, ropa de cama, alfombras...). Habitualmente se **alquilan**, pero pueden ser diseñados y producidos para la ocasión.
- 6** Regiduría
El departamento encargado de elegir, proveer o diseñar y producir llegado el caso los objetos, o atrezzo, que aparecerán en pantalla. Tanto el usado por los personajes, como el que pueda aparecer de fondo.
- 7** Atrezzo
Las “manos” de la dirección artística durante el rodaje. Deben tener un amplio conocimiento y capacidad de resolución para poder **colocar, reparar** e incluso **fabricar** soluciones inmediatas ante cualquier eventualidad que pueda surgir. Suele ser **el grupo más numeroso** en el set.
- 8** Avanzadilla
Una vez listo todo en el set, la mayor parte del equipo avanza a la siguiente localización y... ¡vuelta a empezar!

Visiones de la dirección de arte



Ya hemos visto cómo el arte de una película puede tener **diferentes puntos de vista**. Rescatamos algunas de las voces con más autoridad del sector para seguir ampliando horizontes.

Ana Alvargonzález



© Alberto Ortega
Cortesía de la Academia de Cine

De Carlos Saura a *Juego de Tronos*, una de las más versátiles de nuestro cine. Con *Pa negre* (Agustí Villaronga, 2010) se convierte en la primera mujer en ganar el Goya a la mejor dirección de arte.

“Creo que el trabajo no se debe ver. Esas películas en las que sales diciendo: «Qué fotografía tan maravillosa, qué decorados...». Las buenas películas son aquellas en las que todo está integrado y sales diciendo: «¡Qué películón!»”.

“Arri” y Biaffra



© Alberto Ortega
Cortesía de la Academia de Cine

José Luis Arrizabalaga y Arturo García Otañuy saltan del arte *underground* al cine de la mano de Álex de la Iglesia influyendo a varias generaciones con *Acción Mutante* (1993) o *El día de la bestia* (1995)

“Nuestro trabajo es totalmente servil con el guion, no lo entendemos de otra manera. (...) Copiamos parte de realidad, pero luego esas cosas en la realidad no te las encuentras juntas. Hacemos una selección de lo que vemos en la realidad”

Laia Ateca



© Daniel Fernández Abelló

Una de las diseñadoras de producción más demandadas en la actualidad. Videoclips para Rosalía, series con Leticia Dolera o la última película de Paco Plaza: *Hermana Muerte* (2023), precuela de *Verónica*, conviven en su currículum.

“Me encanta la primera parte de todo el proceso creativo, cuando todavía no hay nada palpable y puedes imaginar todo, además de ir dando forma a las ideas hasta hacerlo factible. Es una fase en la que todo es posible.”

¿Qué es la dirección de fotografía?



La luz es un elemento clave, no solo para poder revelar la imagen cinematográfica sino para dotar de una dimensión artística a su lenguaje.

Cualquiera que haya grabado un video con su móvil sabe que **la iluminación es una cuestión básica** a la hora de registrar una imagen. La clave: cuando la luz pasa por un punto minúsculo, dentro de un **compartimiento oscuro** frente a un **material fotosensible**, la imagen queda impresa en dicho material. Parece magia pero es ciencia, un **efecto óptico** observado desde tiempos de Aristóteles combinado con una **reacción química**. Su perfeccionamiento dio lugar al arte y ciencia de la fotografía. El cine, de hecho, no es otra cosa que una secuencia de fotografías que consigue engañar al cerebro humano creando sensación de movimiento. Aunque hoy la **película fotográfica** haya sido sustituida por **sensores electrónicos** y **tarjetas de memoria** y el "revelado" digital es inmediato, al igual que en las cavernas prehistóricas o en la pintura del Renacimiento, seguimos necesitando de la luz abriéndose paso ante la oscuridad para generar una imagen que emocione.

En nuestra experiencia cotidiana, la fuente de luz que más usamos es el sol. Es fácil recordar que, si este se encuentra a la espalda de lo que retratemos (a **contraluz**), las siluetas se verán muy recortadas y no se apreciarán detalles como los rostros. Por el contrario, si la luz es **frontal**, potente y directa los tonos blancos se verán **quemados**, barridos por la luz. Qué decir, por último, de la belleza de las imágenes tomadas durante **la hora mágica**. ¿Quién es capaz hoy en día de presenciar un atardecer y no sacar el móvil? Pues todo esto, de manera más sofisticada y metódica, es lo que hace la **dirección de fotografía en cine**.

Por un lado se encarga del *look*, del aspecto visual que tendrá la película, basándose en las intenciones de dirección, y a partir de ahí realizará un **diseño de luces para lograr ese efecto dramático**. Hoy en día, el público tiene el ojo tan cargado de imágenes que enseguida puede distinguir un producto audiovisual de otro simplemente por su iluminación (aprecia, por ejemplo, la diferencia entre una telenovela diaria a cómo se ve una película de terror), con lo que cobra especial importancia qué impresión va a causar la obra desde el primer fotograma.

Actualmente la película fotográfica ha sido sustituida por sensores electrónicos y tarjetas de memoria y el “revelado” digital es inmediato, pero seguimos necesitando de la luz abriéndose paso ante la oscuridad para generar una imagen que emocione.



Otra labor primordial es el **registro del rodaje**. Grabar las imágenes que van a dar forma a la película y que suponen la suma del resto de oficios implicados: actuación, arte, vestuario... Es aquí donde juegan múltiples perfiles, ya que cada puesto en **el departamento está muy especializado**. Una persona **opera**, otra se encarga solamente de manejar el **foco**, otra de controlar y etiquetar correctamente cada plano en un **parte de cámara**. Hay un departamento entero para colocar las luces y otro para mover la cámara, que puede ir fija en un **trípode** o “**al hombro**”, ya sea literalmente o con un **estabilizador**, pero que muy habitualmente irá montada sobre vías de **travelling** para realizar movimientos limpios o sobre una grúa o **pluma** para poder elevarse o descender. Nuevamente, cada movimiento causa un efecto dramático en el público. No es lo mismo el monólogo emotivo de un actor en un plano general, alejado del público, que si la cámara se va acercando lentamente hacia su rostro y apreciamos todos los detalles de su actuación y su mirada.

Otra particularidad de este departamento es que está irremediabilmente atado a la **tecnología**. Las **lámparas LED**, que permiten controlar el color e intensidad de la luz electrónicamente, antes eran grandes focos que derretían el maquillaje de la actrices. Las películas que hoy se estrenan grabadas con **móviles** antes requerían media docena de personas simplemente para manejar y mover la cámara. Los omnipresentes planos de **dron** antes necesitaban anclar una cámara a un helicóptero para conseguir el mismo efecto. Mientras, el **soporte fotoquímico** se resiste a morir y desde grandes autores como Christopher Nolan a jóvenes cortometrajistas, hay quien sigue encontrando en las texturas cinematográficas del formato **16mm y 35mm** algo irreplicable digitalmente.

El campo es tan amplio y son tantas las opciones que quizá vivamos en el momento más enriquecedor y diverso de la historia del cine a la hora de aproximarse a la dirección de fotografía.

Las claves de la dirección de fotografía



¿Dónde empieza y termina la labor de fotografía de una película?

- 1** Reuniones, guion técnico y referencias
A partir del **guion técnico** y las **referencias** compartidas, se suceden diversos encuentros para concretar en **esquemas de luces** y **plantas de cámara** cómo se rodará cada una de las escenas para lograr la estética buscada.
- 2** Listado
Además de cerrar el equipo, se elabora un listado de los **materiales a alquilar**: cámaras, lentes, aparatos de iluminación, maquinaria, monitores, grupos electrógenos si se necesita corriente en exteriores...
- 3** Chequeo
Antes de llevar los camiones de material al set, el **ayudante de cámara** comprueba que todo funciona a la perfección y no falta ni el más pequeño cable para **no ocasionar retrasos** durante el rodaje.
- 4** Iluminación
El **gaffer** (o jefe de eléctricos) es responsable de iluminar el set traduciendo la visión del DOP y coordinando al equipo de eléctricos encargado de ejecutarla. Para las pruebas de iluminación suelen usarse "**dobles de luces**".
- 5** "¡Motor!"
El famoso "luces, cámara, acción". Arranca el rodaje. El **operador** (en ocasiones el mismo DOP) graba, su ayudante maneja el **foco** (¡importantísimo!), el auxiliar hace **claqueta**, el **grip** o equipo de **maquinistas** mueven la cámara en grúas, *travellings*. todo se observa por monitores que ha ajustado el "**video assist**"... Un gran equipo coordinado para que cada toma sea perfecta.
- 6** Otras profesiones
Steadycams (un gran estabilizador de cámara que requiere un operador especializado), **drones**, **camera cars** (para rodar coches en movimiento)... Pueden participar días concretos en el rodaje para grabar un plano determinado.
- 7** Positivado/DIT "Data"
En el fotoquímico tradicional, cuando la secuencia se da por buena hay que enviarla al **laboratorio** para revelar y poder visualizarla. En digital entra un nuevo departamento que vigila los ajustes técnicos de los equipos digitales, revela en set y vigila que el **volcado de tarjetas y discos duros** transcurra sin sobresaltos.
- 8** Etalonaje
Terminado el rodaje, el DOP se encarga también de supervisar la **corrección de luz y color**, ya sea en laboratorio o digital, para terminar de ajustar la imagen a la idea estética original que se perseguía.

Visiones de la dirección de fotografía



Tres maestros de la luz nos ofrecen sus **perspectivas del oficio**

Néstor Almendros

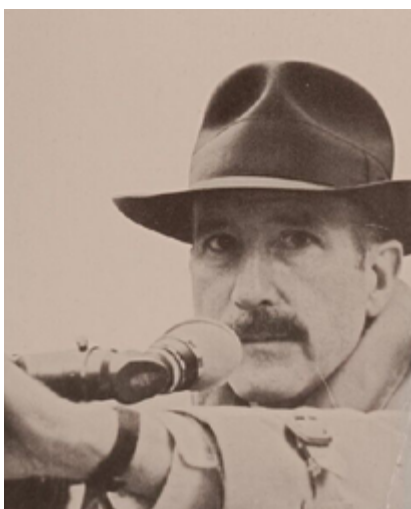


Figura indispensable de la *nouvelle vague* o el *Nuevo Hollywood*. Prefería iluminar con luz natural, espejos y hasta fuego antes que con los grandes focos de la época. Su singular trabajo en *Días de cielo* (Terrence Mallick, 1978) le valió al barcelonés el primer Oscar de las tres nominaciones que obtuvo en su carrera.

“Algo que la gente olvida es que los actores y los técnicos deberían estar cómodos. Si un actor tiene que estar provocando una emoción y además de eso tiene un centenar de luces encima con el calor que ello conlleva... es casi como una investigación policial”

Daniela Cajías



© Papo Waisman.
Cortesía de la Academia de Cine

Nacida en Bolivia, formada en Argentina y Cuba, su obra pasa por Brasil, Colombia o México, antes de desembarcar en España vinculada al movimiento de nuevas directoras como Carla Simón (*Alcarrás*, 2022) o Pilar Palomero, cuyo trabajo en la película *Las niñas* (2020) le sirvió para convertirse en la primera mujer en ganar un Goya en esta categoría. Su trabajo destaca por un naturalismo muy cercano al del cine documental.

“Busco la naturalidad en las cosas que desde la fotografía vemos como errores”

Jose Luis Alcaine



© Miguel Córdoba
Cortesía de la Academia de Cine

Una de las grandes referencias del oficio. Gran innovador en el terreno técnico y teórico con seis décadas en activo. Su filmografía acumula más de 150 títulos junto a directores como Víctor Erice, Fernando Fernán Gómez, Carlos Saura, Pilar Miró, Fernando Trueba o Pedro Almodóvar, con quien ha repetido en numerosas ocasiones.

“Me he esforzado en que la luz nunca sea falsa. En el norte de Marruecos, donde crecí, hay una luz solar muy fuerte, y en mis películas se ve entrar la luz muy intensamente por las ventanas”



Verónica dirige su mirada hacia abajo indicándole a Rosa que haga lo mismo. A los pies de Verónica, la mochila con la *bolsa de plástico rojo* que sobresale de ella.

Verónica sonríe.
Rosa le devuelve la sonrisa.

Siguen pasando las diapositivas.

PROFESORA CIENCIAS (CONT'D)

En algunas culturas precolombinas pensaban que lo que sucedía en la tierra estaba unido a lo que sucedía en el cielo, de alguna forma era su reflejo. Los eclipses eran instantes en los que la oscuridad reinaba sobre la luz.

Verónica

Madrid, años 90. Verónica cuida de sus hermanos pequeños desde que quedó huérfana. Un día, durante un eclipse total de sol, Verónica y dos amigas deciden hacer una *ouija* para invocar al espíritu de su padre. En el momento álgido del eclipse, el cristal se rompe. Verónica entra en una especie de trance y se desmaya, asustando a sus amigas. Desde ese momento, Verónica será asediada por peligrosas presencias sobrenaturales que amenazan con hacer daño a toda su familia.



Cartel teaser: Villuti Estudio



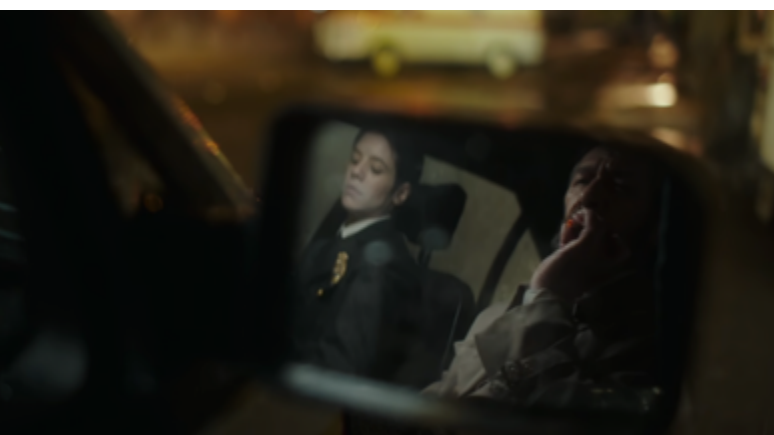
Cartel principal: Villuti Estudio | Fotografía: Jorge Alvariño

Ficha técnica

País: España **Año:** 2017 **Duración:** 105 minutos **Dirección:** Paco Plaza
Producción: Enrique López Lavigne **Dirección de producción:** Carla Pérez de Albéniz
Guion: Paco Plaza, Fernando Navarro **Música:** Chucky Namanera (Eugenio Mira)
Fotografía: Pablo Rosso **Montaje:** Martí Roca **Sonido:** Gabriel Gutiérrez, Aitor Berenguer
Dirección artística: Javier Alvariño **Vestuario:** Vinyet Escobar
Maquillaje y peluquería: Cecilia Escot **Efectos especiales de maquillaje:** Nacho Díaz
Efectos visuales: David Heras (User T38)
Reparto: Sandra Escacena (Verónica), Bruna González (Lucía), Claudia Placer (Irene)
Iván Chavero (Antoñito), Ana Torrent (Ana)

Ritos de paso en el "gótico vallecano"

La fotografía de un experto en el género como Pablo Rosso y la meticulosa recreación de la época de Javier Alvariño, consiguieron trasladar a espectadores de todo el mundo a un piso de Vallecas tomado por fuerzas del más allá.

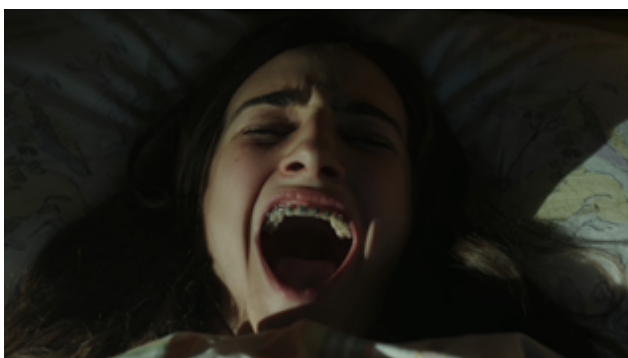
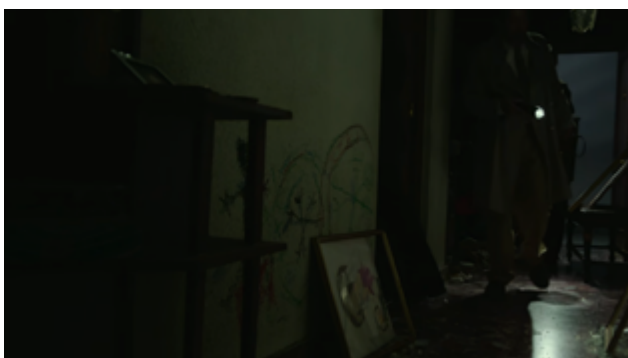


Hay una teoría que dice que toda buena obra debe condensar sus temas en la primera frase o, en el caso del cine, en su primera imagen. Si sometemos a *Verónica* a este test, nos topamos con que **la película abre sin imagen**. Solo se escucha una llamada telefónica pidiendo auxilio sobre la pantalla negra. O lo que es lo mismo: **una joven en peligro por culpa de la oscuridad**.

Oscuridad rota en la noche tormentosa por **dos sirenas de policía** que avanzan a toda velocidad, **iluminando las calles de un barrio**. No son coches modernos. Un rótulo indica el año, 1991, pero la dirección de arte ya lo adelantó. Los planos policiales se alternan con los de oscuridad. Estamos en un código

de *thriller*: oscuridad, lluvia, un **policía con gabardina fumando**... Es el primer rostro que vemos, de manera indirecta, reflejado en el espejo retrovisor. La puerta se abre. La cámara está adherida a la puerta con una **lapa** (una ventosa profesional que permite adherir el soporte de cámara a superficies lisas) por lo que al acompañar el movimiento de apertura, **las perspectivas** se distorsionan, generando inquietud. Una convención audiovisual reza que cuando se nos presenta a un personaje de manera indirecta algo malo va a suceder. Además, no será el último espejo que veamos. Sin corte, cámara en mano tras el policía de espaldas (presentación indirecta), **una mujer cruza asustada hacia el portal del edificio**.

La cámara abandona momentáneamente al comisario para que veamos a dónde se dirige: **el edificio, otro de los protagonistas.**



Hasta aquí seguimos dentro de un policíaco en el que parece que haya sucedido un crimen. Dentro del piso, de nuevo **el arte nos da las claves:** cuadros rotos, paredes con pinturas infantiles (una mirada atenta descubrirá que son sellos mágicos) y un crucifijo en el suelo. **Puede que la amenaza no sea criminal sino sobrenatural.** De nuevo la oscuridad, el piso está a oscuras y la iluminación la marcan las

propias linternas de los policías que sirven también para dirigir nuestra atención. Sangre en el suelo. Algún relámpago a través de las ventanas nos recuerda que fuera hay tormenta, otra convención del género. Nuevamente el arte se adelanta, mostrándonos una habitación con pósters de grupos de música: **el hogar de una adolescente.** Los policías observan algo aterrados, las linternas apuntan a la cámara, con lo que el destello nos priva de saber qué es lo que les asusta tanto. La cámara se acerca a la cara desencajada del comisario mientras suena un grito. El **contraplano:** una chica joven con ortodoncia. La boca exageradamente abierta. ¿Grito o **bostezo?**

Ha habido un salto temporal y la **luz fuerte entrando por un lateral** nos indica que es por la mañana. La falta de información es otra clave del género. Antes de que el rótulo indique “Tres días antes”, ya hemos identificado los mismos posters y un reloj-despertador infantil icónico de la época, un gallo con los ojos rojos, nos dice que, en *Verónica*, **no debemos fiarnos de las apariencias** y que el mundo infantil puede llegar a ser un lugar de pesadilla.

Una manada de leopardos

Verónica arranca un día más de colegio. Estamos en **el momento de mayor luz de la película**, el mal aún no ha entrado en escena, por lo que para acompañarla y conocer su día a día la cámara tiene que estar algo más estable que en el ajetreado arranque de la película. Sin embargo, enseguida veremos la complicada situación familiar de Vero: tiene que ocuparse de sus tres hermanos mientras su madre descansa tras una jornada laboral que acabó entrada la madrugada. Cualquiera que haya vivido en un hogar con niños pequeños sabe el caos que arrastran, por lo que la cámara tampoco podía estar tan anclada como en un **travelling** (unas vías metálicas sobre las que la cámara se desplaza con gran suavidad). Así que el maquinista Ángel Reina construyó “**El Hannibal**”: un carrito con ruedas sobre el que iba el operador (en este caso el mismo director de fotografía Pablo Rosso) logrando el punto intermedio de estabilidad buscada.



Otra decisión clave que hubo que tomar desde el inicio fue **qué hacer con la casa**. Por un lado requería que fuese cien por cien creíble; por otro, grabar en un piso real, con el tamaño que tiene, podía dificultar mucho el rodaje, limitando tanto los movimientos y tiros de cámara (según los objetivos que se utilicen, la cámara puede necesitar de una gran distancia respecto a los actores), como la propia operatividad a la hora de rodar con los niños. **Finalmente se optó por construir todo en un estudio**. La **laboriosa documentación** de Javier Alvariño y su ayudante Paula Marín en pisos de la zona y portales inmobiliarios hace que pase desapercibido. Por ejemplo, Yolanda Moreno, ayudante de construcción, planteó fotografiar terrazo real para imprimirlo sobre tablero e instalarlo como suelo de la escenografía. Otra cuestión, al **trabajar con niños** es asumir que no **se van a parar en la marca** que se les pida justo cuando al director o al operador le convenga.

“Era como rodar un documental de leopardos, que podían moverse en cualquier dirección.”

Por lo tanto, las **propuestas desde la fotografía** tenían que ser lo suficientemente **versátiles y polivalentes como para permitir cierta improvisación**, rodando con **teleobjetivos** (lentes que permiten grabar a mayor distancia), una **segunda cámara** siempre pendiente de las reacciones del personaje de Antoñito y **luces ocultas** en la propia escenografía, para que los niños tuviesen la sensación de estar en un espacio real, sin la distracción constante de aparatos o equipo técnico. Pablo Rosso recuerda cómo el director le pidió que filmase “un documental de leopardos, que podían moverse en cualquier dirección” diseñando, a raíz de esto, **una iluminación que fuese lo más generosa posible con las actuaciones**.



Construyendo el “gótico vallecano”

“En el audiovisual contemporáneo abundan los planos cortos, por su consumo en dispositivos móviles. Cada vez es más difícil que el personaje ‘vaya’ con el espacio, pero en *Verónica* hasta en los planos más cerrados hay referencias al entorno”, explica su director, y esta parte de la película es buen ejemplo. **Todo está cargado de elementos significativos:** la vajilla, el papel de las paredes, la galería de cristal...

Precisamente **el arte buscó cierto ambiente recargado**, como en los viejos caserones de la novela gótica y películas como *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001) o *El orfanato* (J.A. Bayona, 2007), recreando una especie de **casa del terror naturalista** de los 90. Lo mismo sucederá cuando Vero y sus hermanos salgan a la calle, esta vez una localización natural.

Desde los años 70 en el barrio de Vallecas se construye un paisaje de edificios, plazas y tiendas con una estética muy poderosa. La zona de Palomeras, “con esos edificios inmensos que parecían castillos fantasmales, con la presencia amenazante de barras y rejas, y esas galerías y ventanas de aluminio” dio pie al término “gótico vallecano”. Concluye el director de arte: “Fue un **descubrimiento muy inspirador** que nos sirvió para adelantar el tipo de construcción que íbamos a levantar en plató”.

Esto incluyó **un enorme forillo** (el decorado que vemos al fondo, por ejemplo, tras una ventana) con una composición fotográfica de 60 por 5 metros de diversas fachadas reales (realizadas por el **foto-fija**, Jorge Alvariño, con cinco cámaras a la misma altura, en diferentes puntos del barrio, coordinadas por *walkie-talkies* para que, a la misma hora y con los mismos parámetros técnicos, efectuaran sus respectivas instantáneas). La distancia permitía al director de fotografía iluminar tanto el decorado como el forillo, frontalmente durante el día y desde atrás en las escenas de noche, dando una **sensación totalmente creíble de estar en un edificio real**.

El contraste de los uniformes escolares con los yonquis en el bordillo, las colas del paro, el bar de su madre... Todo aporta información y contexto al universo de la protagonista sin recurrir a efectos digitales, **sólo mediante el arte y el uso de ópticas y filtros de aquella época, nos trasladamos completamente al momento y lugar precisos**. Incluso nos olvidamos que la película está rodada en digital en lugar de en 35mm, lo que habría sido más fiel al momento de la película pero hubiese condicionado mucho el trabajo con los niños.



Un ser de luz acosado por las tinieblas

Más allá del naturalismo, **Verónica es ante todo una película de terror**. Un género que cuenta con una serie de **convenciones formales y temáticas** que sus creadores abrazan con entusiasmo. La **oscuridad coloreada**, sobre todo de **rojos y azules saturados**, es una influencia directa del **giallo** (cine de terror y suspense italiano), mientras que la **iluminación más fría** en los momentos de pausa se alinea con maestros contemporáneos del género como **James Wan** (*Expediente Warren*, 2013) y su DOP habitual, **John R. Leonetti**. El colegio será un buen ejemplo de ello, al convivir aulas convencionales, localizadas en un colegio real de Guadalajara, con espacios cien por cien en código de género de terror como el sótano, rodado en la antigua fábrica de armas de Toledo, o el personaje de la Hermana Muerte.

“Ninguna imagen es inocente...”

“El cineasta tiene que desarrollar una lógica audiovisual”, sentencia Paco Plaza, que lo pone en práctica en *Verónica* mediante detalles sutiles, que cuentan con el arte y la fotografía para enfatizarlos. Por ejemplo, decidir que la

planta de la vivienda va a orbitar en torno al primer crucifijo que cae al suelo, o que el dormitorio de Vero será el último de la casa. Un callejón sin salida tanto para la trama sobrenatural, cuando la criatura ataca no tiene escapatoria, como para la realista, manteniéndola constantemente en un estado de vigilancia, falta de intimidad y alerta respecto a las habitaciones de su madre y hermanos. Por otro lado, desde la fotografía, hasta la primera pesadilla, **la cámara se sitúa siempre por debajo de los ojos** de Verónica, mientras que al entrar en el terreno sobrenatural es encuadrada en **picado** (desde arriba) y **contrapicado** (desde abajo) cuando la adolescente recobra el control. También se van cerrando los planos sobre ella y desenfocando los fondos, según se ve irremediamente atrapada por la oscuridad que ha crecido dentro de ella y tomado su hogar. Un buen ejemplo y **una de las secuencias más impresionantes** a nivel fotográfico es el clímax, cuando Antoñito es atrapado por la criatura (minuto 86) La cámara “vuela” por el pasillo en **cenital** (plano desde arriba) de Verónica llegando al baño donde, en una rima con el plano del retrovisor del policía



del inicio, la cámara se “suelta” de la **grúa** y pasa a ser **cámara en mano**, que continúa la frenética escena, casi sin cortes, hasta el final, cuando logra escapar sus tres hermanos. Para que la **pluma** (grúa ligera) pudiese hacer todo ese recorrido, **las paredes del baño tenían que levantarse**.

Esos movimientos de las paredes, además de previstos en la construcción, también estaban **previsualizados en 3D** desde el departamento de arte para que tanto Paco Plaza como Pablo Rosso tuviesen claro hasta dónde podían llegar con la cámara. Un nuevo ejemplo de

lo imprescindible que es la colaboración entre equipos, no solo en el set sino desde la preproducción.

Así, para el final de *Verónica*, **el tono documental y naturalista del inicio se ha contaminado de un enfoque mágico, oscuro y colorista**, mucho **más técnico y complejo** desde cámara, a medida en que la protagonista va adentrándose en su “otro mundo”. Las sombras se apoderan literalmente del espacio generando una **iluminación expresionista**, donde la verosimilitud pierde fuerza ante el contraste con las emociones de los personajes.

“Vámonos de esta habitación al espacio exterior”

El estribillo que Verónica escucha para escapar de su opresiva realidad nos sirve para viajar más allá de la película y conocer otros títulos con los que guarda relación.

La influencia de Héroes del Silencio y su escena en la juventud de los 90 aflora en *Las niñas* (Pilar Palomero), también un retrato del paso a la madurez, esta vez desde el drama naturalista. Con el colegio de monjas como escenario compartido, es interesante comparar la aproximación realizada desde el arte y la fotografía por **Mónica Bernuy** y **Daniela Cajías** con las decisiones tomadas por Alvariño y Rosso en *Verónica*.

Más actuaciones naturales encontramos en series como *La mesías* (Calvo y Ambrossi, 2023) o la obra de Carla Simón: *Verano 1993* (2017) y *Alcarrás* (2022), donde las relaciones familiares son capturadas con el mismo aire documental que emplea Pablo Rosso con los hermanos de Verónica. Tampoco es casual que la madre esté interpretada por **Ana Torrent**, icono del cine español tanto en sus primeros papeles: *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973), con solo 7 años, o *Cría Cuervos* (Carlos Saura, 1976), como ya adulta en *Tesis* (Alejandro Amenábar, 1996)

Fuera de España, el terror cotidiano aparece en clásicos como *La semilla del diablo* (Roman Polanski, 1968) o *El exorcista* (William Friedkin, 1973) mientras que algunos recursos formales beben de autores actuales como **James Wan** o el cine coreano.



La torre de los siete jorobados (Edgar Neville, 1944)

Fantaterrores ibéricos: de Robinsón de Mantua a la Hermana Muerte

Pese a que el tópico relacione el cine español con dramas y realismo, lo cierto es que el cine fantástico y de terror tiene una larga tradición en nuestro país que, como *Verónica*, no ha necesitado renunciar al carácter propio para triunfar.

Con permiso de los fantásticos cortometrajes silentes de Segundo de Chomón como *La casa encantada* (1906) o *Satanás se divierte* (1907), podemos encontrar en *La torre de los siete jorobados* (Edgar Neville, 1944) al primer fantasma con nombres y apellidos del cine español. Don Robinsón de Mantua guiará al inocente y supersticioso Basilio por un fascinante Madrid subterráneo, obra aún no superada de los escenógrafos S.E.S.

Las décadas de los 60 y 70 serán prolíficas para autores como Jesús Franco, León Klimovsky o Amando de Ossorio, creador de una variedad autóctona del *zombie* con la saga iniciada en *El ataque de los muertos sin ojos* (1973). El televisivo Chicho Ibáñez Serrador solo realizó dos películas que hoy son clásicos: *La residencia* (1969) y *Quién puede matar a un niño* (1976), obra maestra a nivel de fotografía y localizaciones, por llevar los códigos del terror a la blanca y soleada costa mediterránea.

Una nueva generación llegaría en los 90 con dos nombres clave: Álex de la Iglesia y Alejandro Amenábar. El primero llevará el

género a un estilo castizo, hijo del cómic y la cultura underground, con *Acción mutante* (1993) y *El día de la bestia* (1995), mientras que el segundo terminará abrazando un estilo más internacional que tocará techo con *Los otros* (2001), demostrando, junto con *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006) y *El orfanato* (J. A. Bayona, 2007), que se puede hacer cine de género en España que compita con el estadounidense, abriendo las puertas de Hollywood a directores de fotografía como Javier Aguirresarobe o la directora de arte ganadora del Oscar, Pilar Revuelta.

A medio camino encontraríamos a directores como **Jaume Balagueró** y **Paco Plaza**, director de *Verónica*, que arrancaron buscando ese estilo más neutro pero que triunfaron al abrazar nuestra estética y cultura con la saga **[REC]** (2007), con la hoy icónica cámara en mano de Pablo Rosso. Ambos han continuado esta senda ya por separado con títulos como *Venus* (Balagueró, 2022), *La abuela* (Plaza, 2021) o *Hermana Muerte* (Plaza, 2023), que vuelve al universo *Verónica* con presencias sobrenaturales a la luz del día en un espectacular convento con el arte de Laia Ateca. Este homenaje al mentado Ibáñez Serrador es compartido por las nuevas voces del género como Carlota Pereda, que en *Cerdita* (2022) lleva el clásico *slasher* americano a la calurosa Extremadura, angustiosamente fotografiada por Rita Noriega.



Entrevista Javier Alvaríño

Director de arte
de *Verónica*

Fotografía: © Quim Vives

“Marcamos una línea estética, aprovechando el poder de las imágenes para contar las cosas que no verbalizan los personajes.”

Vinculado a una generación de directores (Borja Cobeaga, Koldo Serra, Nacho Vigalondo...) que supo inyectar sangre nueva a los viejos géneros, la visión de Alvaríño destila en *Verónica* todo su amor por unos años 90 que marcaron su adolescencia.

A nivel personal, ¿qué es para ti la dirección de arte?

Los directores de arte somos los responsables de diseñar el universo estético de la película, a base de crear líneas conceptuales que afectan al diseño de los espacios, la elección de las localizaciones, los objetos que rodean a los protagonistas... También construimos y materializamos todos estos espacios y objetos. Nuestro trabajo es verdaderamente masivo en ese aspecto.

¿Qué es lo que aporta a nivel creativo a una película?

En términos generales nos encargamos de marcar una línea estética que soporta y subraya la narración del proyecto, aprovechando el poder de las imágenes, junto a la fotografía y el vestuario, para contar las cosas que no verbalizan los personajes.

Como director de arte, ¿cuál es tu relación con el resto de departamentos y, en concreto, con el de fotografía?

Tal y como yo lo veo, en el mundo de los técnicos en cine tú puedes ser o no cineasta. Hay mucha gente que trabaja en cine y no es cineasta. ¿Cuál es la diferencia? Para mí básicamente un cineasta trasciende su cargo, sus responsabilidades, en la medida en que está pendiente de las necesidades de los demás y las integra en su trabajo. En nuestro caso es imperativo tener esta actitud. Porque tienes que estar atento a las necesidades de foto, sin duda: texturas de color, disposición de los elementos, que no generen sombras indeseadas, si hay elementos translúcidos o transparentes... Conviene que conozcas cómo funcionan las diferentes lentes, el formato que va a tener la película (16:9, 4:3...) Si luego das con un director de fotografía como Pablo Rosso, que es encantador, te puedes permitir la confianza de hablar con él con antelación y tener una comunicación fluida durante todo el proceso previo para anticipar las posibles necesidades y problemas que puedan surgir. Esto siempre va a beneficiar a la película y es extrapolable a todos los departamentos.



Dentro de tu propio departamento trabajas con muchos otros profesionales: atrezzo, construcción, diseño, ilustración... ¿Cuáles son las claves para que funcione el trabajo en equipo en algo tan exigente como un rodaje?

Desde mi posición, al final lo que estás haciendo es coordinar y, aunque en muchas ocasiones echas de menos el contacto directo, también es maravilloso tener a estos artistas super talentosos trabajando al servicio de tus ideas. Constantemente me siento Salieri comandando un ejército de Mozarts. Y creo que es parte de nuestro talento. Cuando consigues afinar un equipo y el equipo entra en comunión, eres capaz de cualquier cosa. También intento transmitirle a mi equipo que hay cosas que están bajo nuestro control y otras cosas que no. Hay que lidiar con la frustración y, en nuestra parcela, hacerlo lo mejor posible pero sabiendo que no tenemos ningún tipo de control sobre el resultado final y lo memorable que sea no depende solo de nosotros, sino de todo un equipo funcionando a la vez.

¿Recuerdas el momento en que decidiste dedicarte al cine, y en concreto a la dirección artística?

En mi generación hay mucha gente que empezó a trabajar en esto sin planearlo. En mi caso, yo no sabía que existía este trabajo. Es decir, sabes que hay gente que diseña las naves de *Star Wars*, sabes que hay mucha gente trabajando en una peli, pero el oficio en concreto yo no lo conocía. Mi hermano se vino en el 95 de Salamanca a Madrid a estudiar cine. Poco después, un compañero suyo, Eugenio Mira, empezó a levantar la producción de *Fade*, un corto que quería rodar precisamente en Salamanca, y se dio cuenta de que había que construir decorados y necesitaba gente. Como nos gustaban los mismos cómics en los que se inspiraba la estética del corto (*Sandman, Hellblazer...*) me propuso hacer la dirección de arte. Yo le dije que me volvía loco la idea pero no sabía cómo se hacía aquello, entonces me dijo: "Mira, para mí lo importante es que nos entendemos, todo lo demás ya vendrá". Es un buen resumen en el fondo de cómo funciona esto, porque la técnica la aprendes pero el criterio propio es una cosa que, o lo cultivas tú personalmente, o es difícil.

¿Cuál considerarías tu primer trabajo profesional y qué recuerdos tienes de él?

Visto con el tiempo, empecé con una generación que veníamos de que la primera película de Alex de la Iglesia, *Acción Mutante* (1993), nos volase la cabeza. Saber que ese tipo de cine se podía hacer en España nos llevó a lanzarnos a hacer cortos de género. *Fade* (Eugenio Mira, 2000) fue un corto que hicimos entre amigos pero que, cuando lo comparas con otros de la



época, mantiene un empaque estético alucinante. Me consta que Guillermo del Toro se lo enseñó a David Fincher y le flipó. A mí me sirvió para que mi tío, Ignacio Francia, se lo enseñase a un buen amigo suyo: Basilio Martín Patino. Este director histórico del cine español estaba rodando la que iba a ser su última película en Salamanca, lo vio y, como era de esperar, le horrorizó. Creo que sus palabras exactas fueron: "Esto es exactamente lo que no hay que hacer en cine". Pero claro, había un dominio técnico aparente y me terminaron entrevistando. Creo que les caí bien y además, la prota de la peli, *Octavia* (Basilio Martín Patino, 2001), era una chica de mi edad y yo creo que consideraron que igual estaba bien que hubiese alguien menor de 50 años en esa producción (risas). El rodaje fue un infierno para mi departamento, éramos muy poca gente y bastante inexpertos, pero yo le estaré siempre agradecido a Basilio por ser la persona que me ofreció mi primera peli. De estas dos experiencias se dio algo poco habitual y es que empecé a trabajar directamente como jefe de equipo y, con todos los nervios y dificultades que ha conllevado, he podido mantenerme así hasta hoy.

En tu caso, llegaste al cine desde el mundo del dibujo, Bellas Artes... ¿Crees que te aportó esa experiencia variada o te hubiese gustado estudiar desde el principio a lo que te terminarías dedicando?

Lo maravilloso que tiene nuestro departamento es que es una disciplina que aglutina todas las artes. Así que, además de la formación y de ver mucho cine, te va a servir tener un ojo en la arquitectura, un ojo en la pintura, un ojo en la ilustración, el videoarte, los videojuegos... A mí me gustan mucho los videojuegos, aprendo mucho de ellos, de cómo dirigir la atención del espectador, por ejemplo, con el arte: la sombra de un objeto al fondo, a través de una luz, de un color concreto...



El arte de *Verónica* fue muy complejo: de época, se construyó en plató con paredes móviles... Pero también has rodado cortometrajes y películas *indies* con poco presupuesto. ¿Cuál es para ti la clave de hacer un buen trabajo independientemente de los medios con los que cuentes?

En la medida de lo posible, creo que hay que apuntar a hacer la peli lo más memorable que se pueda. Que seas capaz de dar, por lo menos, con uno o dos momentos que la gente recuerde, esté la peli mejor o peor en conjunto. En *Verónica*, por ejemplo, serían las escenas en las que están desayunando y ella se queda paralizada. Me parece terrorífico, porque todo lo anterior me lo creo totalmente. Me estoy enamorando de esos niños, son super verdad, como actores se retroalimentan del espacio, del contexto, y de repente pasa eso. Me parece un buen resumen de cómo lo terrorífico se puede manifestar de manera violenta haciendo algo tan cotidiano como comer unas albóndigas.

Por otro lado, cuando veo a Verónica y a sus hermanos yendo al instituto con "Maldito duende" a cámara lenta por su barrio, o sea... ¡Buf! A mí Héros del Silencio me daban igual, obviamente los conocía generacionalmente, pero fue a través de localizar la película, con Paco ya convencido de que iban a sonar y ser parte fundamental de la ambientación de la película, que me di cuenta del enorme fenómeno cultural que eran a nivel global. Luego tuvimos ocasión de coincidir con Bunbury, su líder, en varias ocasiones y llegó a decirme que, viendo la peli, tuvo la sensación de que *Senderos de traición*, el disco que suena, se escribió para que esta peli existiese.

En el año en que transcurre *Verónica*, tú tenías una edad cercana a la de la protagonista, ¿cómo fue la experiencia de ambientar una película en tu propia adolescencia?

Increíble. Casi todo el equipo éramos de edades similares y el año de la película coincidía con diferentes momentos de nuestra infancia o adolescencia por lo que se dio una suerte de exorcismo de las infancias comunes. Hubo un volcado de recuerdos de todo el mundo, fuimos haciendo un glosario de cosas que tenían que aparecer y la verdad es que fue muy guay ver que todo eso funcionaba, que la gente lo reconocía y de repente se te acercaba con los ojos brillantes... Es realmente emocionante. El propio Paco recuerdo que, en mitad del rodaje, me metió en la habitación de la madre y me dijo: "Tío, esto es alucinante, de verdad. Gracias". Es cuando se te ponen los pelos de punta y piensas: "Lo hemos conseguido. Igual estamos haciendo algo especial".



Desde el punto de vista de la dirección artística, ¿una película en la que fijarnos especialmente?

Sería una mezcla de los universos de George Lucas, Steven Spielberg, la saga *Alien*... Pelis en las que la dirección de arte te traslada cien por cien con absoluta verosimilitud a un lugar imposible.

¿Cómo miramos para poder valorar toda esta labor?

Yo cuando veo una peli no me fijo especialmente en esto, pero aún así siempre me ha dado rabia la típica frase hecha de "la mejor dirección de arte es la que no se nota". ¿Cómo que "la que no se nota"? Será la que funciona para la historia, la que es más memorable. Es un problema cuando una dirección de arte no consigue que te creas el espacio en el que ese personaje se está moviendo, ya sea *Star Wars* o una peli naturalista de extrarradio como *Verónica*.

Por último, ¿qué le recomendarías a una persona joven que quiera dedicarse al cine?

En la parte académica, y si te lo puedes permitir, ir a una escuela de cine donde tengas la garantía de que te va a enseñar gente que esté en activo o bien con encuentros profesionales o becas que te introduzcan en una producción real, que es realmente la mejor escuela. En esa línea la otra parte fundamental es juntarte con amigos y hacer cosas. Lo que sea. Esa es la clave, porque además la gente con la que te juntes hoy serán las directoras y directores que te van a llamar mañana, por amistad y experiencia trabajando juntos.

Más allá de una profesión, ¿qué significa el cine en tu vida?

Es una manera de vivir. Si tienes la suerte de acabar dedicándote a esto, el cine va a desarticular absolutamente lo que conoces como una vida normal. Tus relaciones se verán afectadas porque te vas a rodar cuatro meses a tal sitio, va a aparecer gente de manera fugaz en tu vida que te va a volver loco y luego vuelta a una realidad en la que todas esas normas y esa experiencia extrema, de grupo de gente en busca de un objetivo común que parece lo más importante del mundo, no tiene ningún sentido.

Entrevista Pablo Rosso

Director de fotografía
de *Verónica*

Fotografía cedida por Pablo Rosso



“Si el guion es maravilloso, los actores son espectaculares, la dirección es genial pero quien dirige la fotografía lo hace mal, el trabajo de toda esa gente se va a ver comprometido.”

Muy querido en la profesión por su capacidad de trabajo y buen carácter, el argentino comparte algunas lecciones de cine, que son también lecciones de vida.

A nivel personal, ¿qué es para ti la dirección de fotografía? ¿Qué es lo que aporta a nivel artístico a una película?

Quien dirige la fotografía tiene la enorme responsabilidad de capturar el trabajo de todas y cada una de las personas que participan en el rodaje de una película. Si el guion es maravilloso, si los actores son espectaculares, la dirección es genial pero quien dirige la fotografía lo hace mal, el trabajo de toda esa gente va a quedar mal o se va a ver comprometido.

Como director de fotografía, ¿cuál es tu relación con el resto de departamentos y, en concreto, con el de arte?

No concibo una producción cinematográfica en la que la dirección de arte y la de fotografía vayan por separado o no tengan una comunicación extraordinariamente profunda. Mientras más entendimiento haya entre ambos departamentos, mejor funciona el producto final, por ejemplo, en cuanto a temas como texturas, colores, profundidades...

Dentro de tu propio departamento trabajas con muchos otros profesionales: operadores, foquistas, eléctricos... ¿Cuáles son las claves para que funcione el trabajo en equipo en algo tan exigente como un rodaje?

Cooperación, adaptación, preparación y buen ambiente. Todos y cada uno de los integrantes de un equipo de rodaje tienen que ser conscientes de que son parte de un equipo, cosa que, por raro que parezca, no ocurre siempre. Pero para mí, más allá del cine, es una ley de vida. La humanidad y la sociedad se basan en la cooperación. Por otro lado, también considero fundamental la adaptación a las circunstancias de cada rodaje, el ir bien preparado, con los deberes hechos. También es fundamental generar buen ambiente en el set. En el caso de *Verónica* tuvimos la suerte de que su director, Paco Plaza, es experto en esto último y creo que se nota en el resultado final de la película que todos trabajamos muy a gusto.



¿Recuerdas el momento en que decidiste dedicarte al cine? ¿Y en concreto a la dirección de fotografía?

Yo vengo de Córdoba, Argentina, que es una ciudad en el culo del mundo (risas) pero que justo tenía una auténtica sala de Cinerama^{1*}. Mi padre me llevaba a esa sala desde pequeño y ahí me enamoré del cine y decidí que yo quería hacer eso y, mira, hasta hoy.

¿Cuál considerarías tu primer trabajo profesional y qué recuerdos tienes de él?

Es difícil para mí decirte cuál fue mi primer trabajo profesional, porque ya en Argentina había participado en producciones de todo tipo: videos institucionales, spots... Pero recuerdo que, ya en España, estaba haciendo justo una publicidad, que es un terreno que no me gusta y, debido a una avería en su coche, terminé llevando en el mío al director de producción del anuncio. Charlando le comenté que quería dejar el sector para dedicarme al cine y me comentó que justo estaba produciendo un cortometraje y no tenían director de fotografía. A mis casi cuarenta años de entonces no había hecho ningún corto, pero fíjate qué suerte la mía, porque ese corto era *Abuelitos* (Paco Plaza, 1999) Congeniamos muy bien, a Paco le ofrecieron su primer largo (*El segundo nombre*, 2002) me volvió a llamar y, nuevamente, así hasta hoy que seguimos trabajando juntos.

En tu caso, antes de llegar al cine empezaste un ingeniería, trabajaste como fotógrafo... ¿Crees que te aportó esa experiencia variada o te hubiese gustado estudiar desde el inicio a lo que te terminarías dedicando?

Aunque yo no pude estudiar en una escuela de cine como tal, sí que estudié fotografía fija en mis inicios. Además decidí buscar trabajo como ayudante de algún fotógrafo y fui directamente a por el mejor fotógrafo que había en mi ciudad, Carlo Legnazzi. Así que el conocimiento técnico me vino bastante sólido por estar trabajando directamente con un profesional, en el laboratorio, revelando sus trabajos en blanco y negro... Para mí fue un primer contacto privilegiado con el medio. Aunque de haber estudiado directamente dirección de fotografía quizá hoy tendría otro tipo de conocimientos teóricos o de cultura cinematográfica... Al final cada uno hace su camino como puede y los resultados son impredecibles.

^{1*}Sistema ya en desuso, pero que a mediados del siglo XX apostó por la exhibición en gran formato con tres proyectores sincronizados sobre una gran pantalla semicircular envolvente, similar a las actuales salas IMAX o Screen X.



La fotografía de Verónica fue compleja, en un plató con paredes móviles, pero también has rodado documentales como OT. La película, falsos reportajes televisivos como el fenómeno [REC] y hasta con teléfonos móviles. ¿Cuál es para ti la clave de hacer un buen trabajo independientemente de los medios con los que cuentas?

Lo bueno es que hoy en día todos llevamos una cámara en el bolsillo. Así que la clave es hacer y, una vez que te pones a hacer, vas descubriendo. Vas descubriendo posibilidades, opciones... Pones la cámara en un sitio y te das cuenta que no está mal y si ahora hacemos una sombra aquí y ponemos una luz allí vamos mejorando...

¿Cómo fue la experiencia de rodar con niños y adolescentes?

Para mí, maravillosa, porque es un mundo que me fascina. Aunque para ellos, tener ahí a un señor preocupado por un montón de cosas y con un montón de maquinaria y un montón de gente corriendo a todos lados puede ser muy agobiante. Eso se tuvo muchísimo en cuenta a la hora de concebir el decorado junto a Javier para poder poner la cámara lejos e invadir lo menos posible el espacio de nuestros actores.

¿Cuál fue tu recuerdo más emotivo del rodaje de Verónica?

Se dio una conexión muy buena con Sandra, la actriz protagonista. Luego, al niño pequeño (Iván Chavero) fue muy muy divertido observarlo continuamente. El día que se dio cuenta que él podía parar el rodaje, lo hacía cada cinco minutos, nos extorsionaba a todos y conseguía lo que quería. El tío se hizo el rey (risas).

¿Una película en la que fijarnos especialmente? ¿Cómo miramos para poder valorar toda esta labor?

Camino a la perdición (Sam Mendes, 2002) y la fotografía de Conrad L. Hall sigue siendo un referente, además por su propia intrahistoria: fue la última película que hizo, ganó el Óscar y se murió más a gusto que un arbusto (risas) En realidad creo que cada uno tiene que seguir su camino, a mí me gusta mucho fijarme en fotógrafos como Bill Henson, por ejemplo.



También hay que mirar a los pintores, porque lo que nosotros creamos con la propia luz, ellos lo tienen que traducir a pigmento, lo cual requiere un estudio y un conocimiento mucho más profundo y complejo. Ves *Dune* (Denis Villeneuve, 2021-24), que tiene una fotografía espectacular, y aquello es puro Velázquez. La pintura es siempre algo a estudiar.

Por último, ¿qué le recomendarías a una persona joven que quiera dedicarse al cine?

El cine es muy general, pero si te interesa la dirección de fotografía tienes que saber que no vas a ser quien dirija la película. El ego tiene que quedar en un segundo plano y ser consciente de que estás trabajando al servicio de la idea y la concepción de otro, poniendo lo mejor de ti para que el trabajo conjunto se vea lo mejor posible.

Más allá de una profesión, ¿qué significa el cine en tu vida?

A mí el cine me gusta hacerlo más que verlo. Cuando hago cine me siento en mi salsa, cuando voy al cine es diferente. Aunque por supuesto lo valoro en su dimensión cultural, disfruto más, por ejemplo, de leer *Sapiens* (Yuval Noah Harari, 2011) que de ver *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972), que al fin y al cabo en el fondo hablan de lo mismo pero con diferentes lenguajes.

● TRASCÁMARA

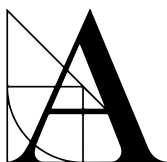
Programa educativo
de la Academia de Cine



© arte * fotografía

Propuesta de actividades

Un programa educativo de:



ACADEMIA
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



Estéticas de la imagen



Objetivo:

Reconocer los elementos y decisiones de la dirección de arte y fotografía en los productos audiovisuales.

Temporalización:

50 minutos

1. Seleccionar las imágenes

Elegid, individualmente o en grupo, cinco imágenes o clips breves, sin cortes, de obras audiovisuales que os gusten. Pueden ser películas, series, videos de internet...

2. Leer las imágenes

Ponedlas en común e intentad, de un solo vistazo, clasificarlas en formatos y géneros: película de fantasía, drama de época, *anime* de ciencia ficción, retransmisión online...

3. Luces y sombras

Individualmente, analizad al detalle la imagen tratando de identificar las fuentes de luz: si se ven o no en el plano, de dónde vienen, zonas de brillos y sombras, colores...

Si es un video podéis pensar también si es un plano fijo o, si la cámara se mueve, cómo lo hace. Si parece grabado con una cámara profesional, webcam, teléfono móvil...

4. El fondo, a fondo

Del mismo modo, fijáos ahora en el lugar donde ha sido grabada la imagen y qué elementos, además de las personas y su vestuario, aparecen: mobiliario, objetos...

5. Hipótesis

Poned en común los puntos 3 y 4, debatid por qué creéis que se han tomado esas decisiones y si han sido casuales o buscaban o han causado algún efecto en el grupo como público. No hay respuestas o sensaciones incorrectas.

6. Variaciones

Pensad ahora qué otros resultados se habrían obtenido de haber tomado otras decisiones. Podéis imaginarlo libremente o probar a intercambiar los análisis entre diferentes imágenes: un programa del corazón con estética de peli de terror, un partido de fútbol de época, etc.

Tras la película y el coloquio, es el momento de trabajar en clase algunos conceptos relacionados con el arte y la fotografía de *Verónica*.

Seis preguntas sobre *Verónica*

Objetivo:

Debatir sobre cómo las decisiones de arte y fotografía en la película influyen en nuestra interpretación de la historia.

Temporalización:

50 minutos

“Basada en hechos reales”. Aunque no deje de ser un truco para enganchar al público, *Verónica* mantiene un firme compromiso por reflejar una época y un lugar reconocible y determinado: año 1991. Barrio de Vallecas (Madrid).

- ¿Qué ideas o imágenes previas tenéis asociadas con esa época? ¿Qué os ha llamado la atención en ese sentido al ver la película?
- Investigad mediante bibliografía y/o entrevistas con adultos que hayan vivido esa época cómo eran los años 90 en Madrid. ¿Qué elementos de aquella época veis reflejados en la película?
- El año de la película coincide con la infancia de su director de arte. Si tuvieseis que ambientar *Verónica* en vuestra infancia, ¿qué elementos elegirías para recrearla?
- Fijándoos en este [clip](#) de la escena de la *ouija*, ¿qué recursos emplea la fotografía para marcar el tono de terror? *Miradlo sin sonido, centrados en colores, sombras, movimientos de cámara...
- La oscuridad es uno de los terrores más antiguos del ser humano, por lo que no es raro que una convención del género de terror, sea que todo ocurra de noche. ¿Recordais alguna escena de terror que suceda a la luz del día? ¿Con qué elemento se podría jugar a dar miedo sin contar con la penumbra?
- El espejo es un ejemplo perfecto de colaboración entre arte y fotografía dentro de una película. Son elementos de atrezzo que de manera natural reflejan la luz, además de que suelen poseer una fuerte carga simbólica. ¿Qué papel juegan los espejos en *Verónica*?

Del guion a la pantalla



Objetivo:

Reconocer los elementos y decisiones de la dirección de arte y fotografía en los productos audiovisuales.

Temporalización:

100 minutos (2 sesiones)

Lectura de guion

Aunque no siempre es así, el guion de *Verónica*, [disponible pública y legalmente en el portal Bloguionistas](#), describe ya en su secuencia 8 algunos objetos clave de la habitación de la protagonista. Imprimid y repartid esta secuencia (pág. 4 del PDF)

Desglose

En grupos pequeños, subrayad todos aquellos elementos que hagan referencia al departamento de arte (objetos, decorados, mobiliario...) y haced una lista aparte con todos ellos.

Adaptación

Esta versión de *Verónica* va a rodarse en un escenario natural (vuestra habitación) en la época actual.

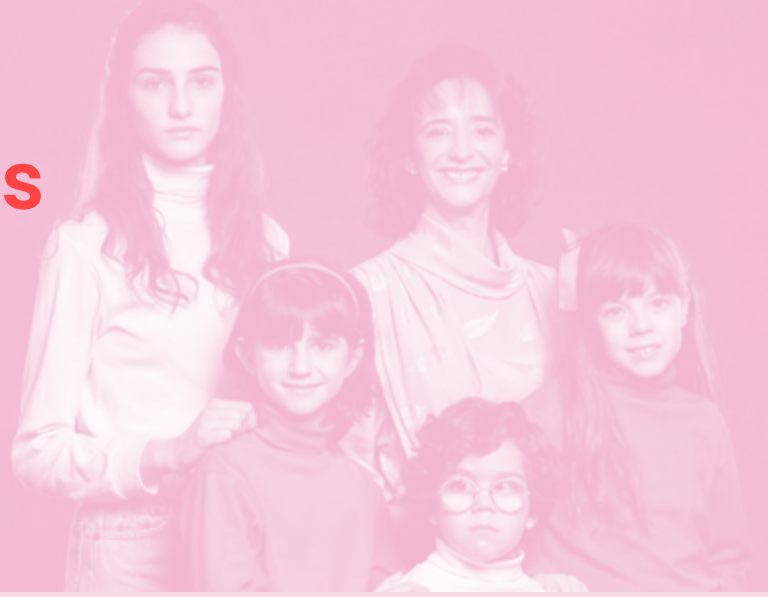
Identificad o proponed alternativas a los objetos de la lista con elementos que tengáis en casa. Haced fotos a los objetos de vuestra habitación para que podáis seleccionar en vuestro grupo aquellos elementos que finalmente os funcionan mejor.

Dibujad en un papel cuadriculado el plano de la habitación lo más a escala que sea posible y señalad dónde situaríais cada elemento.

Puesta en común

Exponed los trabajos y comparad las diferentes direcciones de arte que podría tener vuestra versión de *Verónica*.

Luces y sombras de lo cotidiano



Objetivo:

Descubrir el poder de la iluminación a la hora de crear imágenes de manera práctica y sencilla.

Temporalización:

100 minutos (2 sesiones)

Materiales:

- Fuentes de luz de carácter doméstico: lámparas, flexos, linternas, teléfonos móviles...
- Máquina de fotos o teléfono móvil que grabe video.
- Un objeto tridimensional.
- Bloc para tomar notas.
- Opcional: accesorios para el móvil: trípode, lentes...

Sesión 1 (Individual):

- Sitúa el objeto en una mesa despejada.
- Realiza una primera fotografía con la luz que haya de manera natural.
- Ahora intenta eliminar todas las luces ambiente (techo, persianas...), ilumina sólo con la fuente que hayas preparado (lámpara, linterna...) y dispara de nuevo.
- Ve variando la posición de la fuente (delante, detrás, arriba, abajo...)
- Apunta los resultados en tu bloc, que será tu "parte de cámara". Número de foto, fuentes utilizadas, resultados obtenidos, si te parece que transmite algo especial...
- Sin apagar la fuente, sube gradualmente la persiana para que entre algo de luz ambiente y observa los resultados.
- Experimenta: Varía la posición y distancia de la cámara. Investiga el menú del móvil o la cámara para ver las opciones manuales. Prueba a filtrar la luz con telas de colores (cuidado si la lámpara está caliente), papel vegetal, papel celo de color (especialmente rojo, azul y naranja)
- Continúa hasta tener al menos 10 fotografías diferentes.
- Elige tus 5 favoritas y repítelas, esta vez grabando video. Prueba a mover la cámara con mayor o menor estabilidad, hacer zoom, acercarte, alejarte, etc.

Luces y sombras de lo cotidiano



Sesión 2 (en grupos):

- Acude a clase con el objeto y las fuentes de luz que usaste.
- En grupos de 3 o 4 personas, compartid los resultados.
- Elegid la fotografía o clip de cada integrante que más os haya gustado e intentad recrearlas combinando esta vez diferentes fuentes de luz. Podéis fijaros en el triángulo de iluminación básico para tener al menos una fuente de luz principal, una de contra y una de relleno (que puede ser la ambiente)



- Quien haya creado la foto original en cada turno ejercerá de DOP de la sesión, coordinando al resto para iluminar y grabar. Podéis utilizar el objeto o a alguien del grupo como modelo.

Exposición:

- Ya sea proyectado o en papel cada grupo muestra al resto la pieza que sienta que más emociones transmite.
- Analizad conjuntamente el porqué.
- Una vez finalizado, compartid la experiencias, desafíos, dudas y dificultades vividas en el proceso de creación...

Bibliografía y referencias consultadas

Alisi, Lionel. (2017, 30 de noviembre) "Pablo Rosso. Director de Fotografía de la película «La posesión de Verónica» Brooke. <https://www.revistabrooke.com/pablo-rosso-director-fotografia-la-pelicula-la-posesion-veronica/>

Alvariño, Javier (Locutor). (2020, 20 de abril). Verónica: vuelven los 90, por Javier Alvariño. [Episodio de pódcast de audio] El podcast del cine español. Academia de Cine. <https://www.academiadecine.com/2020/04/23/podcast-vuelven-los-90/>

Cabezas, Paco (Director). (2021, 29 de marzo). Paco Plaza (Núm. 25) [Episodio de pódcast de audio] Casa Paco. https://www.ivoox.com/25-paco-plaza-audios-mp3_rf_64475476_1.html

Cameraman. (2021, 8 de marzo) "Daniela Cajías: «Busco esa naturalidad en las cosas que nosotros desde la fotografía vemos como errores»" Camera & Light. <https://www.cameraandlightmag.com/noticias/daniela-cajias-busco-un-poco-esa-naturalidad-de-cosas-que-nosotros-desde-la-fotografia-vemos-como-errores/>

Cánovas Belchí, Joaquín. "Modelos escenográficos y dirección artística en el primer cine español" V Congreso Internacional de Historia y Cine: Escenarios del cine histórico. Universidad Carlos III. Madrid, 2017.

Casaseca, Miguel. (2021, 28 de octubre) "Javier Alvariño y la dirección de arte en el cine de terror". Milana. Apuntes de cine y series. <https://www.milanacine.es/javier-alvarino-direccion-de-arte-cine-terror/>

Guillén Cuervo, Cayetana (Presentadora). (2019, 14 de octubre). Verónica. Presentación y coloquio [Episodio de televisión online] Versión Española. <https://www.rtve.es/play/videos/version-espanola/version-espanola-veronica-presentacion/5409119/> <https://www.rtve.es/play/videos/version-espanola/version-espanola-veronica-coloquio/5409110/>

Gorostiza, Jorge. La arquitectura de los sueños. Entrevista con directores artísticos del cine español. Festival de cine de Alcalá de Henares - Comunidad de Madrid (Ayto. Alcalá de Henares - Comunidad de Madrid) IVAC. 2001.

Herederó, Carlos F. El lenguaje de la luz. Entrevistas con directores de fotografía del cine español. Festival de cine de Alcalá de Henares (Fundación Colegio del Rey). Patronato de cultura de San Sebastián. Filmoteca de Valencia (IVAC) Filmoteca Española (ICAA) 1994..

Jiménez, Fran (Director). (2023, 8 de junio). Pablo Rosso en NEOPMDC#4 - Filmando la saga REC (Núm. 4) [Episodio de pódcast de audio] No Es Otro Podcast Más de Cine. https://www.ivoox.com/4-pablo-rosso-127462-127479-neopmdc-4-audios-mp3_rf_110014014_1.html

Martín, Javier P. (2022, 8 de marzo) "Néstor Almendros: el español que ganó un Oscar, trabajó con la Nouvelle vague y se fue demasiado pronto por el SIDA". Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a39366892/quien-era-nessor-almendros-director-de-fotografia-oscar-dias-del-cielo/>

Montero, Alex. (2023, 9 de septiembre) "Laia Ateca. Dissenyadora de producció: «Els dissenyadors hem de fer creure que aquella casa que veus a la pantalla sempre ha estat allà» El Periòdic. <https://www.elperiodic.ad/entrevista/101200/els-dissenyadors-hem-de-fer-creure-que-aquella-casa-que-veus-a-la-pantalla-sempre-ha-estat>

Murcia, Félix. La escenografía en el cine. El arte de la apariencia. SGAE, 2002.

Parrondo, Gil. (2002) "No me quitó el sueño ir a Hollywood a por mis Oscar" Magazine. El Mundo. <https://www.elmundo.es/magazine/2002/130/1016814568.html>

Pinilla, Sergio F. "Eclipse adolescente en el Vallecas más gótico". Revista técnica cinematográfica Cameraman, nº93. Págs. 6-21. Septiembre, 2017.

Primo, Carlos. (2021, 5 de marzo) "Premios Goya: qué es la dirección artística y por qué es imprescindible para que una película funcione" Icon. El País. <https://elpais.com/icon-design/2021-03-04/premios-goya-que-es-la-direccion-artistica-de-una-pelicula-y-por-que-es-imprescindible-para-que-una-pelicula-funcione.html>

Radio Cádiz. (2022, 9 de septiembre) Mónica Bernuy: "Ha sido una inmensa alegría que Alcarrás pueda representar a España en los Óscars" [Episodio de pódcast de audio] Generamma. Cadena SER. <https://cadenaser.com/andalucia/2022/09/09/monica-bernuy-ha-sido-una-inmensa-alegria-que-alcarras-pueda-representar-a-espana-en-los-oscars-radio-cadiz/>

Sánchez, Gerardo. (2021, 7 de mayo) "Días de cine: Daniela Cajías". [Episodio de televisión online] Somos Cine. RTVE. <https://www.rtve.es/television/20210507/daniela-cajias-dias-cine-ninas/2088728.shtml>

Rodríguez Serrano, Aarón. "La identidad y el terror: Análisis textual de Verónica (Paco Plaza, 2017)" Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico. Vol. VII, n.º 1 (primavera 2019), pp. 249-268, ISSN: 2014-7910 DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.566>

● TRASCÁMARA

Programa educativo
de la Academia de Cine

🎯 Arte y 🌟 Fotografía

Créditos

Material didáctico publicado por TRASCÁMARA, el Programa educativo de la Academia de Cine, desarrollado en conjunto con Aulafilm (Las Espigadoras).

Los textos son propiedad de la Academia de Cine.

Las fotografías de *Verónica* son propiedad de Apache Films - Expediente La Película, A.I.E. / Sony Pictures España. Las imágenes del arte de la película son cortesía de Javier Alvaríño.

Todas las imágenes de esta guía son propiedad de sus debidos autores y aparecen aquí como complemento al cuerpo teórico del texto y para situarlo en su contexto correspondiente. Se ha tratado de contactar y acreditar debidamente todas ellas, en caso de error u omisión por favor diríjense a la dirección de contacto para su subsanación inmediata.

Coordinación editorial: Helena Fernández.

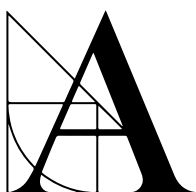
Redacción: Pedro Toro.

Diseño y maquetación: Jabi Medina.

Marzo, 2024

Contacto: info@aulafilm.com

Un programa educativo de:



ACADEMIA
DE CINE

Desarrollado en conjunto con:



• TRASCÁMARA

Programa educativo
de la Academia de Cine

Un programa educativo de:



Desarrollado en conjunto con:

