

Film gráfica

VOLVER



MÉXICO
TAIWÁN
ESPAÑA

Filmográfica

VOLVER

2013

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ
Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte

CHENG SHIU UNIVERSITY
Art Center

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
Facultad de Bellas Artes



Filmográfica

VOLVER

EXPOSICIÓN

Sala Josep Renau
18 de junio a 3 de julio
de 2009

Filmográfica

[1: *Amores Perros*]

[2: *Tigre y Dragón*]

[3: *Volver*]

2013

EDITORIAL UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Filmográfica **VOLVER**

Exposición

Sala Josep Renau

18 de junio a 3 de julio
de 2009

Comisario

Ricardo Forriols

Coordinación internacional

Carles Méndez Llopis

Ricardo Forriols

Chi-Chang Hsieh

Diseño de Imagen Filmográfica

Carles Méndez Llopis

Maquetación de interiores

Elisa García

Nayra Pimienta

Cubierta

Alberto Carrere

© De textos y obras

Sus autores

© 2013, Editorial Universitat Politècnica

de València

ISBN

978-84-9048-124-0

Valencia 2013

Filmográfica es un proyecto internacional de investigación y creación artística en el que intervinieron investigadores, diseñadores y artistas de tres países; auspiciado a su vez por tres instituciones de enseñanza superior: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México), Cheng Shiu University (Taiwán) y Universitat Politècnica de València (España). Se desarrollaron exposiciones en los tres países a partir de tres películas representativas de sus culturas y tres volúmenes que recogen investigaciones sobre la relación entre cine y gráfica, así como las obras expuestas.

EXPOSICIONES: Centro Cultural Paso del Norte, Ciudad Juárez, febrero a marzo de 2009. Sala Josep Renau, Valencia, junio a julio de 2009. Chengshiu Art Center, Kaohsiung City, marzo a abril de 2010.

PUBLICACIONES: [vol. I] *Amores Perros* (ISBN: 978-607-7623-49-6). [vol. II] *Tigre y Dragón* (ISBN: 978-986-7339-56-0). [vol. III] *Volver* (978-84-8363).

Índice

Presentación

Filmo Gráfica	6
Ricardo Forriols	

Textos

El cartel cinematográfico: creación y convención	8
Alberto Carrere	

Cuando la palabra secuestra la imagen	22
Javier Moral	

Catálogo exposición

España	32
México	74
Taiwán	116



1

3

Filmo | gráfica

Ricardo Forriols

5

Tanto el cine, como la gráfica entendida en toda su amplitud, son dos manifestaciones vinculadas a la idea de arte desde sus formas específicas de representación del mundo. Los medios materiales, conceptuales o narrativos que utilizan, se presentan en principio lejanos. El carácter narrativo del texto fílmico, su capacidad para construir relatos que se desarrollan en el tiempo, frente a la formulación bidimensional estática habitual de las creaciones gráficas les diferencia en el tipo de presencia que suponen; pero no se puede discutir la importancia que tiene la expresión visual en ambos casos. Por otra parte, cuando entran en diálogo con espectadores concretos, comparten entre sí y con otros fenómenos estéticos y comunicativos, su capacidad para intervenir en la forma en que aprehendemos el mundo y así participar de la construcción de modelos realidad.

7

9

10

La gráfica cuenta desde hace siglos con manifestaciones vinculadas por pleno derecho a lo que hoy llamamos producción artística, pero también se acerca de forma decidida, a través del diseño gráfico, a los aspectos más comunicativos de las imágenes en interacción con los textos dentro de un marco social, económico y cultural. De otro modo, se ha podido apreciar durante todo el siglo XX cómo el cine ha sido una muestra de las costumbres y modo de pensar de cada sociedad en un contexto histórico determinado, pudiendo servir incluso, de instrumento de transmisión de valores o ideologías según modelos institucionales o propuestas revolucionarias. De ahí que las manifestaciones de estos dos territorios estéticos hayan recorrido diferentes caminos de diálogo entre la creación y la convención.

8

6

Las nuevas tecnologías han supuesto cambios radicales en los hábitos culturales y de consumo que implican actitudes y formas de participación renovadas por parte de los espectadores. Semejante transformación en el campo de las Industrias Creativas y Culturales, que incorpora la presencia cotidiana de redes y dispositivos móviles, ha modificado el estatuto de todas las artes, sus métodos y sus formas tradicionales de manifestarse en el entorno social.

4

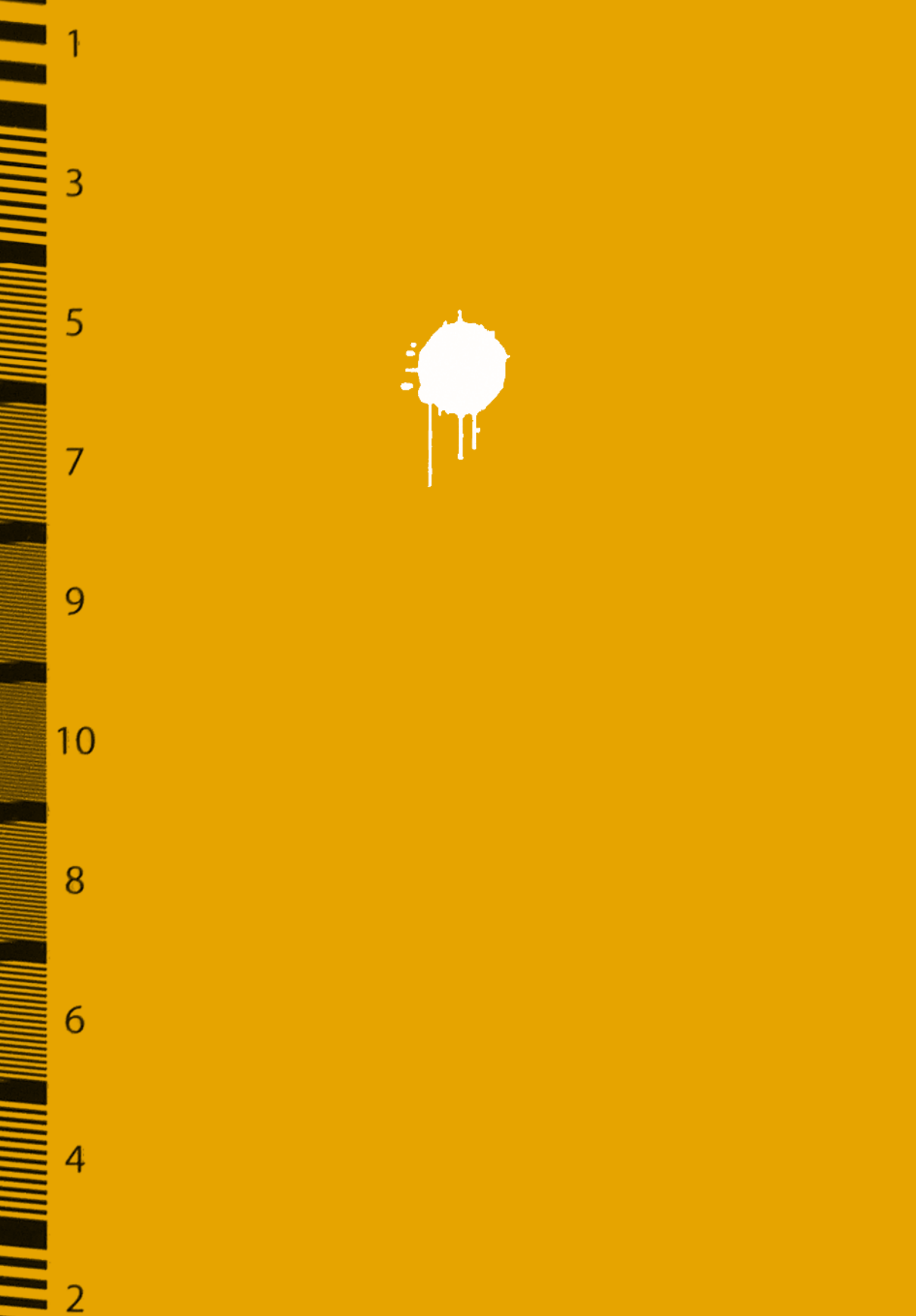
En este marco, tres instituciones universitaria de tres continentes, con el impulso de sus centros de investigación en

2

artes plásticas, patrocinan el proyecto *Filmográfica*. La idea surge del Grupo de Investigación Gráfica Contemporánea de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México) y a ella se adhieren para conformar el proyecto, la Cheng Shiu University con el Cheng Shiu Art Center (Taiwán), así como la Facultad de Bellas Artes y el Centro de Investigación Arte y Entorno de la Universitat Politècnica de València (España).

La participación de instituciones, investigadores y artistas de tres continentes no sólo favorece el punto de partida de una aproximación interdisciplinar de lo fílmico y lo gráfico, sino que este diálogo entre sus diferentes lenguajes, dentro del marco globalizador de los nuevos medios hegemónicos, se traslada a un diálogo cultural entre países alejados, con gráficas, cinematografías y culturas muy diferentes que alimentan y se alimentan del proyecto. Tres miradas en pleno intercambio de lecturas y relecturas sobre las imágenes de las otras dos culturas y de la propia, recreada a su vez por la visión de los otros.

Para ello, se han elegido tres películas, cada una de ellas emblemática, al menos de algunos aspectos propios de la idiosincrasia cultural y la cinematografía del país al que representan. Las películas *Amores perros* (México), *Volver* (España) y *Tigre y Dragón* (Taiwán), han servido así de punto de partida a veinte artistas de cada uno de los tres países, que interpretan los tres filmes con sendas obras gráficas. En total sesenta creaciones por país y sesenta interpretaciones de cada película, que se han expuesto en diversas muestras realizadas en los tres países. A las obras expuestas, se suman los textos de investigación sobre diferentes cuestiones de la relación entre lo gráfico y lo cinematográfico, recogidos en las tres publicaciones que sirven de registro a esta experiencia interdisciplinar e intercultural. En consecuencia, el proyecto *Filmográfica* aborda problemas vigentes de la situación de las artes visuales en el contexto actual, una realidad imprescindible en la investigación universitaria que aborda la revisión del estatuto artístico y la interrelación entre diferentes expresiones artísticas.



El cartel cinematográfico: creación y convención

Alberto Carrere

El nacimiento del cinematógrafo en las últimas décadas del siglo XIX coincidió con los primeros esfuerzos en la caracterización del diseño como actividad profesional diferenciada. Desde entonces, el cine ha seguido un camino abierto a modelos dispares ante las miradas mayoritarias de la sociedad: del programa revolucionario soviético al modelo de representación institucional de Hollywood, de la vocación vanguardista al espectáculo de masas, de la visión alternativa a la educación en modelos sociales y culturales instituidos. Opciones ideológicas y poéticas que a su vez implican toda una articulación formal y narrativa correspondiente a cada punto de vista y, en muchos casos, a cinematografías marcadas por su país de origen. Cine y diseño adquirieron un impulso que discurre en sus formas de expresión y lugares de significación por un espacio transitable entre convención e innovación. Una coincidencia que, más allá de la anécdota, puede servir de punto de partida para observar relaciones entre ambas formas creativas, su posible interacción o estudiar la mirada que una de ellas proyecta sobre la otra, cuando la toma como objeto de sus enunciados.

A primera vista, los lugares que reúnen directamente cine y diseño son dos: los carteles que promocionan las películas y los preliminares de estas últimas; sobre todo por incluir la gráfica de créditos que anticipa el cuerpo principal del relato con ilustraciones, animaciones o pequeñas narraciones —también algunos avances o tráileres—. Sin embargo, no se debe entender sin más estas

Georgi y Vladimir Stenberg:
carteles para *El hombre con la
cámara* (Dziga Vertov, 1929)



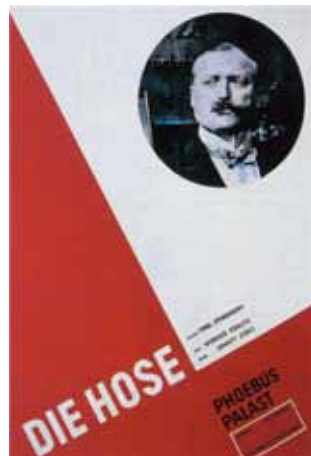
creaciones como formas de concurrencia cine-diseño en sentido estricto. Si en el tráiler suele predominar lo cinematográfico y en el diseño de créditos se puede plantear dicha concomitancia, por la puesta en juego de técnicas cinematográficas junto a principios de diseño gráfico y multimedia, en el caso del cartel se trata, ante todo, de elaboraciones gráficas cuyo asunto central es un relato fílmico. Este punto de vista queda reforzado al mirar los ejemplos de carteles de películas recogidos en publicaciones, museos y colecciones, donde predominan aquellos de creadores, estilos y escuelas geográficas consolidadas por la Historia del Diseño, con independencia de la cinematografía a la que se refieran.

Son representativos del constructivismo ruso los carteles de películas realizados por los hermanos Georgi y Vladimir Stenberg a finales de la década de 1920; entre ellos varios para la emblemática *El hombre con la cámara* (Dziga Vertov, 1929). Su propuesta, al igual que el documental referido, participa del potencial del montaje como instrumento de una verdad afín al espíritu de la revolución proletaria; una verdad más profunda que la implícita en la representación tradicional. La composición no está presidida por una imagen unitaria, sino por fragmentos dispuestos dinámicamente a lo largo del papel. El objetivo de la cámara sustituye al ojo de una mujer —alusión a la teoría del *Cine-Ojo* del propio Vertov— en lo que será un tropo habitual para cine y fotografía y el trípode queda enlazado con las piernas femeninas, como miembros concurrentes

de la sociedad en movimiento. Entretanto, al fondo, un segundo trípode, ahora con ametralladora, desvela el símil entre las funciones del soldado y el creador intelectual, en sus aspiraciones revolucionarias. Otra conocida versión de los mismos autores muestra también fragmentos de una mujer, pero no es un desmembramiento traumático, sino la feliz inserción en el movimiento del cine y la ciudad; donde el primero está sugerido por la espiral —de nuevo el diafragma de la cámara— que arrastra en su giro imparable a la urbe, representada por grandes edificios de progreso, con la perspectiva de un contrapicado que apunta al Universo infinito.

Esos mismos años, en Alemania, uno de los tipógrafos más influyentes del siglo XX, Jan Tschichold, concibió varios anuncios de películas para el Phoebus Palast: *Camille* (Fred Niblo, 1926), *The General* (Buster Keaton, 1927), *Die Hose* (Hans Behrendt, 1927), etc. Igual que en muchos ejemplos del Futurismo y Constructivismo, en estos carteles de Tschichold destaca la inserción de la diagonal como instrumento compositivo, para favorecer los equilibrios dinámicos que debían prevalecer en la nueva era de la máquina. Pero Tschichold dio un paso en dirección a postulados afines a la *bauhaus* y al estatuto que él mismo propuso para la *nueva tipografía* (*Die neue Typographie*, 1928). Frente al dibujo y acumulación de elementos en el montaje, característico en la obra de los hermanos Stenberg, aquí todo se reduce a una síntesis esencial. No hay dibujo, apenas alguna fotografía de los personajes; la gama de color es reducida —por ejemplo, blanco, negro y rojo—; la página está dominada por formas básicas en disposición asimétrica, de acuerdo al planteamiento moderno; y sobre todo, la tipografía de palo seco se sitúa en un lugar prioritario del diseño, libre de artificios decorativos,

Jan Tschichold: cartel para *Die Hose* (Hans Behrendt, 1927)



articulada según criterios de funcionalidad, que son antecedentes de la Escuela Suiza.

Mientras el diseño de vanguardia evolucionaba en Europa hacia el Estilo Internacional, que se expandió con fuerza también en Estados Unidos, Hollywood creció para convertirse en la industria cinematográfica por antonomasia, sin posible comparación con ninguna otra, por su situación dominante a lo largo de todo el planeta. Pocas son las coincidencias entre sus producciones más importantes y la Historia del Diseño. No obstante, hay destacadas excepciones, como el cartel de *No Way Out* (Joseph L. Mankiewicz), diseñado en 1950 por Paul Rand. Heredero de los principios del movimiento moderno, pero libre de los dogmas de la Vanguardia, este pionero de la Escuela de Nueva York puso en práctica con gran destreza la capacidad signifiante de las formas, colores y texturas, en sintonía con el impulso a la comunicación visual que ha dejado el siglo XX. Es conocida su frase cuando explicaba las cubiertas que realizó para la revista *Direction* (1938-1940): “Hay una gran diferencia entre diseño abstracto sin contenido y diseño abstracto con contenido. Se puede ser un gran manipulador de la forma, pero si la solución no es la más apta, no tiene sentido”. Así, en el cartel de *No Way Out* destaca la presencia fundamental de la flecha, con su carácter de dirección determinante y decidido impulso; los colores contrastan sobre un fondo blanco que favorece el equilibrio entre formas planas e imagen fotográfica; y los tipos de letra se integran en trazados geométricos con la pregnancia signifiante de un logotipo, a la vez que se articulan de acuerdo a jerarquías funcionales verbales y visuales.

Los ejemplos anteriores exhiben una visión del cartel cinematográfico desde la Historia del Diseño y la *modernidad*. Por ello, conviene apuntar algunas ideas sobre su posible excepcionalidad, en comparación a las estrategias publicitarias mayoritarias en el anuncio de películas. El hecho de que el diseño gráfico, una actividad que se mueve con soltura entre la convención y la innovación, entre la persuasión y la estética, entre la publicidad y el arte, observe otra actividad que lleva más de un siglo ofreciendo experiencias entre la reflexión y el espectáculo, entre lo comercial y lo



Paul Rand: cartel para *No Way Out* (Joseph L. Mankiewicz, 1950)

alternativo, puede sugerir algunas claves de la compleja variedad de casos que este tipo de composiciones ofrece. Muchos de ellos están concebidos para consumo inmediato, para cubrir las necesidades publicitarias básicas, que se alejan de parámetros de calidad gráfica y de una función estética digna de mención. Pero aunque puede surgir la tentación de relacionar este pseudodiseño con el cine más comercial, esta sería una afirmación falsa, al menos en parte, porque muchas grandes producciones publicitan sus historias no sólo con visión comercial, sino también estética, y para ello utilizan cualificadas agencias, fotógrafos, diseñadores e ilustradores —desde Norman Rockwell (*The Magnificent Ambersons*, Orson Welles, 1942), hasta Robert Peak (*Star Trek: The Motion Picture*, Robert Wise, 1979) o el dibujante de cómic Frank Frazetta (*The Gauntlet*, Clint Eastwood, 1977).

Lo cierto es que la película que busca un público mayoritario suele promover un diseño que llegue a dicho público. Así, con independencia de la calidad de cada cartel, la industria del cine favorece la utilización de códigos en los que predomina la convención, aquello que puede llegar al sector y cantidad de espectadores que la producción aspira a tener. Viceversa, es posible que relatos menos comerciales, con un espectador localizado en un grupo social concreto o minoritario, quizá más culto, puedan ser anticipados por carteles que proclaman su carácter fílmico diferenciado, la complejidad de sus historias o su particular elaboración expresiva. Cabe pensar que de ahí resulten carteles con posibilidad de una figuración menos obvia y una gráfica inesperada para el “gran público”. La estabilidad de los códigos visuales utilizados en el cartel

cinematográfico mayoritario y su fuerza como convención se ha basado en el uso de un iconismo consolidado por siglos de sistemas de representación pictóricos, sumados a técnicas tradicionales del cartel —en especial la litografía— y a la representación fotográfica. Cuanto más convencionalizada está su figuración, más fácil parece el acceso de la mayoría de espectadores. Así, aunque algunos hay, es difícil encontrar carteles de cine abstractos; pocos basados en un iconismo muy sintético; pocos que muestren sólo tipografía.

En la primera mitad del siglo XX predominó el cartelismo clásico derivado de la técnica litográfica —que adquirió su impulso entrado el XIX—, con una figuración muy reconocible, pero con la pregnancia de llamativos colores planos, degradados precisos y la personalidad de tipografías rotuladas a mano. Cerca de nosotros tenemos ejemplos tan importantes como los del valenciano Josep Renau, que cuenta entre otros con un buen número de carteles realizados en el exilio de México: *Vértigo*, (Antonio Momplet, 1945), *El moderno barba azul*, (Jaime Salvador, 1946), *Raíces* (Benito Alazraki, 1955), etc.

Después de la Segunda Guerra Mundial la litografía decae como técnica preferida del cartel para ser sustituida poco a poco por el *offset*, un sistema derivado de la primera, pero con facilidad para integrar la imagen fotográfica, y con ella un procedimiento directo de representación icónica, sobre todo en trabajos de consumo. No obstante, la figuración convencional coexiste con una ilustración ya no vinculada a la técnica litográfica, sino a tendencias gráficas y escuelas de diseño que se suceden en el tiempo.

La necesidad de hacer accesible la película a través del cartel, no sólo ha favorecido un tipo de imagen figurativa cuyos códigos están más generalizados en todo tipo de público, sino que implica en sus referentes la inclusión de una tópica correspondiente a tales propósitos. Se trata de ofrecer un tono argumentativo acorde con *valores* y *lugares* significativos del relato. Pero es el contexto social en que se produce el anuncio el que determina la relevancia de los mismos en su asociación a un tipo de narración fílmica. Es decir, el espectador ha de saber ante qué clase de cine se encuentra y ha de reconocer en él sus propias expectativas. Esta tópica, al igual que la naturaleza de las historias que se cuentan, se relaciona



Josep Renau: cartel para *Vértigo* (Antonio Momplet, 1945)

sobre todo con *valores* y *lugares* vinculados a la persona, lo verdadero, el bien, lo bello, el amor, el poder, la vida y la muerte, etc. Los géneros —comedia, *western*, melodrama, *thriller*— y los estilos son además el filtro que articula una cierta estructura cinematográfica del relato y una concepción del mundo. De ahí que los *lugares comunes* del cartelismo reproduzcan esa poética en sus representaciones. Este rasgo interno al texto fílmico se mezcla con otros externos pero no menos importantes para la tópic del cartel, como la relevancia social del clásico *star system* —actualizado en cada época o lugar— en la concurrencia de los personajes de la historia con el actor o actriz que los representa.

A partir de ahí la casuística es larga y no es difícil encontrar modelos habituales. Uno de los más recurrentes es la imagen de los personajes confrontados en la película por sus relaciones relevantes para la historia: la pasión de los amantes, los amigos que construyen la aventura en su camino, el bueno y el malo, etc. No se olvida que estas figuras del relato son a la vez *estrellas*, que sirven de reclamo y constituyen un valor desde el punto de vista promocional. Así, por ejemplo, hay un sinnúmero de carteles cuya imagen principal es el beso de los protagonistas en su doble estatus de personaje y *estrella*. Es una situación muy clara en el cine



Versión francesa (René Péron) y norteamericana, de cartel para *From Here to Eternity* (Fred Zinnemann, 1953)

de Hollywood, donde es fácil reconocer a los actores y actrices del *star system*: Vivien Leigh y Clark Gable (*Gone with the Wind*, David O. Selznick, 1939), Lauren Bacall y Humphrey Bogart (*To Have and Have Not*, Howard Hawks, 1944), Eleanor Parker y Charlton Heston (*The Naked Jungle*, Byron Haskin, 1954).

Conviene recordar, no obstante, que todas las versiones de carteles de un film no muestran la misma imagen, el contexto determina qué versión puede ser apropiada en una situación social o política, para un país u otro. Ahora bien, un *lugar común* como el beso no se limita al cine más comercial o al de los Estados Unidos. Su presencia como centro de la ilustración está por igual en el diseño realizado en otros países y en películas con diferente concepción: René Péron pintó en 1953, con más atrevimiento de lo habitual, el beso de Burt Lancaster y Deborah Kerr, en el cartel francés para *From Here to Eternity* (Fred Zinnemann, 1944), mientras que las versiones norteamericanas habían preferido destacar los retratos de las muchas estrellas que participaban en la película. En otro contexto, un cine tan apegado al melodrama como el mexicano no podía ser ajeno a este *topos* universal, y así lo vemos en el cartel de Josep Renau para *Poseción* (Julio Bracho, 1949). Incluso para la obra de directores minoritarios como Michelangelo Antonioni hay carteles con el clásico anticipo del beso, como el diseñado por Giuliano Nistri para *La notte* (1961).

El contrapunto a *motivos* y formas habituales en el cartel que prioriza los códigos más estables y generalizados —creación dentro



de la convención—, se revela en un ejemplo comparable a los anteriores, pues anuncia el film *Besos robados* (*Baisers volés*, François Truffaut, 1968). El diseño de 1970 del cubano René Azcuy sugiere una distancia con las representaciones más tópicas. Pues, aunque se ha dejado claro que la calidad no ha de ser incompatible con formas comprensibles por la mayoría ni con el cine comercial, lo cierto es que un repaso al cartelismo más interesante desde el punto de vista del diseño gráfico se sitúa en ámbitos tangenciales al cine de masas.

En primer lugar, esta película —tercera en la que el director de la *Nouvelle vague* asienta su relato en el personaje de Antoine Doinel—, corresponde a formas expresivas que se alejan del modelo narrativo del Hollywood clásico. De ahí que un cine diferente pueda ser adecuado para una poética gráfica diferente. El ámbito de realización del cartel también está lejos económica e ideológicamente de las producciones más comerciales. Se sitúa en Cuba, donde la Revolución de 1959 impulsó el carácter cultural y artístico del cine, y dio paso, bajo el auspicio del Instituto Cubano del Arte e Industrias Cinematográficas (ICAIC), a una escuela de cartelismo reconocida en todo el mundo, con artistas como Eduardo Muñoz Bachs, Rafael Morante, Antonio Pérez “Ñiko”, Antonio Fernández Reboiro, etc.

Aun con un título tan explícito (*Besos robados*), en el cartel de Azcuy se rehúye el motivo convencional del beso a la manera de los usos comunes que hemos visto con anterioridad, como el antonomástico de Clark Gable y Vivien Leigh. Frente a la representación



Josep Renau: cartel para *Posesión* (Julio Bracho, 1961)

René Azcuy: cartel para (*Baisers volés*, François Truffaut, 1968)

fotográfica y la figuración tradicional, predomina lo gráfico, no tanto referido aquí a la composición del texto, como a la sólida síntesis de la ilustración, en la expresión de la huella impresa y en los instrumentos retóricos al servicio de la comunicación — ambas, características del cartelismo cubano y afines a la técnica serigráfica habitual en sus trabajos—. En este caso, se aprecia la

reducción del rostro a una sombra plana en negro de nariz y boca; dando más importancia a esta última, por el detalle del beso, completado con otros labios superpuestos en color rojo saturado. La sensación frente a esta sinécdoque del rostro está a medio camino entre la unión de dos bocas en un beso abstracto y el descasado de tintas —la posición de los labios no es idéntica—, que implica desajuste y urgencia en el encuentro furtivo, para sugerir metafóricamente las andanzas amorosas del personaje emblemático de Truffaut.

Otro lugar en el que coincidió una producción fílmica con poca presencia internacional en cine comercial, junto a una tradición cartelística muy fuerte fue Polonia. Sus primeros creadores (Tadeusz Trepcowski y más tarde Herynk Tomaszewski) destacaron después de la Segunda Guerra Mundial, con un estilo que integraba el *collage* y la técnica serigráfica. El cartel de cine fue promocionando por la Agencia estatal de edición, Wydawnictwo Artystyczno-Graficzne (WAG), y la Escuela Polaca evolucionó durante dos décadas, entre otros, con artistas como Jan Lenica, y el exiliado, afincado en París desde 1960, Roman Cieslewicz. Este último cimentó su prestigio como diseñador precisamente con carteles de asuntos culturales y sociales, y muchos de sus trabajos muestran un estilo que actualiza la retórica del montaje gráfico-fotográfico, en la concurrencia de tramas y representación.

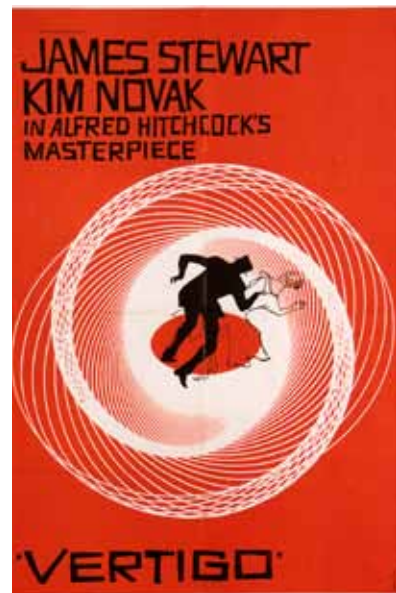
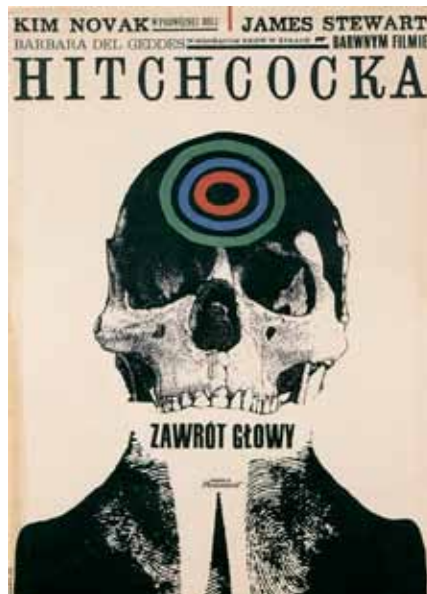
La versión que Cieslewicz hizo en 1963 para *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), demuestra la fuerza que en toda su trayectoria aplicó en el uso del blanco y negro; aunque en este caso incluye



algo de color en los círculos, con forma de diana, que centran la mirada del espectador. La textura de la figuración, no es una trama de medios tonos de imprenta como las utilizadas en otros trabajos, aquí es una marca de huellas dactilares que, junto a la calavera y la diana forman los *topoi* centrales del cartel. La calavera, representación metonímica de la muerte, domina el conjunto con tal fuerza que da una versión alejada de las expectativas habituales sobre el cartel de cine, salvo en algunos temas, como los de terror. Así, escora la connotación gráfica sobre la película hacia esa parte de la misma (la amenaza de la muerte), a la que añade las huellas dactilares, símbolo de la trama sobre identidades, y los círculos sobre el cráneo, centro de la problemática psicológica del film.

La diana de Cieslewicz adapta el que ya fuera motivo principal en la gráfica de referencia de la película, realizada por Saul Bass en 1958; en este caso la espiral del cartel, que los créditos identifican con la mirada del protagonista. El dibujo de la espiral es una forma en la que caen las siluetas de los personajes atrapados por el remolino de la historia psicológica de misterio y muerte que relata el film. La acrofobia del policía retirado John “Scottie” Ferguson, que vio morir a su compañero al caer al vacío en una persecución, es antesala de ese suspense psicológico. Trauma al que se le unen otros dos problemas: su obsesión por Madeleine Elster —al parecer poseída por el espíritu de su bisabuela, Carlota Valdés, muerta cien años antes—, convertida después en Judy Barton; y más al

Roman Cieslewicz: cartel de 1963 para *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958). A la derecha, el cartel original para la película, de Saul Bass



Cartel japonés para *Vertigo*
(Alfred Hitchcock, 1958)

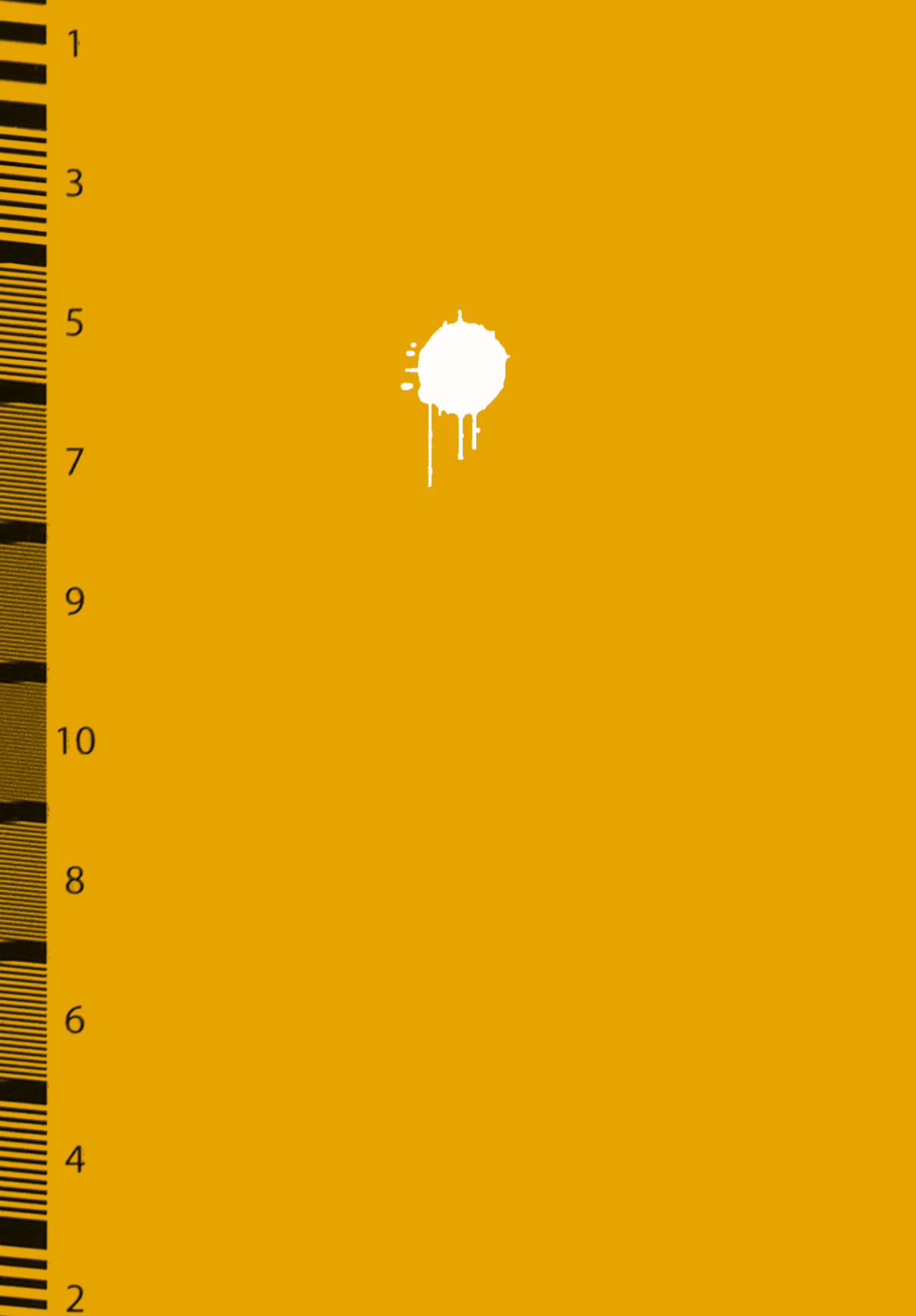


fondo, su impotencia sexual, explícita en la novela de Pierre Boileau y Thomas Narcejac (*Sueurs froides: d'entre les morts*, 1954) aludida eufemísticamente por Hitchcock en toda una serie de símbolos que recuerdan su interés por el psicoanálisis. En el cartel, esta espiral de *Vertigo* ejemplifica la destreza de Bass en el uso del pictograma y la metáfora visual. No hay rastro de figuración convencional, el color se reduce a la solidez de la gama rojo, negro, blanco, y en cuanto a tipografía, los caracteres tienen una gráfica elemental de recortable, que de manera sorprendente equilibran la individualidad de la letra hecha a mano con la solidez funcional de las fuentes tipográficas.

Nacido en New York y afincado en Los Angeles, Bass fue pionero en la creación de títulos de crédito en movimiento y paradigma en la elaboración de programas de diseño que incluían toda la imagen de un film, en especial a través de su colaboración con Otto Preminger (*The Man with the Golden Arm*, 1955, *Exodus*, 1960, etc.). Pero las necesidades publicitarias del cine han mantenido las fórmulas comerciales más generalizadas. Así, de *Vertigo*, se encuentran anuncios que, junto a la gráfica de Bass, incluyen el *lugar común* del beso, con la presencia fotográfica de sus *stars* James Stewart y Kim Novak. Incluso en otros contextos hay versiones poco conocidas, como una japonesa, en la que toda su elaboración corresponde a

un tipo de figuración y a una tónica muy convencional, sobre todo si se compara con la original Bass.

Concluye así esta breve casuística representativa de algunos aspectos centrales en la mirada gráfica sobre el cine. Las variaciones sobre *Vertigo* hacen visible en un solo ejemplo una teleología del cartel cinematográfico que da lugar a expresiones dispares, fruto de numerosas implicaciones contextuales: la fórmula convencional del medio y del tema, la influencia de las tendencias del diseño, la vocación artística o el país donde se desarrolla el trabajo. Cieslewicz solía decir que afrontaba sus carteles con un instinto creativo y comunicativo libre de implicaciones comerciales o de limitaciones establecidas por los clientes, como cualquier obra de arte, por lo que no es difícil entender la creación gráfica independizada del trabajo de encargo. Cada vez más diseñadores e ilustradores abordan propuestas personales cercanas al modo en que el arte se presenta en sociedad, a diferencia de las funciones tradicionales del diseño y, al mismo tiempo, cada vez más obras de arte utilizan recursos gráficos y fotográficos comunes al diseño, incluida la tipografía. De ahí que el paso dado en el proyecto *Filmográfica* forme parte de una justa preocupación contemporánea por la revisión del estatuto artístico y las conexiones entre diferentes expresiones estéticas. Algo que la investigación universitaria puede y debe abordar.



Cuando la palabra secuestra la imagen

Javier Moral

A la hora de evaluar el grueso del cine español contemporáneo, existen dos aspectos que parecen despertar la unanimidad de parte del discurso crítico cinematográfico de este país, al menos de ese que pretende ser precisamente eso, discurso crítico. Por un lado, lo que se ha señalado como una servil supeditación a los códigos y postulados televisivos (dependencia asumida en parte por la importancia de la pequeña ventana en la futura comercialización del producto), y por otro, la subordinación del film a la historia contada, cine de guionistas. Si lo primero se deja sentir en una habitual construcción narrativa a partir de la amalgama de subtramas vinculadas a un núcleo argumental común (el costumbrismo chato se ha convertido en su principal refugio y *Tapas*, reconvertida en *Pelotas* en su traslación televisiva, se erige como uno de sus máximos exponentes), lo segundo, que en realidad no es más que la otra cara de una misma moneda, opera hacia la completa conversión de la película en texto, artefacto retórico sujeto a las presiones de un discurso que lo clausura desde dentro, llámese trama, guión, argumento (junto al costumbrismo, es el terreno privilegiado de la adaptación literaria, *La carta esférica*, y el relato histórico, *Las 13 rosas*).

Mediante este doble movimiento, la película queda sometida a la Ley de la escritura, a la ilustración de un conflicto que se sitúa más allá de la superficie de la pantalla, ya sea en el acontecer diario de los variopintos vecinos de una barriada popular, ya sea en un pasado no muy lejano en el que la barbarie se encargó de negar

el futuro de unas jóvenes luchadoras. En cualquier caso, cine de dramaturgia, vehículo sensible de un contenido situado *detrás* de la pantalla, ventana abierta para un espectador privilegiado que se sitúa en el mejor lugar de la contemplación del drama, en el mejor lugar de su lectura.

Es gracias al desplazamiento de la atención del espectador sobre el plano del contenido, grado cero de la comunicación audiovisual, que la pantalla se ve despojada de su opacidad plástica, amputada drásticamente de aquellos valores sensitivos que la habitan. Olvidándose de su presencia, la imagen queda encajada en una lógica relacional cuya puesta en continuidad termina por construir el texto, *imagen que habla*. Así, la potencia visual del encuadre fantasmático que abre y cierra *Ladrones*, encuentra su razón de ser en cuanto *indicio* conmemorativo, marca de un pasado feliz al lado de la figura materna que, tras su ausencia, define el presente del protagonista bajo el signo de la infelicidad. De igual modo la imagen rugosa, de marcado efecto *moiré* que recorre *Mataharis*, encuentra su asidero narrativo en el trabajo detectivesco de los personajes, punto de encuentro vital que da forma en la pantalla a su quehacer secreto.

Pero la oposición texto/imagen y la supeditación de la segunda al primero, desborda con creces el terreno fílmico para constituirse en el núcleo *moral* de la imagen en occidente desde que la revolución renacentista, derribando el soporte bidimensional sobre el que se había levantado el icono románico, depositara el sentido en el objeto proyectado detrás del cristal: lo representado. En efecto, con la conversión de la superficie en ventana que da a ver, la imagen desaparece en el momento en que se produce el *reconocimiento*, en el momento en que las formas, líneas y colores encuentran un nombre, un asidero verbal bajo el que guarecerse. La pincelada se ciñe entonces a la volumetría de la figura que contornea (la divinidad en primer lugar), el color queda atrapado en la valoración simbólica (el azul del manto de la virgen *significa* divinidad, el rojo sacrificio) y el ojo se dedica a la lectura de los significados que horadan el lienzo (una figura masculina provista de un cuchillo representa a San Bartolomé, un grupo de trece personajes sentados alrededor de una mesa en una determinada disposición escenifican

la Última Cena). No fue hasta la irrupción de la revuelta moderna que lo visible volvió a proclamar de nuevo su desentendimiento del texto y la imagen comenzó a ser consciente de su potencia plástica más acá del cristal. Irrupción que no supuso directamente el tránsito de la figura a su contrario, lo abstracto (desplazamiento que sólo pudo ser consumado algo después), sino que se inició con una ruptura desde el interior del propio sistema representativo. Tal es la apuesta de Cézanne frente a la montaña de Sainte-Victoire, socavar el espacio perspectivo desde su interior, situarlo en los límites de su legibilidad geométrica, dentro y fuera a la vez.

Llamativamente, lo que fue punto de llegada para la pintura, lo fue de partida para el cinematógrafo tras la mítica escisión Lumière/Méliès. De hecho, la historia del cine podría ser reescrita desde este ángulo, desigual pugna entre un cine de la mirada frente a un cine de la palabra que terminó con la derrota de aquel y la constitución de la *escritura cinematográfica*, codificado sistema de normas y prohibiciones que reinsertan al film en el seno del discurso. Pero fue una capitulación que no pudo sofocar del todo el conflicto. No en vano, la modernidad fílmica vino a cuestionar este *orden natural* de las cosas denunciando, primero, su falsa naturalidad y exigiendo, después, la liberación de la imagen del peso del discurso. Godard lo expuso con claridad en ese breve y depurado compendio de las relaciones cine/pintura que es *Scénario du film Passion*, reflexión de cineasta que es también la de un pintor. Antes de hablar del *scénario*, verlo. Porque hay que ver el mundo antes de escribirlo, antes de darle forma sugiere el director. Del agujero en la memoria que es la superficie blanca de la pantalla, del lienzo, localizar un recuerdo y convertirlo en una imagen, *idea-ola* (idée vague) que en su confrontación con otras imágenes, define una historia que se escribe a la par que se ve, a la par que se pinta.

No parece necesario insistir en que la apuesta mayoritaria del cine en general y del cine español contemporáneo en concreto, se dirige en la dirección contraria: hay que escribir el mundo antes de verlo. El texto primero, la imagen después, soporte audiovisual de lo ya escrito. Felizmente, existen algunas propuestas laterales que desafían el poder del texto. Bajo la excusa genérica del thriller rural que preside *La noche de los girasoles* por ejemplo, late un impulso



de orden plástico que trasciende el relato, suspendiendo las dinámicas reactivas que constituyen la trama (tal es la visualidad *delirante* de *Amós el loco*, situado en los márgenes de la historia que se cuenta). Lo mismo puede decirse de la obra de Almodóvar, siempre atento a la sensualidad de la imagen sin renunciar a su anclaje narrativo. Recurso melodramático donde los haya, la secuencia del asesinato de Paco en *Volver*, está presidido por un saturado rojo brillante que, sin dejar de darse a ver (sin perder su condición de *rojeidad*), adopta también una función premonitoria, se da a leer. Raimunda llama a su hija desde el aeropuerto en el momento del crimen. Una manguera de incendios ocupa la mitad de la composición. El rojo inunda entonces la pantalla. Se trata de un autobús que, al pasar, deja ver a Paula mientras espera a su madre. Madre e hija, las dos vestidas de tono carmesí, suben al piso donde la sangre de Paco esparramada por el suelo, confirma lo que hasta ese momento ha sido sólo una sospecha (las miradas lascivas de Paco a su hija, la ausencia de contacto sexual con Raimunda, auguraban el mal presagio).

De mayor trascendencia resulta sin embargo *Honor de cavallería* y *El cant del ocells*. Nutriéndose de algunas de las experiencias cinematográficas más radicales, del *pintor* Bresson a los materialistas Straub-Huillet, la propuesta de Albert Serra da forma a un proyecto fílmico que, denunciando el estado de la cuestión, invierte de manera decidida la relación de fuerzas entre la palabra y la imagen. Pero lo llamativo del gesto consiste en que, en



lugar de situarse en el reverso del cine narrativo (posición que no sería otra que su completa evacuación figurativa, cine abstracto), se emplaza por el contrario en el borde mismo del relato, al igual que Cézanne frente al sistema perspectivo, dentro y fuera a la vez. De hecho, no es casual que los dos films arranquen precisamente de un texto literario (novelesco uno, el *Quijote*, religioso el otro, el viaje emprendido por los tres reyes magos), importante matiz que resulta fundamental en su consideración ya que, lejos del consabido terreno de las adaptaciones literarias, de la problemática traslación de un texto escrito en un texto audiovisual, textos situados en relación de exterioridad, *Honor de cavallería* y *El cant del ocells* se sitúan *dentro* del texto literario para mejor reelaborarlo, trabajándolo desde su propia carnalidad para desviar su sentido y así darlo a ver, mostrarlo antes de su sistematización lingüística, antes de su articulación narrativa.

No obstante, los rasgos que apuntalan dicha inscripción son numerosos, comenzando por la *figuratividad* de los personajes. Si los tres reyes de oriente se presentan según las premisas iconográficas clásicas, los personajes cervantinos se reconocen también con facilidad. El enjuto e iluminado caballero, canoso y vestido con una armadura, aparece acompañado del rechoncho y flemático escudero, su contrario figurativo (que en realidad lo es también en el plano temático).



Sin embargo, una vez apuntadas las similitudes, las divergencias comienzan a expandirse. Y de nuevo, es en el plano figurativo donde se dejan sentir con más fuerza. El verdor y la exuberancia montañesa del alto Ampurdán de *Honor de cavallería*, contrasta con la secana llanura de las tierras castellano manchegas. Al igual que los paisajes abstractos de Tenerife, Fuerteventura e Islandia que pueblan *El cant del ocells*, lejos de la determinación geográfica de la Palestina bíblica. Un explícito distanciamiento que, más allá del simple efecto de extrañamiento, adopta una función determinante al constituirse como *mundos originarios* por el que vagabundean los personajes. Tal es la característica de la imagen-pulsión descrita por Deleuze, *puro fondo* constituido por esbozos o pedazos, “paisajes atravesados por funciones no formales, actos o dinamismos enérgicos que no remiten siquiera a sujetos constituidos”¹. Se pasa así de lo figurativo a lo temático, movimiento que pone de relieve la radical alteridad que, por vía del *ahuecamiento*, se constituye en la principal seña de los dos films. Frente a lo lleno del texto referente, el vacío que caracteriza a los personajes (meras presencias físicas sin profundidad psicológica), valor que encuentra su correlato narrativo en el relajamiento de los nexos que ligan sus acciones, drástica dispersión que atenta contra el engranaje de las

1. Deleuze, Gilles; *La imagen-movimiento*, Paidós, Barcelona, 2001, p. 180.

secuencias, principio necesario del relato clásico. Y al igual que los paisajes que no sirven sólo por lo que niegan, la dispersión de los acontecimientos no pretende sustituir simplemente los momentos fuertes por los débiles, aquellos que resultan inútiles por escasamente significativos. Antes bien, en lugar de elidir, se trata de reducir, dar forma a unas *acciones embrionadas*, conatos de aventuras que no terminan de encajar en la sucesión de imágenes sino que quedan abandonadas a su suerte en un plano, en una frase. Así, la larga perorata del Quijote sobre la Edad de Oro en el texto cervantino, queda reducida a un deslavazado comentario mientras el caballero y su sirviente se secan al sol. Al igual que la liberación de los presos que van a galeras o el engaño con que el hidalgo caballero es devuelto a casa enjaulado, encuadres desgajados del continente narrativo que los dota de sentido y que, en su deambular por una nueva geografía sin fronteras, consiguen despertar esa energética de la imagen adormecida en el seno del discurso. *Imagen que ve.*





Obras

España

Mik Baro · Xaro Bonilla · Águeda Caballero · Victoria Cano · El bancolero Lacabra · Quique Ferrando · Pepe Galindo · Elisa García · Cuqui Guillén · Chema López · M^a Ángeles López · Alberto March · Geles Mit · Marta Pina · Nuria Rodríguez · Mery Sales · Pedro Sánchez · Alba Sánchez · Laura Silvestre · Sara Vilar ·

México

Miguel Ángel Achig · Pablo Ampudia · Verónica Ariza · Tania de León · Joel Gómez · Sr. González · Saúl Hernández · Carla López · Carles Méndez · Horte Mínguez · Victor Mora · Antonio Nájera · Antonio Ochoa · Alejandro Pérez · Coral Revueltas · Luis Ricaurte · Silvia Rodríguez · Yahir Silva · Cándido Valadez · Victoria Vinamaragui ·

Taiwán

Chen Jiang Fuh · Chen Shu-Hua · Chen, Ching-Chih · Chi I-Feng · Pamela Hevia · Hsieh Chi-Chang · Hsu Chuan-Ling · Hsu Hui-Mi · Lee Chia-Ying · Li I-Cheng · Lin Tzu-Chien · Roxanne Lu · Pan Yung-Jung · Teng Kuei-Min · Tien Wen-Pi · Tsai Hsien-Yiu · Tsai, Bing-Chi · Tsai Hsiu-Yueh · Wang Chun-Yen · Wu Shou-Che



España

Mik Baro
العودة
Infografía



Xaro Bonilla

Historia de varios regresos, 2009

Aguafuerte, aguatinta, lavis, transfer y gofrado sobre papel Basik



Águeda Caballero

Amapola 

Acuarela y collage



Victoria Cano

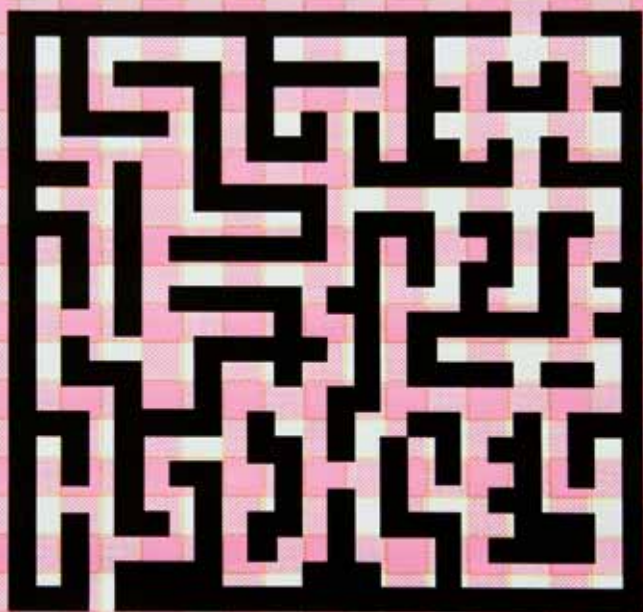
Volver
Infografía



El Bandolero Lacabra

Siempre que vuelves a casa

Serigrafía sobre hule

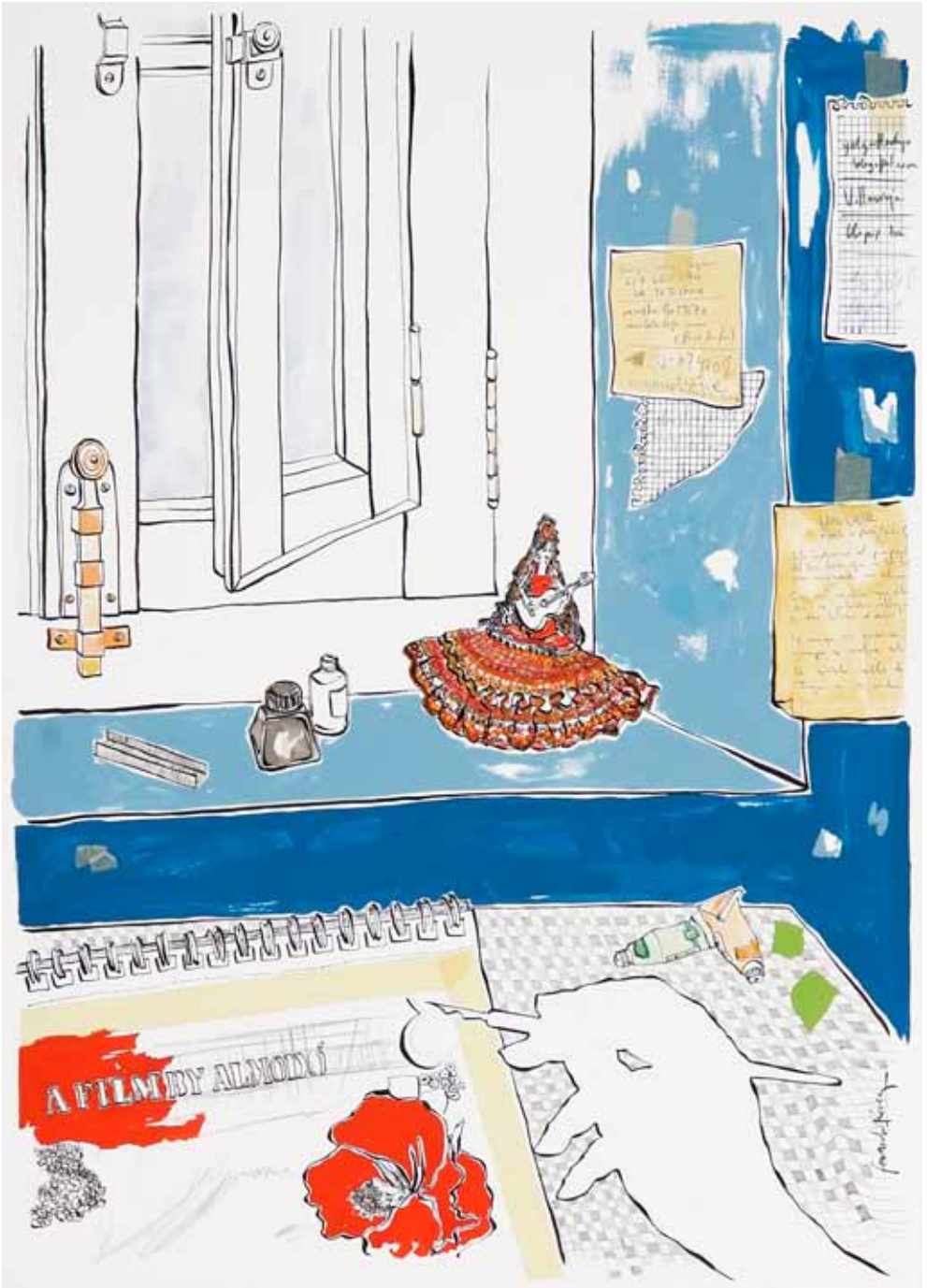


volver

Quique Ferrando

Sin título

Técnica mixta



Pepe Galindo

El viento de La Mancha (de *Volver*)

Acuarela



Elisa García
Volver
Fotografía digital



Cuqui Guillén

Volver

Acrílico



Chema López

Ain't no grave hold my body down...

Grafito sobre papel



Ain't no grave hold my body down...
Sister Rosetta Tharpe

M^a Ángeles López
Volver
Impresión digital y ceras



Alberto J. March

Lugar que no es escena (2)

Fotografía Lambda



Geles Mit

Lo inesperado del azar
Fotografía Lambda

lo
ines
perado
siem
pre
nos
acecha



Y así
volvemos
a empezar

Marta Pina

Vivir la muerte

Collage, fotopolímeros y lápiz de color
sobre papel



Nuria Rodríguez
Phantograma 2
Impresión digital



Mery Sales

F.H.T. 1967-2006. VOLVER

Grafito sobre papel



Pedro Sánchez

Se sufre pero se aprende

Grafito sobre papel



Alba Sánchez

Sentir que es un soplo la vida
Collage, grafito, tinta china y transferencia

SENTIR

QUE ES UN SOPLO LA VIDA



Laura Silvestre

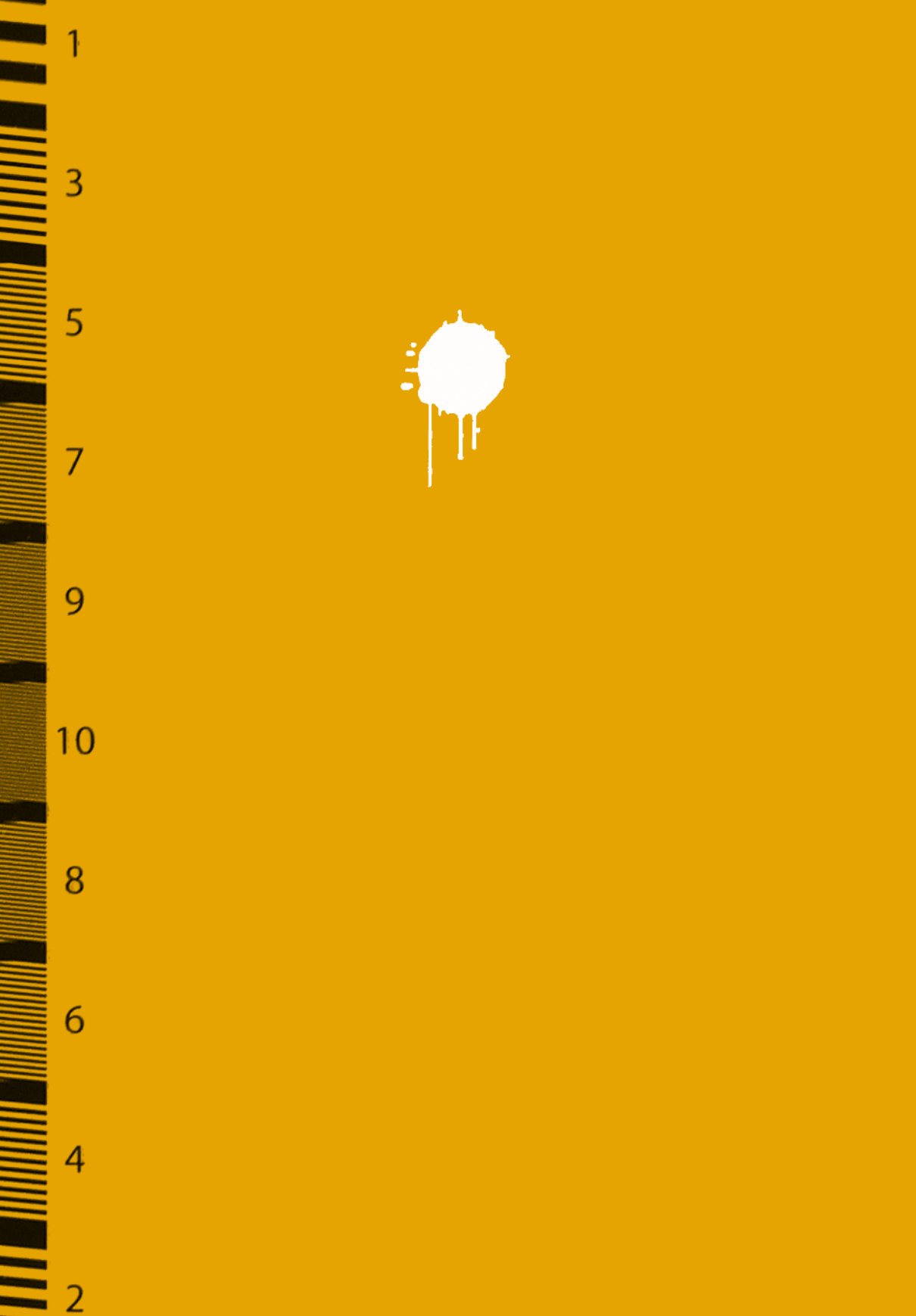
Sin título

Infografía



Sara Vilar
Los muertos no mueren nunca
Grafito e hilo cosido



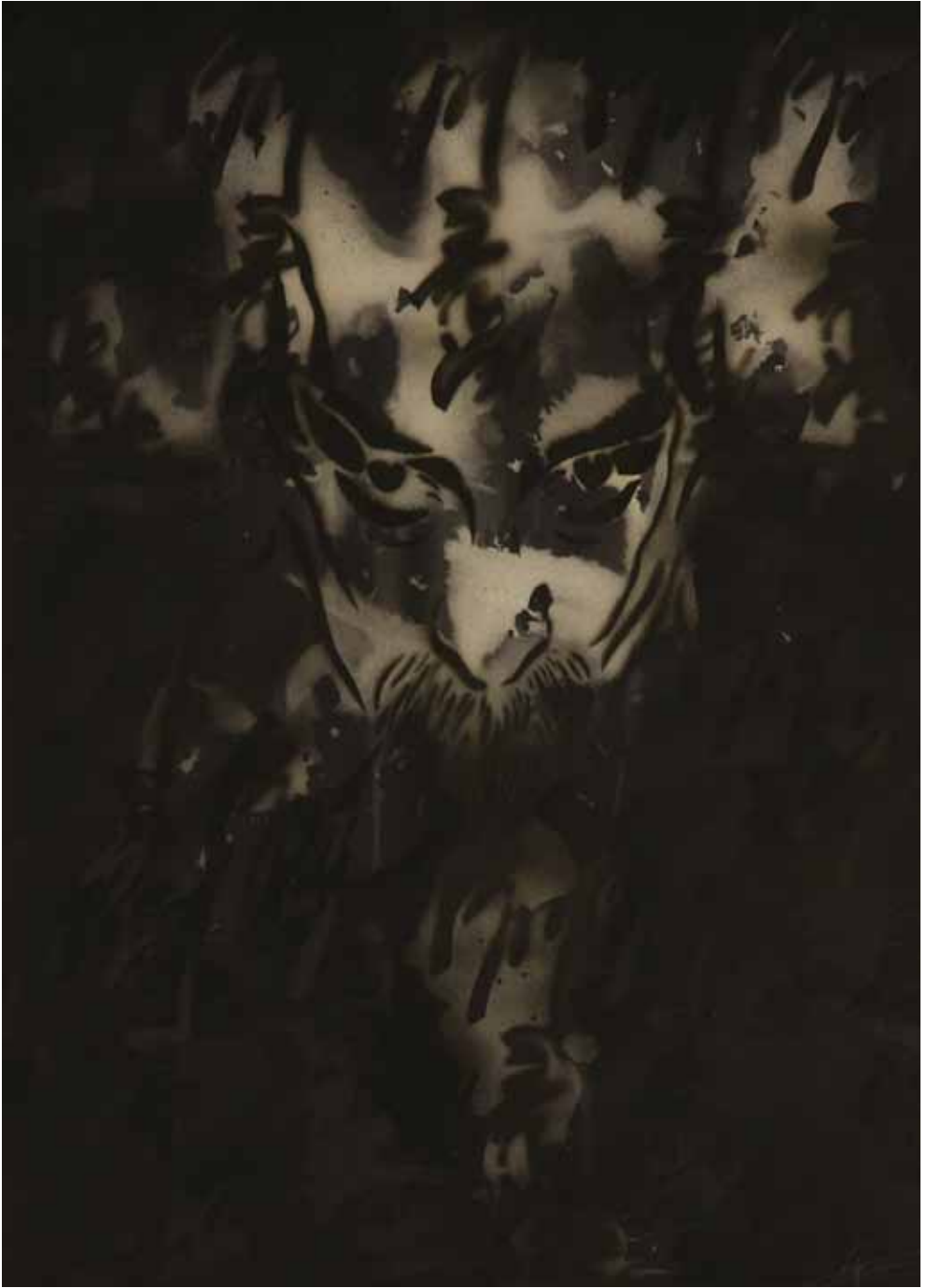


México

Alejandro Pérez Cruz

Volver...con la frente marchita

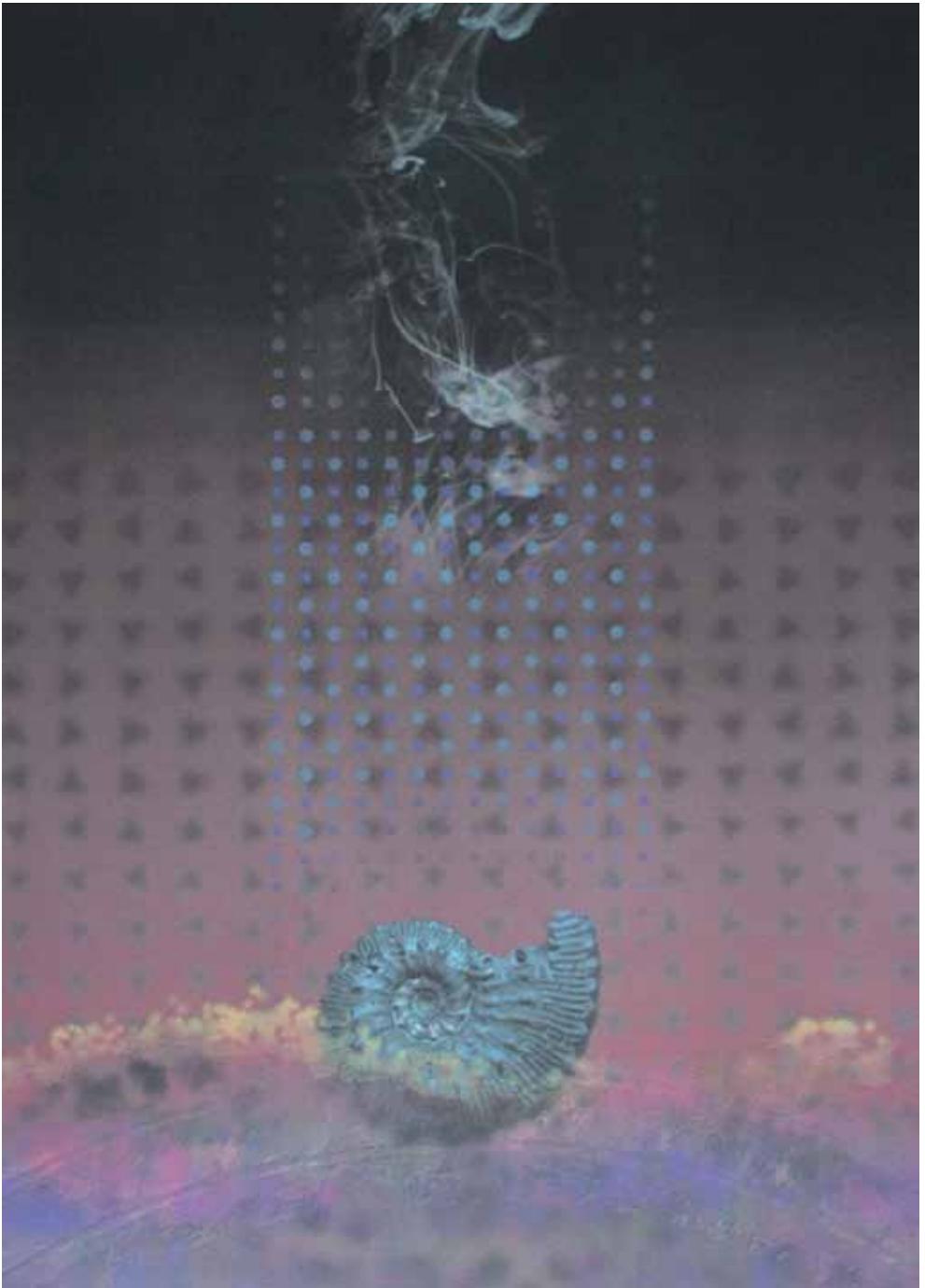
Esténcil y dibujo sobre papel de algodón negro



Antonio Nájera
Glóbulos rojos floreciendo
Óleo sobre papel



Antonio Ochoa
El retorno
Impresión digital



Cándido Valdez
La frívola cantidad de veces
Impresión digital

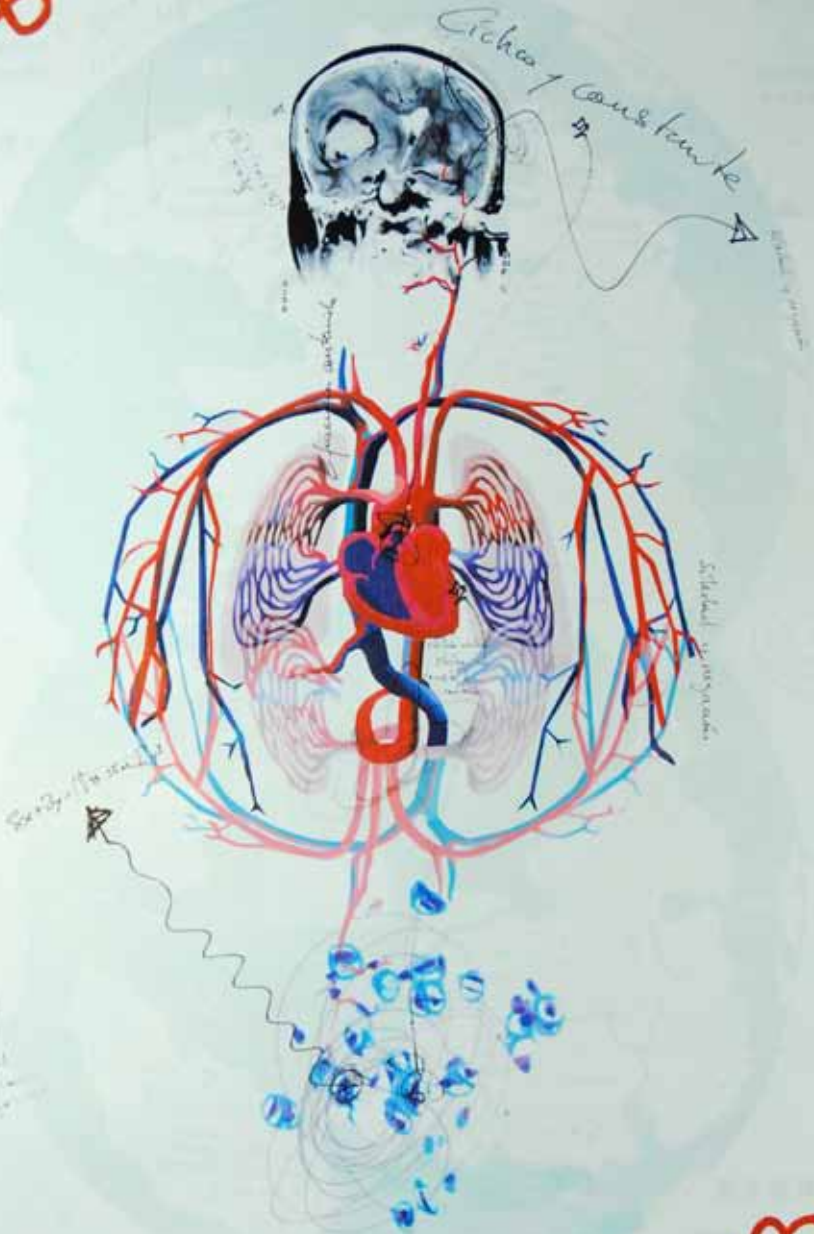
Carla López
La blusa
Impresión digital



Carles Méndez

Cíclico y constante
Impresión digital

8



8

Coral Revueltas

Volver

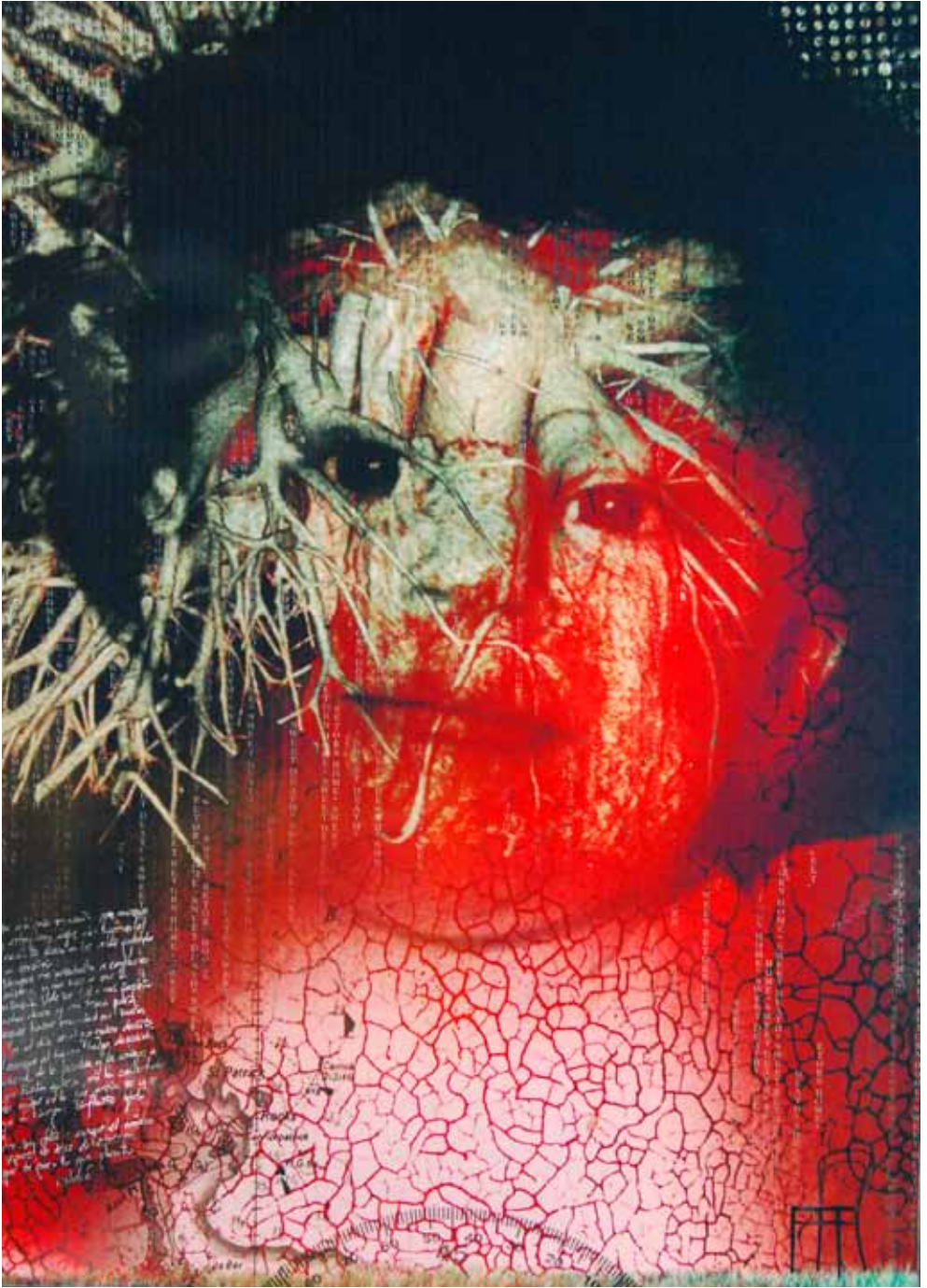
Electrografía, monotipo y vinil autoadherible



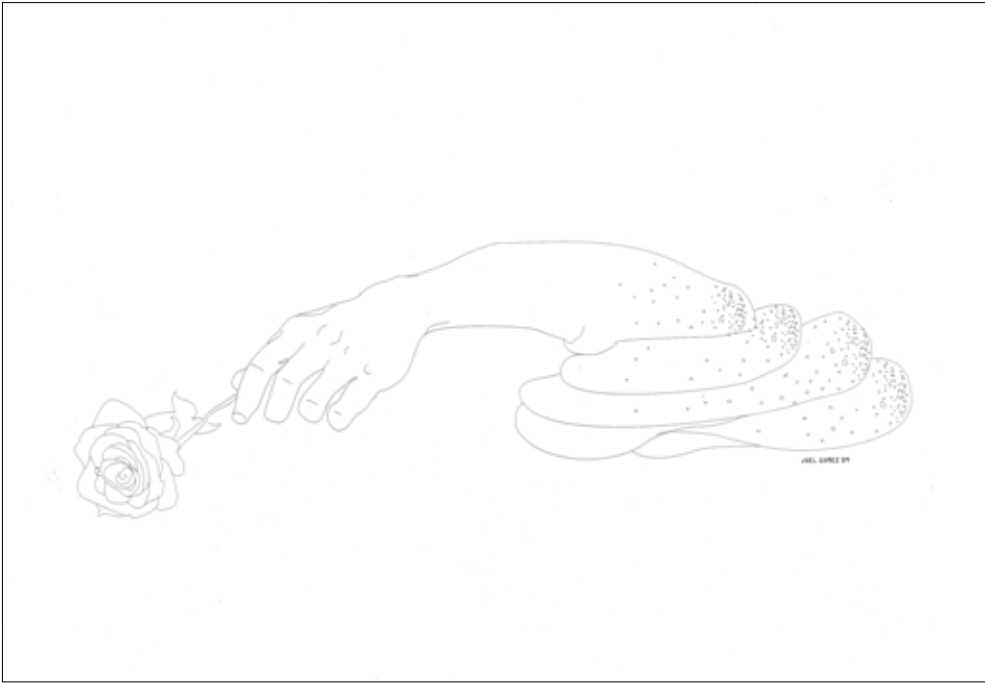
Horte Mínguez

Volver

Impresión digital



Joel Gómez
Volver
Impresión digital



Luis Ricaurte

Volver

Laseroxilografía y termotransfer sobre papel



F/A

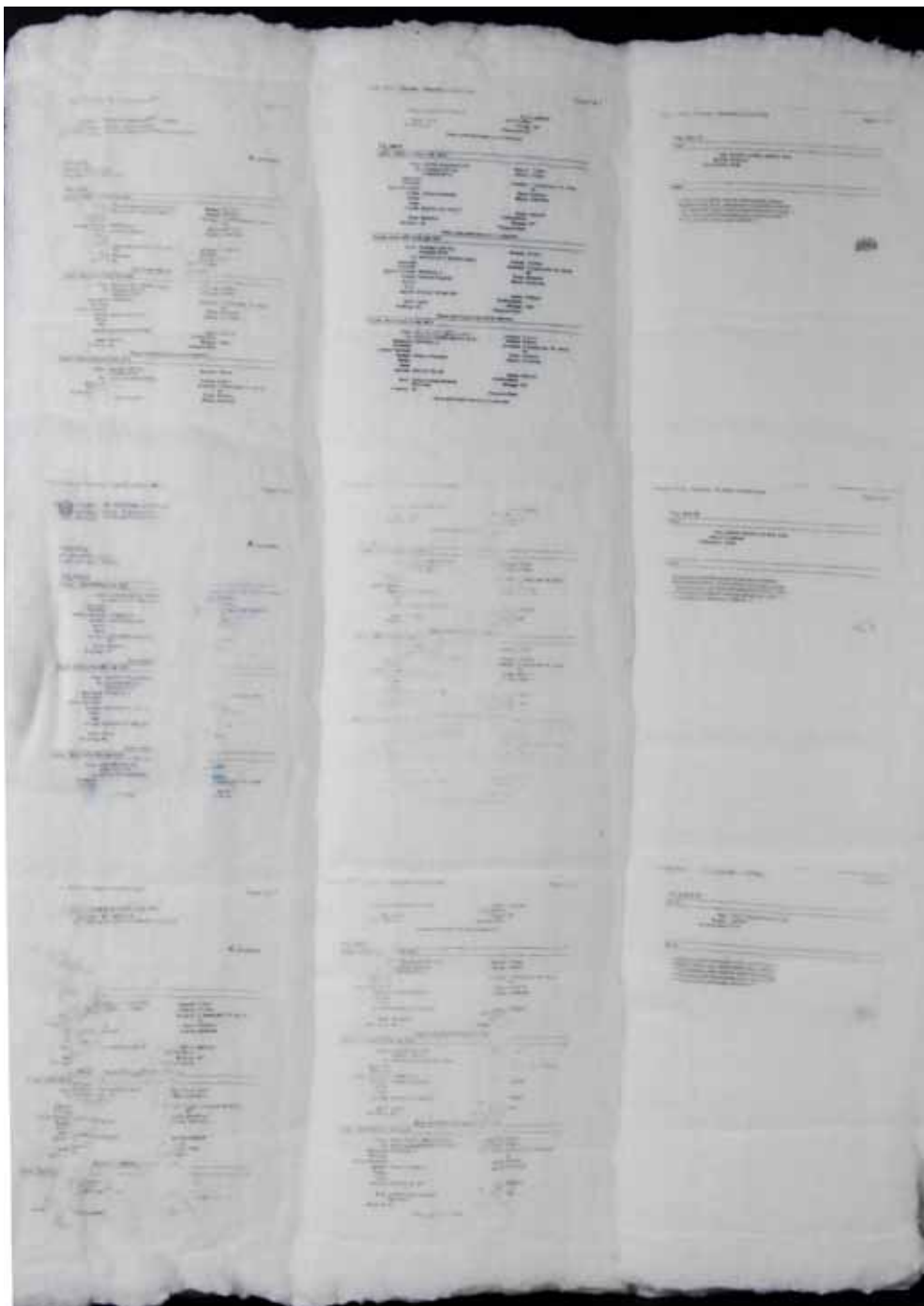
"Vol "



Miguel Ángel Achig

Volver a casa

Transfer sobre algodón



Pablo Ampudia

Línea continua

Fotografía retocada digitalmente



VOLVER

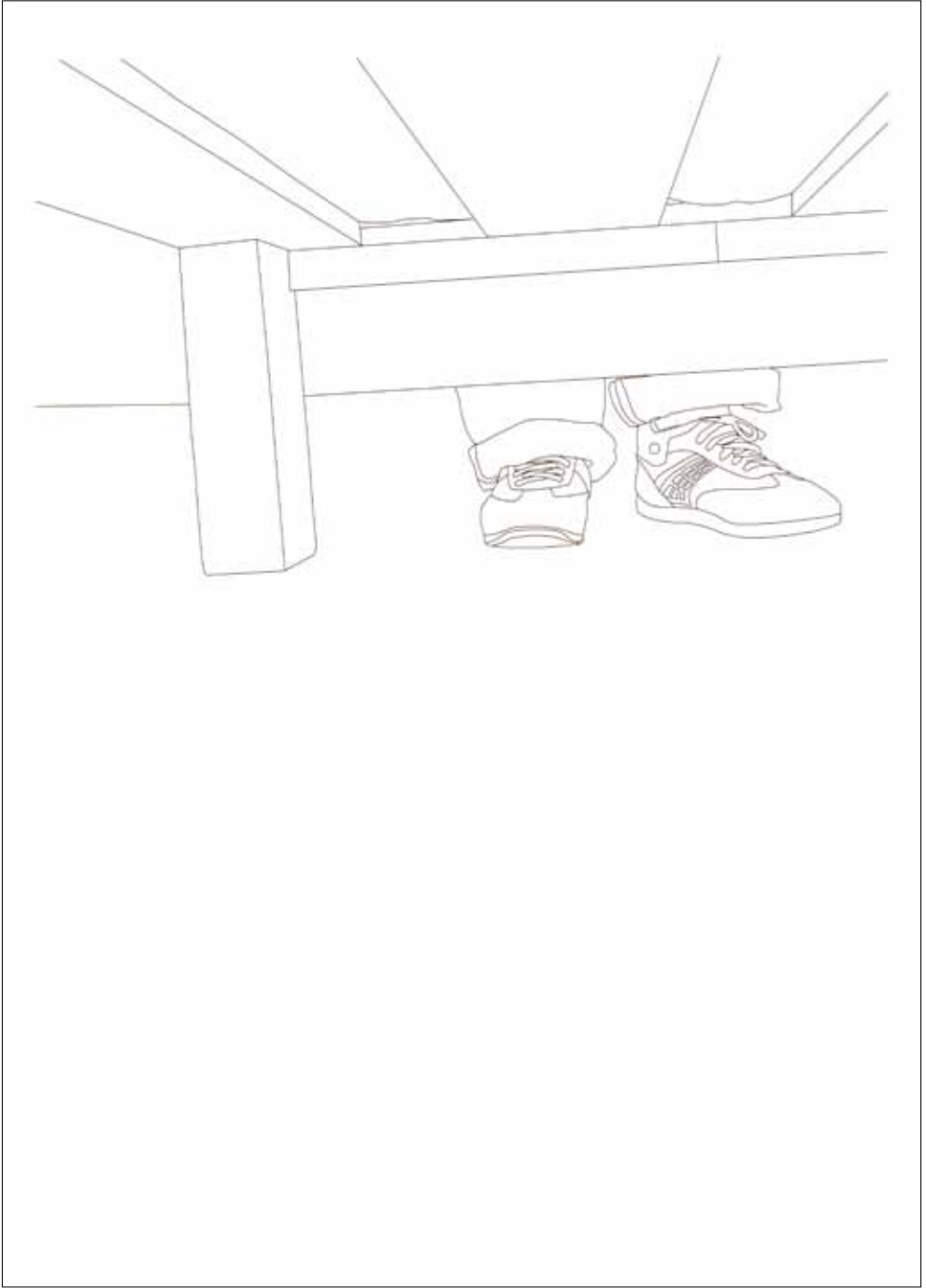
AMORAR EL PARPADAR DE LAS LUCES
QUE A LO LEJOS MARCAN EL RETORNO
TENER MIEDO AL ENCUENTRO DEL
PASADO QUE SE ENFRENTASE CON LA
V I D A
Y TEMER QUE LAS MUCHAS PALABRAS
DE RECUERDOS QUE ENCONTRAN
SUFICIENTE

Silvia Rodríguez
Como viento al molino
Impresión digital

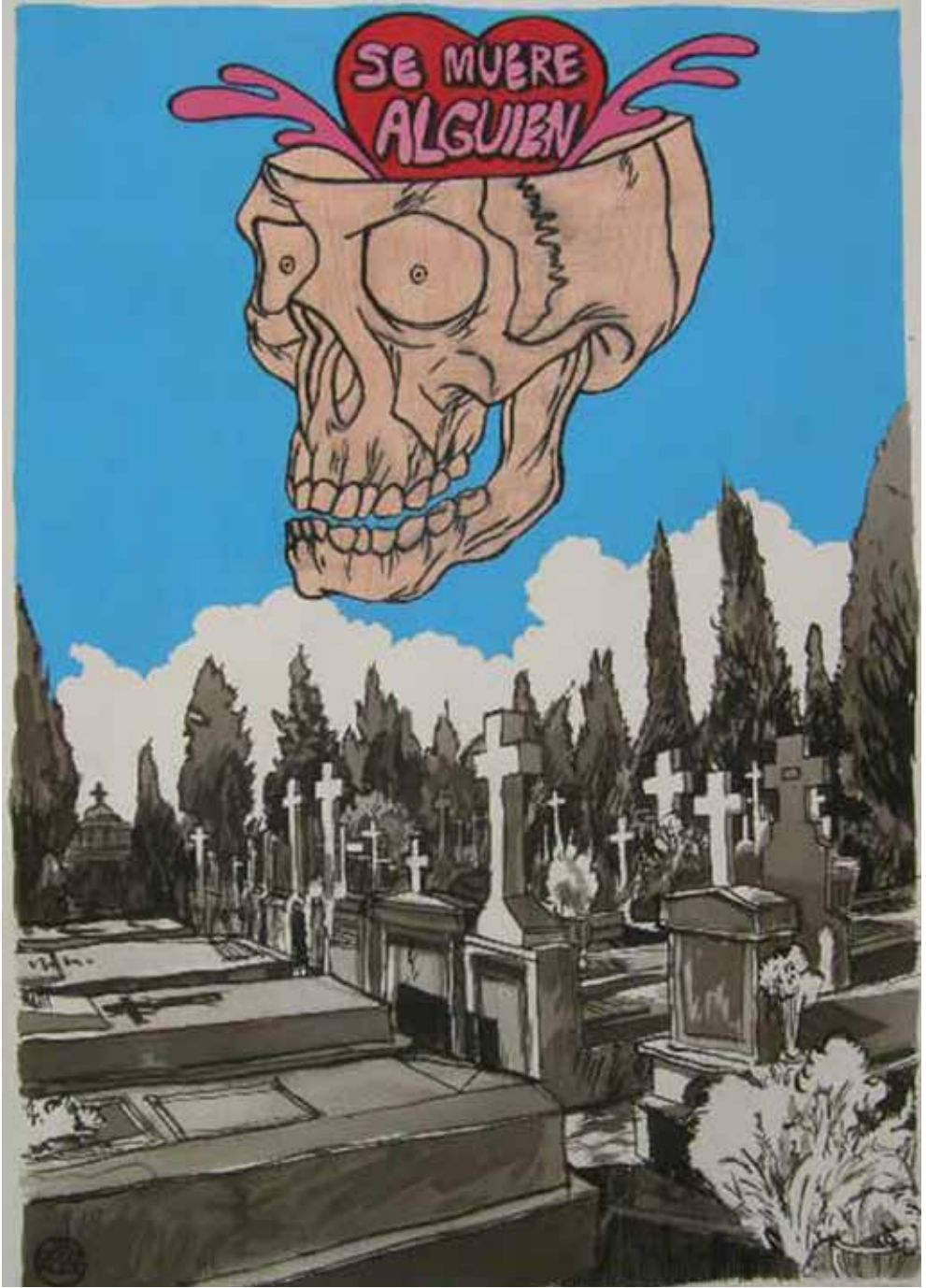


Saúl Hernández

Estudio para autorretrato como Penélope
Impresión digital



Sr. González
Volver
Gouache y lápiz



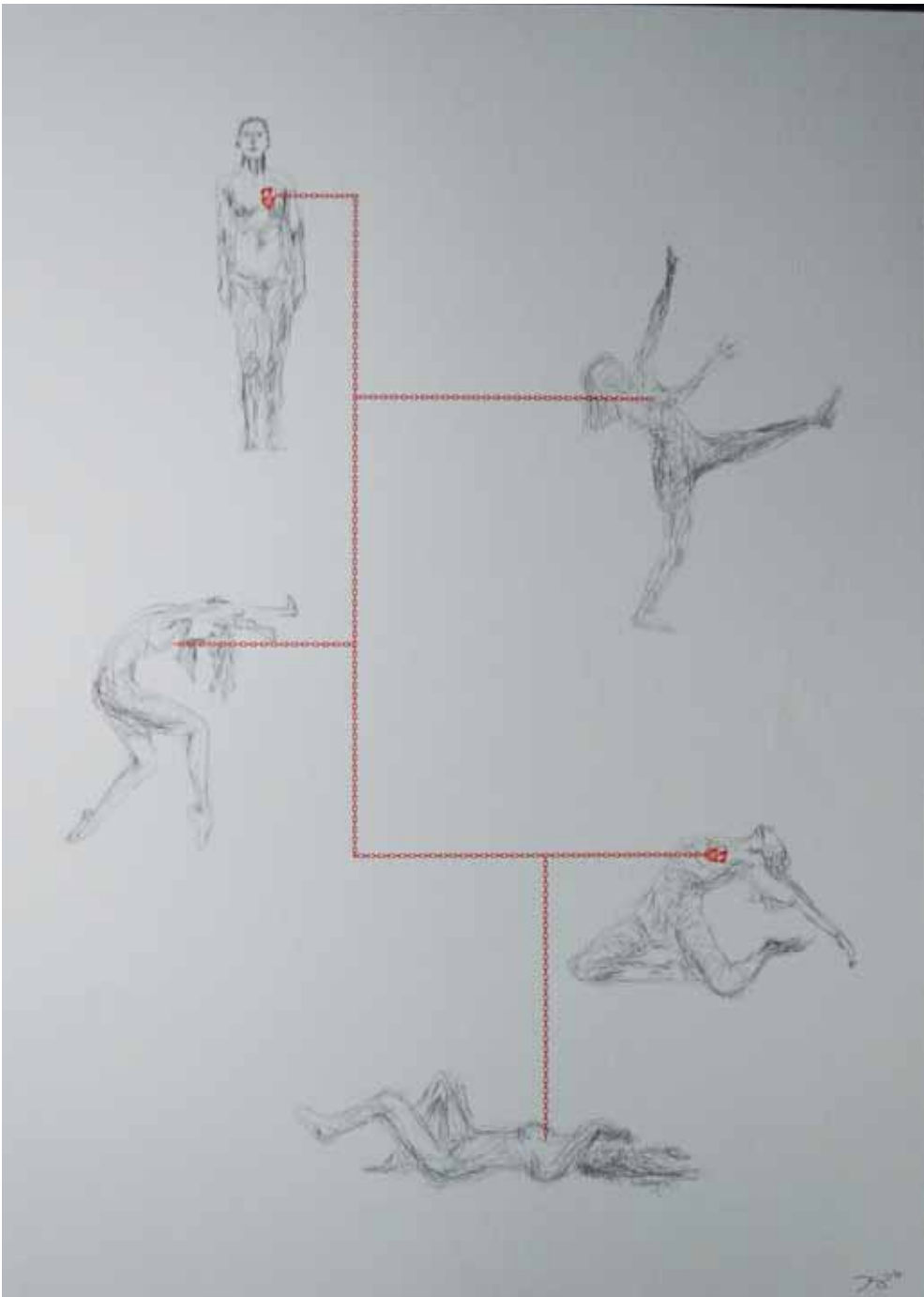
Tania de León

Olvidar a los muertos es volver a matarlos
Temple F05 y grafito



Verónica Ariza

Cortezas distantes, almas próximas
Impresión digital



Víctor Mora

Los vientos vuelven

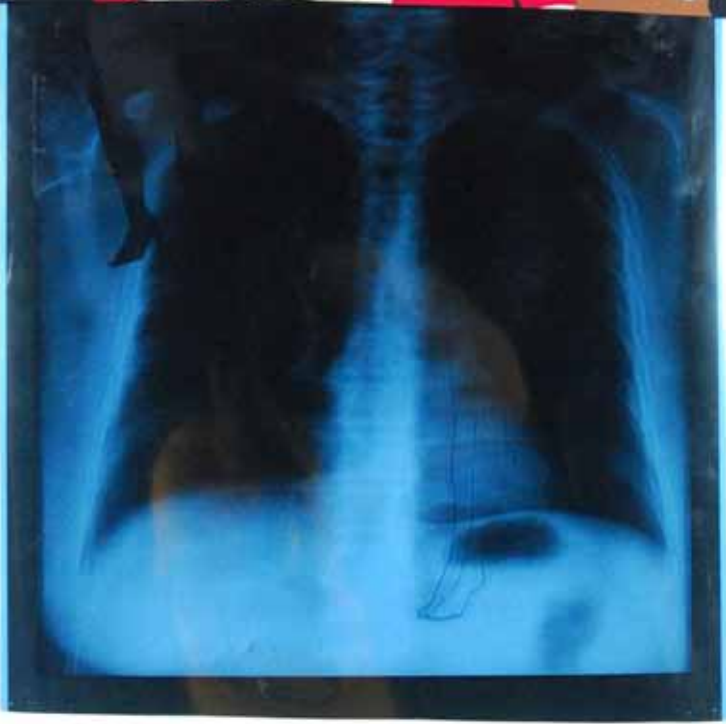
Transferencia y dibujo sobre papel deslavado



Victoria Vinamaragui

...echo yo de menos y con ansia buscando...

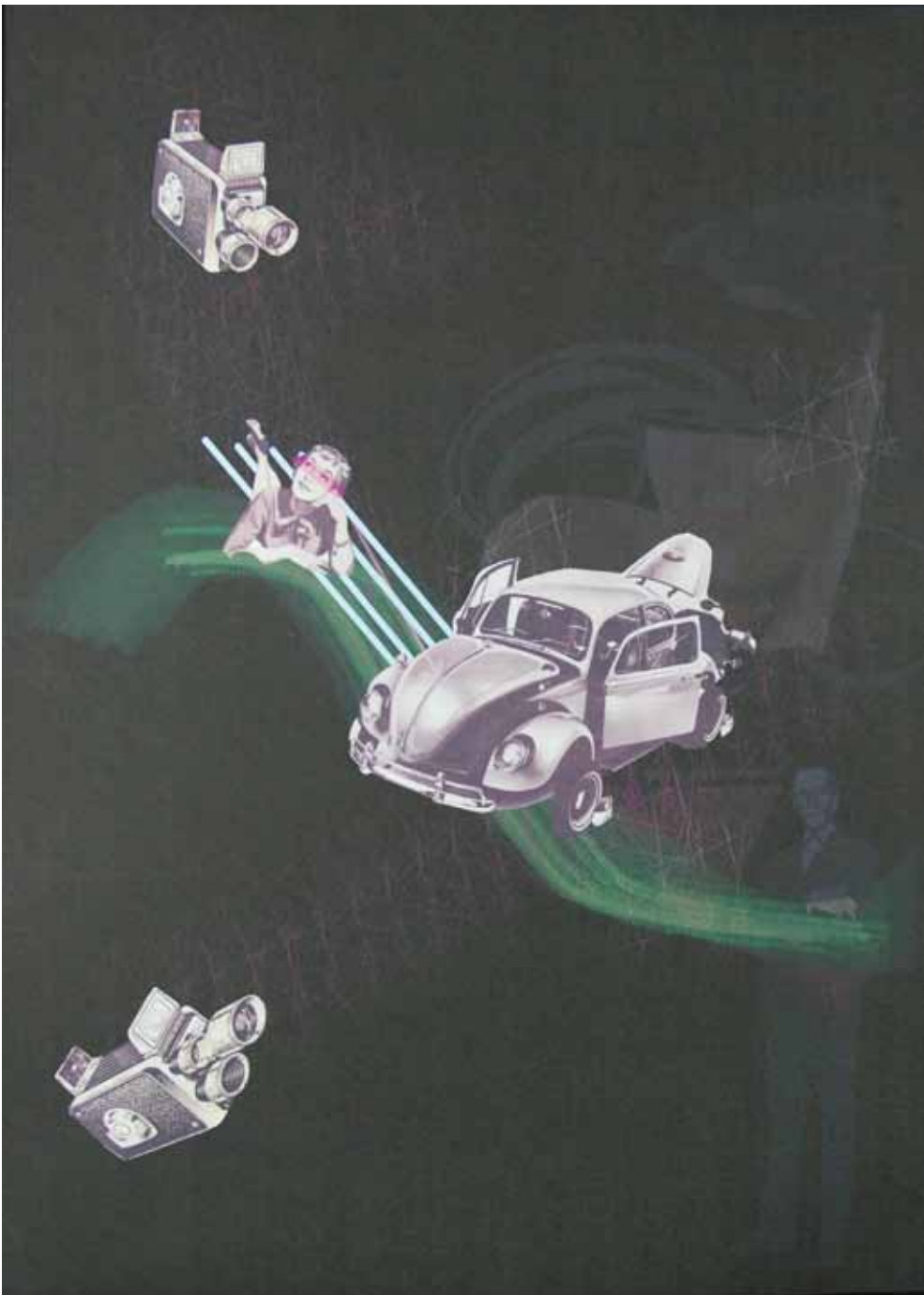
Objetos encontrados

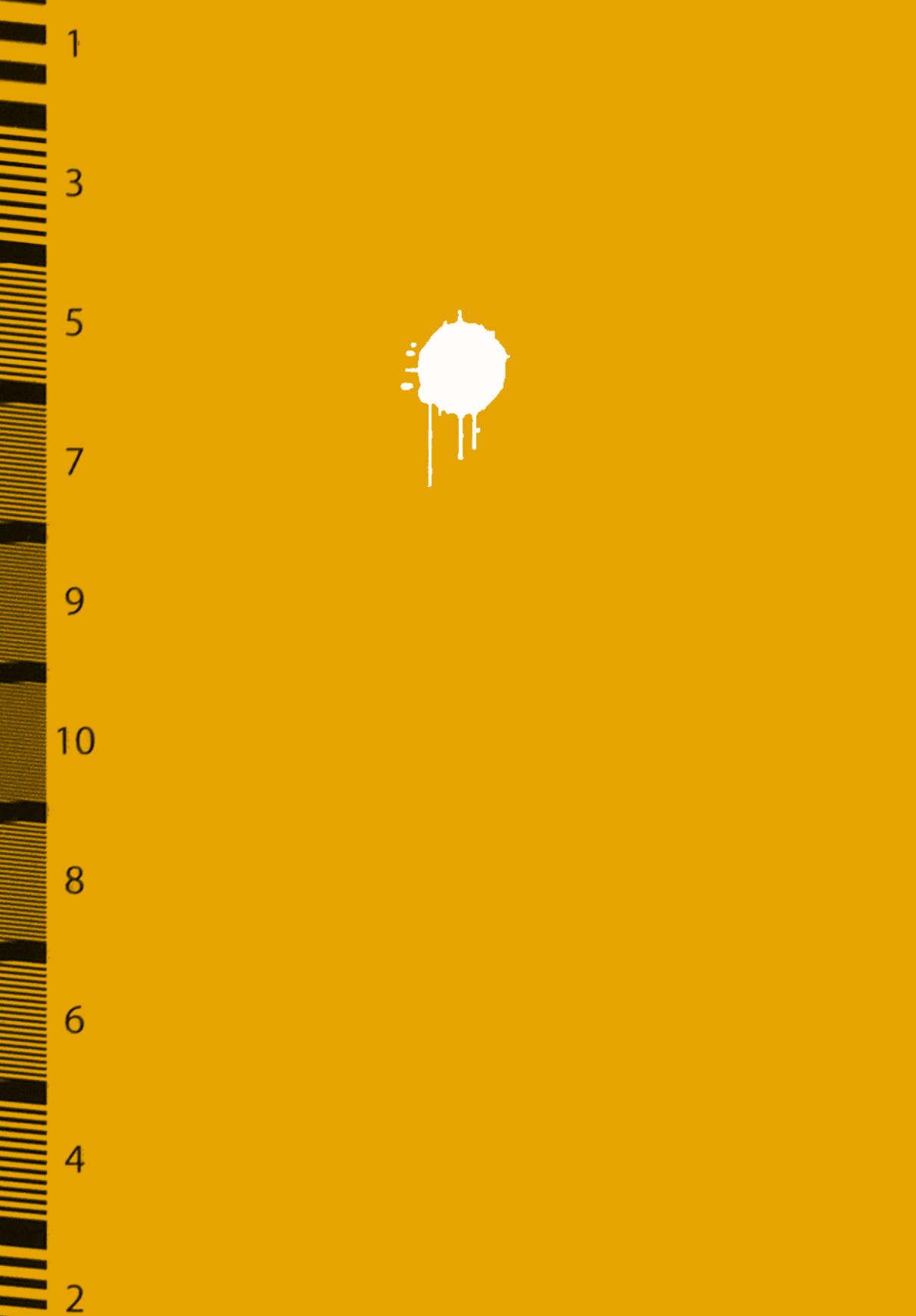


Yahir Silva Pompa

Volver

Impresión digital





Taiwán

Chen Jiang Fuh

Deseo tapado
Impresión digital



Chen Shu-Hua

Pensamiento femenino

Técnica mixta



Chen Ching-Chih

Secreto

Técnica mixta



Chi I-Feng

Sin título

Tinta china y acrílico



Pamela Hevia Toledo

Sin título

Técnica mixta



Hsieh Chi-Chang
La mirada del destino
Técnica mixta



Hsu Chuan-Ling

Volver

Técnica mixta



Hsu Hui-Mi

Waiting

Técnica mixta



Lee Chia-Ying
Sin título
Impresión digital



Li I-Cheng

Sin título

Grabado



AP

CA Título

Kocherg 97

Lin Tzu-Chien

Volver

Carboncillo y acrílico



Roxanne Lu

Volver

Tinta china



Pan Yung-Jung

Volver

Carboncillo, acrílico y acuarela



Teng Kuei-Min

Detrás del atrás

Tinta china



Wen-Pi Tien

Espiritu gris

Xilografía



Tsai Hsien-Yiu

Volver

Tinta china y acrílico



Tsai Bing-Chi

La melodía de la vida

Dibujo



Tsai Hsiu-Yueh

Volver

Témpera



Wang Chun-Yen

Woman

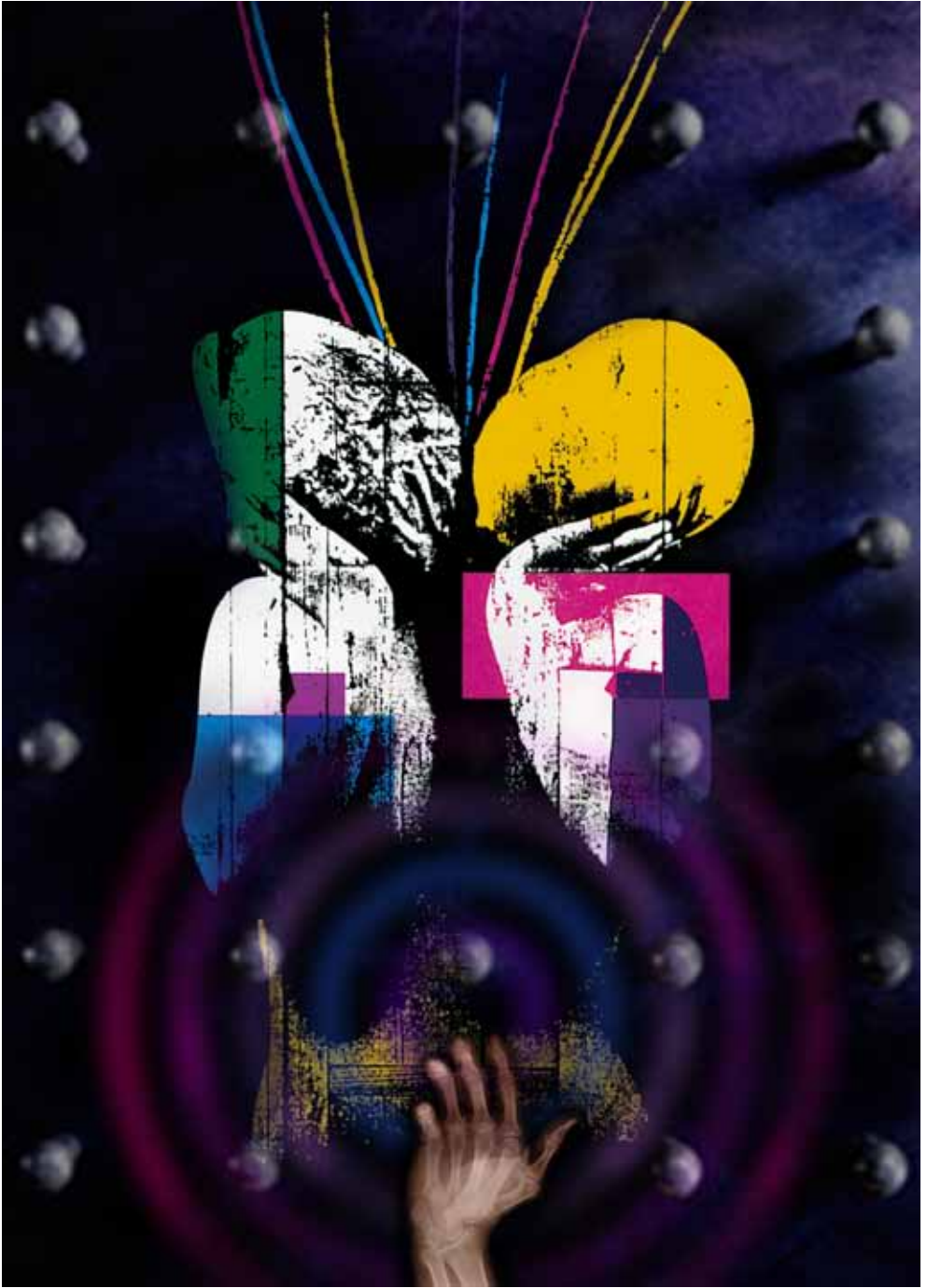
Tinta china



Wu Shoo-Che

Memoria perdida

Impresión digital





UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UACJ

I.A.D.A.

Instituto de Arquitectura Diseño y Arte



CHENGSHIU UNIVERSITY



正隆藝術中心

CHENGSHIU ART CENTER

