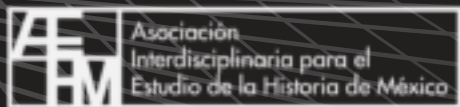


MIRADAS TRANSDISCIPLINARIAS

Nuevos Acercamientos al Arte Cinematográfico



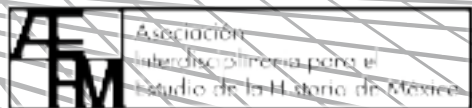
Coordinadores:
Mariana Martínez Bonilla
Alfonso Ortega Mantecón

MIRADAS TRANSDISCIPLINARIAS

Nuevos Acercamientos al Arte Cinematográfico

MIRADAS TRANSDISCIPLINARIAS

Nuevos Acercamientos al Arte Cinematográfico



Coordinadores:
Mariana Martínez Bonilla
Alfonso Ortega Mantecón

Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al Arte Cinematográfico.

Primera edición, abril de 2023.

ISBN: 978-607-99719-5-3

D.R. © Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C. Avenida Instituto Técnico Industrial número 60, interior 1, Colonia Agricultura, Alcaldía de Miguel Hidalgo, México, Ciudad de México, C.P. 11360.

Esta publicación presenta los resultados de investigaciones científicas y contó con dictámenes de expertos externos, de acuerdo con las normas editoriales de la Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C.

Cada capítulo de esta obra colectiva es responsabilidad única y exclusiva de su autor o autores. Las opiniones expresadas por el autor o autores no necesariamente reflejan la postura del coordinador del libro.

Se prohíbe la reproducción, el registro o la transmisión parcial o total de esta obra por cualquier sistema de recuperación de información, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electro-óptico, por fotocopia o cualquier otro, existente o por existir, sin el permiso previo por escrito del titular de los derechos correspondientes.

Este libro se publica sin fines de lucro. Queda prohibida su venta. Editado en México / Edited in Mexico.

Coordinadores: Mariana Martínez Bonilla y Alfonso Ortega Mantecón.

Diseño editorial: Andrea Ortega Mantecón.

Corrección de estilo: Mireya Castillo Garfías.

Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al Arte Cinematográfico / Mariana Martínez Bonilla, Alfonso Ortega Mantecón coordinadores. Primera edición. México. Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C., 2023.

Pendiente páginas: ilustraciones a color.

ISBN: 978-607-99719-5-3

1. Cine. 2. Arte.

I. Martínez Bonilla, Mariana, coordinadora. II. Ortega Mantecón, Alfonso, coordinador.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Prólogo

Re-visiones de la estética autoral y los géneros cinematográficos fccionales

Desdoblamientos temporales en planos infinitos: análisis de algunas narrativas 23
cinematográficas en la propuesta de Ezban
Silvia Hamui Sutto

Los amores cristalinos. Imágenes y potencias de lo falso en *Reconstrucción* 37
de un amor (2003) y *Allegro* (2005) de Christoffer Boe
Mariana Martínez Bonilla

Futuros inacabados. Ciencia ficción, minimalismo y espacio social en *Érase* 57
una vez en Brasilia
Rodrigo Martínez Martínez

Reformulaciones del debate sobre cine expresionista en función 81
de su categorización como estilo y género cinematográfico
Luis N. Sanguinet

La frontera interior en el cine internacional 101
Lauro Zavala

Disquisiciones sobre el audiovisual no-ficcional y los nuevos medios

Realidad alienígena: la fantasía del documental científico 117
Sergio J. Aguilar Alcalá

La memoria colectiva del confinamiento en el documental *Miradas aisladas* 143
Mónica del Sagrario Medina Cuevas

Metempsicosis, realidad virtual y el andar como narrativa ergódica 171
en los videojuegos
Romano Ponce Díaz

La filosofía va al cine: imagen, tiempo y experiencia cinematográfica

El plano-secuencia como imagen sensación: una pauta para conceptualizar 189
su *frontera* desde la estética de las intensidades
Areli Adriana Castañeda Díaz

Comarca cinematográfica: lugar ontológico contemporáneo 205
Ileana Díaz Ramírez

Fantasma: residuo immanente de la imagen 219
Gabriela Garay Viñas

Cine y representación: afectos, historias e identidades colectivas y sexuales

El niño sintiente en el cine de ficción latinoamericano. Claves de lectura en 243
torno a las narrativas cinematográficas sobre las dictaduras
Daniel Ruiz Luján

La conformación de la identidad y el imaginario colectivos a partir del 263
consumo de cine extranjero en México: estudio cuantitativo-visual
Karim Israel Solache Damián
Miguel Federico Rubio Marín

¡Dos tipos de cuidado!: El *bromance* insurrecto en *Y tu mamá también* 293
Francisco Marín López

La mujer en el cine de acción del siglo XXI: ¿muestra del empoderamiento 307
femenino o poder a la sombra del hombre?
Delfín Romero Tapia

Reinventar el cuerpo en el silencio: el caso de *Olla* (2019), de Ariane Laved 325
Iracema Patricia García Arias
Cecilia Gabriela Juárez Martínez

Siempre sí (Alberto Fuguet, 2019): la construcción de una utopía 339
homoerótica citadina
Alfonso Ortega Mantecón

Entrecruces disciplinares: cine, arquitectura y urbanismo

El reflejo de la sociedad de la década de los cincuenta en películas 355
de la época de oro del cine mexicano

Laura Georgina Ahuactzin Pérez

Movilidad automotriz en la Ciudad de México. Visiones fílmicas de la crisis Urbana 375

Georgina Cebey

Diseño de Producción, transdisciplinariedad y procesos creativos 389
Eugenio Caballero inventor de paisajes visuales cinematográficos para *Roma*

José Antonio García Ayala

Epílogo

Tendencias actuales de investigación sobre cine en México 413

Aleksandra Jablonska Zaborowska

PRÓLOGO

En los últimos años la teoría del cine ha sido enriquecida con los más diversos supuestos disciplinares. Metodológicamente, el llamado “giro cinematográfico” ha operado una transformación a gran escala de las maneras a través de las cuales las y los estudiosos de la imagen en movimiento constituyen sus arsenales analíticos. Los entrecruces de las ideas y planteamientos en torno a los nuevos medios, el feminismo, la teoría queer, los estudios culturales y visuales, la historia del arte, la antropología de las imágenes, la filosofía y otras disciplinas como la arquitectura, el urbanismo, la literatura, la sociología y la ciencia política, han cimentado un nuevo ordenamiento crítico de los problemas y cuestiones planteadas a las más diversas manifestaciones de lo audiovisual. A partir de ello, tuvo lugar el surgimiento de una nueva ola de cuestionamientos en torno a la imagen-movimiento-tiempo que conducen hacia un entendimiento más amplio de aquello que las prácticas audiovisuales significan tanto desde la producción como en su recepción.

Dicho desplazamiento teórico-metodológico constituye el eje rector de *Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico*, un libro que es el resultado de un esfuerzo colectivo y que nace como proyecto paralelo al Primer Coloquio Interinstitucional Nuevos Acercamientos al Arte Cinematográfico, llevado a cabo en el marco del Doctorado en Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana durante el año 2021, y para lo cual se contó con el apoyo de los Departamentos de Arte y Comunicación de la Universidad Iberoamericana y de la Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C., nuestra también casa editora.

Los textos que aquí se presentan articulan diversas discusiones como las propuestas por los teóricos de la memoria cultural (Erl y Nünning, 2008), las indagaciones sobre el archivo (Ishizuka y Zimmermann, 2008; Russell, 2018) y la construcción de la mirada en el cine etnográfico (Groo, 2019), las arqueologías mediales (Zielinski, 2011; Parikka y Huhtamo, 2011, Elsaesser, 2016), los indigenismos (Raheja, 2010; Wood, 2017) y el pensamiento decolonial (Mirzoeff y Halberstam, 2018; Weaver-Hightower, 2020, 2018), los análisis feministas, queer y de la representación (Hall, 1997; Ahmed, 2010; Schuessler, 2017), entre muchos otros desplazamientos disciplinares que constituyen el actual entramado ocupado por la renovación de los estudios sobre cine y audiovisual.

Así pues, para abonar a la renovación de la discusión en torno a la teoría y el análisis cinematográfico y de otras manifestaciones de la imagen en movimiento, los resultados de las investigaciones que conforman *Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico* estudian las maneras en las que lo audiovisual y sus contextos de producción y recepción consolidan anudamientos de

sentido que solo es posible desentrañar desde perspectivas inter y transdisciplinares.

Los artículos aquí compilados establecen un amplio panorama dentro del cual se vuelve posible desplazar a los objetos de análisis y reconocer sus contradicciones, así como pensar otro tipo de relaciones en torno a la imagen, la teoría y el método. Más allá del reconocimiento e, incluso, renovación de los parámetros teóricos elaborados por las “grandes” teorías cinematográficas, la serie de artículos que aquí se publican prefiguran un movimiento de avanzada que pretende dinamitar los fundamentos de aquellos presupuestos.

Sobre todo, se trata de presentaciones de análisis puntuales y propuestas que producen una suerte de chispazo que pone en crisis a los manuales y las fórmulas metodológicas que, día con día, demuestran su incapacidad para dar cuenta de los fenómenos y las problemáticas propuestas por las nuevas corrientes interdisciplinares que hacen de la imagen-movimiento su objeto de estudio.

De tal manera, a lo largo de estas páginas se analizan los más diversos objetos y *corpus* que van desde los filmes expresionistas y la cultura visual de la República de Weimar, algunos falsos documentales, filmes y otras manifestaciones de la no-ficción, hasta las más variadas expresiones del cine latinoamericano (desde México hasta el Cono Sur) e internacional (de Hollywood a Dinamarca), e, incluso, se repara en las formas narrativas propuestas por algunos videojuegos.

Divididos en cinco capítulos, estos nuevos acercamientos se articulan a través de la revisión de las estéticas autorales y los géneros cinematográficos (capítulo 1), hasta los entrecruces disciplinares que exceden el campo de lo puramente fílmico, como en el caso específico de la arquitectura y el urbanismo, y enfocados al análisis del cine producido en México (capítulo 5), pasando por algunas notas y discusiones en torno al audiovisual no-ficcional (capítulo 2), el tiempo y la experiencia cinematográfica, entendidos desde el emplazamiento filosófico (capítulo 3) y las diversas problemáticas de la representación sexual, histórica y afectiva en el cine (capítulo 4).

En el primero de dichos apartados, titulado “Re-visiones de la estética autoral y los géneros cinematográficos ficcionales”, Silvia Hamui Sutton, analiza con la ayuda de un marco teórico analítico bergsonian —y, por lo tanto, deleuziano— las estrategias narrativas y formales contenidas en el filme de suspenso *El incidente* (2014) del director mexicano Isaac Ezban. Así pues, en el texto “Desdoblamiento temporales en planos infinitos: análisis de algunas narrativas cinematográficas en la propuesta de Ezban”, la autora se enfoca especialmente en las relaciones espacio-temporales que constituyen tanto al relato como a la historia del filme mencionado, con lo cual también arroja luz sobre las maneras en las cuales los espectadores se ven interpelados a nivel intelectual con el filme.

Por su parte, Mariana Martínez Bonilla revisa en “Los amores cristalinos. Imágenes y potencias de lo falso en *Reconstrucción de un amor* (2003) y *Allegro*

(2005) de Christoffer Boe”, desde la perspectiva del filósofo argelino Alain Badiou y del francés Gilles Deleuze, la complejidad estructural y narrativa de los filmes mencionados. La hipótesis que sostiene el análisis afirma que a lo largo de ambos filmes el director despliega la idea del amor romántico idealizado como una imposibilidad absoluta. Según la autora, lo anterior es evidente a partir de la movilización de una serie de estrategias metaficcionales que constituyen un núcleo de “formaciones cristalinas” e “imágenes virtuales”, términos que toma prestados de Gilles Deleuze y a través de los cuales se anudan las búsquedas y devenires de los personajes que protagonizan ambas historias.

En el tercer texto que conforma este capítulo, Rodrigo Martínez Martínez detiene su mirada en la película que Adirley Queirós dirigió en el año 2017. Su intención es llevar a cabo un escrutinio detallado de un filme al que considera como transhistórico y cuya importancia radica en su utilidad para caracterizar a la ciencia ficción contemporánea. Como el autor demuestra a lo largo de “Futuros inacabados. Ciencia ficción, minimalismo y espacio social en *Érase una vez en Brasilia*”, una vez en Brasilia”, lo anterior consiste en una apropiación de la estructura del género antes mencionado, tendiente hacia el minimalismo visual y las narrativas inacabadas que interpretan el presente social a través de la observación de los individuos, los acontecimientos y los contextos urbanos específicos.

Por otra parte, “Reformulaciones del debate sobre cine expresionista en función de su categorización como estilo y género cinematográfico” de Luis N. Sanguinet es el cuarto elemento constitutivo del capítulo. En él, su autor lleva a cabo una revisión de las propuestas teóricas desarrolladas por los pensadores de la República de Weimar acerca de la imagen cinematográfica y sus funciones sociales, así como de las derivas que éstas tuvieron en el pensamiento de autores contemporáneos como Vicente Sánchez-Biosca, Gilles Deleuze y Thomas Elsaesser. Dicha revisión y actualización de la discusión se enfoca en la importancia del cine expresionista no como género, sino como una serie de obras con características estéticas y narrativas singulares que se asentó en tanto desarrollo cultural, cuya función fue aquella de operar como catalizador de los síntomas que permitirían a teóricos como Kracauer y Eisner, entre otros, llevar a cabo un diagnóstico epocal que anunció el ascenso del nazismo.

El capítulo concluye con un texto de Lauro Zavala, titulado “La frontera interior en el cine internacional”, en donde se analiza un amplio corpus cinematográfico. Se trata de la revisión de 12 películas en las que la frontera interior —o esa negociación simbólica que cada uno de los sujetos que atraviesa por una frontera territorial debe llevar a cabo— es el eje narrativo. Así pues, en su análisis L. Zavala recapitula la presencia continua de cruces entre Bangladesh e Inglaterra, Estados Unidos y China, Egipto e Israel, India y Estados Unidos, Irlanda del Norte y del Sur, Italia y Austria, Estados Unidos y Japón, Vietnam y Estados Unidos, Suiza y Kenia, y Tíbet y el Occidente, en el cine contemporáneo. Y, a partir de ello, que las

consecuencias simbólicas y afectivas de dichos cruces implican desplazamientos no solo físicos sino emocionales y subjetivos para los personajes de cada una de las películas analizadas.

En el siguiente capítulo del libro que el lector tiene en sus manos: “Disquisiciones sobre el audiovisual no-ficcional y los nuevos medios”, Sergio J. Aguilar Alcalá, Mónica del Sagrario Medina Cuevas y Romano Ponce Díaz, abordan diversas problemáticas relacionadas con las expresiones audiovisuales de la no ficción y los nuevos medios como lugares de creación de sentidos siempre en tensión, atravesados por elementos no solo estéticos, sino éticos.

Tal y como lo demuestra el texto de Sergio J. Aguilar, “Realidad alienígena: la fantasía del documental científico”, los desplazamientos de elementos documentales en la ficción contemporánea, y su recurrente uso de un archivo creado a partir imágenes creadas por computadora, constituyen uno de los lugares más complejos y representativos del quiebre de las lógicas indexicales de la imagen documental clásica. Y no solo eso, sino que a través del análisis tanto narrativo como estético de *Alien Worlds* (2020), el autor da cuenta del descolocamiento de la supuesta objetividad documental para desplazarla hacia el ámbito de lo subjetivo y la no neutralidad, cuyas consecuencias a nivel político, en relación con la verdad que el género cinematográfico documental busca exponer, no debemos pasar por alto.

Por otra parte, en “La memoria colectiva del confinamiento en el documental *Miradas aisladas*”, Mónica del Sagrario Medina aborda el documental *Miradas aisladas*, realizado durante la pandemia del COVID-19 por estudiantes de la Licenciatura en comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla en el Taller de video documental *web*. A partir de un arsenal metodológico de orden estructural, Medina recalca la importancia de las narrativas interactivas para el condicionamiento de otros modos de entender la realidad. Sobre todo, enfatiza la función de la interactividad como fundamento de la colectividad y de la constitución de la memoria colectiva en torno al acontecimiento pandémico y sus consecuencias tanto a nivel social como individual.

Ahora bien, llevando la reflexión hacia un ámbito de reciente incorporación al análisis audiovisual como son los videojuegos, en el texto “Metempsicosis, realidad virtual y el andar como narrativa ergódica en los videojuegos” de Romano Ponce, se elabora una lectura e interpretación de los principios de la realidad virtual a partir de conceptos propios de la filosofía, la literatura, el arte y el diseño. A través de ellos, el autor se enfoca en la revisión de la narrativa relacionada con los espacios digitales navegables en tercera dimensión. Para ello, la experiencia del espectador resulta fundamental, pues éste participa activamente en la producción de la significación y de la experiencia que el recorrido o la caminata por dichos espacios suponen. Partiendo de la noción de narrativa ergódica (aquella en la cual la participación activa y directa del lector es requerida para hacer progresar a la

trama), a lo largo de su escrito, Romano Ponce Díaz analiza y contextualiza las implicaciones ideológicas y de producción de sentido de ejemplos como los videojuegos *Doom* (1993), *Myst* (1993) y *Assassin's Creed* (2007) y las películas *The Thirteenth Floor* (1999) y *Source Code* (2011), en donde el espectador participa activamente al recorrer los diferentes escenarios que los componen, los cuales constituyen una capa narrativa en sí misma que se presenta como un añadido que desplaza al sentido primigenio de cada uno de los ejemplos citados.

Posteriormente, en el capítulo número tres de *Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico*, “La filosofía va al cine: imagen, tiempo y experiencia cinematográfica”, se estudian los diferentes emplazamientos de la ontología y la fenomenología como estrategias y operaciones conceptuales y analíticas para comprender los problemas que la imagen-movimiento y la imagen-tiempo suponen para la teoría cinematográfica y las herramientas metodológicas que de ella se desprenden.

En ese sentido, Areli Adriana Castañeda propone una revisión de los modos a través de los cuales el plano-secuencia puede ser interpretado desde la estética de las intensidades como un lugar de inscripción de la sensación. En el texto que lleva por título “El plano-secuencia como imagen sensación: una pauta para conceptualizar su frontera desde la estética de las intensidades”, la investigadora se enfoca en *Birdman* (2014) de Alejandro González Iñárritu. En sus propias palabras, el objetivo de su trabajo es el de proponer “una reflexión acerca de la construcción del término de frontera meramente desde una condición biológica y fisiológica de la corporalidad”. El análisis de Castañeda entiende a la representación audiovisual-cinematográfica como una manifestación indexical capaz de incidir directamente en la percepción corporal del espectador y, para ello, recurre a la filosofía como el lugar disciplinar desde el cual será posible pensar la relación entre la imagen constituida por el plano-secuencia y sus cualidades hápticas, así como en las consecuencias que ello tiene a nivel de la percepción y la afección del espectador.

En otro tenor, pero también cercano a los planteamientos que Gilles Deleuze realizó en sus tratados sobre cine, Ileana Díaz elabora en “Comarca cinematográfica: lugar ontológico contemporáneo”, un extenso comentario acerca del cine como pensamiento. Su punto de partida es la ontología heideggeriana y la noción de la “comarca” que de ella se desprende, lo cual le permite realizar una estricta comparación con el arte cinematográfico en tanto mecanismo capaz de contener el acontecimiento de una verdad ontológica.

A través de las referencias al filme *La rosa púrpura del cairo* (Allen, 1985), *Cinema Paradiso* (Tornatore, 1988), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), y los escritos de Andrei Tarkovski, la autora fundamenta su hipótesis pues en los tres casos, de una u otra manera, se plantea la apertura del cine (tanto a nivel de la sala cinematográfica, como narrativo) como un lugar de encuentro con el Dasein heideggeriano, en el cual se negocian tanto la identificación, como la afección del

espectador, pues como la propia autora concluye, en tanto “hogar de pensamiento, el arte cinematográfico tiene su realización en una sala donde se proyecta la cinta. El habitante-espectador presencia sus propias emociones y así como mira las estrellas en las noches (o su brillo, pues posiblemente lo único que observa es la luz que viaja hacia el mundo, pero pertenece a un cuerpo celeste que ya no existe), el Dasein va al cine a mirar hacia adelante, aunque eso no necesariamente implique avanzar.”

Por otra parte, en “Fantasma: residuo inmanente de la imagen” —siguiendo con los acercamientos filosóficos al arte cinematográfico—, Gabriela Garay reflexiona sobre la figura del fantasma, presente en tres filmes: *Casper* (Brad Silberling, 1995), *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001) e *Historia de fantasmas* (David Lowery, 2017). Se trata de ejemplos disímiles que, sin embargo, constituyen puntos de quiebre para pensar la noción del fantasma como un “residuo inmanente de la imagen”. Para ello, en un primer lugar, la autora se enfoca en la caracterización contextual y la conformación a nivel de lo visual de aquello que llama “imagen-fantasmal” y su relación con la teoría de la espectralidad, desarrollando, sobre todo, los argumentos de Jacques Derrida y Walter Benjamin en torno a la huella como lugar liminar que determina las relaciones entre la ausencia, la presencia y la memoria. Posteriormente, se desarrolla el análisis de los tres filmes mencionados a partir de la historicidad cinematográfica (e iconográfica) de la figura del fantasma así como de las características y particularidades estéticas y narrativas de los filmes ficcionales que componen el *corpus* del estudio, reparando en las maneras según las cuales las figuras fantasmagóricas y su relación con la materialidad tangible representada en la imagen cinematográfica resultan el lugar por excelencia para la problematización de la memoria en el arte cinematográfico.

Continuando con la lectura afectiva de la imagen en movimiento, en el cuarto capítulo de este libro, “Cine y representación: afectos, historias e identidades colectivas y sexuales”, hemos decidido conjugar una serie de textos que, desde diferentes perspectivas teórico-analíticas, se ocupan de la representación cinematográfica y los problemas que de ella se derivan. Se trata de un eje fundamental de la Teoría cinematográfica que se ha desplazado a lo largo del tiempo y el espacio, como lo demuestran los escritos de Daniel Ruiz Luján, Karim Israel Solache Damián y Miguel Federico Rubio Marín, Francisco Marín López, Delfín Romero Tapia, Iracema Patricia García Arias y Cecilia Gabriela Juárez Martínez, y Alfonso Ortega Mantecón.

En textos como “El niño sintiente en el cine de ficción latinoamericano. Claves de lectura en torno a las narrativas cinematográficas sobre las dictaduras” de Daniel Ruiz y “La conformación de la identidad y el imaginario colectivos a partir del consumo de cine extranjero en México: estudio cuantitativo-visual” de Karim Israel Solache Damián y Miguel Federico Rubio Marín, se repara en las consideraciones a nivel tanto político como ideológico de la representación

cinematográfica. En ambos escritos observamos una preocupación constante por la manera a través de la cual la forma fílmica incide en contextos sociales, culturales y económicos específicos. Si bien los autores parten de consideraciones irreconciliables tanto a nivel teórico como metodológico, sus textos dan cuenta de las discusiones y de las pugnas entre ideología y representación, así como las consecuencias que ello tiene en el ámbito de los afectos y la memoria colectiva en torno al pasado dictatorial en Latinoamérica, como en el caso del texto de Daniel Ruiz, y, por otra parte, tanto al nivel de la recepción y de la economía de la industria cinematográfica, como en el de la conformación del imaginario en el México contemporáneo, como el análisis de Karim Solache y Miguel Rubio demuestra.

En “¡Dos tipos de cuidado!: El *bromance* insurrecto en *Y tu mamá también*” de Francisco Marín y “*Siempre sí* (Alberto Fuguet, 2019): la construcción de una utopía homoerótica citadina” de Alfonso Ortega Mantecón, se estudian las representaciones audiovisuales del homoerotismo y su incidencia en la conformación de una representación no hegemónica que pone en crisis las ideas de masculinidad que han constituido uno de los pilares fundamentales de la constitución de la mirada cinematográfica. En ambos textos se observa detalladamente cómo es que en las películas que componen sus *corpus* se lleva a cabo un desplazamiento, tanto a nivel formal como narrativo, de la representación de los afectos masculinos fuera del ámbito de una heteronormatividad restrictiva. Los procedimientos que ambos autores plantean permiten distanciarse y repensar la construcción de las figuras masculinas y las retóricas visuales asociadas a ellas a lo largo de la historia del cine.

En ese mismo sentido, no sólo es la figura de lo masculino y su representación lo que se pone en crisis aquí. También la representación de la mujer y la constitución de su identidad es abordada en este capítulo por Delfín Romero Tapia y Cecilia Juárez Iracema e Iracema P. García. En el caso de “La mujer en el cine de acción del siglo XXI: ¿muestra del empoderamiento femenino o poder a la sombra del hombre?”, Delfín Romero se pregunta si la constitución de la figura femenina en películas como *Centinela* (Julien Leclercq, 2021), *Aves de presa (y la fantabulosa emancipación de Harley Quinn)* (Cathy yan, 2020), *Monster Hunter: la cacería comienza* (Paul W. S. Anderson, 2020), *Mujer Maravilla 1984* (Patty Jenkins, 2020), *Ava* (Tate Taylor, 2020), entre otras obras similares, estamos realmente ante la presencia de protagonistas fuertes y emancipadas de las relaciones con cualquier figura masculina que las dote de agencia o si, por el contrario, frente a lo que estamos es a presentaciones de “personajes que adquieren igualdad de poder, gracias a que el hombre las hace visibles”.

Para responder a lo anterior, el autor opta por una aproximación feminista, y una metodología posestructuralista y psicoanalítica, siempre atenta de sus propias limitaciones, la cual le permite concluir que la representación de las mujeres llevada a cabo en los 15 filmes que analiza a lo largo de su texto es por demás problemática,

pero tendiente al quiebre de una imagen de la mujer como elemento sumiso siempre al servicio de un hombre y en favor de la representación de protagonistas que rompen a través de diversos medios con las estructuras patriarcales.

En ese mismo tenor, Cecilia Juárez e Iracema P. García en “Reinventar el cuerpo en el silencio: el caso de *Olla* (2019), de Ariane Labed” acuden a la teoría deleuziana para pensar la presencia del cuerpo femenino en las narrativas cinematográficas contemporáneas. A partir del análisis del cortometraje *Olla* (2019), las autoras buscan dar respuesta a las siguientes preguntas: “¿Cómo es representado el cuerpo femenino en el cine? Y, ¿en qué se diferencia la mirada de las cineastas femeninas, en comparación con la de sus homólogos masculinos?”. Para ello convocan las enseñanzas de Laura Mulvey en torno al condicionamiento de la mirada masculina a lo largo de la historia del cine y cómo es que ésta se desplaza hacia la escotofilia y el reconocimiento del cuerpo femenino como el lugar desde donde pensar la constitución del placer propio del acto de mirar.

En ese sentido la revisión del trabajo de Ariane Labed, llevada a cabo por Juárez y García, resulta fundamental para entender cómo es que el cine contemporáneo ha desplazado los ejes de la mirada masculina para problematizarlos a través de la construcción de representaciones corporales disidentes que, en palabras de las propias autoras, están “fuera del mundo dominado por el modelo humano (blanco, masculino, heterosexual)”.

Siguiendo el recorrido planteado a lo largo de este libro y como propuesta más de apertura hacia otros enfoques que de clausura circular, el capítulo 5, “Entrecruces disciplinares: cine, arquitectura y urbanismo”, propone una serie de líneas de fuga desde donde pensar al cine no ya en su aparecer, sino en sus funciones sociales, prácticas y representativas a través de enfoques disciplinares que si bien no fueron ajenos a los planteamientos teóricos y analíticos de las diversas teorías del cine, si se manifestaron como marginales.

En primer lugar, Laura Georgina Ahuactzin Pérez propone una revisión de la constitución identitaria nacional a través de la idea del cine como un repositorio testimonial. En su texto “El reflejo de la sociedad de la década de los cincuenta en películas de la época de oro del cine mexicano” se enfoca en la representación fílmica de los elementos sociales que dan cuenta del cambio socioestructural en México a partir del proceso de modernización del país. Sobre todo, la autora se interesa por el análisis de algunas películas en las cuales están presentes los procesos de urbanización e industrialización de México, llevadas a cabo en películas realizadas entre 1950 y 1959 y enmarcadas en el período final de la llamada Época de Oro.

Mientras que, en “Movilidad automotriz en la Ciudad de México. Visiones fílmicas de la crisis urbana”, Georgina Cebey analiza, desde una perspectiva histórica y urbanista la representación de la crisis de la movilidad en la Ciudad de México tal y como fue abordada en películas como *Mecánica nacional* (1971) de Luis

Alcoriza; *Hoy no circula* (1993) dirigida por Rafael Montero y Víctor Ugalde, cintas que, según la propia Cebey, “dejan claro que es la noción de crisis urbana, aunque permanente a lo largo del desarrollo de la ciudad contemporánea, es sin embargo un concepto polisémico que debe contextualizarse para ahondar en su significación”.

Como cierre del capítulo, José Antonio García ofrece una serie de pistas para acercarnos al análisis de los procesos creativos que rodean a la producción de un filme a partir del ejemplo específico de *Roma* (2018) de Alfonso Cuarón. Para ello, en “Diseño de Producción, transdisciplinariedad y procesos creativos. Eugenio Caballero inventor de paisajes visuales cinematográficos para *Roma*”, se enfoca en las estrategias creativas de Eugenio Caballero, desde una perspectiva transdisciplinar, y su impronta e importancia para la consolidación del sentido en el filme aludido. Sin embargo, la contribución de un texto como este al ámbito del estudio cinematográfico se expande, pues el método de análisis interdisciplinar planteado por el autor resulta útil y, por lo tanto, extrapolable al amplio universo de la creación cinematográfica y audiovisual tanto actual como histórica, así como a la recuperación y reconocimiento de la importancia de los encargados del diseño de producción en la creación de un filme.

Finalmente, a manera de epílogo, este libro concluye con un texto de la investigadora Aleksandra Jablonska Zaborowska, titulado “Tendencias actuales de investigación sobre cine en México”. En él, la autora plantea un mapeo de los acercamientos al fenómeno de la imagen-cine en el marco de los estudios académicos contemporáneos en nuestro país, mismos a los que *Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico*, se suma, pretendiendo extender, desde el ejercicio colectivo del pensamiento en torno al cine, los alcances del “giro cinematográfico” y, sobre todo, valorar la aplicación de métodos diversos y no ortodoxos para la investigación y el análisis de la imagen en movimiento.

Mariana Martínez Bonilla y Alfonso Ortega Mantecón

Ciudad de México, marzo de 2023

Diseño de Producción, transdisciplinariedad y procesos creativos. Eugenio Caballero inventor de paisajes visuales cinematográficos para *Roma*

José Antonio García Ayala ¹²⁶

El Diseño de Producción y su interrelación con otras disciplinas

El Diseño de Producción está encargado de producir el paisaje visual¹²⁷ de una película, a partir de todo lo material propio de ese universo cinematográfico que es captado por una cámara en una puesta en escena, y desde su origen se ha apoyado en otras disciplinas, con las cuales tiene cruces teóricos y prácticos transdisciplinarios que han consolidado a este oficio como un campo creativo.

La importancia del Diseño de Producción es fehaciente cuando se habla de una excelente imagen en un filme, lo que significa en realidad es que existe una óptima puesta en escena que está compuesta en términos generales, no solo por los elementos materiales interrelacionados por este sino por su interdefinición con la actuación como parte del proflmico, espacio puesto en cuadro con distintas profundidades o planos delante de la puesta en cámara.

Este a su vez engloba los departamentos de Maquillaje y Peluquería, Vestuario, Efectos Especiales, Decoración, Dirección Escénica o de Arte, Utilería, Carpintería, Construcción, entre otros, donde se manejan elementos artificiales o naturales, que tiene un papel principal en la construcción de la narrativa audiovisual cinematográfica, porque como lo dice Eugenio Caballero, el Diseño de Producción¹²⁸ (denominado Diseño de Arte o Artístico, de Escenografía¹²⁹, de Ambientes o de

¹²⁶ Doctor en Urbanismo por la UNAM, Maestro en Ciencias en la Especialidad de Arquitectura e Ingeniero Arquitecto por el IPN y SNI Nivel I. Es profesor e investigador de la ESIA Tecamachalco del IPN desde el 2005, donde ha hecho investigaciones sobre la urbanización sociocultural, el espacio público y privado, los entornos patrimoniales, la estética, la espiritualidad, el arte, el deporte y el tiempo libre en la Ciudad de México.

¹²⁷ Un paisaje visual es una representación simbólica de un territorio percibida a través de la mirada.

¹²⁸ Para Eugenio Caballero el término Diseño de Producción se empleó por primera vez en la cinta *Lo que el viento se llevó* (Gone with the Wind, Victor Fleming, George Cukor y Sam Wood, 1939), para destacar el alto nivel del trabajo de William Cameron Menzies en technicolor, diseño escénico, decoración escénica y el aspecto general de esta. Actualmente en los Óscar se nomina no solo al diseñador de producción, sino al diseñador de arte principal de cada película, reconociendo que esta labor por sus dimensiones y valor no es individual, sino de equipo, y destacando más la parte creativa que la técnica. Antes no había un responsable de la estética visual de un filme, solo estaban los ambientadores de un estudio, encargados de muchos a la vez (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017), ahora una gran cinta tiene un departamento de diseño de producción que aglutina a varios diseñadores de arte.

¹²⁹ Para Eugenio Caballero, el oficio de diseñador de producción en una película es distinto al de escenógrafo de teatro, porque en el primero se producen elementos que tienen que parecer reales, aunque no lo sean, mientras en el segundo existe una abstracción mayor de los límites de la realidad. Además, existen más escuelas para ser escenógrafo teatral que diseñador de producción en Iberoamérica y hay pocos textos para estudiar la teoría de este último, por lo que, la mayor parte de sus profesionales son

Decoración, en otros tiempos y latitudes o escalas menores de producción fílmica), no es un oficio estético en su sentido coloquial (usado para que los sets y locaciones se vean bien en la cinta), sino que es una disciplina narrativa que cuenta historias (Canal 22, 2018a), por lo que, no se trata de como se ve sino de que cuenta con lo que se ve, a partir de una imagen transmisora y provocadora de emociones y sentimientos como fin último del cine¹³⁰ (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017), más allá de provocar reflexiones.

La obra de Eugenio Caballero, diseñador de producción que ha creado diversos paisajes visuales cinematográficos producto de la adecuación de locaciones urbano-arquitectónicas y la construcción de sets efímeros que recrean desde una habitación hasta una avenida de varias cuadras como ocurrió en la película *Roma* (*Roma*, Alfonso Cuarón, 2018), se puede apreciar en filmes como *El Laberinto del Fauno* (*El Laberinto del Fauno*, Guillermo del Toro, 2006) (por la cual, ganó un Óscar en el 2007), *Lo imposible* (*The impossible*, José Antonio Bayona, 2012) y *Un monstruo viene a verme* (*Un monstruo viene a verme*, José Antonio Bayona, 2016), y *Romeo + Julieta* (*William Shakespeare's Romeo + Juliet*, Baz Luhrthman, 1996); y es uno de los ejemplos más representativos del proceso transdisciplinario del Diseño de Producción.

Para Eugenio Caballero los elementos formales fundamentales que usa un diseñador de producción para expresarse en una película son: la forma, el color y la textura, porque todo desde la arquitectura hasta el mobiliario en sets y locaciones tienen esos tres elementos. La elección de un color al igual que un ángulo de una toma comunica muchos mensajes y lleva al espectador a un lado radicalmente distinto que otro¹³¹, así una locación gigante hace que el personaje se vea pequeño, o una con ventanas hace que se vea observado u observe (Canal 22, 2018a).

De acuerdo con Eugenio Caballero, se puede hacer una interpretación en color sobre lo que le pasa a un personaje en una cinta¹³², como parte de un concepto

historiadores del arte, artistas plásticos, diseñadores industriales, escenógrafos teatrales o arquitectos. Él se formó en la práctica bajo la mentoría de Brigitte Broch, experiencia que complementó con sus estudios en historia del arte y del cine en Florencia, y considera que esta disciplina se enseña de mentor a pupilo (Canal 22, 2018a).

¹³⁰ Para Eugenio Caballero el diseño de producción no solo consiste en crear un entorno, sino sentimientos por

medio de metáforas visuales (Lonsania Productions, 2015).

¹³¹ Para Caballero la relación de las emociones con los colores se establece a partir de un código propio, intencionado y coherente para cada película, más que a través de las teorías sobre el color, aunque hay cosas como la calidez, el tono, la saturación, la oscuridad, la brillantez que son más sencillas y claras (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017).

¹³² Otros ejemplos dados por Caballero son la elección de una locación donde hay una amplia gama de colores a comunicar, si el personaje se ve con un edificio grande de atrás de él, si es un espacio con ángulos que transmite inquietud en la pantalla o si la superficie es rugosa o lisa (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017). Esta selección puede repercutir de forma importante en el resultado de una película, por eso esta debe ser práctica para filmar y acorde al concepto visual que se quiere transmitir (ENERC, 2018).

visual basado en un entendimiento emocional de esta narrativa audiovisual, donde el diseñador de producción aplico esta cromática junto con diversas texturas y formas como herramientas para transmitir al espectador un sentimiento o una idea¹³³ (TV UNAM, 2017) como parte de un paisaje visual cinematográfico.

Por eso para Eugenio Caballero cada una de las pequeñas elecciones que toma el diseñador de producción de acuerdo a sus decisiones estéticas¹³⁴, van a ser primordiales en la construcción de un universo que solamente funciona para la película, es decir, aunque sea un filme totalmente realista, al editar y sacar extractos de ese mundo y ponerlos juntos se crea una coherencia individual y exclusiva dentro de este, que transforma bajo las reglas de esa creación, incorporando las herramientas expresivas que le ayuden a hacer sentir distintas emociones al espectador, que es lo más importante en toda cinta (sin menospreciar el hecho de hacerlo pensar), porque es en esa dimensión estética donde conecta con su público (Canal 22, 2018a), y así nada de lo que queda al final está ahí por azar (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017).

Para Eugenio Caballero el Diseño de Producción es responsable del concepto visual¹³⁵ de la película (que es todo lo que se ve en pantalla que no corresponda a los actores y forma parte del paisaje visual cinematográfico), junto con la cinematografía; la diferencia es que el primero se encarga desde los *story boards*, hasta los objetos, locaciones, sets, muebles, formas, colores y texturas de estos¹³⁶, que tienen cierta capacidad narrativa, y definen a los personajes, porque si se da un contexto total del personaje con acciones o con diálogo esto no funciona, pero con un vistazo a su alrededor se entiende donde vive, cuál es su contexto

¹³³ Para Caballero, la diferencia entre una producción grande y una pequeña es que en la última el director de producción tiene todo más controlado, mientras en la primera tiene más recursos narrativos disponibles (TV UNAM, 2017).

¹³⁴ Caballero toma sus decisiones estéticas siguiendo la narrativa de la película, incluso por encima de sus gustos personales o sus primeras intuiciones estéticas (ENERC, 2018).

¹³⁵ Para Caballero el concepto visual parte del director de la película, quién aporta una visión, y se apoya en distintos creadores y técnicos en imagen, sonido, puesta en escena, montaje y narrativa, que trabajan en conjunto en pro de este enfoque que sirve de guía para tener una gran potencia y contundencia comunicativa. El mundo visual de una cinta se compone de lo tangible y lo intangible, del primero se encarga el diseño de producción, de una locación, una pared y su color, un mueble, un objeto; lo intangible es la luz, el movimiento de cámara, los encuadres, y de esto se encarga la cinematografía (Canal 22, 2018b).

¹³⁶ Caballero se encarga de las escenografías, ambientaciones, colores, elección de locaciones, los objetos o utilería, donde destaca la paleta de color, la coordinación y supervisión de vestuario, maquillaje y peinados, como parte de la cuestión técnica de su trabajo, contratando especialistas en distintas ramas para que lleven el concepto visual más allá e interpreten la narrativa con sus herramientas (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017).

social o geográfico, si está deprimido o no, si es ordenado o desordenado, si vive solo, y varias cosas más¹³⁷ (Canal 22, 2018a).

Por eso como lo indica Caballero para un diseñador de producción es importante no dejar nada al azar, y cuando produzca un espacio habitable todo cuenta quien es el personaje, para que cuando el actor entre en escena lo encuentre hasta en los cajones donde está el dulce que dejo mordido o la tarjeta vieja con su nombre, ese tipo de cosas, que también ayudan al cineasta a transmitir varios mensajes (Canal 22, 2018a), al producirle al espectador una emoción específica.

Es importante tomar en cuenta que para lograr crear este concepto visual el Diseño de Producción se ha apoyado de otros campos de conocimiento, pues desde su conformación como Diseño de Arte, los profesionales de esta rama del quehacer cinematográfico tenían que aprenderlo como si fuera un oficio en la práctica, y muchos de estos tenían conocimientos previos provenientes de sus estudios en Arquitectura o Historia del Arte, aunque hoy en día sobre todo en las grandes producciones se ha buscado conocimientos en disciplinas más específicas como el Diseño de Interiores, la Arquitectura del Paisaje, el Diseño Urbano, el Urbanismo, el Diseño Industrial, el Diseño Gráfico y la Ingeniería Civil e incluso en otros más generales como la Historia.

Estas interrelaciones donde diversos cursos teóricos y prácticos¹³⁸ dan cuenta de la necesidad de establecer un acercamiento teórico a la transdisciplina, que se encuentra en el séptimo arte, como en cualquier otro campo creativo, porque su estudio es amplio y está basado en otros ámbitos del saber, por ello, el diseño de producción, desde sus orígenes está asociado a esta como estrategia metodológica. *La transdisciplinariedad comprende, como el prefijo “trans” lo indica, lo que está, a la vez, entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente, y uno de sus imperativos es la unidad del conocimiento* (Nicolescu, 1996, p. 37).

El diseño de producción en sí como otras disciplinas artísticas plasma el significado de la transdisciplinariedad, al ser esta metodología una herramienta necesaria para el desarrollo del aprendizaje, pues el primero no se enfoca únicamente en su campo, sino que expresa ideas, emociones y sentimientos más allá de este, con lo que se plantea la siguiente pregunta que sintetiza la problemática que implica reconocer la complejidad¹³⁹ de sus procedimientos creativos: ¿Qué hace

¹³⁷ Para Caballero debe haber una interpretación emocional de lo que los personajes están sintiendo en los sets y locaciones (Televisa Espectáculos, 2012) y estos deben transmitir su estado de ánimo y la emoción en la narración audiovisual, dando más información al espectador (ENERC, 2018).

¹³⁸ Estos cruces teóricos y prácticos se establecen como transdisciplinarios porque dentro del proceso de diseño de producción existen procedimientos que son producto de la interacción entre distintas disciplinas, por lo que van más allá de estas, pero están interdefinidos por estas.

¹³⁹ La complejidad es un tejido de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados, que presentan la paradoja de lo uno y lo múltiple (Morin, 1990, p. 32).

el Diseño de Producción para configurar los paisajes visuales de una película producto de la interdicción de diversos procesos de invención e investigación?

La hipótesis que se plantea es que para configurar los paisajes visuales de una película, el Diseño de Producción construye un proceso transdisciplinario conformado por la interrelación entre distintas disciplinas como la Arquitectura, la Historia del Arte y el Urbanismo, de las cuales se desprenden cada uno de sus subprocesos que son controlados por la organización de este campo creativo del séptimo arte, y una pequeña parte de este último se expresa en cada uno de estos subdesarrollos, que a la vez siguen aportando propiedades singulares a este procedimiento de invención cinematográfica.

En este sentido, es relevante señalar los aportes que ha tenido la Arquitectura y en específico, el Interiorismo para el Diseño de Producción, ya que de esta subdisciplina se retoma la medición, planeación, diseño y construcción de espacios para crear sets o adecuar una locación interior de acuerdo a los requerimientos de la narrativa audiovisual creada para una película, considerando aspectos como el clima, los materiales con que se cuenta para construir esta arquitectura efímera, las dimensiones y topografía del terreno, entre otros elementos, analizando las interrelaciones e interdefiniciones espaciales entre los distintos lugares que componen estos espacios habitables, incluyendo las que se dan entre estos y la disposición de las cámaras, apoyándose en planos, diagramas de funcionamiento y programas de obra, para llevar una medición de los tiempos para materializar lo concebido, e incluso en conocimientos de cálculo, mecánica, hidráulica y física de la Ingeniería Civil para reforzar las estructuras de estos escenarios.

Por su parte, el Diseño de Interiores contribuye en la armonización de los espacios habitables que componen un set o una locación interior, una vez que ya han sido construidos, para dotarlo de una identidad de acuerdo a la narrativa audiovisual que se quiere comunicar con el uso de materiales utilizados como acabados ya sea textiles, losetas, azulejos, entre otros, así como con otros elementos para controlar la entrada de luz o para crear efectos visuales, y por ejemplo aparentar que estos lugares son más grandes.

En lo que respecta al Diseño Industrial, este es una disciplina que se encarga de la concepción, creación y desarrollo de nuevos objetos y productos para contribuir al universo material que va a construir el Diseño de Producción, con base en la construcción de aquello que se trata de comunicar a través de la narrativa audiovisual de la película, tomando en cuenta los recursos económicos que se tienen y la estética usada para transmitir una emoción con significados plasmada en un boceto; mientras que el Diseño Gráfico es una especialidad destinada a comunicar visualmente con un fin específico, creando o adecuando mediante herramientas digitales imágenes producidas por el diseñador de producción para transmitir un mensaje o emoción; por otra parte en casos muy específicos se

implementa conocimientos de Pintura y otras artes plásticas para restaurar o crear objetos fundamentales en la puesta en escena.

Más allá de los aportes a estas disciplinas desde las escalas microlocal y local para el Diseño de Producción, existen las contribuciones de otras espacialidades como la Arquitectura del Paisaje, el Diseño Urbano y el Urbanismo, en la conformación de sets de enormes dimensiones lo que permite recrear varias cuadras de una ciudad o parques, por ejemplo, o incluso en el caso de locaciones urbanas poder hacer las adecuaciones necesarias de acuerdo con la narrativa audiovisual en construcción.

Los principales aportes de la Arquitectura de Paisaje, están al proyectar, diseñar y rehabilitar los espacios abiertos, acción que lo vincula con el Diseño Urbano orientado a interpretar y crear sus formas con criterios físico-estético-funcionales como parte de sets efímeros y adecuación de locaciones, buscando satisfacer las necesidades de los personajes de una película, también contribuye en la producción de ciudades dentro de universos cinematográficos como los vinculados con futuros utópicos, mientras que el Urbanismo, agrupa a las anteriores disciplinas y otras como la geografía urbana, especializadas en los asentamientos humanos para su diagnóstico, comprensión e intervención, lo que permite en un ámbito general tener los conocimientos indispensables para que el diseñador de producción configure la estructura de una ciudad ficticia o basada en el mundo real integrada a la trama cinematográfica.

Por último, tenemos a la Historia del Arte especialidad que le aporta al Diseño de Producción el entendimiento de las obras artísticas tanto de pintura, escultura, arquitectura, teatro, literatura, danza, cine, fotografía y otras, en su desarrollo histórico y contexto estilístico, considerando su género, diseño, formato y apariencia, así como el contexto sociocultural de los artistas que las crearon, y en ocasiones cuando se hace necesario conocer un hecho o acontecimiento histórico ampliamente se allega los conocimientos de la Historia, como disciplina en su sentido amplio.

La adecuación de locaciones y la construcción de sets efímeros en la película *Roma*

La película *Roma* por la cual Eugenio Caballero recibió una nominación al Óscar en el 2019 al mejor Diseño de Producción, representa una muestra de la materialización de sus criterios, tácticas y estrategias implementadas para construir una narrativa visual, ejemplificando los procesos transdisciplinarios que utiliza para construir un concepto visual en un universo cinematográfico.

Para la película *Roma*, paralelamente a la investigación histórica sobre la Ciudad de México¹⁴⁰ y de ciertos entornos urbanos de esta, así como a las

¹⁴⁰ Para ello la formación como historiador del arte de Eugenio Caballero fue fundamental en su proceso de investigación, la cual se tuvo que interrelacionar con conocimientos provenientes de la historia urbana

conversaciones con Alfonso Cuarón, se emprendió la búsqueda de locaciones, porque la primera premisa era grabar en los lugares donde habían ocurrido las acciones narradas en el filme¹⁴¹, pero en muchos casos era imposible, porque varios de ellos eran radicalmente distintos como Ciudad Nezahualcóyotl, así como las avenidas Insurgentes y Baja California, aunque había otros como la calle de Tepeji, en la que vivía Cuarón donde si era factible, aunque hubo escenas difíciles de grabar en el Centro México Siglo XXI, que fueron hechas en un edificio abandonado donde se reprodujo lo visto en el *research* (Noticias 22, 2019).

Hubo un momento en el que el Departamento de Diseño de Producción, llegó a contar con 300 trabajadores, desde los que manejaban los transportes hasta los que conseguían los muebles, de estos una parte basta estaba dedicada a la decoración, y se encargaron de buscar los objetos en los mercados o mandarlos a hacer, al igual que del diseño visual de marcas de hace 50 años (Noticias 22, 2019), por ello tenían que tener conocimientos de Diseño de Interiores, al igual que de Diseño Industrial y Diseño Gráfico, para decorar los sets y locaciones, con las cosas e imágenes que les dieran verosimilitud.

Para Eugenio Caballero era muy importante rodar una secuencia en la calzada México-Tacuba, donde ocurrió la Matanza del Jueves de Corpus Cristi¹⁴². Para ello vieron diversas fotos, como una que muestra al fondo el edificio donde estaba la mueblería en la cual se encontrarían por última vez Fermín y Cleo, que se modificó al suprimirle la estructura de un letrero espectacular y cambiar escenográficamente todas las franjas de su fachada. Originalmente este establecimiento estaba en el segundo piso de la edificación, pero decidieron ponerlo en el tercer piso, porque ahí tenían un punto de vista adecuado para filmar toda la matanza, aunque ahí había un gimnasio al que le quitaron todo en su interior, revistiendo los techos y las paredes de madera, pintando el letrero que se ve a través de los cristales de la fachada (Cine Premiere, 2019).

En esta secuencia los aportes de la Arquitectura, el Interiorismo, el Diseño Industrial, el Diseño Gráfico y la Historia del Arte fueron primordiales para adecuar los espacios interiores y exteriores de la locación, y sin que se hiciera una reproducción 100% fiel de este acontecimiento, se logró preservar su esencia al

para conocer como era esta ciudad alrededor del año 1971, y así hacer una reproducción de esta y sus arquitecturas lo más fiel posible.

¹⁴¹ Para Cuarón esta decisión se justificaba por razones de autenticidad y esencia (Vampiro Cósmico, 2018), valorados por conceptos urbanos como el *sentido de lugar* (Lynch, 1985, p. 100), que explica por qué estas recreaciones de lugares en el filme fueron reconocidas como reproducciones fieles de los originales, al captar con claridad en ellos sus caracteres excepcionales, que los distinguen de otros, y relacionándolos con facilidad con conceptos y valores no espaciales dentro de la representación simbólica coherente que se hizo del espacio y tiempo en cada escena.

¹⁴² Para Alfonso Cuarón esta matanza del 10 de julio de 1971 era una llaga en la conciencia de los mexicanos, siendo esencial filmar en el lugar de los hechos (CineNT.com, 2017), con ello logró captar el *locus* (Rossi, 2004, p. 185), es decir, la relación singular y universal que existe entre este acontecimiento local y su entorno construido, permitiendo distinguir en el sentido de la escena el espíritu de esa época.

recrear objetos, lugares y personajes de aquella época, para dar cuenta de imágenes que caracterizaban a la ciudad de ese entonces.

En la calzada México-Tacuba, aunque existían algunos de los edificios de aquella época, sus fachadas en las plantas bajas estaban modificadas, por lo que se ambientaron y se cambiaron físicamente. La recreación de medios de transporte fue gigantesca, y se hicieron reproducciones de los pertenecientes a la policía y de los camiones de granaderos con vehículos comprados o rentados, así como de sus acorazados y sus escudos (que eran radicalmente distintos a los actuales), y se llevaron automóviles antiguos (Noticias 22, 2019).

También se colocó propaganda del PRI (Partido Revolucionario Institucional) y se hicieron los letreros de las calles como parte del trabajo de señalización, además quitaron y recubrieron todos los tinacos que se veían, y a los que no podían acceder los removieron digitalmente (Cine Premiere, 2019).

Cuando Eugenio Caballero veía una calle con la intención de recrear una época se dio cuenta de la cantidad de elementos modernos que tenía, aspecto que lo hacía impensable. Ahora no se utilizan antenas de televisión y antes todas las vialidades las poseían, y además tenían que remover todos los platillos de los sistemas satelitales de video actuales, y los tinacos de PVC porque anteriormente eran de asbesto (Cine Premiere, 2019). También se dio cuenta de la gran cantidad de toldos de distintas marcas comerciales de los negocios de la actualidad, inexistentes hace años (CineNT.com, 2017).

Tenían muchas fotos de referencia, y uno de los retos más grandes era revestir a los extras como se veían en estas, determinando que se escogiera a estos por su parecido con los personajes que veían en ellas, aunque lo más difícil fue la coreografía de la representación de la Matanza de Corpus Christi hecha con muy pocos *stunts* entrenados (Cine Premiere, 2019).

Al interpretar como se dio el proceso de construcción transdisciplinaria de este paisaje visual, se destaca como cada uno de los subprocesos derivados de las disciplinas mencionadas anteriormente, manejados por el Diseño de Producción, el cual dejó su impronta en ellos, materializada en su intención de guiar el contenido de esta secuencia hacia un carácter expresivo trágico dentro del caos de esa matanza, donde cada uno de los procedimientos creativos y de investigación integrados aportó características distinguibles dentro de los cruces teóricos y prácticos, producto de su interacción dentro del desarrollo general como el hecho de modificar digitalmente aquellos elementos difíciles de transformar físicamente para que parecieran a las imágenes de la época en su textura, color y forma, respetando la esencia de las locaciones intervenidas previamente de manera material, acción que condicionaba los alcances creativos de Eugenio Caballero y su equipo.

Cuando se resolvió el rompecabezas de la película fue al hacer realidad lo encontrado en fotografías, como en una casa en la colonia Narvarte, que se iba a

demoler¹⁴³ (actualmente un edificio de 12 departamentos), pero que tenía una estructura que permitía recrear, debido a los aportes de la Arquitectura, la Ingeniería Civil y el Interiorismo, el hogar de Alfonso Cuarón con más de espacio¹⁴⁴. Este lugar se modificó en un 80%; reforzando un ingeniero su estructura con vigas, para quitar las paredes interiores y hacerla arquitectónicamente atractiva, porque ahí sucedía parte importante de la narrativa audiovisual, y se necesitaba tener puntos de fuga largos o fondos de entre uno y tres espacios detrás del personaje (Noticias 22, 2019).

Por otra parte, como se iba a rodar mucho tiempo en la casa, hicieron que esta tuviera facilidades para iluminar y poner la cámara, sistemas que normalmente se aplican en estudio o foro, como paredes de guillotina que traspasaran la azotea, con unas ranuras en esta donde subían y bajaban mediante un sistema de poleas las paredes divisoras del segundo piso (Noticias 22, 2019) para tener la incidencia de luz que querían.

Había un cuartito que estaba entre la cocina y el comedor, que tenía sobre la alacena el refrigerador y más cosas, que se empujaban hacia el primer lugar cuando necesitaban más espacio para la cámara en el segundo o viceversa. En esta casa todos los acabados fueron nuevos, y se pusieron las baldosas icónicas que estaban en la casa de Alfonso Cuarón, cuyo modelo encontró este director en una búsqueda de locaciones, un procedimiento que sirvió para armar el diseño de producción de la película, caminando en los barrios para buscar locaciones, elementos y texturas, entre otras cosas, que daban pie a conversaciones sobre lo que querían contar en cada fotograma (Cine Premiere, 2019).

La interpretación del proceso de creativo transdisciplinario de los paisajes visuales organizado por el Diseño de Producción en esta casa, mostró como cada uno de los subprocesos emanados de las tres disciplinas antes citadas, estaba condicionado a hacer realidad los recuerdos de Alfonso Cuarón, y dirigir el contenido de las escenas hacia un carácter expresivo íntimo, donde cada uno de los procedimientos constructivos interrelacionados contribuyeron con propiedades únicas dentro de los cruces teóricos y prácticos, producto de su interacción, que integraron la estrategia general, al contar con más libertad para manipular los

¹⁴³ Como se iba a trabajar con actores no profesionales se proporcionaron espacios que parecieran reales, por eso no se fueron a un foro o una construcción hecha por la producción, para que estos los sintieran auténticos y se preservara su *sentido de lugar*, por lo que, tuvieron trabajos de albañilería en esa casa con ladrillo y loseta, y salvo algunas paredes que subían y bajaban, todo lo demás era parte de esta. Otro factor era que rodaron durante 19 semanas continuas, filmando en sets y locaciones conforme aparecían en la película, haciéndolo en esta casa todo el tiempo, ya que la primera y última escena era en ella y tenía que estar ambientada, funcional y mantenida en estado perfecto por más de seis meses al estar lista antes de empezar el rodaje, y podían regresar a ella cuando provenían de exteriores (Noticias 22, 2019).

¹⁴⁴ Este set se construyó recreando las memorias de Cuarón, porque la casa donde vivía su familia en los años setenta, había sufrido dos modificaciones y no tenía las condiciones para filmar (Cine Premiere, 2019).

espacios, sin perder la precisión de la forma de este hogar recreado para la cinta, y garantizando su funcionalidad y permanencia.

Por otra parte, se construyeron las avenidas Insurgentes y Baja California, con conocimientos de Arquitectura, Ingeniería Civil, Diseño Urbano, Diseño Gráfico, Urbanismo e Historia del Arte, porque se dieron cuenta de que lugares como las afueras del Cine Las Américas (hoy Auditorio Black Berry) con su portada icónica, ya no eran ni medianamente similares a las que eran en los años 70, y era imposible rodar ahí, y aunque se buscaron otras locaciones, no funcionaban porque se quería tal nivel de precisión histórica y espacial, que decidieron hacerlas desde cero, incluyendo el pavimento, la banquetta, todas las fachadas, etcétera en un set efímero (Noticias 22, 2019).

En este set que recreo el cruce de estas avenidas donde estaba este cine, se iba a filmar una larga caminata de la familia protagonista con destino a este lugar, por medio de un extenso trévil que reflejaría la modernidad de México a través de los negocios de la época, recorriendo toda esta complejidad de la Ciudad de México, manifestada en un mosaico de distintos mundos finalizado en la puerta de este recinto cinematográfico (Cine Premiere, 2019).

Para ello, se construyó el set efímero en un terreno ubicado en Vallejo, que tuviera dos cuerdas completas con intersecciones a lo largo de 200 y 250 metros, así como seis metros de altura, es decir, hasta arriba del primer piso incluyendo todos los letreros de neón y anuncios. Ahí se erigieron las banquetas y el asfalto, además se llevaron 300 vehículos, donde los coches seleccionados fueran distintos a los que circulaban en otras avenidas, porque por Insurgentes pasaba la gente con mayor poder adquisitivo, haciendo una recreación de épocas más realista, como se veía en una fotografía histórica donde había elementos de los años 40, 50, 60 y 70 (Cine Premiere, 2019).

Se construyeron todas las fachadas ambientadas y se creó un circuito de circulación, se pusieron unos rieles para el tranvía construido sobre una plataforma y se modificaron con técnicas digitales sus llantas para que se vieran dentro de las vías. La parte del fondo de la escena o *set extension* fue creada digitalmente por el departamento de arte durante la posproducción, para lo cual dibujaron cada edificio y su textura, basándose en las fotos de los materiales de las portadas de edificaciones de la Roma y la Condesa, tomando en cuenta todas las marcas posibles encontradas en estas, plasmadas en elementos icónicos como el anuncio de neón de la CANADÁ, y las fachadas del edificio ARISTOS (seriamente dañado por el Sismo de 2017), y del Cine Las Américas, que tenía una representativa sucursal del Banco Serfin (Cine Premiere, 2019).

Este set implicó un reto técnico y una labor titánica para el equipo de producción liderado por Javier Cortés y el director escénico Óscar Tello, así como para la decoradora Bárbara Enríquez, porque cada una de las fachadas estaba hecha al mínimo detalle al no saber si iban a ser captadas por el formato de 70 mm

de la cinta, donde todo se ve, y ante esta posibilidad deberían estar impecables, porque aunque no se enfocaran esas particularidades, se sabía que estas sí trascenderían la pantalla, como los cajones de la casa, llenos de objetos personales de los personajes (Noticias 22, 2019).

Con base en la interpretación del procedimiento de configuración transdisciplinaria de este paisaje visual, se valoró como los subprocesos de las disciplinas bajo el mando del Diseño de Producción para erigir este set, fueron conducidos hacia una recreación de época que tenía como propósito conformar una escena que expresara un ambiente coherente y una estética verosímil de estos lugares en su contenido, por lo que cada cruce teórico y práctico producto de la interacción entre los procesos creativos y de investigación utilizados que integraron, era distinguible dentro de los márgenes del concepto visual desarrollado para la cinta, pero también aportaban una gran capacidad de visualizar espacios y perspectivas, y coordinar a un equipo de construcción que debería conocer bien las texturas, formas y colores de los materiales implementados.

Cabe aclarar, que así como las fotografías históricas fueron las principales fuentes de consulta para rehacer los espacios exteriores, los recuerdos de Alfonso Cuarón lo fueron para reconstruir la casa, porque se podían tener muchos elementos de la época correcta, pero se tenían que tener aquellos que él recordaba dentro de esta que eran muy específicos, como un sillón o una lámpara, que este dibujaba en forma de croquis, y con este se iba a buscar piezas similares en mercados, así como en e-Bay, lo que se complementó en su mayor parte con los objetos reales del hogar de este director, para darle mayor veracidad a su recreación, en analogía con la premisa de filmar en los sitios reales lo más posible (Noticias 22, 2019) y con ello recrear el *sentido de lugar* que tenía esta vivienda hasta donde fuera posible.

Así, se buscó muebles y pinturas heredadas a familiares del cineasta en distintas partes del país como Tijuana o Ciudad Juárez, aunque hubo algunos que ya no existían como la sala, que se reconstruyó con base en el Diseño Industrial a partir de fotos, al igual que otros recreados con apoyo de la memoria oral, pero otros como el comedor de los años 50, el antecomedor de la abuela y todas las mesitas de la sala, se buscaron en casa de la mamá y de los tíos de Cuarón, entre otros parientes, y como estos aquejaban el paso del tiempo se mandaron a arreglar en el departamento de carpintería. Había piezas como el buda de la mamá del director, que se ve en la escena donde sale ella del baño y le pega a uno de sus hijos, que implicaron una búsqueda extenuante, y era importante que apareciera a cuadro porque estaba en varias fotos familiares, y eso mismo ocurrió con muebles, cuadros y objetos pequeños del set de la casa (Noticias 22, 2019).

Cabe precisar que esta recreación se completó con las fotos históricas de las familias del equipo de producción. Entre las obras pictóricas había un cuadro que estaba con uno de los tíos de Cuarón que se tuvo que restaurar con conocimientos de Pintura, así como otras de su mamá y del director cuando era niño hecho por

Marta Chapa. Había un piano que era de la familia, aunque el estéreo que aparece en la película se consiguió por tipo de modelo (Noticias 22, 2019).

La interpretación del proceso de conformación transdisciplinaria del paisaje visual de esta casa, permitió entender como los subprocesos de estas dos disciplinas fueron guiados por el Diseño de Producción para generar objetos que contribuyeran a que una escena determinada tuviera un carácter evocador en su contenido, y así los cruces teóricos y prácticos, producto de la interacción de los procedimientos creativos tuvieron sus singularidades dentro de las estrategias generales desarrolladas, pero a la vez contribuyeron con el uso conjunto de herramientas complementarias y coherentes con la tipología de la ambientación.

En la casa había personal del departamento de decoración encargado de mover desde las seis o siete de la mañana los objetos como lo pedía Alfonso Cuarón, mientras Eugenio Caballero llegaba para ver que todo funcionara, identificaba los momentos difíciles del día, instruía al personal de los departamentos de arte y de utilería, que tenían el contacto con los actores, para que ciertas cosas se vieran en pantalla intencionalmente, y después hacia un rondín en cuatro o cinco frentes abiertos, que estaban en distintos grados de configuración o ambientación, a veces buscaba una locación con el equipo encargado de ello, de ahí se dirigía a una calle para trazarla, o a una construcción más avanzada donde se ponía pintura escénica o algún otro set efímero (Noticias 22, 2019).

En un día de filmación, las locaciones y los sets eran supervisados por Caballero, después de lo cual daba sus lineamientos, verificaba estos lugares, compartía a Bárbara Enríquez la información del rondín anterior sobre los escenarios que venían, o lo que había platicado con Alfonso Cuarón en la filmación, o las fallas a nivel operacional de esta, y se sentaba a diseñar con el director de arte y los dibujantes los trazos de las calles, delegando a los distintos departamentos los avances que estaban escalonados en forma precisa, por lo que, había una coordinación exacta sobre qué día tenía que empezar una construcción previamente conceptualizada y dibujada; que fecha tenía que concluirse para aplicarle la pintura escénica; cuando tenía que terminarse esta para ambientarla; cuando finalizaba esta para tener tiempo, para lo que se le ocurriera a él o a Alfonso Cuarón (Noticias 22, 2019).

Lo anterior fue posible debido al programa de obra planteado a partir de la Arquitectura, que fue fundamental al interpretar la eficacia del proceso transdisciplinario implementado por el Diseño de Producción para materializar el paisaje visual de la cinta, al hacer más eficientes y efectivos los subprocesos que ordenaba para crear contenido que expresaran el concepto visual definido para la cinta, dándoles la libertad para que los cruces teóricos y prácticos, producto de la interacción entre estos se desarrollaran dentro de los criterios y tiempos establecidos.

Estudios históricos y vínculos transdisciplinarios del Diseño de Producción

Otro aspecto por destacar de Eugenio Caballero es su trabajo para entender personajes con el director¹⁴⁵, después del cual incorpora al actor con la presentación de utilería y al cinematógrafo. Cabe destacar que el diseño de producción le da una coherencia al personaje con objetos que están ahí porque este los tiene que usar y hay una propuesta detrás, que inicia un diálogo con el actor, que trata de rodearse con estas cosas conversadas con el director, siguiendo el precepto de Vicente Guidobro, que dice: *en poesía el adjetivo que no da vida mata*, por lo que, todo lo que está en escena y no aporta a la narrativa audiovisual al transmitir emociones, aniquilan la fuerza, el poder y la contundencia para sublimar de los elementos en escena que apunten a donde quiere llevar al espectador y al personaje¹⁴⁶ (Canal 22, 2018a), que es creado por el actor con las herramientas que el director de producción le proporciona (TV UNAM, 2017).

Caballero trabaja mucho tiempo antes con el director de cine, que con el director de cinematografía que llega cuando ya hay un concepto visual creado en la primera preproducción, y si se sabe quién va a ser este cinematógrafo, se incorpora en el diálogo en una etapa temprana del proceso creativo, pero normalmente se crea el mundo de la película y sus reglas únicas entre el cineasta y el diseñador de producción, durante el desarrollo del proyecto o en preproducción, cuando se define la paleta de colores¹⁴⁷ y otras cosas, donde el trabajo del segundo es resolver

¹⁴⁵ En un primer acercamiento con el director, este le comenta cuál es la trama de la película, y después Caballero, le entrega un libro compuesto por imágenes y notas relacionadas con lo conversado entre ambos, que utiliza en el trabajo con sus colaboradores directos. Con esto se da certeza a lo que hará, pero sin quitar de toda la duda que es parte fundamental de su proceso creativo, donde lo importante, es que se quiere decir a partir de la trama, como un mapa mental donde se encuentran las interconexiones de las cosas, algo que aprendió de Guillermo del Toro en el Laberinto del Fauno. (Canal 22, 2018b).

¹⁴⁶ Para Caballero es fundamental su colaboración con el diseñador de efectos digitales que es su segunda brocha, aunque hay pinceladas que da mejor físicamente que digitalmente y viceversa (Canal 22, 2018b). Con efectos visuales construye un set a bajo costo, solo diseña una imagen para hacer una maqueta en bloques, utilizando una impresora 3D con técnicas arquitectónicas, que permite tener claros los límites digitales de la película para que el actor los respete, mezclando tecnología de punta con técnicas tradicionales de construcción como la escayola que es el yeso en moldes con un resultado muy cálido, así los puntos importantes de su narrativa no recaen en la tecnología, ni en su gusto personal, sino en la historia, haciendo un set real que es escaneado una vez ambientado, o una miniatura de set, o un set digital (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017) con base en los aportes de la Arquitectura.

¹⁴⁷ Al principio de la película Roma Eugenio Caballero tenía vértigo, porque esta era en blanco y negro y había ausencia de color, pero se dio cuenta de que los grises también transmiten emociones, destacando cosas como las texturas de las telas y de las paredes que eran cuidadas para generar contrastes. También se dio cuenta de que cierto verde o rosa o beige o azul o naranja, se traducían en el mismo tono de gris, y entonces una vez resuelto el problema en este último tono de coloración, escogió uno de estos colores tomando en cuenta las emociones que transmitían y como ayudaba a los actores a sentir lo que estaban actuando, algo importante porque no eran profesionales y tenían que sentir el espacio como si fuera real al percibir su *sentido de lugar*.

un rompecabezas, donde se responden interrogantes como: ¿Qué se quiere contar?, ¿Qué se quiere hacer sentir?, y ¿Cómo lo voy a hacer?, que se traduce a las preguntas: ¿Qué se hace en locación?, ¿Qué se hace en un set?, ¿Qué se hace en el mundo digital?, ¿Qué se hace en el mundo físico?, que se revelan durante el proceso de diseño del film, antes del trabajo de campo (Canal 22, 2018a).

Por la naturaleza del trabajo del Diseño de Producción que implica armar sets efímeros y adecuar locaciones en avanzada¹⁴⁸, este no está tanto durante el rodaje, su momento de creación es previo, por lo que muchas veces está alejado del *crew* de filmación, aunque también tiene la labor de operar estos lugares, y tiene que estar lo más posible durante el rodaje para intervenir en la toma de decisiones sobre la cinta en ese instante, tratando de ser un espejo, a partir de un diálogo profundo con el cineasta, el director de cinematografía y los actores, pero entendiendo que la cercanía principal del director de cine es con el cinematógrafo una vez empezada la filmación, ya que este es el encargado de terminar el concepto visual en el profílmico y la posproducción, por lo que se tiene que crear una complicidad entre creadores donde se confíe que cada uno va a agregar algo que le interese al otro, al final el 50% del trabajo del diseñador de producción depende de lo que haga el director de cinematografía, y viceversa¹⁴⁹ (Canal 22, 2018b).

Lo importante para Eugenio Caballero es honrar las historias que componen la narrativa audiovisual de las películas, pero también hacer llegar parte de la emoción que le produce el proceso creativo del Diseño de Producción de estas a los espectadores. Para ello es importante tener claro el concepto visual que quiere transmitir el filme, sin dejar de lado el azar, porque hay tantas decisiones que se pueden tomar en un proceso de producción y diseño, que es importante construir un marco de referencia, para saber si la decisión tomada está aportando algo, para que el diseñador de producción no tome medidas basadas en su gusto personal, sino en lo que pide la narrativa audiovisual contada, y aunque no le gusten a este visualmente deben tener una propuesta distintiva para dar cuenta de su coherencia como creador (Canal 22, 2018b).

Este concepto visual parte de un conocimiento profundo del origen y desarrollo de distintas obras artísticas y urbano arquitectónicas, que ha tenido que

¹⁴⁸ Para Bárbara Enríquez dentro del Diseño de Producción hay varios departamentos, como el de construcción que se encarga de levantar o adecuar los espacios que se ven en escena, otro es utilería que gestiona los objetos con los que interaccionan los personajes, y esta decoración, que asume la labor de hacer verosímil los espacios con detalles, como los objetos, la pintura escénica, los muebles, las sillas y los cuadros (Noticias 22, 2019).

¹⁴⁹ Para Eugenio Caballero tiene que haber una relación estrechísima entre el director de cinematografía y el director de producción, y aunque pudiera haber un conflicto creativo, al final este se evita por la guía que representa la visión del director, que va incorporando los conceptos dentro de esta. Todos los conceptos teóricos del diseño visual de una película dados por el Diseño de Producción tienen que ser aplicados por el director de fotografía en el mundo práctico del rodaje, donde hay una presión cotidiana muy distinta a la de la preproducción (IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá, 2017).

estudiar con base en la Historia del Arte, la Arquitectura y el Urbanismo para materializar una narrativa con un carácter definido que ha impactado emocionalmente a aquellos espectadores que han visto sus creaciones.

Para Eugenio Caballero por ejemplo la investigación que hizo para hacer el diseño de producción de Roma, implicó hurgar en la historia familiar de Alfonso Cuarón, al ser esta muy personal de este, pero también determinó recorrer la colonia Roma, donde ambos crecieron¹⁵⁰, para reconstruir el mundo donde se iba a desarrollar la trama de la película a inicios de los años 70, lo que determinó que la recreación de este México con las herramientas que tenían, fueran usadas para elaborar una estética muy compleja, basada en una investigación de Historia, Historia del Arte, Arquitectura y Urbanismo, de cómo eran las calles que crearon, y donde lo que no se logró hacer físicamente se hizo digitalmente, como parte de una recreación de época muy sofisticada, que parte de la emoción y el diálogo de cada una de las cosas entre sus creadores, donde todo lo demás sirve de contexto para esta narración audiovisual¹⁵¹ (Canal 22, 2018b).

La participación de Bárbara Enríquez en la película Roma inició en enero de 2016, cuando Eugenio Caballero la invita como ambientadora¹⁵², pero Alfonso Cuarón había sugerido que se necesitaba alguien que hiciera el *research* o investigación histórica que apoyara y confirmara sus recuerdos en los que se basaba la narrativa visual propuesta, y la especialista adecuada para esta labor era ella como historiadora de arte al tener que hacer un amplio estudio histórico para la decoración (Noticias 22, 2019).

Entonces Cuarón y Caballero, empezaron a pasarle temas de Historia, Historia del Arte, Arquitectura y Urbanismo para investigar a Bárbara Enríquez, como el Halconazo, hospitales, casas de la época, la radio, la Ciudad de México, entre otros, de los cuales se hicieron carpetas. A partir de esto se decidió hablar en la película de un contexto sociopolítico, la vulnerabilidad de las mujeres en los años 70, de la condición de Cleo como trabajadora doméstica, de la disolución de la familia y del abuso de los políticos, derivándose de este último un mitin en un lugar con condiciones precarias como Ciudad Nezahualcóyotl (Noticias 22, 2019).

Para la investigación histórica Enríquez se metió en los archivos fotográficos de la ciudad y en internet, de hecho la información sobre el Halconazo¹⁵³, se hizo

¹⁵⁰ Para Caballero en esta película se recreó su infancia y la de Alfonso Cuarón, haciéndose la investigación que normalmente se hace en libros, en fotos familiares y hablando con sus familiares (Canal Once, 2017).

¹⁵¹ Para Caballero cuando inicia el diseño de producción de una película todo lo que escucha, lo que ve en la calle, lo que come, lo que huele, lo que lee, se relaciona de forma compleja con esta, y eso le da la posibilidad de vivir otras vidas (Canal 22, 2018b).

¹⁵² Caballero reunió a los colaboradores en México como Bárbara Enríquez, con quien venía trabajando desde hace 15 años (Noticias 22, 2019).

¹⁵³ Una foto sobre el Halconazo donde se ve a un halcón en primer plano y al fondo la mueblería donde iba a comprar una cuna Cleo fue importante porque Alfonso Cuarón recordaba que había una mueblería, que

principalmente ahí y en el documental sobre este acontecimiento del Canal 6 de Julio, también entro al archivo histórico del IMSS localizado en el Centro Médico Siglo XXI, a hemerotecas para indagar en periódicos, revistas y teleguías en donde se estudiaron gráficos de marcas como Choco Milk, que había variado de los años 70 al presente (Noticias 22, 2019).

Así, el diseño de producción se basó en esta investigación histórica del arte, la arquitectura, el urbanismo y ciertos acontecimientos históricos iniciada por Enríquez, y completada por los integrantes de este departamento, en conjunto con las memorias de Alfonso Cuarón, porque en vez de ir directamente a imágenes, primero se tuvieron conversaciones con este, donde se recordaban detalles como aromas, la dinámica cuando su familia cenaba o su juguete preferido, lo que fue construyendo un concepto visual casi opuesto al que tradicionalmente se trabaja en el diseño de producción de una película, porque para crear el mundo complejo de Roma se partió de los detalles específicos con los que se conformaron los grandes espacios, y no viceversa, por consiguiente estos fueron la suma de pequeños detalles (Noticias 22, 2019).

Otro aspecto era que en las fotos históricas se daban cuenta de que las marcas comerciales tenían un peso muy grande en la vida cotidiana, no solamente a nivel iconográfico, sino a nivel sonoro. Comúnmente en una película se evita estas porque se deben tener permisos y licencias para usarlas, algo opuesto en Roma, porque quitarlas iba contra la recreación de época y que se sintiera que los personajes vivían en esta, por lo que, no solo se rediseñaron con base en el Diseño Gráfico, sino que se tuvo un ejército de abogados que las consiguieron (Noticias 22, 2019), siendo los aportes del Derecho básicos.

En la interpretación del proceso de construcción transdisciplinaria de los paisajes visuales, sobresale como cada subproceso tenía una relación con la Historia o sus distintas especialidades, gestionadas por el Diseño de Producción, que dejó su huella en ellas, al conducir sus estrategias de investigación hacia el aporte de contenido que permitiera expresar a las disciplinas creativas el concepto visual de la película, por lo que cada procedimiento de indagación histórica aportó elementos distinguibles en el desarrollo general, que fueron esenciales para que en cada cruce con distintos campos de creación se conociera que se iba a conformar y como dotarlo de una apariencia verosímil.

Así, las investigaciones históricas enriquecieron el concepto visual de la cinta basado en la premisa de mostrar la complejidad de la Ciudad de México, a través de todos estos mundos casi opuestos, que convergen e interactúan dentro de esta, desde las barriadas que básicamente eran lodazales en Nezahualcóyotl, actualmente una gran ciudad, pero que hace 50 años no tenía los servicios básicos, y era un nido de corrupción de los políticos donde se vendían los lotes dos o tres

ya no existe en la calzada México-Tacuba y en esta imagen se veía el edificio donde estaba a detalle (Noticias 22, 2019).

veces a distintas personas del campo con la idea de asentarse en la urbe, como se demostró en la investigación histórica (Noticias 22, 2019).

Todos estos aspectos se tenían que retratar como parte del *locus* de los lugares de aquella época, no solo dar una estampa estética de los mismos, sino dentro del ADN de la película donde se tenía una segunda o tercera capa de comentario sociopolítico, y por eso se recrearon las cosas en la escala que se hizo. Así, la avenida Insurgentes que representaba la modernidad tenía que tener la selección de coches más flamantes de ese tiempo, los anuncios de neón y no solo la decoración, sino saber cómo eran los negocios alrededor del Cine Las Américas, en contraposición a las calles populares que eran el periplo de Cleo en el Centro Histórico de la Ciudad de México, con sitios como el Rey del Pavo donde come una torta o el Cine Metropolitan, hasta el lugar donde entrena Fermín integrado por un terregal y un cerro donde aparecía las siglas LEA¹⁵⁴, que eran las iniciales de Luis Echeverría Álvarez, que hasta en las colinas estaba pintado (Noticias 22, 2019).

Por lo anterior, el carácter íntimo de la casa se contraponía al carácter épico de la Ciudad de México, narrado de manera compleja, una urbe gigante, monstruosa, maravillosa y hermosa, donde estos mundos estaban conviviendo y tenían que ser representados sin abarcar grandes escalas (Noticias 22, 2019). Dentro de los primeros estaba la casa de Alfonso Cuarón en la calle de Tepeji de la colonia Roma y la mueblería de la calzada México-Tacuba, mientras que dentro de los segundos destacan los fragmentos de la avenida Insurgentes entre Obregón y Baja California, y de la calzada México-Tacuba donde ocurrió la Matanza del Jueves de Corpus Christi (Noticias 22, 2019).

Flujos transdisciplinarios prácticos basados en el diseño de producción

Hasta este punto hemos analizado la visión de Eugenio Caballero sobre el diseño de producción y específicamente se ha detallado como desarrolla su labor profesional, tomando como ejemplo su trabajo en la película Roma que permitió un acercamiento a varios de los criterios, tácticas y estrategias que utiliza para materializar una narrativa visual con un carácter definido que ha impactado emocionalmente a los espectadores que la han visto.

Quien no recuerda las emociones creadas en la pantalla por la recreación de la calzada México-Tacuba en el momento de la Matanza de Corpus Christi para la película Roma, el cuarto donde el Capital Vidal arregla el reloj de su padre en el Laberinto del Fauno, la Ciudad de México transformada en una imaginaria Verona Beach en Romeo + Julieta, locaciones y sets que han quedado grabados en la memoria poética de los espectadores, llena de recuerdos entremezclados con

¹⁵⁴ En toda la película utilizaron propaganda política porque en las fotos históricas se mostraba el omnipresente poder del PRI y la propaganda con el letrero LEA (Cine Premiere, 2019).

emociones con significados, que forman parte de paisajes visuales cinematográficos que construyen una narrativa visual.

Narrativa visual con un carácter definido para cada universo cinematográfico producto de la materialización del concepto visual de una película basado en un estudio histórico, y creado por el Diseño de Producción a partir de todo lo material propio de ese universo cinematográfico donde se conjuga del macro a micro diseño a través de procesos que van de la preproducción a la posproducción, donde la forma, el color y la textura le sirven para expresarse, adaptándose al contexto intervenido.

A través de los paisajes visuales cinematográficos entre la realidad y la fantasía que configura Eugenio Caballero se transmiten sentimientos al construir una narrativa visual como parte de un proceso creativo donde se presenta la incertidumbre, a la cual se ha enfrentado con una mente abierta para buscar soluciones a veces arriesgadas, porque si algo caracteriza a este diseñador de producción es su iniciativa, que viene acompañada de una gran habilidad para escuchar y preguntar cuando tiene dudas, y así entender el concepto visual de la película donde está trabajando.

Para Caballero el trabajo en equipo es esencial tanto con su *crew*, distribuida en los diferentes departamentos a su cargo, como con el cinefotógrafo y el cineasta, con el cual llega a tener una complicidad sobre la narrativa audiovisual contada a través de herramientas como la forma, la textura y el color, usadas con imaginación para crear su concepto visual con todo lo material retratado por una cámara en una puesta en escena.

Como interpretación final se concluye que cada departamento del Diseño de Producción basa sus procesos creativos en los aportes de otras disciplinas con los cuales ha tenido cruces teóricos y prácticos, que son delimitados por el concepto visual de una película, al cual le aportan sus singularidades, en una dinámica de ida y vuelta que va del procedimiento de invención general a uno particular y viceversa, que conforme se va consolidando se convierten en flujos transdisciplinarios entre las disciplinas, a través de estas y más allá de todas estas, que deben ser valorados donde el acto de crear es más que la suma de distintos subdesarrollos, y menos que cada uno de estos, de acuerdo al principio hologramático¹⁵⁵.

En este punto es importante reconocer que existen subdisciplinas como el Diseño de Interiores, Diseño Industrial, el Diseño Gráfico, el Interiorismo, que se desprenden directamente de la Arquitectura, de la cual se deriva el Urbanismo, que a su vez se contiene al Diseño Urbano y la Arquitectura de Paisaje, que junto con otras como la Historia del Arte pueden ser integradas en procesos creativos por el Diseño de Producción, para generar productos como los paisajes visuales con

¹⁵⁵ Este principio explica como en una organización el todo está presente en las partes y las partes están presentes en el todo (Morin, 1990, p. 107).

cualidades emergentes¹⁵⁶ que no solo estén entre estas disciplinas, sino más allá de estas, al trascenderlas y solo existir debido a su interrelación.

Así, el Diseño de Producción al conformar paisajes visuales basados en los aportes de otras disciplinas que permiten recrear una parte de la complejidad del mundo material, condensando esta como si fuera un hipertexto, facilitando su entendimiento desde la mirada cinematográfica, que hace evidente como las ciudades y sus arquitecturas, son desde las dimensiones cultural y estética, elementos altamente significativos y emocionales que forman parte de representaciones sociales más amplias como los imaginarios urbanos que comparten las colectividades que los habitan.

Referencias:

- Cine Premiere (16 de febrero de 2019). *Los secretos detrás de Roma* [Archivo de Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=Ni_mKS2p0Nc
- CineNT.com (15 de marzo de 2017), *Conferencia de film Roma CDMX Alfonso Cuarón y Eugenio Caballero* [Archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=RyZqQTCnNXI>
- Canal 22 (5 de julio de 2018a), *Eugenio Caballero (parte 1)* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SdGgitZvxa8>
- _____ (5 de julio de 2018b), *Eugenio Caballero (parte 2)* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SdGgitZvxa8>
- Canal Once (7 de julio de 2017), *Eugenio caballero* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pnDXPOfSJCK>
- ENERC (24 de mayo de 2018), *Charla Eugenio Caballero ENERC 01* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DLAH2rbzZAQ>
- IFF Panamá - Festival Internacional de Cine de Panamá (12 de mayo de 2017), *Podcast: Clase Magistral en Dirección de Arte, Eugenio Caballero I IFF Panamá 2017* [Archivo de Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=2px1F_BcQ5M
- Lonsania Productions (20 de febrero de 2015), *Eugenio Caballero – Director de Arte* [Archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WzQGPMKJDRU>
- Lynch, K. (1985). *La buena forma de la ciudad*. Gustavo Gili
- Nicolescu, B. (2007). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Multiversidad Mundo Real
Edgar Morin.

¹⁵⁶ Las cualidades son aquellas que no son reducibles a las partes que las componen y que retroactúan sobre esas realidades (Morin, 1990, p. 107).

<https://www.edgarmorinmultiversidad.org/index.php/descarga-libro-la-transdisciplinariedad-en-manifiesto.html>

Noticias 22 (22 de febrero de 2019), *Bárbara Enríquez y Eugenio Caballero materializaron los recuerdos de Alfonso Cuarón* [Archivo de Video]. YouTube. 22/02/2019. <https://www.youtube.com/watch?v=9hBd-nYQf-4>

Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

Rossi, A. (2004). *La arquitectura de la ciudad*. (7.^a ed.). Gustavo Gili.

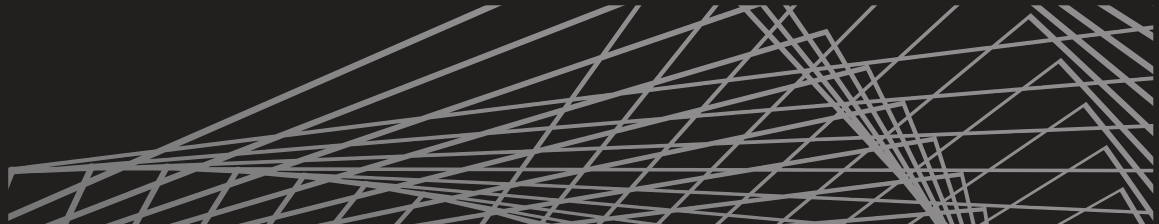
Televisa Espectáculos (7 de diciembre de 2012), *Lo imposible entrevista con Eugenio Caballero, director de arte ganador un Óscar* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=X4KLylWjEXE>

TV UNAM (26 de octubre de 2017) *Cinema 20.1 Entrevista a Eugenio Caballero con Roberto Fiesco* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xAzP6kiMV1g>

Vampiro Cósmico (18 de octubre de 2018) *Reproducir mis memorias: Alfonso Cuarón (parte 2)* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zy6gf1dlyD0&t=518s>

Miradas transdisciplinarias. Nuevos acercamientos al arte cinematográfico
editado por la Asociación Interdisciplinaria para el Estudio de la Historia de México, A.C.,
se terminó de imprimir en abril de 2023,
en los talleres de Litografía Ingramex, S. A. de C. V.,
(Centeno, 162-1, Granjas Esmeralda),
en Iztapalapa, C. P. 09810, Ciudad de México, México.

Se tiraron 50 ejemplares.
Diseño editorial (2023) por Andrea Ortega Mantecón



En los últimos años la teoría del cine ha sido enriquecida con los más diversos supuestos disciplinares. Metodológicamente, el llamado "giro cinematográfico" ha operado una transformación a gran escala de las maneras a través de las cuales las y los estudiosos de la imagen en movimiento constituyen sus arsenales analíticos. Los entrecruces de las ideas y planteamientos en torno a los nuevos medios, el feminismo, la teoría queer, los estudios culturales y visuales, la historia del arte, la antropología de las imágenes, la filosofía y otras disciplinas como la arquitectura, el urbanismo, la literatura, la sociología y la ciencia política, han cimentado un nuevo ordenamiento crítico de los problemas y cuestiones planteadas a las más diversas manifestaciones de lo audiovisual.

Los textos que aquí se presentan articulan diversas discusiones entre múltiples desplazamientos disciplinares que constituyen el actual entramado ocupado por la renovación de los estudios sobre cine y audiovisual. Buscando abonar a la renovación de la discusión en torno a la teoría y el análisis cinematográfico y de otras manifestaciones de la imagen en movimiento, los resultados de las investigaciones que conforman este libro estudian las maneras en las que lo audiovisual y sus contextos de producción y recepción consolidan anudamientos de sentido que solo es posible desentrañar desde perspectivas inter y transdisciplinares.

