

TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES- UNIVERSIDAD DE SEVILLA
CURSO 2021/2022

MARÍA EUGENIA BARRACHINA DÍAZ



TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES- UNIVERSIDAD DE SEVILLA
CURSO 2021/2022

**UNA VISIÓN CINEMATOGRÁFICA SOBRE LA
PINTURA A TRAVÉS DE LUCA GUADAGNINO**

AUTORA: MARÍA EUGENIA BARRACHINA DÍAZ
TUTORA: ÁUREA MUÑOZ DEL AMO
Vo. Bo. DEL TUTOR: ÁUREA MUÑOZ DEL AMO

ÍNDICE

RESUMEN	7	
APARTADO I . PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	9	
APARTADO II. DESARROLLO TEÓRICO	17	
INTRODUCCIÓN	18	
LÍMITES DEL TEMA		22
OBJETIVOS	23	
METODOLOGÍA	24	
Parte uno		28
El cine por moda		30
El cine		33
La otra cara de la moneda		36
Paralelismos		39
El fotograma y el encuadre		44
Visión del encaje		46
Movimiento		50
Parte dos		60
Quién Es		62
Neorrealismo italiano		65
Temática y desarrollo creativo en el mundo de Guadagnino		69
Vínculos en escena		81
CONCLUSIONES	102	
ÍNDICE DE FIGURAS	104	
FUENTES DOCUMENTALES	110	

RESUMEN

En el presente trabajo se argumenta y expone la vinculación e influencia que existe entre la pintura y el cine, con la finalidad de realizar, en el siguiente punto, un estudio en profundidad del director Luca Guadagnino y su filmografía, así como de su proceso creativo y vínculos con otros cineastas y artistas plásticos. Durante este análisis de la obra del director italiano, procuraré establecer continuas relaciones con mi obra y con mi visión del proceso creativo e inquietudes como artista. Debido a esto, todo el desarrollo teórico, será tratado desde un punto de vista personal, que se reflejará en la propia palabra escrita, aplicándose la primera persona cuando lo hemos estimado conveniente. No en vano, iniciamos el presente trabajo mostrando las aportaciones artísticas personales. Las obras plásticas que se incluyen como aportaciones irán acompañadas de la información requerida a cada una de ellas.

APARTADO I .

**PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA**

FICHA TÉCNICA

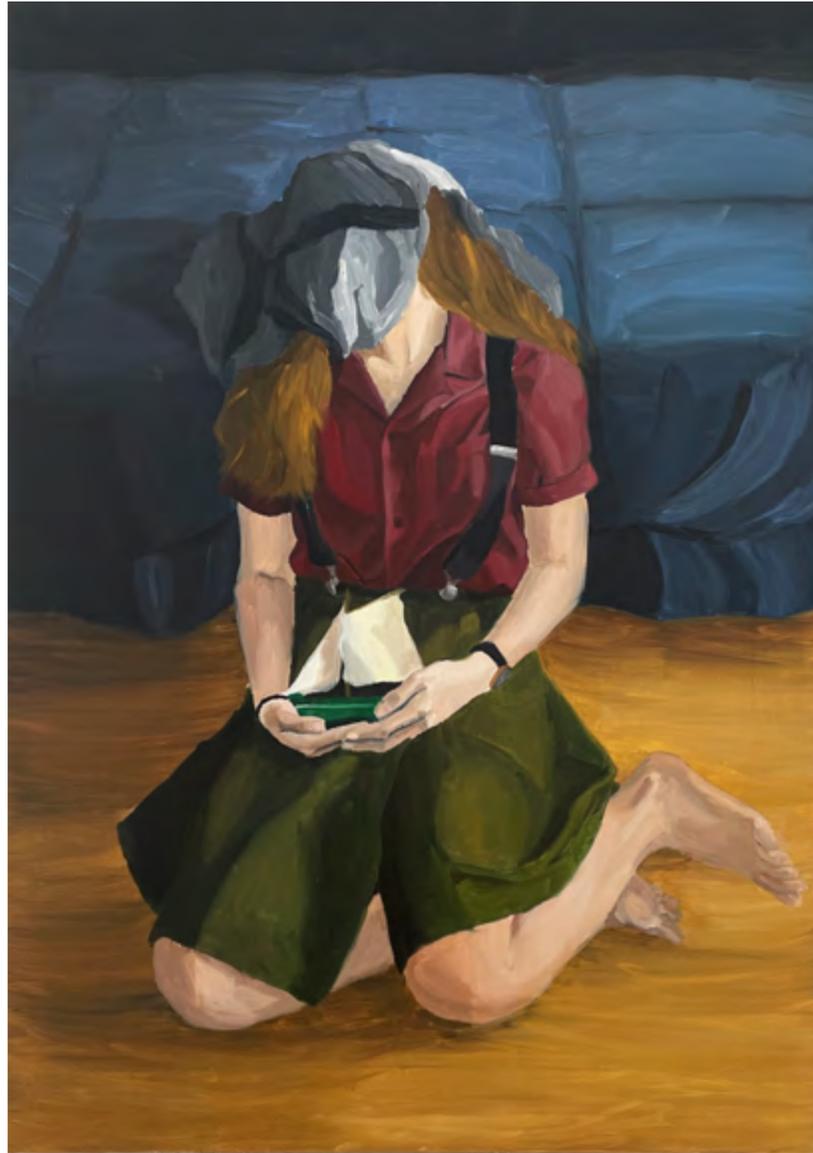


Fig. 1. *Untitled*. (María Eugenia Barrachina Díaz, 2020)

Untitled
María Eugenia Barrachina Díaz
2020
70x50 cm
Óleo sobre tabla
Colección personal



APARTADO I. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

FICHA TÉCNICA

LOVE

María Eugenia Barrachina Díaz

2021

50x70 cm

Acrílico sobre tabla

Colección personal

Fig. 2. *LOVE*. (María Eugenia Barrachina Díaz, 2021).

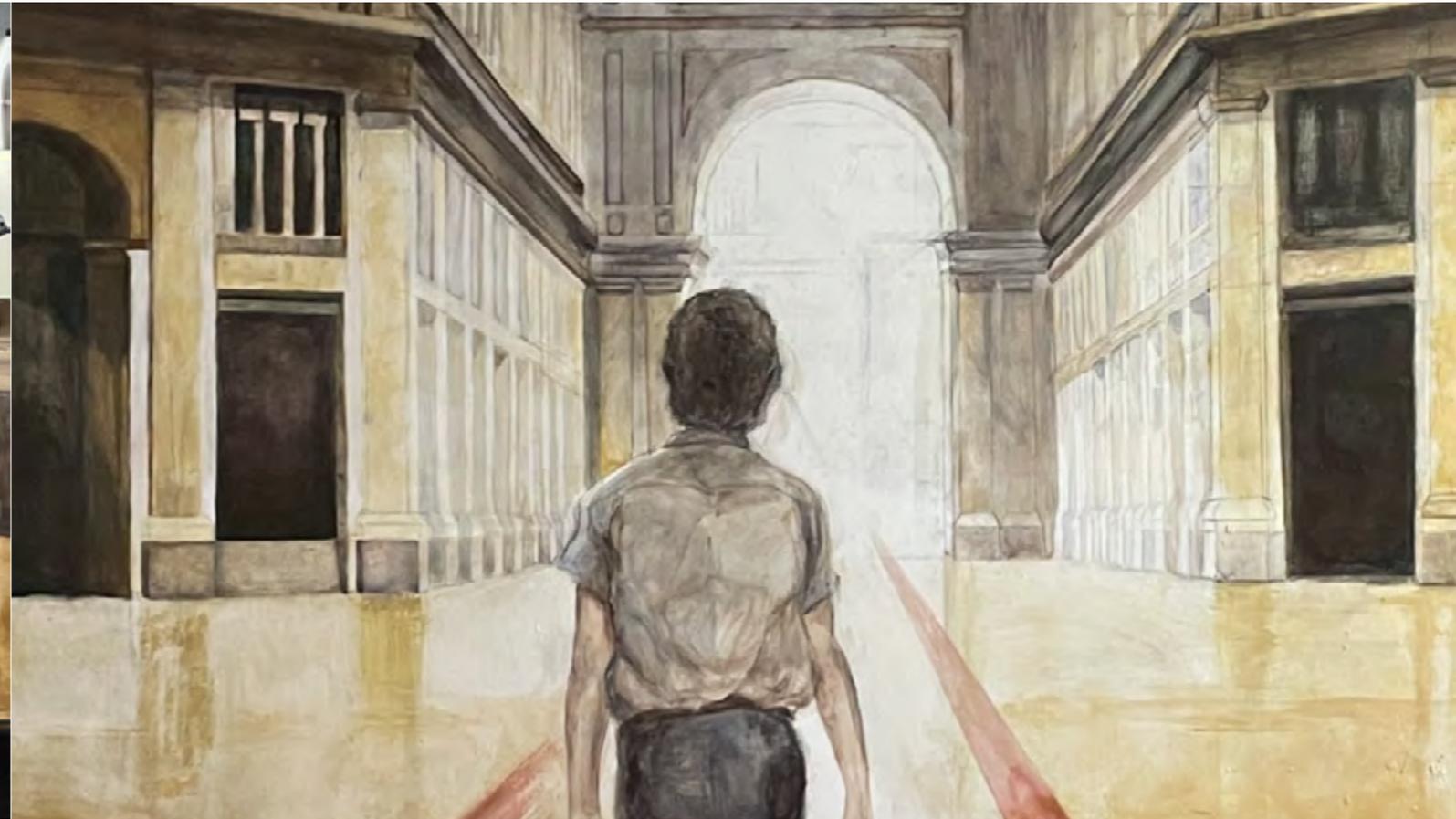
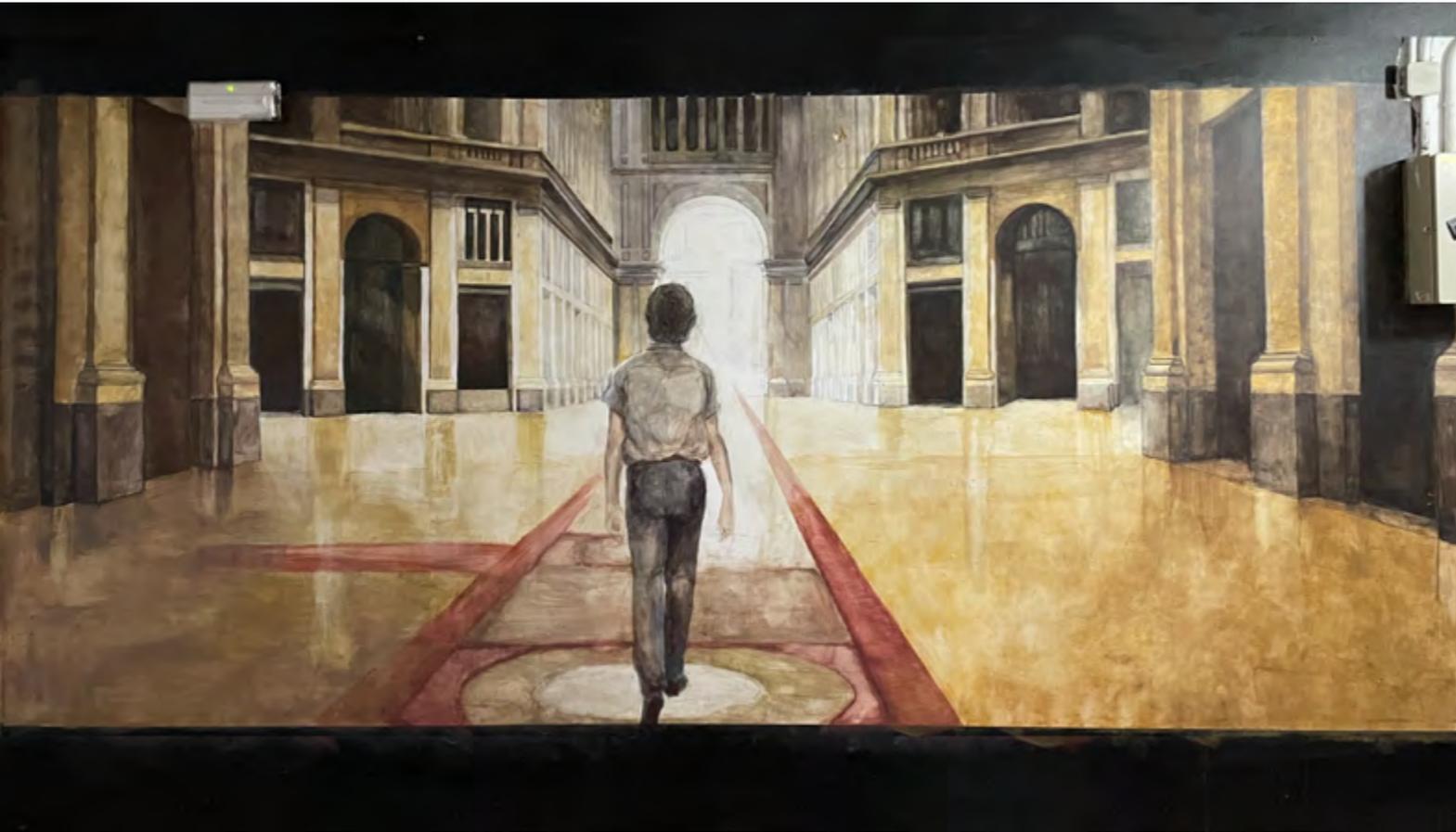


Fig. 3. *Fue la mano de Dios*. (María Eugenia Barrachina Díaz, 2022)

FICHA TECNICA

Fue la mano de Dios
María Eugenia Barrachina Díaz
2022

2,20 x 4,5 metros
Acrílico sobre muro

Facultad de Bellas Artes, Universidad de Sevilla

APARTADO II .

**DESARROLLO
TEÓRICO**

INTRODUCCIÓN

Habría mil y una formas de empezar este trabajo, al igual que un lienzo por montar o un rodaje que grabar, pero en este caso comenzaré por el final, por esa sensación al ver los créditos que aparecen al final de una película. Empezaremos por todas esas cuestiones que nos planteamos tras salir de ver una buena película o después de observar un cuadro que nos ha emocionado, tratando de entender qué quiere decir el autor y planteándonos todas esas dudas que estaban proyectadas en la obra, a propósito, por su autor.

Una historia que acaba, aun teniendo el gusto de imaginarnos que hay algo más después de terminar de ver el film.

Durante esos últimos de la película, meditamos sobre cada momento y diálogo del que hemos sido participes, como un personaje más. Me refiero a esos instantes finales de un metraje durante los cuales aún nos sentimos parte de esa realidad alternativa en la que estuvimos sumergidos por unas horas. Fuimos carne de metralla del director, testigos y finalmente jueces de un relato individual. Con suerte, si conectaste la película y te dejaste impregnar, pudiste sacar algo de ella, llevarte un pedazo de una obra que fue expresamente reservado para quienes supieron donde mirar. Si no, simplemente saliste de la sala de cine sin nada que añadir, sin nada que aportar como espectador.

En mi caso personal, cuando una película me interesa y empatizo con sus personajes, sus preocupaciones pasan a ser objeto de reflexión propia. Reflexión sobre ese mundo que nos ha sido mostrado, como si nos hubiéramos colado en el tiempo imaginario del celuloide.

Y me pregunto: ¿Cómo funciona el cine?, ¿Por qué tiene la especial capacidad de transportarnos a otros mundos? ¿Cuáles son los mecanismos que hacen que algunas historias se cuelen en nosotros para no salir nunca? Incertidumbre. Queremos comprender a esas personas y adentrarnos en sus ficcionadas y embriagadoras vidas. Vidas humanas.

¿No es cierto que todo lo que nos rodea tiene que ver con el ser humano? Sería absurdo diferenciarlo de nosotros, ¿Cómo si eso fuese posible! ¿No es acaso todo lo que hacemos un intento para entender mejor al otro?

El arte, desde el principio de la historia, ha sido fruto de la combinación del hacer físico y mental, y así continúa siendo. No hay un fin programado y por ello, nunca habrá final para el arte porque el arte es una necesidad.

En el fondo de mis preocupaciones e intereses artísticos siempre estuvo el cine.

Considero al cine como una vía de conocimiento pero no me interesa cualquier cine, sino ese tipo de cine de autor que es capaz de contar historias únicas, de tocar al espectador en su ser más profundo, de transformar mentes.

A través del cine cada director lleva su lenguaje a la gran pantalla, apoyándose en el esfuerzo coral que realiza el equipo que le acompaña.

La película resultante será fruto de ese lenguaje y contará una historia que será única, invadiendo a su audiencia, desper-

tando sus mentes.

Ese tipo de películas a las que me refiero funcionan como melodías compuestas por armónicas sucesiones de imágenes; como un carrusel al que poder subirse para observar lo que acontece a personajes, para viajar a otros lugares.

Del mismo modo el silencio, la ausencia del diálogo, es empleado para un mayor entendimiento sensorial y cercanía con la trama, jugando un papel fundamental como constructor de escenas.

Es esta forma de involucrarnos con la historia la que hará que cuestionemos los hechos, poniéndonos en el papel del protagonista. Intentaremos buscar el sentido, el porqué, y que esa respuesta nos reconforte.

No hay mayor miedo que el que se tiene hacia aquello que resulta desconocido, que sale de los límites de nuestro imagi-

nario y, el cine, siempre consigue empujarnos hacia esos límites.

El cine nos puede hacer sentir incómodos y a la vez, en casa. Nos obliga a explorar mundos ajenos. El cine propone relatos que, con frecuencia, se salen de lo normal y que nos muestran realidades ocultas o alternativas.

En mi opinión, algo similar sucede con las artes plásticas y, en especial, con la pintura.

La pintura, contenida en forma de lienzo, no deja de ser una suerte de fotograma en que suceden cosas, historias. La pintura, como el cine, es una ventana ha-

cia otro universo. Esto es: cine y pintura son para mí dos mundos artísticos entrelazados que comparten una raíz única.

Por ello quisiera aprovechar el presente Trabajo Fin de Grado para abordar cómo el cine ha influenciado a la pintura, tanto de forma teórica como práctica, y exponer mi punto de vista sobre el tema, así como explicar cómo el cine imbrica con mi propia producción artística.

Quisiera hacer al lector de este trabajo partícipe de mi mundo, de la razón que me lleva a hablar del cine y del potencial narrativo del cine, transmitiros mi pasión por él y, de no ser así, espero al menos espero transmitiros curiosidad.

LÍMITES DEL TEMA

En ese trabajo de fin de grado presento argumentos que sostienen la idea de que la rama cinematográfica del arte ha supuesto un cambio de perspectiva para la pintura en lo tocante a la forma de narrar a través de la imagen. Sostengo que el cine, inicialmente muy vinculado a la pintura, con el paso de los años, conforme fue evolucionando, fue también generando su propio lenguaje, hasta el punto de revertir ese influjo, de manera que, a día de hoy, ambas se influyen mutuamente, sin perder sus características propias. De esta manera, bajo mi punto de vista particular, el lenguaje de ambas artes es aún más rico, preservando, por supuesto, el hecho de que la pintura habla de pintura y el cine habla de cine.

En este trabajo presento también mi caso personal, como artista, el cual está sumamente influenciado por el mundo cinematográfico.

El cine determina en gran medida mi

forma de captar la realidad, de entender cuestiones filosóficas y aplicarlas al arte y se encuentra de trasfondo en todo el proceso creativo que da lugar a mi obra. Por ello, para entender lo que significa para mí el arte, he creído necesario profundizar en el vínculo entre cine y pintura y realizar un acercamiento a quien, hoy por hoy, es mi cineasta de referencia, con cuya forma de acercarse a la realidad me siento identificada: Luca Guadagnino. En consecuencia, abordar la influencia del cine sobre la pintura y, en específico, del cine de Guadagnino, no es solamente eso, sino que también supone indagar en mi propia obra, en mi forma de entender la realidad y en qué me motiva a hacer lo que hago. En resumen, este trabajo fin de grado es un estudio sobre la relación entre el cine y la pintura y, al mismo tiempo, una introspección en el mundo de María Eugenia Barrachina Díaz usando como espejo el cine de Guadagnino.

OBJETIVOS

Mi principal objetivo es identificar y exponer las que, bajo mi criterio personal, son las principales influencias del cine en la pintura, centrándome en quien, para mí, es un director de culto: el italiano Luca Guadagnino.

De esta forma, estableciendo relaciones entre su cine en específico y otras posibles relaciones cinematográficas y pictóricas, también abordaré las principales influencias en mi propia obra.

Serán objetivos derivados del anterior:

- Ahondar en la metodología creativa de Luca Guadagnino
- Poner de relevancia la influencia del cine en la producción pictórica de una selección de artistas
- Ahondar en el lenguaje del cine y su traslación a la pintura
- Reflexionar sobre la importancia del humanismo en el cine de Guadagnino y la configuración narrativa en sus películas y su relación con mi obra.

METODOLOGÍA

En este punto se tratará la metodología a seguir en la investigación y composición de este Trabajo Fin de Grado.

Bajo el título de UNA VISIÓN CINEMATOGRAFICA SOBRE LA PINTURA A TRAVÉS DE LUCA GUADAGNINO se desarrolla todo un proceso de análisis personal sobre la influencia cinematográfica en mi obra pictórica, centrándome específicamente los vínculos que encuentro con la forma de entender el mundo y el proceso creativo, como artista, de Luca Guadagnino. De ahí que la metodología dominante posea carácter analítico-comparativo.

24

El análisis de los referentes e influencias que se abordan a lo largo de este trabajo parte de un estudio previo que atiende a distintos tipos de fuentes documentales, la mayoría en torno al cine, tales como libros de críticos y directores de cine (como podría ser José Luis Borau, Daniel González Coves, Pascal Bonitzer, Arturo Colorado Castellary, Juan De Pablo Pons y otros), artículos, películas, documentales o entrevistas.

Del estudio de esta documentación he extraído la conclusión personal de que, si bien se ha debatido largamente en relación a la influencia de la pintura sobre

el cine, no sucede lo mismo al contrario, por lo que he procurado poner el acento en ello. No obstante, tras leer las tesis de todos los autores consultados, procedí a algo fundamental, que era entender más a cerca la filmografía y el trabajo de Guadagnino.

Además, quisiera destacar que para mí han tenido especial valor las entrevistas llevadas a cabo al director italiano, pues me sirvieron para profundizar en su forma de ver el cine, de interpretar la realidad y de proceder a la hora de crear una obra. Esto fue una gran revelación para mí, ya que encontré muchas más similitudes con mi proceso artístico y también, descubrí otras similitudes con directores italianos a los que hacía referencia el propio cineasta.

Toda esta información la fui recopilando en un cuaderno, creando anotaciones y reflexiones respecto a las cosas que iba leyendo y escuchando, estableciendo

relaciones y construyendo toda la parte argumental del trabajo. El proceso de documentación no fue solo un descubrimiento de un tema que ya conocía, sino también un hallazgo personal que ha nutrido enormemente mi producción artística a lo largo de este último cuatrimestre.

APARTADO II . DESARROLLO TEÓRICO

Parte uno

La pintura y el cine: las dos caras de la moneda

Parte uno

La pintura y el cine: las dos caras de la moneda

Richard Estes, Ignacio Zuloaga, Robert Altman, Edward Hopper, Bertolucci, Francis Bacon, Pier Paolo Pasolini, El Bosco, etc. Estos son muchos de los nombres que vienen a mi mente al pensar en la inevitable relación entre una de las Bellas Artes tradicionales, la pintura, y la que hace un siglo fuera reconocida por Riccioto Canudo como el séptimo arte: el cine. (Canudo, 1923: 1)

Pintura y cine poseen raíces comunes, pues ambas suceden sobre un plano bidimensional y ambas poseen la capacidad de contar historias, hasta el punto de que

la gran pantalla no es más que un gran lienzo en blanco sobre el que la luz pinta colores.

Bien es sabido de la presencia primigenia de la pintura en el desarrollo de las técnicas cinematográficas. Son muchos los recursos que el primer cine tomó de la pintura: la concepción del plano como una composición pictórica; la focalización de personajes protagonistas desvaneciendo el resto; el empleo de objetos para revelar “quiénes son” los personajes y no el “qué” está aconteciéndoles; la exageración del reflejo como en la pin-

tura holandesa del siglo XVII; así como otros muchos recursos originalmente empleados por los pintores.

No en vano, el considerable la cantidad de estudiosos, artistas y críticos que han llegado a la conclusión de necesitar remarcar a día de hoy el peso que la cinematografía ha supuesto para la pintura, ya que de algún modo el efecto de la una sobre la otra se ha visto invertido con el paso del tiempo.

Entre ellos Pascal Bonitzer o José Luis Borau, quienes opinan que la influencia del cine en la pintura siempre ha sido puesta en duda por la procedencia evidente de las bases del cine en sus inicios. De hecho, Bonitzer observa:

“Mientras que la incidencia de la fotografía en la pintura se ha comentado ampliamente, la del cine sigue pareciendo a muchos incierta cuando no improbable. Los historiadores del arte la miran con prudente reserva, y los mismos cineastas parecen escépticos al respecto.” (Bonitzer, 1976:15-16)

Es decir, la influencia entre el cine y la pintura ha invertido su sentido conforme avanzaba el siglo XX, de modo que si bien era antes la pintura la que influenciaba al cine, ahora vemos cómo el cine también ha sido capaz de influenciar a la pintura, de manera que, entre ambos, a día de hoy, se produce una enriquecedora retroalimentación.

El cine por moda

Juan de Pablos Pons, profesor catedrático de tecnología educativa de la Universidad de Sevilla, posee una devastadora opinión sobre la tesitura en la que se encuentra el cine de los últimos años. Según él, el cine, si bien empezó como una gran revolución tecnológica, poco a poco fue ganando su lugar siendo el séptimo arte. Sin embargo, el contexto del cine contemporáneo parte de la industria del entretenimiento.

Una industria cuyos productos audiovisuales se encuentran sometidos a la imagen electrónica primero, al formato televisivo y al tsunami de la imagen y las

tecnologías digitales después, lo que, en cierto modo, ha obligado al cine a intensificar su producción al tiempo que a rebajar costes, lo que ha repercutido negativamente en la calidad, cediendo ante la voraz demanda de la audiencia de películas superficiales fundamentalmente destinadas al mero entretenimiento. (De Pablos Pons, 2005: 103-114)

En detrimento del cine, contemplamos una alta saturación audiovisual en numerosas producciones con intención de captar la atención del

espectador de manera directa, sin importar el hecho de involucrarlo realmente a nivel intelectual y emocional. Este ritmo frenético, que responde a la acelerada forma de vida en nuestra sociedad, ha llevado a la banalización en numerosas obras o “productos” cinematográficos.

Y no parece vislumbrarse un punto de inflexión ante esta situación, pues las múltiples plataformas digitales que generan filmes continúan creciendo, repitiendo película tras película los mismos clichés y juicios desgastados por el tiempo, lo que no beneficia en absoluto a este gran arte.

Una situación de crisis similar experimentó la pintura con la llegada de la fotografía y, posteriormente, con el avance de los medios de reproducción técnica -entre ellos el cine-. A mediados de la primera mitad del s.XX la pintura,

como el resto de las artes plásticas, se vio afectada por la revolución técnica de las imágenes. El auge de los nuevos medios de reproducción visuales llevó a Walter Benjamin a asegurar que, aquello que él mismo definió como “el aura” de los objetos artísticos, desaparecería en un maremágnum de imágenes. (Benjamin, 1935).

Sin embargo, la pintura, soportada sobre siglos de historia, continúa reinventándose y superando etapas, adaptándose a los nuevos tiempos; al igual que, esperamos, suceda con el cine.

El cine comenzó sus primeros pasos apoyándose en la sólida plataforma que era la pintura, a partir de la cual, comenzó a construir su propio lenguaje. Así, el cine empezó a definirse y, paso a paso, fue ganando un estatus propio, dando lugar a una nueva forma de mirar, de expresar

una misma realidad.

En las próximas páginas recorreremos el camino que ambas artes compartieron hasta que empezaron a escindirse la una de la otra.

Una escisión que, en todo caso, no supuso una resta, sino más bien un enriquecimiento, pues no solo el cine encontró su sitio, sino que, aun siendo dos medios de expresión artísticos diferentes, a día de hoy los puentes entre pintura y cine son sólidos y las influencias operan en ambos sentidos.

El cine

El inicio de su lenguaje

Cuando los hermanos Lumière sorprendieron a la población burguesa del momento con aquel gigantesco tren saliendo de la pantalla, supieron que un gran cambio había llegado. Una nueva forma de mostrar el imaginario creativo al mundo. Y, de esa novedosa mirada, también se nutrió la pintura.

A finales del siglo XIX había una realidad latente: la revolución industrial trajo consigo un nuevo paradigma económico. Por un lado, la clase obrera sobrevivía a las malas condiciones de trabajo, ro-

deada de hambre y enfermedad y, por otro lado, se había consolidado una capa social burguesa acomodada.

En ese contexto, el cine emergió como una forma de entretenimiento que, aunque inicialmente no fue accesible para los estratos más bajos de la sociedad, no tardó en popularizarse y adaptarse a toda clase de público.

El primer cine contaba historias acordes con su tiempo y con el lenguaje de la

época.

Hablamos del cine mudo inicial, del cine cómico y del cine inscrito en las corrientes artísticas que inauguran el s. XX (cine Impresionista, Surrealista, Expresionista).

Una representación literal de la realidad en aquel momento carecía de sentido, puesto que el ansia por salir de ella requería una abstracción de esta por completo.

Sería adecuado decir que el cine vino a traer una “representación de la realidad” edulcorada, llena de sueños, misterios y aventuras. A través de esta vía podía dar

lugar a la educación, a la reflexión, comedia e incluso, por todo esto, al cambio y evolución de la sociedad.

Cuando las necesidades de ciertos sectores de la población fueron cambiando hacia una mejor posición de bienestar, sus preocupaciones se redirigieron hacia cuestiones menos primarias.

Esto es, entre el público de clase media y baja comenzaron a tener cabida planteamientos de carácter existencial, orientados hacia el desarrollo personal como individuos.

Es aquí, cuando el cine llega a todos y empieza a cambiar sus raíces heredadas por la pintura.

Aun teniendo en común ciertas temáticas, tratamientos, estilos, encuadres e iluminación, el cine comienza a despegar y a realizarse de forma independiente con sus propias necesidades, por lo que comienza a generar un lenguaje.

Hablamos de una etapa coincidente con el planteamiento que, llegados los años veinte del pasado siglo, algunos directores como el estadounidense David W. Griffith o el soviético Sergéi Eisenstein que empiezan a hacerse en torno al lenguaje del cine —antes concebido como la filmación de una obra teatral— hacia una forma de narrar propia del medio filmico.

Dicho origen del lenguaje cinematográfico ha sido categorizado mil veces en un intento por limitar la franja en la que fluye entre la pintura y la fotografía ya que ha sido difícil determinar las influencias que este ha ejercido sobre otros. Por lo pronto, sigue permaneciendo en una escala de grises.

La otra cara de la moneda

Cine en pintura

Planteemos la cuestión que Borau nos brinda en su discurso académico sobre el tema: ¿De qué nos habla un pintor? ¿No está acaso influenciado de todo lo que le rodea y, por tanto, todo lo que este es, es parte de ello? (Borau, 2002: 11).

Todas las personas, de una manera u otra, son producto del compendio de sus experiencias vitales. Son esas experiencias las que nos hacen ser quienes somos. Es en base a ellas que construimos nuestro concepto del mundo y modelamos nuestras relaciones sociales.

En este caso, los artistas se encuentran influenciados al estudiar las obras de otros autores, ya sean pintores, fotógrafos o cineastas, lo cual forma parte desde ese momento de su cultura visual, afectando indirectamente a su obra propia.

Si no fuese de esta manera, ¿Qué explicación se halla tras el acontecimiento que se produjo durante las vanguardias en el siglo XX, cuando numerosos pintores se convirtieron en cineastas? Para nosotros se trata de una cuestión muy importante, pues ese desplazamiento del

oficio de pintor hacia el de cineasta supuso un traslado de una forma de mirar prestada de la pintura.

Tan solo consideremos cómo pintores de diversas partes del mundo se convirtieron en grandes amantes del cine, abanderando una nueva visión, tejiendo en el cine la próxima revolución artística a través de la cual llegaba la contemporaneidad, las nuevas tecnologías adaptadas a este medio, y cómo ello revirtió, por tanto, en una necesaria adaptación del creador-pintor al creador-cineasta.

Desplazamientos, decíamos, que tienen su eco en la propia pintura del momento y que llevan a pintores como Zuloaga a introducir un símbolo como Mickey Mouse en *El Retrato de Cayetana de Alba*, 1930, a Edward Hopper a adoptar esa visión cinematográfica como *The New York Movie* (1939), o lo que

lleva a Picasso y Braque en la búsqueda del dinamismo propio del Cubismo como en *Mujer en una silla de Picasso* (1949), y *El hombre de la guitarra* de Braque (1911-1912). (Borau, 2002: 10). (EFE, 2007).

Todos y cada uno de estos artistas estudiaron y admiraron el cine queriendo incluso trasladarlo a sus obras pictóricas, puesto que llegaba con él una nueva realidad, formas innovadoras e inusuales perspectivas que transformaron las historias en una gran motivación.

Según José Luis Borau, hay tres elementos técnicos en esta nueva gramática del cine: el manejo artificial de la luz, el encuadre y el movimiento, los cuales pudieran ser traspasados a la pintura, ya que afirma que el cine lleva un siglo estimulando el conocimiento, la imaginación y

hasta el espíritu artístico de muchos creadores.

La pintura, por ello, ha adquirido en innumerables ocasiones formas de la gran pantalla.
(Borau, 2002: 9-12)

Este acercamiento del artista plástico contemporáneo al cine lo podemos apreciar en el apropiacionismo de los años 80.

Ejemplos de ello serían *Untitled (men in the cities)* (1981) de Roberto Longo, que toma como referencia la película de Reiner Werner Fassbinder *El soldado americano* (1970); o el modo en el que en David Hockney o Francis Bacon introducen la idea de movimiento, por influencia del cine de Eisenstein y del lenguaje filmico del que habla Borau -véase si no *Study from the Human Body. Man Turning on the Light* (1973-1974) de Bacon, donde la luz artificial toma protagonismo-. (Keska, 2005: 552)

Paralelismos

El uso de la luz en la pintura y en el cine

En el campo de la iluminación cabe contemplar la función que el director de fotografía y el propio director cinematográfico cumplen en el proceso del rodaje de una película.

Un recurso para modificar y embellecer una realidad sin que deje de ser o, mejor dicho, parecer real.

Ciertamente curiosa esta forma de expresar la modificación de la luz. Quizás porque, ni siquiera nuestros propios ojos, ven la realidad tal y como es, sino bajo el filtro de nuestra forma de verlo.

No obstante, el manejo de la luz es un recurso plástico que ha sido intensa y recurrentemente estudiado desde siglos atrás en la pintura.

La representación de la luz, entendida como recurso escenográfico y atmosférico ha sido fundamental en muchas etapas artísticas.

Véase el Barroco, el Romanticismo o el Impresionismo. Pensemos en la densidad lumínica de los interiores de Rembrandt (*Danaë, 1636*), en Caravaggio (*David con la cabeza de Goliat, 1609-1610*) o en los arremolinados cielos

de Turner (*El río Támesis cerca de Is-leworth: Punt y Barges en primer plano, 1805*).

Aunque hay que advertir que, en la pintura, la luz también ha tenido una poderosa presencia simbólica. Picasso, en el *Guernica (1937)*, emplea una lámpara como metáfora de la luz de la razón humana al mismo tiempo que arroja luz sobre los horrores de la guerra.

Normalmente, tal y como explica Borau, muchos de los grandes maestros de la luz recurrían a lucernarios o candelabros para facilitar la aparición del claroscuro, llegando en tiempos más recientes a incluir generadores de corriente eléctrica como fuente de luz artificial en sus escenas.

Por otro lado, era inusual encontrar en el cine puntos de luz (focos) ya que estos se encontraban tras las cámaras, pero lo que sí es común que, tanto en la obra pictórica como en la filmica, se muestran el efecto de esas modificaciones luminosas. (Borau, 2002: 13).

Otro gran recurso asociado a la luz y la lente de la cámara es el desenfoque.

Borau en su estudio hace hincapié en esta característica común, empleada por artistas como Umberto Boccioni, pintor y escultor italiano y teórico, exponente del movimiento impresionista y futurista.

Este último dato es significativo puesto el cine primero tuvo gran peso e influencia sobre las vanguardias y, en especial, en relación a uno de los grandes retos de la pintura de aquel momento: la imagen

en movimiento –un tema sobre el que volveremos, pero en el que el desenfoque resultó ser un recurso clave.

Pensemos si no en el Retrato de escultor (1907) donde el rostro de Boccioni se desvanece fundiéndose con el fondo de la ciudad tras él.

Borau opina que es posible confundir este tipo de desenfoque con influencias post-impresionistas, como *Le pont neuf (1906)*, o *Le pont neuf, La nuit (1937)* de Albert Marquet, cuando realmente dichas influencias son cinematográficas. (Borau, 2002: 14)

Los edificios entrelazándose de *Le pont neuf*, difusos, creando un fondo que da prioridad al puente o, en la versión nocturna, esa forma de resaltar los faros luminosos de los coches sobre la aparente carretera mojada, son, según

Borau, fruto del impacto visual que creó el cine en la retina de aquellos artistas, perdiendo la ciudad en la oscuridad en contraste con los ventanales.

De nuevo, modificar lo real en un intento de hacer algo bello a ojos del artista.



Fig. 4. *Automat*. (Edward Hopper, 1927).

Refiriéndonos al empleo de la luz en la cinematografía, cabe decir que se aplicaron técnicas para controlar los efectos de la luz desde un principio.

Por ejemplo, para eliminar reflejos indeseados, se empleaban pulverizadores, mientras que, en otras ocasiones, el director empleaba esos mismos reflejos para enfatizar ciertas sensaciones o señalar alguna acción de los personajes.

En la pintura encontramos notables ejemplos de ese tipo de usos de la luz.

Por ejemplo, en la obra de Edward Hopper, *Automat*, (1927).



Fig. 5. *Telephone Booths*. (Richard Estes, 1967).

En este lienzo Hopper presenta la idea de soledad, subrayada por la frialdad que proporciona la iluminación del lugar, donde un reguero de luces en el techo se prolonga en el ventanal hasta perderse en la oscuridad total, alargando el espacio vacío del bar.

Otro ejemplo del uso de la luz reflejadas es Richard Estes, quien empleaba esta herramienta de forma completamente distinta, llegando a exagerar el reflejo al punto irreal, reuniendo todos los destellos a pesar de encontrarse el sol en la acera opuesta, como se muestra en *Telephone Booths*, (1967).

El fotograma y el encuadre

Tanto Borau como Arturo Colorado Castellary y otros referentes teóricos sobre la cuestión, declaran la dudosa derivación de estas obras, si cine o fotografía ya que se pueden concebir los cuadros como fotogramas congelados.

Observemos con detenimiento dos ejemplos.

Uno de ellos se nos ocurre que podría ser *La llave del campo* (1936) de Magritte. En él, el cristal de la ventana se rompe, se “está” rompiendo, mientras que, a su vez, la ventana ya se mues-

tra rota pero aún siguen cayendo trozos de cristal. (Borau, 2002: 12-15).

Otro ejemplo podría ser el de Hockney y su famoso *A Big Splash* (1967).

En el cuadro podemos vislumbrar las gotas de agua saliendo de la piscina por el impacto del bañista al zambullirse en ella.

Apenas vemos como se hunde, pero está en medio de esa acción.



Fig. 6. *La llave del campo*. (Magritte, 1936).



Fig. 7. *A Bigger splash*. (David Hockney, 1967)

El cuadro implica la unión temporal de este acto, no trata de ser fiel a una fotografía congelada, por lo que no respeta el tiempo fijo que impone la cámara fotográfica.

En este caso, es una sucesión de momentos reales unidos en uno solo, como una secuencia, lo que guarda una fuerte relación con la imagen cinematográfica.

Visión del encaje

El encaje de una composición sobre un lienzo se realiza siguiendo un proceso similar al que el cine utilizaba en sus inicios.

En cambio, con la separación y evolución del lenguaje propio del cine, los directores se niegan a expresarse solo a través del plano fijo y planos generales y comienzan a introducir nuevas perspectivas y movimiento en los planos.

Desde este momento el cine descompuso la acción en ciertas imágenes parciales,

planos que cortan la realidad, por lo que el cine ha contribuido a la visión del encuadre de la pintura moderna.

Francis Bacon, gran amante del cine de Eisenstein (experimentación cinematográfica en la vanguardia soviética) y Buñuel (surrealismo) empleaba el plano-contraplano y dedicó imperiosos esfuerzos para reflejar el movimiento.

Si bien en los inicios se crearán esos planos fijos y generales, a raíz de engrandecer su campo de conocimiento, comenzaron las experimentaciones para revelar

el relato de una manera que permitiese al espectador involucrarse en el punto de vista personal que el director dispusiera a mostrar. Esto varía en función de la acción y sentido del metraje.

En la pintura clásica, los protagonistas de la escena se disponían en cierta forma al margen del resto, enfatizando objetos que expresan “quienes son” ya que no hay continuidad de la historia como en un film. (Borau, 2002:16)

David W. Griffith cambió esta herencia de la pintura. Fue pionero en muchos aspectos del montaje cinematográfico, fragmentando la realidad y no teniendo la necesidad de abarcar en el encuadre lo “qué es” cada personaje, sino que prioriza la acción, los sucesos que acontecen a los personajes, traduciendo a “qué está allí” según esa acción.

Dicho encuadre se fue diversificando, se produjo una importante distancia cronológica entre el movimiento plástico y su

vertiente cinematográfica como selecciona Arturo Colorado Castellary:

un cine llamado abstracto como Walter Ruttmann, un cine cubista como Fernand Léger, un cine futurista como Arnaldo Ginna, un cine dadaista con las primeras obras de Man Ray, y el más conocido cine expresionista (Robert Wiene, las primeras obras de Fritz Lang y en cierto sentido Murnau) y surrealista (Luis Buñuel, Salvador Dalí, Man Ray), alcanzando esta experimentación cinematográfica a la vanguardia soviética (Serguéi Eisenstein, Dziga Vertov, Lev Kulechov, Kazimir Malevich, László Moholy-Nagy). (Colorado Castellary, 2016:184).

Como se observa en esta secuencia de directores abunda la presencia de pintores-cineastas, como fue mencionado anteriormente, lo cual proliferó en las vanguardias en evolución y retroalimentación del cine del siglo XX.

Un ejemplo claro de esta influencia sobre el encuadre podría ser *Las Meninas* (1957) pintadas por Picasso, ya que dividió la escena en una gran cantidad de momentos en cada uno de los cuales presta atención a un personaje, a un detalle e incluso una relación entre varios de ellos, permitiéndose alterar la disposición inicial o cómo podríamos llamar “real” de la propia versión para confrontar los elementos, generar interesantes perspectivas, falseando las etc. Éste hecho es comparativo a lo que suelen hacer muchos directores a la hora de buscar una mayor armonía, suspense, confrontación o expresividad para con su encuadre.

Relacionado con la composición cinematográfica y el encuadre, cabe comentar brevemente la influencia del montaje sobre la composición pictórica.

La ilusión de realidad por la sucesión de planos creando la escena tal y como podrían vivirla los propios espectadores o, en el caso contrario, generar un mundo onírico, surrealista, lejano a todo lo comparable con lo puramente neutral.

Este podría ser el caso de nuevo de Picasso y Braque con la fragmentación de la imagen, el uso de collage de forma paralela al cine creando una superposición en un mismo espacio de elementos de distinta procedencia.

Podemos hallar relación con las composiciones fotográficas de Hockney dado que juega con distintas imágenes de un mismo lugar con diferentes perspectivas, componiendo de igual forma dicho lugar en su resultado final.

Indudablemente si hablamos de encuadres *voyeur*; planos detalle, contraposición de planos, y en sinfín de referencias al cine en cuanto este tema, encontramos que no se trata solo de un aspecto técnico sino del ferviente intento de transmitir una experiencia cinematográfica lo más sensible posible al espectador apelando a él como un personaje principal dentro de la pantalla.

Un recurso del cual también querrá formar parte de los artistas plásticos. A continuación, y en buena relación con las vanguardias mencionadas, el siguiente punto a tratar fue la mayor influencia del cine en la pintura: el movimiento.

Movimiento

En las últimas dos décadas hemos encontrado un gran número de estudios, tesis y artículos analizando las influencias, orígenes y características cinematográficas. En cada uno de estos escritos será mencionado un hecho que consta como el punto de inflexión en la pintura por parte del cine: el movimiento.

La búsqueda del movimiento por parte las artes plásticas, con el propósito que ya albergaba las vanguardias de romper con lo anterior, proporcionó al cine temprano una razón más para experimentar con la cámara y acentuar ese movimiento.

Captar de manera pictórica el tiempo, que la imagen no generase sensación de estatismo, sino una ilusión de vida era uno de los principales propósitos de aquel cine primitivo.

Es lo que Jacques Aumont llamaba “la movilización de la mirada”.
(Aumont, 1989, 31)

Aunque el arte cinematográfico está todavía en pañales, es fácil predecir sus inmensas posibilidades, así como que

provocará la transformación inevitable del resto de las artes; deberá explotar su característica específica más notable, el movimiento (y, por tanto, la aceleración, el ralentí, el ritmo, etc.) (Gance, 1927, p.586).

Junto con esa movilización de la mirada, se desarrolla una nueva cultura visual en la que, como dice Walter Benjamin, podemos apreciar una comparativa entre el lienzo de la pintura y el de la pantalla que nos invita a la contemplación en el primer caso, mientras que en el lienzo de la pantalla cinematográfica no podemos hacer esto ya que la imagen, apenas ha sido registrada por nuestros ojos, ya ha cambiado. (Benjamin, 1935, 17).

Totalmente opuesto a ser un símil con la fotografía, la pintura quería hallar la forma de separarse del concepto “imagen congelada” el cuál se le era atribuido al

fotograma como la captación y petrificación del instante.

No se esperaba una copia pictórica de la imagen ya que el lenguaje plástico de la pintura quería dotarse de la cualidad que tiene el cine de mostrar el tiempo mediante movimientos de cámara, montaje y secuencias en un medio de representación 2D.

Aun siendo las dos primeras características nombradas (luz y encuadre) muy comunes con la fotografía, el campo del movimiento y el tiempo era indiscutiblemente cinematográfico y, por tanto, influencia directa en la pintura.



Fig. 8. Jerry dives into the pool. (David Hockney, 1982)

Haciendo breve alusión al punto anterior, Hockney osciló entre estas dos áreas, representando el movimiento en su pintura, varios sucesos temporales en uno pero, además, trabajó en la fotografía generando composiciones que casi podríamos designar de móviles o cinematográficas ya que percibe distintos encuadres de un mismo lugar, reuniendo todas esas fotografías creando una composición final de diferentes tramos horarios y generando una imagen de imágenes o, lo que podría considerar-

se un recopilatorio en uno de diversos momentos, traduciéndose esto como: tiempo. Esta puesta en la práctica tanto con pintura como con fotografías por parte de David Hockney, da mayor certeza a esta gran influencia sobre el movimiento y el transcurso del tiempo mostrado más directamente por el cine. Estas alusiones crean un puente en relación a la búsqueda, la comprensión y captación del movimiento por parte de las tres artes diseccionando la realidad.

Podríamos considerar que la pintura ya no solo se encuentra en proceso de estudiar e interpretar la realidad que contempla, sino también reinterpretar esta realidad desde la que se muestra en el cine: el film como musa y objeto de inspiración para el artista.

Este impulso e interés creciente forma parte de la revolución del Cubismo cuando las primeras proyecciones de Lumière siembra en las mentes de los artistas plásticos del momento el “ojo móvil”, la multiplicación de los planos, diferentes puntos de vista y la agrupación o fusión de imágenes sucesivas en una sola, teniendo por esto una gran deuda con el cine. (Colorado Castellary, 2016:187).

En la creciente e incisiva intención del cine y la televisión por integrarse en la cultura visual del siglo XX, una gran pluralidad de artistas como Pollock, Francis Bacon o Lucian Freud se vieron absortos, generando con sus conociemien-

tos el particular universo plástico que les insinuaba el séptimo arte. (Castellary, 2016: 200).

Otros como Léger, Man Ray, Dalí, Warhol, Schnabel no se verían compelidos a confesar la influencia cinematográfica dado que ellos mismos eran o habían sido realizadores cinematográficos. En gran medida, en la búsqueda del movimiento unido al cine fue el pintor Francis Bacon.

Pocas palabras quedaban para que su nombre apareciese entre estas líneas. Como admirador de Eisenstein y Brunel, tal como redacta Borau, el joven Bacon se dejó influir mucho por estos llegando a cambiar su percepción pictórica de las cosas, cultura visual como ya comentábamos anteriormente.

Esto pudo traducirse en incluir semejanzas como en el mismo lienzo tanto el plano como el contraplano.



Fig. 9. Estudio del Retrato del Papa Inocencio X de Velázquez. (Francis Bacon, 1953)

Esa sensación de continuidad que el espectador siente y percibe en el film es la misma que genera Bacon con dos imágenes sucesivas permitiendo con esto disfrutar del antes y después del concebido instante principal del cuadro. Expone Borau una simbiosis de la cuestión y la respuesta planteadas y resueltas a la vez. (Borau, 2002:19)

Además de ser la pintura de Bacon es

bien conocida entre los cineastas pintura figurativa centrada en el cuerpo humano caracterizada con una visión pesimista sobre la condición humana, son aún más llamativos los elementos de origen cinematográfico como el movimiento palpable en *Estudio del Retrato del Papa Inocencio X de Velázquez (1953)*, la narración como notable componente de sus trípticos como *Tres estudios para una crucifixión (1962)* y una peculiar composición espacial fruto



Fig. 10. Tres estudios para una crucifixión. (Francis Bacon, 1962)

del cine y de la fotografía. (Keska, 2005: 333)

Bien es cierto que todas estas influencias que se evocan en la pintura podrían llevar a muchos a preguntarse si de esta forma puede ser el movimiento una meta imposible para este tradicional arte. Borau se hace eco de una declaración de Fernand Léger :

No le demos vueltas. El cine es dinámico y la pintura estática. Tenía necesidad de descanso, de respirar un poco. Después del dinamismo del periodo mecánico he sentido la necesidad del estatismo de los grandes rostros, que he llevado más tarde a mi obra. (Borau, 2002:25)

De alguna forma, si creyéramos este argumento como axioma sería en detrimento absoluto del arte.

Dentro de este juicio en el que se le asigna al cine el dinamismo y a la pintura la estaticidad, ¿quiere decir esto que, si las imágenes cinematográficas tienen menos agilidad y, por tanto, pierde parte de sí mismo? Lo mismo cabría preguntarse respecto a la pintura si intenta alcanzar o manifestar movimiento.

Según expone José Luis Borau, cuadros como *La Gioconda (1503)* por Leonardo da Vinci, *Inocencio X (1650)* por Diego Velázquez o *La condesa de Chichón (1800)* por Francisco de Goya, permanecen hieráticos, solemnes, pero nosotros ante ellos, no. (Borau, 2002:25)

La mención que se hace a estos cuadros es debida a su aparente “quietud” en los que encontramos retratos ligeramente expresivos y a través de los cuales comenzaremos a preguntarnos por todo lo que les rodea, cada pliego, arruga, mirada e incluso más profundamente sobre

quienes fueron, que hicieron, que trasfondo tuvo en su época con la intención de comprender y captar todo lo que nos lleva a plantearnos esas cuestiones.

¿No es acaso todo este proceso parte del movimiento?

Ese movimiento tiene cabida en nuestras mentes mientras observamos las obras, suscitan en el imaginario todo aquello que podríamos ver y sentir en la misma butaca de un cine, pero con la diferencia del medio, la plástica, que dota de características únicas a la obra.

Ese movimiento no se produce por la obra en sí misma sino por la relación con su espectador, si parece estático o vivo va a cuenta de quien la contempla.

El cine permanecerá siendo cine y la pintura, pintura, aunque por ciertos factores se entremezclan y retroalimenta, no quiere decir esto que por tal razón dejen de ser dos artes hablando con lenguajes propios sobre una misma cosa.

Indudablemente, podríamos afirmar que ya en siglo XXI el cine ha aportado a la pintura nuevas alas, nuevas gafas con las que ver el mundo de otra manera siguiendo esta su camino por evolucionar y reinventarse en su lenguaje.

Parte dos

Viaje cinematográfico a través de la mirada de Guadagnino

Parte dos

Viaje cinematográfico a través de la mirada de Guadagnino

En lo que respecta al estilo de Luca Guadagnino, cabe subrayarse que nunca se ha obtenido una respuesta clara por parte del director, debido a que él mismo no se siente identificado con ninguna categorización ni cree necesario encasillar su producción.

Por tanto, para comprender mejor cómo piensa el italiano, a lo largo de las siguientes páginas expondremos su proceso creativo y su pensamiento sobre el cine.

Como artista, me identifico enormemen-

te con la peculiar forma de entender el mundo de Guadagnino y, a día de hoy, su trabajo supone una enorme influencia en mi manera de afrontar la creación de imágenes.

Con sus historias, personajes y lugares, el cineasta italiano consigue transgredir las mentes de su audiencia, involucrando al espectador en ideas y planteamientos con los que coincido y que también intento proyectar en mi obra.

Hallo ciertas similitudes en cómo abordamos el desarrollo artístico de nuestros proyectos además de defender una obra sincera en la que prima la experiencia personal del creador.

Debido a ello, este último capítulo se dividirá en las partes necesarias para completar este viaje, este paralelismo que encuentro con el cine, el gran peso que ejerce sobre mí y lo necesario que es para entenderme a mí misma y mi producción artística.

Quién Es

Luca Guadagnino es un director italiano nacido en Palermo (1971), hijo de padre italiano y madre argelina.

Pasó muchos años de su infancia en Etiopía y, tiempo después, se graduó en la Universidad de Palermo y en La Sapienza de Roma, realizando en esta última una tesis sobre el director Jonathan Demme, a quien considera una gran influencia y al que ha hecho referencia en diversas entrevistas, definiéndole como un cineasta humanista y sutil. (Guadagnino, 2019).

Como Paolo Pasolini y Nagisi Oshima,

Jonathan Demme tampoco rehuyó la naturaleza de la condición humana, dotando a su producción de una visión cálida de la vida, pero al mismo tiempo dura (*El silencio de los corderos*, 1991). (Guadagnino, 2019)

Guadagnino comenzó su carrera con proyectos como *Qui* (1993), pero no es hasta su primer largometraje *The Protagonists* (1999) el cual fue proyectado en el Festival de cine de Venecia al año siguiente. En esta película debutó Tilda Swinton,

actriz con la que colaboró en numerosos proyectos a partir de entonces.

El “fenómeno Tilda Swinton” sería podría ser el título de aquel feliz encuentro entre Guadagnino y quien acabaría siendo su musa, pues encontró en ella un reflejo de su propio lenguaje artístico.

Con el paso de los años, su trabajo tuvo un éxito exponencial, lo que no siempre jugó a su favor.

El director italiano rechazó muchos proyectos al no considerarlos parte de su forma de ver el cine.

Ello nos proporciona una valiosa información sobre él, puesto que nos habla de un director que intenta proyectar su peculiar visión en sus películas y no dejarse llevar por la moda y los ritmos del cine más comercial del momento.

A partir de 2009 Guadagnino da co-

mienzo a una trilogía que consideramos esencial. Dicha trilogía la conforma *I Am Love* (*Io sono l'amore*, 2009), *A Bigger Splash* (2015) y *Call me by your name* (2017).

No se trata de una historia única que sucede a lo largo de tres películas, sino más bien de tres películas que comparten a un mismo epicentro escenográfico - un lugar común, la piscina-, y que reflexionan en torno a un mismo sentimiento: el deseo. Con *I Am Love*, el cineasta volvió a ser el punto de mira.

De nuevo junto con Tilda Swinton y un elenco plural, construyó un mundo diverso y cosmopolita, rodeado de cultura, algo típico de la filmografía guadagnina.

Tras la citada trilogía, el italiano decide cerrar ciclo y dejar atrás las historias de “ricos con problemas en el campo” -como él mismo las denomina-, para continuar con *Suspira* (2019),

Neorrealismo italiano

melodrama oscuro y romántico, y su último film hasta día de hoy.

Hasta el momento todo lo escrito sobre el director es un breve vistazo a su carrera como director, productor y guionista.

Cierto es que su producción incluye muchos más títulos, como el cortometraje Tilda Swinton: *The Love Factory* (2002), anuncios de marcas de renombre, documentales como el que dedica a uno de sus grandes referentes, Bertolucci, y series como *We are who we are* (2020), en la que retoma los temas relacionados con la existencia humana que tanto le interesan; no obstante, nos centraremos en las películas antes mencionadas para profundiza, a continuación, en su pensa-

miento artístico.

Sin ánimo de acotar la mirada del cineasta, quisiéramos aportar sentido y cohesión a nuestra visión sobre el cine neorrealista italiano, ya que supuso una gran influencia para Guadagnino y, por ello, también para mi desarrollo creativo.

Años después de finalizar la Segunda Guerra Mundial, emerge el neorrealismo italiano como movimiento opuesto al cine realizado hasta entonces.

Se trata de un nuevo cine, caracterizado por presentar historias realistas enmarcadas en grandes exteriores y con personajes lo más cercanos a la experiencia real posible; es decir, esta nueva forma de hacer cine no precisaba de grandes

actores sino, sencillamente, de personajes verosímiles que representaran ser lo que eran.

Este cine buscaba sencillez y cercanía, por lo que renunció a todo efectismo y simplificó el proceso de montaje, dando prioridad a una parte vital de este proceso traída de vuelta en manos de Orson Welles: la continuidad. (González Coves, 2019: 175)



Fig. 11. Roma città aperta. (Roberto Rossellini, 1945).

En este movimiento se inscriben grandes referentes como Roberto Rossellini, Luchino Visconti, Vittorio de Sica, Giuseppe de Santis, y el guionista Cesare Zavattini.

Así Roberto Rossellini pretende conservar el misterio y la ambigüedad y, aunque los medios son distintos, persigue el mismo fin que Sica, reducir el montaje y, en lugar de limitar el film, hacer de la pantalla una continuación de la vida

real. (González Coves, 2019: 175).

Mientras, el cine de Luchino Visconti se considera más estético, ya que vela por mantener cierta belleza formal.

Característica que se observa con claridad en una película, cuyas raíces enlazan con el estilo de Welles, *La terra trema* (1948); un film en el que Visconti empleó únicamente planos-secuencia en los que



Fig.12. Call me by your name. Fotograma 00:26:47 y fotograma 01:02:40. (Luca Guadagnino, 2021)

primaba envolver la escena a través de la profundidad de campo y panorámicas duraderas haciéndonos partícipes del lugar que se proyecta. (González Coves, 2019: 175-176)

No en vano, el cine neorrealista, como decíamos al principio, tuvo una gran influencia en la obra de Guadagnino.

Proyectar en la pantalla la verdadera continuidad de la realidad evitando con-

traplanos unidos en la post producción y reducirlo casi todo al proceso del rodaje es, de hecho, una de las señas de identidad de Guadagnino.

Otra de las grandes influencias para Guadagnino, como apuntábamos antes, fue otro director inclasificable que, como hemos visto, guardaba innegables lazos con el cine italiano neorrealista a pesar de la distancia, el estadounidense Orson Welles.

La planificación clásica del cine, procedente de Griffith, descompone la realidad en planos sucesivos, como una cadena de puntos de vista de un acontecimiento.

Sin embargo, Welles devolvió esa continuidad necesaria de la que Guadagnino hace gran hincapié pues, en su opinión, el cine actual abusa del empleo de primeros planos, en lugar de mirar al conjunto.

En el caso de *Call me by your name*, podemos observar cómo se suceden innumerables escenas de la casa, la piscina,

el lago, creando siempre un escenario en la distancia donde transcurre la acción.

De esta forma, todo toma detalle y protagonismo en su marco general de visión respecto al mundo.

Temática y desarrollo creativo en el mundo de Guadagnino

El mundo de Guadagnino se cimienta sobre la comunicación como hilo conductor de la trama.

Un lenguaje en el que prima el trasfondo del silencio como un componente vital de su obra dirigido por gestos, miradas, el movimiento de la cámara, el color e incluso la música, haciendo necesaria la implicación del espectador para llegar a la idea que quiere transmitirnos su autor.

Este último punto es esencial para poder vivir el cine de este director italiano ya

que, sin ello, sumergirse en las experiencias que nos brinda el cineasta de forma real se convierte en un hecho imposible.

Guadagnino nos cede sus gafas para observar a través de su mirada el mundo, acercando a los espectadores a las experiencias vitales que le han influenciado a la hora de realizar sus proyectos cinematográficos.

Su forma de mirar a través de la cámara podría definirse como

voyeur; observando a los personajes en acción, contemplando los escenarios y paisajes con escenas prolongadas, ofreciendo una visión general de estos.

Este punto de vista fortalece la historia, generando un contexto integrado y facilitando al espectador poder entrar en estas historias tan emocionales, con relaciones y situaciones en las que sentirnos reflejados.

El cineasta tiene interés en temáticas de corte existencial, y le interesan cuestiones como la hipocresía e incongruencias del pensamiento humano, pero no como objeto de crítica, sino más bien con ánimo de comprenderlo y presentarlo al espectador para que reflexione sobre ello.

De esta forma, Guadagnino expone los hechos y el espectador es totalmente libre de divagar durante el transcurso de la película y realizar el juicio de valores respecto al film.

Rupturas en el ámbito familiar, amor, infidelidades, la necesidad de validarse,

la búsqueda de identidad y la pérdida de esta, la sensación de incomodidad que paradójicamente conlleva la comodidad, etc.

Son films en contra de la política de las apariencias y los clichés sociales. Guadagnino trata de desestructurar el orden sobre el que se estructura nuestro sentido de la moralidad.

Resalta los problemas dando a la audiencia algo en lo que pensar y es esta sensación uno de los grandes motivos que de atracción hacia su obra.

Me interesa especialmente la forma explícita en la que muestra la naturaleza humana y cómo presenta abiertamente situaciones contradictorias.

Considero que su cine traslada lo que somos sin edulcoramientos ni accesorios.

Es más, Guadagnino propone constantes choques entre contrarios como fórmula para evidenciar la naturaleza humana, y lo hace ya sea en forma de ideas o a



Fig. 13. *I Am Love*. Fotograma 01:23:00 y fotograma 00:56:00 (Luca Guadagnino 2009)

través del plano puramente formal (color, material) y es este tipo de choques lo que más influye en mi obra.

La exposición de los contrarios es una herramienta que logra llamar la atención y un recurso muy empleado por Guadagnino que, personalmente, me interesa.

Podría ser el caso de Emma en *I am love*. Una mujer que se encuentra resignada en el papel de madre y esposa con una grave pérdida de identidad, sin un propósito personal y la cual decide tomar el

camino del engaño y la infidelidad, donde realmente se siente viva.

Tras esta historia se esconde un dilema moral, que Guadagnino deja a cargo de la audiencia.

El planteamiento de estas contradicciones empuja al espectador a plantearse los pormenores que mueven a los protagonistas a actuar de una determinada manera y esto incentiva mi interés artístico.

De hecho, me parece sumamente inte-₇₁

resante el modo en el que plantea las disyuntivas en sus tramas, pues lo hace consiguiendo que el espectador empatices con los personajes, involucrándole en la historia.

El cine de Guadagnino es un cine que mueve conciencias.

El cine posee la capacidad de poner a la audiencia ante dilemas supuestos, obligando a posicionarse.

Es decir, ofrece la posibilidad de poner a prueba nuestros valores, de construir un criterio propio, sin tener que exponernos por ello, y me pregunto ¿existe realmente un verdadero pensamiento libre, no intermediado por lo políticamente correcto a día de hoy? Libre no es quien rompe barreras, sino quien no las construye.

Respecto a esto, Guadagnino hizo una

declaración en una entrevista para el periódico EL MUNDO:

Hemos olvidado el significado de la palabra libertad, todo se ha mercantilizado y lo único referente es el tiempo que pasa entre la formulación de un deseo y su compra. Es una tragedia. Vivimos en un completo analfabetismo emocional.
(Guadagnino, 2018)

No obstante, a pesar de que Guadagnino pone un espejo frente al ser humano, mostrando lo que es, sus miserias y sus virtudes, el cineasta concluye que adjudicarse la normalidad es un síntoma de arrogancia (Guadagnino, 2018).

La normalidad no existe y este es otro concepto que aprecio de su trabajo, ya que no trata cánones y es justamente eso

por lo que no ha entrado a formar parte del cine más comercial.

Le interesa ver cómo se comporta el ser humano en situaciones que comprometen su identidad y que hacen tambalear sus creencias e ideales, le interesa analizar la condición humana y sus límites.

En el proceso de creación de sus historias, para Guadagnino resulta de vital importancia la música, la arquitectura del lugar, el movimiento de la cámara e incluso el vestuario. Además, refuerza todos estos puntos llamándolo enfoque “maximalista” del cine, es decir, contempla que un director debería tener una visión amplia, ya que debe crear un mundo desde sus cimientos, donde cada detalle importa (Guadagnino, 2019).

Esto es, el propósito del cineasta es crear un trasfondo significativo para que el conjunto de la película tenga sentido. Respecto a esto, Guadagnino se remite a

Jonathan Demme, sobre quien el italiano advertía que dicha perspectiva general era necesaria para que la trama realmente funcionara. Como vemos, las elecciones de un *filmmaker* conciernen a muchos más ámbitos de lo que se podría plantear en un inicio. (Guadagnino, 2019).

En varias ocasiones Guadagnino ha recordado la enorme frustración que sentía al emplear mucho tiempo en organizar sus pensamientos, que en muchas ocasiones necesitaba dibujar, estudiando algunos planos de las escenas durante años incluso. Era un proceso arduo y lento que finalmente le llevó a la desesperación, ya que lo que preveía no salía tal y como pensaba.

Entonces se dio cuenta de que el tiempo iba a ser su enemigo para toda la vida,

lo que finalmente asumió cuando vio el documental sobre la realización de *Fanny y Alexander* (1984) de Bergman, que marcó un punto de inflexión en su carrera.

En él, Bergman se muestra perdido en el set de rodaje. El director se encuentra allí, en medio del proceso, sin poder dar respuestas rápidas. Y es que Bergman no trabaja en solitario. En realidad, todo lo contrario, trabaja generando preguntas a su equipo y agregando pequeños elementos sobre pequeños elementos sin darle vergüenza no estar seguro de sus decisiones. Y es justamente su equipo el que le ayuda a construir un lenguaje que necesita ir hablando para construir la película y que finalmente, será lo que convertirá al proyecto en un film fructífero y muy elaborado. (Guadagnino, 2019)

Guadagnino entonces confiesa que esto fue una gran epifanía para él, ya que se encontraba sumido en la frustración por

la falta de tiempo y el pesimismo posterior por no alcanzar las metas deseadas. Esto es un punto en el que podríamos encontrarnos todos los artistas cuando no hallamos nuestro camino a proceder en el desarrollo creativo.

Si bien muchos artistas son capaces de proceder de manera rigurosa, con exactitud, durante todo el estudio creativo, otros necesitan improvisar y poner a prueba sus conocimientos en el acto de creación, lo cual también enriquece la obra.

En cierta manera, este descubrimiento fue una liberación para mi desarrollo como artista, puesto que al igual que Guadagnino, encontraba tedioso, frustrante y falto de vida a toda esta preparación que a veces no daba fruto y me impedía realmente disfrutar del proceso a la hora de elaborar una pintura o cualquier otro proyecto.

El cineasta italiano declara no necesitar tener el control para tener el control.

Para tener control debes prepararte no sobre cómo deseas filmar la escena, sino sobre los elementos que componen la película, incluida la calidad de vida de tu equipo. Entonces, después de ver eso, me relajé y ahora no hago nada. Es una mala noticia para mis admiradores ya que no tengo una lista de objetivos. (Guadagnino, 2019).

Todo lo que necesita es conocer y conectar con los espacios que va a filmar. Para él lo bello es llegar al set de rodaje, empezar a trabajar con sus actores y, solo después de observar la dinámica de los personajes, ver cuál va a ser la posición de la cámara. Un juego de relaciones

donde la química entre los actores y el lugar en que se encuentran resulta fundamental para hacer funcionar la escena.

Personalmente me encontré en esta situación tiempo atrás y me pregunté si realmente yo estaba dejándome entrar en mi propia obra o si me estaba quedando en la superficie.

A tal punto me liberé en cuanto a la soltura de la pincelada y la despreocupación por el error, ya que entendí que este mismo enriquecía mi trabajo considerablemente. En mis obras pictóricas muchas veces parto de lo que me ha inspirado una determinada película y reinterpreto la historia que cuenta.

Dedico gran tiempo al dibujo previo, como una manera de estudiar y comprender los personajes, el lugar y qué son para mí.

En este sentido, podría decir que me planteo la creación plástica como si fuera una obra cinematográfica, condicionada por lo que me han transmitido dichos largometrajes.

Con lo cual, para mí es vital colocar la mirada en la obra en función de lo que una creación cinematográfica en particular me haya inspirado.

De esta manera, realizo una interpretación de una interpretación de la realidad o, como yo lo que llamo, la interpretación de la realidad del cine a través de la pintura.

Dotar de esta perspectiva a mi obra, hace que emanen de ella las contradicciones, ideas e incluso cuestiones que me haya transmitido la historia en cuestión.

Una vez comprendida la función y el enfoque que quiero otorgarle a esa “reinterpretación”, el desarrollo pictórico fluye desde lo más irracional hasta la punta

del pincel. Es un acto de rebelión contra el dibujo previo.

Me interesa la impronta primera. He aprendido a dejarme llevar con la pintura, sabiendo perfectamente qué quiero decir y dejando que, durante el proceso, lo que sucede sobre el lienzo tome forma de manera fluida.

Para mí esta parte del proceso pictórico es equivalente al rodaje de una película de Guadagnino pues, como él, busco química entre los colores y las sensaciones que me genera la obra.

Uno de mis mayores referentes pictóricos a día de hoy es Irene Pérez, quien mezcla abstracción y figuración en su obra. Ella describe el proceso creativo como la impronta llevada a su máximo esplendor. (Pérez, 2022)

La artista se deja llevar en una fase inicial tirando y mezclando distintos tipos de pintura, generando una base abstrac-



Fig. 14.
Nostalgia.
(Irene Pérez, 2021)

ta sobre la que después realizará el proceso figurativo que la obra le sugiera.

No pretende una composición exacta, sino que confía en el proceso creativo y en la improvisación.

Encuentro en sus abstracciones el reflejo de las emociones y en la figuración el puente hacia una historia que nos acer-



Fig. 15.
El bucle.
(Irene Pérez, 2021)

ca de forma personal al cuadro. (Pérez, 2022)

Al igual que comenté anteriormente, el director italiano evita los añadidos, es decir, en la medida de lo posible, evita efectos adicionales durante el montaje y postproducción.

Él, al igual que los neorrealistas italianos, procura la continuidad de la historia, esos

planos-secuencia de larga duración, buscando siempre introducir a la audiencia en los escenarios arquitectónicos que filma.

Guadagnino afirma que su cine toma forma a partir de un proceso muy intuitivo, durante el cual no cabe la planificación de aspectos como la textura o el tono general de la película.

Opina que los cineastas tienden a tener una idea preconcebida sobre el devenir de su producción, engañándose a sí mismos con una banal y superficial forma de hacer cine llamado “estilo”.

A su juicio, si se quiere realizar algo real, que tenga vida, todo debe de tener un porqué para el creador y para ello debe haber una experiencia previa que le dé sentido a todo lo que hace y que,

evidentemente, es irrepetible.
(Guadagnino, 2019)

Todo lo que el director produce en el film viene de algún lugar. Por lo tanto, si una película supone la materialización de las experiencias vitales de dicha persona, no hay una manera de repetirlo.

Guadagnino en una entrevista junto con André Aciman, el escritor de *Call me by your name*, propone el ejemplo de Rossellini para enfatizar la importancia de la experiencia vital en la producción artística:

Voyage to Italy
de Rossellini, ¿Cómo se concibe una película tan grandiosa? ¿Cómo ha llegado Rossellini a crear una película de esta manera?
Una película sobre la crisis matrimonial que es muy real.

¿Cómo lo ha hecho?
Eso es porque Rossellini y su experiencia como hombre forman parte de esta

película así que para mí es muy difícil decir cómo llegué a realizar un proyecto u otro, de la manera en la que lo hice, porque esa es mi experiencia. Sería extraño poder comparar y describir con exactitud de dónde viene lo que hago y de la manera en la que lo hago ya que yo solo veo a través de mis ojos con la mirada que he construido a través de las experiencias vitales. No puedo ver con los ojos de Rossellini solo puedo ver con los ojos de Luca Guadagnino. (Guadagnino, 2019).

No hay obra exenta de la vida de su creador. Es decir, que para hacer algo real el cineasta debe sincerarse con su equipo actoral, con el lugar donde se produzca la acción y con la historia.

Para conseguir este resultado, el director afirma que los actores deben sentirse

cómodos con el espacio en el que se encuentran.

Por ello, en muchas de sus producciones, los actores viven en el lugar en el que se rueda, para establecer un vínculo con este otro gran personaje que es, para él, el paisaje.

De ahí que, cada vez que toman una escena y la repiten varias veces, se graba de manera diferente, ya que ellos actúan libremente, improvisando, y eventualmente mejorando la historia.

No es de extrañar que esa naturalidad, esa belleza que se halla en la realidad del cine de Guadagnino, sea la sustancia que mueva a los espectadores. El italiano consigue transgredir el límite de la pantalla y llevar al espectador a las antípodas

Vínculos en escena

Componentes de la obra

de sus creencias por unas horas.

El empeño y lo implicado que se encuentra el director en todos sus trabajos dan como fruto una obra dotada de vida, de realismo, pero sobre todo de belleza dentro de su forma de mirar.

El sentido maximalista (como él lo denomina) que Guadagnino aplica al cine implica un profundo estudio y análisis del espacio y los personajes, y la búsqueda de la música adecuada y el uso preciso del color. Pero, como ya hemos dicho, también ha de haber una conexión del proyecto consigo mismo, de modo que su producción siempre hundirá sus raíces en la realidad del cineasta.

El director contempla la preparación de los personajes y el lugar de la acción con la misma importancia.

No considera que haya protagonistas sobre personajes secundarios. Plantea el

espacio como un personaje más, que ha de ser atendido y en el que hay que profundizar de igual forma. Según él, para entender y preocuparse por un personaje es necesario conocerlos dentro de su propia realidad y por ello, el espacio es tan sustancial.

El director impregna la realidad que rodea a los personajes con un sentimiento muy personal.

En el caso de *Call me by your name*, la elección del lugar de rodaje fue fundamental. Aunque la novela en la que se basa la película situaba la historia junto al mar, en la región de Liguria, y

aun cuando James Ivory, junto con quien escribió el guion, quería ubicar el film en Sicilia, cerca del mar, finalmente Guadagnino se llevó el rodaje a Crema, un municipio interior, cercano a Milán.

Para Guadagnino era clave poder entrar en la historia e impregnarse de todas las emociones que debía proporcionar el film. De ahí que se decidiera por ambientar la película en Crema, ya que era el portal a sus recuerdos de la adolescencia y la manera en la que podía indagar en el libro y hacer suya la historia.

Al igual que en *I am love* y *A bigger splash*, *Call me by your name* está ligada a la pereza imparable de los veranos en el campo, empleando la expresión que utiliza el propio Guadagnino para referirse a esa sensación de vagancia que recorre a las películas.

En Crema, en el norte de Italia, Guadagnino encontró ese tipo de calidez, ya que

además conocía personalmente la casa en la que se rodó la película. En esta película, al igual que en las demás, Guadagnino hace evidente el vínculo espacio-personaje.

Un claro ejemplo sobre el uso que hace el director del espacio es la escena titulada “Things that matter”, de la película *Call me by your name*.

Aquí Guadagnino muestra a los dos protagonistas, Elio y Oliver, frente a un monumento de la Primera Guerra Mundial.

El sentido del lugar es específico y el peso de la historia que les rodea instantes previos a sincerarse el uno al otro es abrumador. La escena muestra a los jóvenes rodeados por un gran monumento representando a los jóvenes caídos en una de las batallas de la Primera Guerra Mundial, durante una conversación Elio corrige insistentemente a Oliver en un intento de demostrar todo lo que sabe y éste le recrimina que parece saber de todo.



Fig. 16.
Call me by your name.
Fotograma 00:47:57. (Luca Guadagnino, 2017)

Es entonces cuando Elio se sincera y le espeta que realmente no sabe de las cosas que importan, que todo lo que conoce son vivencias y conceptos ajenos.

Realmente Elio no ha experimentado sus propios conocimientos, no sabe de las cosas que importan, no sabe qué es amar, al igual que muchos de los caídos en aquella batalla que no pudieron expresar su juventud. Todo lo que marca la escena es el silencio ante aquello que importa.

No obstante, la escena está llena de referencias metafóricas, pues el monumento representa a los jóvenes caídos, silenciados, de igual forma que ellos lo son ahora por la sociedad.

Mientras, sus miradas transmiten aquello que les recuerda que están vivos. Al mismo tiempo, surge de nuevo la contradicción: nos hallamos ante dos personas libres por dentro, pero silenciados por fuera.

Este tipo de conexiones caracterizan el cine de Guadagnino y es lo que hace que sus obras estén perfectamente perfiladas, unidas y cohesionadas.

En ese vínculo, también se convierte en protagonista la música.

En el caso de esta misma película, el joven Elio aspira a ser pianista y constantemente interpreta música clásica, como la de Debussy o Ravel.

La música es, por lo tanto, otro símbolo de unión entre Elio y Oliver. De hecho, en el momento en el que Oliver no aparece en pantalla deja de sonar la música, como si la música al igual que Elio estuviesen esperando su aparición. Y es entonces cuando ese vacío musical se vuelve a completar con la presencia del personaje, haciendo entender que la película, al igual que Elio, desean a Oliver.

De esta forma, Oliver se convierte en objeto de deseo también para nosotros. Este concepto del deseo que une los personajes del cine de Guadagnino, también lo podemos encontrar en *A bigger splash* y en *I am love*, que muestran las devastadoras consecuencias del deseo, a diferencia de en esta última, *Call me by your name*, donde el desenlace es simplemente un habitual: el desamor.

Guadagnino explica en innumerables ocasiones que el deseo es lo que mueve todo, ya que él se considera a sí mismo freudiano.

Todo viene y empieza con el deseo, el sentimiento de querer algo. Como en *Suspiria*, donde el deseo, en lugar de ser representado por una persona, toma forma de música. La música, de hecho, juega un papel fundamental, por cuanto sirve como hilo conductor para que las bailarinas que protagonizan la película alcancen la “glorificación” a través del

dolor, para así perfeccionar su danza.

Sus emociones se ven así enfatizadas ante el espectador, pues la música eleva a las protagonistas a un nivel espiritual que las libera las ataduras de este mundo y por ello consideradas mujeres empoderadas o, como también muestran en el film, como brujas.

Las emociones del corazón resultan ser, de esta forma, la brujería más poderosa de todas.

En *I am love*, la búsqueda de la identidad a través del deseo y el engaño empuja a todos los personajes a una situación de conflicto, resultando un antes y un después para todos por la tragedia mortal en la que desenlaza.



Fig. 17. *Portrait of an Artist (Pool with Two Figures)*. (David Hockney, 1972)



Fig. 19. *Serie PROM*. (Inés Maestre, 2017)

Fig. 20. *Serie PROM*. (Inés Maestre, 2017)

Fig. 18. *A Bigger Splash*. Fotograma 00:56:44 y fotograma 00:28:59. (Luca Guadagnino, 2015)

De igual forma en *A bigger splash*, evitan dicho deseo hasta que todos los personajes son arrastrados por la alegría de su pasado, queriendo transformarlo en su presente, pero de nuevo bajo el engaño.

Ese halo de misterio constante que Guadagnino encuentra fascinante en la obra pictórica de David Hockney, quiso reflejarlo en el film, haciendo constantes

guiños a obras como *Portrait of an Artist*, (1972).

Corrientes de anhelo y deseo que invaden a los personajes sin poder hacer nada.

En el caos que Guadagnino suele desatar, proyecta un largo desarrollo psicológico de sus personajes.

Somos conscientes de ello gracias a esa mirada *voyeur*; anteriormente mencionada, que le caracteriza.

Esa misma mirada es empleada por muchos artistas contemporáneos. Como una de mis referentes, Caroline Walker que en este particular sentido preserva esa mirada en la lejanía, pero sin condicionar las vidas presentes. Esta se mantiene a analizar el lugar con mirada neutra la realidad contemporánea.

Como otro caso de la pintora Inés Maestre, quien recrea el sufrimiento y de los problemas actuales de los millenials.

Un empleo que hace la artista del efecto de cámara cinematográfica que, personalmente, nos recuerda al estilo de Edward Hopper.

De igual forma, las largas secuencias sin diálogo del cineasta italiano, repletas de miradas cargadas de significado, nos hacen construir un puzle mental en las que el silencio constituye una pieza fundamental.

Esa manera tan cinematográfica y al mismo tiempo natural que tiene Maestre de reflejar en los rostros el sentimiento de pérdida y de búsqueda de lo más importante, el desarrollo personal, tiene, a nuestro juicio, un claro vínculo con la forma de mirar de Guadagnino.

No obstante, al igual que Guadagnino también, Maestre, a pesar de que en ocasiones parezca estar llevando a cabo el retrato de un individuo, en sus cuadros no hace más que hablar de toda una generación.

Ambos hacen partícipes a los espectadores de lo que mueve a cada uno, sea cual sea el medio. Incluso a través del uso de colores artificiales que llaman nuestra atención no solo como percepción visual sino emocional. Es el caso del cineasta Gaspar Noé con *LOVE* (2015), en la que el uso del color apela a la vista y a las emociones de forma directa sin necesidad de diálogo. De esta forma, los rojos

y los morados representan la euforia, el amarillo y el verde aparecen en escenas donde domina la alegría, y así con el resto de los colores, creando mediante ellos un recorrido sensorial que acompaña a los personajes en su viaje a través de las drogas, alterando también nuestra visión.

Es este inteligente uso del color que hace Gaspar Noé una manera brillante de generar ideas en silencio, apoyándose únicamente en las sensaciones visuales. Guadagnino tampoco se queda atrás en el lenguaje no verbal que le aporta esta herramienta, como en *I am love*, donde una escena de persecución protagonizada por Emma, se ve enfatizada por la suma de la música acelerada de John Coolidge Adams y los colores naranja y amarillo para transmitir el calor intenso de la frenética carrera.



Fig. 21.
LOVE.

Fotograma 00:12:09, fotograma 00:55:14 y fotograma 02:00:54.
(Gaspar Noé, 2015)

En la aportación que presento bajo el título *LOVE* reinterpreto la obra homónima de Noé.

No obstante, en esta pieza confluyen ideas tomadas del director argentino y otras tomadas de Guadagnino.

Cuando me propuse emprender esta obra encontré la necesidad imperiosa de emplear como tema el conflicto sentimental que aprecio en Guadagnino y, como criterio forma, me propuse el uso expreso y sensorial del rojo y el azul como colores dominantes.

Ese conflicto, en este caso, es el que se produce al enfrentar la honestidad y el engaño, el pasado y el presente, la ale-

gría y el dolor.

Cálidos y fríos en contraposición, evocando así a la película *LOVE*.

Por un lado, coincido con Guadagnino en que el deseo es el motor de nuestras acciones y, por otro, concibo la melancolía como una especie de parálisis total en el pasado que no permite afrontar la verdad del presente, lo que –observo– se refleja nítidamente en *LOVE*.



Fig. 22. *LOVE*. (María Eugenia Barrachina Díaz, 2021).

Siguiendo con Luca Guadagnino, quisiera hacer referencia ahora a la película *LORE* (2012), donde los hijos de padres nazis son perseguidos para ser asesinados por tropas enemigas.

Cuando me planteé llevar a cabo la obra que reproduzco a continuación, basada en esta película, me pregunté:

¿Acaso un niño, un adolescente, es consciente de las guerras de los adultos? ¿No es un inocente? ¿Acaso tiene capacidad de decisión propia? ¿No son todos los niños, niños, sean hijos de quién sea?

Todas estas cuestiones que me planteé en su día, las reflejé a través del uso del color, del vínculo entre objetos y personajes y mediante el velado del rostro para apelar a lo siniestro, a la incomodidad pues ¿Cómo puede algo tan tierno como un niño puede ser convertido en un ser perverso y tenebroso?



Fig. 23. *Untitled*. (María Eugenia Barrachina Díaz, 2020)



Fig 24. *Dolce Vita*. Fotograma 02:13:52. (F.Fellini, 1960)

Fig 25. *La grande bellezza*. Fotograma 01:18:44. (P.Sorrentino, 2013)

En lo relacionado con la exploración y búsqueda del deseo, de las constantes contradicciones existenciales y el conflicto, quisiera también destacar a Paolo Sorrentino, considerado por la crítica especializada el nuevo Fellini.

Sorrentino, quien comparte raíces italianas con Guadagnino, muestra, al igual que su compatriota, un especial interés por el análisis de la condición humana, si bien trabaja también en torno a otros temas, como la búsqueda de la belleza. Ambos comparten una visión “maximalista” común y ambos se han visto influen-

ciados por el cine neorrealista y por la producción de Bertolucci. Obras fundamentales de Sorrentino son *La gran belleza* (2013) y *Fue la mano de Dios* (2021).

La influencia de Fellini sobre la perspectiva de Sorrentino respecto al cine se deja ver a través de ese toque surrealista que en ocasiones aparece en sus películas. Sorrentino escoge historias con fuerza, en las que, con independencia de si se trata de historias reales o ficcionadas, el sentimiento siempre es verdadero. Un ejemplo de ello es *Fue la mano de*

Dios, película en la que indaga en el recuerdo de sus propios sentimientos personales durante la adolescencia, los cuales entrelaza con la ficción de la trama.

Esta introspección que realiza Sorrentino para dotar de sinceridad a su obra es similar a la que ya hemos visto en Guadagnino.

Como fuentes de inspiración de ambos directores toman los momentos vividos, los libros, las películas, los cuadros y todo aquello que, en algún momento de sus vidas, tuvo algún significado.

Por otro lado, sus influencias también les diferencian en cierto sentido, puesto que en el cine del palermitano es posible observar la influencia de Rossellini en cómo Guadagnino experimenta con lo real, de manera fidedigna; mientras que, en el caso del director napolitano, encontramos evidentes referencias a Fellini en numerosas escenas oníricas, en las que Sorrentino combina fantasía y realidad con una intención sincera.



Fig. 26. *Call me by your name*. Fotograma 01:13:03. (Luca Guadagnino, 2017)

Fig. 27. *Fue la mano de Dios*. Fotograma 00:16:24. (Paolo Sorrentino, 2021)

Como el propio Sorrentino declara:

Rossellini era un fanático de la verdad y Fellini de la falsedad, pero todos eran auténticos. Para mí lo importante es la sinceridad de la intención. (Sorrentino, 2021)

Aunque no cabe duda de que ambos directores comparten un común modo de hacer cine al recurrir a sus propias experiencias vitales y esta unión se evidencia con claridad en la película de Sorrentino *Fue la mano de Dios*.

Sorrentino nos muestra a un personaje, Fabietto, al borde de la madurez y que, pese a la trágica pérdida de sus padres, no se atreve a saltar en busca de una vida mejor hacia quien quiere ser, director de cine.



Fig. 28. *Fue la mano de Dios*. Fotograma 02:02:35. (Paolo Sorrentino, 2021)

Fig. 29. *Call me by your name*. Fotograma 01:54:56. (Luca Guadagnino, 2017)

Durante el largometraje de *Fue la mano de Dios*, el napolitano nos brinda una experiencia cercana a través de recuerdos evocados, mezclando un gran elenco de actores y actrices italianos, quienes llevarán, a través de la historia, al joven protagonista a alcanzar la meta más importante: aceptar el sufrimiento para poder avanzar.

En este caso, Guadagnino y Sorrentino comparten esa necesidad de progreso del personaje, con quien también va progre-

sando el espectador, manera que, aunque estén en realidades paralelas, las emociones sean vividas también por ambos.

Al igual que en *Call me by your name*, *I am love* y el resto de producciones, sucede un acontecimiento que cambiará por completo la vida de sus personajes dándoles la oportunidad de aceptar y continuar hacia otro lugar.

La creación pictórica no es solo la idea inicial tomada de su cine sino ese proceso de aceptación que me proyectaron sus obras y comprendí mi interpretación de Sorrentino como esa evolución acentuando la luz como referencia a seguir sin ninguna duda.

Es este camino, ese viaje el que presiento entrever en ambos directores.

La fuerza luminosa de su cine sobre la realidad tenue que en ocasiones nos acecha.

En esta última obra mantuve ese camino hacia el próximo acontecimiento que llevará como a Fabietto pero también Emma, Elio, incluso a nosotros mismos hacia aquello que nos haga crecer y mantener el deseo por la vida que tanto nos instruyen ambos directores.

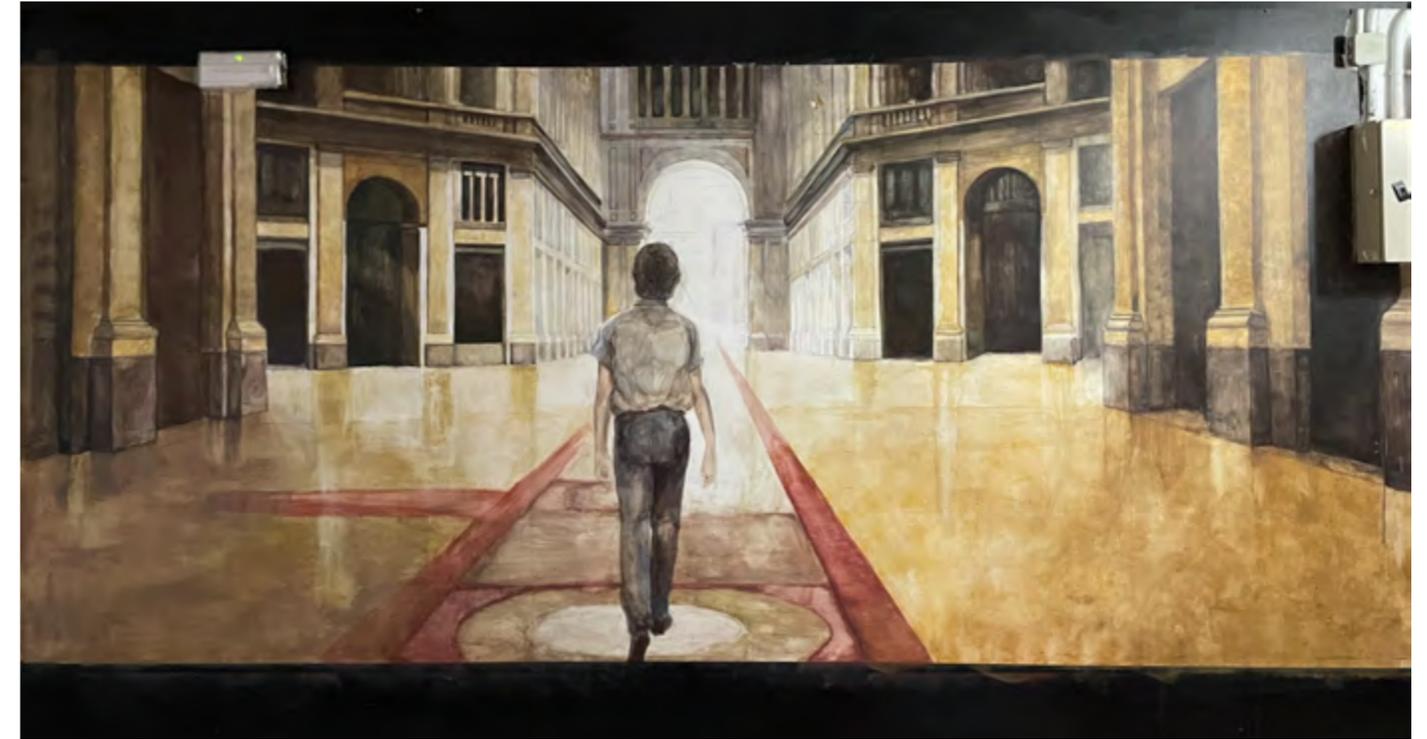


Fig. 30. *Fue la mano de Dios*. (María Eugenia Barrachina Díaz, 2022)

Conclusiones

CONCLUSIONES

Llegados a este punto, finalizamos este viaje que comenzó con una exploración general de la influencia del cine sobre la pintura, pasando por un análisis particular y muy específico sobre el arte de Luca Guadagnino y la enorme huella que ha dejado de mí.

Esta introspección me ha servido para reflexionar sobre como el cine puede ser entendido como una expresión artística cuya función es la de reflejar la propia existencia humana, al ser capaz de evocar problemáticas existenciales de las que la audiencia acaba siendo partícipe.

Aparte de sus características formales, el cine siempre tuvo una forma sublime de hacernos comprender y reflexionar sobre ciertas experiencias de la vida y eso es lo que nos llevamos del arte: su huella.

Referente a Guadagnino, el vínculo y el juego que se establece entre todas las partes que componen su obra van ligados al deseo, y justamente es su forma de tratar la idea de deseo lo que más me interesa de él. Es esta imperiosa necesidad de mantener viva su obra en nosotros, sus espectadores, que las experiencias de los personajes perviven al finalizar el

largometraje a modo de enseñanza.

No podría concebir el arte de otra manera mejor que esta, como un proceso vivo, al igual que lo concibe Guadagnino. El proceso improvisado de rodaje que él mismo describe o la implicación que mantiene con los lugares y los personajes de sus historias son para mí referenciales. Gracias al cine y, en específico, a Luca Guadagnino he aprendido a experimentar con todo, olor, sonido e incluso sabor siendo imposible para mí salir indiferente ante las historias que nos revela en sus películas.

Dar vida para sembrar vida en otras ajenas. En mi opinión, cuando realmente se alcanza el nivel sensorial que alcanza Guadagnino a través de una obra (sea una película o una pintura) es cuando las ideas y las emociones pueden llegar a trascender. Porque, tal y como decía Antonio Capuano a Fabietto en Fue la mano de Dios, para ser real tienes que tener algo que decir, ya que, por muy

talentoso que seas, nada sirve si no tiene un mensaje de peso y una implicación por parte del artista. Dejarse la piel por aquello que dices es esencial. Es entonces cuando se produce movimiento en nosotros, cuando la obra se perpetúa en nuestra memoria, de igual forma que lo ha hecho la sonrisa de la MonaLisa o la mirada de Inocencio X.

No podría concebir la pintura de la manera en la que lo hago ahora sin toda esta aportación por parte del mundo cinematográfico, ya que me ha hecho adentrarme en una concepción diferente de la realidad que, además, está en constante transformación y cambio, por lo cual, nunca permaneceré de la misma forma con el paso del tiempo. Y esto es uno de los mejores aprendizajes. Avanzar, estar en constante movimiento para permanecer vivos y que, cuando dejemos de estarlo, que nuestra obra siga ahí por los restos.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. María Eugenia Barrachina Díaz, 2020. *Untitled* [óleo sobre tabla] 70 cm x 50 cm. Colección particular.

Figura 2. María Eugenia Barrachina Díaz, 2021. *LOVE* [acrílico sobre tabla] 50 cm x 70 cm. Colección particular.

Figura 3. María Eugenia Barrachina Díaz, 2022. *Fue la mano de Dios* [acrílico sobre muro] 2,20m x 4,5m. Colección particular.

Figura 4. Edward Hopper, 1927. *Automat* [óleo sobre lienzo] 71 cm x 91 cm. Des Moines Art Center, Iowa. Disponible en: <https://historia-arte.com/obras/automat>

Figura 5. Richard Estes, 1967. *Telephone Booths* [óleo sobre tela] 122 x 175.3 cm. Colec. Thyssen-Bornemisza, Madrid. Disponible en: <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/estes-richard/telephone-booths>

Figura 6. René Magritte, 1936. *La llave del campo* [óleo sobre tela] 80 x 60 cm. Museo Nacional Thyssen, Madrid. Disponible en: <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/magritte-rene/llave-campos-clef-des-champs>

Figura 7. David Hockney, 1967. *A Bigger Splash* [acrílico sobre lienzo] 242 x 243 cm. Tate Modern, Reino Unido. Disponible en: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hockney-a-bigger-splash-t03254>

Figura 8. David Hockney, 1982. *Jerry dives into the pool* [collage fotográfico] 25x60 cm. Colección particular. Disponible en: https://arthive.com/sl/davidhockney/works/520865~Jerry_dives_into_the_pool_28_February_1982

Figura 9. Francis Bacon, 1953. *Estudio del Retrato del Papa Inocencio X de Velázquez* [óleo] 153 x 118 cm. Des Moines Art Center, Iowa (Estados Unidos). Disponible en: <https://historia-arte.com/obras/estudio-del-retrato-del-papa-inocencio-x-de-velazquez>

Figura 10. Francis Bacon, 1962. *Tres estudios para una crucifixión* [óleo] 198,1 x 144,8 cm. c/u. Tate Modern, Londres (Reino Unido). Disponible en: <https://historia-arte.com/obras/tres-estudios-para-una-crucifixion-de-bacon>

Figura 11. *Roma città aperta*, 1945 [Película]. Película dirigida por Roberto Rossellini. Italia: Minerva Film.

Figura 12. *Call me by your name*, 2017 [Película]. Película dirigida por Luca Guadagnino. Italia: La Cinéfacture RT Features Frenesí Film.

Figura 13. *I am love*, 2009 [Película]. Película dirigida por Luca Guadagnino. Italia: Mikado Film Rai Cinema.

Figura 14. Irene Pérez, 2021. *Nostalgia* [óleo y acrílico sobre lienzo] 146cm x 114cm. Colección particular. [consulta: 16 de mayo de 2021]. Disponible en: <https://www.ireneperezart.com/the-unknown-land?pgid=k7krvicr-486947d4-a5a7-47b1-a9f6-8ce00c8b144a>

Figura 15. Irene Pérez, 2021. *El bucle* [óleo y acrílico sobre lienzo] 70 x 70 cm. Colección particular. [consulta: 16 de mayo de 2021]. Disponible en: <https://www.ireneperezart.com/the-unknown-land?pgid=k7krvicr-486947d4-a5a7-47b1-a9f6-8ce00c8b144a>

Figura 16. *Call me by your name*, 2017 [Película]. Película dirigida por Luca Guadagnino. Italia: La Cinéfacture RT Features Frenesí Film.

Figura 17. David Hockney, 1972. *Portrait of an Artist (Pool with Two Figures)* [acrílico sobre lienzo] 213.5 x 305 cm. Colección de un particular. Disponible en: <https://www.christies.com/features/David-Hockney-Portrait-of-an-Artist-Pool-with-Two-Figures-9372-3.aspx>

Figura 18. *A Bigger Splash*, 2015 [Película]. Película dirigida por Luca Guadagnino. Italia y Francia: Frenesy Film Company Cota Film Ministero per i Beni e le Attività Culturali Regione Siciliana Sicilia Film Commission Sensi Contemporanei Cinema e Audiovisivo StudioCanal.

Figura 19. Inés Maestre, 2017. *Serie PROM* [ilustración]. Colección particular. Disponible en: <https://mushroom.es/project/vice/>

Figura 20. Inés Maestre, 2017. *Serie PROM* [ilustración]. Colección particular. Disponible en: <https://smoda.elpais.com/placeres/ines-maestre-ilustradora-hopper-de-la-angustia-millennial/>

Figura 21. *LOVE*, 2015 [Película]. Película dirigida por Gaspar Noé. Francia: Wild Bunch.

Figura 22. María Eugenia Barrachina Díaz, 2021. *LOVE* [acrílico sobre tabla] 50 cm x 70 cm. Colección particular.

Figura 23. María Eugenia Barrachina Díaz, 2020. *Untitled* [óleo sobre tabla] 70 cm x 50 cm. Colección particular.

Fig 24. *Dolce Vita*, 1960 [Película]. Película dirigida por Federico Fellini. Italia: Riama /Film Pathé Consortium Cinéma/ Gray Films

Fig 25. *La grande bellezza*, 2013 [Película]. Película dirigida por Paolo Sorrentino. Italia y Francia: Medusa/ Film Pathé /France 2/Indigo Film.

Figura 26. *Call me by your name*, 2017 [Película]. Película dirigida por Luca Guadagnino. Italia: La Cinéfacture RT Features Frenesi Film.

Figura 27. *Fue la mano de Dios*, 2021 [Película]. Película dirigida por Paolo Sorrentino. Italia: NETFLIX.

Figura 28. *Fue la mano de Dios*, 2021 [Película]. Película dirigida por Paolo Sorrentino. Italia: NETFLIX.

Figura 29. *Call me by your name*, 2017 [Película]. Película dirigida por Luca Guadagnino. Italia: La Cinéfacture RT Features Frenesi Film.

Figura 30. María Eugenia Barrachina Díaz, 2022. *Fue la mano de Dios* [acrílico sobre muro] 2,20m x 4,5m. Colección particular.

FUENTES DOCUMENTALES

AUMONT, Jacques, 1989. *L'oeil interminable. Cinema et peinture*. Nouvelles Éditions Séguier, Paris.

BENJAMIN, Walter, 1935. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Zeitschrift für Sozialforschung*, volumen 5, nº1.

BONITZER, Pascal; DANÉY, Serge, 1976. "L'écran du phantasme", *Cahiers du cinéma*, nº265, pp. 15-16.

BORAU, José Luis, 2002. *La pintura en el cine*. Madrid: Ocho y medio.

CANUDO, Ricciotto, 1923. "Manifeste des Sept Arts". *Gazette des Sept Arts*, nº 2.

COLORADO CASTELLARY, Arturo, 2016. "Ojo móvil, dinamismo y montaje. El influjo cinematográfico en las primeras vanguardias artísticas". *FOTOCINEMA: Revista Científica de Cine y Fotografía* [en línea], nº13, pp. 179-203 [consulta: 12 de abril de 2022]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5711770>

DE PABLO PONS, Juan, 2005. "La pintura y su influencia en el cine. Una aproximación pedagógica a la obra de Edward Hopper", *Enseñanza*, nº23, pp. 103-114.

EFE, 2007. "Desvelan la influencia del cine en el Cubismo de Picasso y Braque". *ELMUNDO* [en línea], mayo de 2007. Disponible en: <https://www.elmundo.es/el-mundo/2007/05/19/cultura/1179566711.html>

GANCE, Abel, 1927. ¡Ha llegado el tiempo de la imagen! Romaguera i Ramió, J. y Alsina Thevenet, H. (Eds.) (1989). *Textos y Manifiestos del Cine. Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones*. Madrid: Cátedra, pp. 454-464.

GONZÁLEZ COVES, Daniel, 2019. *La imagen tiempo. Pintura y cine* [en línea].

María Dolores Fernández Martínez, dir. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Bellas Artes, Madrid [consulta: 12 de abril de 2022]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=248676>

GUADAGNINO, Luca, 2016. *Luca Guadagnino: “Toda obra de arte sobre el deseo es política”*, entrevistado por Nando Salvà [en línea]. 21 de abril de 2016. ElPeriódico. [4 de abril de 2022]. Disponible en: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20160420/entrevista-luca-guadagnino-cegados-sol-5067245>

GUADAGNINO, Luca, 2017. *Luca Guadagnino and André Aciman with Hunter Harris: Call me by your name*, entrevistado por Hunter Harris [video en línea]. 28 de noviembre de 2017. New York: The New York Public Library, [59 min.] [consulta: 4 de abril de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=iGJcC2StRcc>

GUADAGNINO, Luca, 2018. *Luca Guadagnino: “Toda obra de arte sobre el deseo es política”*, entrevistado por Luis Martínez [en línea]. 26 de enero de 2018. Madrid: ELMUNDO [4 de abril de 2022]. Disponible en: <https://www.elmundo.es/cultura/cine/2018/01/26/5a6a2b35268e3e98118b4637.html>

GUADAGNINO, Luca, 2019. *Luca Guadagnino Filmmaker Dialogue: Luca Guadagnino: LOVE AND HORROR*, entrevistado por Scott Foundas [video en línea]. 11 de enero de 2019. Minnesota: Walker Art Center, [107 min.] [consulta: 4 de abril de 2022]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cfV9eOSESbg>

KESKA, Monika, 2005. “Las interacciones entre cine y corrientes artísticas contemporáneas”. *Artigrama* [en línea], n° 20, pp. 547-562. Disponible en: <https://www.unizar.es/artigrama/pdf/20/3varia/19.pdf>

PÉREZ, Irene, 2022. *Irene Pérez x Bilt Collection Spring ‘22*, entrevistada por el equipo de The Bilt Resident Artist program [vídeo en línea]. 16 de abril de 2022. Madrid, BILT REWARDS, [9min]. [16 de abril de 2022]. Disponible en: Irene Pérez x Bilt Collection Spring ‘22

SORRENTINO, Paolo, 2015. *Paolo Sorrentino: “La misión del cine es la exploración y renovación del concepto del deseo”* entrevistado por Manu Yáñez [en línea]. 17 de diciembre de 2015. Cannes. FOTOGRAMAS. [4 de abril de 2022]. Disponible en: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a12784844/paolo-sorrentino-la-mision-del-cine-es-la-exploracion-y-renovacion-del-concepto-del-deseo/>

SORRENTINO, Paolo, 2021. Sorrentino expone “la verdad de sus sentimientos” en la Mostra, entrevistado por Magdalena Tsanis (EFE) [en línea]. 02 de septiembre de 2021. Venecia. El Diario de Sevilla. [4 de abril de 2022]. Disponible en: https://www.diariodesevilla.es/ocio/sorrentino-fue-mano-dios-venecia_0_1607240983.html

SORRENTINO, Paolo, 2021. *El cine (y la vida) según San Paolo Sorrentino*, entrevistado por Esteban Ramón [en línea]. 23 de septiembre de 2021. San Sebastián. RTVE. [4 de abril de 2022]. Disponible en: <https://www.rtve.es/noticias/20210923/paolo-so->

rrentino-fue-mano-dios-san-sebastian/2173749.shtml

SORRENTINO, Paolo, 2021. *El cine según Paolo Sorrentino a través de 15 lecciones*, entrevistado por Daniel Mantilla [en línea]. 23 de septiembre de 2021. San Sebastián. ELESPAÑOL. Disponible en: https://www.lespanol.com/series/netflix/20210923/cine-segun-paolo-sorrentino-lecciones/614189249_0.html

