

# Trampantojos cinematográficos o el diálogo entre las artes

---

---

Agustín Gómez Gómez

A todos nos ha pasado en alguna ocasión que al ver una película hemos pensado que eso ya lo habíamos visto antes. No se trata de un *déjà vu*, ni una apelación al inconsciente colectivo, sino que realmente lo habíamos visto, y en un primer momento no hemos caído en la cuenta de que se trataba de una imagen construida con otra imagen. A medida que nuestra cultura visual crece, las referencias que terminamos estableciendo son en ocasiones tan vastas que se pierden en una maraña de interminables conexiones.

Esta forma de intertextualidad -la relación entre dos imágenes- es una forma de creación a la que difícilmente se sustraen en la actualidad los creadores artísticos, en ocasiones construyendo verdaderos pastiches y en otras en un diálogo entre las artes que dan lugar a memorables obras. Aquí surgen los siempre complicados conceptos de copia, utilización, apropiación, *remake*, *ready-made*, plagio, versión, filiación, transferencia, homenaje, reinterpretación, guiño, fidelidad, influencia, alusión, *collage*, cita o falsificación, entre otros términos que se relacionan entre sí. La función que este comportamiento tiene en la obra de arte no es menos sencillo de descubrir, porque el realizador puede ocultar deliberadamente su fuente original mientras el espectador se pierde en elucubraciones valorativas, o porque la trascendencia de la obra genésica posee tal fuerza icónica que subsume al hijo al tiempo que le transfiere parte de su aura.

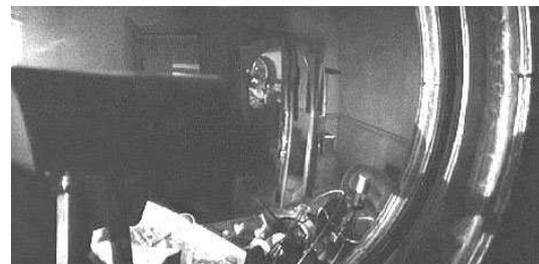
Este comportamiento que se ha dado y se da en todas las artes sin distinción, es en lo cinematográfico una constante ininterrumpida desde sus comienzos. Al principio las vinculaciones se establecían con la pintura, fotografía y teatro por una cuestión de hermanamiento con artes consolidadas. Desde entonces los creadores cinematográficos han ido estableciendo un sin fin de relaciones, no sólo para partir de una base sólida, sino también con la intención de establecer una reflexión entre las artes, a partir de un arte sobre otro, de los semejantes y diferentes lenguajes de las artes o incluso, alejándose de toda dialéctica con la única intención de llevar al espectador a un juego visual.

Esto tampoco es nuevo. La pintura barroca, por ejemplo, nos legó un abundante número de obras en las que el argumento, sino el tema, es un trampantojo, un engaño visual (*trompe l'oeil*, trampa ante el ojo). En ocasiones la mirada frontal no aporta toda la visión y hay que buscar otro ángulo ante el cuadro para que aparezca otra imagen escondida. Ésta, en no pocas ocasiones cierra el significado del cuadro, aporta una polisemia o simplemente se convierte en un juego de la extraña naturaleza de la representación de la imagen. También hay que considerar ciertos engaños visuales sin necesidad de mirar de soslayo. Ejemplos los podemos encontrar en buena parte de la construcción de la percepción del espacio tridimensional en el plano bidimensional, o dicho de otra manera, una forma de engañar al ojo humano.

El cine, además de que se le puede considerar un trampantojo en sí mismo, ha recurrido a diferentes efectos para simular lo que no es. Lo que pocas veces ocurre es que se confronten un engaño pictórico y uno cinematográfico en una misma obra, pues la diferencia de lenguaje entre la imagen fija y la imagen en movimiento puede ser tan buena aliada como vacío artefacto intelectual.

Dos secuencias de dos filmes completamente diferentes nos van a permitir observar dos planteamientos en los que una apariencia visual, que en ambos casos parten de una obra pictórica, está en la base del desarrollo de dicha secuencia, que dicho sea de paso, entronca en la diégesis de cada una de las películas.

En *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, hay una famosa secuencia en la que Deckard (Harrison Ford), utiliza una máquina llamada Esper, para recorrer en detalle una fotografía de Leon, uno de los replicantes. Deckard introduce la foto, que aparece en un monitor, y a través de la voz va ampliando detalles de la fotografía. En un primer momento vemos que se trata de una habitación con una cama a la derecha, una mesa a la izquierda por donde entra una luz lateral, y en el centro una puerta abierta que da paso a otra habitación. La primera ampliación se realiza en la zona de la izquierda, donde tras otras dos ampliaciones más llegamos al primer plano del puño de un hombre. Inmediatamente recorrer la mesa y vemos, entre otros utensilios, unos palillos para comer y un periódico en chino. Entonces se dirige hacia la derecha, y al pasar por el espejo convexo que cuelga en la habitación contigua se detiene. A través de otra ampliación pasamos a ese espacio. Primero vemos un vaso que hay sobre una mesa debajo del espejo. Pero Deckard ha visto algo y vuelve al espejo. En este momento vemos parcialmente la habitación reflejada, porque un flexo de la mesa oculta parte del espejo. Aún así, vemos una lámpara pegada al techo y la puerta abierta. Al solicitar a Esper una ampliación, se ven más detalles. Y aunque todo es muy confuso podemos ver un ángulo de la habitación con un armario cuyas puertas, que son también espejos, están entreabiertas. De ese armario cuelga un objeto que divide a una replicante acostada en una cama. A un lado vemos parte del codo con un brazalete. Nueva ampliación a la derecha y vemos a la mujer tapada por las sábanas excepto la cabeza y el brazo del que volvemos a ver el brazalete. Esta transición del detalle del codo a la imagen completa de la mujer es imposible a no ser que sea el reflejo de otro espejo. La única explicación posible es que veamos en el espejo del armario en un primer momento su reflejo parcialmente y después completamente al pasar de nuevo al espejo convexo que también se refleja en la puerta del armario. Todavía podría haber continuado recorriendo el espacio, porque en la cabecera de la cama de la mujer hay otro espejo. Pero Deckard se conforma con pedir una ampliación del rostro de la replicante.



Detalle del espejo de la fotografía en *Blade Runner* de Ridley Scott

Posiblemente el recorrido que se hace por esas dos habitaciones, y especialmente por la habitación del fondo a través de los espejos sea imposible. Igualmente desconcertante es el objeto que cuelga del armario que supuestamente es el que pertenece a la escama que anteriormente había encontrado en la habitación de Leon y que luego sabremos que se trata de una escama sintética de serpiente. Desconcertante porque da la sensación que todo ese recorrido es para terminar indagando sobre una escama.

No obstante, son muchos los aspectos que contiene esa fotografía. En primer lugar, el espectador relaciona el espejo con el cuadro de Jan van Eyck, *El matrimonio Arnolfini*. Las similitudes formales residen principalmente en la existencia de un espejo convexo al fondo de una habitación, que en el caso del cuadro refleja al matrimonio de espaldas, y al pintor y una cuarta persona. El valor del espejo en el cuadro, no guarda ninguna relación con la escena vista en *Blade Runner*, a no ser que relacionemos la construcción de un espacio ficticio en ambos. Pero incluso hasta este aspecto nos lleva por caminos diferentes. No hay que olvidar que Van Eyck presenta una única estancia que se amplía a través del espejo en dirección a donde está el espectador y se abre aún más hacia el exterior que ya vemos por la ventana lateral. Es decir, no hay trampa sino recursos expresivos que además de resultar impecables en la construcción de la percepción tridimensional, nos aportan un juego de reflejos en el que el espectador se ve inmerso desde su posición.



*La familia Arnolfini* de Jan van Eyck

Sin embargo, Ridley Scott hace un despliegue excesivo para tan poco resultado, y todo parece reducirse a la utilización de una obra emblemática de la pintura en una apuesta de collage, por no decir de pastiche. Lógicamente, se podría reflexionar sobre el concepto de apariencia que está presente en las dos obras, o sobre el intento de conseguir un clasicismo cinematográfico mediante el parentesco visual, o incluso tomando en consideración la firma de Van Eyck que aparece sobre el espejo - Jan van Eyck estuvo aquí- nos remita a un testimonio visual que emparente con el de los replicantes.



Detalle del espejo de *La familia Arnolfini* de Jan van Eyck.

Pero éstas parecen unas reflexiones ausentes en la secuencia, que únicamente toma una obra de arte como fuego de artificio. En este sentido llegamos a un falso trampantojo en el que el director utiliza como referente una obra que sirve como guía para la construcción de un simulacro intelectual, sin que exista diálogo entre las dos obras, a lo sumo una referencia.

Tomemos en consideración ahora el filme de Carlos Saura *Goya en Burdeos* en donde encontramos entre otras obras pictóricas una referencia a *Las Meninas* de Velázquez. Hay un momento en el que Goya en compañía de un italiano entra en una estancia que está a oscuras. Se abre una puerta al fondo a la derecha por donde entra un haz de luz. Los dos personajes corren los veladores de las ventan-

nas y vemos como la estancia se llena de una luz difusa que penetra por la derecha. Ambos se detienen ante el cuadro. Goya está fascinado mientras que el italiano hace comentarios con desdén hacia la magistral obra. Goya comenta en alto algunos elementos del cuadro, especialmente en lo referente a la construcción del espacio velazqueño. *Cómo consigue dar esa sensación de relieve. Parece estar pintado sin esfuerzo* -señala Goya-Coronado-. *Es él* -dice al referirse al autorretrato de Velásquez en *Las Meninas*-. *Se mira en un espejo o es que todo el cuadro se refleja en un espejo*. A continuación, en un monólogo, reflexiona sobre *Las Meninas* y la pintura. *Durante años buscaba algo, no sabía qué. Y allí estaba todo explicado. Una revelación. Esa era la pintura que yo quería hacer. Una pintura que parece inacabada, ligera, con apariencia de hacerse sin esfuerzo, fuera de todo tiempo, espacio y lugar. ¡Y con qué delicadeza y sabiduría! Más allá de toda realidad palpable y física. Esta otra realidad -se mira en un espejo- la que nace de la pintura, espejo deformante de la vida. Realidad mágica donde todo es posible*. Después Goya-Coronado hace una declaración de principios señalando que Velázquez, Rembrandt y la naturaleza habían sido sus maestros y Goya-Rabal le corrige diciendo Rembrandt, Velázquez y la imaginación. De ahí se pasa a un excursus sobre la época difícil que le había tocado vivir. El cambio de término *naturaleza* en boca del joven y vital Goya, frente al de *imaginación* del viejo Goya, caduco y cercano a la muerte es una corrección que hay que tomarla en el sentido de la dificultad de percibir la realidad, y donde uno veía la naturaleza termina viendo una invención.

La secuencia había comenzado con una construcción del propio espacio del cuadro de Velázquez. Una puerta al fondo es la misma puerta que vemos en la obra pictórica con el apesentador real, y al igual que en ésta, la luz entra por la derecha en un efecto de construcción de la percepción espacial en la pintura. Más allá de la construcción del espacio que plantea Saura en similitud al espacio de *Las meninas*, el director reflexiona sobre el cuadro. Aquí se detiene en el juego de los espejos. José Coronado se mira en los espejos que hay en la estancia y su imagen se introduce como un personaje más de *Las meninas*. Con ello plantea dos cuestiones. Una el intento de responder a la cuestión que todos los historiadores del arte han planteado sobre cómo realizó Velázquez el cuadro. Una de estas teorías incide en que todo el cuadro se realiza con un juego de dos espejos. Uno sobre el que se mira para poder retratarse a él y a la familiar real, y otro que se sitúa al fondo de la estancia que reco-



Fotograma de *Goya en Burdeos* de Carlos Saura.

ge el retrato de los reyes que está pintando en el lienzo, tal y como ya señaló, entre otros, Antonio Buero Vallejo en su estudio "El espejo de *Las meninas*". Esto además no hace sino incidir en la cuestión de la percepción de un espacio ficticio, el de la percepción tridimensional, donde en realidad sólo hay un plano bidimensional.



*Las meninas* de Diego Velázquez.

Además, y no menos importante, hay un discurso paralelo que incide en la cuestión del origen de la pintura, que aunque se sitúa de forma mitológica a partir de un texto de Plinio como el contorno de una sombra proyectada, fue la historia de Narciso, que veía su reflejo en el agua, el que ha tenido mayor trascendencia a la hora de situar la génesis de la representación, mejor dicho de la esencia de la pintura en la que intervienen una mirada que queda atrapada en un reflejo, lo que viene a significar la propia mirada del espectador, sea éste Velázquez, Goya o nosotros mismos. La segunda cuestión que toca Carlos Saura es la valleinclanesca teoría de la deformidad de los espejos, que le da pie para hacer una digresión sobre la realidad y la pintura.

En definitiva Saura dialoga en su filme sobre la pintura y el cine construyendo un espacio pictórico que parte de *Las meninas*, introduciendo el propio cuadro, reflexionando ante éste, interpretando su construcción y valor pictórico y apuntando conceptos como los de realidad y ficción tan propios de cualquier creador.

Hay una enorme distancia entre la reflexión de una escama sintética, aunque para ello se utilice como propósito argumental uno de los mayores logros pictóricos de la historia del arte, y el diálogo entre las artes. El mismo que existe entre el artificio engañoso de un juego de espejos y el reflejo asombroso en el que se miran cine y pintura.

*Agustín Gómez Gómez es Profesor de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga*