

Movimientos artísticos y cinematográficos tras 1945

eds. Mario-Paul Martínez y Miguel Herrero Herrero

© **De los textos: sus autores.** Johanna Caplliure, Miguel Herrero Herrero, Begoña Ivars-Nicolás, Damià Jordà, Sergio Luna, José Luis Maravall Llagaria, Mario-Paul Martínez Fabre, Francisco Julián Martínez-Cano, José Vicente Martín Martínez, Fran Mateu, / javi moreno, Vicente Javier Pérez Valero y Arnau Vilaró Moncasí.

Editores y coordinadores: Mario-Paul Martínez Fabre y Miguel Herrero Herrero.

Diseño de cubierta: Mario-Paul Martínez Fabre.

Diseño de maquetación: Vicente Javier Pérez Valero.

Colaboran: Departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández de Elche
Grupo de Investigación Massiva

Editorial: Cinestesia. ©

Miguel Herrero Herrero. miguelherreroherrero@gmail.com 

Avda. Rey Don Jaime I, nº 30 A, 1º B Sax (Alicante) CP 03630

Arte y Cine. Movimientos artísticos y cinematográficos tras 1945.

1ª edición (octubre 2018).

ISBN: 978-84-944336-8-9

Depósito Legal: A 461-2018

Impreso en Jesús Poveda Servicios Gráficos S.L.

Impreso en España.

Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial de esta obra. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada mediante ningún tipo de medio o sistema, sin autorización previa por escrito del editor.

© Todas las imágenes tienen el © de sus respectivos propietarios y/o licenciatarios, y se han incluido en el libro a modo de complemento para el cuerpo teórico del texto y para situarlo en su contexto histórico correspondiente. Los propietarios de los derechos que no hayan sido nombrados o que sean mencionados de manera errónea son invitados a ponerse en contacto con la editorial para subsanar esto en futuras ediciones.

CIN-ESTESIA 

www.cinestesia.es

Índice

00. Introducción.

Arte y Cine más allá de la navaja

Mario-Paul Martínez Fabre5

01. *Zombie Cinema*. Prácticas artísticas en la confluencia del cine y la arqueología de los medios

José Vicente Martín Martínez9

02. Un rostro mutante. Algunas consideraciones sobre la influencia del retrato compuesto fotográfico en el cine

Sergio Luna21

03. Del cine abstracto a la abstracción en el cine.

El *Expresionismo* pictórico como personaje de ficción

Damià Jordà31

04. El deseo que movilizó el lenguaje, el cuerpo que visibilizó los hechos. La *Nouvelle Vague*, con y después del 68

Arnau Vilaró Moncasí45

05. La imagen hechizada. La influencia de la *Nouvelle Vague* en la obra de Georgina Starr

Johanna Caplliure.....55

06. *Pop Art* en el cine contemporáneo (o cómo entender el cine actual a partir de Warhol)

Miguel Herrero Herrero.....69

07. Ilusiones, luz y color: el *Op Art* como *intertexto* cinematográfico

Fran Mateu77

08. <i>Avant-garde Films</i> y <i>Computer Arts</i>. Pioneros de las artes digitales y su influencia en la práctica cinematográfica	
Begoña Ivars-Nicolás y Francisco Julián Martínez-Cano	91
09. El <i>matte painting</i> sobre el cuadro cinematográfico	
José Luis Maravall Llagaria	107
10. La influencia de la <i>Postfotografía</i> y la imagen sintética en el aspecto visual del cine actual	
Vicente Javier Pérez Valero	117
11. <i>Calming the snake</i>: eromenofilia y perturbación clarkiana en <i>Kids</i> (1995)	
/ javi moreno	125

**Pintura para la ficción.
De la técnica subordinada al plano cinematográfico
al *matte painter* multidisciplinar.**

José Luis Maravall Llagaria

El *matte painting* digital es uno de los pilares de la producción de efectos especiales en el cine actual, constituyendo la técnica principal con la que se reproducen los espacios ficticios en los que se desarrolla la acción cinematográfica. Esta disciplina abarca tanto el diseño de las escenas en las que se describen las localizaciones exteriores como la interpretación de los actores en un entorno virtual generado mediante ordenador.

Para conseguir esto último los actores y el resto de elementos que participan en el rodaje se sitúan entre la cámara y una serie de paneles de color homogéneo (normalmente verde o azul) que son sustituidos en postproducción por el entorno realizado digitalmente¹.

En la actualidad, el *matte painting* recurre normalmente a la manipulación digital de imágenes originalmente fotográficas con el objetivo de crear un espacio verosímil para el espectador. El recurso a texturas e imágenes reales simplifica considerablemente la consecución de su objetivo principal: pasar completamente desapercibidos para el espectador y no interrumpir su suspensión de la incredulidad.

Además de las imágenes fotográficas bidimensionales, el *matte painting* también utiliza el modelado tridimensional mediante ordenador, lo que permite que el entorno generado digitalmente pueda desplazarse de manera sincrónica y coherente junto al movimiento físico de la cámara y del resto de elementos en escena.

¹ A esta técnica de sustitución de un color por cualquier elemento –imagen o vídeo, o en el caso que nos ocupa, un espacio virtual– se le conoce como *chroma key*, y en la actualidad es utilizada en prácticamente cualquier producto multimedia –no solo en el cine– porque es barata, razonablemente sencilla de ejecutar y eficaz. Ver Foster (2014).

Por lo tanto, esta disciplina integra en la actualidad tanto las imágenes fotorrealistas, como el diseño de entornos tridimensionales con el objetivo de crear espacios sobre los que contextualizar visualmente la acción de la película². Sin embargo, el origen del término y el desarrollo particular de esta disciplina en la práctica totalidad del siglo XX se ha basado en la introducción de material pintado a mano en algún momento de la producción de la cinta, como tendremos ocasión de describir más adelante.

Este hecho nos podría hacer pensar que, de entre todas las aproximaciones con las que se puede analizar las relaciones entre cine y pintura –desde un punto de vista formal, estilístico, temático o técnico– el *matte painting* constituye la relación más unívoca entre ambas, al integrarse las dos disciplinas de manera indisociable, voluntariamente imperceptible, en una única unidad artística para el espectador.

Desde nuestra perspectiva, esta afirmación podría resultar algo optimista porque de ella se podría concluir que ambas disciplinas se encuentran en una posición equivalente en la que colaboran, o como mínimo no perjudican, en la puesta en escena delante del espectador. Si afirmáramos que la pintura –como disciplina– se manifiesta en su expresión máxima en la pintura *matte* –como técnica– en el cine, podríamos deducir precipitadamente que una vez sustituida la técnica pictórica por las herramientas digitales el papel de la pintura –nuevamente entendida como disciplina– se habría separado para siempre del ámbito cinematográfico.



Fig. 1. Croquis realizado a mano por el propio Norman Dawn en el que se explica el funcionamiento de los *glass paintings*. A la derecha puede apreciarse el cristal montado delante de la cámara, el elemento pintado (arriba), el elemento real y la composición resultante (abajo).

² Una descripción pormenorizada del procedimiento puede consultarse en Mattingly (2011).

En las páginas siguientes vamos a intentar argumentar cómo, en el caso específico del *matte painting* predigital, la relación entre pintura y cine se estableció en términos estrictamente instrumentales: la pintura no era más que otra herramienta en el complejo proceso de producción de un proyecto cinematográfico.

Esto puede parecer un factor negativo al remitir una noción pre-moderna de la pintura³, pero nos permitirá finalmente esbozar la conclusión de este texto: en qué sentido el *matte painting* actual puede considerarse pintura –como disciplina– una vez la pintura –como técnica– ha sido sustituida por el ordenador.

De esta manera intentaremos plantear finalmente cómo puede el *matte painter* actual integrarse en la tradición pictórica que le precede y qué tipo de conocimientos se esperan de él en el contexto contemporáneo.

Para ello vamos a exponer en qué consiste esta técnica, sus antecedentes y algunos ejemplos característicos junto a unos breves apuntes sobre la figura y el reconocimiento en la industria del *matte painter* antes de la transformación de este perfil profesional con la llegada de los medios digitales.

El término *matte painting* hace referencia a distintas técnicas que tienen en común el hecho de utilizar pintura para *enmascarar* –cubrir– parte de la escena a registrar por la cámara cinematográfica, sustituyendo la zona cubierta con la representación pictórica que se pretenda incluir en el plano.

Podemos decir que encuentra su origen en la pintura sobre cristal, o *glass painting*, técnica que consistía en emplazar un cristal pintado entre el espacio a registrar y la cámara cinematográfica. La zona pintada sobre el cristal cubría la zona que se pretendía enmascarar, y el pintor introducía, pintados, aquellos elementos que fueran necesarios en la escena. Esta técnica fue empleada en 1905 en la película *The Missions Of California* por Norman Dawn, a quien pertenece el croquis de la Fig. 1 y se estandarizó por su sencillez y eficacia respecto a técnicas anteriores⁴.

De esta forma, la imagen pintada y el espacio real se registran en una única exposición sobre la película fotográfica, lo que hace imprescindible que el pintor produzca la imagen con anterioridad al rodaje en sí, lo que sin duda es su mayor desventaja desde el punto de vista de la producción cinematográfica.

Podría decirse que el *glass painting* completa la escenografía real, pero al situarse por delante de la acción, en vez de rodearla y enmarcarla, cubre en lugar de ser cubierta por los intérpretes.

³ En el sentido en el que la pintura, hoy en día, se considera una disciplina artística autónoma con sus recursos y discursos artísticos propios. Una descripción del proceso de autonomía de la pintura –y del arte en general– en relación a otras disciplinas puede encontrarse en Shiner (2004).

⁴ Puede consultarse en detalle en Hamus-Vallée (2016).

Si relacionamos estas primeras imágenes sobre cristal con la tradición de las escenografías pintadas –propias del teatro, y que del teatro se adaptaron también al medio cinematográfico– podemos comprobar que la diferencia fundamental entre los *glass paintings* y las escenografías tiene que ver con la voluntad de estas pinturas sobre cristal de pasar desapercibidas al espectador.

Mientras una escenografía pintada, tanto en el teatro como en la industria cinematográfica, pretende contextualizar la acción en un entorno que abarca la interpretación de los actores –lo que conocemos comúnmente como «decorado» con su doble carácter metafórico y narrativo⁵– la pintura sobre cristal tiene como objetivo engañar al espectador, hacerse invisible, no ser contemplada como pintura.

Este hecho supone para nosotros una cuestión significativa, pues podría decirse que tanto en la acción teatral como en los decorados pintados del cine el espectador es consciente de estar presenciando una representación, con sus recursos interpretativos y escénicos propios. En este sentido, cada disciplina –sea la interpretación dramática, la escenografía o el apartado sonoro, por ejemplo– es percibida en su importancia relativa en relación al conjunto artístico.

Los *glass paintings*, por su parte, se diluyen en el propio registro cinematográfico: el espectador otorga a la escena, sin saberlo, condición de presencia, de realidad, en el momento en el que se integra en el registro mecánico y se funde con el resto de elementos reales. Un espectador es consciente de estar presenciando un decorado, pero no sabe que lo que tiene delante es una pintura situada frente al objetivo.

La voluntad de estas imágenes de pasar desapercibidas nos remite a la tradición pictórica del *trompe l'oeil*, o «trampantojo», término que contiene su ambición última, pues describe la voluntad de engañar al observador al integrar zonas pintadas en un entorno en el que, idealmente, no puedan disociarse del resto de elementos reales⁶.

En el ámbito de la tradición europea, el *trompe l'oeil* se produce principalmente a partir del siglo XV en la decoración interior de iglesias, simulando sobre la pared bidimensional la impresión de que el espacio continúa más allá del elemento arquitectónico. La perspectiva euclidiana y la difusión de sus principios geométricos mediante la imprenta favorece la extensión de esta manera de representar las imágenes, si bien esta voluntad de «engañar al espectador» –o de considerar el objetivo de la imagen pintada el de crear imágenes inseparables de la realidad– se remonta a la conocida anécdota de los pintores griegos Zeuxis y Parrasio⁷.

⁵ Véase Nieva (2000), en particular los capítulos 6 y 7.

⁶ Levinson (2015).

⁷ Esta anécdota, recogida en la *Historia Natural* de Plinio la recogen numerosos autores, como

Es decir, que se puede afirmar que cierta tradición pictórica, desde la escuela clásica, relaciona el éxito de una representación con su identificación con el elemento representado.

El *trompe l'oeil* también sirve como antecedente directo al *matte painting* en el sentido de que la pintura se subordina a otra disciplina, en este caso a la arquitectura.

La disciplina anfitriona –cine, arquitectura– es la que establece el marco y define el contenido de la imagen pintada, por una parte, mientras que por otra otorga credibilidad –o verosimilitud– a la representación al incluirla en un contexto en el que, teóricamente, se está mostrando un elemento que existe en la realidad, que puede ser percibido o registrado por la cámara⁸.

En este sentido, el ojo único de la cámara fotográfica permitía ya con anterioridad al desarrollo de la cinematografía numerosos procedimientos que, gracias al carácter de veracidad otorgado a la reproducción técnica, intentaban engañar a los espectadores.

Imágenes fantásticas e inverosímiles se valían de dos trucos que también se deben incluir en la categoría de antecedentes directos del *matte painting*: la posibilidad de combinar en un único positivo fotográfico varios negativos, y el recurso a espejos que, dispuestos a 45° respecto al objetivo, permitían al autor combinar dos escenas distintas en una única captura fotográfica.

De hecho, el desarrollo del *matte painting* propiamente dicho se aleja del principio de registro simultáneo entre la imagen pintada y la imagen real del *glass painting* –o *glass shot*, término que contiene en sí mismo este elemento de captura sincrónica– para sistematizar el concepto en sí de pintura de máscara mediante la exposición múltiple.

Las distintas versiones históricas del procedimiento tienen en común el hecho de que se registrara la acción real a través de un cristal sobre el que se había pintado de negro la zona sobre la que posteriormente trabajaría el *matte painter*. Es en este sentido en el que puede hablar de «máscara» o de «reserva», al impedir que la película se expusiera en estas zonas. Con posterioridad a la acción filmada, el pintor producía la imagen sobre la zona enmascarada y finalmente se exponía de nuevo en condiciones de laboratorio la primera película junto al cristal pintado, obteniendo la exposición definitiva⁹.

Mitchell (2009).

⁸ Al comparar ambas técnicas resulta inevitable señalar la mayor indefensión de los *trompe l'oeil* respecto a ser descubiertos, puesto que el «ojo» del espectador no es único ni se encuentra fijo, como el de una cámara cinematográfica, lo que permite detectar con mayor facilidad las incongruencias en un espacio bidimensional representado mediante la proyección en perspectiva.

⁹ Fielding (2001).

Por lo tanto, el pintor debía trabajar en diferido a la acción registrada por la cámara, y su subordinación al proceso era mayor que en el caso de los *glass shots*, porque además de las cuestiones relativas a la ilusión tridimensional, el pintor debía de tener en cuenta cómo la propia exposición cinematográfica modificaría los valores plásticos introducidos por el pintor al traducirlos inevitablemente a la sintaxis del medio cinematográfico: resumen de tintas, limitaciones cromáticas y en particular las aberraciones cromáticas y de perspectiva asociadas a las limitaciones ópticas de los objetivos. Además, la pintura *matte* no se empleaba normalmente como un recurso autosuficiente por sí mismo, sino que, para aumentar el efecto de verosimilitud, se solía integrar con otros recursos característicos de los efectos especiales cinematográficos: como la utilización de escenarios o elementos en miniatura, la proyección o retroproyección de otras escenas registradas previamente, o los consabidos recursos de lluvia, nubes o cualquier elemento meteorológico¹⁰.

Otro elemento más con el que podemos hablar de la subordinación de los *matte painters* al producto cinematográfico lo encontramos en el hecho de que las decisiones de diseño no les correspondían normalmente a estos profesionales, sino que dependían del director artístico o del director de efectos especiales que era quien repartía y supervisaba las distintas tareas de pintura *matte* entre el equipo de pintores.

Dos ejemplos característicos de esto lo constituirían el equipo de pintores de *Industrial Light & Magic* (fundada por George Lucas en 1975, y responsables, entre otros de la trilogía original de *La guerra de las galaxias*) y el desarrollo de la película *Blade Runner* en la que los principales *mattes* son responsabilidad de Matthew Yuricich, pero cuyo responsable del diseño conceptual de la película es el diseñador industrial Syd Mead.

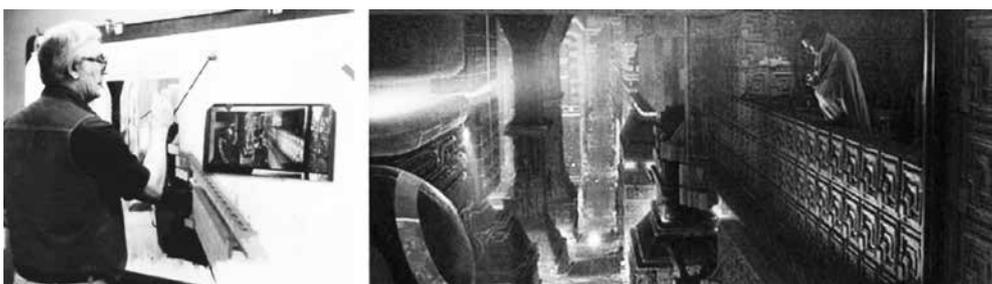


Fig. 2. A la izquierda, Matthew Yuricich pintando un *matte* para *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) a partir de los diseños conceptuales de Syd Mead. A la derecha, el plano en la película con el actor Harrison Ford.

¹⁰ Fielding (2001).

Esto añade un nuevo componente de subordinación que nos aleja de la idea romántica del pintor como autor único¹¹, pero que por otra parte nos acerca a la idea de pintor profesional que entendemos constituye un *digital matte painter* en la actualidad.

Este valor de subordinación del pintor al proyecto colectivo se viene a sumar al carácter de «invisibilidad» que hemos descrito como característico de la pintura *matte*, y que como es lógico se puede considerar un lugar común asociado a esta técnica¹². Esta invisibilidad no es exclusiva de la voluntad de estas pinturas de no ser detectadas por los espectadores, sino que envolvía tanto a la técnica en sí como a los pintores que la ejecutaban.

Por una parte, la rivalidad entre los distintos estudios cinematográficos en la edad dorada de Hollywood¹³ colaboró a que se mantuviera el secreto profesional en relación a estos valiosos métodos con los que aumentar la espectacularidad de las producciones. La contrapartida a este secretismo es que los profesionales de la pintura *matte* podían disfrutar de contratos de larga duración asociados a un único estudio, como medida para prevenir la divulgación de las mejoras que cada estudio encontrara en el procedimiento¹⁴.

Por otra parte, los *matte painters* no aparecían regularmente en los títulos de créditos y la primera vez que se reconoció públicamente el trabajo de estos profesionales fue en 1977 cuando el citado Matthew Yuricich obtuvo el Óscar a los Mejores efectos especiales por *La fuga de Logan* (Michael Anderson, 1976).

En este punto, sobre el reconocimiento del trabajo de estos profesionales, resulta conveniente señalar que, si bien los originales de las pinturas *matte* pueden –y de hecho lo son– contempladas por los aficionados al cine –más que por aficionados al arte, desde una perspectiva exclusivamente esteticista, en su dimensión de objeto plástico –es decir, como una pintura convencional– no se puede considerar el *matte* en ausencia del film, privada de la acción implícita en la película.

Por una parte, al desvincularse de su función original sufren la transformación característica propia del objeto de museo. De la misma manera que una *madonna* de Botticelli al apreciarse exclusivamente en su dimensión estética es víctima de una modificación de su valor de uso-religioso y su contexto –una capilla– para aplicar un modelo de contemplación anacrónico –el estrictamente estético– los *matte painting* solo funcionan como tales en el ámbito de la acción cinematográfica.

¹¹ Siguiendo a Shiner (2004).

¹² Véase por ejemplo el enfoque de *The Invisible Art*, de Mark Vaz y Craig Barron (2002).

¹³ Suele recibir este nombre el periodo comprendido entre la década de 1910 y la de 1960.

¹⁴ Véase la Historia del cine de Bordwell *et al.* (1997).

Por otra parte, los valores plásticos de la pintura sobre cristal son deliberadamente modificados por los pintores para adecuarse a su registro cinematográfico, como se ha comentado, de manera que su percepción directa no permite apreciar las decisiones de su autor anticipando el efecto final en la pantalla de cine¹⁵.

Una vez analizados los motivos por los que desde, un punto de vista estrictamente técnico, no debemos considerar la relación entre el cine y la pintura *matte* como una relación simétrica –en el sentido de que cada disciplina aportara proporcionalmente sus propios recursos artísticos– podemos intentar señalar, aunque sea brevemente, la contribución de estos profesionales a la ampliación de la figura profesional del pintor contemporáneo, e incluso a la propia noción de pintura como disciplina, una vez estandarizadas las herramientas digitales.

Si consideramos el cine de ciencia ficción y de fantasía como el género más representativo para analizar el papel de los *matte painters* –entendiendo que precisamente en este ámbito su tarea resulta más determinante al integrar sobre escenarios reales aquellos elementos fantásticos característicos del género– y si delimitamos nuestro análisis a las producciones de los años 70 y 80 del pasado siglo –periodo anterior a la introducción de la imagen digital– podemos enunciar las siguientes cuestiones generales, que contrastaremos con nuestra exposición anterior.

A pesar de que en el contexto de los efectos especiales opera un número muy elevado de profesionales, podemos comprobar que un reducido número de ellos está presente en las producciones que un espectador-tipo reconocería como las más representativas del género. Adjuntamos una breve muestra, pero invitamos al lector a comprobar este hecho¹⁶. Se podría pensar que este reducido número de pintores tenían, además del conocimiento técnico suficiente para la tarea material, determinadas capacidades que los convertían en particularmente brillantes, a la altura de los proyectos en los que participaron.

¹⁵ En una entrevista, Matthew Yuricich dijo a propósito de cómo las particularidades de la exposición cinematográfica modificaban su trabajo (la traducción es nuestra): «Tenías que poner muy poco contraste en la pintura, porque al exponerse se le aumentaba hasta un 30% más. Tenías que ir experimentando hasta que, cuando la pintura estuviera acabada, tuvieras un *collage* de colores que hacía que la pintura pareciera algo enfermizo».

¹⁶ Syd Dutton: *Buck Rogers* (1979), *Blade Runner* (1982), *Dune* (1984), *Mad Max* (1985), *Star Trek V* (1989); Harrison Ellenshaw: *El hombre que cayó a la tierra* (1976), *La guerra de las galaxias* (1977), *El imperio contraataca* (1980); Ray Caple: *Superman* (1978), *Alien, el octavo pasajero* (1979), 1984 (1984), *Los inmortales* (1986), *Batman* (1989); Matthew Yuricich: *Almas de metal* (Westworld, 1973), *La fuga de Logan* (1976) *Encuentros en la tercera fase* (1977), *Star Trek* (1979), *Los cazafantasmas*, (1984); Emilio Ruiz del Río: *Viaje al centro de la tierra* (1977), *Conan el bárbaro* (1982), *Conan el destructor* (1984).

Hemos enunciado estas cuestiones a lo largo del desarrollo de este texto, pero ahora vamos a reinterpretarlas desde la perspectiva de los profesionales –sus protagonistas– en lugar de relacionarla con la idea tradicional de pintura como disciplina artística.

En primer lugar, estos *matte painters* eran capaces de entender e interpretar a sus directores artísticos y al propio director de la cinta, trabajar en equipo con otros profesionales de la misma u otra disciplina –camarógrafos, editores y montadores–, en definitiva, subordinar sus conocimientos e integrarlos en la disciplina anfitriona, el cine, con el objetivo de obtener un resultado global óptimo, tanto desde el punto de vista técnico como artístico.

En segundo lugar, varios de estos artistas no se dedicaron exclusivamente a la pintura *matte*. Algunos de ellos eran especialistas en miniaturas y maquetas, o realizaban otras funciones relacionadas con los efectos especiales. Hoy les llamaríamos *artistas multidisciplinares*, y es este carácter polifacético y versátil lo que les permitía entender las distintas fases de la producción de la cinta y optimizar su papel específico dentro del equipo completo.

En tercer lugar, al analizar sus carreras podemos comprobar cómo estos profesionales evolucionaron de participar como *matte painters* –cuando empezaron a aparecer en los créditos– a firmar como supervisores de otros *matte painters*, como directores de efectos especiales o finalmente como directores artísticos responsables de la homogeneidad estética del conjunto. La propia noción de autoría, tan representativa de la definición tradicional del pintor tradicional, se diluye entre las distintas fases de un proyecto colectivo.

Si sus competencias hubieran sido exclusivamente las de la técnica de la pintura, en un sentido estrictamente material, tradicional, propio del pintor de caballete, o si se hubieran limitado a ser pintores de paisaje, ilusionistas, sus carreras habrían acabado con la aparición y desarrollo de las imágenes generadas por ordenador¹⁷.

Pero no fue así, lo que pone de relieve el hecho de que estos profesionales, más allá de sus destrezas como técnicos en la pintura sobre cristal, eran capaces de superar no solo las dificultades técnicas de la pintura y las derivadas de su combinación con la exposición cinematográfica, sino la de resolver y anticipar problemas, ofrecer soluciones nuevas, y, en definitiva, hacer avanzar la industria cinematográfica.

Los mejores representantes de esta disciplina han acabado siendo los responsables de la creación del imaginario colectivo no solo de toda una

¹⁷ Hemos encontrado en varias fuentes de las referenciadas que se suele considerar la película de 1985 *El secreto de la pirámide* (*Young Sherlock Holmes*, Barry Levinson) como la primera en integrar una escena que incluyera efectos especiales digitales.

generación de espectadores, sino también de las generaciones de artistas de efectos especiales y *matte painters* digitales posteriores.

Porque de la misma manera que nadie duda de que un *matte painter* digital actual debe conocer las herramientas digitales y ser un profesional multidisciplinar que sepa coordinarse como parte de un proyecto colectivo, no es menos cierto que se le deba exigir conocer, por una parte, la tradición de los artistas anteriores, en un sentido técnico y estilístico, retórico y plástico, y también todas las variables de la pintura fotorrealista –si se quiere utilizar este término–, efectista, ilusionista, las convenciones en la representación del espacio pictórico, y las distintas maneras de enfrentarse a la composición y la factura plástica para intentar estar a la altura de las generaciones anteriores: la de los pioneros en este perfil profesional.

Bibliografía

- Barron, C. (1998) *Matte painting in the digital age*. ACM Siggraph.
- Bordwell, D.; Staiger, J.; Thompson, K. (1997) *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Paidós.
- Cerrato, R. (2010) *Cine y Pintura*. Ediciones JC.
- Darley A. (2002) *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós.
- Fielding, R. (2011) *Techniques of Special Effects of Cinematography*. CRC Press.
- Foster, J. (2014) *The Green Screen Handbook*. CRC Press..
- Hamus-Vallée, R. (2016) *Peindre pour le cinéma: Une histoire du matte painting*. Presses Universitaires du Septentrion.
- Levis, D. (2001) *Arte y computadoras: del pigmento al bit*. Ed. Norma.
- Levinson, J. (2015) *Contemplar el arte. Ensayos de estética*. La balsa de la medusa.
- Manovich, L. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Ed. Paidós.
- Mattingly, D-B. (2011) *The Digital Matte Painting Handbook*. Wiley Publishing, Inc.
- Mitchell, W.J.T. (2009) *Teoría de la imagen*. Akal.
- Nieva, F. (2000) *Tratado de escenografía*. Ed. Fundamentos.
- Sawicki, M. (2011) *Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography*. Elsevier Inc.
- Shiner, L. (2004) *La invención del arte. Una historia cultural*. Paidós.
- Vaz, M. C. & Barron, C. (2002) *The Invisible Art: Legends of Movie Matte Painting*. Chronicle Books.

Mario-Paul Martínez (Alicante, 1978)

Profesor, investigador y coordinador del Área de Estética y Teoría de las Artes en el Grado de Comunicación Audiovisual de la Universidad Miguel Hernández de Elche. Doctor internacional y Premio extraordinario de Doctorado, en 2015, y director del Grupo de Investigación Masiva que estudia la interrelación de las artes audiovisuales y la cultura de masas.

Escribe sobre arte y nuevas tecnologías en el Suplemento Cultural <Artes y Letras> del diario INFORMACIÓN (Alicante) y, entre algunos de sus artículos académicos, cuenta con publicaciones en las revistas Arte Política e Identidad, Brumal, MHJ Journal, Play Life o Croma. También co-dirige la empresa de gestión cultural Mayday GC y, en su faceta como artista y creativo gráfico colabora con las agencias de Comunicación Dogmamoda (Barcelona) y Marino & Galen (Barcelona) y ha trabajado para marcas como Macson (Barcelona), Risbel (Madrid), It fashion (Barcelona), The White Brand (Alicante) y medios impresos y editoriales como www.libros.com (Madrid), Cinestesia (Alicante), La Opinión (Tenerife) o el Diario de Mallorca. También ha dirigido y colaborado en diversos ciclos, exposiciones y eventos especializados del ámbito audiovisual como Technarte (Bilbao), La Noche en Blanco (Madrid), Inclusiva-Media Lab Prado (Madrid), el Congreso Internacional de Género Fantástico, Audiovisuales y Nuevas Tecnologías (Elche), El Congreso Support/ Surface (Altea), Entornos Futuros I y II (Alicante), el I, II Y III Seminario de Posproducción y Arte Digital (Elche), el Festival Internacional de Cine Independiente de Elche, o las cuatro ediciones del Festival Internacional de Videoclips FIVECC (Alicante). La Fundación BilbaoArte, Sabadell Cam, la UMH, o el Instituto de Arte Moderno Valenciano (IVAM) han exhibido sus trabajos.

Miguel Herrero Herrero. Sax (Alicante, 1985)

Cineasta, profesor y escritor. Máster en Investigación en Psicología. Licenciado en Psicopedagogía y Diplomado en Magisterio con la especialidad de música (saxofonista). Desde 2007 ejerce como docente en Educación Primaria o Secundaria en diversas especialidades: Pedagogía Terapéutica, Lengua y Literatura Valenciana, Música y Primaria. Paralelamente se forma en el cine, y en el ilusionismo, de manera autodidacta y a través de *masterclasses* con Martin Scorsese, Oliver Stone, Jim Jarmusch, Werner Herzog, Dustin Hoffman, etc.

Ha realizado funciones de dirección, guion y/o producción en cortometrajes como *Hidden Devil*, *Colores*, *Mi nombre es Koji*, etc. y en largometrajes como *Operaciones Especiales* y *Proyecto USA*, como director. Ha sido crítico de cine para la Cadena SER (Elda). Es fundador y director del Festival Internacional de Cine de Sax, con doce ediciones.

Crea Cinestesia, una productora cinematográfica y editorial. Ha escrito: *Hiperficción*, *Divas del cine*, *Metacine*, *Emoción*, *empatía y cine*, *Citas sobre cine*, *Cine japonés*, etc. Prepara la novela gráfica y película *Miracle* como director, productor y guionista.