

El arte de construir mundos en el cine: un diálogo con Félix Murcia

The art of building worlds in cinema: a dialogue with Félix Murcia

Guillermo López Aliaga

Centro de Investigación en Artes (CíA)
Universidad Miguel Hernández de Elche, España
guillermo.lopeza@umh.es

Resumen:

La dirección de arte es una pieza clave en la construcción del universo cinematográfico, y pocos profesionales han dejado una huella tan profunda en este campo como Félix Murcia. Con más de cuarenta años de trayectoria, Murcia ha sido el responsable de la ambientación visual de películas icónicas del cine español, como *“El rey pasmado”*, *“El perro del hortelano”* o *“Secretos del corazón”*, donde su meticuloso trabajo ha contribuido a la credibilidad y expresividad de cada historia. Su dominio del espacio, la luz, el color y la textura ha convertido sus escenografías en un lenguaje narrativo en sí mismo. Su talento ha sido reconocido con cinco premios Goya a la Mejor Dirección Artística y el Premio Nacional de Cinematografía de 1999, distinciones que consolidan su relevancia en la historia del cine español. Además de su labor en el ámbito cinematográfico, Murcia ha desempeñado un papel fundamental en la formación de nuevas generaciones de diseñadores de producción y escenógrafos, compartiendo su conocimiento y pasión por la construcción visual de las historias. En esta entrevista, Murcia nos adentra en el fascinante mundo de la dirección de arte, desvelando los secretos de su proceso creativo, la estrecha colaboración con otros departamentos cinematográficos y la importancia de la ambientación en la narrativa fílmica. A través de su experiencia, nos ofrece una visión única sobre el arte de dar vida a los espacios cinematográficos, convirtiendo el diseño en un elemento esencial del lenguaje cinematográfico. Un diálogo imprescindible para quienes buscan comprender la magia que existe detrás de cada escena y el impacto de la dirección de arte en la experiencia del espectador.

Abstract:

Art direction is a key element in the construction of the cinematic universe, and few professionals have left such a deep mark in this field as Félix Murcia. With more than forty years of experience, Murcia has been responsible for the visual setting of iconic films of Spanish cinema, such as *“El rey pasmado”*, *“El perro del hortelano”* or *“Secretos del corazón”*, where his meticulous work has contributed to the credibility and expressiveness of each story. His mastery of space, light, colour and texture has turned his sets into a narrative language in itself. His talent has been recognised with five Goya awards for Best Art Direction and the 1999 National Cinematography Award, distinctions that consolidate his relevance in the history of Spanish cinema. In addition to his work in the cinematographic field, Murcia has played a fundamental role in the training of new generations of production designers and set designers, sharing his knowledge and passion for the visual construction of stories. In this interview, Murcia takes us into the fascinating world of art direction, revealing the secrets of his creative process, the close collaboration with other film departments and the importance of setting in film narrative. Through his experience, he offers us a unique insight into the art of bringing cinematic spaces to life, making design an essential element of cinematic language. An essential dialogue for those seeking to understand the magic behind each scene and the impact of art direction on the viewer's experience.

Palabras clave: Escenografía; Películas; Historia, Cinematografía, Félix Murcia

Keywords: Scenography, Films, History, Cinematography, Félix Murcia

1. Introducción

El cine es un medio de expresión artística, donde cada elemento visual contribuye a la confección de un universo narrativo. Entre los distintos oficios involucrados en la creación fílmica, la dirección de arte desempeña un papel vital: sirve de puente entre la visión del director/a y la creación en pantalla de un mundo verosímil y estéticamente impactante. En España, uno de los máximos exponentes de este arte es Félix Murcia, un profesional que ha dejado una profunda huella en la historia del cine español con su habilidad en la construcción del espacio fílmico.

A lo largo de su carrera, la cual comprende más de cuarenta años, Murcia ha sido el responsable de algunos de algunas de las escenografías más memorables de nuestro cine. Su trabajo ha dado forma a los imaginarios de películas como “El rey pasmado” (1991), “El perro del hortelano” (1996) o “Secretos del corazón” (1997), entre muchas otras, tan diferentes plásticamente entre sí a las mencionadas, como, por ejemplo: “Carmen” de Saura (1984) “El bosque animado” (1988) “Mujeres al borde de un ataque de nervios” (1989) “Días contados” (1995) o “El amor perjudica seriamente la salud” (1997) y “El caballero don Quijote” (2002). Cabe destacar su dominio de aspectos como el color, la textura o la composición, los cuales han elevado la dirección de arte a la categoría de narradora silenciosa. Una disciplina que refuerza el discurso dramático e introduce al público en una experiencia visual única.

Su talento ha sido ampliamente reconocido tanto a nivel nacional como internacional a lo largo de su trayectoria, considerándose su trabajo como un referente indiscutible en su campo, reconocimiento este que subraya su contribución no solo al cine, sino a la cultura visual en su conjunto.

Más allá de su labor en la gran pantalla, Félix Murcia también ha dedicado parte de su carrera a la docencia, formando a nuevas generaciones de directores de arte y escenógrafos. Por esta razón, su legado no se limita a las películas en las que ha trabajado, sino que se proyecta en el futuro del cine a través de aquellos que han aprendido bajo su tutela.

En esta entrevista, Murcia nos sumerge en los entresijos de su oficio: el proceso creativo detrás de una dirección de arte, la colaboración con otros departamentos cinematográficos y la importancia del detalle en la construcción de un universo cinematográfico convincente. Su testimonio no solo nos acerca a su trayectoria, sino que también ilumina el papel esencial de la dirección de arte en la magia del cine.



Imagen 1. Félix Murcia. Fuente: elaboración propia

2. Visión personal sobre la profesión: arte y técnica

¿Cuál sería para ti la definición que más se ajusta a lo que es el oficio de la dirección artística?

Tengo una definición, que es de cosecha propia y que escribí hace veinticinco años, según la cual la escenografía aplicada al cine o dirección artística es la especialidad que tiene como finalidad la consecución o creación, tanto artística como técnica, de todos y cada uno de los escenarios concretos que son necesarios para desarrollar en su totalidad cualquier acción propuesta desde un guion cinematográfico, de modo que esta pueda ser filmada adecuadamente desde la particular visión de un director o directora. Esta finalidad conlleva tener que dar y dotar a cada uno de los escenarios de una expresividad artística y, a la vez, de unos recursos técnicos necesarios en

función todo ello de la planificación, puesta en escena y del clima dramático o atmósfera que requiera, situando, a su vez, dicho espacio o decorado en un lugar, una época o unas circunstancias determinadas. Creo que esta es la definición que más se ajusta a la realidad y que no ha cambiado ni se ha modificado en nada.

Es una definición fantástica, muy completa, pero dentro de vuestro departamento encontramos varias denominaciones, diseño de producción, dirección de arte... ¿Qué diferencias hay entre cada una?

Esto se explica fácilmente contando en qué consiste el trabajo. Pero antes, es importante hablar de una figura en el equipo, que es el jefe de departamento, llamada diseñador/a de producción. Esta figura se crea por un hecho que se dio en los años treinta, concretamente en la película “Lo que el viento se



Imagen 2. William Cameron Menzies. Fuente: www.wikipedia.org

llevó” (1939). El director de arte de esa película, que era William Cameron Menzies, hizo por primera vez un estudio del color para aplicarlo de forma dramática. Hasta entonces, las películas a color que se hacían utilizaban este por cuestiones plásticas o estéticas, pero no con una concepción digamos de expresividad dramática. Cameron Menzies dibujó y coloreó unos tres mil bocetos, en viñetas, que fueron plasmados cinematográficamente siguiendo su singular propuesta de la aplicación del color como recurso de expresión dramática para todas las escenas que había que rodar, con un tratamiento del color. Esta fue la primera vez que se hizo algo así, darle expresividad al color como si ese fuese un componente dramático más dentro del contexto de la película. Sus bocetos y storyboard artísticos fueron seguidos al pie de la letra

en “Lo que el viento se llevó” en cuanto al color, y por el uso de este, Cameron Menzies, fue recompensado exclusivamente con un Oscar, al margen de que lo obtuviera también su director artístico Lyle Wheeler por su labor en la mencionada película. Por su novedosa aportación William Cameron Menzies fue además denominado en títulos de crédito. por primera vez en la historia del cine universal, como Diseñador de Producción. A partir de aquel momento, y ya con la nueva denominación profesional, a medida que más y más directores artísticos pasaron a ocupar el cargo de diseñador de producción, sus ayudantes heredaron el título de directores artísticos y los ayudantes de estos pasaron a decoradores o ambientadores. Por entonces, mientras los primeros se encargaban del aspecto visual de la película, desde el punto de vista artístico global, y también de administrar el presupuesto del departamento, los segundos eran los responsables no solo del resto del diseño técnico, sino también de supervisar todo el proceso de construcción de los decorados, junto con el atrezzo, controlando desde la sala de dibujantes al plató del estudio. Esta división del trabajo se ha mantenido prácticamente intacta hasta la fecha, si bien la línea que separa ambas funciones es en ocasiones bastante difusa ya que la mayoría, por no decir todos, los diseñadores de producción continúan siendo directores artísticos, o mejor dicho super directores artísticos que, es realmente lo que son. Una cosa es hacer una traducción literal y otra es hacer una interpretación. Si interpretamos lo que realmente se quiere decir con diseño de producción estamos hablando del “diseño de lo que se va a producir” es decir de la película. Estos son los tres escalafones presentes en el departamento. Luego hay un grupo de ayudantes para cada uno de estos componentes. También puede haber otros profesionales en el departamento, como los dibujantes, todo depende de la envergadura que tenga el proyecto cinematográfico. No obstante, a veces solo está el director de arte y un ayudante, punto, incluso a veces solo el director de arte (risas). Esto depende únicamente del presupuesto. Así es como surge esta figura del diseñador de producción, pero realmente, hasta hace cuatro o cinco años en Hollywood, que es donde acuñaron esta denominación, el Premio Oscar era a la mejor dirección artística. Sin embargo, ahora ha cambiado esa denominación y se concede el

premio al mejor diseño de producción. Luego, por otro lado, estas denominaciones proceden de la industria angloamericana, porque en España estos profesionales empezaron llamándose decoradores, pero como empezó a llegar mucho cine americano y se vio que el trabajo que se desempeñaba en esas producciones recibía la denominación de dirección de arte, pasaron a asumir esta denominación también, pero ahora ya está usándose la de diseñador de producción. Los últimos directores de arte ya empiezan a firmar con esta categoría, puesto que es evidente que el trabajo que hacen se ajusta mejor a lo que esta significa realmente. Cada país tiene su denominación. En España, como decía, se asumió la angloamericana, pero en Italia se sigue usando la de *scenografo*, en Francia se llama *chef décorateur*, en Alemania *Film Architekten*, etc. Es normal, al mismo tiempo que el cine ha evolucionado, han evolucionado también los cometidos de los profesionales de cada una de sus especialidades, las cuales, cada vez son más complejas. También es verdad que, con las nuevas tecnologías, hoy se utilizan mucho las escenografías virtuales, que sustituyen a las físicas. Hay una serie de elementos que se han ido introduciendo en la profesión, como pasa en el resto de especialidades.

¿Qué elementos controláis para la creación de este aspecto visual, además de la escenografía? ¿También decidís sobre otras cuestiones como, por ejemplo, el vestuario?

El diseñador de producción, a diferencia del director artístico, controla también el vestuario. ¿Qué pasa con el vestuario? El vestuario es un componente más de la escenografía porque tiene forma y color, aunque esté en movimiento. Este, a su vez, arrastra también al maquillaje y a la peluquería, porque son complementos. Así que, de alguna forma, cuando el diseñador de producción ejerce como tal propone una serie de paletas de color que sirven para armonizar todos estos elementos: decorados, vestuario, peluquería y maquillaje. Muchas veces, cuando venían producciones norteamericanas o inglesas y traían a sus tres figuras, se asombraban de que en España fuera una sola figura, a la que llaman director de arte, ni siquiera

diseñador de producción, quien controle todo eso, porque ellos necesitan a tres profesionales y no solo a uno para hacerlo. Esta es la diferencia en el cometido, pero las denominaciones, según el modelo o el estilo de trabajo que haya que realizar, funcionan de una forma o de otra.

Para realizar este trabajo hacen falta conocimientos técnicos y también artísticos, ¿verdad?

Más bien es al revés, primero hacen falta conocimientos artísticos y luego técnicos (risas). Fuera bromas, en realidad es así, controlas ambas partes, porque hay que dotar a los escenarios donde se va a filmar tanto de expresividad artística como de facilidades técnicas para poder rodar. Sabemos que por mucha fantasía que tengas, si no pones al alcance de quienes tienen que realizar la película los medios técnicos necesarios, tu trabajo no vale. Por lo tanto, es necesario un doble uso: técnico y artístico. Es verdad que primero se empieza por la parte artística, que contempla el aspecto visual que puede tener una película, y una vez que tienes esto resuelto, pones en marcha los medios técnicos para que eso se pueda llevar a cabo. Tienes que tener en cuenta que esta se va a filmar en unas condiciones que afectan a la fotografía, al sonido y al propio escenario para el movimiento de los actores y las actrices. En relación a este último, si se trata de un escenario natural, este puede ser que tenga que reunir unas condiciones muy especiales, si es artificial no hay tanto problema, porque lo diseñamos contemplando que no origine ningún tipo de dificultad para rodar en él. En general, lo que se hace es adecuar técnicamente lo que hemos concebido artísticamente para que se pueda filmar.

¿Consideras que existe un lenguaje específico en la dirección artística?

Todos sabemos que existe una psicología del color y que hay también una expresividad en la forma, entonces, todo eso procuramos adaptarlo a la dramaturgia del relato que se está llevando a cabo. Llegamos a cambiar los

colores no por estética o capricho, sino porque se necesita crear una atmósfera para que la acción dramática esté arropada por ella y esto se consigue con estos dos elementos: forma y color.

Te he escuchado decir que, al igual que la pintura, el cine es un medio que se sirve de una expresión plástica.

Sí, podríamos decir que el cine es una fusión entre pintura y arquitectura. La escenografía cinematográfica es una suerte de arquitectura efímera, pero también es pintura efímera, está relacionada directamente con ambas disciplinas. Realmente consiste en crear unos espacios arquitectónicos que, a su vez, tienen una expresión plástica. Es una conjunción de ambas cosas. Pero luego está realmente el condicionante más importante, que es el argumento que nos está contando, lo qué va a pasar en esos escenarios. Hay una lógica que todo el mundo conoce, no hace falta ser especialista, los colores vivos o alegres entran en sintonía con la comedia, mientras que los colores apagados, como los grises, son para secuencias o decorados más dramáticos. Esto es casi de conocimiento de un niño, pero claro, todo eso son argumentos para iniciar un punto de partida. Luego hay un estudio más profundo porque también el vestuario y los colores de la ropa influyen muchísimo y tienen que estar en consonancia con el decorado. Hay veces, cuando se hace mal, que alguien va vestido del mismo color que la pared y esto hace que se empasten las imágenes y que no funcionen. Hay muchas cosas que hay que saber, por ejemplo, de fotografía o sonido. En cuanto a este último, cuando se va a localizar escenarios naturales hay que tenerlo muy en cuenta porque podría ser que hubiésemos elegido un paraje que está bajo un pasillo aéreo por el que pasan aviones a unas horas determinadas, o que hay cercana una línea ferroviaria, o una autopista, o que su acceso es demasiado dificultoso para los vehículos de transporte, o demasiado alejado del lugar de alojamiento del equipo... En cuanto a la fotografía, también hay que tener en cuenta la localización a contraluz. Mucha gente no sabe que lo que hace el director de fotografía es iluminar el objeto en cuestión y siempre tiene que tener una luz permanente, pero si estamos en el campo o en la

calle, como giramos alrededor del sol, la luz va a ir cambiando y esto complica mucho el rodaje. Sin embargo, si estamos filmando a contraluz, podemos iluminar al personaje o el objeto que queremos más fácilmente. Todas estas cuestiones las tiene que conocer un director/a de arte porque tenemos que facilitar el trabajo a los demás. No trabajamos para nosotros solos, lo hacemos para la película, y eso nos obliga a tener unos conocimientos, aunque sean elementales, de cómo trabajan las otras especialidades con las que se comparte el rodaje.

En cuanto a la psicología del color, ¿hay títulos en tu filmografía donde este haya sido especialmente relevante?

Realmente en todas, lo que pasa es que en algunas pasa desapercibido. Hay una película en la que pasa totalmente desapercibido y hubo un tratamiento de color muy específico, esta fue *Días contados*. En esa película, todo el mundo reconoce los lugares de Madrid, pero notan que pasa algo en ellos, aunque no se sabe muy bien qué es. En este caso, suprimimos prácticamente todos los colores. La historia, que está basada en una novela de Juan Madrid con el mismo título, se desarrolla en el barrio de Malasaña, en torno a la

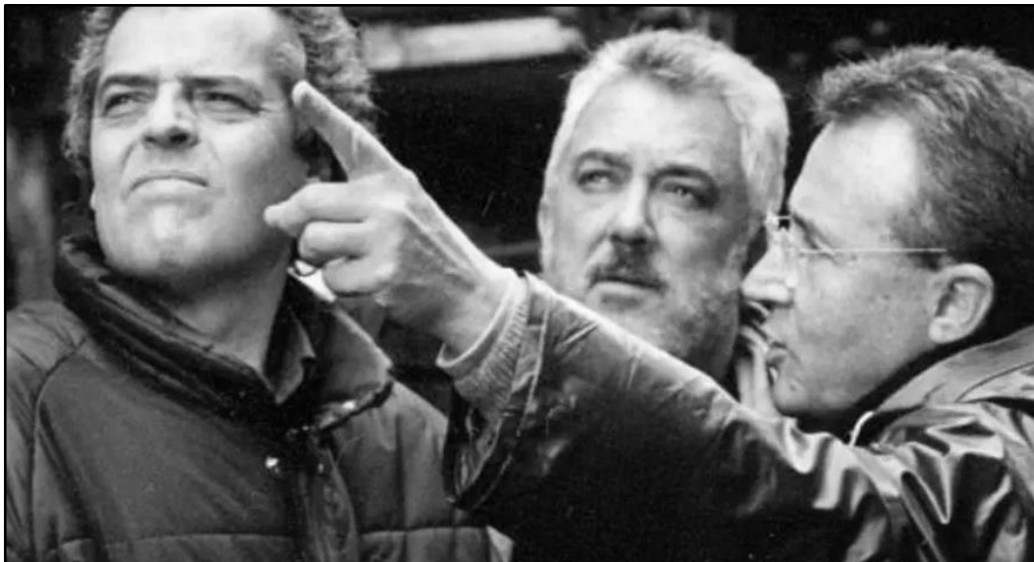


Imagen 3. De izda. a dcha.: Andrés Santana, Imanol Uribe y Félix Murcia en el rodaje de *Días contados*. Fuente: <https://www.laprovincia.es/cultura/2024/11/24/peli-cine-poner-111991043.html>

plaza del dos de mayo. Cuando yo estuve con el autor hablando de los lugares que reflejaba en la novela, todos me parecían muy soleados y poco dramáticos para la historia que estábamos contando y le dije que para la película lo íbamos a cambiar todo, algo que no le gustó mucho (risas). Aunque he de decir que luego, cuando vio la película, se dio cuenta del motivo de esta decisión artística. El lema que utilizamos para esa película era: ausencia del color. Solamente había tres colores, azules, grises y algo de rojo en el vestuario de la protagonista. El vestuario del resto de actores, los escenarios naturales, todo lo cambiábamos. Hasta los coches aparcados en la calle. También los escaparates de las tiendas, en ellos quitábamos las prendas que había y poníamos otras nuestras. De ahí la historia que cuenta Pepe Nieto en su libro “Música para la imagen”, porque muchas veces él, cuando va a hacer la música de una película en la que yo también trabajo, me pide la paleta de color para la maqueta inicial. Aunque ya ha hablado con el director y sabe lo que quiere, necesita saber qué color va a tener la imagen a la hora de componer la música. Se da la anécdota que en esta película vino a vernos al rodaje, a un sitio que era muy conocido, detrás del edificio de Telefónica. Resulta que habíamos cambiado todos los coches que había aparcados en una calle muy larga y habíamos puesto coches, que eran todos nuestros, con colores grises y azules. Cualquier color menos uno primario vivo. Y entonces, Pepe vino, se quedó un rato, me llamó y me dijo: “Oye, noto algo raro, pero no veo que hayáis hecho nada los de decoración”, a lo que yo le respondí: “¿Nada?” Le expliqué todo lo que habíamos cambiado y se quedó perplejo (risas). En esta película, esto pasaba en todos los sitios donde rodábamos.

Antes hablábamos del concepto de diseño de producción, ¿cuál podría ser su definición?

En el libro *Film Design* (1973), Michael Stringer, presidente del Sindicato de Directores Artísticos de la Industria Cinematográfica Británica, indica: “en principio, cada plano de una película es el proyecto de un diseño meticuloso, de un afán de percepción que es el resultado de muchos días, meses y hasta años de trabajo por parte de un equipo de cineastas, en el que un

“superdirector” artístico o un diseñador de producción juega un papel fundamental. Él se encarga de aportar el entorno visual que requiere cada película, valorando más la atmósfera que necesita dramáticamente dicho entorno que sus propios gustos personales. Estamos hablando de un artista que está en disposición de adaptar su estilo y conocimientos a muy distintos tipos de película. Al frente de su propio equipo, se integra de forma total en el espíritu de la película, sea esta una comedia o un musical, pertenezca al género fantástico de aventuras, o trátase acaso de un drama social de carácter íntimo. La capacidad, en su función de diseñador de producción, es versátil en extremo y los registros entre los que se debe mover no conocen límites. Su arte consiste en desplegar unas enormes dotes imaginativas, ateniéndose a unas precisas limitaciones técnicas, prácticas y económicas. Se enfrenta a la tarea, tan ardua como fascinante, de embridar dichas dotes imaginativas con las condiciones pragmáticas, de forma que la filmación sea físicamente posible en todo momento sin estar en condiciones de efectuar este proceso trabajando en solitario, como lo haría un pintor, un compositor o un escritor. Su labor se encuentra en todo momento, no solo mediatizada por, a la vez, otra función práctica, sino además del tiempo y la economía, por los cambios de parecer, la ejecución física de la obra diseñada y su propio ojo crítico”. En resumen, podemos decir que es el conceptualista del aspecto visual de la película.

Se habla mucho de trabajo artístico, pero has introducido una dimensión que también es determinante, la económica.

¡Hombre, claro! Ten en cuenta una cosa, en el caso de que un proyecto necesite un diseñador de producción, este puede tener varios directores artísticos a su cargo, hasta cuatro o cinco, no solamente uno, dependerá de la envergadura del proyecto. Estos, a su vez, pueden tener otro número de ayudantes, y los decoradores y ambientadores también. Entonces, se hace un departamento enorme que está muy bien organizado. El diseñador de producción se ocupa de la parte artística y económica y el director de arte de

la parte arquitectónica y de la materialización del proyecto que ha concebido el diseñador de producción.

Aunque el presupuesto tiene una influencia importante, ¿crees que este es determinante para garantizar un mejor resultado o se pueden conseguir resultados brillantes con el ingenio y el saber hacer?

Yo creo que ninguno de nosotros nos basamos en el presupuesto para hacer el trabajo mejor o peor o que sea más expresivo o menos expresivo. Nosotros hacemos lo que requiere la película. Si luego el presupuesto no da, se recorta algo, pero no traicionamos el espíritu con el que hemos hecho el proyecto porque haya menos dinero. También ocurren cosas graciosas con esto de los presupuestos. Yo hice la película “Los señores del acero” (1985) y en ella, en la escena primera, hay una invasión de una ciudad por un ejército de mercenarios. Esta escena, rodada en Ávila, delante de la muralla, fue curiosamente la última escena que se rodó de la película. Entonces, cuando estábamos montando todo el decorado, nos llamaron los productores, americanos y holandeses, a mí, como diseñador de producción y al constructor. Fuimos a una reunión y nos pidieron, un poco angustiados, que hiciéramos un cálculo de cuánto iba a costar todo el montaje de lo que faltaba por hacer, porque solo tenían un millón. Así que nosotros nos fuimos, hicimos unas cuentas y les dijimos que lo podíamos hacer por 800.000. Total, que llegamos allí, empezamos a hablar de la cifra que habíamos estipulado y nos dijeron que el millón era para gastarlo, pero que se trataba de un millón de dólares, ¡y nosotros hablábamos de 800.000 pesetas! (risas) Fíjate, y el trabajo quedó estupendo.

Imagino que alucinarían cuando vieron lo que erais capaces de hacer con tan “poco” dinero, teniendo en cuenta que habían dispuesto un gasto mucho mayor.

Hombre, con el constructor, que era Ramón Moya, dijimos entre risas y bromas que teníamos que haberles pedido el millón de dólares porque, aunque lo habíamos hecho por menos y había quedado bien, realmente ese era el presupuesto que ellos habían pensado (risas).

3. Proceso de trabajo

¿Cómo empieza tu proceso de trabajo y cómo lo afrontas inicialmente?

Yo creo que todos los profesionales de la especialidad utilizamos los mismos recursos. Suelo recibir el encargo de una película por parte del productor ejecutivo y del director directamente. También existe la figura del director de producción, que es quien se va a encargar de poner al alcance de la película todos los recursos, y es con quien nosotros tratamos directamente, además de con el director, porque el productor ejecutivo está todavía buscando dinero para poder financiarla. En mi caso, en cuanto recibo el guion, lo leo tres veces, la primera lectura procuro que no me afecte, algo así como quien lee una novela. Simplemente me sirve para enterarme de lo que me quieren contar y conocer qué grado de dramaturgia tiene. La segunda lectura que hago ya es para saber lo que implica este guion, es decir, lo que puede suponer en esfuerzo y medios y si se puede hacer con decorados artificiales o basta con decorados naturales bien localizados y adaptados. A partir de ese momento, tengo que poner en marcha una serie de conocimientos que ya tengo o me documento sobre dónde encontrar cosas y así no tener que construirlas, ya que esto es más barato. También puede ocurrir lo contrario, que las cosas que necesitamos estén en un sitio en el cual resulte mucho más costoso y difícil rodar que si lo hacemos artificialmente. Empiezo a hacer ese tipo de valoraciones. Y, finalmente, una tercera lectura para detallar y pormenorizar, secuencia por secuencia, todo lo que voy a necesitar de manera imprescindible más lo que voy a añadir. A partir de ahí, se incorpora el/los ayudantes, dibujantes, etc. Ahora ya se hacen muchas películas en las que se utilizan decorados naturales, pero todavía las hay que son mitad localizaciones naturales y mitad artificiales, y se trata que el espectador no se

entere y no sepa diferenciarlas. También hay películas que se ruedan totalmente en decorados de estudio, por ejemplo, aquellas que son de época y en las que no existen ya los decorados reales o si existen no nos dejan rodar en ellos por ser patrimonio nacional. El proceso empieza así, se incorpora el resto de equipo, constructores de decorados, atrecistas, regidores y utileros, los cuales componen el equipo de dirección artística. Ten en cuenta que, una película algo mayor que una doméstica, supone un equipo de arte formado por veinte personas mínimo, pero en películas de gran envergadura, he llegado a tener hasta ciento cuarenta personas. También es verdad que el departamento de dirección artística no incluye a los constructores y atrecistas, estos son servidores del departamento, pero lo que es en sí el departamento lo componen tres figuras nada más y sus ayudantes. Lo que pasa es que, por extensión, lógicamente englobamos a los equipos de construcción, atrezzo, jardinería, tapicería y todo lo que sea necesario en un decorado, porque dependen de nosotros y están bajo nuestra supervisión.

Tiene que ser una barbaridad coordinar a toda esta gente...

Sí, claro. Por ejemplo, en la serie para Televisión Española “Fortunata y Jacinta” (1980) tenía a ciento treinta o ciento cuarenta personas o en “La forja de un rebelde” (1990) también éramos ciento y pico. De ahí para abajo, aunque también es verdad que en otras películas hemos sido solo dos personas (risas).

¿Desde esas tres lecturas de guion ya empiezas a ofrecer al director/a ideas?

Sí, empezamos a ofrecer propuestas. A medida que vamos teniendo ideas, las vamos plasmando, por eso tenemos que dominar el diseño. Tanto el dibujo artístico como el diseño técnico. Lógicamente, no podemos hacer una propuesta de forma verbal, porque es algo que se tiene que plasmar con una función visual, así que hemos de emplear esos mismos recursos. Esos diseños los presentamos y los rectificamos, si el director/a lo estima oportuno, o si

nos lo aceptan empezamos a trabajar. Realmente nosotros hacemos propuestas, y luego ellos nos las aceptan o no. Hay veces que no hace falta, porque hemos entendido muy bien lo que quieren, pero otras veces no es así, y tenemos que ir probando hasta que llegamos a un consenso. También hay otra persona con la que tenemos que llegar a un consenso, el productor, porque muchas veces se da el caso de que con el director hemos llegado a un acuerdo, pero resulta que cuando le presentamos la propuesta al director de producción nos pide que empecemos a cortar por aquí y por allá para reducir costes, y eso supone un problema, porque le tenemos que decir al director que a ese decorado que tanto le gusta le vamos a quitar tal o cual cosa. Entonces, claro, tienes que “torear” con los dos, porque no puedes ir diciéndole a uno lo que te ha dicho el otro. Así que la mejor solución es plantearle al director que eso que tanto le había gustado se podía hacer de otra manera, y le ofreces otra alternativa que sea más acorde al presupuesto y a la planificación del director de producción, pero que, al mismo tiempo, a él también le parezca viable, aunque no sea tan buena opción como la que se imaginaba en un principio. Todos los directores, cuando llegan a los decorados los días de rodaje, incluso a las localizaciones, te dicen la típica frase de: “Está bien, pero yo no me lo imaginaba así” (risas). Todos te dicen lo mismo, y tú piensas: “Claro, no te lo imaginabas así porque ni yo mismo sabía que me iba a quedar así, porque hay una serie de imponderables y de cuestiones que van haciendo que eso cambie y se transforme”. La clave es no traicionar el espíritu de la propuesta.

Cuando realizáis adaptaciones cinematográficas, por ejemplo, de una novela, ¿sí que se produce una interpretación o intentáis ser fieles a lo que esta describe?

Nosotros tenemos que ser fieles al guion, es más, evitamos leer la novela para que no nos traiga ideas que no se van a llevar a cabo al no estar reflejadas en él. Otra cosa es que al terminar el proyecto leas la novela, pero no es recomendable porque son dos lenguajes diferentes. Es evidente que el lenguaje literario vuela y el cinematográfico no porque es físico. Por ejemplo,

en “El nombre de la rosa” (1986), cuando la escribió Umberto Eco fue un éxito y a todo el mundo le gustaba. Cuando hicieron la película, mucha gente se sintió decepcionada, pero a otros que no habían leído la novela les pareció estupenda. En la imaginación del lector puedes cambiar la imagen, incluso la cara del protagonista en diferentes circunstancias en las que según la caprichosa imaginación del lector cambia su aspecto, al igual que ocurre con un mismo escenario en distintas acciones en cuanto a su forma y su color, o como sucede con las descripciones literarias de usos y costumbres. En las películas todo eso ya está plasmado y el espectador no puede imaginar nada que vaya más allá de lo que ya está viendo.

¿Qué funciones realizan y cómo valoras el trabajo que hacen tus ayudantes de equipo?

Hay un principio que lo explica todo: todos los ayudantes son potencialmente directores artísticos. En general, ellos están empezando y aprendiendo, así que cuanta más experiencia tienen, más saben y mejor hacen su trabajo. Llegará un momento que decidan dejar la ayudantía para empezar a volar solos. Así ha sido siempre. Realmente, los ayudantes de arte son potenciales directores artísticos, bien sea por formación académica o por la experiencia adquirida en una serie de películas, la cual les ha permitido tener soltura y saber de qué va la cosa. Como te digo, siempre ha sido así en todas las cinematografías, no existen unos estudios académicos para ser “ayudante de dirección artística” ni hay nada específico que sea previo a la práctica. Empiezan trabajando y van evolucionando. Además, nadie que salga de una escuela de cine titulado en la especialidad de dirección artística empieza a trabajar desempeñando este rol, y si se arriesga a ello, allá él o ella (risas). Ten en cuenta que una cosa es la formación académica, que es algo así como ayudar a subir los peldaños de dos en dos, y otra es la vía del autodidacta, que va a aprender igual y va a ser tan bueno como el que ha estudiado, pero el proceso va a ser mucho más lento, porque va a tener que subir los escalones uno a uno.

Aunque la teoría es importante, la experiencia práctica en este tipo de profesiones es un grado, ¿verdad?

Es que es necesario que aprendan trabajando. Estos oficios no se pueden aprender ni desarrollar teóricamente. Se pueden incrementar conocimientos relacionados con la historia del cine o la historia del arte, pero la práctica, consistente en diseñar y construir escenarios y decorados, eso lo tiene que aprender viéndolo hacer.

Has utilizado en alguna de tus películas el trabajo con maquetas y cristales, una técnica por la que fue muy célebre el gran Emilio Ruiz del Río.

El inventor de la técnica se llamaba Petr Nikolaevich Schildknecht, de origen ruso, aunque luego se afrancesó cuando vivió en Francia y pasó a ser Pierre. Después vino a España y aquí fue el primero que enseñó la técnica de las maquetas sobre



crystal. Un decorador de aquel entonces, que era Enrique

Imagen 4. Pierre Schild pintando (foto del libro *Special effects artists*, de Rolf Giesen). Fuente: efectosespecialescinespaniol.blogspot.com

Alarcón, aprendió de él, y Emilio Ruiz del Río la aprendió de este último. Esa técnica prácticamente acabó con él, porque desde hace mucho tiempo las maquetas ya no se utilizan. De hecho, sí, yo las utilicé mucho con el propio Emilio. Recuerdo que hicimos muchas, quince o veinte, para “Fortunata y Jacinta” (1980). Luego tuvo otro seguidor, Julián Martín, que era pintor de decorados. Julián siguió a Emilio, incluso compitió con él, e hizo algunas para “La forja de un rebelde” (1990) y otras películas en las que trabajó conmigo.

Entiendo que esto se hacía porque abarataba costes.

No solo porque abarataba costes, es que no había otra forma de hacerlo, porque realmente son extensiones. Un decorado, físicamente, que sea de una calle con edificios, que están contruidos a seis u ocho metros de altura, para rodar un plano general necesitas que tengan continuidad. Entonces, la maqueta pintada sobre cristal lo que hace es dar continuidad a lo que ya está contruido. Esto se utiliza no solo para esto, también para fondos que modifican algo que estorba, que es anacrónico... Realmente lo usábamos porque no nos quedaba más remedio.

En general, ¿has preferido usar escenarios reales o construir escenografías?

Ambas cosas, de hecho, lo que más me gusta es la combinación. Es que, además, en los escenarios naturales nunca se puede rodar tal cual están, porque no pertenecen a los personajes que los habitan. Hay que darles siempre un toque de personalidad. Si vamos a rodar a una casa de cualquier persona que nos la alquila para hacer la película, esta estará amueblada y decorada según el gusto del propietario, pero no se parecerá en nada a lo que buscamos para el personaje de la ficción, así que hay que modificarlo igual. De todos modos, yo suelo utilizar ambas cosas simultáneamente de forma que no se note. Si dominan los escenarios artificiales, procuro dar a los naturales un toque de artificialidad para que estén en consonancia con los mayoritarios, pero también a la inversa, si predominan los naturales, a los artificiales trato de darles una mayor verosimilitud para que no “canten” a decorado. Este es un trabajo muy interesante porque supone equilibrar en ambos casos para conseguir que no se note la diferencia de lo que es natural y lo que es contruido. De hecho, en algunas películas, amigos y conocidos me han preguntado en broma: “¿Qué has hecho en esta película?” (risas). Y cuando les cuentas lo que has hecho no se lo pueden creer. Realmente esto es un halago, porque esto es precisamente lo que pretendemos, que el espectador no note la artificialidad de los decorados. Sin embargo, hay otras películas en las que ocurre lo contrario, por ejemplo “El perro del hortelano”

(1996). En esta película se quería que “cantara” a decorado, porque es una obra de teatro. En ella son escenarios naturales todo, pero tienen un tratamiento en consonancia con el vestuario, que hace que todo “cante” a artificial, pero igual que en el texto, porque los personajes hablan en verso, nadie habla así en la vida real. En otras películas, como “El rey pasmado” (1991), intentamos ser lo más fieles posibles a lo que era realmente el siglo XVII. Esta también se rodó en escenarios naturales, pero en ella, sin embargo, procuramos ser más rigurosos. Esto en cuanto a películas de época, pero luego, en cuanto a películas ambientadas en la actualidad, encontramos el ejemplo que te contaba antes de “Días contados” (1994), en el que todo eran escenarios naturales, pero estaban tratados, aunque el espectador no fuese consciente de ello, para provocarle una impresión determinada. Era un Madrid reconocible, pero le dimos un aspecto inhóspito, que iba en consonancia con los sucesos narrados en el film. Había una excepción, una secuencia que hay en Granada, en la que cambiamos el color, y pusimos otros más cálidos, porque los personajes ya están fuera de ese ambiente inhóspito de la capital. Eso es lo que creo que hay que tener, una cierta habilidad para combinar lo construido artificialmente con lo que ya existe.

Otro aspecto fundamental para realizar bien tu trabajo es el proceso de estudio y documentación previo que realizas. De hecho, tienes una frase muy célebre al respecto.

Sí (risas). Es necesario saber todo lo que se sabe para poder inventar lo que no se sabe de forma verosímil. Es una frase que tengo escrita en el vestíbulo de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de Cuba junto a otras que han dejado otros profesionales que han pasado por allí como profesores, y han pasado gente como Steven Spielberg o Francis Ford Coppola. El trabajo de documentación es fundamental, aunque en el guion haya cosas que no se van a poner, especialmente, en las películas de época. Cuestiones como los usos y costumbres de la época, el pensamiento que tenían, etc. Nosotros tenemos que documentarnos hasta del tipo de alimentos que se comían en esos años, aunque luego se vea de pasada en la propia película, muy rápido, y

no se sepa bien qué es lo que están comiendo. Pese a ello, nosotros somos absolutamente rigurosos.

Todos estos estudios te harán cultivarte y supondrán un aprendizaje tremendo.

Claro, esto para nosotros es una fuente cultural tremenda. Aparte de que ya traemos unos conocimientos académicos previos de campos como la historia del arte, por ejemplo, luego, documentándonos, sobre épocas y lugares determinados, aprendemos multitud de cosas nuevas. Solemos consultar muchísimos libros, aunque ahora ya es más fácil por las nuevas tecnologías y Google (risas), pero antes todo era en papel. Aunque también te digo que yo no confío nada en Google, porque he contrastado cosas y no están bien. Yo no digo que no sea útil, lo es para muchísimas cosas, pero hay que contrastar siempre la información. Yo que he dado muchas clases, cuando les mandaba un trabajo a los alumnos, todos traían el mismo, porque lo habían cortado y pegado de internet (risas). Ni siquiera se fijaban en si el de al lado lo había hecho igual. Por eso, creo que es útil, pero hay que contrastar siempre la información que ofrece.

¿Cómo es el trabajo de tu departamento durante el rodaje?

Para que se pueda rodar tiene que estar todo en condiciones. El decorado completo y cada cosa ubicada en su sitio. Según como sea el director, puede querer que el director de arte esté pegado a él en set o que simplemente haya un ayudante. Ten en cuenta que, normalmente, no están todos los decorados acabados, algunos están en proceso todavía, y hay que seguir controlando este trabajo. A veces, esto lo hace el director de arte y otras un ayudante, según cómo prefiera el director. El ayudante, a su vez, tiene en rodaje uno o dos asistentes de atrezzo, porque hay que mover muebles y cambiar cosas de sitio, más luego un carpintero y un pintor, aunque esto ahora cada vez ocurre menos. Ahora, la figura que hay es un “carpintoratrezzista” (risas), es decir, una persona que hace todo. Pero bueno, en las películas de cierta

envergadura siguen existiendo esas figuras que están en rodaje. También depende mucho del tipo de rodaje que sea, a veces estamos allí el director de arte, los ayudantes y atrecistas por esos cambios de mobiliario o, incluso, saltos de época, para los cuales hay que cambiar detalles, objetos y elementos para parezca que han pasado unos años. A veces hay que parar el rodaje unas horas o unos días para pintar el decorado de otro color y simular este paso del tiempo. Esto es más que nada la asistencia en rodaje, pero hay que dar por hecho que para que se pueda rodar, todo debe estar resuelto con antelación. Realmente el trabajo durante el rodaje es de mantenimiento.

¿Cómo te relacionas con los jefes de otros departamentos como fotografía o sonido?

Mi relación más intensa es con el director de fotografía, aparte de la que tengo con el director, lógicamente. Hay que tener en cuenta que lo que nosotros hacemos es para que la imagen pueda ser fotografiada. Por lo tanto, tenemos que tener con ellos una relación de complicidad. Cuando diseñamos o localizamos los escenarios, él es el que tiene que poner objeciones si es que las hay, o hacer observaciones si fuera necesario. Hay una relación muy directa también en cuanto a decisiones que tienen que ver con el color, porque los directores de foto suelen estar muy obsesionados con ello. También nos relacionamos con otros jefes de equipo, como te puedes imaginar, por ejemplo, con sonido. En todas las películas, se produce una reunión previa en la que se hace una lectura de guion secuencia por secuencia. En ella, todos los jefes de departamento exponen lo que van a hacer. Si se ha realizado antes una visita técnica a los lugares donde se va a rodar, algo que se suele hacer, se ponen pegos si los hubiera. De esta manera, gracias a la reunión con todos estos jefes de departamento, podemos todos tener claro qué es lo que va a hacer cada uno. En general, la relación con los otros departamentos es buena, salvo alguna excepción que pueda haber, partiendo de que todos sabemos lo que han pensado los demás, así evitamos que se produzca alguna pega durante el rodaje. Es decir, cuando se dice: ¡a rodar!, todo tiene que estar preparado y no debe surgir ninguna cuestión que

no haya sido contemplada y resuelta previamente. Y todo esto se hace en conjunto, salvo el montaje. De hecho, yo fui muy amigo y trabajé en muchas películas con Pepe Salcedo. Recuerdo que se llevaba la moviola al hotel del sitio donde estuviéramos rodando. Los negativos se mandaban al laboratorio a Madrid, nos devolvían el positivo, y lo veíamos en la moviola, ya que no en todos sitios había un lugar donde pudiéramos proyectar. Entonces, la moviola cumplía dos funciones, la de proyectar el copión, aunque no veíamos nada porque era pequeñísimo, y la propia de montaje. Cuando hacíamos este visionado, Pepe Salcedo ya iba “pegando” cosas en bruto. Ahora esto ya no funciona así, ya que todo es digital y puedes verlo en el momento en el combo, pero antes no sabíamos lo que habíamos rodado hasta que no íbamos a proyección y lo veíamos. Imagínate qué incógnita, no saber lo que se había rodado hasta que no ibas al día siguiente a proyección y lo veías positivado. De hecho, a veces se producían grandes sorpresas, incluso, en ocasiones hemos tenido que repetir alguna secuencia o alguna toma. Todo ha cambiado mucho.

Ahora que comentas esto, ¿cómo valoras la evolución experimentada por el oficio desde tus comienzos hasta tu retirada?

Cuando yo llegué al cine ya tenía experiencia cinematográfica adquirida en TVE, donde había estado antes trabajando durante doce años, aunque primero pasé por los talleres de escenografía y después por el departamento de decoración haciendo todo tipo de programas en video, hasta que finalmente terminé trabajando para la sección de filmados, en la que en vez de grabar se rodaba en super16, en vez de 35mm. Por aquel entonces ya estaban muy avanzadas muchas técnicas. Ahora se utiliza toda la tecnología digital y los escenarios virtuales, pero todo esto me pilló en los que fueron prácticamente mis últimos años. Llegué a hacer algunas cosas virtuales, pero pocas, ahora se hacen en grandes cantidades. Podría decirse que no he tenido un pasado demasiado alejado de lo que hoy se hace.

¿Cuáles eran las principales diferencias entre trabajar en televisión y en cine?

Depende, porque si es un programa de televisión tipo entrevistas, musicales, informativos o infantiles, su complejidad es poca. Los dramáticos son otra cosa, aunque, por ejemplo, el famoso Estudio 1 se hacía en plató, pero había otros que salían al exterior en alguna secuencia. Una de las diferencias es que se rodaba con cámara de vídeo, es otro sistema técnico, por ello, en cuanto a la consecución de la imagen, es más perfecta la cinematográfica. Por otro lado, en cine la apuesta suele ser más arriesgada, porque en televisión normalmente se rueda con tres o cuatro cámaras simultáneamente, así que desde el control ya se está marcando el montaje. También es diferente en cuanto al resultado. Yo lo que veo ahora de las series actuales para las televisiones que se ruedan en plató es que son bastante planas. Iluminan el plató con una luz genérica de tipo uniforme y no hay contrastes, es todo muy plano, pero en el cine hay otra valoración de los elementos a fotografiar. Hay una diferencia notoria en cuanto a calidad entre ambas.

Y en cuanto al sueldo de la dirección de arte, ¿os pagan bien? (risas).

Sí, pagan bien (risas), pero el que más cobra es el director de fotografía, después de los actores y actrices. Realmente, fotografía, arte, montaje y dirección de producción, según la reglamentación cinematográfica antigua, estábamos equiparados con el mismo sueldo, pero como la fotografía cuenta con que si no hay cámara no hay cine, se encumbraron. De hecho, esto sucedió porque muchos directores se lo permitieron. Muchos jóvenes que empezaban, cogían a un DOP resabiado que prácticamente le dirigía la película, porque era quien decía donde había que poner la cámara. La puesta en escena la hacía el director en función de lo que decía el director de fotografía. Esta situación contribuyó a que se encumbraran, aunque esto ya venía de antes. En los años veinte, la gente iba al cine solamente para ver a las actrices y eran estas las que elegían al director de fotografía, porque era el que con su iluminación las beneficiaba a ellas. Por esta razón, imponían que

trabajara un director de fotografía u otro. Hay muchos casos como, por ejemplo, Greta Garbo y algunas más, que elegían al director de fotografía, por mucho que no le gustase ni al director ni al productor. En caso contrario no rodaban, se negaban.

Sea por las dificultades a la hora de realizarla o por el resultado obtenido, ¿recuerdas alguna película con especial cariño?

Es una pregunta difícil de responder para mí, porque todas las películas tienen sus dificultades y sus alegrías. Nunca me he parado a pensar sobre esto, simplemente, es el resultado final obtenido el que me puede haber dejado más satisfecho y nunca quedo satisfecho del todo. Me pasa un poco como a los pintores, que tienen que poner fin al cuadro en un momento dado, porque podrían estar pintándolo sin fin. Es más, muchas veces, mientras estaban rodando he visto algo que estaba mal o que no estaba como yo quería y estaba deseando que se equivocara un actor, o el cámara, o que fallara el sonido, o cualquier otra cosa que obligara a cortar la acción para volver a hacer otra toma y así poder ir a reparar o reconstruir lo que estaba mal. Entonces, nunca termina uno satisfecho del trabajo que hace. Puede quedar más o menos contento de que no haya ido a peor, eso sí (risas), pero ahí se queda la cosa. Creo que como cada proyecto tiene un equipo, una historia y un lugar distinto, hacer comparaciones de unos proyectos con otros en cuanto a lo bueno y lo malo no es nada fácil, pues también hay una influencia azarosa en cada una de ellas. A pesar de que las películas están muy pensadas y estudiadas antes de llevarse a cabo, el azar también tiene un papel en ellas, aunque a veces no se perciba. Otras veces sí se percibe. Hay algo que yo digo mucho, aunque la gente no se lo toma en serio, y es que los directores son los únicos que pueden tener “revelaciones”. Imaginemos que una película ya está diseñada y todo está listo para rodar, tal y como se había previsto, pero llega el director, quien la noche anterior había tenido una revelación, y te quiere cambiar todo. Y tú le dices que no se puede, pero él te responde que es el director y que lo puede cambiar. Esto es algo muy propio de algunos directores, que no son precisamente los buenos directores, estos últimos se

saben muy bien las películas. En mi caso, uno de los directores más seguros que yo he visto a la hora de planificar la puesta en escena era Mario Camus. Él llegaba al rodaje y daba indicaciones precisas de dónde quería colocar la cámara y qué tipo de lente quería utilizar. Él ha sido uno de los más seguros que yo he visto a la hora de dirigir. Luego hay otros, aunque no voy a decir quién (risas), pero era rodando una película con José Luis Alcaine. Este último le preguntaba: “¿Dónde ponemos la cámara?”, a lo que el otro le respondía: “Por aquí...” (risas). A lo que voy, también nosotros tenemos nuestros fallos, lo que pasa que esto de las revelaciones no suele estar a nuestro alcance (risas).

¿Cuál sería tu consejo para las personas que se decidan dedicar a la especialidad profesional de la dirección de arte?

Les diría que se formen en todo lo que es el mundo del arte en general. Que tengan conocimientos de historia del arte, movimientos artísticos, música, literatura y también de la actualidad y de las tendencias. Todo lo que tiene que ver con la creatividad, tanto del pasado como del presente. Sea mediante formación académica o mediante el autodidactismo, pero en este último caso, como comentaba antes, subirán los peldaños más despacio. Es muy importante tener inquietud por el mundo de la creatividad, incluso de la moda, porque así sabrá cómo ha evolucionado todo desde el pasado de la historia del arte hasta el presente, y el porqué de esta evolución. Precisamente esta es otra cosa que deben saber, por qué se hacen las cosas, no solo cómo se hacen.

Referencias bibliográficas y filmográficas

- Almodóvar, P. (Dirección). (1988). *Mujeres al borde de un ataque de nervios* [Película].
- Annaud, J.J. (Dirección). (1986). *El nombre de la rosa* [Película].
- Branagh, K. (Dirección). (1993). *Mucho ruido y pocas nueces* [Película].
- Camino, J. (Dirección). (1986). *Dragon Rapide* [Película].

- Camus, M. (Dirección). (1980). *Fortunata y Jacinta* [Película].
- Camus, M. (Dirección). (1990). *La forja de un rebelde* [Película].
- Camus, M. (Dirección). (1993). *Sombras en una batalla* [Película].
- Colomo, F. (Dirección). (1985). *El caballero del dragón* [Película].
- Fleming, V. (Dirección). (1939). *Lo que el viento se llevó* [Película].
- Garci, J. L. (Dirección). (1981). *El crack* [Película].
- García Berlanga, L. (Dirección). (1978). *La escopeta nacional* [Película].
- García Berlanga, L. (Dirección). (1993). *Todos a la cárcel* [Película].
- García Berlanga, L. (Dirección). (1999). *París-Tombuctú* [Película].
- García Sánchez, J. L. (Dirección). (1976). *Colorín colorado* [Película].
- Giménez Rico, A. (Dirección). (1977). *Del amor y de la muerte* [Película].
- Gutiérrez Aragón, M. (Dirección). (1979). *El corazón del bosque* [Película].
- Gutiérrez Aragón, M. (Dirección). (2002). *El caballero Don Quijote* [Película].
- Gutiérrez Santos, J. M. (Dirección). (1978). *¡Arriba Hazaña!* [Película].
- Hernández, A. (Dirección). (2011). *Capitán Trueno y el Santo Grial* [Película].
- Miró, P. (Dirección). (1993). *El pájaro de la felicidad* [Película].
- Miró, P. (Dirección). (1996). *El perro del hortelano* [Película].
- Miró, P. (Dirección). (1996). *Tu nombre envenena mis sueños* [Película].
- Molina, J. (Dirección). (1978). *El camino* [Película].
- Monleón, S. (Dirección). (2008). *El último truco* [Película].
- Saura, C. (Dirección). (1983). *Carmen* [Película].
- St John Marner, T. (1973). *Film Design*. London: The Tantivy Press.
- Tornatore, G. (Dirección). (1988). *Cinema Paradiso* [Película].
- Uribe, I. (Dirección). (1979). *El proceso de Burgos* [Película].
- Uribe, I. (Dirección). (1981). *La fuga de Segovia* [Película].
- Uribe, I. (Dirección). (1991). *El rey pasmado* [Película].
- Uribe, I. (Dirección). (1994). *Días contados* [Película].
- Verhoeven II, P. (Dirección). (1950). *Corazón de piedra* [Película].
- Verhoeven, P. (Dirección). (1985). *Los señores del acero* [Película].