

# La arquitectura fílmica de *La Casa*. Construcción y transformación del espacio a través de la dirección de fotografía

Franco Cerana  
UNLP - FDA - IPEAL  
ceranafranco@gmail.com

## Resumen

La construcción del espacio cinematográfico, o espacio fílmico en palabras de Rohmer, tiene una relación directa con el trabajo realizado por la persona encargada de la dirección de arte o el diseño de producción. Sin embargo, la composición del cuadro, la elección de los objetivos, el clima lumínico, el contraste y los movimientos de cámara, entre otras herramientas con las que diseña la imagen quien realiza la Dirección de Fotografía; repercuten sobre el diseño del espacio y sobre la percepción de éste, por parte del espectador.

Un análisis formal sobre el diseño fotográfico de la serie televisiva *La Casa* (2015, Diego Lerman, DF Iván Gierasinchuk) funciona como estudio de caso en el que se manifiesta de qué manera estos elementos determinan el espacio fílmico. En el unitario, la principal protagonista es una casa ubicada en el Tigre. A través de cada episodio se verá su transformación a lo largo de las décadas, de 1929 a 2029, produciendo un ensayo sobre el diseño del espacio fílmico y su relación con los géneros cinematográficos.

## Introducción

La construcción del espacio cinematográfico, o espacio fílmico en palabras de Rohmer (1977), tiene una relación directa con el trabajo realizado por la persona encargada de la dirección de arte o el diseño de producción. Las dimensiones del lugar, la textura y color de las paredes, el mobiliario y demás características del espacio arquitectónico son diseñados por esta persona. Sin embargo, la composición del cuadro, la elección de los objetivos, el clima lumínico, el contraste y los movimientos de cámara, entre otras herramientas con las que diseña la imagen quien realiza la Dirección de Fotografía -siempre en asociación con quien dirija y con el área de arte, antes mencionada-; repercuten en el diseño del espacio y en cómo es percibido por parte del espectador.

Cuando hablamos de espacio solemos pensar primero en las características de éste en tanto

volumen: cuán ancho, cuán profundo, cuán alto'. Pero a las disciplinas artísticas les interesan otras cualidades que lo transforman en un elemento generador de sentido. Antes que sus dimensiones, nos importa si un ambiente es opresivo, siniestro, fresco, rígido o confuso. De esta manera, el espacio comienza a adquirir cierta caracterización, como si se tratara de un personaje que repercute directamente sobre otros y, por lo tanto, sobre la trama. En este sentido Bandini y Viazzi (1959) proponen tres tipos de relaciones entre el espacio y el personaje:

- Contraste: “el ambiente determina al personaje desde un punto de vista psicológico e influyente sobre él con el valor de su estructura”.
- Fusión: “el ambiente expresa psicológicamente al personaje”.
- Adherencia: “el ambiente sufre la acción del personaje”. (p. 98)

La serie televisiva *La Casa* (Lerman, 2015) es un unitario argentino, en donde la principal protagonista es una casa ubicada en el Tigre<sup>2</sup>. A través de cada episodio veremos sus cien años de historia -de 1929 a 2029- y el modo en que los personajes la habitan, transformándola y transformándose. Un análisis formal sobre el diseño fotográfico de la serie funciona como estudio de caso en el que se manifiesta de qué manera algunas herramientas de la dirección de fotografía caracterizan al espacio fílmico. Nos proponemos, entonces, analizar un conjunto de elementos fotográficos que construyen la casa y repercuten directamente en los personajes que la habitan.

## La luz y el contraste

La iluminación es, quizás, el elemento más notorio de la dirección de fotografía en general y del trabajo en esta serie en particular. Arnheim (2002) nos dice que “la luz crea espacio” (p. 316), porque genera volumen según de dónde provenga su fuente. Así, una esfera iluminada de frente parecerá un círculo plano y a medida que el ataque de la luz se vuelva más lateral iremos percibiendo, gracias a la relación entre luces y sombra, su volumen. Por otro lado, las relaciones entre zonas iluminadas y zonas oscuras del encuadre construyen claves tonales y contrastes que hacen a la atmósfera en la que se desarrollan los acontecimientos de la trama y que funciona como indicio (Casetti y di Chio, 2007).

En *La Casa* abundan las escenas donde el espacio se muestra oscuro, opresivo, siniestro, y sus habitantes abren constantemente los postigos para hacer que la luz entre. Cada vez que esto sucede, los planos ganan profundidad y el lugar se vuelve más habitable, como una bocanada de aire que, lejos de ser fresco, el humo o las partículas en suspensión del ambiente vuelven estancado y viciado. Aunque los personajes intenten transformar el

<sup>1</sup> Para un análisis sobre la percepción del espacio recomendamos: Aumont, J. (1992).

<sup>2</sup> Los interiores de la casa fueron grabados en Belgrano R (C.A.B.A.), el frente y el jardín cercano en Benavidez (Tigre), mientras que los exteriores más extensos y el río en Villa La Ñata (Tigre) (Cerana, 2019, p. 2).

espacio y hacerlo más habitable, la casa tiene su propia identidad, difícil de torcer. Al final del episodio Japonés (TC 00:45:50), las tres mujeres meriendan en un absoluto silencio en la oscuridad del comedor, hasta que la hermana menor, ya liberada de la asfixiante relación que tienen con la madre, abre una cortina y un fuerte rayo de luz entra demostrando un exterior diáfano en comparación con el encierro del interior. En el principio de Canción (TC 00:03:12), Andrea y su asistente llegan a la casa y encuentran a Alberto trabajando en el comedor, entre las tinieblas y el humo de sus infinitos cigarrillos. “Te pido por favor, Alberto, abrí las ventanas, esto parece una cueva” dice Andrea, y una vez más la cueva deja ver sus molduras, sus volúmenes y se transforma en casa.

Este tipo de iluminación natural, de exterior, que entra por las ventanas a una casa oscura, es la columna vertebral que une todos los episodios. Lo único que no debiera cambiar durante cien años es la ubicación del edificio y cómo entra el sol en él. El director de fotografía, Iván Gierasinchuk sugirió, durante la búsqueda de locaciones, una casa de paredes oscuras -madera muy barnizada para tener brillos- y con un requisito en cuanto a los puntos cardinales: las ventanas deberían quedar mayormente en sombra para poder generar un falso sol que pudiera manipular según lo requiriera cada plano. Con esto logró un alto contraste que le da “algo de brillo altísimo y, muy cerca, un negro muy profundo, pero con una gama de tonos en el medio” (Gierasinchuk en Cerana, 2019).

En contraposición a los episodios protagonizados por adultos en donde predomina el alto contraste de una casa oscura y siniestra, en *Pijama Party* la luz se vuelve más blanda, sus sombras son más difusas y están rellenas. Esta vez, las habitantes son tres adolescentes de los 90 que son acogidas por un espacio que se presenta brillante, luminoso, inofensivo. Que permite la saturación de los colores y la sensación de una vitalidad que poco a poco se irá transformando y haciendo cada vez más sombría.

## Los lentes y la distancia de la cámara

Suele decirse que la elección del objetivo repercute sobre la representación del espacio, acrecentando o disminuyendo la perspectiva. Sin embargo, el verdadero factor de este efecto óptico es la distancia de la cámara a los objetos. Cierto es que, para obtener el mismo tamaño de plano desde dos distancias distintas, deberemos cambiar el lente. Por eso es que solemos considerar que las distancias focales más cortas -objetivos angulares- generan perspectivas más acentuadas que las focales más largas -teleobjetivos- (Brown, 2002, p. 51). Cuando el plano se graba desde más cerca y con lentes más angulares, el lugar adquiere dimensiones más amplias, efecto que se puede utilizar para construir un ambiente vasto, despojado, libre; o, por el contrario, puede volverse opresivo si el personaje queda empequeñecido y aplastado por la majestuosidad del lugar. Esto es lo que sucede en *Candidato* cuando, una vez presentado el conflicto, Ernesto debe enfrentar a sus hijos y contarles que tienen una hermanastra (TC

00:21:30). Los tres, sentados en el living, grabados desde una altura baja y dejando un aire excesivo sobre sus cabezas, quedan disminuidos ante la arquitectura palaciega.

La distancia de la cámara, en tanto punto de vista, puede influir, a su vez, en la manera en que el espectador accede a ese espacio. Si el plano se graba desde lejos y con teleobjetivo, el punto de vista también se vuelve lejano, el espectador se convierte en algo ajeno a la trama, un elemento extraño que no forma parte del ambiente si no que lo percibe desde afuera. Volviendo a *Pijama Party*, en este espacio en apariencia acogedor, hay algo que se vuelve siniestro. Solemos ver a las jóvenes a través de puertas, de ventanas, en planos obturados por objetos, desde lejos y con teleobjetivos. El espectador se vuelve un poco voyeur, pero sobre todo siente la presencia de un otro en el hogar, algo que las acecha, un peligro inminente. Sin embargo, no hay un tercer elemento en juego, la amenaza es, como siempre, la propia casa, que las irá transformando hasta convertirlas en asesinas.

## El color

Más allá del matiz y la saturación de los colores del vestuario y la escenografía que definitivamente van caracterizando los distintos estadios de la casa, nos interesan aquí los colores de la luz utilizada en rodaje, y la saturación y el balance trabajados en postproducción. Quizás éste sea el cambio más notorio entre episodio y episodio. Mientras el primer capítulo es acromático -totalmente desaturado-, el color va apareciendo progresivamente hasta llegar a su mayor saturación en *Pijama Party* y *Ficción*. La saturación, entendida como pureza del color, se pierde en los episodios anteriores debido a su disminución en posproducción y a la mezcla con otros colores a través del balance -eje frío-cálido- y el tinte -eje verde-magenta-. Tanto en el episodio Japonés, donde en 1945 unas jóvenes encuentran a un soldado Japonés agonizante; como en *Célula*, en el que unos carapintadas se refugian en la casa, el verde domina la imagen remitiendo a lo militar. El desván donde las hermanas esconden al japonés se convierte, por su forma y color, en una tienda de campaña (TC 00:15:21). Mientras que el cuarto de la menor, donde una luz levemente rosada ilumina todo, le da un aire de habitación de princesa que es encerrada en el castillo sin dejarle tener contacto con ningún hombre (TC 00:09:52).

En el episodio *Virus*, que transcurre en el año 2029, la fuerte saturación de las luces azules, rojas-anaranjadas y ámbar-verdosas que conviven en la mayor parte de las escenas, le dan un aire de futuro apocalíptico. La casa se vuelve con esto, el refugio de emergencia frente a un exterior en cuarentena.

Cuando el color de la luz y del balance se neutralizan, los colores de los objetos profílmicos son percibidos con mayor fidelidad, la imagen se vuelve más natural y orgánica. Sin embargo, es interesante ver la diferencia entre dos episodios neutros, aunque trabajados con distintos grados de saturación, como *Pijama Party* y *Candidato*. Mientras el primero, más saturado,

genera un ambiente alegre, brillante y juvenil, el segundo es apagado, sobrio y formal, como las corbatas, los sacos y los zapatos que lo habitan.

## Los movimientos de cámara

Los movimientos de cámara pueden ayudar a recorrer el espacio contribuyendo en la percepción de las dimensiones del lugar. Casetti y di Chio proponen cuatro tipos de relación entre el movimiento de la cámara y el de los objetos dentro del cuadro (2007, p. 127). De esta manera diferencian, por ejemplo, movimientos descriptivos de movimientos expresivos. Esto puede resultar útil para entender las decisiones que puede tomar una directora o un director, sin embargo, en el caso de la dirección de fotografía, el acento siempre estará más puesto en expresar una característica del lugar que en describirlo. En nuestro caso proponemos una tipología de movimientos de cámara que pueden servir para pensar cómo repercuten en el espectador y su percepción del espacio.

El plano fijo, es quizás el más neutro y por lo tanto más utilizado. Por su simpleza, puede ayudar a componer un espacio despojado, con tiempos más acompasados, pero suele volverse rígido y estructurado. Posiblemente sea en el episodio *Criatura* en donde predominen estos planos, generando una casa silenciosa, fría y vacía; un gran laboratorio en donde un médico experimenta intentando hacer volver a la vida a su mujer.

Los movimientos de cámara prolijos y meticulosos le dan mayor dinamismo a la percepción del espacio y pueden hacer que éste se perciba como más fluido y natural. Un extremo de esto es cuando el movimiento se vuelve un tanto virtuoso y la cámara parece estar flotando o levitando. Esto también repercute en el espacio que comienza a sentirse más estetizado y, por lo tanto, más glamoroso. En *Candidato*, los *travellings* y los *paneos* están cuidadosamente ensayados, dándole vitalidad al espacio, aunque conservando la frialdad y sobriedad de una casa donde se elaboran estrategias políticas.

Algunos movimientos pueden ser prolijos, pero copiar, a su vez, el pulso del operador. Es el caso de una cámara en mano sutil o un *steady-cam* que se mueva un poco más de lo habitual. Esto también produce un espacio dinámico, aunque algo más sucio, tal vez más orgánico que el anterior. La cámara en mano del episodio *Trío*, que nos muestra la exaltación de la libertad por parte de dos jóvenes de los 60, caracteriza el ambiente como un lugar descontracturado, ameno y cálido.

Por último, en el capítulo *Revolucionarios* la cámara en mano ya no tiene un pulso natural sino que su temblor es signo de la urgencia. La casa es la guarida de un grupo de guerrilleras y guerrilleros antes de ir hacia una misión, y en el movimiento de la cámara se refleja la ansiedad y la desesperación. Porque del mismo modo en que es guarida, también es jaula de unos leones que se mueven inquietos deseosos de libertad.

## La composición

La composición, y el emplazamiento de la cámara como uno de los factores determinantes de la misma, puede que sea el elemento fundamental y a su vez, o quizás por eso mismo, más difícil de analizar. Por empezar, es interesante pensar cómo la posición de la cámara, combinada con lo descrito anteriormente en el apartado de *Los lentes y distancia de la cámara*, puede favorecer la aparición de líneas horizontales, verticales y diagonales que construirán espacios más estables o más desequilibrados, más profundos o más planos. El laboratorio del protagonista de *Criatura*, que experimenta con ranas el antídoto para revivir a su mujer, está emplazado en el desván. Sus techos a varias aguas, un lente angular extremo y el emplazamiento de cámara hacen que todas las líneas rectas que aparecen en plano se vuelvan oblicuas (TC 0:04:24), remitiendo directamente a los fondos del expresionismo alemán de films como *El gabinete del Dr Caligari* (Wine, 1920). Esto enrarece el espacio, dándole un aire de ciencia ficción y volviéndolo desequilibrado y, por lo tanto, inquietante. En reiteradas oportunidades, a lo largo de la serie, la posición de la cámara es utilizada para hacer de la vivienda un espacio opresivo, que pesa sobre los personajes, como ya se comentó en *Candidato*, pero también al final de *Pijama Party*, en donde vemos a las adolescentes desayunando bajo la gigantesca casa que tienen sobre sus cabezas, un monstruo que las transformó en criminales (TC 00:41:30). En el capítulo *Secuestro*, el plano picado tomado desde un ángulo de la habitación donde está confinada la pequeña rehén, hace que las líneas diagonales compriman a la niña contra el rincón opuesto del lugar (TC 00:22:31). La casa vuelve a ser opresiva y asfixiante.

## Las texturas

A comienzos del 2002 adquirí una casa que no había visto por dentro. (...) Entré por primera vez con mi amigo Guillermo (...). Los dos, quietos por un instante, vimos el polvo acumulado, quizás, 15 años... ahora volando por el ambiente... Esto generó el haz de luz solar cortando el aire. Para mí, eso es magia... (Gierasinchuk, 2015, p. 85)

Gierasinchuk tomó esta vivencia como inspiración para pensar la textura de *La Casa*. Todo en esa vivienda tiene una fina capa de polvo y en el aire siempre hay partículas en suspensión que construyen una atmósfera densa y agobiante. En las escenas en que el humo no está, los haces de luz se pierden y el aire se vuelve más respirable, más fresco, pero, sin embargo, el contraste aumenta.

## Géneros y estilos de *La Casa*

En cada episodio de la serie van surgiendo diversos motivos de género que componen la trama de cada uno, pero a su vez hay un género madre que los engloba a todos: el fantástico. Cuando no hay un elemento sobrenatural explícito, el simple hecho de habitar esa casa, con el pasado que carga en sus cimientos, ya hace surrealista la experiencia. Por eso, la fotografía de la serie por más naturalista que parezca, siempre tiene un velo: el humo o la visión a través de espejos o cristales.

Lerman les pidió a sus colaboradores que cada episodio tenga algo del espíritu del cine de la época en que transcurría el episodio, algunas veces rasgos más técnicos, otras más narrativos (Cerana, 2019). Sin embargo, no sólo aparecen motivos fotográficos del cine bélico -en *Célula y Revolucionarios*-, del film noir -en *Secuestro*-, del expresionismo -en *Criatura*-, entre otros; sino que también aparecen referencias a movimientos pictóricos. En el episodio *Evangelizadora*, la protagonista pretende darle enseñanzas religiosas a un grupo de hombres que usurparon su casa, mientras, a escondidas, busca un tesoro enterrado en el patio de la vivienda. Al llegar, su presencia cambia el lugar que comienza a remitir a las obras más oscuras del Barroco, en particular a las tenebristas. En este capítulo abundan los planos grabados desde una habitación contigua y a través del marco de las puertas, generando un reencuadre que ya no pretende generar la idea de una presencia extraña -como en *Piyama Party*- sino que cambia el ratio de aspecto de la imagen a una composición vertical, más cercana a las pinturas al óleo de un Caravaggio o un Rembrandt. La escena en la habitación iluminada, prácticamente en contraluz, por un velador cálido parece una cita directa a estos autores (TC 00:25:13). El drama y la tensión contenida en estas escenas, se resuelve en el momento en que encuentran el tesoro (TC 00:39:00), donde la textura y el color de la vegetación remiten a la alegría rococó de *El Columpio* de Fragonard.

## Bibliografía

- Arnheim, R.** (2002). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza ed.
- Aumont, J.** (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J., Bergala, A. Marie, M. y Vernet, M.** (1983). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Bandini, B y Viazzi, G.** (1959). *La escenografía cinematográfica*. Madrid: Rialp.
- Brown, B.** (2002). *Cinematografía. Teoría y práctica*. Barcelona: Ediciones Omega.
- Casetti, F. y di Chio, F.** (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Cerana, F.** (2019). *Entrevista a Iván Gierasinchuk a propósito de su trabajo en La Casa*. [Inédito] Puede solicitarse a «ceranafranco@gmail.com».
- Gierasinchuk, I.** (2015). «Una casa, 100 años, 13 historias». Anuario *ADF 2015*. CABA: ADF.

**Gorostiza López, J.** (2015). *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico – Espacio cinematográfico*. [Tesis de Doctorado]. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.

**Rohmer, E.** (1977). *L'organisation de l'espace dans le "Faust" de Murnau*. París: Union Générale d'Éditions. Citado en Vila, S. (1997). *La escenografía: cine y arquitectura*. Madrid: Cátedra. pp. 21-26.

## Obras

Lerman, Diego (Dir.) (2015). *La Casa*. [Serie de TV]

Fragonard, Jean-Honoré (1767-1768). *El Columpio* (Les hasards heureux de l'escarpolette) [Óleo sobre lienzo]. Londres: Wallace Collection.

Wine, Robert (Dir.) (1920). *El gabinete del Dr Caligari* (Das Cabinet des Dr. Caligari) [Film]