



## Conversación en torno a la autoría con Antxón Gómez, director artístico

Andoni Iturbe-Tolosa

Recibido: 3 de marzo de 2020 / Aceptado: 28 de abril de 2020

**Resumen.** Antxón Gómez es uno de los directores artísticos más reputados de España y uno de los más aclamados en el mundo, sobre todo gracias a su colaboración con Pedro Almodóvar. Ha sido el creador de la dimensión plástica de *Dolor y gloria* (2019), *La piel que habito* (2011) o *Julieta* (2016) o *Che: el argentino* (2008), de Steven Soderbergh. Estudió Química, pero el azar hizo que irrumpiera con fuerza en el sector de la publicidad. En su larga trayectoria como director artístico, ha ido conociendo el valor del trabajo en equipo y la posición cada vez más frágil de un oficio que aún no es reconocido e identificado por el gran público. En el momento de la entrevista, se encontraba en una fase reflexiva en torno a su trabajo, debido a que la mayoría de las veces los espectadores desconocen el gran trabajo que supone crear un concepto artístico y una serie de dispositivos para que la película funcione a nivel narrativo y artístico. El punto de partida, por tanto, de la conversación gira en torno a la autoría. ¿Qué es ser autor o director artístico en una película? Es decir, si existe la autoría en el oficio de crear un universo diegético que pasa, a menudo, inadvertido e invisibilizado por el gran público.

**Palabras clave:** Antxón Gómez; Pedro Almodóvar; dirección artística; autoría.

## [en] Conversation about authorship with Antxón Gómez, art director

**Abstract.** Antxón Gómez is one of the most distinguished artistic directors in Spain and highly acclaimed in the world for a particularly fruitful collaboration with Pedro Almodóvar. He is responsible for creating visual identities to *Pain and glory* (2019), *The skin I live in* (2011), *Julieta* (2016) or *Che: Guerrilla* (2008), by Steven Soderbergh. He studied Chemistry, but as fate would have it, has started working in advertising. Throughout his career, he has learned the value of teamwork and the increasingly fragile position of an occupation that is not yet recognized by the general public. At the time of the interview, he was currently going through a period of reflection around his work, exploring the fact that most of the time the spectators are unaware of the great work involved with creating all locations and sets that eventually give the film its unique visual identity. The departure point of the conversation was based on the idea of authorship. What is being an author or artistic director in a movie? Artistic direction often goes unnoticed by the general public.

**Keywords:** Antxón Gómez; Pedro Almodóvar; art direction; authorship.

## Entrevista

A.I. Según la literatura académica, la autoría de una película tiene cuatro figuras: el director; el productor; el guionista y el director de fotografía. ¿Qué opina al respecto?

A.G. Últimamente, me interesa investigar sobre el tema porque me parece inaudito que nuestro trabajo pase desapercibido. También hay que reconocer que tenemos un problema de denominación. No sabemos si somos directores de arte, diseñadores de producción, *art director o production designer*. En Francia son los *set décorateur*. Por un lado, tenemos un problema de definición y, por otro lado, un problema de transparencia. Cuando se ve una película, la gente puede identificar que hay un director, que hay una música, incluso la labor del director de fotografía, aunque quizá no entiende que la fotografía no es sobre un fondo blanco y que usurpa incluso lo que son los decorados. La gente puede individualizar lo que es el vestuario, pero no se hace lo mismo con el arte de una película. Lo asocia siempre a la fotografía o a un decorado que ya estaba ahí y que no ha sido creado para la película. Los directores de arte somos capaces de crear una realidad basada en una ficción, que acaba siendo más real que la propia ficción. La gente cree que ya estaba hecho. A veces me dicen: “En esta película has hecho poco trabajo, ¿no? Pero, ¿qué dices? Si todo lo que has visto ha sido creado para la película”. Porque si lo viera, se notaría nuestro trabajo, y no tiene que notarse nuestro trabajo. En conclusión, es muy difícil que la gente se abstraiga de lo que ve y sea consciente de lo creado. En una película futurista ven el trabajo. Cuando la gente ve una película de época, reconoce también el trabajo, cuando precisamente no es lo más difícil de hacer, porque no se suele ser muy riguroso.



Figura 1. El Deseo D.A. S.L.U. Foto de Manolo Pavón.

A.I. En ese sentido, la cueva que se ve en *Dolor y gloria* (2019) es una prueba de ello. Fue creada para la película y muchos creerán que estaba ahí. ¿Usted mismo suele reconocer los decorados de otros tantos creadores que pasarían desapercibidos para el resto de los espectadores?

A.G. Incluso a mí me cuesta reconocerlos, porque el realismo es brutal. Efectivamente, en el caso de la cueva de *Dolor y gloria* no se lo creen. Hay un realismo tal, que nadie se lo imagina. Nuestro trabajo de diluye en un equipo.

A.I. ¿Cuál fue el reto de la película?

El inicio de *Dolor y gloria* tiene que ver con el guion de *La mala educación* (2004). Fuimos a Paterna (Valencia) porque le sugerí que por qué no lo hacíamos en el Levante. Vimos algo que nos alucinó: gente que vivía en unas cuevas, debajo de la tierra. Tenían un agujero, por el que entraba la luz. Y había una sonoridad brutal. Decidimos rodar en Paterna. Por otro lado, estaba la casa del director, que decía que era muy grande. Los retos de la película han sido las dos casas. Pero volvimos a Paterna y las casas-cueva no nos servían: eran pequeñas, las fachadas no estaban tal y como lo recordábamos. Intervenimos en el exterior y lo reconstruimos. La entrada a la casa que se ve en la película, no existe. Se hizo en un estudio y fue complicadísimo. Había muchas dudas con ese decorado ya que era muy difícil de texturizar. Era muy difícil no equivocarte. Pero al final fue un voto de confianza de Pedro, que decía que lo iban a hacer muy bien los de arte. Fue el decorado más difícil de la película y a Pedro le encantó. Y la casa fue como la suya, pero mucho más pequeña y en otro color. En el río que aparece en la película también intervenimos. No había nada de vegetación. Es falsa. Los juncos y la zona donde tienden la ropa no estaban.

A.I. Pero, ¿se considera un autor? Suele decir que su trabajo es la de un mercenario, que está al servicio de un proyecto.

A.G. Un autor se tiene que sentir muy libre. Nosotros tenemos como dos paredes enfrente de nosotros: un guion, que no es nuestro, que te centra en un universo y que no podemos cambiarlo y, por otro lado, un director. Podemos añadir mucho y podemos crear realidades brutales. Yo no siento que lo yo hago en una película sea exactamente lo que a mí me saldría del alma, porque me debo al proyecto. Cuando trabajo con Almodóvar, por ejemplo, me muevo en un universo que es suyo. No digo que no le haya ayudado a crear, pero es su universo. Podemos discutir sobre la pigmentación de esta pared o de la otra, pero la decisión final es suya. En el cine americano te dejan más vía libre. Por tanto, yo me considero un mercenario de lujo. No sería el mismo caso si yo realizara, por ejemplo, una exposición en la que me sintiera totalmente libre.

A.I. ¿Habría que hablar de una “tercera pared”, con el director de fotografía?

A.G. Nosotros le entregamos un decorado de una manera y él lo esculpe de otra manera con la luz. Se puede negociar con él sobre cómo se va a ver el decorado, pero es una cuestión más suya que mía. Yo me puedo responsabilizar, como en *Dolor y*

*gloria*, de la pigmentación de la pared o de los muebles, pero ya no dependería de mí cómo se recoge y se visualiza.

A.I. Pero la luz también tiene una función técnica, la de hacerse ver. Por tanto, la labor de un director de fotografía no tiene que ser necesariamente estética o reflejo de la autoría...

A.G. Pero, en el fondo, mandan mucho. Si el director fuera director de fotografía, sería diferente, pero cuando hay dudas, siempre gana él y nadie le va a llevar la contraria. Todo lo que pasa al soporte digital, lo controla el director de fotografía. Mandan muchísimo, aunque es verdad que los monitores dan una tranquilidad brutal ya que permite ver lo grabado y comentarlo en equipo. Antes el ojo de la cámara establecía una tiranía, como el ojo brujo. Solamente lo veía una única persona, y los demás nada. Eso ya ha cambiado. Pero, con el tiempo, los directores de fotografía han conseguido mayor reconocimiento entre el público y han conseguido mayores credenciales, hasta pretender tener una “cooficiencia” del trabajo.

A.I. Quizás han sabido sindicarse o luchar por su parcela, ¿no cree?

A.G. Nosotros, los directores artísticos, no lo hemos sabido hacer. No es casual que se siga diciendo lo siguiente en los proyectos pequeños: “Tengo un amigo que tiene buen gusto. Pues, que se encargue él de la parte artística”. Pero, evidentemente, construir un decorado que funcione narrativamente es muy complicado: marcar las distancias para que se muevan los personajes, contar con la entrada de la luz... Pero, a la hora de la verdad, se diluye todo y es más complicado. Te voy a poner un ejemplo: hace poco en Madrid un amigo que ha estudiado la filmografía de Almodóvar y que se dedica a hacer recorridos urbanos por los escenarios de las películas de Almodóvar no sabía que los directores artísticos somos los que proponemos las localizaciones donde se ruedan las películas, si es decorado natural o no, y alucinó. Si una persona que se dedica a esto, no lo sabe, dónde queda nuestra labor. Estamos diluidos. Por tanto, no me extraña que la gente al ver una película diga: tenía una dirección de fotografía preciosa. ¿Había paredes blancas? Osea, que había cortinas, cosas para las paredes, papeles de flores. Yo tengo una teoría aún más arriesgada.

A.I. ¿Cuál es?

A.G. Incluso en las películas de un pasado reciente, la gente se siente tan identificada con lo que está viendo, que incluso llega a pensar que tú has elegido un sitio donde las cosas estaban de esa manera. Pero son incapaces de hacer esa reflexión. O como la película “Roma” (2018), que también ha sido creada.

A.I. Por tanto, pasar desapercibido es un éxito, pero ¿no existe la tentación de significarse, buscar la belleza, estetizar o subrayar la marca de un estilo?

A.G. Yo, personalmente, no. Existe un estilo Almodóvar, que si estudias a lo largo del tiempo ha ido variando. Yo sería co-responsable, pero a mí lo que me pasa, y lo digo con la boca pequeña, es que en la vida imaginé que iba a terminar siendo

director artístico. Yo estudié para ser químico. Pero la vida fue por otros derroteros y terminé haciendo publicidad para televisión. Eso fue hace 42 años y ahí sigo. A veces me pregunto qué hago aquí. No es algo que a mí vocacionalmente se me hubiese ocurrido. Es decir, no tengo ningún afán de trascendencia. Si no, me agobiaría. Creo que, en definitiva, es una ventaja; si no, me agobiaría. Cuando hice *El Che*, con Soderbergh, no sabía ni dónde me metía. En mi caso, hay un grado alto de inconsciencia. Me siento capaz de crear universos porque me lo voy demostrando, a pesar de mí. Siempre digo al director que estoy a su servicio. Le digo que manda él, y que yo le ayudaré. Cuando empecé a trabajar en el cine, un amigo me dijo que lo más importante es que todos los componentes hagan la misma película. No le di importancia, pero es una verdad absoluta.

A.I. ¿Sigue teniendo la empresa de construcción para construir decorados?

A.G. Ya no. Lo que sí sigo siendo un coleccionista. Tengo colección de todo. De hecho, los dos papeles pintados más significativos de *Todo sobre mi madre* (1999) y de *Julieta* son de mi propia colección.

A.I. ¿Cuál es su próximo proyecto?

A.G. Se trata de una película independiente. El director es de Mondragón (Guipúzcoa). Es hijo de la emigración. Ambientado en el año 85, narra cómo se vivía allí: la kale borroka por un lado, las drogas por otro lado.