

# **DIRECCIÓN ARTÍSTICA**

Magdalena Adrover Gayá

Curso 2011/2012

# Introducción

La dirección artística se refiere a todos los aspectos visuales de la película: escenografía, vestuario, maquillaje, atrezzo...

Nos centraremos en los aspectos artísticos; no se trata de cómo se construye (eso les corresponde a los técnicos).

Lo relacionaremos con otros aspectos: personajes (muy relacionado; el personaje nos dice, por ejemplo, cómo será su casa), banda sonora, realización...

No hay acuerdos internacionales para definir bien la dirección artística; en EEUU es parte de la producción, es un diseñador que lo controla todo; pero aquí es diferente. No hay que confundirlo.

Realización de decorados y elementos para el rodaje, organizativamente depende de producción, pero artísticamente depende de dirección.

A las localizaciones siempre hay que darles un tratamiento, una coherencia y una integración en el filme, con intención de potenciar sus posibilidades.

Ejemplo sobre una adaptación de una novela de Valle-Inclán al cine, en una escena de una feria gallega. Se transmite una Galicia arcaica y abandonada, que no se corresponde con la realidad, pero es que hay que distinguir entre la verdad real o histórica y la verdad artística.

A nosotros nos interesa la verdad histórica en cuanto a ambientación de la época, pero la ambientación artística es la que más nos interesa, puesto que pretendemos expresar artísticamente. Si sólo se tratara de ser verídicos históricamente, lo podrían hacer perfectamente los técnicos solos.

Nos interesan las ideas que potencian la obra audiovisual, de acuerdo con el director.

Guión: a partir del guión se va dando forma al espacio. Trabajaremos a partir de los guiones. Hay que analizar siempre el guión ¿cómo debe ser la escenografía o el vestuario? Incluso las cosas más pequeñas, como el maquillaje o el atrezzo, merecen nuestra atención. Si hay algo en el guión que creemos que se expresaría mejor de otra manera, se puede proponer a dirección.

El director artístico es el responsable de todo aspecto visual que aparezca reflejado en la cámara:

- Escenografía / decorados
- Atrezzo
- Mobiliario
- Vestuario y complementos
- Maquillaje y peluquería
- Pintura
- Efectos especiales: incluyen la imagen y el sonido

También se recoge la decoración.

Debe estar coordinado con el jefe de fotografía y con todos los equipos que intervienen en la realización de los decorados (carpinteros, maquettistas...)

Sigue las "normas" del guión y la interpretación de ese guión que hace el director del filme.

No sólo interesan los aspectos históricos. Tipo de ideas que expresan o pueden expresar los decorados ¿Qué expresa? Por ejemplo: unas uñas pueden estar descuidadas o cuidadas, mordidas, pintadas...

Las pantallas aumentan tremendamente algunas cosas: efecto lupa.

Hay que fijarse en todos los aspectos. El primero es el espacio, pero hay que darle importancia a todo lo demás.

Comentario desde el punto de vista artístico de un espacio nuestro: masas, líneas (verticales, horizontales...), gamas de colores, puntos de interés... dimensiones (reducidos, amplios, neutrales)

Hay que fijarse en cómo son esos espacios y vestuarios, pues eso define muchas cosas, como el género. Cada personaje tiene un espacio, que ayuda a definirlo; el interior del personaje se refleja en su espacio.

Interesa mucho la impresión y sensación que producen los espacios ¿Cómo conseguir esa impresión? Puede ser claustrofóbico (interior) o agorafóbico (exterior).

Hay que tener en cuenta que hay que dar a los espacios el carácter de los personajes que los habitan. En dirección artística nos interesa la fidelidad pero también falsear ciertas cosas.

Por ejemplo, en Sed de Mal (Orson Welles), hay un personaje de gran maldad y hay unos momentos en los que las calles por las que pasa están llenas de porquería. Los espacios sucios en los que él está remiten a la suciedad moral del personaje. Se establece una relación entre escenario y personaje.

### **Elementos del espacio**

La unidad mínima de la imagen es el punto; de él parten líneas y se crean volúmenes.

Todas las imágenes tienen uno o varios puntos de interés. En función de cómo sea la imagen, nuestra atención va a un punto concreto, que es el punto de interés. Este punto de interés, para los pintores renacentistas, era el punto de fuga.

Debemos partir de esos puntos, porque la vista tiene que recorrer en décimas de segundo toda la pantalla y captar lo más interesante rápidamente. Podemos camuflar algo, engañar con los puntos de atención.

Normalmente en occidente se hace un movimiento de "z" para leer la imagen (esto se da en sociedades en las que leen de izquierda a derecha). Durante ese barrido nos toparemos con los puntos de interés y las líneas más o menos marcadas.

Normalmente en los interiores las líneas son rectas, e indican fuerza, decisión, dureza y rigidez.

Las líneas curvas, en cambio, son suaves (suavizan), producen más dinamismo, llevan a un movimiento ondulatorio. Las líneas curvas son muy usadas en la decoración pero también en la naturaleza.

La geometría, que también está en la naturaleza, se utiliza mucho en decoración.

Otras líneas: espirales, ondulaciones, rizos, remolinos... nos llevan al vértigo, peligro, mareo... algo que nos lleva y que no controlamos.

Tenemos lo macro y lo micro, siempre hay semejanzas. Y hay que tenerlo en cuenta, porque a veces pequeñas cosas dan sentido a la obra.

Las líneas van definiendo ciertos espacios. Las curvas y rectas van creando un espacio bidimensional o tridimensional. Durante el Renacimiento se da un gran avance en la construcción del volumen y la perspectiva. Las vanguardias, sin embargo, consideran más moderna la vuelta a la bidimensionalidad y la pérdida de la perspectiva.

Puede interesarnos algo con mucho o poco volumen.

En teatro hay un gran avance con el encargo de decorados a grandes pintores. Ej.: Dalí gran novedad al no tener en cuenta la perspectiva.

Es un gran terreno no explorado por lo audiovisual. Se sigue jugando con la perspectiva, que muchas veces se falsea. La experimentación y la ruptura es lo más novedoso. Existen normas no escritas que si se rompen pueden significar la creación de algo nuevo.

A la expresión con puntos de interés y líneas se añaden las masas. Hay cierta tendencia a buscar el equilibrio y la simetría de forma natural. Aunque a veces nos interesa lo contrario, la asimetría y el desequilibrio, para provocar ciertas sensaciones en el espectador, que se ve afectado por ello.

También hay que tener en cuenta los tonos. Se juega con todo esto.

Estamos siempre expresando algo. El espacio fílmico o audiovisual, además de ser funcional, también expresa otras cosas, ya que están semantizados o impregnados de simbolismo (o ambas cosas). Ej.: En una plaza, una fuente puede dar sensación de apacibilidad, o todo lo contrario si existen restos de violencia.

Carácter simbólico: una cueva puede remitir al seno materno, por la forma o por lo que significa (refugio). Hay una tendencia instintiva a estar protegidos, tener las espaldas a salvo (esto se ve en un local, si te fijas en cómo se sienta la gente a medida que llega).

Un estudio reveló que los espacios preferidos para la vida se parecen mucho a la sabana. Son espacios no demasiado abiertos ni con demasiada vegetación. Lugares intermedios entre desierto y selva.

Las gamas de color pueden ser cálidas o frías. En esta atención a los espacios debemos tener en cuenta las gamas cromáticas, y también si son espacios abiertos o cerrados.

Se diferencian claramente los interiores de los exteriores; se puede establecer una dialéctica entre dentro (artificial) y fuera (natural).

En el exterior hay que relacionar la localización con los cuatro elementos fundamentales: tierra, aire, agua y fuego. Casi todos están siempre presentes. Se pueden potenciar ciertos aspectos para llamar la atención sobre algo concreto. Por ej.: potenciar la tierra para temas de inmigración.

Por lo tanto, hay que tener en cuenta el valor de las líneas, las masas y tonos (oscuros/apagados) y los colores.

Tenemos que, según el guión, valorar o relacionar unos espacios con otros. Una vez que tenemos el espacio debemos combinar los elementos adecuadamente.

Los colores normalmente se trabajan por gamas (cálidas, frías...). Se puede jugar con los contrastes y las complementariedades. Puede buscarse una armonización o todo lo contrario. Normalmente, al pensar en los colores, partimos de lo neutro y vamos hacia los fríos o hacia los cálidos.

En Grecia había una estética basada en el idealismo, la búsqueda de la perfección, el equilibrio y la simetría. También se da en el Neoclasicismo.

La simetría depende del tratamiento que le demos luego, pero normalmente da la idea de algo estático. Así que para buscar dinamismo no se puede recurrir a los distintos tipos de simetría. Lo mismo ocurre con el equilibrio. Si hay equilibrio no hay tensión. Interesa tensión expresiva (relacionada con dramatización).

Hay que jugar, ver qué pretendemos, qué sensación queremos causar.

Configuración espacial (sin cámara) si pretendemos tranquilidad o serenidad buscaremos equilibrio y simetría. Esto se hace monótono, no llama la atención. Los espectadores necesitan sentir emociones, si no, se duermen.

En ese juego de líneas, colores y perspectivas hay que tener en cuenta lo que pretendemos y que queremos captar la atención. Sin tensión no existe esa capacidad de captar la atención.

Tonos: totalmente gris no interesa, mejor contraste claro- oscuro (expresionismo: Lang) y que luego pervive en el cine negro americano.

Tiene que ver con la perspectiva y el volumen. Podemos abrir las líneas y prolongar el infinito pero también podemos forzarla para que se unan antes y ahogar al espectador limitando el campo.

Los colores fríos dan más amplitud.

La horizontalidad sigue la dirección de la mirada y crea calma, sosiego. La verticalidad crea firmeza, asentamiento. Hay que buscar sensaciones psicológicas: la horizontalidad sigue la dirección de la mirada, inspira monotonía, calma, sosiego, ligereza... en cambio, la verticalidad implica firmeza, asentamiento, alegría (hacia arriba) o tristeza (hacia abajo)... por último, las diagonales indican movimiento y causan desasosiego.

Estas líneas no son puras, sino que hay que buscar las dominantes. Es lo primero que hay que mirar.

El plano puede ser frontal, muchas veces dan tanta frontalidad que nos llevan al arte más primitivo (puede interesar en determinados momentos, a veces la innovación llega recurriendo al pasado, con la reformulación de algo más viejo) (con primitivismo nos referimos a todas las artes, incluso al cine, cuando los actores eran recogidos de frente, como en el teatro). Con distintos ángulos (perfiles, escorzos) conseguimos más fuerza expresiva. Tenemos que buscar lo que nos interesa.

\*El escorzo es forzar la visión de la figura completa volumétricamente.

La planimetría y la falta de perspectiva, como se ha comentado, también fue innovadora en su momento (Dalí).

## **Escala**

Escala humana: hecha a medida de los humanos, como los edificios

Juego de escalas: Muchas veces se juega con las proporciones y la escala.

- Proceso de Kafka: techos bajos que aplastan, causan claustrofobia y achican a los personajes.
- Iván el Terrible: puertas en arco irregular

## **Materiales**

También hay que tenerlos en cuenta. No se trata de los materiales reales, sino de lo que simulan, el aspecto que tienen o el que les damos. Ej: Madera pintada que imita el mármol.

También hay que jugar con el color y las formas. Ej.: los campesinos llevarán tonalidades terrosas mientras que los canteros llevarán colores de piedra

También en la ropa e incluso en el tipo de maquillaje (el maquillaje siempre se usa, incluso en documentales)

No hay que olvidar la iluminación, aunque no forme parte estrictamente de la dirección artística, está muy relacionada con esto. El director artístico tiene que estar en contacto con el director de fotografía.

Buscamos completar, hay que tener en cuenta que el espectador va a completar, el público necesita sentirse inteligente.

Visionado: Making off Saraband, la última película de Ingmar Bergman

Lo que está medio escondido es mucho más sugerente.

El exterior no se puede controlar, puede aumentar mucho los costes

## **Interpretación del espacio**

Para interpretar un espacio hay que tener en cuenta:

- La historia: la temática, relaciones y jerarquía. Conflictos.
- Género (si lo tiene)
- Aspectos del personaje, tiempo...
- Si es natural o artificial
- Si es interior o exterior

Valoraremos la luz y el color, pero también la atmósfera (en la que también influyen las dimensiones) de tipo psicológico vinculada directamente con **xxxxxxxxxx**

Nuestro espacio va a dar un clima psicológico y unas constantes en el aspecto, que causarán sensaciones en el espectador. Queremos que ciertos sentimientos **xxxxxxxxxx**

Paisaje interior de los personajes, su psicología. El espacio exterior nos lleva al paisaje del alma del personaje.

Lo primero que buscamos en un espacio es la funcionalidad. En segundo lugar semantizamos el espacio por sus características y quien lo habita. Así adquiere significación.

El simbolismo, el tercer paso, depende de muchos factores, no tiene un significado fijo (como la alegoría, por ejemplo) en el arte.

Sobre todo a partir del S. XIX (Romanticismo), cuando se empiezan a valorar las leyendas.

### **Locus amoenus**

Es característico de la literatura. Son lugares donde los elementos que connotan vida tienen una fuerte presencia. Están asociados a la vida y a la belleza. En esos lugares se daban las escenas amorosas. Podemos denominar por extensión a los locus amoenus como lugares favorables para la vida. Lugares de sombra, de descanso, con aves (componente sonoro) y tiempo favorable (sol, luminosidad, componentes que proporcionan alegría). Podemos jugar con los locus amoenus introduciendo variables (también pueden ser lugares nocturnos con luna para destacar el verde – la verdura). Estos lugares nos recuerdan al paraíso perdido. Añoramos el paraíso perdido.

Entre un lugar paradisiaco y un lugar que tenga todos los elementos que impiden la vida. Este es el locus eremus, lugar desierto que carece de vegetación, de agua, elementos meteorológicos que acentúan la hostilidad. En un locus eremus el sol y la luna pueden acentuar lo negativo (calor en exceso, frío en exceso). El locus eremus nos vincula al infierno, a un lugar infernal. Son espacios mitológicos tanto paraíso como infierno. Entre uno y otro podemos siempre establecer relación. Podemos jugar la escala, simetría... para señalar más algunos aspectos.

Paraíso: lugar de vida

Infierno: lugar de muerte.

Si queremos acentuar determinados aspectos negativos jugaremos con elementos de locus eremus.

Importancia de la intertextualidad en los escenarios.

Si el rostro ocupa la mayor parte de la pantalla se resaltan facultades intelectuales.

Muchas veces no tenemos por qué reproducir espacios. Podemos crearlos.

Espacios campestres

Los más paradigmáticos son los locus amoenus y los locus eremus.

\*Ponte de Lima: Festival de jardines

En la vera del río contraria a la ciudad hay jardines con vegetación diversa y varios laberintos.

Al concurso acuden de distintas ciudades y realizan sus proyectos. Están allí durante dos o tres meses. Los jardines que se presentan tienen una carga de crítica social, suelen tener un tema al que se tienen que adaptar. Este año era el bosque. Suelen participar muchos arquitectos.

El jardín es un espacio de convivencia, encuentro, juego... que hay que tener en cuenta. En él, se juega con el espacio.

Muchas veces no hay que limitarse a lo que hay, sino que podemos inventar espacios. Ej.: jardín vertical en Madrid (patentado)

Espacios urbanos

Son espacios de vivencia y convivencia, espacios de carácter antropológico, hechos a la medida del hombre, y formados a partir de burgos medievales.

Son espacios de vivencia y convivencia. Con la modernidad Marc Augé (sociólogo francés, habla de la sobremodernidad) se dedicó a estudiar el exceso de modernidad. Aparecen lugares nuevos de anonimato o no lugares. Estos son espacios que se oponen a los espacios fijos y estables, de identidad, que había antes. Son espacios donde tenemos anonimato.

Son espacios desconocidos o de tránsito, donde los desconocidos se encuentran, la gente está de paso (estaciones, aeropuertos...). Son lugares que muchas veces desplazan los lugares tradicionales: coches, autobuses, supermercados... son lugares de anonimato. Son lugares muy vigilados donde se solicita entrada o están controlados por cámaras. En ellos las personas pierden su identidad, son anónimas y adquieren una dimensión distinta. Son lugares muy transitados pero a la vez lugares de soledad.

Michel Foucault habla de lugares similares a estos, pero en otros términos, más sociales y políticos. Él se refiere a las heterotopías, que son lugares del capitalismo en los que existe bastante control y una geografía jerarquizada, que obligan a ciertas relaciones. Son lugares de conflicto social, donde se dan la conflictividad y los grandes problemas. Ej: prisiones, psiquiátricos, cuarteles, residencias. Son lugares en los que el espacio se junta con el tiempo.

Son espacios heterogéneos del territorio capitalismo. En este caso hablaríamos de heterocronía. A estos lugares pueden añadirse los cementerios actuales (uniformes, lejos de las ciudades...), los museos, las bibliotecas...

Gastón Bachelard en su libro "La poética del espacio" nos habla de los espacios de la casa, la concha como espacio, el niño... Hace una reflexión entre dentro y fuera

*Anécdota Kubrick en Teléfono Rojo: hizo poner moqueta verde a pesar de que la peli era en blanco y negro.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Para pensar en los colores debemos partir de lo neutro e ir hacia los fríos o cálidos. Si creemos que hay una forma que se exprese mejor que en el guión, se puede proponer a dirección

### **Regla áurea**

La regla áurea fue usada a lo largo de los tiempos por diferentes artistas. Se utiliza inconscientemente desde la prehistoria, aunque no se descubrió hasta el Renacimiento. Se cumple en algunas pirámides, en el Stonehedge, el Partenón también tiene las medidas aureas.

Estas medidas son las que mantienen una proporción idónea (perfecta) entre alto, largo y ancho.

También se puede percibir en algunas catedrales (Notre Dame), el violín de Stradivarius, la naturaleza (conchas, hojas). También se ve en el diseño moderno, porque da un resultado satisfactorio.

Posiblemente es algo que tenemos metido en el inconsciente colectivo. Hasta las tarjetas de crédito mantienen una proporción áurea: si dividimos el alto por el ancho nos da 1,618; **es decir, el equivalente a 3/5 u 8/13.**

Cálculo de la medida aurea



Una de las maneras de calcular la proporción áurea es seguir la sucesión de Fibonacci: 1,1,2,3,5,8,13,21,34 (el número siguiente sería la suma de los dos anteriores y así sucesivamente). **De aquí surgen los 3/5, 8/13, 21/34.**

Más info y fórmula [http://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero\\_%C3%A1ureo](http://es.wikipedia.org/wiki/N%C3%BAmero_%C3%A1ureo)

Cuando vayamos a hacer un trabajo debemos tenerla en cuenta para utilizarla si queremos transmitir armonía o para evitarla si pretendemos transmitir una composición distinta, o también se puede combinar.

La ley de los tercios también tiene que ver con esta medida. El punto de mayor fuerza es el de arriba a la derecha. Y los más efectivos son los de la derecha. Si metemos los cuatro puntos de interés se contrarrestan. En diagonal se compensan. Crean tensiones entre ellos que hay que tener en cuenta. **2/3= 0,66 es una medida similar a la áurea.**

## La época

En dirección artística tenemos que tener en cuenta el estilo y también la época. A veces se juega con el anacronismo. También se debe tener en cuenta la morfología. Nos interesan los puntos de interés, los puntos de fuga. Las distintas líneas dominantes que modifiquen los puntos de interés.

En cuanto a la composición, tenemos que tener en cuenta el orden en el que están situados los diferentes elementos. También tenemos que tener en cuenta la profundidad y la volumetría (el volumen), así como la proporción.

Jugamos con la proporción y la desproporción. También el equilibrio, que puede ser dinámico o no, la simetría... También es importante dentro del equilibrio la tensión visual.

La dirección artística está también relacionada con el personaje. Nos interesa saber si el personaje de la obra es estático o dinámico. Nos interesa saber cómo va maquillado y vestido, sus gestos, miradas... es decir, la kinésica y la proxémica.

El espacio, que puede ser abierto o cerrado, interior o exterior, natural o construido, agradable u hostil, claustrofóbico o agorafóbico... es muy importante la atmósfera que transmite el espacio y esto está relacionado con la luz. La luz puede ser fuerte (como en el expresionismo) o suave, puede ser teatral, cenital, lateral... Tenemos también que ver los contraluces, si hay contraste lumínico. Jugar con el fuera de campo. También hay que ver si es un espacio semantizado, si es simbólico o metafórico...

A nivel narrativo hay que tener en cuenta el punto de vista, si hay elipsis o diégesis, marcadores temporales.

Montaje: hay que tener en cuenta el orden, cómo van situados los planos, los que se repiten, mirar si hay alternancia o convergencia, juego de plano y contraplano, si hay plano secuencia... Por último, tenemos que tener en cuenta el espacio sonoro: el sonido sirve para significar o ambientar.

# **ANÁLISIS CLASE**

## **El eclipse (Antonioni)**

Ambientar en años 60, en Italia.

Sala de estar en desorden. Las puertas están abiertas.

Atrezzo: espejo, tacitas, taburete, bolso, cenicero

Protagonistas: Victoria y Ricardo

Otros: Habitación en penumbra, ventana con cortina a través de la que vemos el inicio del amanecer.

### Escenografía: claves básicas

(Con Netele y Regina) – habitación blanca y espaciosa. Persianas azules. Una pared con papel pintado en tonos marrones o beige. Malentendieron la escena y dijeron que la habitación era luminosa y que era de mañana.

## **El nombre de la rosa**

### Espacio

- Claustrofóbico en el sentido de que no hay salida
- Laberinto a base de escaleras, en distintos niveles
- Nos lleva al mundo de la pintura de Escher
- Trampa del espejo: lugar mágico, nos lleva al mundo de la alquimia
- Atmósfera sombría, juego claroscuros
- Cierta mimetismo en las texturas, confusión del personaje con el fondo, contribuye a la sensación laberíntica
- Frío (van muy abrigados)
- No es un sitio agradable, muy polvoriento.

### Narración

- Tiempo real (él va leyendo el libro)
- Dilatación del tiempo cuando está desorientado y mira a todas partes.
- \*NOTA: Digresión: Cuando te apartas de un discurso para entrar en otro
- Elipsis en el hilo; realmente parece real (porque Connery está leyendo) pero el hilo se ha estirado demasiado para el poco tiempo que lleva leyendo.
- Punto de vista subjetivo: cuando ve la luz de la cúpula

### Montaje

- En general, pp o pm de los protagonistas
- Cenitales y picados en las escaleras
- Paneos en los subjetivos
- Al principio no se ve más que al joven, más adelante plano/contraplano marcado por la distancia y el diálogo
- Orden cronológico
- Duración media (tendencia a ser sintéticos) y planos cortos en el espejo y la trampilla
- Continuidad constante, pero no transparencia total.

### Banda sonora

- Juega con la confusión, música sutil que se confunde con el sonido ambiente
- Los personajes tienen dificultad para distinguir las fuentes sonoras
- Potenciado volumen ecos
- Remata antes de la trampilla: sorpresa, potencia efectos sonoros

## **El proceso (Orson Welles)**

### Personajes (interpretación)

- 1) Ayudante del abogado (Romy Schneider):
  - a) No realiza ni grandes gestos ni grandes aspavientos
  - b) se nota que hay confianza con el protagonista, pero existe una separación física. Hay cierta intención seductora
- 2) Protagonista (Anthony Perkins)
  - a) Muy comedido y tranquilo, incluso cuando fuerza la puerta. Ni siquiera las niñas le ponen nervioso cuando suben las escaleras. En ocasiones resulta incluso siniestro
  - b) Interpreta hacia adentro, hasta el momento en el que sale de la habitación, cuando se desata.
  - c) Todo el rato está seguro de sí mismo, hasta que se ve agobiado en la habitación del pintor. Se ve en la cárcel que quiere evitar, empieza a ponerse nervioso pero se contiene, es una bomba de relojería.
  - d) Al salir de la habitación del pintor, la interpretación cambia, se vuelve más exagerada, más hacia afuera. Es como una explosión, pierde la paciencia y se suelta. Y lo hace en el espacio más grande.
- 3) Niñas
  - a) Se comportan como en un juego, alegres y muy inquietas. Transmiten jolgorio, sobre todo al principio, pero luego también resultan siniestras.
  - b) La interpretación se centra en los ojos y las bocas, lo que vemos a través de las maderas.
  - c) Son un poco como gatos. Hay cierto componenete animal, instintivo.
- 4) Pintor
  - a) Personalidad un poco bipolar: con las niñas es muy energético, se mueve mucho, y grita. Con el protagonista es muy amable y tranquilo, aunque le agobia, invadiendo su espacio personal.
  - b) Cuando se da cuenta de que el protagonista le necesita cambia de actitud, empieza a chulearle.
  - c) Incrementa el agobio que le produce el espacio al protagonista, como las niñas.

### Otros

- Referencia a la novela de Kafka. Crisis años 20, primera Guerra Mundial, florecimiento de las vanguardias

- Niñas = violencia primaria, son niñas, no niños (referencia al pecado original). Creencia inocente y salvaje, miradas amenazadoras
- Atmósfera caótica, laberíntica, claustrofóbica, juegos con la escala.
- El ser humano está cosificado: las niñas, por ejemplo, también crean espacio. Están animalizadas (fieras).
- Espacio fuertemente semantizado
- Temática: jerarquía, culpa

## Escena “Balas sobre Broadway”

### Órdenes de dirección

Años 30. Broadway.

Tamaño mediano, que muestre su estatus económico.

Cierto aspecto de decadencia. Espacioso, con pocos muebles, que se noten ciertas carencias.

El espacio debe provocar desasosiego, cierta tensión.

Oposición entre el pragmatismo (realismo) del productor y el idealismo del escritor. También en el vestuario.

Notas de fracaso, ambiciones contrapuestas.

### Escenografía

Ventana por la que se ve la ciudad. Selva urbana, se ve el tráfico por la ventana

Sofá de cuero desgastado, persianas laminadas.

Colores neutros.

Equilibrio de masas y líneas curvas y rectas.

Muebles de caoba envejecida.

Chimenea apagada: símbolo de la ausencia del fuego, sólo quedan cenizas.

Luz melancólica y nostálgica.

Reflejo de la cruda realidad ¿periódico con alguna mala noticia?

\*escanear esquema

### Vestuario

- Marx: Traje raya diplomática gris. Corbata y tirantes. Calvo, contundente, con canas y arrugas. Zapato de gánster blanco y negro.
- David: Gafas cuadradas de concha, delgado. Pantalón de lana desgastado, chaleco y camisa. En tonos marrones y beiges.

## Escena “Casa de Juegos”

### Escenografía

Años 80. Chicago.

Por la mañana, a las 12 o así. Cuarto pequeño con techos altos. Esta desproporción nos remite a que algo no funciona. Una única ventana, que ocupa toda la pared, pero muy estrecha y situada muy cerca del techo. Por ella sólo se ve el cielo. Lugar cuidado, denota profesionalidad (la Dra. Ford es famosa).

Sensación de vacío, de que hay pocas cosas. Pintura blanca lisa en las paredes.

Suelo de baldosa gris claro, antiguo.

Sin personalidad, pues es un lugar donde se hacen las entrevistas a los pacientes, no es un lugar para habitar, pero quiere transmitir tranquilidad. En una esquina, cerca del techo, hay una cámara de vigilancia.

El mobiliario son dos sillas de madera sencillas pero cómodas, con brazos y tapizadas en sky gris (mismo tono que el suelo). También hay una mesa baja, como de café, sin decoración, muy lisa y de color pino como las sillas (provoca en la paciente una falta de punto de apoyo).

Sobre la mesa sólo hay una planta sin flores, de hojas redondeadas. En el techo hay fluorescentes pero están apagados porque entra mucha luz.

### Vestuario

- Paciente: descalza. Bata blanca hasta la rodilla, de manga corta pero floja, de algodón, lisa y sin escote, pero no muy apretada en el cuello, corte redondo. Sin ningún objeto personal (anillos, collares). Logo del hospital en gris claro.
- Doctora: Traje de chaqueta y falda a la rodilla azul marino con rayas finas verticales grises. Sin escote pero enseñando la camisa blanca por debajo de la chaqueta. Medias finas transparentes color “camel”, como su piel. Zapatos de tacón mediano y redondos, color azul a juego con el traje. Gafas finas plateadas sin moldura en los cristales. Pendientes plateados redondos y pequeños, muy discretos, y un reloj de pulsera plateada y esfera azul oscuro. Nada de pulseras ni collares, sólo un anillo.

### Maquillaje y peluquería

- Paciente: maquillaje muy natural marcando mayor palidez que la doctora y con ojeras (muestra la falta de sueño por el trastorno). Pelo suelto y largo un poco revuelto (marca de haberle teñido el pelo anteriormente, se le nota la raíz). Las uñas las tiene mordidas por los nervios. Morena.
- Doctora: Mujer elegante que va un poco maquillada (quizás sólo los labios). Se nota que su color es más vivo que el de la paciente (colorete que aporta más viveza). El pelo lo lleva recogido en un moño elegante, discreto. Quizás no tan morena como la paciente, ¿tal vez rubia?



## **Historias de una Geisha: Documentales**

Gestualidad japonesa: adaptación occidental, película para occidentales.

Cambios de estación: luz difuminada, cambio de árboles.

Cada cosa hecha al conflicto interno del personaje

Calles más estrechas para que parezca un laberinto. Hay fidelidad en algunas cosas pero por otra parte se falsean otras (realidad, verdad versus apariencia, mentira).

Hay que tener en cuenta los materiales y las texturas. En la película se utiliza una gama de color tabaco apagado.

Modificaciones: manchar las calles para la guerra, utilizar la perspectiva para que la casa le parezca una prisión a Sayuri.

Cada personaje se estudia por separado. Hay una gran valoración del personaje.

Los trajes y maquillajes se adaptan al "sexy" europeo.

## **La dama de Shanghai**

### Narración

Al principio, narración lineal que intercala dos acciones (lo que ocurre en el teatro y el criado que acude a ayudarlos). Dentro del teatro, vemos varios puntos de vista (público, actores, bastidores). A través de esto se dilata en el tiempo.

En el parque de atracciones empezamos con la visión de él, como si fuera un sueño. Se aprovecha del estado de aturdimiento de Welles para confundir al espectador sobre lo que es real y lo que no.

Esto finaliza cuando llega ella y le ilumina con la linterna. La narración en la sala de los espejos vuelve a dilatarse, aunque se acelera con los disparos.

### Elipsis

### Realización y fotografía

Elementos clásicos del cine negro: grandes contrastes, contraluces, juegos con las sombras

Ella en el teatro: iluminación romántica (todo el teatro en penumbra menos ella), mientras que él tiene la cara ensombrecida, no le vemos el rostro.

Esto cambia cuando ella le encuentra en el parque de atracciones y le ilumina con la linterna. Él aparece iluminado pero ella tiene todo el rostro en la sombra menos los ojos. Esto dura sólo un instante.

En el teatro, sitúa al público anónimo en primer plano, desenfocados, ajenos a la acción que ocurre detrás de ellos (la conversación).

Construcción del mundo onírico: entre el sueño y el aturdimiento:

- superposiciones / sobreimpresión
- desenfokes
- encuadres aberrantes
- deformación ante el espejo: hay momentos en que sólo vemos el reflejo en el espejo (lo irreal) y no a él
- Decorados inverosímiles
- juegos de luces y sombras
- travelings y movimientos giratorios de la cámara. La cámara es sinuosa.

### Espejos

Hay momentos en que ellos están más desenfocados que sus reflejos.

Ella está muy bien iluminada, sin sombras, mientras que él muestra contrastes en la cara.

Combina en el juego de espejos la visión de lo real (ellos) con lo irreal (reflejos). Utiliza encuadres intencionados y sobreimpresión para duplicar a los personajes.

Acción: combina disparos a los espejos que se rompen con un cristal roto ante el objetivo (incluye al espectador en la acción). Sabemos que ella ha sido herida por la expresión de su cara, no porque lo hayamos visto.

### Final

Ella tumbada en primer plano, desenfocada y oscura; él atrás, pero por encima, como la muerte que se cierne sobre ella.

Cuando él sale de la sala es como si se liberara de la cárcel, pasando a través de los barrotes.

Luego le vemos en un plano muy amplio, pequeño y a un lado, como si nos mostraran el futuro por recorrer. Además, está abandonando el parque de atracciones, la fantasía y la mentira quedan atrás (así como su amor por ella).

Dirección Artística  
"Persona", de Bergman

Escena en un porche. Ambientar en presente, en Galicia. Localización o decorado a construir, tener en cuenta campo y contracampo.

Detalles del guión: chalé, aire de mar, casa junto al mar, pesca, terraza exterior, mesa jardín, atardecer, hongo, libro, navaja, setas.

Localización y decorado

Playa de Louros (el sol muere en el mar, por tanto, una playa que da al oeste).

Casa con fachada de piedra, la terraza trasera da al mar.

Grupo de 4 o 5 casas de piedra gris (granito rosa porriño), transmite cierto hermetismo. Es una zona de veraneo, tranquila.

Tejados de teja roja a dos aguas.

Barcas y redes sobre las rocas, no hay muelle. Hay un cruceiro (sit' a en Galicia)

Camino natural (como de cabras) que va desde las casas a la playa.

Dunas con vegetación en la parte de detrás de la arena fina.

Luz apagada, anaranjada, del atardecer.

Terraza techada en parte, se ve el mar desde ella. Balustrada de piedra (vertical) y madera (horizontal, dos barras) no muy pulida, roble comido por el tiempo y el salitre.

Con una barbacoa de obra que hace tiempo que no se usa.

Muebles de mimbre de color marrón claro, dos sillas redondas, cómodas, con respaldo y brazos. Cojines blanco hueso. Una mesa de mimbre con un cristal, también redonda.

Suelo gres teja baldosa grande.

2 luces apagadas de tungsteno de pantalla alargada tipo semicono de tela blanco hueso.

Puerta corredera que lleva al salón, Es de cristal. Cortinas semi tupidas blanco hueso, persiana enrollable plástico color blanco gastado, por la humedad y el tiempo. Est. abierta.

Cierto aire nostálgico.

## West Side Story

### Análisis de la BSO y la narración

- Créditos: los colores (amarillo - violencia, rojo - amor, naranja, rosa y azul - tristeza) anticipan los temas y las emociones que encontraremos en la película. La contraposición de colores marca los cambios en la historia. Es como un resumen que nos sitúa en el espacio aunque el espectador no lo sepa hasta el final, ya que las líneas al final resultan ser la ciudad.
- Imágenes ciudad: palos, líneas rectas. Localización: Ciudad, bronx, pista. Presentación Jets: acerca al grupo y la música extradiegética se convierte en diegética en parte (chasqueo dedos y silbidos). Van de derecha a izquierda, es decir, en el West side.
- Tiempo real pero dilatado (nunca se tardaría tanto en hacer lo que hacen).
- La música marca los efectos especiales: acelera y detiene los momentos de tensión. La música marca los momentos de tensión con los silencios y los cambios de ritmo. También marca efectos de sonido (como el golpe en la pared). Los movimientos y el baile se adaptan a la música.
- El silbido inicial nos remite al western.
- La música también nos va situando durante el inicio, hasta resultar ser la presentación de la banda.
- La narración avanza al ritmo de la música - acelera y se ralentiza.
- Es lineal y supuestamente en tiempo real pero realmente es un tiempo dilatado, aunque no hay elipsis ni flashback... ni nada que interrumpa la narración.
- Relación con el oeste: western: silbidos, chasquidos (pistola)
- Presentación de las pandillas, el conflicto principal del filme.