

REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN EN MEDIOS AUDIOVISUALES

Trabajo obligatorio para alumnos Erasmus

Alumno Roberto Díaz Gartagani
Grupo 3

1. Visionado y análisis de Making of de "La amenaza fantasma".

LA AMENAZA FANTASMA

Es una película de ciencia ficción que forma parte de una serie de producciones de George Lucas.

Los valores estéticos predominan sobre otros, siendo un producto orientado tal vez excesivamente al despliegue tecnológico y a las imágenes generadas infográficamente.

A diferencia de las otras películas esta es la única de ficción del futuro (la película es una fantasía). No obstante muchos elementos no son del todo nuevos, puesto que la ficción es parcial. Tras una cuidadosa audición del DVD con auriculares queda patente que se han mezclado sonidos de la realidad (con cambio de *pitch* y ecualización más aguda. Un ejemplo inmediatamente reconocible es en las carreras de vainas.

Para hacernos una idea de las modas que crean los responsables de audio, los disparos de los androides panoramizan rápido izquierda derecha cuando disparan, lo cual es irreal. Una fuente de sonido no puede cambiar de dirección si el sujeto que la provoca o el oyente no cambian uno respecto de otro. Por lo demás esta película ha sido la primera en incorporar Dolby-Digital-Surround EX 6.1.

En esta película la música domina la banda sonora, y sin ser un musical, tiene un papel tan importante como la imagen. Hay música prácticamente a lo largo de toda la película, yendo acompañada en el tempo con la acción. La música es del tipo épico.

Se prescinde en muchas tomas también de actores reales y en su lugar hay imágenes generadas con ordenador de criaturas que no son reales, pero que no pueden considerarse totalmente de ficción, sino una recombinación inusual de lo que ya existe en el mundo.

Respecto a los movimientos de cámara no hay travelling excesivamente complejos ni ángulos inverosímiles, pero hay un gran número de planos.

Hay que mencionar una serie de hechos importantes respecto a esta película que, sin ser argumentalmente excesivamente atinada, si marca técnicamente un hito histórico por el número de planos que tiene grabados directamente en formato digital. Esto ha supuesto un ahorro en producción (laboratorio fotográfico) y ha agilizado la transición entre producción y postproducción reduciendo el tiempo de producción de la película.

El 95% de los *frame* son generados por ordenador. El trabajo de generación del universo virtual ha comprendido una meticulosa pre-producción de 2 años (mayor que en películas convencionales).

El hecho de incluir actores virtuales en semejante cantidad e importancia es muy discutible. Primero por la complejidad de emular con ordenador emociones humanas, luego por la complejidad de inventar un lenguaje y forma de hablar propios para esos personajes y después por la posible descodificación por el oyente de otro acento (el que habla el muñeco) con giros lingüísticos y variaciones expresivas propias (ej.: Jar Jar). Hay que decir que el idioma en el que hemos visionado la película es el original en inglés.

A continuación mencionamos una serie de puntos que se pueden concluir tras visionar el make-of:

1. La realización de esta película ha supuesto el desplazamiento de un gran equipo a sitios lejanos (desierto de Túnez) y grabar en condiciones extremas de temperatura (problema de refrigerar la película). Problema de temperatura con los propios integrantes del equipo. Los actores y extras tenían que ensayar en condiciones de extremo calor.
2. Ha habido un uso intensivo y grande de pantallas azules. El objeto era salvar costes.
3. La tormenta de arena (huracán y tornado combinados) tuvieron efectos devastadores sobre los decorados que podían haber arruinado la producción.

Respecto al punto 3, la rotura de los decorados afectó moralmente al equipo. Solamente la pista de aterrizaje de la reina quedó a salvo. Se volvió a re-programar el plan de rodaje de acuerdo a lo que se salvó y permitió ganar tiempo mientras se reconstruía el resto. Se grabó sin pérdida de tiempo sobre lo previsto, aunque el equipo de producción tuvo que trabajar con plazos muy ajustados para terminar a tiempo los decorados para el rodaje.

Hay que mencionar también el reto que supuso para los actores el actuar ante escenarios vacíos (solo con pantallas azules).

2. Desglose y plan de trabajo de una secuencia cinematográfica.

DESGLOSE TÉCNICO DE UNA SECUENCIA.

Película: La jungla de asfalto. Primera secuencia de la película.

nº	PLANO	dura ción	guión/descripción	fx-música	localización	interio/exte rior	dia- noche
1	PGlargo	2s.	coche de policía patrullando la carretera.	Música en. PM	Ciudad carretera	exterior	dia
2	PG largo Cuando el coche llega a la altura de la cámara, lo sigue con panorámica horizontal. Sale por la derecha.	3s.	el coche entra por la derecha en la calle.	idem. viene de 1	Calle.	idem.	idem.
3	PG. Dix entra por la derecha en PGL.Sale frente a la cámara en PM.La cámara no se mueve.	3s.	Dix se cruza con el coche de policía y se oculta en el rellano.	idem. viene de 1	Rellano de nave industrial.	idem	idem.
4	PG coche de policía que está a derecha de campo.	4s	Hay un travelling de horizontal de cámara al cohe de policía. Hacer zoom mostrando a los policías en su interior en PM. Cuando el coche de policía gire, hacer panorámica de seguimiento. El coche sale por izda. de campo.	idem. viene de 1	idem a nº 3.	idem	idem
5	PGL Dix	3s	Dix sale del callejón por la izquierda	idem. viene de 1	callejón	idem	idem
6	PGC Dix	3s	Dix entra por izq. campo se dirige al bar y entra.	idem viene de 1	calle	idem	idem
6	PM Dix	6s	Dix entra por la derecha y se sienta.Panorámica horiz. seguimiento al barman.	Música en PM.	bar	interior	día
7	PD barman guardando pistola en la caja	2s	Barman guarda la pistola que la da Dix.	nada	idem	idem	idem
8	PM barman	4s	Barman dándole volumen a la radio	Música de la radio	idem	idem	idem

				en PP			
9	viene de plano 8: panorámica horizontal de seguimiento como entran los policías.	10s	<p>Policías entran en el bar y registran a Dix</p> <p>Pol 1: Tu, tu ¿a qué hora ha entrado este tipo?</p> <p>Barman: Oye que yo nunca miro el reloj. Soy el dueño de esto.</p> <p>Pol 2: No lleva armas.</p> <p>Pol 1: ¡Voy a registrarlo todo!</p> <p>Barman: ¿Tiene una orden?</p> <p>Pol 2: Oyeme Gus, ¿porque no ayudas a la policía?</p> <p>Pol 1: ¡Llévatelo!</p> <p>Pol 2: ¿Porqué?</p> <p>Pol 1: ¡ Por vagabundo de oficio!</p> <p>Pol 2: Bien, vamos. Andando</p>	idem a 8	idem	idem	idem
10	PM barman y panorámica horizontal de seguimiento como el barman baja el volumen de la radio.	4s	Barman baja el volumen de la radio cuando los policías salen con Dix.	Baja a PF el volumen de la radio. Ruido de la siguiente secuencia que empiece durante el fundido (sonido diegético asíncrono)			
TOTAL		44s.					

3. Análisis de una banda sonora original de *Los intocables de Eliot Ness* de Brian de Palma.

LOS INTOCABLES

La música subraya principalmente escenario de acción y momentos emotivos.

Hay un efecto sorpresa con la música de la segunda secuencia,, cuando la bomba explota en el bar: es esperable algo menos serio que una explosión de bomba.

Muchas veces la música es un nexo de unión con otras secuencias, como puente. En esos casos la simultaneidad música/imagen se rompe.

Ej: tras los títulos de crédito suena un bombo para dar inicio a la primera secuencia. Hay una relación entre el golpe percusivo y la sorpresa provocada por el primer fotograma de la película.

Uso del lenguaje

Dado que el que suscribe habla inglés, la versión que se ha analizado es la original en inglés. Los diálogos son poco por lo general poco literarios, aunque se han detectado registros presentes:

- Formal: Ness arengando a los policías al principio de la película. El tono es muy formal, así como cuando está dando la conferencia de prensa recién llegado a Chicago. Otro momento de extrema formalidad en el lenguaje es en el juicio a Capone.
- Familiar: Capone en la escena que sermonea a los distintos jefes de la mafia.
- Sarcástico: cuando Capone habla con los periodistas.
- Jerga (*slang*): muchas veces Malone cuando habla. Es realmente *slang* cuando Malone se pelea en el callejón en el jefe de policía. El propio jefe de policía también rompe con todas las formalidades y le contesta en el mismo tono y modo.

Acentos regionales

Después de ver la versión original en inglés hemos descubierto varios:

- Malone: habla con acento escocés suavizado. El acento escocés es con unos golpes de voz característicos y las palabras se pronuncian con mucho énfasis.
- Ness: tiene acento del sur o la costa este de EE.UU. Es un inglés rápido y poco elegante. Hay una sobre-pronunciación cuando se presenta a los periodistas recién llegado a Chicago. Imagínese por ejemplo un Gaditano intentando imitar el acento de Valladolid.
- Capone: es mucho mejor inglés que Ness, aunque los dos tienen acento norteamericano. El que suscribe conoce el acento de Chicago y no es el de Capone en la película. Denota por los golpes de voz autoridad pero sin esnobismos. Hay cierta rudeza pero es un inglés más culto que el de Ness.
- Jefe de Policía: tiene acento inglés suave (inglés del Reino Unido). Habla con bastante corrección en toda la película hasta que llega la pelea con Malone en el callejón.

Quien dice más tacos en la película es Malone, seguido de Ness y Capone (menos). Cabe destacar que a medida que la película avanza y se produce el conflicto entre los personajes el vocabulario que utilizan se hace más vulgar y duro, especialmente en Ness.

4. Análisis de la realización cinematográfica:

4.1. Discurso clásico: John Huston, *La jungla de asfalto*.

4.2. Expresionismo alemán: Robert Wiene, *El gabinete del Dr. Caligari*.

4.3. Cine japonés: Mizoguchi, *La vida de Oharu*.

4.4. Neorrealismo: Giuseppe de Santis, *Arroz amargo*.

4.5. Nouvelle vague: Alain Resnais, *Hiroshima mon amour*

4.1. Discurso clásico: John Huston, *La jungla de asfalto*.

Es una película de crimen negro de principios de los 50. Hay una estructura temporal lineal, a diferencia de otras que utilizan flash back. Vemos transiciones agradables y acciones cuidadosamente milimetradas que dan sensación de naturalidad. Otra sensación es la de que los actores actúan, no "sobreactúan".

El director nos pone la cámara donde le interesa que veamos lo que ocurre y no nos omite ningún detalle relevante. Tal vez comparadas con las modernas realizaciones de género policial sea un poco "lenta" en cuanto a la velocidad entre contraplanos y los planos detalle. El suspense de la película, lo dan los actores. No recae ni en la música ni en los efectos visuales.

Hay poca música y la acción se desarrolla con suspense y frialdad.

En el momento de máxima tensión de la película nos encontramos con silencio (el atraco a la caja fuerte). El silencio crea expectación y sube todavía más la adrenalina. En ese momento la película no corre...no hay transiciones aceleradas de planos. Las sirenas suenan, pero la acción transcurre normalmente. No hay música que electrice más todavía el momento. Hasta el final prácticamente no hay música.

Por lo demás creemos que los planos están muy estudiados, nada escapa a una composición arreglada en el encuadre, hay un uso de high y low keys en iluminación. El momento donde la iluminación más se utiliza con fines expresivos es cuando llega el doctor con el botín a casa del abogado. En ese momento cuando el Dr. habla con el abogado se le ilumina con luz inferior (produce sombras invertidas). Es la primera vez que nos subraya lo que este personaje es: un delincuente.

4.2. Expresionismo alemán: Robert Wiene, *El gabinete del Dr. Caligari*.

Producción: blanco y negro

Idioma subtítulos: inglés

sonido: muda y con música de orquesta asíncrona

El argumento de la película es sobre un Doctor que hipnotiza a sus víctimas para que cometan asesinatos. La película es de 1920 y es en blanco y negro, aunque hay muchos trozos virados (en azul y sepia). El viraje responde al intento de establecer una conexión entre noche-día. Otra característica peculiar es que todos los escenarios son decorados pintados a mano que constituyen lo contrario al hiperrealismo virtual de Star Wars. Esta es la película más antigua de todas las vistas. Las técnicas visuales utilizadas son menos complejas que las otras vistas, no obstante en esencia hay un lenguaje

visual primigenio y común al resto de las películas y otra aproximación al problema del escenario muy abstracta.

Todos los planos son de cámara fija, sin panorámicas.

4.3. Cine japonés: Mizoguchi, *La vida de Oharu*.

Idioma de visionado: japonés, subtítulos: inglés

Soporte: video

Sonido: monofónico

Color: producción en Blanco y negro.

Película en blanco y negro con predominio de escenas rodadas en interior. Se trata de una tragedia que nos narra la decadente vida de una mujer de cortesana en la corte del emperador del Japón.

Hay un predominio de tomas monocámara y apenas hemos encontrado 2 o 3 escenas de tomas con cámara simultánea. La sensación de estar en la escena es debido a que hay una mínima artificialidad en las tomas con cámara: ningún uso del travelling óptico y mayor uso del travelling convencional. Los travelling convencionales tienen por objeto seguir desplazamientos de los personajes y se realizan con lentitud (velocidad de paso humano). La mayor parte de las veces la cámara se queda a la altura de los ojos del personaje al final del travelling. De alguna manera tenemos la sensación que esto nos adentra en la esfera del personaje y da menor sensación de artificialidad.

Hay una gran cantidad de secuencias que transcurren en continuidad ante la cámara, sin cortes ni transiciones entre cámaras. Es un efecto *realista* que nos hace ganar en atención y nos da la sensación de ver a los personajes tal y como actúan ante la cámara. Es como si el director no quisiera dar la sensación de querer intervenir para ofrecernos otra realidad aparte de la que existe.

En la mayoría de los casos (sobre todo hasta los 3/4 de película) las secuencias acaban con un fundido a negro, con efecto iris. Este fundido a negro entre secuencias tiene un valor propio de un *pesado* silencio. Induce a reflexionar sobre la decadente trayectoria de Oharu.

Hay pocas escenas con iluminación plana y la mayoría de veces hay low keys o planos con sombras muy duras. La luz apoya el argumento (es un recurso expresivo-estético importante). Ejemplo: Oharu en la ciudad ve a una chica musical cantando. El director no usa relleno en esta secuencia para suavizar el contraste las duras sombras provocadas por la luz del día. Esto añade crudeza a la historia de Oharu al no presentarnos una visión idealizada del personaje. Las sombras refuerzan el sentido dramático de la narración.

Músicalmente se mezclan varios estilos, pero es predominante el estilo oriental en armonía e instrumentación. Debido a la distancia cultural que nos separa del Japón, hay casos en los que la música podría perder expresividad para un occidental al conllevar los instrumentos y timbres distintas connotaciones culturales.

En cualquier caso si lo comparamos con otras películas vistas esta película hace un uso muy comedido de la música. La historia tal y como se nos presenta es lo suficientemente impactante como para no necesitar más aditivos.

En todo caso el autor lleva la naturalidad hasta donde puede incorporando músicos a las escenas. Nos llama la atención en algún pasaje el concepto avanzado para la época de la música, que es de un considerable grado de abstracción.

Respecto al eje temporal, el acontecimiento inicial de Oharu recordando en el templo a su primer amante dispara un flash-back que dura casi hasta el final. Los escenarios son variados y los decorados de interior se corresponden al modelo japonés de casa. Mención especial habría que hacer respecto a este capítulo con el decorado virtual de *La amenaza fantasma* y el decorado imperial de esta última película. Hay algunas similitudes (puesta en escena de los actores) y diferencias (efectos de sonido hiperrealistas y sofisticación de la iluminación).

4.4. Neorrealismo: Giuseppe de Santis, *Arroz amargo*.

Idioma de visionado: castellano
Soporte: video
Sonido: monofónico
Color: producción en Blanco y negro.

Escenificación:

En su mayor parte nos encontramos con escenarios reales, aunque en la hacienda hay cierto decorado construido (especialmente para la fiesta final). Es una de las películas que tiene más figurantes de las vistas.

Es una de las películas donde la escenificación es más pronunciada. Hay cuidada disposición de los actores. También el director nos sitúa en la psicología de los personajes ofreciéndonos una mirada psicológica a través del lenguaje no verbal. El director hace uso extensivo de planos expresivos (por ejemplo contrapicados con los capataces) para subrayar la relación de poder con los trabajadores.

Música:

Es bastante abstracta en algunas ocasiones, como en la escena del almacén.

La música crea intriga. La música se usa con finalidad expresiva: por ejemplo la música final: música aguda y estridente cuando se inundan los campos de arroz.

En cuanto a la música diegética, el director hace uso de ella en varios momentos de la película cuando las mujeres cantan (estación, arrozal).

Espacio-temporal:

hay pocas elipsis. Hay mucha linealidad temporal. Hay pocos escenarios durante la película.

Planos:

La primera secuencia con el travelling es de gran complejidad y elegancia.

en varios momentos hay un uso ingenioso del eje, no solo en el eje horizontal, sino vertical.

(diálogos entre sargento y Silvana, véase como el director se mueve no solo en el eje horizontal, sino el vertical en el contraplano).

Iluminación: low key: escena matadero.

Sincronización de acciones: también se narran acciones paralelas: diálogo sargento Alfredo y Francesca y robo simultáneo de los camiones.

Escenarios: interior- exterior, pero predomina el exterior al argumento de la película.

4.5. Nouvelle vague: Alain Resnais, *Hiroshima mon amour*

Es a historia de amor (drama) entre un arquitecto japonés y una actriz francesa situada en el Japón postbélico de los años 50.

Hay varios hechos destacables respecto a esta película que la diferencian de las demás. Como ficción se desarrolla en escenarios muy diferentes y en distintas fases temporales no relacionadas. A diferencia de *La vida de Oharu* (donde el flash back es el fin y transcurre en continuidad), aquí el flash back es parte de la historia y se sucede en inserciones y cortes, sin linealidad y con un fin emotivo más que narrativo.

El segundo hecho es el recurso retórico de la historia dentro de otra historia y el uso del metalenguaje fílmico (una película transcurre dentro de otra). Otra novedad respecto a otras películas es el uso de imágenes documentales, que no han sido grabadas expresamente para esta película durante su realización.

El tratamiento del tiempo es una de las diferencias respecto a las otras películas. Aparentemente (junto con *Gabinete del Dr. Caligari*) esta es la película donde parece que se manifiesta más explícitamente la subjetividad del director.

La expresión práctica de lo anteriormente dicho es a través de planos expresivos (contrapicado a manifestantes), high y low keys en pocos segundos en el mismo escenario, uso de las luces para dirigir la mirada y el uso de la música, las transiciones y las voces en off para expresar pensamiento.

Si la intimidad es el hilo conductor del argumento, la música con algunas tesituras delicadas de piano y los paisajes nublados expresan perfectamente recuerdos de Hiroshima y Francia mezclados en la mente de la chica. En ese caso tenemos uno de los mejores ejemplos de sonido e imagen en función de relevo, de sinergia expresiva mutua.

Los fundidos son muchas veces delicados y lentos bajo la música del piano. Hay variedad de planos, con predominio de la iluminación de día. La realización incluye secuencias y planos con tomas multicámara. El vestuario refuerza también a los personajes (con tonos claros-oscuros según a quien quiere destacar el director).

Hay travelling bastante descriptivos, uso de triángulo luminoso. El propio carácter emocional de la película queda reflejado también en el final, un tanto difuso...