

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grau en Comunicació Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“El paper de la direcció de fotografia en la pel·lícula *Fear and loathing in Las Vegas* (1998). Noves representacions de l'onirisme al cinema occidental dels anys 90.”

TREBALL FINAL DE GRAU

Autora:

Marta Carmona Server

Tutora:

Beatriz Herráiz Zornoza

GANDIA, 2013

RESUM:

El projecte que es presenta a continuació tracta sobre l'anàlisi de la direcció de fotografia de la pel·lícula *Fear and loathing Las Vegas*, dirigida pel peculiar cineasta Terry Gilliam. Així doncs, aprofitarem aquest anàlisi per tal de fer un breu repàs de la manera de representar experiències oníriques en el cinema anterior i posterior als anys noranta.

Per tant, al llarg d'aquestes pàgines estudiarem primerament el concepte d'onirisme, per tal de tindre clar el concepte clau sobre el qual treballarem. A continuació analitzarem les tècniques i recursos utilitzats en la direcció de fotografia per tal d'envoltar a l'espectador en el món oníric centrant-nos sobre tot en la pel·lícula analitzada i l'estil característic del director i del director de fotografia d'aquesta.

Paraules clau: onirisme, anàlisi visual, cinema, Nicola Pecorini, direcció de fotografia.

ABSTRACT:

This project treats on the analysis of the direction of photography of the film *Fear and Loathing in Las Vegas*, directed by the peculiar director Terry Gilliam. So we will take advantage of this analysis in order to do a brief comparison between the way of representing dream and hallucination experiences in the previous and back cinema to the nineties.

Therefore, along these pages will study firstly the concept of onirism, in order to have cleared the key concept on which we will work on. Then we will analyze the technical and resources used in the direction of photography in order to surround the audience in not real worlds. We will focus on the analyzed film, to know about the particular style of its director and director of photography.

Key words: onirism, visual analysis, cinema, Nicola Pecorini, direction of photography.

ÍNDIX

RESUM/ABSTRACT	1
0 INTRODUCCIÓ	4
0.1 Objectius	
0.2 Hipòtesis	
0.3 Metodologia	
0.4 Dificultats	
1 L'ONIRISME	
1.1 Definició	7
1.2 L'onirisme al setè art	8
1.2.1 Art i onirisme	
1.2.2 L'onirisme al cinema	
1.3 Classificació	12
1.3.1 Onirisme inconscient: somnis	
1.3.2 Onirisme conscient: al·lucinacions	
1.3.3 Fora de la classificació	
2 LA DIRECCIÓ DE FOTOGRAFIA	
2.1 En què consisteix?.....	17
2.1.1 Cine analògic o digital	
2.1.2 Lents i objectius	
2.1.3 Il·luminació	
2.1.4 Composició de la imatge	

2.2 La direcció de fotografia i l'onirisme.....	26
2.2.1 Anterior als anys 90	
2.2.2 A partir dels anys 90	
3 FEAR AND LOATHING IN LAS VEGAS	
3.1 Fitxa tècnica i sinopsi	35
3.2 Terry Gilliam i Nicola Pecorini	36
3.2.1 Biografies	
3.2.2 L'equip Gilliam-Pecorini	
3.3 Anàlisi visual del film	39
3.3.1 Tecnologia utilitzada	
3.3.2 Composició de la imatge	
3.3.3 Il·luminació	
3.3.4 Efectes	
4 CONCLUSIONS	45
5 BIBLIOGRAFIA	48
6 FILMOGRAFIA	49
ANNEXES	
Annex I	
Annex II	

0. INTRODUCCIÓ

“Érem prop de Barstow en la vora del desert quan les drogues van començar a fer efecte. Recorde haver dit alguna cosa com: <em fde vegades el cap, potser hauries de conduir tu...> I de cop hi havia un brogit terrible per tot arreu, i el cel era ple del que semblaven ratpenats enormes, que xisclaven mentre es llançaven contra el cotxe, el qual anava aproximadament cent milles l’hora cap a Las Vegas. I una veu xisclava: <Jesús Sagrat! Què són aquests maleïts animals?>”¹

Amb aquest paràgraf s’obri la novel·la de Hunter S. Thompson que dona pas a la pel·lícula homònima *Fear and loathing in Las Vegas* dirigida per Terry Gilliam.

La bogeria, els somnis, les al·lucinacions i la irrealitat són i han sigut la principal font inspiradora del cinema de tot el món. Quan es deixa la realitat a un costat i s’oblida el pensament racional, sorgeix aquest món de l’inconscient buscant fer realitat els sentiments i els estats mentals de l’ésser humà; i és en aquest punt on el cinema juga un paper molt important a l’hora de portar tot aquest món oníric a l’audiovisual per representar allò que per naturalesa no és possible veure ni explicar.

El cinema és una expressió artística més que pot arribar a mostrar i transmetre des del més estricte realisme fins al surrealisme més abstracte. Aquest projecte tracta de veure quines són les tècniques de la direcció de fotografia al cinema que fan possible crear tot aquest tipus d’il·lusions i com s’ha dut a terme al llarg dels últims anys.

Al primer apartat trobarem informació bàsica sobre l’onirisme: què és, quins tipus hi ha i com es presenta al cinema. Al segon apartat veurem què és la direcció de fotografia, qui es fa càrrec d’ella en una producció cinematogràfica i per què és important. A més, sabrem en què consisteix aquesta funció, el material que s’utilitza com les càmeres o els objectius i fins on pot aportar creativament el director de fotografia. Farem un breu repàs de la direcció de foto d’algunes pel·lícules i del treball d’altres directors de fotografia que han tractat el tema oníric tant abans com després dels anys noranta. Al tercer apartat ens centrarem en *Fear and loathing in Las Vegas*. :Sinopsi, informació sobre l’equip tècnic i humà, i un aprofundiment en la manera de treballar de Terry Gilliam i Nicola Pecorini, en concret en aquesta producció. Per finalitzar passarem a l’anàlisi exhaustiu de la direcció de fotografia de la pel·lícula. En el punt

¹ HUNTER S. THOMPSON (1992) *Miedo y asco en Las Vegas: un viaje salvaje al corazón del Sueño Americano*. Barcelona. Ed. Anagrama.

quatre trobem les conclusions, on finalment es dona resposta a les hipòtesis i s'exposen els resultats de la realització d'aquest projecte.

0.1. OBJECTIUS:

L'objectiu principal d'aquest treball és analitzar les tècniques i recursos de la direcció de fotografia utilitzats a la pel·lícula *Fear and loathing in Las Vegas* per tal d'establir un referent de la representació de l'onirisme a partir dels anys 90 en el cinema.

Altres objectius secundaris són:

- Fer un estudi teòric sobre el terme "onirisme", així com una classificació d'aquest per tal de conèixer la matèria sobre la qual treballarem.
- Conèixer amb diferents exemples cinematogràfics com materialitzar allò no material, és a dir com mostrar de formes diverses en una obra audiovisual allò que està per naturalesa al nostre subconscient (desitjos, al·lucinacions, somnis).
- Analitzar en la pel·lícula en qüestió com es mostra aquest món no material mitjançant la fotografia i aprofundir en les tècniques del director de fotografia.
- Esmentar les diferències, pel que fa a la direcció de fotografia, entre el cinema anterior i posterior als anys 90 fent una comparació dels recursos utilitzats per representar experiències oníriques.

0.2. HIPÒTESIS

Les hipòtesis que es plantegen en aquest treball són les següents:

- Es poden representar experiències oníriques mitjançant la direcció de fotografia?
- Els avanços i noves tècniques en la direcció de fotografia han suposat un canvi en la representació de l'onirisme al cinema entre els anys anteriors i posteriors als anys 90?

0.3. METODOLOGIA

Per dur a terme aquesta investigació, he començat per fer una intensa recerca bibliogràfica sobre els termes clau del treball com ara l'onirisme o la direcció de fotografia i la seua història i evolució.

He fet també una recerca fílmica i un visionat d'aquesta filmografia per tal d'analitzar diversos aspectes com la temàtica, el tipus d'onirisme present i el treball del director de fotografia. Aquest ha sigut un punt molt important, ja que m'ha permès veure la quantitat de cinema relacionat amb l'onirisme que s'ha produït, sobre tot a partir dels anys 60. La comparació d'aquestes pel·lícules entre elles i el coneixement previ de les tècniques de la direcció de foto ha sigut clau a l'hora de traure conclusions en aquest projecte.

L'estudi del treball dels directors de fotografia està basat en l'estudi de les tècniques de la direcció de fotografia, el qual he dut a terme a partir de bibliografia especialitzada: formats, tipus de pel·lícula, emulsions, càmeres, il·luminació, etc. Aquests no s'han pogut tractar amb la profunditat necessària degut a les limitacions de llargària del treball.

Sobre la pel·lícula en qüestió, *Fear and loathing in Las Vegas*, m'he introduït de fons en com es va fer la pel·lícula i com treballen Terry Gilliam i Nicola Pecorini, documentant-me amb entrevistes, *making of*, entrevistes a gent que ha treballat amb ells, etc.

0.4. DIFICULTATS

Cal dir que aquest tema en concret no és un tema massa tractat ni estudiat, l'única cosa que trobava buscant sobre l'onirisme al cinema era sobre el surrealisme i jo necessitava informació d'un cinema més recent que el surrealista, buscava el cinema dels últims 30 anys aproximadament que estiguera inspirat en aquest moviment.

He tingut també una mica de dificultats per trobar informació sobre Terry Gilliam i Nicola Pecorini, ja que no són del tot coneguts. Com expliquem en el treball, tenen un estil molt característic, molt pur quant al cinema vist com un art i no com un comerç, a més, no solen fer pel·lícules de pressupostos elevats, i potser siguen estos els motius pel que no s'han pogut fer un lloc entre els directors i directors de foto més reconeguts. Aquestes dificultats m'han fet pensar inclús en contactar personalment amb ells per obtindre una mica més d'informació i vaig enviar un correu electrònic a Pecorini, però no vaig obtenir resposta, així que no em va quedar un altra que continuar buscant per Internet, ja que als llibres no apareix.

1. L'ONIRISME

1.1 DEFINICIÓ

Segons el *Gran Diccionari de la Llengua Catalana* l'onirisme és una “al·lucinació visual que té l'aparença d'un somni viscut sovint molt intensament.”

Per tant, l'onirisme inclou tot allò que suposa el pas d'experiències del subconscient a la part conscient, ja siga mitjançant els somnis o mitjançant al·lucinacions de tot tipus mentre s'està despert.

L'onirisme es caracteritza usualment per estímuls visuals però aquests poden també anar acompanyats d'estímuls que emboliquen el sentit del tacte o auditiu. Existeixen combinacions més complexes d'onirisme formades per les al·lucinacions que emboliquen diversos sentits als quals es denomina deliri oníric.

Tot açò es pot donar només en la ment humana i és una forma de creació o descobriment de realitats paral·leles. Suposa un alliberament d'allò més subconscient, caracteritzat en la majoria dels casos pel caire surrealista, ja que és el contacte amb la part més preconscient i mística de la ment, un viatge a l'interior d'un mateix per descobrir altres veritats.

L'experiència onírica pot ocórrer mentre s'està conscient o inconscient.

1.2 L'ONIRISME AL SETÈ ART

1.2.1. ART I ONIRISME

L'art és en la majoria dels casos un resultat de la inspiració, i al seu torn, la inspiració sol venir produïda per sentiments i emocions, ja que és alguna cosa que se n'ix d'allò racional. Aquests sentiments són sempre provocats per alguna cosa que l'artista percep, alguna cosa que veu, alguna cosa que sent, alguna cosa que toca, alguna cosa que experimenta. Per tant, poden ser infinitat de situacions i elements els que provoquen aquests sentiments; poden ser part del món real i físic o bé poden ser part del món no físic, és a dir, del món irreal, espiritual, íntim i subconscient de l'artista. I és ací on trobem l'onirisme com a part essencial per a la creació d'art, com a procés d'abstracció i síntesi de l'artista, el qual se serveix de les seves diferents realitats internes així com d'experiències i situacions oníriques en general per plasmar-les en la seva obra. Somnis, desitjos, al·lucinacions, símbols i metàfores prenen forma a través de l'escriptura, el pinzell i altres mitjans artístics, creant un món irreal que irremeiablement fa a l'espectador somiar i sentir, i de cap manera el deixa indiferent.

El món oníric es converteix així en un tema molt treballat en la majoria de disciplines artístiques, donant un resultat molt ric i poètic. Trobem multitud de referències a l'univers oníric en diferents expressions artístiques com la literatura, la pintura, l'escultura i fins i tot la dansa.

Però cal dir que el iniciis d'aquesta necessitat de traspasar les barreres de la realitat sorgeix amb els moviments d'avantguarda com el dadisme o el surrealisme.

El surrealisme és un moviment artístic que naix de la poesia i les arts plàstiques en la dècada dels anys 20. Té les seues arrels més properes en el moviment Dadà, el qual va iniciar en aquella època una revolució de l'art que cercava transgredir de forma desordenada tot el fet, a través de l'adhesió de l'individu a les necessitats de la seua pròpia naturalesa.

El seu precursor és André Bréton quan escriu *El primer manifest surrealista*, on s'estableixen les bases del moviment.

Vistes les àmplies possibilitats d'aquesta concepció tan creativa, el corrent artístic es va estendre primerament a la pintura i l'escultura, per a les quals va prendre com a font d'inspiració experiències passades, i el record d'objectes vistos amb anterioritat, per a després modificar-los i re agrupar-los en sorprenents creacions de gran impacte visual, amb una alta càrrega subjectiva.

Els primers exponents del corrent van ser l'alemany Max Ernst, el francès Jean Arp, i el pintor i fotògraf nord-americà Man Ray. Posteriorment, es van unir al grup el francès André Masson i l'espanyol Joan Miró, que es van deslligar del moviment l'any 1925 pel seu individualisme i desacords amb els dictats d'André Bréton, en defensar l'estat d'al·lucinació com a font d'inspiració.

Altres artistes en canvi, recolzaven la figuració naturalista, tal és el cas de Salvador Dalí, René Magritte, Yves Tanguy, Giorgio de Chirico, i els llatinoamericans Wilfredo Lam i Roberto Matta. Aquest grup de nous artistes, va començar a investigar noves tècniques per a treballar i donar-li forma a les seues idees, emprant el *frottage*², la decalcomania, el *grattage*³, i el *cadavre exquis*⁴.

Salvador Dalí va transcriure els seus somnis d'una manera molt fotogràfica, transformant estats delirants, al·lucinacions i obsessions en principis artístics inspirats en la primera etapa de producció artística de De Chirico. Cuidava excessivament els detalls, en els quals barrejava una minuciosa calligrafia i el collage per a donar vida als excèntrics temes que l'obsessionaven. Aquest artista, malgrat la seua extraordinària obra, va ser relegat per la resta dels creadors del gènere perquè va començar a interessar-se més per la comercialització del seu art, que per propagar les idees del moviment.

Com a conseqüència del surrealisme i l'abstracció, la pintura contemporània va demostrar noves formes de conceptualitzar a través de la llibertat de pensament. Un nou concepte, en el qual emergeixen allò meravellós, el somni, la bogeria i els estats d'al·lucinació, conjuminat a tot el fantàstic i sorprenent que arreplega del món real, va atorgar al surrealisme una posició destacada dins de la pintura en anar més enllà d'una rígida concepció lògica, que ho converteix en l'altra cara de la moneda en l'art pictòric.

1.2.2. L'ONIRISME AL CINEMA

El setè art no anava a quedar-se enrere, sent la més important i innovadora fàbrica de somnis. El cinema ha sigut des dels seus començaments la millor manera de plasmar tant la realitat com la ficció més impossible, ha aconseguit fer-nos riure, plorar, imaginar, viatjar, sentir. Aquest mitjà audiovisual ofereix infinitat de possibilitats per a representar tot tipus de

² (del francès *frotter*, 'fregar') és una tècnica artística que consisteix a fregar un llapis sobre una fulla col·locada sobre un objecte, aconseguint una impressió de la forma i textura d'aqueix objecte.

³ ("raspat" en llengua francesa) és una tècnica de la pintura surrealista en la qual la pintura es desprèn de la tela esgarrant-la.

⁴ és un joc de paraules infantils amb què es creen maneres de procrear, és a dir, traure d'una imatge moltes més. El cadàver exquisit es juga entre un grup de persones que escriuen o dibuixen una composició en seqüència.

mons, permet la creació visual d'allò que no es veu, d'allò purament imaginari i sensorial. Després de tot, com no anava a ser la millor manera de representar l'univers oníric?

Les primeres representacions oníriques al cinema les trobem al moviment surrealista, de la mateixa manera que a la pintura o altres arts. El cinema surrealista comença com un moviment d'avantguarda dut a terme per autors atrevits i al marge del convencional, preocupant-se perquè aquest tipus de pel·lícules mancaren de tot principi estètic i moral.

Els antecedents del cinema surrealista sorgeixen a mitjans dels anys 20 amb diferents experiments avantguardistes realitzats en París, com els curtmetratges *Le retour à la raison* (1923), *Emak-Bakia* (1926), *L'étoile de la mer* (1928) i *Les mystères du château de Dé* (1929) del fotògraf Man Ray; *Entr'acte* (1924), del futur cineasta René Clair; *Ballet mécanique* (1924), del pintor cubista Fernand Léger i del artista visual Dudley Murphy; *Anémic Cinéma* (1926), de l'artista multidisciplinari Marcel Duchamp o *La souriante Madame Beudet*. Aquests films presentaven una estètica cubista i dadaïsta, creació de metàfores visuals, encadenament de plànols fosos que constituïen una sèrie fotogràfica o una lliure associació d'imatges.

Més endavant van sorgir altres obres audiovisuals més extenses que s'han convertit moltes d'elles en obres de culte. En 1928 apareix la primera pel·lícula amb cert contingut surrealista, *La coquille et le clergyman* del cineasta Germaine Dulac, amb guió del poeta Antonin Artaud, la qual havia sigut qüestionada per la seua pretesa i conscient posada en escena. A l'any següent s'estrena el curtmetratge *Un chien andalou*, del màxim exponent del cinema surrealista, Luis Buñuel, i el pintor surrealista Salvador Dalí. Posteriorment filmaria el mig metratge *L'âge d'or* (1930). També apareixeria en l'ambient cinematogràfic el poeta Jean Cocteau amb el seu mig metratge *La sang d'un poète* (1930), la qual no va ser ben rebuda pel grup surrealista, no obstant açò presenta característiques d'aquest moviment artístic, i *Orfeu* (1950) també de Jean Cocteau, qui a través de simbolismes creava seqüències oníriques. No cal oblidar els estranys curtmetratges del cineasta txec Jan Švankmajer, considerat l'últim gran artista surrealista viu.

Al igual que les altres arts surrealistes, el cinema manté com a manifest la creació al marge de tot principi estètic i moral, la fantasia onírica, l'humor cruel, l'erotisme líric, la confusió de temps i espais diferents. Els cineastes surrealistes van tractar temes que van escandalitzar a la societat burgesa francesa, a més creaven confusió amb el seu llenguatge cinematogràfic a partir de somnis, malsons, mons imaginaris i imatges delirants.

El valor estètic d'aquest moviment està en les imatges en si, les quals es serveixen del collage, les imatges sobreexposades, fosos, encadenats, accelerats, càmeres lentes, unions arbitràries

entre plànols i angulacions poc comuns, el seu principal objectiu és destacar el món dels somnis i de l'inconscient.

Aquest moviment ha sigut una gran influència en l'art posterior inclòs el cinema. Des del sorgiment d'aquest, multitud de directors han plasmat experiències oníriques a les seves pel·lícules mitjançant diversos recursos i tècniques audiovisuals que han anat evolucionant al llarg del temps.

Alguns directors i pel·lícules més actuals que presenten signes d'aquestes influències són: Fernando Arrabal amb *La Muerte de Viva, J'irais Comme un Cheval Fou o L'arbre de Guernica*; Ralph Bakshi amb *Coonskin o Mags*; Terry Gilliam amb *Brazil, Time Bandits i Tideland*; Michel Gondry amb *Eternal sunshine of the spotless mind*; Wojciech Has amb *Sanatorium pod klepsydrą*; Jean-Pierre Jeunet amb *Amélie o Delicatessen*; Alejandro Jodorowsky amb *Holy Mountain, El Topo i Fando i Lis*; David Lynch amb *Eraser Head, Blue velvet o Lost Highway*; Darren Aronofsky amb *Requiem for a dream*.

1.3 CLASSIFICACIÓ

A partir de la definició d'onirisme establirem la nostra pròpia classificació de les experiències oníriques, la qual ens servirà posteriorment per diferenciar l'onirisme d'unes pel·lícules i el d'altres. Diferenciam l'onirisme en dos blocs: onirisme conscient (al·lucinacions) i onirisme subconscient (somis). Explicarem també el cas d'experiències que poden estar prop de l'onirisme però que no formaran part de la nostra classificació.

1.3.1. ONIRISME INCONSCIENT: SOMNIS

És l'accepció més comuna del terme onirisme, ja que es relacionen directament partint de la base terminològica (onirisme = somni + doctrina).

Els somnis són al·lucinacions visuals i en alguns casos sensorials que experimentem mentre dormim. Aquestes al·lucinacions representen i alliberen el més profund del subconscient humà i per açò es caracteritzen per la seua irrealitat en la majoria dels casos. Són contextos, situacions, ambients, presències, que no són les habituals en el món real i conscient, sinó que són més aviat incongruents i surreals.

Hobson (2000)⁵ descriu de la següent forma el que és un somni: "L'activitat mental que ocorre en el somni es caracteritza per una imaginació sensomotora viscuda que s'experimenta com si fóra la realitat desperta, malgrat característiques cognitives com la impossibilitat del temps, del lloc, de les persones i de les accions; emocions, especialment la por, predominen sobre la tristesa, la vergonya i la culpabilitat, i de vegades aconseguen una força suficient per a despertar a l'adormit; la memòria, fins i tot dels molt vívids, és tènue i tendeix a esvaïr-se ràpidament després de despertar-se llevat que es prenguen mesures especials per a retenir-ho".

Les característiques fisiològiques de l'activitat onírica varien al llarg de les diferents etapes del somni. Durant el somni REM⁶ apareixen imatges més rares i estrafolàries, els somnis són més llargs i emocionals que en les etapes NREM⁷.

⁵ John Allan Hobson és un psiquiatre i investigador del somni nord-americà. És conegut per la seua recerca en el Moviment ocular ràpid o fase REM.

⁶ REM prové de la frase en anglés *Rapid Eye Movement* (Moviment Ocular Ràpid), a causa del característic moviment dels globus oculars sota les parpelles. Aquesta és la fase on somiem i captem gran quantitat d'informació del nostre entorn a causa de l'alta activitat cerebral que tenim.

⁷ (També anomenada fase No-Rrem) És una fase del somni més lleugera anterior a la fase REM.

Trobem algunes diferències en els somnis de les diferents fases: els somnis que es reporten quan un es desperta en la fase REM del somni són típicament més llargs, més nítids perceptivament (arribant a prendre la forma d'al·lucinacions), més animats, que canvien ràpidament d'escena i són més rars i estrafolaris, més carregats emocionalment i menys relacionats amb la nostra vida normal que els que es narren quan ens despertem en la fase NREM. Per contra els que sorgeixen del despertar en les fases NREM contenen més representacions de les nostres preocupacions quotidianes i són més de tipus pensament.

El mateix autor numera amb més detall una a una les següents característiques dels somnis REM, que es donen en ells quasi sempre i rarament en els somnis NREM:

“-Contenen percepcions al·lucinatòries.

-Les imatges canvien ràpidament i són rares i estrafolàries, encara que també es refereixen a la nostra vida quotidiana.

-Són tan vívids que de vegades ens fan dubtar si estem dormits o desperts i el control voluntari està molt atenuat.

-La reflexió racional en els somnis està absent o molt reduïda, encara que actualment es pensa que la reflexió, l'autocontrol i altres formes metacognitives són més comunes del que es pensava.

-Als somnis els falta estabilitat en l'orientació, així els llocs, les èpoques i les persones es fusionen de forma plàstica incongruent i discontinua.

-Els somnis creen històries per a integrar tots els elements del somni en una narrativa més lògica.”

1.3.2. ONIRISME CONSCIENT: AL·LUCINACIONS

El terme al·lucinació ve del llatí *alucinari* (meravella en la ment).

Les al·lucinacions tenen la principal característica que es produeixen quan estem desperts.

No cal confondre-les amb les il·lusions, que són percepcions errònies o impressions falses d'objectes reals. Aquest tipus d'experiència onírica pot tenir diverses causes com la ingestió de drogues, la intoxicació, indigestions, el cansament mental o físic, la tensió nerviosa, o algun tipus de trastorn psicològic o malalties cròniques que degeneren en estats patològics. Es caracteritzen per una modificació de l'estat de consciència, a partir d'una atenció inestable amb somnolència fins a una desorientació tempo-espacial, incoherència, pertorbació

emocional i ansietat. L'al·lucinació està organitzada, rica, integrada en el món exterior i pot associar-se a altres al·lucinacions sensorials. Una amnèsia total és seguida a l'episodi al·lucinatori, aparent a un somni, on el subjecte participa amb la caiguda del seu estat de consciència.⁸

Tradicionalment, s'ha parlat de les al·lucinacions en termes semblats a la percepció, la qual fa referència a una realitat objectiva i es presenta en l'espai extern a la persona que percep. Consta d'elements sensorials vívids plens de detall i es caracteritzen per la seua constància.

L'al·lucinació posseeix característiques de la percepció però amb la diferència de l'absència d'objecte extern que les desencadene. L'aspecte crucial d'una al·lucinació vertadera és que el subjecte sent que la seua experiència es refereix a la realitat externa, encara que objectivament no siga així.

La classificació habitual de les al·lucinacions pot fer-se de diverses formes. Una d'elles és el contingut, encara que no és de molta utilitat ja que aquest és il·limitat, doncs depèn de les necessitats, creences, preocupacions, etc. de l'individu. Una altra forma és la causa de l'al·lucinació, entre les quals es troben la malaltia, l'abús de substàncies, les situacions crítiques, la privació sensorial...però sens dubte la més encertada és la classificació segons la modalitat sensorial en la qual es presenta.

A continuació s'exposen els diferents tipus d'al·lucinacions:

Al·lucinacions visuals: es refereix a la visió més o menys clara d'imatges, que pot abastar des de centelleigs, parpellejos, fins a escenes i aparicions organitzades. Després de les auditives, són les més freqüents.

Al·lucinacions auditives: comprenen tota classe d'estímul, de xiulades o colps fins a paraules i fins i tot ordres o instruccions. L'aspecte més curiós és la procedència de la veu, ja que de vegades s'arriba a precisar exactament com és el lloc físic des del qual se'ls parla. El contingut és divers, fins i tot pot tractar-se de personatges històrics o ficticis que els parlen. Són característiques i l'esquizofrènia i els estats orgànics crònics.

Al·lucinacions olfactòries: tenen a veure amb el que s'olora i fins i tot amb una olor que qui la pateix creu que desprèn. És curiós el cas dels esquizofrènics de mitjana edat que asseguren notar una olor verinosa que és bombardejada pels seus enemics. Sol donar-se en persones epilèptiques, depressives i per descomptat en l'esquizofrènia.

⁸ Ramachandran, V. S. (1999) *Fantasmas en el cerebro*. Madrid: Debate Pensamiento.

Al·lucinacions tàctils: els pacients senten en la seua pell vents freds, vibracions, xocs elèctrics o sensacions sexuals. L'exemple més comú és el de la síndrome d'abstinència de la cocaïna: sensació de que un insecte s'arrossega per damunt o per sota de la pell del pacient. També hi ha pacients que, probablement per una mala relació amb el sexe, senten com algú els acaricia, gustosament o no els genitals. Es dona sobretot en estats orgànics aguts.

Al·lucinacions gustatives: sol anar associada a la creença delirant que estan sent enverinats. Quan es pateixen, és comuna la sensació que el menjar té un sabor especial. És molt propi de l'esquizofrènia i l'epilèpsia.

Al·lucinacions somàtiques: abasten sensacions propioceptives, de dolor o de dins del cos o el cap. Succeeixen solament en l'esquizofrènia i alguns estats orgànics. Les persones amb esquizofrènia aguda es queixen de tirones dolorosos o sensacions d'enroscar-se o estripar-se. Una variant no gaire comuna, és el deliri zoopàtic, en el qual asseguren que el seu cos ha sigut envaït per un animal. No poden veure l'animal, simplement ho senten, ho saben.

1.3.3. FORA DE LA CLASSIFICACIÓ:

Abans d'endinsar-nos més en la investigació cal aclarir un punt més en aquesta classificació. Per motius d'interessos hem de deixar fora d'aquesta classificació un parell de modalitats de l'onirisme que podrien ser-ho o podrien no ser-ho. Siga com siga, no entrem dins dels paràmetres que ens interessen estudiar, ja que són móns tan extensos que caldria una investigació a part per a cadascun. Aquestes són les realitats paral·leles, la fantasia o ciència ficció i el surrealisme pur.

Hem parlat anteriorment del surrealisme i sabem que no és un tipus d'onirisme, no és una experiència onírica. Està evidentment inspirat i construït a base d'experiències oníriques però és més aviat una forma de representació, pràcticament la primera i més significativa, el moviment artístic que ha aconseguit plasmar l'onirisme en totes les disciplines artístiques. Per aquest motiu, no inclourem un punt dins d'aquesta classificació, ja que és un món a part. Tot i això, aquest tema podria plantejar un altra hipòtesi que no respondrem en aquesta investigació: podríem catalogar com surrealista tot allò que continga aquest tipus d'experiències?

D'altra banda, hi ha les realitats paral·leles i la fantasia o ciència ficció. Evidentment les pel·lícules que tracten aquests temes són referències a móns o situacions irrealmentals, però no són oníriques, ja que com hem comentat anteriorment, l'onirisme és una experiència que té

justificació en allò irreal i subconscient de l'ésser humà. Per tant conclouem en que aquestes situacions no per ser irreal han de ser oníriques. Dualitats cosmològiques com *Avatar* o *Matrix* se'ns presenten com a reals dins la pel·lícula; encara que per a nosaltres siga irreal, en la pel·lícula eixos móns existeixen, no són part del somni o de la imaginació d'algun personatge. Altra cosa seria que ens mostrara un món paral·lel que està solament en la ment d'algun personatge, és a dir, eixe món no existeix en la pel·lícula per a ningú més, per tant això sí seria considerat onirisme, creat dins de la realitat intradiegètica del personatge. És el mateix cas que les pel·lícules de fantasia com *Dins del laberint* o multitud de pel·lícules de ciència ficció com *Alien*, on podem veure coses que no existeixen en la realitat, però sí en la història del film. És simplement fantasia, no donen el pretext que seguisca necessàriament un somni ni tampoc una al·lucinació.

En definitiva, són temes també interessants però no en aquest cas, ja que estan prou allunyats del tipus d'experiències en les que ens centrarem en aquest treball, per tant, havent justificat la seva absència, els deixarem com a prescindibles.

2. LA DIRECCIÓ DE FOTOGRAFIA

2.1 EN QUÈ CONSISTEIX?

La direcció de fotografia és una de les funcions més importants en la producció d'un film. És el que determinarà l'estètica final i les emocions que aquesta transmetrà.

La ASC (*Associació Americana de Directors de Fotografia*) la defineix com «*el procés creatiu i interpretatiu que culmina en l'autoria d'una obra d'art original en lloc de en la simple gravació de un esdeveniment físic. La cinematografia no és una subcategoria de la fotografia sinó que la fotografia es una ferramenta que el director de fotografia utilitza junt amb altres tècniques físiques, organitzatives, interpretatives i de manipulació de la imatge per arribar a un procés coherent.*»⁹

Malgrat el seu evident caràcter creatiu, aquesta professió se sol considerar bàsicament tècnica. Potser açò fóra cert en els començaments de la indústria, ja que "l'home de la càmera" o "cameràman", constituïa un vertader espectacle i el seu equip, moltes vegades fabricat per ell mateix, era francament difícil de manejar. Actualment, l'equip és només un punt de partida. El material és més fiable i l'equip humà va més enllà del director de fotografia, amb tècnics de càmera i il·luminació que s'encarreguen del seu correcte funcionament. Avui dia, el director de fotografia disposa de més possibilitats per a expressar-se artísticament, degut sens dubte, al gran avanç de la tecnologia, encara que segueixen sent necessaris els coneixements tècnics per al treball amb la càmera.

El director de fotografia és la persona que fa realitat la visió del director creant un ambient mitjançant diferents tècniques i recursos. Normalment és la persona que treballa amb la càmera, però com hem dit, també s'encarrega d'altres aspectes com l'ús de la llum, la composició de la imatge, l'elecció de la pel·lícula i dels objectius, etc.

Per tant, aquesta figura no està només present en aquest àrea sinó que també aporta coses en altres departaments relacionats amb l'estètica de la pel·lícula com són vestuari, escenografia o direcció d'art.

⁹ HORA, J.,(2007) *The American Cinematographer Manual*, 9ª edició.

A continuació farem un breu repàs dels aspectes més importants de la direcció de fotografia per tal de saber què cal tindre en compte a l'hora d'analitzar-la en una pel·lícula. Primer parlarem d'aspectes més tècnics com l'elecció del tipus de pel·lícula i format i la utilització de diferents tipus d'objectius. A continuació veurem dos aspectes també tècnics però que corresponen a la part més creativa de la direcció de fotografia: la il·luminació i la composició de la imatge.

2.1.1. CINE ANALÒGIC O DIGITAL

Vivim un moment únic i irrepetible en el món de la producció cinematogràfica, on l'antic negatiu es fusiona amb la última tecnologia digital. Pel·lícules rodades en pel·lícula s'escanegen, unes altres es projecten en digital, i algunes rodades en digital s'imprimeixen en pel·lícula per a la seua projecció en cinemes convencionals.

Per tant avui dia, tot i que la gran majoria de pel·lícules estan gravades en format digital, encara es pot triar entre el format analògic i el digital, depenent del pressupost.

A continuació expliquem breument les característiques principals de cada opció.

Analògic:

La **pel·lícula** fotogràfica és el receptor final de tot el treball que conflueixen en la producció d'un film.

Quan gravem, la llum entra a través de l'objectiu i es concentra en la cinta de cel·luloide recobert amb substàncies químiques. Aquestes substàncies reaccionen a la llum i formen la imatge, que apareix una vegada revelem la pel·lícula al laboratori. La pel·lícula utilitza, en tots els casos, un sistema de perforació generalment a ambdós costats entre fotograma i fotograma, que permet tant a la càmera com al projector transportar-la fàcilment mitjançant els engranatges.

Aquesta està composta per dues parts: el suport i l'emulsió.

El primer **suport** utilitzat va ser el vidre, però a principis de segle es va començar utilitzant un material anomenat cel·luloide que va servir tant en els primers vídeos com en la fotografia. A partir dels anys 30 es va començar a gastar un suport amb una base diferent de triacetat de cel·lulosa, encara que també s'utilitzava un amb base de nitrat. Ha continuat evolucionant i des de finals dels anys 90 s'utilitza majorment una pel·lícula d'un material basat en el polièster,

L'**emulsió** és el recobriment del suport que fa que la llum quede plasmada en el cel·luloide. Està composta per halur de plata dissolt en una solució col·loide gelatinosa. En el cas de les pel·lícules a color hi trobem tres capes d'halur de plata, cadascuna mesclada amb un filtre que determina el pas del color, formant una capa cian, una magenta i una tercera groga.

Cada tipus d'emulsió respondrà d'una manera o d'un altra a la llum, tant en quantitat com en velocitat. Dos factors o qualitats molt importants a tindre en compte són la sensibilitat de la pel·lícula i la temperatura de color.

"En els començaments les emulsions fotogràfiques eren molt poc sensibles a la llum, per la qual cosa es necessitava molta per açò es va utilitzar la llum del sol per a filmar. Des de 1827 la carrera per a aconseguir emulsions cada vegada més sensibles ha sigut imparabile: en aquell any Nicéphore Niépce realitza la primera foto utilitzant betum de la Judea, emprant en l'exposició a la llum unes 14 hores. En 1839 Louis Daguerre fixa la imatge sobre una planxa sensible de coure (Daguerreotip) després de 30 minuts d'exposició. En 1840 Tija inventa el calotip i ja empra solament 2 minuts. I en 1851 F. Scott Archer utilitzant col·lodió humit ja fa possible la instantània solament tarda uns pocs segons. Entre 1855 i 1868 s'experimenta i comercialitza el cel·luloide, i a partir de 1880 es compta amb un producte molt més estable que el col·lodió humit, la gelatina-bromur. Amb açò quedava el camí expedit per a la fotografia en moviment."¹⁰

Hi ha diferents tipus de pel·lícula que responen a la llum de manera diferent. La decisió de triar el tipus que s'utilitzarà la pren el director de fotografia, el qual farà proves amb diferents tipus de pel·lícula per trobar les més adients al projecte, sempre tenint en compte on es filmarà, la il·luminació, el format desitjat (8mm, 16mm, 35mm...) i la reproducció del color. Depenent del tipus escollit la pel·lícula tindrà unes imatges més definides i realistes o més difuses i oníriques. És usual combinar diferents tipus de pel·lícula en un mateix projecte per tal d'aconseguir diversos *looks* en diferents moments del film.

El **format** depèn tant de l'ample del suport com de la grandària que tinguen els fotogrames en el cel·luloide i les perforacions. Cada format necessita d'un tipus de càmera en concret. Les càmeres d'estudi poden arribar a pesar fins a 100kg i proporcionen una qualitat superior com ara *Super-Technirama*, *Mitchell BNC* i *MCS*, etc. En el cas dels professionals del cinema utilitzen versions lleugeres de menys de 25kg de pes com ara *Arriflex*, *Panaflex*, *Mitchell Mark III*, etc.

El format de pel·lícula més utilitzat és el de 35 mm, que va ser el primer format professional i el més estès al llarg de tota la història del cinema. A partir d'aquest es va començar a reduir el

¹⁰ SÁNCHEZ VIDAL, Agustín (1997) *Història del Cinema*, Madrid, Historia 16

format per tal d'abaratir els costos de l'emulsió, el revelat, l'equip de càmera, etc. Així va aparèixer el 16mm, que encara que va ser pensat com a format per a aficionats prompte va passar a ser un format professional que s'utilitzava per a la filmació de notícies i documentals. Les seves avantatges respecte del format de 35mm van fer que aconseguira un lloc privilegiat al món professional, conservant part del seu protagonisme en l'actualitat en produccions de baix cost.

Després va arribar el 8mm, que utilitzava pel·lícula de 16mm d'ample amb perforacions a ambdós costats. Un metre d'aquest format conté 260 fotogrames.

En Europa es va popularitzar també el format 9'5mm, introduït per la firma francesa *Pathé*, però després de la Segona Guerra Mundial es va deixar d'utilitzar passant a ser un format històric.

El següent pas va ser el Super 8mm introduït per Kodak, que va suposar una autèntica revolució gràcies a la possibilitat de disposar d'una grandària de fotograma major degut a la reducció de la grandària de les perforacions, fent que tinguera una qualitat major.

El següent i últim pas va ser el Single 8mm, de la firma FUJI. És igual al Super 8mm però més versàtil, ja que utilitza un suport d'un polièster més fi i les bobines tenen una disposició diferent en la càmera.

Han sorgit també altres formats com el de 65mm que permet una grandària de la imatge cinc vegades major que el de 35mm. Però el format universal per excel·lència és el de 35mm.

Tots els formats disposen de subformats que a l'hora disposen de diferents proporcions més o menys rectangulars, permetent versions panoràmiques o superpanoràmiques, donant a la imatge un caràcter espectacular.¹¹

Finalment, quant al **revelat de la pel·lícula**, aquesta la pel·lícula és enviada a un laboratori on es revelarà el seu contingut. Una vegada revelat el laboratori ens pot retornar el treball de dues formes diferents:

Copió: en el cas que la pel·lícula es vaja a muntar en moviola. És una còpia positiva del negatiu original per a realitzar el muntatge. Està en desús avui dia ja que pràcticament sempre s'utilitzen processos de muntatge per ordinador.

Telecine: en el cas que el muntatge es realitzi en postproducció digital (generalment Avid) o en vídeo. És una còpia en vídeo de la imatge filmada que porta titulat en pantalla el *keycode*.

¹¹ En l'Annex I trobareu imatges clarificadores d'aquest apartat.

Les llandes amb el negatiu revelat es queden en el laboratori per a ser tallat i muntat més endavant.

Digital:

El vídeo digital abasta diferents formats des dels d'alta definició per a ús professional (Digibeta, DVCPRO i HD) fins als d'ús no professional per a càmeres domèstiques. És l'opció més econòmica i més còmoda.

Al començament del digital aquest s'utilitzava majorment per a documentals, per ser la opció més econòmica, però avui dia amb els nous avanços i els nous models de càmeres, la opció digital està quasi del tot introduïda en el món del cinema, però l'elecció dependrà del gust de cadascú. Algunes pel·lícules són filmades i editades en digital i posteriorment són convertides a pel·lícula per tal de projectar-les a les sales de cine.

Alguns models de càmeres utilitzades avui dia al cinema són *Sony F65*, *Arri Alexa*, *Red One* o *Red Epic*.

L'alta definició està ja a l'abast de tothom, però encara hi ha més, ja que als 2000 s'han desenvolupat nous formats com el 2k i el 4k, que encara no estan del tot estandarditzats. Aquests nous formats emergents multipliquen la qualitat del 1080 al doble i al quàdruple, és a dir, tenen una densitat de píxels fins a quatre voltes major que el format Full HD.

2.1.2. LENTS/OBJECTIUS

Les característiques principals d'una lent o objectiu són la distància focal i l'obertura, en base a les quals es classifiquen els tipus de lents. La distància focal és la que es defineix entre el centre òptic de la lent i el punt en què la imatge queda projectada. L'obertura del diafragma controla la quantitat de llum que entra per l'objectiu.

El director de fotografia triarà un tipus o un altre segons l'escena que es filma i el que es vulga transmetre, ja que les càmeres professionals donen aquesta possibilitat d'intercanvi per a una major versatilitat. Poden ser de focal fixa o variable i hi trobem tres grans grups:

Normal: té una distància focal mitja (de 18 a 55mm) i pot ser fixa o variable. Si és variable, el zoom ens permetrà allargar o acurtar la distància focal, amb la qual cosa variarà la profunditat de camp i la llum que entra per l'objectiu. Es classifiquen doncs segons les longituds focals que poden cobrir.

Angular: té una distància focal menor que els objectius normals (menor de 18mm), pel que l'angle de visió és molt major i proporciona una major profunditat de camp. L'inconvenient és que origina una distorsió en la imatge fent que allò que estiga en el centre d'aquesta augmente la seua grandària mentre que els extrems de l'enquadrament semblen més llunyans. Augmenten les línies de fuga i la perspectiva.

Teleobjectiu: es caracteritza per tindre una gran distància focal (a partir de 50mm), pel que la profunditat de camp es redueix notablement. Tendeix a captar menys llum que un angular i fa borrós tot allò que no estiga enfocat.

2.1.3. IL·LUMINACIÓ

La llum és un element essencial a l'hora de contar una història, ja que determinarà aspectes importants de l'estètica com el color o la textura de la imatge.

La història de la il·luminació en el cine corre paral·lela a la història de la tecnologia i el cinema com totes les indústries es nodreix dels avanços tècnics de cada època.

La llum és responsabilitat total del director de fotografia i es considera habitualment com la seua aportació més important, encara que són decisions que com moltes altres es prendran junt amb el director i el director artístic. La relació creativa de llums i ombres, tenint en compte direccions, tipus i intensitats de les fonts lluminoses, juntament amb el color, proporciona múltiples possibilitats creatives que afecten tant a l'atmosfera dramàtica, emocional i estètica requerida per la seqüència, com al realç dramàtic dels actors i decorats. L'efecte dramàtic i emocional d'una imatge es pot alterar mitjançant la utilització de filtres i el tractament del color. Aquests efectes es poden aconseguir filtrant la llum o usant filtres en la càmera. Antigament el treball d'efectes especials es feia preferentment en la càmera. Avui dia, gràcies als espectaculars avanços de la tecnologia, la majoria dels efectes es fan en el procés de postproducció.

La llum es mesura amb un fotòmetre, que serveix d'ajuda tant per mantindre la uniformitat durant l'escena com per establir correctament el temps d'exposició i obertura de la càmera.

L'oferta quant a tipus de llums és amplíssima, ja que hi ha una gran quantitat de tipus de **focus** amb diferents potències, amb llums més dures o més difuses, i amb diferents temperatures de color. No podem endinsar-nos de ple, però nomenarem les principals fonts de llum que podem trobar en una producció per tindre una idea general i poder entendre'ns en futurs apartats del treball. Aquestes són: *HMI* (unitat d'il·luminació artificial capaç de produir llum diürna blanca),

Dinky (font de llum xicoteta i incandescent), *Fresnel* (canó de llum controlable amb una lent convexa, dissenyat amb anells concèntrics en el vidre), *Kino-Flo* (il·luminació fluorescent suau), *Mickey* (llum oberta de focus variable d'un k), *Mighty* (llum oberta de focus variable de 2 k), parell (reflector de llum parabòlic d'alumini), tungstè (una llum de tipus halogen, més càlida), quarsos...

A més, hi ha també molts accessoris per a l'equip d'il·luminació, com ara filtres de color per als focus, trípodos, difusors, reflectors, *deamers*, etc.

Segons la seua intenció d'emular espais reals o ficticis, com a principals **models** d'il·luminació podem diferenciar entre el pictorialisme i el naturalisme. El primer no té explicació justificada, no és realista sinó que pretén crear una atmosfera determinada, mentre que el segon tracta de representar fidelment la realitat.

Quant a la posició i l'organització dels punts de llum, podem destacar que l'**esquema** més habitual d'il·luminació és el de tres punts, en el qual trobem una llum principal (*key light*) que incideix en l'escena més important i la farà la zona de major lluminositat, determinant el nivell d'ombra que tindrà l'escena; una llum de farcit (*fill light*) que atenua les zones d'ombra del subjecte produïdes per la llum principal sense esborrar-la i finalment un contra llum o llum de fons per retallar els subjectes respecte del fons.

Pel que fa al **color** cal dir que és una de les característiques principals de les fonts de llum, pel que segons l'escena i el propòsit es triarà un focus o un altre segons la seua temperatura de color. Aquesta temperatura es mesura en graus kelvin, les llums de tungstè tenen al voltant de 3200°k. i la llum dia té 5600°k. A més, per variar o corregir el color de la imatge directament amb la il·luminació s'utilitzen normalment gelatines correctores o filtres de color que es posen davant dels focus. Aquests modifiquen el color de la llum que incideix sobre l'escena i de vegades poden tenir molt bons resultats artístics i estètics.

Amb el balanç de blancs s'assegurarà que la càmera combine els tres colors primaris en les proporcions correctes per aconseguir una imatge equilibrada i uniformitat en les diferents escenes.

Altre aspecte fonamental de la imatge que també depèn de la il·luminació és la **textura**, que defineix l'estructura d'una superfície com a aspra i irregular o suau i brillant. Les diferents il·luminacions i el contrast tonal i cromàtic ressalten els volums de les imatges. La llum és la clau per a fotografiar la textura, pot aplanar o crear fortes ombres, arribant a fondre formes entre si, depenent de la duresa o la difusió de la font de llum.

2.1.4. COMPOSICIÓ DE LA IMATGE

Aquesta és la part més creativa i narrativa. Per compondre el plànol el director de fotografia pren decisions conjuntes amb el director sobre què s'inclourà en cada quadre segons les convencions estilístiques i narratives. Cada plànol aporta informació al públic, en el qual provoca una reacció determinada. Allò que es deixa fora de plànol és de vegades tan important com allò que es deixa dins. En aquesta composició és important tant l'enquadrament com els moviments de càmera.

La composició del **plànol** sempre ha de guardar relació amb la ubicació dels objectes dins d'aquest, pel que per enquadrar s'han de tindre en compte molts aspectes com l'aire o la direcció de la mirada. La imatge s'organitza de manera que el subjecte no quedi mai al centre del quadre, ja que açò crea un efecte monòton que resta interès visual. Es pot obtenir una composició interessant si es divideix el quadre en tres parts horitzontal i verticalment per tal de col·locar els objectes en diversos punts clau de les línies o les interseccions. Aquesta organització es coneix com la regla dels tres terços.

Les línies, formes, volums, textures i motius s'utilitzen per expressar un significat en la imatge.

Els tipus de plànols es classifiquen segons la seua obertura, és a dir, segons si són més o menys propers abastint més o menys imatge. Cadascun s'utilitza amb una intenció narrativa determinada i poden anar des del primeríssim primer plànol fins al general. Com més tancat és un plànol, més es veuen els detalls i major és la intimitat, mentre que com més obert siga, més informació ens donarà sobre el context, però perdrem informació detallada com les expressions facials o les reaccions emocionals.

Els **moviments de càmera** és un element molt important a l'hora de donar significat i vida a una imatge, pel que el director i el director de foto hauran de treballar-los junts.

La velocitat del moviment canvia dràsticament la impressió que causa la imatge, per exemple, una panoràmica lenta produeix un efecte diferent a un agranat; la primera s'utilitza per tranquil·litzar i la segona per sobresaltar l'espectador. A més, aquests moviments tenen un efecte significatiu sobre la relació entre el subjecte i la càmera. Es creu que el *tràveling* pot incrementar la sensació de profunditat. Tot i això, els realitzadors partidaris del realisme com Jean-Luc Godard han refusat aquesta tècnica per considerar-la artificial i menys honest que una càmera fixa.

Les tècniques més conegudes són les següents:

- Panoràmica horitzontal o vertical: el cap del trípod es mou d'un costat a altre des d'una posició estàtica respecte de l'eix horitzontal o vertical.
- Zoom d'aproximació i allunyament: l'objectiu de la càmera ajusta la distància amb l'objecte sense menejar la càmera. El zoom fa més gran o més menut el camp de visió, retalla el fons i condiona la profunditat de camp.
- Tràveling d'aproximació i allunyament: la càmera s'acosta o s'allunya del subjecte, el que permet seguir l'acció de prop a l'hora que aporta dinamisme i fluïdesa al plànel.
- *Dolly*: plataforma amb rails que permet plànols que involucren al públic en l'escena transportant-lo dins i fora, a l'hora que donen sensació de profunditat.
- Grua: permet que la càmera ascendisca o descendisca sobre l'escenari amb una finalitat dramàtica.
- Càmera al muscle: permet moviments dinàmics i s'utilitza més en documental que en ficció, per seguir l'acció en directe.
- *Steadicam*: permet dur la càmera lligada al cos però aconsegueix una imatge totalment estabilitzada i natural gràcies als sistemes d'amortiment i contrapesos.

2.2 LA DIRECCIÓ DE FOTOGRAFIA I L'ONIRISME

A continuació posarem exemples d'algunes pel·lícules del cinema occidental que mostren experiències oníriques. Farem un breu recorregut des dels anys seixanta fins a l'actualitat per veure quin paper ha tingut la direcció de fotografia en la representació de l'onirisme al llarg dels anys.

2.2.1. ANTERIOR ALS ANYS 90:

Anys 60:

El cinema anterior als anys noranta sembla tenir encara molta influència del cinema surrealista i d'aquest moviment en general. Però, no ens anirem tampoc massa lluny, ja que hem parlat ja d'algunes pel·lícules surrealistes tant del començament del moviment com de dècades posteriors.

Remuntem-nos a finals dels anys 60, on aquestes restes surrealistes de què parlàvem s'ajunten i es mesclen amb l'esperit boig i lliure d'aquesta dècada on la psicodèlia és una gran font d'inspiració per al cinema, ja que va ser una època a destacar quant al consum de drogues al·lucinògenes. Per tant va ser una espècie de renaixement del surrealisme, ja que artistes de totes les habilitats i tècniques es van veure irremediament atrets i inspirats per aquesta font onírica.

Les institucions governamentals o l'església no acabaven de veure del tot correctes aquestes pel·lícules de caràcter lisèrgic¹², lliberal i surrealista, amb personatges que gaudeixen del consum de drogues i practiquen l'amor lliure, pel que alguns directors suavitzaven la temàtica i les imatges, o bé donaven una moralitat antidroga al final de la pel·lícula. És el cas de ***Alice in Acidland* (John Done, 1968)** un curtmetratge que mostra la història d'una innocent jove que per clavar-se en el món dels vicis i l'LSD acaba en un manicomi. El film és en blanc i negre ja que al principi no mostra episodis onírics, simplement mostra la protagonista patint els efectes de les drogues. Però, cap al final, a partir d'una al·lucinació, es torna tot a color per mostrar la bogeria de la xica tant amb les imatges com amb la música de sintetitzador. S'utilitza la superposició d'imatges i les llums parpellejants, així com primers plànols de la cara de la xica per intensificar el sentiment de que alguna cosa està passant-li.(Annex I-Figura 1)

¹² Referent a l'àcid lisèrgic provinent dels alcaloides utilitzat com a droga amb propietats al·lucinatòries.

***Hallucination Generation* (Edward Mann, 1966)** està també filmada en blanc i negre i les escenes d'al·lucinacions són en color. Presenta alguns recursos similars com la superposició d'imatges i altres com el solaritzat o els plànols fora de focus, els quals de vegades es feien posant vaselina en la lent. Molt semblants també als recursos utilitzats en ***The Weird World of LSD* (Robert Ground, 1967)**, on se'ns mostren els efectes d'un mal viatge superposant imatges del personatge baix els efectes de les drogues amb imatges de dibuixos en blanc i negre d'objectes totalment aleatoris com una gallina, un ull, el planeta terra o simplement formes blanques sobre fons negre. (Annex I-Figura 2)

***The trip* (Roger Corman, 1967)** és un bon exemple de la representació d'experiències d'aquest tipus. El film és tot en color i el director de fotografia recorre a la més pura psicodèlia a l'hora de mostrar els episodis al·lucinatoris del protagonista. Pintures de colors sobre el cel·luloide, llums de colors, desenfocs, cercles concèntrics, formes calidoscòpiques i imatges superposades. Utilitza també un recurs molt artístic projectant llums i formes de colors amb un projector sobre es personatges nus en una seqüència on estan fent l'amor, donant la sensació que és una al·lucinació més. (Annex I-Figura 3)

Per últim, ***Pysch-Out* (Richard Rush, 1968)** és un altra mostra, potser amb una estètica i una fotografia, a càrrec de Lazslo Kovacs, molt similar a la d'algunes pel·lícules d'avui dia, sols que està limitada pels recursos tecnològics. Podríem dir que és la *Trainspotting* de l'època. Imatges reals vistes a través de calidoscopis o cristalls, plànols punt de vista amb al·lucinacions que inclouen efectes de maquillatge, com la visió d'un dels personatges, que veu els seus amics com si foren *zombies*. (Annex I-Figura 4)

Anys 70

Després de l'ebullició de l'ús de drogues en el cinema dels anys 60, la dècada següent va donar a llum noves produccions xopades d'àcid. Somnis, realitats paral·leles i visions calidoscòpiques van colonitzar les pantalles, donant origen al popular fenomen actual del videoclip.

Algunes de les pel·lícules que tracten els temes d'al·lucinacions per drogues són ***The Naked Zoo* (William Greffe, 1970)** o ***Performance* (Nicholas Roeg i Donald Cammell, 1970)** on les drogues són tractades com a part de la vida quotidiana. Aquesta cinta britànica va suposar un escàndol en la seua època, convertint-se automàticament en film de culte, més pròxim al marge fosc, ultra violent i experimental de la *Velvet Underground* o *Clockwork orange* que a la utopia *hippie* de pau i amor que hem vist en els films de la dècada anterior. Altres deliris de

ciència ficció i psicodèlia els trobem en ***Gas-s-s-s* (Roger Corman, 1970)** o ***Ghetto Freaks* (Robert J. Emery, 1970)** però aquestes pel·lícules no mostren tant les visions al·lucinatòries com els efectes de les drogues en els personatges, però podem dir que l'estil visual no se'n va massa lluny del de les pel·lícules de la dècada anterior. En *Gas-s-s-s* per exemple tornem a trobar el rascat o la pintura sobre e cel·luloide per mostrar imatges de formes i colors vius, o el recurs de les projeccions sobre els cossos dels personatges. El color està ja completament incorporat i l'ús de la llum artificial, nocturna, de neons, comença a tindre una major presència.

No podem deixar d'esmentar les delirants pel·lícules d'Alejandro Jodorowsky, autèntiques obres mestres del gènere lisèrgic que van fascinar en el seu moment a John Lennon i que encara avui són aclamades per ídols populars com Marilyn Manson. Una de les més conegudes és ***El topo* (1970)** un western surrealista, plena de filosofia i simbolisme amb personatges com un home sense cames pujat a un altre sense braços i que s'odien recíprocament. La cinta va enlluernar a estudiants, usuaris de LSD i adeptes a les pel·lícules mentalment estimulants. La fotografia, a càrrec de Rafael Corkidi opta per una estètica molt naturalista, amb llum diürna i molt suau, tot i donar-se situacions ben surrealistes. (Annex I-Figura 5)

El següent pas de Jodorowsky i Corkidi va ser un altre film encara més oníric i surrealista que l'anterior: ***Holy mountain* (1973)**, una producció de culte sobre la recerca de la immortalitat, plegada també de simbologia, onirisme i anarquia dramàtica. És tan surrealista que no distingim entre moments de realitat i moments onírics, és un cinema poètic. Es tracta d'un onirisme mental, relacionat amb la psicoteràpia, ja que l'argument està basat en l'eneagrama de la personalitat, per tant no trobem experiències oníriques concretes, sinó que la pel·lícula és una situació onírica per si mateixa, és com el cinema surrealista però amb una història i un sentit.

L'estètica es basa en una successió d'imatges i conceptes amb gran contingut simbòlic. Cada plànol és un quadre que recorda a algunes pintures de Magritte o Frida Kahlo. Tot i tractar-se de situacions totalment irreal, l'estètica dels plànols, la llum o el color no busquen la irrealitat sinó que és tot molt naturalista, sense efectes, colors primaris i plans, llum suau i diürna en la major part del film, poca saturació i contrast, etc, deixant l'onirisme a càrrec de l'escenografia, els personatges, les situacions i els la disposició dels elements dins de cada escena. (Annex I-Figura 6)

Un altre viatge a través del més profund subconscient és ***Sanatorium pod klepsydra* (Wojciech Has, 1973)**. La fotografia de Witold Sobocinski no té res a veure amb la psicodèlia acolorida de

les pel·lícules anteriors, ja que és un món completament diferent, més cru i destrossat. L'acció no té cap lògica així com els diàlegs. L'estètica creada ens introdueix en un món de malsons, records, bogeria i retalls de realitat deformada mitjançant la creació d'un ambient misteriós i ple de boira amb una llum difusa on predomina el clarobscur i en ocasions la combinació de llums verdes i vermelles, la qual cosa dóna una sensació d'insanitat i de tensió. (Annex I-Figura 7)

Una altra pel·lícula coneguda per la presència d'experiències oníriques és **Tommy (Ken Russell, 1975)**, traducció al cinema de la magnífica òpera-rock de The Who, sobre un xiquet sord, cec i mut que s'aïlla en si mateix després de la mort del seu pare. En aquest film la fotografia és totalment colorista i artificial, una estètica molt típica dels setanta, amb neons cridaners, i dominants verdes i vermelles. Té efectes amb croms i més moviments de càmera per expressar els estats mentals del personatge. (Annex I-Figura 8)

Per últim cal esmenar un film que a diferència dels que estem tractant és un film d'animació, pel que no podem analitzar la fotografia com a tal, però si podem posar-lo com a exemple de la representació d'experiències oníriques amb altres tècniques com és l'animació. Aquesta és **La planète sauvage (René Laloux, 1973)**, l'estètica i els paisatges de la qual ens recorden a pintures surrealistes com les de Dalí o Magritte.

Anys 80:

La psicodèlia i les drogues han deixat de ser les protagonistes i el cinema dels 80 es centra en altre tipus de realitats paral·leles: la ciència ficció i els móns fantàstics i futuristes. *Regrés al futur*, *Terminator*, *E.T.*, *La història interminable*, *Dins del laberint*, *Bitelchus*, *The fly* o *Ghostbusters* són alguns dels clàssics exemples del cinema d'aquesta dècada. Però, com hem comentat anteriorment en la classificació de l'onirisme, no entrarem en el món de la fantasia i la ciència ficció, ja que no es correspon al tipus d'experiències que estudiem.

Sí podem posar alguns exemples que tot i tindre l'estètica i la temàtica pròpies de l'època, presenten experiències oníriques.

El creador de la ja mencionada *Tommy*, Ken Russell, va tornar uns anys després amb una mescla de ciència ficció i psicodèlia en **Altered States (1980)** que començava prenent-se seriosament els estudis del científic William Hurt sobre l'expansió de la ment a través del consum de fongs i la meditació en tancs d'aigua. La fotografia està a càrrec de Jordan Cronenweth, cinematògraf d'altres pel·lícules conegudes com *Blade Runner*. En *Altered States*

hi ha innovadors efectes especials, ús de croms i una il·luminació efectista, tot acompanyat d'un muntatge frenètic en els moments d'al·lucinacions del protagonista i una música que recorda als sons dels sintetitzadors utilitzats en els 60.

Altre clàssic de l'impossible i l'onirisme pertorbador és ***Brazil* (Terry Gilliam, 1985)**. L'ambientació presenta espais grans i irrealment amb arquitectures similars a La muntanya sagrada, i l'estètica combina escenes crues poc saturades i amb dominants verdoses i fredes amb altres plenes de color, reflexos i llums de neó i fluorescents. Per suposat, no falten els efectes especials. El director de fotografia, Roger Pratt, opta per plànols amb perspectives de vertigen, ús de grans angulars i una gran profunditat de camp, i angles de càmera que trenquen amb allò tradicional, zenitals espectaculars, contrapicats i enquadres aberrants que transporten l'espectador a un món completament boig amb una gran diversitat d'espais amb una estètica concreta i ben definida per a cadascun. (Annex I-Figura 9)

2.2.2. A partir dels anys 90:

La tecnologia fa un pas prou gran en aquesta dècada i l'estètica dels films comença a assemblar-se a l'actual, deixant enrere la precarietat del cinema anterior. És aquest factor el que ha fet possible la realització de meravelloses obres d'art on és fàcil confondre la realitat amb la fantasia. Conforme avança aquesta dècada la producció de pel·lícules de tots els gèneres es multiplica cada vegada més ràpid.

Per tal d'explicar les representacions de l'onirisme en aquest període i fins l'actualitat, com que comptem amb una gran quantitat d'exemples establirem la mateixa classificació que hem fet anteriorment al punt 1.3.

Començarem per esmenar alguns exemples de pel·lícules que estarien fora de la classificació però que considere important esmenar, ja que estan dins de gèneres irrealment que bé podrien formar part d'un altre gran grup dins l'onirisme. És el grup de les pel·lícules fantàstiques i de ciència ficció, que amb els nous recursos tenen infinites possibilitats narratives i visuals. Moltes gaudeixen d'una fotografia i una direcció artística espectaculars, les quals no deixen indiferent a cap espectador, que no té altra opció que endinsar-se en el món creat pel director. Alguns exemples són: *What dreams may come* (1998) Vincent Ward, *Matrix* (1999) Larry i Andy Wachowski, *Mulholland drive* (David Lynch, 2001), *Big Fish* (2003) Tim Burton, *Charlie and the chocolate factory* (2005) Tim Burton, *Tideland* (2005) Terry Gilliam, *Inland empire* (2006) David Lynch, *Imaginarium of Dr. Parnassus* (2009) Terry Gilliam.

D'altra banda tenim l'onirisme inconscient amb els somnis i l'onirisme conscient amb les al·lucinacions de tot tipus. Dins del món dels somnis cal destacar pel·lícules com ***Inception* (Christopher Nolan, 2010)**, que recrea una realitat paral·lela onírica espectacular amb una gran presència dels efectes especials i de postproducció digital. La fotografia òbviament juga un paper important en aquest tipus de representacions, però ja no porta tot el pes de l'estètica ja que moltes coses es deixen per a la postproducció o els efectes digitals i imatges creades per ordinador, les quals són les principals indicadores de que ens trobem en un món irreal, deixant enrere efectes precaris d'il·luminació o de desenfoc. El món paral·lel té una estètica quasi igual al món real amb una il·luminació totalment natural i de vegades predominança dels tons blaus, els quals relacionem amb la nit i els somnis. Com hem dit, les senyals de que ens trobem en un món fictici de somnis són els efectes digitals que ens mostren com una gran ciutat comença a plegar-se sobre si mateixa o edificis que desapareixen per explosions. (Annex I-Figura 10)

En ***Big Lebowski* (Joel Coen i Ethan Coen, 1998)** trobem també l'ús dels objectius d'angle ample però allò que crida més l'atenció són els moviments de càmera, sobre tot en les escenes oníriques. Tràvelings, plànols subjectius i plànols zenitals amb grua. Alguns elements d'aquestes escenes de somnis estan totalment inspirats en els shows de Busby Berkeley¹³, formant imatges calidoscòpiques mitjançant coreografies amb una estètica molt nítida, amb poca textura, il·luminació zenital suau, colors plans i profunditat, en contraposició a les escenes reals en l'apartament del protagonista. Altres parts dels somnis estan composades per lletres i efectes digitals. (Annex I-Figura 11)

***Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001)** entre l'onirisme dels somnis i les al·lucinacions. El protagonista, un jove que pateix somnambulisme comença a trobar-se amb un conill gegant que es converteix en el seu recurrent amic imaginari que introdueix al protagonista en un món paral·lel que de vegades sembla unir-se amb la realitat. Aquest món està representat per Steven Poster amb una il·luminació que aconsegueix el seu objectiu amb forts contrallums, focus contrapicats per il·luminar els rostres dels personatges i tonalitats blavoses que caracteritzen la major part de la pel·lícula i simbolitzen el món dels somnis i la nit a part d'un ambient fred i irreal. (Annex I-Figura 12)

Quant a pel·lícules que ens mostren l'onirisme conscient, és a dir, al·lucinacions, podem començar per l'obra de David Cronenberg, estrenada junt amb la dècada, ***Naked lunch* (1991)**, la qual encara presenta moltes característiques del cinema dels vuitanta, tant el que es

¹³ Berkeley va ser famós pels seus elaborats nombres musicals que incloïen complexes formes geomètriques. Els seus treballs requerien un gran nombre de *showgirls* i elements per a imitar un efecte de caleidoscopi.

refereix a la temàtica com en l'estètica. Tonalitats marrons, una llum molt dura i plànols majorment amb càmera fixa. La novetat en aquest film són la quantitat d'efectes especials per dur a terme les imaginacions del protagonista o construir alguns monstres o insectes gegants.

Una obra mítica dels anys noranta és ***Trainspotting* (Danny Boyle,1996)**, una pel·lícula relacionada amb les drogues amb una direcció de fotografia inoblidable a càrrec de Bryan Trufano que acompanya una història crua i en ocasions desagradable. Trufano opta per una il·luminació vermella, en ocasions també tirant a verdosos o blaus, tret que ja hem vist en anteriors films. S'utilitzen com a font de llum tant els focus com els elements que reflecteixen aquesta llum. En localitzacions com les discoteques hi ha una il·luminació amb diferents colors cridaners, curta durada de l'exposició, flashos sobre fons negre... Als bars és escassa, lúgubre, amb un efecte de boira emulant el fum concentrat del tabac. Quant a la composició de plànols, és on trobem el vertader estil innovador de *Trainspotting* i la originalitat del director de fotografia utilitzant nombrosos plànols arran de terra, contrapicats, panoràmiques verticals de 180 graus, plànols detall molt cridaners, plànols subjectius... Cal destacar l'ús de la càmera fixa, generalment amb estranyes angulacions, i el ritme frenètic de plànols, que van en consonància amb els efectes de les drogues consumides. (Annex I-Figura 13)

Posteriorment, altre film compartiria moltes característiques estètiques amb *Trainspotting*: ***Requiem for a dream* (Darren Aronofsky,2000)** també tracta el tema de les drogues i a més de les malalties mentals, com és el cas de la mare del protagonista. La fotografia centrada en la temperatura de color de Matthew Libatique fa a l'espectador molt particip dels estats psicològics i fisiològics dels personatges. Un muntatge dinàmic, ús de grans angulars, divisions de la pantalla, primers plànols dels ulls dels personatges amb pupil·les dilatades, molta textura, clarobscur, ombres dures i una tonalitat freda i blavosa que predomina al llarg del film. Tota una obra d'art que transmet una sensació constant de malestar i cruesa. (Annex I-Figura 14)

Al 98 s'estrena ***Fear and loathing in Las Vegas* (Terry Gilliam,1998)** en la qual aprofundirem més avant per veure que és un clar referent quant a la direcció de fotografia a l'hora d'exposar episodis onírics relacionats amb el consum de drogues.

Troben també altres tipus d'al·lucinacions que no són causades per les drogues, és el cas de ***American Beauty* (Sam Mendes,1999)**, on el protagonista s'enamora de l'amiga adolescent de la seva filla, la qual cosa el fa imaginar-se situacions eròtiques o sensuals amb ella en el seu cap. La fotografia que acompanya aquests moments onírics no té res a veure amb la d'altres pel·lícules on la droga és el protagonista. En aquesta es crea un ambient totalment idíl·lic, acollidor i sensual, llum càlida i suau, de vegades contrallums que deïfiquen la figura d'ella,

imatge lleugerament difusa, i amb la característica presència del color roig de les roses o pètals que sempre acompanyen o adornen a la xica. (Annex I-Figura 15)

Trobem dos exemples posteriors que en la línia de *Trainspotting* o *Requiem for a dream* mostren episodis psicòtics i sobre tot una rutina d'allò més ionqui. Una és ***Spun* (Jonas Åkerlund,2002)**, que presenta una estètica molt similar a *Trainspotting* però menys fosca, predominen les tonalitats groguenques i verdoses poc saturades i destaca la textura que té la imatge, la qual ressalta la brutícia dels apartaments i la demacració dels personatges i dels seus rostres. Eric Broms el director de fotografia, utilitza tant grans angulars amb molta profunditat en plànols més oberts com primers primeríssims plànols de les pupil·les dels ulls dels personatges engrandint-se o contraient-se degut als efectes de les drogues. Es juga també amb plànols zenitals i aberrants, deformacions dels rostres, primers plànols també de les drogues, i sobre tot dels personatges quan estan sota els seus efectes, la qual cosa permet a l'espectador endinsar-se una mica més en l'estat mental d'aquests. Utilitza recursos estètics com el fet de posar una espècie de màscara negra a la imatge que sols deixa veure la imatge per un forat en el centre, com quan mires per l'espell de la porta, la qual cosa dóna sensació d'afonament i d'estar atrapat en algun lloc on només pots veure la llum a través d'un orifici. En una de les al·lucinacions del personatge de Ross aquesta s'expressa mitjançant una animació en color de dibuixos que simulen atrapar a aquest en la vagina d'una ballarina d'*streptease*, tot açò superposat a la imatge dels seus ulls en la penombra del local. (Annex I-Figura 16)

Però allò que sens dubte hem de destacar en aquest film és el muntatge, el qual moltes vegades ens recorda al gènere videoclip, el que potser es deu a que el director només havia fet videoclips i és aquest el seu primer producte de ficció. El director de fotografia comparteix aquesta experiència en fer videoclips i també fotografia de moda, però aquesta primera incursió en el cinema no els va eixir gens malament. Tornant al muntatge, aquest sembla normal i continu a primera vista, però quan comença a presentar els personatges i el seu entorn aquest es torna totalment dur i en consonància al tipus de droga que consumeixen, l'*speed*. És un muntatge per talls que no mostra les accions completes i a més, quan els personatges estan consumint, tenen paranoies o ànsia de consumir, hi ha com una descàrrega d'imatges en menys d'un segon, primers plànols dels ulls a càmera ràpida i amb talls, panoràmiques ràpides per canviar de plànol, moviments frenètics per talls i amb estela, gravats a una velocitat d'obturació lenta i reproduïts a càmera ràpida, etc. Tot açò acompanyat de sons aguts i molestos.

Podríem dir molt més d'aquest film però ja per acabar passem a ***Enter the void* (Gaspar Noé, 2009)**, una pel·lícula similar a *Fear and loathing Las Vegas* pel que fa a la fotografia, la qual està a càrrec de Benoît Debie, que ja havia treballat anteriorment amb el director en *Irreversible* (2002), un film molt dur i pertorbador amb una fotografia on la càmera no para queta, plena d'obscuritat, llums de color i plànols aberrants. En *Enter the void* torna a una estètica dels setanta, amb escenes nocturnes de la ciutat plena de llums de neó i espais penombrosos, dominants vermelles, morades i verdes, càmeres que semblen volar pels espais, plànols zenitals que enfonsen els personatges en el seu món narcòtic, llums dures i parpellejants i demés recursos acordes amb el consum i els efectes de les drogues consumides com l'èxtasi, l'àcid o la cocaïna. (Annex I-Figura 17)

3. FEAR AND LOATHING IN LAS VEGAS

3.1 FITXA TÈCNICA I SINOPSI

FITXA TÈCNICA

Direcció: Terry Gilliam.

País: USA.

Any: 1998.

Duració: 118 min.

Intèrprets: Johnny Depp (Raoul Duke), Benicio Del Toro (Dr. Gonzo), Ellen Barkin (Camarera), Gary Busey (Policia), Cameron Díaz (Periodista), Tobey Maguire (Autoestopista), Christina Ricci (Lucy).

Producció: Laila Nabuisi, Patrick Cassavetti i Stephen Nemeth.

Guió: Tod Davies, Tony Grisoni, Alex Cox i Terry Gilliam, sobre una novela de Hunter S. Thompson.

Fotografia: Nicola Pecorini.

Muntatge: Lesley Walker.

Música: Ray Cooper i Michael Kamen.

Disseny de producció: Alex McDowell.

SINOPSI

Un descapotable roig travessa el desert, en algun lloc prop de Las Vegas. Els seus ocupants són el periodista Raoul Duke i el seu advocat, l'inestable i misteriós Dr. Gonzo. El maleter del cotxe és una autèntica farmàcia: dues borses de marihuana, 75 pastilles de mesalina, 5 fulles d'àcids i multitud d'altres drogues. Condueixen a màxima velocitat, al·lucinant un atac d'estridents ratpenats i tractant d'evitar les notícies de la guerra de Vietnam en la ràdio. Enviats per un editor a cobrir una carrera de motos en el desert, els nostres dos antiherois es reforcen amb tantes substàncies al·lucinògenes com poden trobar per a iniciar el seu viatge al cor de la decadència americana. Curulls d'energia sintètica, es perden tota la carrera i es fiquen en un embolic darrere l'altre a mesura que estranys personatges van apareixent.

3.2 TERRY GILLIAM I NICOLA PECORINI

Fear and loathing in Las Vegas és la primera però no és l'única pel·lícula on Nicola Pecorini i Terry Gilliam han treballat junts com a director de fotografia i director, respectivament. *Tideland*, *Imaginarium of Dr Parnassus* o *The brothers Grimm* són altres dels films on aquests dos professionals han treballat de la mà.

3.2.1. BIOGRAFIES

Terry Vance Gilliam va néixer a 1940 als Estats Units i ha dedicat la seua vida com actor i director de cine britànic. Va ser un dels membres del grup humorístic *Monty Python*, però sempre va ser més conegut per les seves animacions, en les quals retallava fotografies i les tornava surrealistes.

Com a director ha passejat pels límits de la realitat, els somnis i el temps. Les seues pel·lícules, d'estil surrealista, estan molt marcades pels viatges en el temps (*Time bandits* i *Twelve monkeys*) i la realitat confosa pels somnis, la fantasia o la imaginació (*Brazil*, *The adventures of Baron Munchausen*, *Fisher king*, *Fear and Loathing in Las Vegas* o *Imaginarium of Dr Parnassus*), sempre amanit amb molt humor o ironia. Ha dirigit també *The Brothers Grimm* (2005) o *Tideland* (2005).

Terry parla de si mateixa: “Prenc més idees de llibres o de pintures que d’altres pel·lícules. Des de Brueghel fins a Goya, passant per Lewis Carroll, Munch o Andrew Wyeth¹⁴.”

“No em considere capaç de rodar una pel·lícula normal, les que faig reflexen la meua visió del món. La funció del director de cinema és demostrar com és el món a partir de la seua pel·lícula.”¹⁵

Benicio del Toro, actor en *Fear and loathing in Las Vegas* parla sobre Terry Gilliam:

“Crec que Terry és un somiador i les seves pel·lícules són sobre somnis. És un visionari i és impressionant veure’l dur-ho tot a un altre nivell”¹⁶

¹⁴ Alguns dels quadres d’aquest pintor americà, Wyeth, van inspirar a Gilliam i a Nicola Pecorini per buscar les localitzacions.

¹⁵ Terry Gilliam. Extret d’entrevista de *Dreams*, el Fanzine de Terry Gilliam.

¹⁶ Benicio del Toro. Extret d’entrevista de *Dreams*, el Fanzine de Terry Gilliam.

Nicola Pecorini va nèixer el 10 d'Agost de 1957 a Milano, Itàlia. Va iniciar els seus estudis per a convertir-se en mestre de primària, però molt prompte es va interessar en la fotografia, ja que pràcticament es va criar en una cambra fosca; el seu avi, Fedele Toscani, era un pioner en foto reportatge. Va començar a treballar en el cinema a la fi dels 70 a Suïssa com a càmera per a la televisió, cobrint notícies, esports, documentals sobre naturalesa i reportatges sociopolítics.

En 1981 va assistir a un taller de *steadicam* que impartia el seu inventor Garret Brown a Califòrnia i molt ràpid va passar a ser un dels operadors més cercats de la indústria cinematogràfica. Va fundar al costat de Garret Brown *Steadicam Operators Association* i va ajudar a desenvolupar la tecnologia que s'ha convertit en una indispensable eina per a qualsevol director de cinema.

Algunes pel·lícules on ha treballat com a director de fotografia són: *La prima cosa bella* (2011) *Imaginarium of Dr. Parnassus* (2009) *Tideland* (2007) *Harrison's flowers* (2001) i *Fear and loathing in Las Vegas*.

3.2.2. L'EQUIP GILLIAM-PECORINI

Junts formen un equip peculiar i únic a l'hora de representar uns característics ambients dins d'històries boges que no a tot el públic agraden. L'onirisme és el factor que caracteritza tant les seves pel·lícules junts com l'estil de cadascun per separat, un onirisme en ocasions més fantàstic i dolç i en altres una mica més torbador i cru. Però sempre aconseguixen crear una atmosfera que per a bé o per a mal, despertarà moltes sensacions i sentiments en l'espectador.

Nicola Pecorini parla de Gilliam i del seu treball amb ell:

“Prendre decisions creatives amb Terry és un caos total! Sempre parlem molt abans de la producció. I comencem a aconseguir referències visuals i les idees, dels quals el 90% de les vegades les descartem el mateix dia! Però tot és part del procés d'arribar allí. Però el que té de bo Terry és que sempre permet que envair i modelar allò en què la pel·lícula s'està convertint. Per tant, és bo tenir aqueixa llibertat d'esperit que sovint no es troba en les pel·lícules i que no et pots permetre quan fas un estudi d'imatge. Però jo diria que són quasi sempre una espècie de decisions molt dis-orgàniques, però es converteixen en orgànica a causa del que som. A

causa de la consistència del nostre enfocament per explicar la història. Però no hi ha un pla mestre darrere d'ell.”¹⁷

“Amb cada pel·lícula, és una història diferent. Amb Terry, compartim una visió comuna de la "etapa cinematogràfica", és a dir, un gir de 360 graus. És com que arribem a una total simbiosi, sense parlar arribem a les mateixes conclusions i a adoptar les mateixes solucions. Em resulta molt fàcil treballar amb Terry, encara que tècnicament molt difícil. La principal dificultat és que altra gent entenda el nostre enfocament. Una vegada més, es posa mans a la flexibilitat mental i la capacitat d'adaptació.”¹⁸

La seva peculiaritat i genuïnitat no és sempre un factor d'èxit. Com hem comentat abans, aquesta manera tan artística de prendre's el cinema no agrada a tothom, pel que de vegades sorgeixen problemes a l'hora de que molts productors no acaben d'acceptar-la.

Pecorini confirma aquestes dificultats: “Els guions de Terry semblen ser sempre molt difícils d'entendre i d'acceptar per la gent amb els diners. Vaig arribar a la conclusió que és simplement una qüestió de la flexibilitat mental, de ment oberta, en una paraula: intel·ligència. La trista realitat és que la majoria d'executius proclamats són simplement massa estúpid per a comprendre la complexitat i els alts nivells de la poesia i l'art que estan presents en els guions de Terry. Tot el que poden entendre és el so i l'olor - tal vegada la pudor - de diners. Qualsevol cosa que vaja més enllà d' açò, tot el que no està dins de certs paràmetres ben establerts és vist amb sospita.”¹⁹

“L'art no té molt espai dins de negoci de les pel·lícules d'avui dia. De vegades tinc la impressió de que la indústria del cinema pateix la mateixa malaltia que la televisió: s'està morint d'una tendència constant en la reducció de les normes, l'esforç constant de no molestar. I "indústria" és una paraula terrible per a alguna cosa que hauria d'estar molt per sobre dels paràmetres econòmics. L'obra de pensament provocador no té apel·lació, és perillós i vist amb recel. En altres paraules, els productors de pel·lícules d'avui dia estan negant l'essència mateixa del cinema com a forma d'art. Si la definició d'art és "un producte de l'activitat humana, feta amb la intenció d'estimular els sentits humans, així com la ment humana, per les emocions que transmeten i / o idees", llavors és clar que no s'ajusta al corrent actual d'interpretació del cinema.”²⁰

¹⁷ Nicola Pecorini. Extret d'entrevista de *Dreams*, el Fanzine de Terry Gilliam.

¹⁸ IBIDEM

¹⁹ IBIDEM

²⁰ IBIDEM

3.3 ANÀLISI VISUAL DEL FILM

Per tal d'analitzar en profunditat la feina de Nicola Pecorini ens basarem en els aspectes d'aquesta part de la producció estudiats en l'apartat 2.1 com són la tecnologia utilitzada en el film, la composició de la imatge i la il·luminació.

3.3.1. TECNOLOGIA UTILITZADA: CÀMERA, CELULOIDE I LENTS

Fear and loathing in Las Vegas està gravada en pel·lícula, tot i estar quasi en els anys de canvi a l'ús majoritari de la tecnologia digital. Pecorini afirma en algunes entrevistes recents que és un amant del cel·luloide.

La **càmera** utilitzada en aquesta producció va ser principalment *Arriflex 535*, la qual permetia entre altres coses fer canvis en la velocitat durant les escenes del cotxe. "De vegades canviava la velocitat d'obturació de 24 a 20fps per tal de fer que el cotxe semblara més ràpid."²¹ També va utilitzar altres models com Arri BL-4S i Arri 35-III. Segons Pecorini, un expert de l'*steadicam* són models molt compatibles i còmodes per utilitzar-los amb aquest suport.

Gilliam i Pecorini van optar pel **format** panoràmic Super 35, ja que tenien una major selecció de lents que amb l'anamòrfic. El cameràman estava familiaritzat amb el format després d'haver treballat com a operador per al director de fotografia Ronnie Taylor, a 1988.

Per a la fotografia en exteriors Pecorini va utilitzar pel·lícules Eastman Kodak 250D Visió 5246 stock²², ja que va trobar que eren els més adients per a les escenes en el desert amb el cotxe. "Té una latitud increïble, especialment per sobreexposició. En el desert, vam voler que les imatges tingueren certa qualitat indefinida, sense un horitzó real a qualsevol lloc; vam voler que semblara com si mai pogueres realment aconseguir arribar al final del desert. Hi ha una espècie d'irrealitat fora del cotxe, perquè allò que importa són ells dins del Tauró Vermell. Per eixa raó, jo sempre utilitzava un filtre 85²³ durant aquelles escenes, fins i tot encara que disparàvem en llum del dia. A causa de la sobreexposició, l'escalfor és llegible únicament en els

²¹ Nicola Pecorini. Entrevista publicada en el magazine *The ASC (The American Society of Cinematographers)*.

²² Aquest carret té una sensibilitat (ASA) de 250 i una temperatura de color Dia, pel que no caldrà posar cap filtre en càmera si es grava en exteriors.

²³ Filtre de cristal taronja que s'utilitza en la càmera.

tons baixos; els fons podrien ser realment càlids i cremats, però no sembla fals. Alguns colors canviarien, encara que els verds van desaparèixer completament.”²⁴

En interiors va optar per la EXR 5293.

“M’encanta aquest tipus de pel·lícula: els negres són increïbles. Al principi vaig pensar en utilitzar el procés d'ENR en aquesta pel·lícula, però finalment vaig decidir que no era necessari.” “Ens va ajudar molt quan filmàvem escenes en la suite d'Hotel de la Menta, perquè aquelles seqüències eren extremadament fosques. Utilitzava enllumenat mínim i gelatines molt colorides en les llums.”²⁵

Quant a les **lents** a Nicola li agrada treballa amb *Zeiss Standard Speed*.

“M'encanten els objectius *Zeiss*: es poden tenir tirs amb una forta llum de fons però aqueixos objectius no pateixen. Tenen una gran qualitat, especialment si es treballa en T2.6 o 2.7²⁶, com jo...”²⁷

Degut a la seua experiència va treballar majorment amb lents fixes, excepte escenes com la dels ulls de Duke, on podem veure els ratpenats dins de les pupil·les.

“Haviem de romandre dins de la pupil·la de Johnny Depp, vaig intentar-ho amb una lent macro, però era massa difícil. Has de triar la pupil·la o l'iris, i es fa molt complicat. Estàs tractant amb 1/100 de polzada, i hi ha un moment en què les coses es tornen borroses. A fi d'evitar això, vaig haver d'utilitzar tanta llum que estava treballant en una parada de T11 o 16²⁸; Johnny estava suant i no podia fer-ho més . Al final, es va utilitzar un zoom 10:1 amb diòptries. Els ratpenats es van afegir més tard pel supervisor d'efectes visuals Kent Houston en *Peerless Films*, la companyia de Terry a Londres.”²⁹ (Annex II-Figura 1)

A l'hora d'escollir lents específiques, Pecorini va consentir les preferències de Gilliam pels angles amples en la major part de la pel·lícula.

²⁴ Nicola Pecorini. Entrevista publicada en el magazine *The ASC (The American Society of Cinematographers)*.

²⁵ IBIDEM

²⁶ Es refereix a l'apertura del diafragma en la càmera.

²⁷ Nicola Pecorini. Entrevista publicada en el zeiss.com/cine.

²⁸ Obertura de diafragma amb la qual s'aconsegueix una gran profunditat de camp però es necessita molta llum.

²⁹ Nicola Pecorini. Entrevista publicada en el magazine *The ASC (The American Society of Cinematographers)*.

"Diria que vam disparar aproximadament el 95 per cent de la pel·lícula amb lents de 10mm, 12mm o 14m; allò era la nostra gamma primària! De vegades havíem de disparar amb un 12mm lent a només tres polzades del nas de Johnny Depp."³⁰ (Annex II-Figura 2)

Com hem vist anteriorment en l'anàlisi d'altres films, l'ús del gran angular és un recurs molt freqüent.

3.3.2. COMPOSICIÓ DE LA IMATGE

Fear and loathing in las Vegas és una pel·lícula on l'últim que es pretén es imitar la realitat, és a dir, tant la història com la fotografia i la narrativa busquen eixir-se d'allò convencional. Per aquest motiu, la composició és en la major part de la pel·lícula molt complexa i polisèmica, ja que presenta un caos i una irrealitat que van acompanyats d'una forta càrrega quant al significat dels objectes i la repartició d'aquests.

De vegades sí es respecten algunes normes referides al pes visual i la preponderància d'alguns elements sobre uns altres, i per descomptat, cada plànol i enquadrament està ben mesurat i planejat dins del caos que sembla transmetre. Analitzant els elements veurem com la imatge no deixa mai de ser dinàmica, el que fa que l'espectador no es relaxe en cap moment de la pel·lícula.

Quant a elements compositius de la imatge cal destacar les **formes** i les seues mutacions i deformacions. Els triangles són les protagonistes sobre tot en les escenes de més acció o tensió, ja que donen sensació d'instabilitat i estrés per la seua rectitud. En les escenes més tranquil·les i divertides ens trobem amb línies corbes. Les **línies** són en la seua majoria verticals i diagonals, a penes hi trobem plànols horitzontals, que aportarien tranquil·litat a la composició. Gran quantitat de línies obliqües que produeixen un trencament de la monotonia de l'enquadrament i una dosi de tensió i moviment. També hi ha composicions amb forma d'A, que donen sensació d'opressió quan l'escena ho requereix. Finalment cal dir que no hi trobem pràcticament **punts** fixos en la imatge, ja que com hem comentat abans, es busca instabilitat, mai descans.

Pel que fa al tipus de **plànols**, predominen els plànols tancats, plànols mitjos o primers plànols. Açò es deu a que se'ns vol mostrar constantment les sensacions dels personatges, és aquest un dels punts clau en la història, per tant amb enquadraments tancats s'aconsegueix acostar a

³⁰ Nicola Pecorini. Entrevista publicada en el magazine *The ASC (The American Society of Cinematographers)*.

l'espectador a la història i als protagonistes i que tinga una visió més propera i personal fent que pugui rebre les sensacions amb major eficàcia. (Annex II-Figura 3)

Es juga amb plànols conjunts dels dos personatges principals, col·locant-los en disposicions en diferents termes segons l'escena. En ocasions ambdós personatges estan enquadrats en un mateix plànol però per les accions i situacions que es donen en l'escena podria tractar-se d'espais separats, ja que tot i estar en un mateix escenari, les accions que duen a terme semblen no tindre relació ninguna. Un exemple d'açò el tenim en l'escena on Duke està al·lucinant per una droga potent al fons de l'escena mentre que el seu company està fingint una pallissa per telèfon. El primer està situat en primer terme mentre que el segon està una mica més allunyat, creant així dos situacions diferents i una forta profunditat en la imatge. (Annex II-Figura 4)

Predominen també els plànols presos des d'un angle no convencional com els picats i els contrapicats. Aquests desestabilitzen la imatge allunyant-la de tot equilibri i horitzontalitat, produeixen sensacions d'aclaparament i d'anormalitat. Un altre tipus de plànol molt utilitzat en aquest film, que també té pretensions d'aquest tipus, són els plànols inclinats i aberrants, els quals alteren la percepció de l'espectador fent que la tensió siga major degut al desequilibri. Tenim exemples d'aquest tipus de tècniques sobre tot en les seqüències on els personatges desvarien a causa del consum de drogues, encara que també s'utilitzen en altres moments de la pel·lícula, per tal que no disminuïska la tensió. (Annex II-Figura 5)

Altra tècnica utilitzada són els plànols punt de vista, la majoria amb lent de gran angular, els quals mostren el que veu el personatge i ajuden a que l'espectador s'introduïska més en la ment d'aquest. Són habituals en aquests plànols les deformacions dels objectes i els espais o directament un deliri totalment irreal. (Annex II-Figura 6)

Altre aspecte fonamental en el propòsit estètic i narratiu del film són els **moviments de càmera**, sense els quals no podríem fugir de l'estabilitat. Les tècniques de composició ja comentades no tindrien sentit si la càmera estiguera fixa; tot junt fa el còctel perfecte per induir a la bogeria i l'ansietat. Tot i això, el moviment de càmera no és constant, podem veure un increment de moviments cada vegada més bojós conforme avança la història, augmenta el consum de drogues i empitjora l'estat mental dels personatges. La càmera traça moviments constants de caire molt caòtic, utilitzant tècniques com el *tràveling* d'aproximació i allunyament així com el *balanceig* de la imatge. Pecorini utilitza una *steadicam*, amb la qual té una llibertat de moviment molt gran.

Es juga amb la velocitat de les imatges, la càmera ràpida i lenta és utilitzada en moments puntuals per donar sensació de nerviosisme i de vegades també de mania persecutòria. A més, també serveix per exagerar els moviments dels personatges, en concret de Duke. La càmera lenta és un gran recurs per mostrar els efectes d'algunes de les drogues consumides, es rellenteix el temps i es transmet la constant alteració dels sentits.

Totes aquestes tècniques juntes expressen els estats anímics dels personatges en cada moment i es tornen més agressius i exagerats en els moments d'al·lucinacions i d'alteració de la realitat, ja que al tractar-se d'estats alterats del cos i la ment es deu transmetre desconcert, inestabilitat, canvis de ritme, deformacions, etc.

3.3.3. IL·LUMINACIÓ

Una de les idees principals per a la il·luminació va ser una proposta de Gilliam a Pecorini. Volia que la fotografia estiguera inspirada en les pintures de l'artista Robert Yarber³¹, un pintor i professor d'art americà amb un estil molt particular, el qual el dissenyador de producció va mostrar a Terry com a proposta estètica de la pel·lícula. La seua obra està plena de irrealitat, psicodèlia i misticisme i amb una il·luminació molt característica on els neons i els colors cridaners són els protagonistes. (Annex II-Figura 7)

Després de parlar amb Terry de la seua visió estètica de la pel·lícula, Nicola va haver de fer proves amb quantitat de filtres de color per a les llums amb gelatines Supergel i CalColor. Va provar alguns com Roscolux foc (# 19), febre de l'or (20), festucs (92), xocolata (99), noguera (156), i blau italiana (370), així com Calcolor roig (4660) i rosa (4890).

La principal característica de la llum en aquesta pel·lícula és el predomini de baixa lluminositat però amb una tonalitat molt forta de colors. Les claus de llum solen ser baixes creant així una atmosfera de misteri, d'allò desconegut i de tensió. L'estil d'il·luminació que predomina és el pictorialisme, és a dir, la llum artificial, sobre tot perquè se'ns vol mostrar una ciutat tan artificial com Las Vegas. Aquesta artificialitat va acompanyada del clarobscur, on les ombres adquireixen un significat en contraposició a l'abundància de llums. (Annex II-Figura 8)

Pel que fa al color, cal dir que és un aspecte fonamental de la fotografia d'aquest film, i al igual que la llum, està inspirat en l'obra de Robert Yarber. El color més utilitzat és el roig, símbol del cor, crueltat, sang, odi, a més és un roig saturat que de vegades sembla devorar els personatges. Aquest color de gran força visual provoca sensació d'acció, vitalitat, emoció i

³¹ Veure imatges annex

sobretot tensió. De vegades es contrasta amb blaus o verdosos creant un dinamisme visual, sobre tot quan es mostren episodis d'al·lucinacions o malestar, per a la qual cosa, els tons verdosos són idonis, ja que representen la insanitat. (Annex II-Figura 9)

La il·luminació diürna és més natural, en contraposició a la nocturna, utilitzant algunes llums auxiliars, difusors i reflectors. En els espais naturals com el desert o llocs a l'aire lliure, la llum és càlida i suau, ja que sol coincidir amb moments de la pel·lícula que són més tranquils o volen denotar una idea de normalitat una mica alterada. A les escenes del cotxe Pecorini va descartar l'ús dels focus HMI per imitar la llum del sol, ja que s'estima més utilitzar o bé la llum real amb reflectors. (Annex II-Figura 10)

La il·luminació per excel·lència en escenes nocturnes i d'interiors és el neó i altres llums amb gelatines i filtres de color per donar eixes caire irreal. Amb la predominança de tons intensos com el roig, groc verdós i blau (colors primaris) tots lleugerament saturats i de llum dura. En ocasions aquestes llums s'exageren, intensificant la seua presència en l'escena, augmentant la sensació de psicodèlia.(Annex II-Figura 11). Aquestes es fan molt més notables en les al·lucinacions dels personatges, submergint l'espectador en el món surrealista de la pel·lícula. En les habitacions d'hotel aquest tipus de il·luminació es manté, inclús fent que els parpellejos de llum de l'exterior entren per la finestra creant situacions inquietants i opressives. (Annex II-Figura 12)

3.3.4. EFECTES

Com que en aquest treball ens hem centrat en la part de producció de la direcció de foto, no entrarem en detall en temes de postproducció i retoc de la imatge. Es pot dir que degut a motius com el pressupost del que es disposava, aquesta pel·lícula no té massa efectes generats digitalment. La majoria són efectes tradicionals basats en artificis plàstics i tangibles i utilitzant elements físics com líquids, fum o ninots articulats (dimoni pelut i fardatxos) (Annex II-Figura 13). Sí trobem seqüències com la dels ratpenats, que estan afegits digitalment a posteriori, o els efectes de deformació dels rostres dels personatges o els espais a causa de les al·lucinacions.

No hi ha un treball excessiu d'etalonatge, ja que Pecorini preferia deixar clar el color i la saturació des del principi amb una correcta elecció de la pel·lícula i per suposat de la il·luminació.

4. CONCLUSIONS

L'onirisme és una experiència tan personal que pot ser realment difícil, quasi impossible explicar-la amb paraules, ja que és un conjunt de sensacions, pensaments, visualitzacions i en resum, una creació única i exclusiva de cada persona.

Els objectius establits a l'inici han sigut complits. L'objectiu principal d'analitzar visualment *Fear and loathing in Las Vegas* per tal d'establir un referent de la representació de l'onirisme a partir dels anys 90 en el cinema s'ha anat desenvolupant per parts, explicant primerament els termes clau per tal d'entendre millor l'anàlisi posterior, complint així els objectius secundaris.

Després dels resultats obtinguts, cal dir que l'elecció d'aquest film com a referent ha sigut molt encertada, ja que té moltes possibilitats d'explotació, és a dir, la pel·lícula és sens dubte un material interessant i apte per tal d'experimentar amb tot tipus de tècniques visuals i tècniques de realització. A més, és una molt bona mostra del canvi entre dècades i del pas a noves maneres de fer cinema. És tot un catàleg de tècniques visuals: filtres, il·luminacions canviants, diferents velocitats d'obturació...mescla tècniques que ja s'utilitzaven als anys 60 com la superposició d'imatges amb altres més innovadores com els efectes digitals i gaudeix d'una gran diversitat de registres per mostrar els diferents estats de la ment en cada moment del film. En definitiva, pense que part del seu èxit es deu a una perfecta combinació del caire artístic de la pel·lícula, al qual es refereix Pecorini quan parla de cinema com a art, i del *look* comercial i actual que aporten les noves tècniques. En la meua opinió, són dos factors importants en un film i d'acord amb les reflexions de Pecorini, pense que el cinema actual, tot i ser espectacular, de vegades té una gran mancança d'aquest caràcter artístic per tal de no perdre l'essència i el vertader significat del "setè art".

Pel que fa a la direcció de fotografia, en aquest treball es mostren la infinitat de possibilitats expressives que dóna. Es pot dir, doncs, en resposta a la nostra primera hipòtesis, que sí es poden representar experiències oníriques mitjançant la direcció de fotografia. La prova està en els diversos exemples que hem posat al llarg del treball, que ens mostren com al llarg del segle vint, aquesta tècnica visual ha fet possible la representació audiovisual d'allò que per naturalesa es troba en una part molt íntima de la ment humana. A l'hora de dur aquesta representació a terme alguns directors opten per una estètica més exagerada i cridanera que ens permet fàcilment discernir entre allò real i allò que no ho és en la pel·lícula, mentre que

altres continuen amb l'estètica general del film inclús en els moments d'irrealitat, ja siga perquè la història deixa clar que es tracta d'una experiència onírica o bé perquè es vol confondre a l'espectador i fer-lo dubtar d'allò que és real i el que no ho és.

Una de les conclusions que s'han extret mitjançant l'anàlisi de l'onirisme al cinema és l'obtenció d'una característica comuna dels diferents films que el mostren en diferents èpoques. Aquesta característica és la divisió i jerarquització de realitats que genera aquesta representació d'una experiència onírica en la gran pantalla per tal d'arribar a l'espectador i a la comprensió per part d'aquest. Aquesta divisió consta d'una realitat intradiegètica dels personatges que experimenten l'onirisme, una realitat diegètica que envolta a aquests personatges, i una realitat extradiegètica que és la de l'espectador. L'objectiu principal és que les experiències oníriques que són una realitat intradiegètica dels personatges arriben a ser compreses pel públic, la qual cosa és molt complicada, perquè una cosa que es crea en la ment d'algú no és visible ni perceptible a cop d'ullada. Per tant, l'única manera de mostrar el que el personatge està experimentant és mitjançant el plànol subjectiu, un recurs molt utilitzat en la majoria de pel·lícules. Però, en molts casos és també d'ajuda que aquesta realitat intradiegètica contamine la diegètica per tal de facilitar la comprensió d'allò que està ocorrent dins la ment dels personatges. Plànols aberrants, espais que es deformen, ambients difusos, il·luminació irreal...són tècniques molt utilitzades pels cineastes per ajudar a l'espectador a entendre el que està passant, que la seua realitat extradiegètica es contamine de la realitat diegètica del film per tal d'arribar a identificar-se i empatitzar amb la situació interna o l'estat mental del personatge. És una manera de trencar la quarta paret, ja que es converteix en una visió subjectiva de l'espectador, com si fora aquest qui patira l'al·lucinació.

En resposta a la segona hipòtesi cal dir que amb aquest treball s'ha pogut confirmar que els avanços i noves tècniques en la direcció de fotografia han suposat un canvi en la representació de l'onirisme al cinema, com ocorre en molts altres aspectes de la producció del cinema. La tecnologia està en constant avanç i propicia una millora de la qualitat dels productes, la qual actualment està en un punt pràcticament insuperable; avui dia tot pot fer-se al cinema. Quant a l'establiment dels dos blocs temporals d'abans i després dels anys noranta, té la seua base en la història d'aquests avanços i augment de recursos, on podem veure que aquesta dècada és clau per a un canvi definitiu en l'estètica del cinema, entre altres coses. D'altra banda la postproducció i les noves tecnologies relacionades amb aquesta fan guanyar molt al nou cinema, l'etalonatge, el retoc digital de la imatge, els efectes...la imatge pren un *look* innovador i nítid que no s'havia vist fins aleshores i al qual avui estem tan acostumats, fent que tot allò que no tinga aquesta claredat passe a formar part del que molts anomenarien "antic".

El que definitivament cal destacar i el que considere una conclusió que dóna peu a la reflexió és que tot i que els avanços tecnològics ens han permés veure a través de la pantalla d'una manera més que realista i versemblant, s'ha d'admetre que en qüestions d'enginy i creativitat el cinema anterior als anys noranta és el guanyador. Com menys mitjans es tenen, més aguditzat es mostra l'enginy i més originals són els mètodes emprats.

S'ha de gaudir del cinema que els avanços ens brinden, però també cal reconèixer i aprendre a apreciar la tasca realitzada durant dècades anteriors, quan el cinema era encara considerat més com un art que com una indústria.

5. BIBLIOGRAFIA

- AUMONT, J. (1997) *El ojo interminable: Cine y pintura*. Barcelona. Ed. Paidós.
- BALLINGER, A. (2004) *Nuevos directores de fotografía*. Madrid. Ed. Ocho y medio.
- BARNWELL, J. (2009) *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona. Ed. Parramón.
- DREAMS. (1999) *Terry Gilliam Interview*. <<http://www.smart.co.uk/dreams/home.htm>>
[Consulta: 6 de juliol de 2013]
- GOODRIDGE, M., GRIERSON, T. (2012) *Dirección de fotografía cinematográfica*. Barcelona. Ed. Blume.
- HUNTER S. THOMPSON (1992) *Fear and loathing in Las Vegas: un viaje salvaje al corazón del Sueño Americano*. Barcelona. Ed. Anagrama.
- HUNT, R., MARLAND J., RAWLE S. (2011) *El lenguaje cinematográfico*. Ed. Parramón Audiovisual.
- MARTÍNEZ ABADÍA, J., SERRA FLORES, J. (2000) *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Barcelona. Ed. Paidós.
- RAMACHANDRAN, V. S. (1999) *Fantasmas en el cerebro*. Madrid. Ed. Debate Pensamiento.
- RICHARDSON, M. (2006) *Surrealism and cinema*. Londres. Ed. AC Black Publishers.
- SÁNCHEZ VIDAL, A. (1997) *Historia del cine*. Madrid. Ed. Historia 16
- THE AMERICAN SOCIETY OF CINEMATOGRAPHERS (1998). *Gonzo filmmaking*.
<<http://www.theasc.com/magazine/may98/gonzo/pg1.htm>> [Consulta: 26 de juliol de 2013]
- TU PUNTO. *Info sobre drogas*. <<http://tupunto.org>> [Consulta: 10 de juliol de 2013]
- ZEISS. *A new lens every two millimeters*.
<[http://www.zeiss.com/C12575690045D103/EmbedTitelIntern/ExperiencesUltraPrimeLenses1/\\$File/a_new_lens_every_two_millimeters.pdf](http://www.zeiss.com/C12575690045D103/EmbedTitelIntern/ExperiencesUltraPrimeLenses1/$File/a_new_lens_every_two_millimeters.pdf)> [Consulta: 7 de juliol de 2013]

6. FILMOGRAFIA

Hallucination Generation . (Dir. Edward Mann) . Trans American Films. 1966.

The Weird World of LSD. (Dir. Robert Ground). American Entertainment Association. 1967.

The trip. (Dir. Roger Corman). American International Pictures. 1967.

Alice in Acidland. (Dir. John Done). Unit Ten Productions. 1968.

PsychOut. (Dir. Richard Rush). American International Pictures. 1968.

El topo. (Dir. Alejandro Jodorowsky). Producciones Panicas. 1970.

La montaña sagrada. (Dir. Alejandro Jodorowsky). ABKCO Music and Records. 1973.

Sanatorium pod klepsydra. (Dir. Wojciech Has). Zespół Filmowy "Silesia". 1973.

Altered states. (Dir. Ken Russell). Warner Bros.1980.

Brazil . (Dir. Terry Gilliam). Embassy International Pictures. 1985.

Naked lunch. (Dir. David Cronenberg). Film Trustees Ltd. 1991.

Trainspotting. (Dir. Danny Boyle). Channel Four Films. 1996.

Fear and loathing in Las Vegas. (Dir. Terry Gilliam). Universal Pictures. 1998.

Big Lebowski. (Dir. Joel Coen, Ethan Coen). Polygram Filmed Entertainment. 1998.

American Beauty. (Dir. Sam Mendes). DreamWorks SKG. 1999.

Requiem for a dream. (Dir. Darren Aronofsky). Protozoa Pictures. 2000.

Mullholand drive. (Dir. David Lynch). StudioCanal. 2001.

Donnie Darko. (Dir. Richard Kelly). Flower Films. 2001.

Tideland. (Dir. Terry Gilliam). Recorded Picture Company. 2005.

Imaginarium of Dr. Parnasus. (Dir. Terry Gilliam). 2009.

Inception. (Dir. Christopher Nolan). Warner Bros. 2010.

ANNEXOS

ANNEX I:

Figura 1



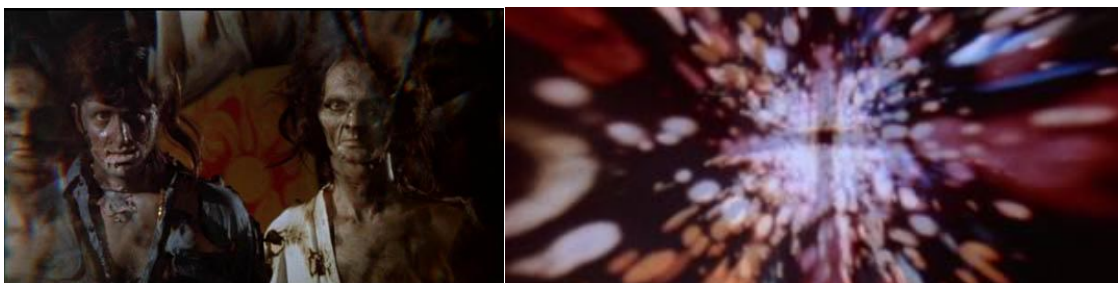
Figura 2



Figura 3



Figura 4



Noves representacions de l'onirisme al cinema occidental dels anys 90.

Figura 5



Figura 6



Figura 7



Noves representacions de l'onirisme al cinema occidental dels anys 90.

Figura 8



Figura 9



Noves representacions de l'onirisme al cinema occidental dels anys 90.

Figura 10



Figura 11

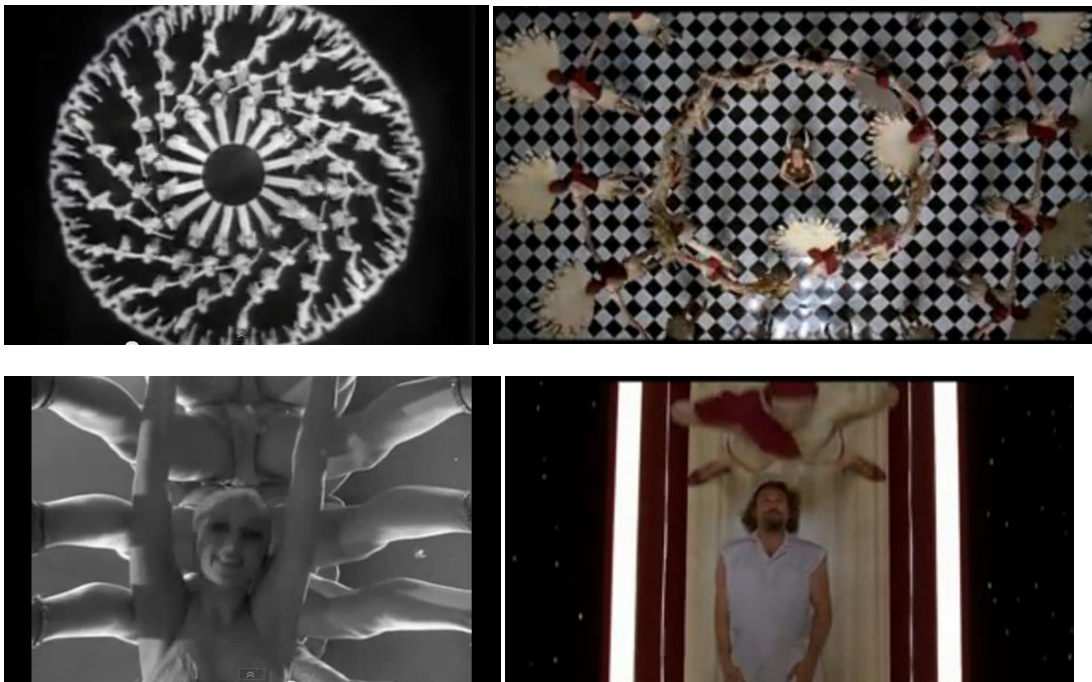


Figura 12



Noves representacions de l'onirisme al cinema occidental dels anys 90.

Figura 13



Figura 14



Figura 15



Noves representacions de l'onirisme al cinema occidental dels anys 90.

Figura 16

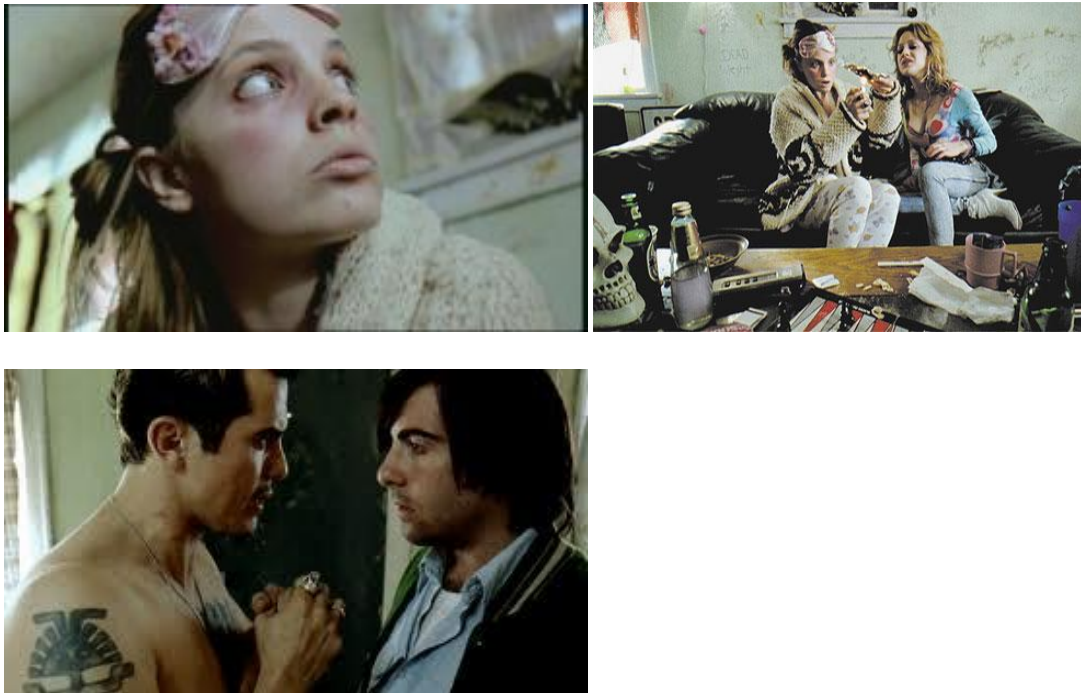
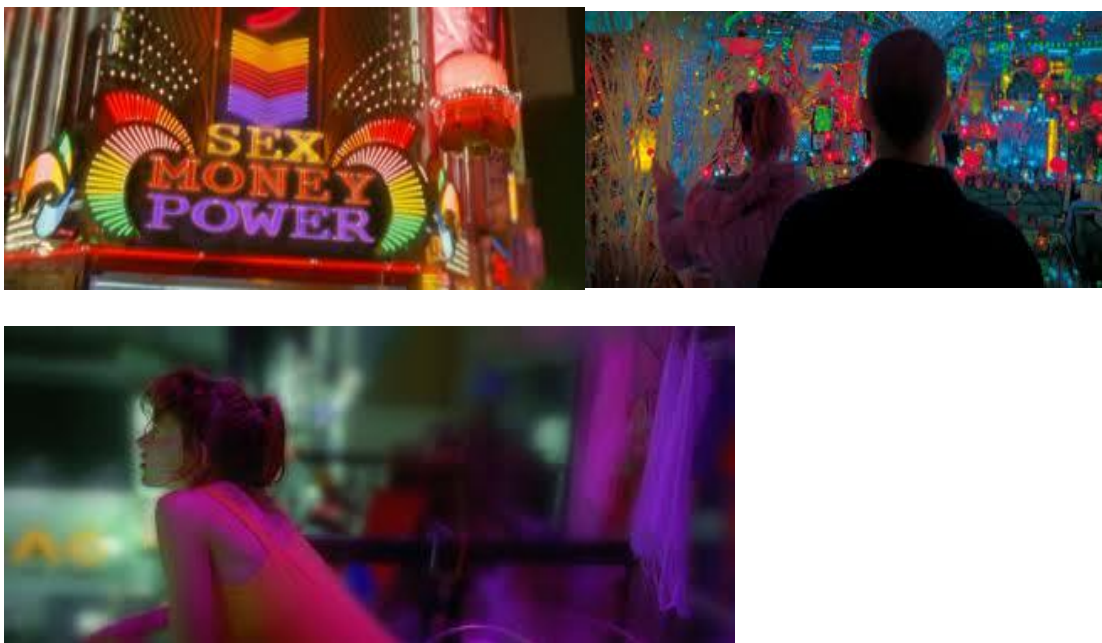


Figura 17



ANNEX II

Figura 1



Figura 2



Figura 3

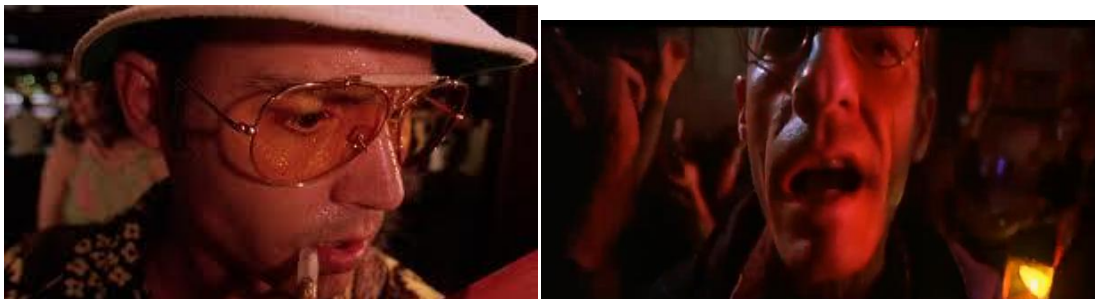


Figura 4



Noves representacions de l'onirisme al cinema occidental dels anys 90.

Figura 5



Figura 6



Figura 7



Noves representacions de l'onirisme al cinema occidental dels anys 90.

Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figura 13

