



UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA DOCUMENTACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Trabajo Fin de Grado

ANÁLISIS DE LA FILMOGRAFÍA DE CHRISTOPHER NOLAN

RUBÉN BENÍTEZ LLAMAZARES

REALIZADO BAJO LA TUTELA DEL PROFESOR:

JOSÉ MALDONADO ESCRIBANO

CONVOCATORIA

Septiembre 2015

ÍNDICE

1. Introducción	3
2. Objetivos y metodología	3
2.1.Objetivos	3
2.2.Metodología	5
3. Estudio del cineasta Christopher Nolan	6
3.1. Contexto cinematográfico	6
3.2. Análisis del director	8
3.2.1. Biografía y filmografía	8
3.2.2. Influencias del director	11
3.2.3. Premios obtenidos en su filmografía	12
4. Análisis de las películas	16
4.1. <i>Following</i>	16
4.2. <i>Memento</i>	21
4.3. <i>Insomnio</i>	28
4.4. <i>Batman Begins</i>	32
4.5. <i>El Truco final</i>	39
4.6. <i>El Caballero oscuro</i>	44
4.7. <i>Origen</i>	51
4.8. <i>El Caballero oscuro: la leyenda renace</i>	59
4.9. <i>Interstellar</i>	65
5. Conclusiones	73
6. Fuentes y referencias bibliográficas	76
7. Anexos	80
7.1. Listado de imágenes utilizadas	80
7.2. Glosario.....	81

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido elaborado para poner en conocimiento todo lo aprendido, referente a las competencias y con aportes de diferentes asignaturas, en los cuatro años de carrera universitaria, cuyo trabajo data sobre la filmografía de un director que ha marcado una época, especialmente en nuestro tiempo, ya que se trata de un director contemporáneo como es Christopher Nolan. Es un trabajo en esencia bastante extenso, ya que se va a analizar desde un punto de vista fílmico, lo cual eso implica analizar principalmente el campo técnico de sus películas, tales como efectos especiales, montaje o planos, y obviamente todos conocemos a Christopher Nolan por ser un director que lleva a límites insospechados tales campos, lo cual a la hora de analizarlos requiere captar al pie cualquier detalle. Sin embargo, me he decidido a llevar a cabo un trabajo de este director, porque personalmente lo considero uno de los directores que mejor ha irrumpido en el siglo XXI, donde nos ha dejado impactados con películas que muchas de ellas te dejan con incógnitas, algo que para los cinéfilos puede resultar atractivo y visualizarlas demasiadas veces para llegar a comprenderlas de alguna manera. Hasta tal punto que aún no comprendiendo algunas de ellas, cada espectador extrae sus propias conclusiones y la analiza desde un punto de vista determinado. Para la realización de dicho trabajo se ha requerido de un gran trabajo de análisis e investigación de diversa índole, con documentación cinematográfica, montaje cinematográfico, producción audiovisual, narrativa, etc. Por supuesto se han visualizado también las películas del director para el apartado de análisis.

Por último, reseñar los diferentes puntos que se tratarán en dicho trabajo, donde se analizará el contexto cinematográfico en el que ubicamos a Christopher Nolan, además de un análisis de su biografía y las influencias que le inspiraron a realizar tales películas y, posteriormente, se hará un análisis de las nueve películas, las cuales han sido dirigidas por él y las que atañen en el trabajo que se ha realizado.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal del Trabajo de Fin de Grado es llevar a cabo un análisis de las películas dirigidas por Christopher Nolan, además de hacer un pequeño repaso por su biografía y mostrar el contexto cinematográfico en el que se enmarca. Las películas a analizar serán:

Following (1998), *Memento* (2000), *Insomnio* (2002), *Batman Begins* (2005), *El Truco final* (2006), *El caballero oscuro* (2008), *Origen* (2010), *El caballero oscuro: La leyenda renace* (2012) e *Interstellar* (2014).

Los OBJETIVOS GENERALES que se pretenden cumplir en el trabajo están orientados a plasmar los conocimientos adquiridos en referencia a las asignaturas cursadas en el Grado, además de la capacidad de elaborar un contenido consensuado y elaborado de manera que se pueda defender con argumentos justificados. Todo ello también con una organización estructurada ordenando cada uno de los apartados, donde se pretende introducir una reflexión en cada uno de ellos para incitar al espectador de alguna manera al conocimiento de ciertos conceptos cinematográficos con la ayuda de las imágenes pertenecientes a las películas.

Por supuesto y mucho más importante, antes de pasar a la metodología, es poner en práctica los conocimientos y competencias de diferentes asignaturas para realizar el Trabajo de Fin de Grado. A continuación, se expondrán las competencias adquiridas que se pretenden reflejar en este trabajo en relación a varias asignaturas del Grado extraídas de la página web de la facultad¹: *Historia y Teoría Cinematográficas* (CE9 y CE29), *Introducción a la Tecnología de la Información y la Comunicación* (CT3), *Teoría de la Comunicación Audiovisual* (CT16 y CE21), *Guión* (CE21), *Montaje y Edición de Audio y Vídeo I y II* (CG1), *Producción Audiovisual* (CT7 y CE32), *Narrativa Audiovisual I y II* (CE27), *Ética y Deontología de la Comunicación Audiovisual* (CE25).

En el Trabajo de Fin de Grado también se han perseguido ciertos OBJETIVOS ESPECÍFICOS que se han conseguido a través de la elección de la temática de estudio:

- Mostrar la evolución que ha experimentado la filmografía de Christopher Nolan. Se destaca sobre todo en lo referente al guión y los efectos visuales concibiéndolo de esta manera como “*un cine extravagante*”.
- Analizar el contexto cinematográfico en el que se enmarca el director. Se estudia al director a finales del siglo XX y principios del siglo XXI, una época en la que en poco tiempo se ha consagrado como uno de los directores más aclamados.
- Analizar la biografía de Christopher Nolan. Partimos desde su formación y comienzos en el mundo del cine hasta llegar a sus trabajos actuales.

¹ <http://www.unex.es/conoce-la-uex/centros/alcazaba/informacion-academica/programas-asignaturas/curso-2014-15/grado-en-comunicacion-audiovisual>.

- Conocer las influencias que más le han inspirado en su carrera. Todo ello a través de una muestra de los diferentes directores y películas que le han llevado a enmarcarlo en su filmografía y le sirvió de gran fuente para sus trabajos.
- Analizar, desde un punto de vista fílmico, las películas citadas anteriormente a través de diferentes campos: espacio, tiempo, planos, iluminación, sonido, montaje, efectos especiales, producción, guión, equipo técnico y artístico, promoción, distribución y exhibición y una pequeña valoración personal.

2.2. METODOLOGÍA

En cuanto a la metodología, se ha recurrido a documentación de diversa índole, tales como libros de diferentes ámbitos, como de montaje, producción audiovisual o cine. Además, se ha recurrido a contenidos de webgrafía, revistas donde se hacen menciones y publicaciones sobre las películas analizadas y la biografía del director, así como la visualización de las películas de Christopher Nolan como de otros directores que guardan una cierta relación con los films analizados y la captura de imágenes del vídeo de la película a modo de “*pantallazos*” para ejemplificar los campos que tratemos en cada momento. Para el contexto cinematográfico se ha recurrido a libros que hablan de la historia del cine, además se ha podido recurrir a conocimientos e ideas propias del cine actual para completar dicho apartado, ya que tratándose de un director contemporáneo los conocimientos sobre el autor son mejorables que si se tratase de un director más clásico. Para estudiar al director se ha recurrido a la webgrafía para conocer a fondo a Christopher Nolan desde su infancia hasta la actualidad y reflejar su carrera de una manera cronológica, así como los diferentes premios obtenidos tanto a nivel personal como en los conseguidos por sus diferentes equipos en las películas realizadas por él mismo.

Para el análisis de dichas películas y los diferentes campos que conciernen se ha llevado a cabo la visualización de dichas películas para temas como planos, espacio, tiempo, iluminación, sonido o guión. Sin embargo, para campos como el de montaje, efectos especiales, producción, equipo técnico y artístico, así como la promoción, distribución, y exhibición se ha recurrido, además de libros sobre dicho ámbito, a revistas electrónicas, blogs o cualquier pagina web que pueda dar cualquier referencia que hablen de dichos campos y lo concreten, ya que son demasiado complejos para sacar conclusiones propias, siendo campos demasiado técnicos para analizarlos sin consultas, donde se explique cómo se hizo, por ejemplo, una escena o cómo se hizo un efecto visual que probablemente le llevó a conseguir un premio.

En general podemos decir que el trabajo requiere de una gran labor de investigación, y de gran referencia bibliográfica para estudiar el cine en el que se enmarca al director, así como los campos cinematográficos para reflejarlo lo más verídico posible a las películas analizadas.

3. ESTUDIO DEL CINEASTA CHRISTOPHER NOLAN



3.1. CONTEXTO CINEMATOGRAFICO²

Christopher Nolan es un director que lo enmarcamos a finales del siglo XX y principios del siglo XXI, y hasta entonces ha causado una pequeña revolución con la incursión de nuevas películas, en las cuales los efectos especiales lo debemos resaltar en primer orden. El desarrollo creciente de la televisión y de sus extensiones tecnológicas se ha unido a otras formas prósperas para la industria del ocio en el proceso de disminuir los espectadores en las salas de los cines. Como consecuencia se condujo a una transformación de las estructuras de la industria del cine, estilos y estrategias comerciales. En esta transformación del mapa cinematográfico, la producción ha tendido a especializarse para cubrir los espacios que ofertaba la televisión y atraer de nuevo al público. El más tradicional ha sido a través del espectáculo en las macropantallas con la ayuda de aparatosos efectos especiales y como consecuencia por el costo que suponen dichos films es necesario un público amplio para amortizarlo. Debemos destacar también la provincia internacional del “*cine de autor*” que en cierto modo es un nuevo género comercial exhibido con frecuencia en las salas de arte y ensayo.

El impulso renovador y vanguardista de los años sesenta ha provocado segundas y terceras olas de autores en algunos países. Por ello atormentados por el aumento de los costos de producción algunos directores decidieron negociar con la gran industria determinadas fórmulas de compromiso y de supervivencia. Los progresos de la electrónica en la segunda mitad del siglo XX han producido y seguirán produciendo una reestructuración de la imagen, así como del sonido en el mercado audiovisual. Bien es cierto que se produce un desequilibrio con la incursión de medios y recursos innovadores, como la imagen en alta definición en la televisión o la televisión por cable y eso obviamente iba en detrimento de las salas de cine, a las cuales se les iba exigiendo que mejoraran su calidad técnica en las imágenes y alcancen la meta de la “*alta definición*”. A partir de ahí se podrá ampliar el tamaño de las pantallas hasta el que hoy exhiben las salas de cine.

² Gubern, Román, *Historia del cine*, págs. 501-579.

En el contexto que nos atañe debemos destacar también la disminución de las salas públicas y toman una doble dirección en la que especializarse. Persisten en la nueva época las salas tipo “*Palace*” destinadas a los superespectáculos sobre macropantallas que ofrecerán un tipo de espectáculo que la tecnología no podrá suministrar a domicilio. Por otro lado, destacan también las salas museísticas para la exhibición de cine minoritario, experimental y de títulos clásicos destinadas sobre todo al público juvenil. El mismo contexto de explotación de los géneros sensacionalistas para públicos muy amplios explicó la persistente moda de la ciencia ficción, provocado por la llegada de películas como *La Guerra de las galaxias* (1977) de George Lucas, *Encuentros en la tercera fase* (1977) de Steven Spielberg o *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott (una de las películas favoritas de Christopher Nolan). Por ello la ciencia ficción se convirtió desde ese momento definitivamente en la más directa beneficiaria del arsenal de nuevos efectos especiales, donde Christopher Nolan lo ha explotado al máximo hasta el punto de obtener varios premios por dicha revolución tecnológica.

Después de haber repasado los antecedentes anteriores al contexto perteneciente a Christopher Nolan, podemos introducirnos un poco más en la época donde más incursión ha tenido y trascendido, así como la época actual. El creciente consumo audiovisual en el mundo favoreció, a los centros productores con instalaciones y recursos industriales, ofrecer una producción ininterrumpida. Éste es el caso de empresas con mayor proliferación y éxito en todo el mundo como Warner Bros o Time Warner Inc. Todo ello se puede extrapolar a la intervención de empresas japonesas en el sector de producción audiovisual norteamericano, de modo que Sony Corporation compró en 1989 Columbia y en 1990 adquirió los Estudios Universal, consolidándose un nuevo eje de poder audiovisual transnacional Los Ángeles-Tokio. En este nuevo marco empresarial, donde muchos directores se convertían en productores independientes de las películas, la producción americana siguió siendo la más hegemónica a nivel comercial en el mercado mundial. Algunos directores veteranos observaron con perplejidad los nuevos cambios, en una situación en la que los yuppies especializados en mercadotecnia conducían implacablemente las riendas de una nueva industria, donde no se le da demasiada importancia a los guiones con vital importancia en los efectos visuales y atraer al público únicamente por la espectacularidad de la imagen. El cine americano reciente ha experimentado una asimilación espectacular de las leyes del espectáculo, donde el sentido reduccionista de la vocación espectacular lo representaron directores como Steven Spielberg con *Jurassic Park* con la incursión de dinosaurios generados de la nada por la tecnología de la imagen digital y que eclipsaron a los actores de carne y hueso. Las diabluras de la imagen digital habían inaugurado una nueva era de los trucajes cinematográficos con *Terminator 2* de James Cameron.

En nuestra actualidad se codean cortometrajes y largometrajes autónomos, teleseries, superproducciones y autoproducciones para la Red o para el autoconsumo en pantallas grandes, pequeñas, públicas, privadas, de sobremesa o de bolsillo. Y en esta nueva revolución audiovisual se codean grandes espectáculos más conocidos por el público actual como *Spiderman* (2002), como adaptación de héroes de cómic a la pantalla acompañado de la imagen digital y trabajos de post-producción verdaderamente laboriosos, *Avatar* (2009) de James Cameron o el gran espectáculo cósmico, *Gravity* (2013) de Alfonso Cuarón.

3.2. ANÁLISIS DEL DIRECTOR

3.2.1. BIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA³

Christopher Nolan nació el 30 de julio de 1970 en Londres. Hijo de padre inglés y de madre estadounidense, Christopher Nolan comenzó a realizar películas a la temprana edad de siete años usando una cámara Súper 8 de su padre y utilizando sus juguetes como personajes. Cursó estudios en Haileybury, una escuela independiente en Hertfordshire, Inglaterra, donde estudió literatura inglesa en la University College de Londres y conoció a David Julyan, futuro compositor de algunas de sus películas y comenzaron con el cortometraje de *Hurto* y *Doodlebug*. Eligió la UCL por sus instalaciones de cinematografía, donde se contaba con cámaras de 16 mm. Introduciéndonos un poco en el ámbito personal podemos decir que Christopher Nolan le gusta unirlo al ámbito profesional, ya que tiene un hermano, Jonathan Nolan, el cual ha participado como guionista en las películas de su hermano. Además, ha trabajado siempre con Emma Thomas, su actual esposa y productora de todas sus películas, y a la que conoció perteneciendo ambos a la Union's Film Society en la UCL. Sus dos primeros cortometrajes fueron *Tarántula* (1989) y *Hurto* (1995). Además, podemos decir que este cortometraje fue financiado por Christopher Nolan y fue considerado uno de los mejores de la UCL (University College Londres). Su tercer cortometraje fue *Doodlebug* (1997), protagonizado por el actor Jeremy Theobald, el cual aparecería posteriormente en el primer largometraje de Christopher Nolan, *Following* (1998).

En 1998, Christopher Nolan dirigió *Following*, el cual no fue nada comercial y además fue financiado por él mismo y filmado con familiares y amigos. New Times de Los Ángeles lo hicieron eco en un artículo como un clásico de Hitchcock pero “*con peor calidad*”⁴. En el año

³ Los datos principales sobre su biografía y filmografía se han extraído de las fuentes: IMDB, Box Office Mojo, Biography.com.

⁴ New Times Los Ángeles: Pags 13-18 <http://cinefiles.bampfa.berkeley.edu/cinefiles/DocDetail?docId=49987>.

2000 llega el gran salto de Christopher Nolan a la gran pantalla y gran reconocimiento a nivel mundial con *Memento*. Una película que nació de una idea de su hermano Jonathan Nolan, gracias a la inspiración de *Memento Mori*, un cuento que fue escrito por él mismo y, además, fue publicado en la edición de marzo de 2001 en la revista *Esquire*⁵. Una prueba del gran impacto que supuso fue los diferentes premios que recibió y nominaciones en dos categorías diferentes en la gala de los Óscars: mejor guión original y mejor montaje. Además, está considerada por muchos críticos como una de las mejores películas de la década de los 2000. En el año 2002, gracias a su tirón comercial rodó la película *Insomnio*, protagonizado por Al Pacino y Robin Williams y contó, además, con la producción de George Clooney y Steven Soderbergh. En este caso, fue descrito como una película menos convencional de que lo venía haciendo el director y una prueba de ello es que se trata de una nueva versión de una película noruega del año 1997, algo muy habitual en el cine americano cuando se pretende expandir aún más el nombre de un director y su reconocimiento entre el público pero fue bien recibido por la crítica, donde consideraron el film un “*buen sucesor para Memento*”⁶.

Después de haber rechazado una oferta para dirigir la épica película de *Troya* y de abandonar el proyecto que tenía previsto, consistente en una adaptación de la novela negra *Las llaves de la calle*, Nolan empezó en el año 2003 a crear la idea de un nuevo *Batman*. Por ello, en 2005 se estrenó *Batman Begins*, película que le catapultó a los puestos más altos como uno de los directores más aclamados por su idea de hacer un *Batman* mucho más “*moderno*” e “*innovador*”, ya que a Christopher Nolan le gustaba la historia de *Batman* pero él decidió hacerlo de una manera más social y realista basada en un mundo “*relacionable*” elogiado por su profundidad psicológica y relevancia contemporánea en la historia. Actores como Christian Bale, Morgan Freeman, Michael Caine o Gary Oldman en la trilogía de *Batman* le convierten definitivamente en un director de primera línea que puede contar con grandes estrellas del cine. Esta trilogía en esos siete años fue el mayor reconocimiento de la crítica, donde *Batman Begins* se convirtió en la octava película más taquillera en los Estados Unidos y la novena a nivel mundial. En *El Caballero oscuro*, *The New York Times* la consideró como una “*brecha entre el arte y la industria, la poesía y el entretenimiento*”⁷. Y la última parte de su trilogía, el propio Nolan reconoció que mostró indecisiones para volver a dirigir una película de *Batman* pero el director y guionista David S. Goyer le convenció para que la historia de *Batman* acabara con una nota alta y tuvo, al igual que las dos partes anteriores un gran reconocimiento de la crítica

⁵ DVDTalk.com: <http://www.dvdtalk.com/mementoleguide.html>

⁶ Revista Time, artículo del 19-5-2002: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,238623,00.html>

⁷ The New York Times: http://www.nytimes.com/2008/07/18/movies/18knig.html?pagewanted=all&_r=1&

considerando el cierre de la trilogía de una manera mucho más ambiciosa y con un espectáculo autoral más sofisticado⁸. Con todo ello y como apunte interesante, surgió una polémica en torno a su incursión en el cine de superhéroes, ya que Christopher Nolan reveló mostrarse en contra de las escenas post-créditos y todo ello motivado también por su colaboración en la película de *El hombre de Acero*, referente al superhéroe de Superman, lo que hizo resaltarlo como algo anecdótico pero también como algo que causó furor entre varios cineastas y actores⁹. Entre el año 2005 y 2012 que ocupa la trilogía de *Batman* dirigió en el año 2006 la película *El Truco final*, protagonizada por Hugh Jackman y Christian Bale. Christopher Nolan lo decidió antes de volver a la franquicia de *Batman*, y cuya película se trata de una adaptación de la novela de Christopher Priest. El proyecto surgió cuando Nolan estaba en la post-producción de la película *Insomnio* y le pidió a su hermano Jonathan Nolan que le ayudara con el guión, por lo que el guión de dicha película se convirtió en una colaboración intermitente de cinco años entre los hermanos. Probablemente Christopher Nolan será recordado durante mucho tiempo como el autor de la famosa e innovadora trilogía de *Batman*, lo que le causó una repercusión muy mediática. “*Pero más allá de ello si por algo será recordado es por la incursión en el cine de relatos entrecruzados o de estructuras laberínticas, narrando historias que más que justificadas por la estructura son inseparables de ella*”¹⁰. En el año 2010 llegó posiblemente el bautismo de Christopher Nolan como un director contemporáneo y con producciones extravagantes con la película *Origen*. Se puede describir como “*una película contemporánea de acción y ciencia ficción creado de la arquitectura de la mente*”¹¹. La película demuestra que ha sido la más exitosa de su filmografía junto con la trilogía de *Batman*, siendo la tercera película con mayor recaudación, por detrás de *El Caballero Oscuro* (2008) y *El Caballero Oscuro: La leyenda Renace* (2012).

Entre el año 2013 y 2014, Christopher Nolan colaboró en el guión y producción de la película *El Hombre de Acero*, dirigida por Zack Snyder y al año siguiente sirvió como productor ejecutivo de la película *Transcendence*, protagonizada por Johnny Deep. Por último, en 2014 dirigió la película *Interstellar*, un film que ha causado diversidad de opiniones entre el público y la crítica. En un principio la película iba a ser dirigida por Steven Spielberg. La película tiene como base las teorías científicas del reconocido físico teórico Kip Thorne, y donde la comparación con la película *2001: Una Odisea del Espacio* de Stanley Kubrick es inevitable.

⁸ Collider.com: <http://collider.com/christopher-nolan-speaks-updates-on-dark-knight-sequel-and-superman-man-of-steel/>.

⁹ Revista Cinemanía N° 230.

¹⁰ Revista Luna Park N°28.

¹¹ Variety.com: <http://variety.com/2009/film/news/nolan-tackles-inception-for-wb-1117999988/>

3.2.2. INFLUENCIAS DEL DIRECTOR¹²

Christopher Nolan encuentra sus mayores influencias en Stanley Kubrick, cuya película *2001: Una odisea del espacio* es una de sus películas favoritas, Terrence Malick, Nicolas Roeg con *El hombre que cayó a la Tierra*, título que Nolan lo quiere reflejar en la primera escena de *Batman Begins*, Sidney Lumet, John Frankenheimer, David Lean, Ridley Scott, Fritz Lang, Orson Welles o Terry William. Christopher Nolan confesó en The Guardian que Francis Bacon le había servido de una gran inspiración para la trilogía de *Batman*, debido a un sentimiento de desolación y un malestar emocional que mostró en un lienzo con un rostro algo torturado y de gran similitud al Joker, villano de la película *El Caballero Oscuro*. La película *Blade Runner* de Ridley Scott es una de sus películas favoritas y la visión futurista que reflejó Scott le sirvió para jugar con el elemento del tiempo desde otro enfoque, como ya se vería en toda su filmografía. *Star Wars*, *El hombre que pudo reinar*, *Lawrence de Arabia*, *Chinatown* es otro de los títulos favoritos para el director británico. En 2013, Criterion Collection publicó una lista de las diez películas favoritas de Nolan de su catálogo como, por ejemplo, *The Hilt*, *12 hombres sin piedad*, *La delgada línea roja*, *El testamento del Dr Mabuse*, *Bad Timing*, *Feliz Navidad*, *Mr Lawrence*, o *Avaricia* de Erich von Stroheim.

El hábito de Nolan por emplear historias no lineales fue particularmente influenciado por la novela *Waterland* de Graham Swift, confesando Nolan que “*hizo cosas increíbles con líneas de tiempos paralelas y contó una historia en diferentes dimensiones que era muy coherente*”. Cuando tenía 16 años y por la misma época en la que leyó *Waterland* vio *The Wall* en la televisión, de una forma similar a la novela anterior con imágenes, recuerdos y sueños que cruzan a otros sueños y así sucesivamente. También fue influenciado por el lenguaje visual de la película *Pink Floyd- The Wall* y la estructura de *Pulp Fiction* afirmando que “*estaba fascinado con lo que Tarantino había hecho*” y todo ello con el soporte de otras influencias que complementaron aún más el asombro del director con la novela negra de James Ellroy, Jim Thompson y el cine noir (cine negro) como el de Jacques Tourneur con *Retorno al pasado*. Para *Interstellar* había un gran número de influencias literarias, incluyendo *Flatland* de Edwin Abbott, *La Fábrica de la avispa* de Iain Banks y *Una arruga en el tiempo* de Madeline L'Engle. Otras influencias que ha recibido Nolan proveniente de otras artes, no solo de la pintura de

¹²Indiewire:<http://blogs.indiewire.com/theplaylist/8-films-that-influenced-christopher-nolans-interstellar-20141028?page=1>;

The Guardian: <http://www.theguardian.com/artanddesign/video/2013/nov/26/christopher-nolan-how-francis-bacon-inspired-ark-knight-batman-trilogy-video>;

DGA.com:<http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1202-Spring-2012/DGA-Interview-Christopher-Nolan.aspx>.

Francis Bacon, como se ha citado anteriormente, ha sido de la arquitectura o arte gráfico como el autor M. C. Escher u otros autores como Jorge Luis Borges o Charles Dickens con *Historia de dos ciudades*, siendo un título de gran influencia para *El Caballero oscuro: la leyenda renace*.

Tal y como salió publicado en el blog Cine con Alma, Christopher Nolan fue inspirado gracias al cine de Satoshi Kon con las películas *Perfect Blue* y *Paprika*. Según el propio Nolan reconoció la influencia de *Paprika* en su fantástica película *Origen*, ya que en dicha película japonesa se trata sobre máquinas experimentales para introducirse en la mente de los demás, algo que vemos de manera similar en la obra del director británico¹³.

3.2.3. PREMIOS OBTENIDOS EN SU FILMOGRAFÍA¹⁴

PREMIOS ÓSCAR

Año	Categoría	Película	Resultado
2000	Mejor guión original	<i>Memento</i>	Nominado
2000	Mejor montaje	<i>Memento</i>	Nominado
2005	Mejor fotografía	<i>Batman Begins</i>	Nominado
2006	Mejor fotografía	<i>El Truco final</i>	Nominado
2006	Mejor dirección artística	<i>El Truco final</i>	Nominado
2008	Mejor actor de reparto	<i>El Caballero oscuro</i>	Ganador
2008	Mejor montaje	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor dirección artística	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor maquillaje	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor edición de sonido	<i>El Caballero oscuro</i>	Ganador
2008	Mejor sonido	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejores efectos visuales	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor fotografía	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2010	Mejor película	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor guión original	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor dirección artística	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor fotografía	<i>Origen</i>	Ganador
2010	Mejor banda sonora	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor edición de sonido	<i>Origen</i>	Ganador
2010	Mejor sonido	<i>Origen</i>	Ganador
2010	Mejores efectos visuales	<i>Origen</i>	Ganador
2014	Mejor banda sonora	<i>Interstellar</i>	Nominado
2014	Mejores efectos visuales	<i>Interstellar</i>	Ganador

¹³ <http://ideasdelacienciaficción.blogspot.com.es/2011/06/influencias-del-cine-de-satoshi-kon-en.html>.

¹⁴ <http://www.imdb.com/>.

<http://www.filmaffinity.com/es/main.html>.

2014	Mejor diseño de producción	<i>Interstellar</i>	Nominado
2014	Mejor edición de sonido	<i>Interstellar</i>	Nominado
2014	Mejor sonido	<i>Interstellar</i>	Nominado

GLOBOS DE ORO

Año	Categoría	Película	Resultado
2000	Mejor guión original	<i>Memento</i>	Nominado
2008	Mejor actor de reparto	<i>El Caballero oscuro</i>	Ganador
2010	Mejor película-drama	<i>Origen</i>	Nominada
2010	Mejor director	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor guión original	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor banda sonora	<i>Origen</i>	Nominada
2014	Mejor banda sonora	<i>Interstellar</i>	Nominada

PREMIOS BAFTA

Año	Categoría	Película	Resultado
2005	Mejores efectos visuales	<i>Batman Begins</i>	Nominado
2005	Mejor montaje	<i>Batman Begins</i>	Nominado
2005	Mejor sonido	<i>Batman Begins</i>	Nominado
2008	Mejor actor de reparto	<i>El Caballero oscuro</i>	Ganador
2008	Mejor banda sonora	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominada
2008	Mejor fotografía	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor montaje	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor diseño de producción	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor diseño de vestuario	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor sonido	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor efectos visuales	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2008	Mejor maquillaje	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2010	Mejor película	<i>Origen</i>	Nominada
2010	Mejor director	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor guión original	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor diseño de producción	<i>Origen</i>	Ganador
2010	Mejor fotografía	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor banda sonora	<i>Origen</i>	Nominada
2010	Mejor montaje	<i>Origen</i>	Nominado
2010	Mejor sonido	<i>Origen</i>	Ganador
2010	Mejores efectos visuales	<i>Origen</i>	Ganador
2012	Mejores efectos visuales	<i>El Caballero oscuro: la leyenda renace</i>	Nominado
2014	Mejor banda sonora	<i>Interstellar</i>	Nominada
2014	Mejor fotografía	<i>Interstellar</i>	Nominado
2014	Mejor diseño de producción	<i>Interstellar</i>	Nominado
2014	Mejores efectos visuales	<i>Interstellar</i>	Ganador

PREMIOS AFI (AMERICAN FILM INSTITUTE)

Año	Categoría	Película	Resultado
2000	Mejor guionista del año	<i>Memento</i>	Ganador
2000	Mejor película del año	<i>Memento</i>	Nominada
2000	Mejor montaje del año	<i>Memento</i>	Nominado
2008	Top-10 películas del año	<i>El Caballero oscuro</i>	Ganador
2010	Top-10 películas del año	<i>Origen</i>	Ganador
2012	Top-10 películas del año	<i>El Caballero oscuro: la leyenda renace</i>	Ganador

FESTIVAL DE CINE DE SUNDANCE

Año	Categoría	Película	Resultado
2001	Premio al mejor guión	<i>Memento</i>	Ganador
2001	Mejor película dramática	<i>Memento</i>	Nominada

PREMIOS INDEPENDENT SPIRIT

Año	Categoría	Película	Resultado
2001	Mejor director	<i>Memento</i>	Ganador
2001	Mejor guión	<i>Memento</i>	Ganador

PREMIOS DE CINE INDEPENDIENTE BRITÁNICO

Año	Categoría	Película	Resultado
1999	Mejor película	<i>Following</i>	Nominada
2001	Mejor película	<i>Memento</i>	Ganador

PREMIOS SATÉLITE

Año	Categoría	Película	Resultado
2002	Mejor película-drama	<i>Memento</i>	Nominada
2002	Mejor director	<i>Memento</i>	Nominado
2002	Mejor guión original	<i>Memento</i>	Nominado
2003	Mejor montaje	<i>Insomnio</i>	Nominado
2007	Mejor DVD universal	<i>El Truco final</i>	Ganador
2009	Mejor director	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2009	Mejor sonido	<i>El Caballero oscuro</i>	Ganador
2011	Mejor guión original	<i>Origen</i>	Nominado
2011	Mejor director	<i>Origen</i>	Nominado

FESTIVAL DE CINE RHODE ISLAND

Año	Categoría	Película	Resultado
1999	Mejor director	<i>Following</i>	Ganador
1999	Mejor película	<i>Following</i>	Nominada

CHICAGO FILM CRITICS ASSOCIATION AWARDS

Año	Categoría	Película	Resultado
2002	Mejor guionista	<i>Memento</i>	Ganador
2009	Mejor película	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominada
2009	Mejor director	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2009	Mejor guionista	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado

2010	Mejor guión original	<i>Origen</i>	Ganador
2010	Mejor director	<i>Origen</i>	Nominado
2014	Mejor director	<i>Interstellar</i>	Nominado

LONDON CRITICS CIRCLE FILM AWARDS

Año	Categoría	Película	Resultado
2001	Mejor guionista británico del año	<i>Memento</i>	Ganador
2001	Mejor director británico del año	<i>Memento</i>	Nominado
2003	Mejor director británico del año	<i>Insomnio</i>	Ganador
2006	Mejor director británico del año	<i>Batman Begins</i>	Nominado
2007	Mejor director del año	<i>El Truco final</i>	Nominado
2009	Mejor director británico del año	<i>El Caballero oscuro</i>	Nominado
2011	Mejor director del año	<i>Origen</i>	Nominado

FESTIVAL DE CINE DE DEAUVILLE

Año	Categoría	Película	Resultado
2000	Premio CinéLive	<i>Memento</i>	Ganador
2000	Premio de la crítica	<i>Memento</i>	Ganador
2000	Premio especial del jurado	<i>Memento</i>	Ganador

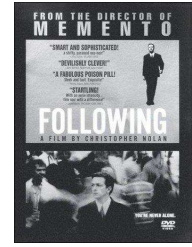
OTROS PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

Año	Categoría	Premio	Película	Resultado
1999	Premio Tigre	Festival de Cine Internacional de Rotterdam	<i>Following</i>	Ganador
2001	Mejor guionista	Los Ángeles Film Critics Association Awards	<i>Memento</i>	Ganador
2006	Mejor director	Premios Scream	<i>Batman Begins</i>	Ganador
2007	Mejor director	Premios Empire	<i>El Truco final</i>	Ganador
2008	Mejor película	Premios SFX	<i>El Caballero oscuro</i>	Ganador
2010	Mejor película Hollywood del año	Premios Películas Hollywood	<i>Origen</i>	Ganador

4. ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS

4.1. *FOLLOWING* (1998)

4.1.1. ESPACIO



Encontramos un espacio fílmico completo, sobre todo en las escenas exteriores. El primer cambio de campo y fuera de campo se produce al principio del film cuando el protagonista relata con voz en off a modo de presentación la trama de la película. A medida que se proyectan imágenes del personaje por la calle el director conecta con una acción en “campo” con el protagonista relatando la acción de forma física. Además, podemos resaltar cómo el director consigue un perfecto equilibrio aprovechando el espacio fílmico que se le proporciona sobre todo con los primeros planos, donde se preocupa por conseguir una perfecta composición en el que las áreas del espacio de la pantalla distribuyen perfectamente las masas, así como los puntos de interés. Es un director que combina a la perfección la perspectiva con la profundidad de campo, en esta ocasión en las escenas callejeras contando con la incorporación de la figuración que aparece aprovechando todos los elementos e incorporando “información” en el encuadre.

4.1.2. TIEMPO

Christopher Nolan utiliza un tiempo dramático, ya que se producen cambios de tiempo y lo expresa a base de cambios de aspectos físicos. En este caso, Christopher Nolan utiliza un corte de pelo del protagonista como hilo conductor y depende sobre todo del montaje, un elemento con el que está muy unido. Utiliza el flash-back y flash-forward para llevarlo a cabo, donde comienza por el final de la película en el relato del protagonista en su confesión al policía y que al final nos llevará de nuevo ante ellos. Por ello a través de “saltos” en el tiempo nos sitúa ante el cambio de aspecto del protagonista, ya que con el pelo largo muestra al personaje semanas atrás y con el pelo corto lo muestra en el presente una vez que se ha avanzado en la trama y en el futuro a través de “saltos” en el tiempo. Todo ello para que finalmente se produzca un punto de coincidencia, que en este caso es cuando el protagonista aparece en una escena cortándose el pelo y afeitándose en un lavabo y los “saltos” en el tiempo dejan de producirse. Es la escena clave para que el espectador sitúe los motivos y razones para conectar los actos del pasado y los del futuro, utilizando como referencia su cambio de aspecto.

4.1.3. PLANOS

En términos generales los planos en conjunto los utiliza para situar al personaje en todo el encuadre, así como los planos americanos para las escenas exteriores. Los planos medios nos

sitúan normalmente a los personajes manteniendo una conversación plano-contraplano pero no es muy partidario a mantenerlo demasiado tiempo, ya que siente gusto por los primeros planos de los personajes, donde siempre pretende dar muestras de las expresiones anímicas del personaje. En *Following*, nos sitúa al comienzo ante el plano detalle de objetos robados, en especial un pendiente. Lo resalta con gran importancia, muy osado en su fijación por los objetos en concreto y que se muestran como resolutivos en la trama, así como los primeros planos del rostro del personaje escribiendo en la máquina dando muestras de su tormento por revelar en papel lo que tanto padece. Todo ello da muestra de la funcionalidad significativa que el director quiere expresar. Los planos subjetivos con cámara en mano es algo constante en los primeros minutos del film, donde vemos al protagonista siguiendo gente por la calle. El director utiliza los planos subjetivos con cámara en mano (único elemento de grabación ante la falta de recursos) para introducir al espectador dentro del personaje y sentir esa misma curiosidad del personaje en su intriga por indagar en la vida privada de los demás e invadir de alguna manera su intimidad (imagen 1).



Imagen 1. Planos subjetivos con cámara en mano del protagonista siguiendo a Cobb.

El director también utiliza los planos dorsales para seguir al personaje desde atrás. En este caso, el director pretende situar al espectador en la acción convirtiéndonos en un “tercer personaje” para “seguir al personaje” e introducirnos de alguna manera en la trama. Los planos frontales que sitúan al personaje “detrás” de la cámara, Nolan lo emplea en las escenas callejeras del principio del film. Lo utiliza con el objetivo de personalizar la angustia en el espectador, de sentirnos acosados por un desconocido e invertir la situación pasando de ser “espías” a “espiados” (imagen 2).



Imagen 2. Plano dorsal (izquierda, “Espía”) y plano frontal (derecha, “Espiado”).

4.1.4. ILUMINACIÓN

Nolan utiliza una iluminación natural, sobre todo para las escenas exteriores pero también se utiliza en interiores, donde la fuente de luz tiene como referencia las ventanas. Otro tipo de iluminación que podemos destacar es la *iluminación parcial*, a través del *contraluz* proveniente de atrás para perfilar la silueta creando, además, una pequeña sombra. Esta técnica es utilizada por el director en una escena en concreto para mostrar un personaje al fondo privando de luz el cuerpo del personaje para resaltar una pequeña parte de su rostro y jugando en cierta manera con la profundidad del plano para generar expectación y misterio que va a transcurrir dándole una apariencia expresiva más que realista (imagen 3).



Imagen 3. Contraluz con iluminación parcial del personaje al fondo.

4.1.5. SONIDO

Encontramos un ritmo acelerado provocado por la música, que no se identifica como banda sonora, ya que en el caso del film se recurre únicamente a música ambiental. El ritmo está pensado para este tipo de películas, donde Nolan pretende introducirlo desde el principio de manera que vaya acorde con el ritmo de montaje. Nolan lo utiliza como *leitmotiv*, poniendo en relación los planos y hechos narrados por el protagonista con la pieza musical que lo acompaña. Todo el sonido del film, excepto la música, es un sonido diegético externo y sincrónico, donde el sonido procede únicamente de la propia historia. En este apartado podemos enmarcar también la voz en off que nos ofrece el protagonista al principio de la película. En este caso, lo podemos definir como un “*flash-forward sonoro*”¹⁵, es decir, con flash-back de imágenes pero con sonido que continúa en el presente, en este caso del personaje narrando los hechos del pasado y que nos irá situando en la historia y creando las expectativas sobre el protagonista.

4.1.6. MONTAJE

El tipo de montaje que utiliza Christopher Nolan en toda la trama es un montaje narrativo, en el que los hechos se relatan de una manera no lineal con “*saltos*” en el tiempo,

¹⁵ Bordwell, David, *El arte cinematográfico: una introducción*. Pág. 314.

donde nos relata acciones que ocurren en el pasado y en el futuro a través del elemento de la condensación o elipsis con “saltos” en el tiempo. Apoyado continuamente por el flash-back y flash-forward termina confluyendo en el tiempo la trama de la historia, donde el protagonista aparece cortándose el pelo, que es la referencia con la que nos sitúa el director para saber en qué momento de la trama nos encontramos. Christopher Nolan utiliza en la última escena un montaje acelerado con planos breves para situar al espectador en pocos instantes en dos escenarios, donde aparece el protagonista en su confesión con el policía y la escena de Cobb atacando a la chica dando la sensación que ambas acciones están ocurriendo al mismo tiempo en el espacio, pero en realidad la escena de Cobb ya ha ocurrido minutos o incluso horas antes de la confesión del protagonista, lo cual indica que hay distorsión temporal.

4.1.7. TRUCAJE/EFEKTOS ESPECIALES

Los efectos especiales en *Following* más usados son de montaje, a través de fundidos en negro para intercambiar la acción y trasladarnos a otro momento en el tiempo. Y a ello le podemos sumar un efecto especial más bien mecánico, hecho desde la cámara donde el director ralentiza ligeramente el movimiento de las personas que pasean por la calle, tan solo al inicio y final de la película. Como vemos no es el apartado donde se puede extraer excesiva información, debido a la falta de recursos y medios tratándose del primer largometraje en su carrera.

4.1.8. PRODUCCIÓN

Following fue escrita, dirigida y co-producida por Christopher Nolan, junto con Emma Thomas y Jeremy Theobald (protagonista de la trama), cuya productora fue New Wave Films y Syncopy (productora que fundaron Nolan y su mujer). Fue filmada en Londres en blanco y negro y con cámara de 16 mm. El proyecto fue planeado de tal manera que Nolan pretendía que fuera lo más barato posible de llevar a cabo, cuyo coste de producción fue de 6.000 dólares. Con bajo presupuesto, un equipo limitado y un elenco que lo formaban familiares y amigos, el proyecto tardó un año en completarse. Cada escena de la película fue ensayada ampliamente para asegurar que la primera o segunda toma se pudiera utilizar al final en el momento de la edición. El rodaje se llevó a cabo los sábados durante tres o cuatro meses, donde Nolan grababa aproximadamente quince minutos al día. Este período de tiempo le permitió moderar el costo de la película y que pudiera pagarlo con su salario. Nolan no utilizó equipo de iluminación profesional contando únicamente con la luz disponible. Además, utilizó también las casas de los familiares y amigos como ubicaciones para el rodaje. La producción, sin duda muy merecida, fue premiada con el premio a la mejor Ópera Prima en el Festival Internacional de Cine de San Francisco.

4.1.9. GUIÓN

El guión es completamente original e ideado por Christopher Nolan, donde utiliza una estructura no lineal para la película. En este film el director introduce un *plot point*, que en este caso se trata de la traición de Cobb provocada por la manipulación hacia el escritor que hace que decida tomar la decisión de confesar a la policía pero sucediendo todo lo contrario a lo que tenía planeado provocando un giro final intrigante. Como apuntes anecdóticos al guión y que son muy llamativos en el primer film de Nolan, hay que decir que el personaje de Cobb es el mismo nombre del personaje que interpreta Leonardo Di Caprio en la película *Origen*. Además, el personaje del policía que aparece al principio y final de la película es su tío John Nolan y que tomaría el papel de Fredericks en *Batman Begins* (2005) y *El Caballero Oscuro: La leyenda renace* (2012) y cuyo logo del superhéroe lo encontramos en la puerta de una de las casas en las que entran Cobb y el escritor, como guiño a sus intenciones futuras en el cine.

4.1.10. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

Reparto: Jeremy Theobald, Lucy Russell, Alex Haw, John Nolan, Dick Bradsell; Productor ejecutivo: Peter Broderick; Fotografía: Christopher Nolan; Música: David Julyan; Coreógrafo de luchas: Darren Ormandy; Maquillaje: Miranda Gunning; Director artístico: Tristan Martin; Editor de doblaje: Robin Fellows; Corte de negativo: Burt Andrews; Post-producción: Mark Stolaroff.

Si algo podemos destacar del equipo técnico y artístico puede ser la fotografía en blanco y negro que Nolan ha elaborado durante toda la película. El director fue la primera y última vez que llevó a cabo esta labor y decidió rodar el film íntegramente en blanco y negro con la intención de dar más misterio e intriga en lugar de hacerla en color. El coreógrafo de luchas también tiene un papel destacado en la pelea que mantienen el escritor y Cobb, dotándolo de movimientos rápidos y con la cámara muy cerca de los personajes, algo que hizo de un reto más llamativo dicha escena para el responsable.

4.1.11. PROMOCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

Following, como declaró Chrisitopher Nolan en una entrevista, se presentó en el Festival Internacional de Cine de San Francisco inicialmente en 1998 y con Zeitgeist Films como distribuidora de la película. En el momento en el que fue presentada en San Francisco se fue promocionando en otros como el Festival de Cine Británico, el Festival de Cine de Rotterdam, el Festival Internacional de Newport en Rhode Island o el Festival de cine de Slamdance. La fecha de estreno fue el 12 de septiembre de 1998 y se produjo en el Festival Internacional de Cine de

Toronto a medida que iba conquistando premios en Festivales de Cine Independientes. El 2 de abril de 1999 fue estrenada en Nueva York y el 5 de noviembre del mismo año en el Reino Unido. La película tuvo una recaudación de más de 48.000 dólares en las taquillas.

La exhibición de la película se fue explotando bastante más con la llegada del DVD en varios países. En el caso de España se produjo el 29 de agosto de 2012 con la edición de A Contracorriente Films en un completo DVD con extras, audiocomentarios del propio Nolan, tráiler y la película retomada en orden cronológico¹⁶.

4.1.12. VALORACIÓN PERSONAL

Following es una película que por su estructura da muestras de lo que el director nos mostrará a partir del siglo XXI. Hay que decir que ante la falta de recursos nos muestra un thriller interesante contando únicamente con una cámara en mano y ubicaciones de familiares y amigos. Personalmente es una intriga breve pero inquietante y un género que explotará definitivamente encajando las piezas con su siguiente producción y donde los saltos temporales serán pulidos en películas posteriores convirtiéndose, a pesar de todo, en una joya de la filmografía de Christopher Nolan por descubrir.

4.2. MEMENTO (2000)

4.2.1. ESPACIO



Los escenarios son muy pocos y las localizaciones tienen lugar en interiores, mientras que los exteriores son limitados, donde los personajes aparecen siempre en los mismos lugares. El director motivado por crear un ritmo exacerbado a través de planos breves, pasa de una escena a otra de manera frenética, donde las relaciones espaciales desde el punto de vista del argumento cobran una gran importancia. Podemos destacar también cómo Nolan juega con el “campo” y “fuera de campo” por “encuadre “parcial”¹⁷. Lo podemos ver cuando el protagonista se encuentra delante de un espejo pero una parte de su cuerpo se encuentra en “campo” y otra “fuera de campo” ocupando aún así prácticamente casi todo el cuadro. Igualmente, lo emplea en un plano en el que se encuentran Leonard y Natalie frente al espejo. Natalie se percibe en la reflexión, es decir, está en campo pero su cuerpo físico se encuentra “fuera de campo” y no es captada por el cuadro, a diferencia de Leonard que es captado en el espejo y en el “contraplano” de forma física (imagen 4).

¹⁶ Fotogramas.es: <http://www.fotogramas.es/Noticias-cine/El-primer-film-de-Christopher-Nolan-Following-se-edita-en-DVD>.

¹⁷ Aumont, Jacques. *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Págs. 26-27.



Imagen 4. “Encuadre parcial” de un mismo personaje dentro y fuera de campo.

Sin duda, el mejor ejemplo del juego de campo-fuera de campo lo encontramos en una escena en la que se ve a Sammy Jankis en una silla pero de repente irrumpe en el espacio una persona en primer término a la que Sammy sigue con la mirada antes de que entre en el cuadro. Por lo tanto, el director manifiesta, a través de la mirada del personaje, la presencia del hombre y que, por tanto, formaba parte de la acción desde el principio de la escena confirmando nuestro nuevo conocimiento del espacio global, una escena que veremos en una imagen posteriormente.

4.2.2. TIEMPO

Una de las peculiaridades de la película reside en su línea temporal, contada mediante analepsis y prolepsis, mostrando según avanza la película las causas de lo ya visto, en vez de sus consecuencias. Las escenas en blanco y negro progresan en orden normal simbolizando hechos pasados para tener un conocimiento más de contexto e informativo sobre el protagonista pero intercaladas en la historia y que al final de la trama terminan uniéndose con las escenas en color. El tiempo de la película es un tiempo dramático y que está motivado por el mismo montaje, donde la historia empieza por el final y va retrocediendo.

4.2.3. PLANOS

En *Memento*, podemos destacar los planos generales, planos de conjunto y planos americanos para las escenas en exteriores para captar a los personajes en un determinado espacio o para hacer el seguimiento de algún coche que se encuentra circulando por la carretera o alguna calle. Pero si hay planos que destacan sobre manera en esta película son los primeros planos, planos detalle, planos cerrados, planos subjetivos, planos picados y contrapicados. Unos planos cerrados que lo podemos extrapolar al *close shot*¹⁸, que consiste en un plano que está entre un plano medio y un primer plano en el que se muestra la cabeza y los hombros del personaje con algo de fondo, así mismo podemos ver también cómo emplea en un par de ocasiones un primerísimo primer plano de los ojos y mirada de uno de los personajes, que en realidad es el mismo plano que se repite por doble ocasión en el film. Por ello, también debemos destacar el

¹⁸ *Diccionario técnico akal de cine*. Pág. 120.

uso de *planos repetidos* en toda la película, por los planos que han aparecido previamente en la trama pero la repetición de dichos planos constituye una técnica efectiva para mostrar los recuerdos del personaje. En cuanto a los plano-contraplano, Nolan en las conversaciones entre dos personajes respeta el *eje de miradas*, donde se constituye una línea imaginaria que va de una mirada a la otra o de una mirada al objeto observado pero, además, en este film opta en cierto momento por el *plano máster*, consistente en mantener planos continuos de toda una escena intercalándolo con *planos de inserto* (plano de poca duración que se incluye dentro de otro plano), generalmente con planos detalle y primeros planos. Los planos detalle es lo más abundante desde el principio del film. Esos planos detalle los podemos encontrar también en las manos del protagonista de manera abundante, así como en los tatuajes que le sirven como “diario” y que irán dando pistas sobre el caso al mismo tiempo tanto al protagonista por la falta de memoria como al espectador, y también de la aguja con la que se hace los tatuajes. En algunos de ellos podemos observar una fabulosa estética por su encuadre y enfoque. Dichos tatuajes son descubiertos por el propio Leonard cuando se quita la camisa haciendo un breve travelling por su anatomía y todo ello entremezclado con *ángulos de cámara subjetivos* del propio Leonard estupefacto mirando los tatuajes por su abdomen y tórax y lo sitúa desde la misma mirada del personaje con un ángulo picado espectacular (imagen 5).



Imagen 5. Ángulos de cámara subjetivos del tórax y abdomen de Leonard.

Para las conversaciones, Christopher Nolan opta por primeros planos siempre con ángulos normales y movimientos fijos respetando la llamada ley de los tercios dotando de una proporción perfecta el rostro del personaje en el plano y en alguna ocasión lo intercambia con un *plano escorzo*, el cual incluye al sujeto que escucha de espaldas a la cámara. Christopher Nolan emplea en un momento del film un *plano indirecto* con un espejo, cuyo plano consiste en la observación del “mundo” a través de reflejos como el agua, o en este caso un espejo, y tiene que ver con la fotografía anterior de Leonard y Natalie frente al espejo. Podemos destacar también el uso de *zoom-in* en la escena de Sammy Jankis sentado en la silla, empezando desde un plano de conjunto hasta llegar a un plano medio corto para captar al personaje empleando el *movimiento*

interno de la cámara (inmóvil), eso quiere decir que el movimiento es del personaje dentro del cuadro y no de la cámara.

4.2.4. ILUMINACIÓN

Christopher Nolan emplea una iluminación natural para las escenas exteriores y para las escenas interiores pero sí es cierto que algún momento hace uso de mecanismos y juegos de luces para crear determinados efectos. En las escenas de Leonard en la habitación con la pantalla en blanco y negro el punto de referencia es la ventana y desde ahí podremos ver que la luz que más se emplea para iluminar únicamente media cara del protagonista es la *luz kicker* y lo podemos ver con la pantalla en color, donde Nolan deja media cara en penumbra del protagonista y con una iluminación de tono azulado jugando así con el elemento de la luminosidad de color. Sin duda podemos decir que la *luz kicker* es el tipo de luz más empleado por el director en todas sus películas. También emplea la luz de ojos en los primerísimos primeros planos para crear una sensación de efecto brillante en la mirada. Por último, podemos destacar también una *luz cenital parcial* utilizada para iluminar detalles en concreto y dejar el resto con un tono más oscuro. En este caso, es la iluminación de una fotografía y una parte de la mano del protagonista (imagen 6).



Imagen 6. Luz cenital parcial sobre la fotografía y la mano (izquierda). Luz Kicker con tono azulado dejando en penumbra medio rostro (derecha).

4.2.5. SONIDO

Al principio parece que asistimos a una película convencional acompañada de una suave e inquietante música instrumental. El estruendo del disparo acalla la música que nos venía acompañando desde los créditos iniciales. El espectador aún no lo sabe pero acaba de asistir al cierre narrativo del film. A partir de ahí observamos al protagonista en una habitación anónima, donde comienza a relatar con voz over todo su pasado y contextualizando sobre la trama y el personaje de Sammy Jankis. Lo identificamos como un sonido simultáneo en la historia y la imagen, con respecto a la relación temporal. Se considera voz over como un *sonido interno* porque la fuente de los pensamientos que oímos está representada como diálogos pero las

palabras están en su mente con un tipo de focalización externa y como narrador autodiégetico relatando su historia como personaje central. La banda sonora son solo unos extraños y turbadores latidos metálicos que refuerzan la sensación de desasosiego en el espectador.

4.2.6. MONTAJE

Christopher Nolan emplea un montaje invertido, ya que la historia no se relata según el orden cronológico sino hacia atrás, aunque las escenas en blanco y negro se desarrollan en orden normal. Todo ello apoyado por el flash-back y el flash-forward. El montaje invertido lo podemos ver desde la primera escena con el elemento de la *moviola* “*rebobinando*” *hacia atrás*”, donde vemos sangre derramada subiendo en vez de bajando o un casquete de bala volviendo al arma homicida (imagen 7). También encontramos numerosas elipsis temporales cuando se produce una acción y que en ciertas ocasiones el espectador deberá suplir con su imaginación. Esos cambios de planos por corte directo nos dice que la narración “*continúa convencionalmente*”, es decir, hacia delante. Los fundidos en negro marcan de alguna manera el fin de los “*bloques*” y nos sitúa ante el intercambio de escenarios, pasando del retroceso en la historia con las escenas en color (en las que se nos cuenta la historia a la inversa) a las escenas en blanco y negro que transcurren temporalmente hacia delante, donde nos sitúa ante los recuerdos e información para la investigación tanto del protagonista como del espectador. El director también introduce los denominados “*frames ocultos*”. Con ellos, Nolan pretende emitir algún mensaje o “*jugar*” con el espectador, ya que pueden tener relaciones directas con la trama o pueden ser simplemente pequeños indicios. El flash-back también es utilizado cuando el protagonista recuerda a su mujer en el interior del bloque narrativo y no en el inicio o cierre de cada uno de los mismos. En este caso, lo utiliza para dar entrada y salida a las imágenes que evocan las palabras de Leonard.



Imagen 7. Montaje con *moviola* “*rebobinando hacia atrás*” la escena.

4.2.7. TRUCAJE/EFFECTOS ESPECIALES

Los primeros efectos especiales que podemos encontrar son mecánicos como hemos visto en la escena del asesinato con la *moviola*, ya que afecta a la velocidad de la cámara ralentizando

la imagen y filmando hacia atrás, lo cual se introduce el *efecto de slow-motion* (cámara lenta). Durante la escena de Sammy Jankis sentado en la silla, alguien pasa por delante de la cámara durante unos pocos frames y ya no es Sammy, sino Leonard el que está sentado. Este *efecto especial de montaje de corte* aporta un mensaje para el espectador, que siempre ha intuido pero nunca ha evidenciado, consistente en que la historia de Sammy Jankis es en realidad la de Leonard y lo asociamos como dijimos antes al concepto de campo-fuera de campo con la mirada del personaje como referencia.

4.2.8. PRODUCCIÓN

La producción fue llevada a cabo por Summit Entertainment, Newmarket Capital Group, Team Tood, I Remember productions con la producción asociada de Emma Thomas y producción ejecutiva de Aaron Ryder con un presupuesto de 4,5 millones de dólares. La preproducción duró hasta siete semanas, cuya ubicación sería en un principio Montreal pero fue cambiado en el último momento por Los Ángeles para crear un mundo más realista. En un principio Brad Pitt sería quien interpretara el papel de Leonard pero por problemas de agenda no prosperó su incorporación. Guy Pearce fue finalmente el elegido por su *“falta de celebridad”* para permitir, además, a Nolan *“hacer la película con menos dinero y con un actor de calidad y asequible”*. El rodaje de la película duró 25 días. Después de la filmación se incorporó cinco días más tarde la voz en off de Pearce hasta su registro. Para las escenas en blanco y negro se le dio rienda suelta para improvisar su narrativa, lo que le da a la película una sensación de documental.

4.2.9. GUIÓN

Jonathan Nolan lanzó una idea a su hermano para un proyecto, al cual respondió con entusiasmo. Christopher le pidió repetidamente a Jonathan que le enviara un primer borrador y dos meses después su hermano se lo envió. Pero Christopher pensó en una idea innovadora, la cual consistía en contar la historia hacia atrás y comenzaron a trabajar en el guión, a medida que Jonathan escribía el cuento de forma simultánea y así los hermanos iban intercambiando impresiones y revisiones a la obra. El proyecto surgió gracias a un cuento ideado por Jonathan Nolan, *Memento Mori*, el cual es radicalmente diferente a la película¹⁹, aunque mantiene los mismos elementos esenciales. En julio de 1997 la actual esposa de Christopher Nolan, Emma Thomas, mostró el guión al productor ejecutivo Aaron Ryder. Ryder dijo que era *“quizás el guión más innovador que jamás había visto”*. El guión nos presenta una historia *“sin fin”* o de

¹⁹ Impulsenine.com: http://www.impulsenine.com/homepage/pages/shortstories/memento_mori.htm

“*fin abierto*”, donde el espectador deberá reconstruir los hechos y extraer de ellos ciertas conclusiones y en su mayoría serán obviamente subjetivas.

4.2.10. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

Reparto: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Jorja Fox, Larry Holden; Diseño de producción: Patti Podesta; Fotografía: Wally Pfister; Maquillaje: Larry Waggoner, Scott H. Eddo; Música: David Julyan; Vestuario: Anne Laoparadonchai, Cindy Evans, Laura Marolakos; Especialistas: Chad Lane, Scott Pierce, Jenny Worman; Coordinador de dobles: Julius Leflore; Post-producción: Jenifer Chatfield; Operador de cámara: Bob Hall; Foto fija: Danny Rothenberg; Decorador: Danielle Berman; Director artístico: P. Erik Carlson; Supervisor de Script: Steven R. Gehrke; Storyboard: Mark Bristol.

En lo que se refiere a la interpretación debemos destacar, sobre todo los papeles de Guy Pearce y Carrie-Anne Moss, una prueba de ello fue los diversos premios y nominaciones que obtuvieron en varios festivales como reconocimiento. El coordinador de dobles y los especialistas es otro equipo a tener en cuenta en las escenas de acción, ya que son escenas perfectamente realizadas en las que consiguen una sincronía perfecta con los actores. El operador de cámara consigue un trabajo espectacular por los planos que consigue enfocar en cada momento, sobre todo con los planos detalle de los que se ha hablado anteriormente encuadrándolos correctamente en cada momento jugando, además, con los diferentes elementos de la escena.

4.2.11. PROMOCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN²⁰

Se estrenó en el año 2000 en el Festival de Cine Internacional de Venecia, donde recibió una gran ovación. Más tarde, llegó al Festival de Cine Americano en Deauville y el Festival Internacional de Cine de Toronto. Su gira de promoción terminó en el Festival de Cine de Sundance, donde fue estrenada en enero de 2001. *Memento* se proyectó para varios estudios como Miramax en marzo del año 2000. A pesar de que la mayoría de ejecutivos les encantó la película no se atrevieron con la distribución de la imagen creyendo que no atraería a la audiencia. El jefe del estudio Miramax, Harvey Weinstein, se enteró que no estaba siendo bien distribuida y defendió la película en actos públicos y entrevistas para darle más publicidad. Pero el verdadero distribuidor de la película fue Newmarket Films en un movimiento financieramente arriesgado. Después de las primeras semanas de distribución, *Memento* fue un éxito en taquilla. En los Estados Unidos, durante su primer fin de semana se lanzó en solo 11 teatros y en la semana 11 se

²⁰ J. Mottram: *The making of Memento*. Págs 52-65.

distribuye a más de 500 salas de cine. Se recaudó más de 25 millones de dólares en América del Norte y 14 millones en otros países, por lo que el bruto total de la película en todo el mundo fue de 40 millones de dólares. El éxito de la película fue tan sorprendente en las taquillas que Weinstein se dio cuenta de su error y trató de comprar la película a Newmarket Films.

4.2.12. VALORACIÓN PERSONAL

Sorprende la calidad de ejecución de *Memento*, un film de culto para algunos pero para otros puede ser considerado como un delirio postmoderno, película espectacular o película extravagante, es decir, diversidad de opiniones que con algunas de ellas Nolan acaba provocando en el espectador. Sin embargo, *Memento* se confirma como el bautismo de Christopher Nolan como un director, en el que los sueños, la memoria y la percepción diversa de una realidad se convierte en los nuevos elementos que nos presentará en sus próximas entregas y donde los saltos temporales de los que padecía en *Following* se van puliendo cada vez más.

4.3. *INSOMNIO* (2002)

4.3.1. ESPACIO

En este film Christopher Nolan, crea escenas unificadas entre diferentes espacios fílmicos. El montaje que introduce el director permite al público saltar de un lado a otro del espacio, viendo la escena desde diferentes distancias y ángulos diversos. Esto lo podemos ver cómo, sobre todo al principio del film, con grandes planos generales el director quiere mostrar el pueblo de Alaska y el escenario en el que el inspector (Al Pacino) permanecerá varios días. Y lo escenifica de tal manera que los días son literales, donde el sol nunca desaparece y el director quiere ratificarlo con espacios y diferentes planos de cómo el sol acaba provocando la falta de sueño del inspector en una habitación, algo claustrofóbica. Los cambios de campo y fuera de campo se producen únicamente en las conversaciones, cuando se escucha la voz pero no aparece en el encuadre el personaje y vuelve de nuevo al encuadre con el personaje en pantalla prosiguiendo con su diálogo.

4.3.2. TIEMPO

Esta es la primera película de Christopher Nolan en la que el tiempo no se convierte en un elemento confuso y que obliga al espectador a un ejercicio mental para saber en cada momento en qué situación de la trama se encuentra. La película utiliza un tiempo cronológico y que depende únicamente de la dirección y el montaje que se ha realizado, desde que comienza la investigación policial hasta que termina, por lo tanto, cuenta con una estructura clásica



empezando desde el principio de la cinta y sin un montaje tergiversador nos sitúa en el final de la trama.

4.3.3. PLANOS

Para los grandes planos generales nos sitúa con travelling aéreos sobre todo cuando se trata de hacer el seguimiento de vehículos que se encuentran en la carretera. Los planos generales, Christopher Nolan los utiliza para situarnos en el entorno en el que nos encontramos, ya sea el bosque donde encuentran al asesino o para mostrar al personaje en el espacio que le rodea. Los primeros planos muestran sobre todo al protagonista para reflejar en el espectador la angustia y el sufrimiento provocado por la falta de sueño y el tormento que sufre por el asesinato involuntario que cometió a su compañero. Los planos detalle los encontramos desde el inicio con elementos como la sangre, donde pretende dar indicios de ciertos recuerdos del personaje, ya que se trata de visiones y recuerdos del inspector. Los planos detalle son constantes en todo el film, sobre todo porque nos encontramos ante un thriller policíaco e investigación de asesinato. Es algo que encontramos en series de televisión muy particulares, donde pretende que el espectador permanezca pendiente en todo momento, por ejemplo, en el momento que están examinando el cadáver de la chica que fue asesinada y por la que están realizando el caso y todo ello desde diferentes ángulos. Los movimientos de cámara que encontramos son diversos, como panorámicas, uno de los más llamativos se produce en el bosque con un movimiento de *barrido acelerado* desde la mirada del personaje buscando al asesino empleándolo como si fuera una transición. Podemos destacar también el uso de una serie de *planos progresivos*, esto quiere decir que una serie de planos van disminuyendo progresivamente el tamaño de un objeto o un personaje. Lo podemos ver en una escena cómo el protagonista va avanzando lentamente por la calle y mediante cortes se capta al personaje cada vez desde un plano más cercano a medida que avanza.

4.3.4. ILUMINACIÓN²¹

En *Insomnio* Christopher Nolan utiliza una iluminación natural para los exteriores e iluminación de ambiente para la escena en la que se produce el asesinato del inspector accidentalmente a su compañero. El director de fotografía, Wally Pfister y Christopher Nolan querían comunicar la impresión de una luz inquietante que se entromete en todas partes y refuerza la sensación de peligro y culpa. El tema de la luz también se materializa en la escenografía. El diseñador de producción diseñó interiores muy oscuros ofreciendo la máxima

²¹ Allocine.fr: <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-32704/secrets-tournage/>

luz natural de contraste, intensa y penetrante. Se llevó a cabo con una paleta oscura y pintó los decorados con pintura de esmalte perteneciente a la luz en las paredes y en las esquinas.

4.3.5. SONIDO

Encontramos un sonido diegético que se ubica en el espacio de la historia, en todo lo referente a disparos o sonido ambiente. Así mismo podemos definir el sonido del film como un sonido sincrónico. Christopher Nolan emplea un sonido emotivo o dramático en torno a la palabra para describir el estado de ánimo del protagonista y que está apoyado por su interpretación, donde pretende definir lo que está padeciendo el personaje por la falta de sueño y el remordimiento por la muerte de su compañero y todo ello acompañado por una música de refuerzo, relacionando los hechos narrados con una melodía. El silencio lo simboliza también con función expresiva para describir la tristeza del protagonista cuando se encuentra solo en su habitación con los recuerdos que le acechan.

4.3.6. MONTAJE

Insomnio nos presenta un montaje lineal, ya que la historia relata las secuencias según el orden cronológico. Christopher Nolan nos presenta un montaje con un ritmo acelerado en las escenas de acción, con planos muy cortos provocando escenas frenéticas, como persecuciones o escenas con disparos. Ese montaje frenético con planos cortos, lo podemos ver también como ocurría en *Memento* con “*frames ocultos*” o “*fogonazos*” de imágenes que representan visiones del protagonista con la muerte de su compañero o del cadáver de la chica, simbolizando de esta manera, en primer lugar, las alucinaciones provocadas por la falta de sueño y, en segundo lugar, el tormento que siente por todos los recuerdos que le acosan constantemente.

4.3.7. TRUCAJE/EFEKTOS ESPECIALES

Como efecto visual debemos reseñar un plano en el que encontramos un efecto visual donde aparece una especie de cristal con color rojo que se va esparciendo poco a poco, con el cual el director pretende transmitir al espectador de manera simbólica el asesinato que el protagonista cometió a su compañero, ya que en ese instante se cruzan “*flashes*” de su compañero sangrando y muriendo entre sus brazos. Así mismo, se utilizaron efectos mecánicos utilizados en varias ocasiones para ralentizar o acelerar el movimiento de la propia acción.

4.3.8. PRODUCCIÓN

Las compañías productoras de la película fueron Alcon Entertainment, Insomnia Productions, Section Eight, Summit Entertainment y Witt-Thomas Productions, contando, además, con la producción ejecutiva del director Steven Soderbergh y el actor George Clooney

con un presupuesto de 46 millones de dólares. El rodaje se llevó a cabo desde abril hasta junio del año 2001. Se lleva a cabo principalmente en Port Alberni en la isla de Vancouver, en la Columbia Británica en Canadá para simular la ciudad ficticia de Unkmuit (Alaska). Por otra parte, algunas escenas fueron filmadas fuera de Alaska, como, por ejemplo, Valdez. En el plató el director trabajó estrechamente con el director de fotografía, sobre todo en el campo de la iluminación para crear una luz inquietante durante todo el rodaje.

4.3.9. GUIÓN

El guión está basado en una novela del escritor noruego Nikolaj Frobenius. Esta película es nueva versión de la película de 1997 de la película noruega con el mismo nombre dirigida por Erik Skjoldbjaerg y en su nueva versión del 2002 la guionista fue Hillary Seitz. El *plot* de *Insomnio* se corresponde con su versión seminal, a pesar de las numerosas reescrituras del guión que hicieron posible que Nolan se interesara por el proyecto. Así pues, se podría concluir que en *Insomnio* de Christopher Nolan vería restringido su campo de acción a la puesta en escena, al concepto visual, buscando una estética diferente acorde a una naturaleza que reside principalmente en su trío protagonista.

4.3.10. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

Reparto: Al Pacino, Robin Williams, Hilary Swank, Maura Tierney, Martin Donovan, Nicky Katt, Paul Dooley, Larry Holden; Fotografía: Wally Pfister; Diseño de producción: Nathan Crowley; Director artístico: Michael Diner; Decorados: Peter Lando; Vestuario: Tish Monaghan; Maquillaje: Gitte Axen, John Caglione; Música: David Julyan; Especialistas: Lauro Chartland, Kit Mallet; Coordinador de dobles: Ken Kirzinger; Operador de cámara: Steven A. Adelson

En primer lugar, hay que destacar la espléndida interpretación de Al Pacino y Robin Williams, demostrando una vez más por qué están entre los mejores actores. Unas interpretaciones que nos dejan un duelo titánico de inteligencia entre ambos personajes y un duelo que acabará por tenernos en vilo hasta el último momento. Los decorados es algo que también se debe destacar, ya que nos sitúan ante unos paisajes y decorados interiores que en cierta manera pretenden provocar en el espectador cierta claustrofobia. Todo ello, unido al trabajo de cámaras que intervienen consiguiendo planos que muestran la majestuosidad de los decorados y lugares que nos muestran. Por último, el trabajo de especialistas y dobles no pasa desapercibido en las escenas de acción que mantienen sus dos protagonistas.

4.3.11. PROMOCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

La película fue promocionada en el Festival de Cine de Tribeca, un festival de cine independiente situado en Nueva York, el 3 de mayo de 2002. La fecha de estreno de la película podemos enmarcarla en dicha fecha y el 24 de mayo del mismo año se produjo el estreno en Estados Unidos. La película también se presentó en festivales como el Festival de Cine de Locarno en Suiza o el Festival de Cine de Deauville en Francia. La empresa distribuidora fue Warner Bros y desde ese momento, apoyado también por la producción de George Clooney y Steven Soderberg, se convirtió en la distribuidora del resto de su filmografía, lo cual ayudó a Christopher Nolan a conseguir una repercusión mediática mayor, al colaborar con una empresa tan repercutida y cuyos beneficios conseguidos en el film fue de 113 millones de dólares a nivel mundial.

4.3.12. VALORACIÓN PERSONAL

Posiblemente nos encontremos ante una de las películas menos mediáticas y con menos apuntes cinematográficos, tanto en lo técnico como en lo artístico, ya que en esta ocasión Nolan se centra en la interpretación de los actores y la propia investigación que nos narra la trama. Algo que para el análisis que tratamos limita bastante las condiciones para extraer detalles como en otras películas anteriores y posteriores, donde se nos permite explayarnos de una manera más cómoda, en un campo como, por ejemplo, los efectos especiales.

4.4. *BATMAN BEGINS* (2005)

4.4.1. ESPACIO



Christopher Nolan nos presenta un espacio más amplio, debido a que por primera vez comienza a utilizar grandes planos generales para abarcar mucha información para el espectador y mostrar la majestuosidad de la ciudad de Gotham. En *Batman Begins*, Nolan no solo tiene la habilidad de crear un espacio verídico y real para el espectador, sino también suscita una sensación de implicación que crea para el espectador intentando introducirlo en la escena. Provocado por los efectos visuales e imágenes creadas por ordenador podemos decir la cantidad de miniaturas que son filmadas, como paisajes de edificios urbanos, el tren elevado o el Batmóvil para crear un mundo espacial más grande ocupando de elementos el cuadro y acentuarlo de “información” para el espectador y hacer que los elementos sean de una gran magnitud aún mayor a como son en la realidad. Si hay un tipo de perspectiva que podemos reseñar sobre manera es la *perspectiva cinética*, motivado por los movimientos de cámara desde un plano

subjetivo desde el propio tren pero creado a partir de efectos visuales, y la *geométrica* estableciendo líneas de fuga creando una vez más profundidad de campo en el plano con el tren en el centro del plano como referencia (imagen 8).



Imagen 8. *Perspectiva cinética* (vía del tren) y *geométrica* (edificios con tren).

4.4.2. TIEMPO

Christopher Nolan emplea un tiempo dramático a la película, unido al montaje donde se producen “saltos” en el tiempo hacia el pasado a través del flash-back, para situar al espectador y contextualizar sobre la infancia de Bruce y la muerte de sus padres. Este punto es el inicio de la película para conocer al personaje en su infancia y el traumático pasado que le aterra para más tarde llevarnos años adelante y mostrarnos los motivos por los que sintió la necesidad de poseer un *alter ego*, como es Batman y enterrar su pasado y todo ello por el flash-forward, donde nos devuelve cuando Bruce es adulto y se está preparando para convertirse en un héroe.

4.4.3. PLANOS

Encontramos grandes planos generales para capturar el ambiente de los grandes escenarios, como la ciudad de Gotham o por ejemplo el majestuoso templo al que llega Bruce al principio del film. Se pretende capturarlos de tal manera que el espectador observe la fabulosa grandilocuencia de dichos escenarios que han sido modificados de tal manera que parezcan reales a los ojos del espectador. Estos grandes planos generales o planos largos los podemos ver también en las escenas de acción, como en la persecución de los policías a Batman por las calles de Gotham, donde el director pretende mostrar los coches y el Batmóvil con grandes planos aéreos mostrando secuencias de una gran espectacularidad por la variedad de ángulos que se introducen. Los planos de conjunto, americanos y planos medios son usados para enfocar a los personajes sea en el escenario que sea, como una conversación o cuando se encuentran dentro de un vehículo. Estos cambios de plano desde uno excesivamente lejano a otro más cercano es algo que Nolan introduce continuamente para mostrar una variedad dinámica apoyada por el montaje.

En la escena de la explosión del templo, Nolan demuestra la variedad de planos que utiliza en pocos segundos, desde un gran plano general mientras el templo explota hasta un primer plano de Bruce mostrando en su rostro la angustia y desesperación para salvar a Ra's al Gul o un plano detalle de la mano de Bruce con un clavo para sujetarse, así como un plano subjetivo del propio Bruce viendo como Ra's al Gul va deslizándose llegando poco a poco a la pendiente de la montaña, donde la escena fue llevada a cabo con plataforma móvil y tiro telescópico. El *travelling de seguimiento* se emplea para los planos generales aéreos para seguir un vehículo desde el aire. Los grandes planos generales son necesarios para continuar la acción pero normalmente utiliza los primeros planos para el impacto crucial de las secuencias de acción, además del emplazamiento subjetivo de la cámara, como si de un plano subjetivo se tratara en el Batmóvil, con movimiento hacia delante (*tracking*) (imagen 9).



Imagen 9. Plano subjetivo del Batmóvil con técnica de *tracking*.

Nolan utiliza multicámara para las escenas de acción pero para toda acción dramática utiliza solo una cámara. Por su parte, la steadycam se utiliza para las escenas de lucha como la que mantienen en el glaciar Bruce y Ra's al Gul o en el interior del tren, donde se ve claramente los movimientos bruscos para captar el movimiento de los personajes y encuadrarlos en cámara.

Los ángulos picados y contrapicados son llevados hasta el extremo en este film, donde los picados crean sensación de “*vértigo*”, mientras los contrapicados son entendidos desde otro concepto con la introducción por primera vez del director del *plano nadir* (imagen 10)²². Este plano se muestra como si de ángulo contrapicado se tratara pero llevado al extremo o como algunos lo denominan “*el contrapicado perfecto*”, donde un elemento o sujeto muestra una superioridad aún mayor ante la cámara y el espectador.

²² *Diccionario técnico Akal de cine*. Pág. 424.



Imagen 10. Ejemplos de *plano nadir* en la película.

4.4.4. ILUMINACIÓN²³

La técnica que se utilizó era simple: *luz de fondo* para crear el entorno general y *luz frontal* para los actores. Para la cueva de Batman, las únicas fuentes de luz que había eran luces espaciales que colgaban en lo alto del plató ambientado para la cueva, incluyendo también un *Molebeam* en una de las entradas principales de la cueva. Se añadió una luz rasante desde el costado y una luz frontal a las rocas para percibir el color, la textura y la humedad, contando con luz de ambiente para dicho lugar. En el caso del tren, se presentaba como un único elemento en una maqueta y los accesorios interiores e iluminación fueron añadidos por separado. En el caso de iluminaciones interiores la luz adicional en el salón del trono que se encuentra en el templo se considera una *iluminación motivada* por linternas y velas para conseguir un perfecto equilibrio en términos de color y densidad manteniendo una mirada muy oscura usando, además, el elemento del humo. En el patio del templo se quería crear la sensación de luz ambiente suave para que coincidiera con los aspectos que habían sido fotografiados en Islandia.

4.4.5. SONIDO

En primer lugar, debemos destacar la gran banda sonora de la película, que se ha convertido en un referente y desde entonces los espectadores la han identificado como la nueva banda sonora de *Batman*. Utilizada, sobre todo para escenas de acción con un ritmo acorde al montaje y los sucesos que van ocurriendo y que identificamos como sonido no diegético. Los efectos de sonido, como explosiones o gritos de la gente lo identificamos con una gran fidelidad, como verosímil para el espectador pero no quiere decir que sea real. Se utilizan con una función referencial o ambiental para proporcionar de un mayor realismo al relato. Una característica del sonido diegético que encontramos en el film es la perspectiva sonora, proporcionando de distancia espacial y localización a las pistas para la profundidad visual, donde un sonido fuerte

²³ Theasc.com: <https://www.theasc.com/magazine/june05/batman/page6.html>.

aparece cercano, como la explosión de un coche y uno más suave tiende a encontrarse más distante como el ruido de las aspas de los helicópteros.

4.4.6. MONTAJE

Christopher Nolan emplea un montaje lineal pero con “saltos” en el tiempo, empleando el flash-back y flash-forward. La película nos sitúa en la infancia de Bruce, pero vuelve cuando Bruce es adulto a través del flash-forward y el flash-back nos vuelve a retornar a la infancia de Bruce, concretamente cuando mueren sus padres a manos de un atracador. Christopher Nolan es un director que siente fascinación por el *montaje continuo* y de manera directa para las escenas de acción, donde en pocos segundos puede usar varios planos diferentes y donde la transición de un plano a otro se torna suave pero con un ritmo frenético, algo que se refleja en la escena de Bruce y Ra’s al Gul que hemos destacado anteriormente, pasando de un plano a otro de manera rápida. Los planos generales se mantienen en pantalla más tiempo que los planos medios o los primeros planos, ya que el espectador con los planos más lejanos necesita abarcar más información. El estilo continuo empleado por el director mediante el manejo del espacio y el tiempo pretende dotar de continuidad narrativa a la acción.

4.4.7. TRUCAJE/EFFECTOS ESPECIALES²⁴

La empresa Double Negative se encargó de los efectos especiales de la película. Para los exteriores, como edificios o paisajes urbanos o el templo que encontramos al principio del film, se llevaron a cabo mediante fotografías y escalas de modelo. Para los paisajes urbanos con sus infraestructuras se tomaron más de un millón de fotografías digitales y a partir de las fotografías y el procesado a través de dobles negaciones se crea un modelo detallado del paisaje urbano en 3D. Para crear el templo de Ra’s al Gul el equipo de Double Negative extrae el terreno de un pasaje escarpado en la ladera de una montaña e inmediatamente se utiliza una escala en miniatura del monasterio a través del conocido *Chroma Key* (pantalla verde) y que fue diseñado para mezclarse con la ubicación fotografiada. La nieve y la niebla fueron creadas en *CGI* (*Computer-generated imagery*) y se añadió al material compuesto para mejorar crear una sensación aún mayor de frío y de altitud de la montaña para mayor aventura en el espectador. Para la miniatura del Batmóvil se recurrió al *CGI* y fue rodado principalmente en un estudio con el croma. Double Negative añadió elementos pirotécnicos y ciertos elementos se integraron a través del uso de *Plano-it*, una herramienta que permite trabajar en un entorno 3D y con el *CG* (*lenguaje de programación*) se añadió el helicóptero para dotar de mayor acción y drama la

²⁴ http://www.fxguide.com/featured/double_negative_breaks_down_batman_begins/.

persecución de la azotea. Con ello el espectador siente una gran emoción y lo mantiene en constante tensión provocado por el ritmo de escenas de este tipo.

En las escenas de Batman volando se necesitaba un doble que fue grabado con diez cámaras desde diferentes ángulos diversos y a través de un traje de efectos digitales se podía crear el efecto de Batman con las alas volando por el aire para no distinguir la diferencia entre el Batman digital y la acción en vivo de Batman. Por último, se debe decir que los murciélagos eran totalmente digitales y se crearon a partir de murciélagos muertos que eran escaneados para crear modelos digitales. Christopher Nolan lo utiliza como símbolo de lo que identifica a Batman y lo identifica en el espectador como una ayuda que se le proporciona a los superhéroes en momentos difíciles.

4.4.8. PRODUCCIÓN²⁵

La producción fue llevada a cabo por Warner Bros. Pictures, DC Comics, Syncopy y Legendary Pictures con un presupuesto de 150 millones de dólares. El director declaró que su intención era reinventar la saga de Batman para hacer una historia sobre los orígenes del personaje, que es algo que nunca se había hecho antes. La filmación comenzó en marzo de 2004 en un glaciar de Islandia. El equipo construyó un pueblo y las puertas de entrada al templo de Ra's al Gul. En la búsqueda de la inspiración de Superman, Nolan basa la mayor parte de la producción en Inglaterra, en concreto en los Estudios Shepperton. Las Torres Mentmore fueron elegidas entre veinte lugares diferentes para la Mansión Wayne. En cuanto al vehículo del Batmóvil, se construyeron cuatro coches. Los conductores profesionales practicaron la conducción de los vehículos seis meses antes de que se condujeran por las calles de Chicago para las escenas de la película. Por último, podemos destacar el diseño del traje de Batman, donde la diseñadora de vestuario, Lindy Hemming, y su equipo trabajaron en un taller de FX en los Estudios Shepperton en Londres. Christian Bale tuvo que someterse a un duro entrenamiento físico para que el equipo pudiera trabajar en un molde de cuerpo completo.

4.4.9. GUIÓN

El guión está basado en los caracteres creados por Bob Kane y en una historia de David S. Goyer. David S. Goyer firmó un contrato para escribir el guión dos meses después, cuando la Warner Bros contrató a Christopher Nolan para dirigir una película de *Batman* aún sin título en enero de 2003. También similar a la de *Superman*, Nolan quería un reparto estelar de apoyo para *Batman Begins* para dar un toque más épico y credibilidad a la historia. El punto de partida

²⁵ *The art and making of The dark knight trilogy*. Págs. 206-212.

personal de Nolan tuvo la inspiración de *El hombre que cae*, un cuento de Denny O'Neil y Dick Giordano, y cuya primera escena con Bruce de niño cayendo por el pozo es una adaptación de "el hombre que cae". Una idea común en los cómics es que Bruce vio una película del Zorro con sus padres antes de ser asesinados. Pero Nolan hizo caso omiso a esa idea e hizo hincapié en la importancia de los murciélagos a Bruce y que convertirse en un superhéroe es una idea totalmente original, por su parte. Por ello, en términos de guión nos presenta una *vida interior* presentándonos la biografía y la vida del personaje y una *vida exterior*, aquella en la que el personaje debe enfrentarse a conflictos para alcanzar sus objetivos, en este caso como Batman.

4.4.10. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

Reparto: Christian Bale, Gary Oldman, Liam Neeson, Cillian Murphy, Morgan Freeman, Katie Holmes, Michael Caine, Ken Watanabe, Mark Boone Junior, Richard Brake, Rena Sofer, Tom Wilkinson; Fotografía: Wally Pfister; Vestuario: Lindy Hemming; Maquillaje: Peter Robb-King; Música: Hans Zimmer, James Newton Howard; Coordinador de dobles: Paul Jennings; Especialistas: Buster Reeves, George Cottle, Bean Peel, Paul Harbert; Decorados: Simon Wakefield, Paki Smith; Operador de cámara: Steve Adelson; Grafista: Perry Evans; Director artístico: Susan Whitaker, Dominic Masters, Paul Kirby; Storyboard: Martin Asbury, James Cornish.

Algo que destaca sobre manera es la fotografía, ya que Wally Pfister fue nominado en la gala de los Óscar a la mejor fotografía, aunque finalmente no se llevó la estatuilla. La música destaca por su banda sonora, que hoy día se ha convertido en un referente y un nuevo icono para las bandas sonoras del cine como así lo demuestran los premios otorgados para Hans Zimmer y James Newton Howard en varios festivales. El reparto es algo también a destacar y lo demuestra la estupenda interpretación de Christian Bale con el reconocimiento a mejor actor en los Premios Saturno en un registro que desconocíamos de él. El trabajo de especialistas y dobles hay que valorarlo hasta el extremo, ya que se trata de una película de máxima acción y requiere de personal cualificado para escenas peligrosas y que deben dar credibilidad ante el espectador.

4.4.11. PROMOCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

La película fue presentada en el Odeon Leicester Square situado al Oeste de Londres. *Batman Begins* fue presentada también en el teatro chino de Grauman el 6 de junio de 2005 en Hollywood, California, donde se vio a la actriz Katie Holmes acompañada de Tom Cruise pero, sin duda, la premiere de Los Ángeles fue donde mayor trascendencia tuvo, contando con la presencia de todo el equipo de la película. La película fue distribuida por la Warner Bros Pictures y su estreno se produjo primero en Rusia el 10 de junio de 2005 y el 16 en Reino Unido. El 17 de

junio se estrenó en Estados Unidos y Canadá en 3858 salas de cine y 55 salas IMAX. La película en su primer fin de semana acumuló una recaudación de 48 millones de dólares, obteniendo un total de 205 millones de dólares en América del Norte y total mundial de 374 millones, siendo la cuarta película más taquillera de todas que se han hecho sobre Batman.

4.4.12. VALORACIÓN PERSONAL

Batman Begins se convirtió en el reconocimiento de Christopher Nolan como uno de los directores contemporáneos más prometedores consiguiendo una repercusión mediática espectacular. Así lo demuestra su reparto, contando desde ese momento hasta la actualidad, además de los síntomas que venía dejando en *Insomnio*, con grandes estrellas de la gran pantalla, lo cual ayudó a que se forjara aún más entre la crítica y el público.

4.5. *EL TRUCO FINAL* (2006)

4.5.1. ESPACIO



La elección del tratamiento dinámico permite no recrearse en una mera representación por la calidad de los decorados, sino más bien para olvidarlos. Esta ambientación es el espacio que delimita el carácter de los protagonistas. En cualquier caso, el espacio que nos presenta Nolan es un espacio meramente teatral orientado al espectáculo de la magia. La profundidad y la perspectiva más espectacular la podemos encontrar en los planos generales provocados para captar al personaje en el escenario para realizar su truco de magia. Los cambios de campo y fuera de campo se producen en las conversaciones que mantienen los personajes en los diálogos, como por ejemplo cuando el personaje de Alfred Borden (Christian Bale) y su mujer Sara discuten con el sonido de fondo cuando el plano capta a su hija escuchando desde un pasillo. Además, en esta película podemos encontrar el reforzamiento del encuadre con otros recursos internos en la composición como, por ejemplo, rejas de una cárcel en la que se encuentra preso uno de los personajes y a partir de esos recursos crea profundidad de campo. Nolan dijo concretamente para este film que “*mediante los efectos en el encuadre permitirían al espectador moverse entre diferentes puntos de vista y de esta forma observa muchas cosas que los personajes no tenían por qué ver y hacerse una idea total de cada espacio en el que se encontraba*”²⁶.

²⁶ labutaca.net: <http://www.labutaca.net/films/47/theprestige4.htm>.

4.5.2. TIEMPO

El tiempo de la película es un tiempo dramático, provocado por flash-back y flash-forward para retroceder en el tiempo cuando los personajes están manteniendo sus duelos en los teatros y avanza hacia delante cuando nos encontramos al personaje de Alfred Borden en la cárcel por un delito que aún no se ha producido ante nuestros ojos y desconocemos los motivos o vemos al personaje de Robert Angier (Hugh Jackman) con un bastón por culpa de un accidente en la pierna pero aún no ha sido presenciado por el espectador. La película nos sitúa al final de la trama y vuelve al pasado en su tiempo real pero se producen saltos temporales, con lo cual sigue una narrativa discontinua. El tiempo fílmico es de 130 minutos aproximadamente pero el tiempo real abarca desde finales del siglo XIX a principios del siglo XX. Un tiempo que está caracterizado por las elipsis temporales, ya que el espectador no sabe cómo se han producido muchos acontecimientos y tendrá que esperar en el avance de la película las consecuencias de muchos de los actos que han cometido los personajes anteriormente.

4.5.3. PLANOS

Los grandes planos generales o planos largos y planos generales los encontramos en abundancia, sobre todo en los escenarios de teatro y espectáculos de magia con el personaje en dicho escenario, donde pretende mostrar la belleza y majestuosidad del espectáculo teatral. Los planos medios, planos de conjunto y planos americanos son usados para enfocar al personaje en cualquier escenario y lo muestra con un énfasis especial de los dos magos en el escenario con especial interés combinándolo entre diversos ángulos. Los primeros planos nos muestra la angustia y sufrimiento de los dos protagonistas principalmente para revelar lo que ambos padecen, como en el caso de Alfred el sufrimiento por la pérdida de su mujer o la angustia que padece en la cárcel y de Angier la obsesión por averiguar el truco que llevó a Alfred a convertirse en el mago más aclamado. Los planos detalle se centran principalmente en el diario de ambos magos donde tienen escrito sus trucos de magia y se convierten en los elementos de conocimiento de un personaje hacia el otro. Encontramos también el movimiento de panorámica vertical o *tilt*, lo que se llama en términos cinematográficos *basculamiento*, donde la cámara se desplaza hacia arriba y hacia abajo en lugar de lateralmente. Se utiliza para mostrar objetos en movimiento por el aire de abajo hacia arriba o también para mostrar algún truco que se realiza desde una cierta altura y se muestran los elementos que intervienen en dicho plano a través de *movimientos externos*.

4.5.4. ILUMINACIÓN

Los trucos de iluminación ayudaron a dotar a la película de un tono dinámico y moderno. Se usó principalmente luz natural para dar una sensación de cualidad a las escenas y localización. Se usaron lentes anamórficas predominando la luz cenital sobre los personajes cuando se encuentran en el escenario con una iluminación blanca que parece proceder del cielo y que parece dar al personaje una apariencia angelical y espiritual. El nacimiento de la electricidad se cruza con la línea temporal de la película. En muchas de las escenas iniciales se usó una iluminación motivada con la luz de las velas y lámparas de aceite, así como luces eléctricas en algunas localizaciones con motivo del nacimiento de la electricidad en la trama. Las lámparas de gas predominan en las escenas nocturnas, y cuyas escenas eran importantes para conseguir ambientes misteriosos en la película. El humo se usó como herramienta visual para crear una atmósfera de un Londres oscuro y sombrío.

4.5.5. SONIDO

Christopher Nolan consigue mezclar en ciertos momentos de la película música, efectos y diálogos con ciertas transiciones suaves entre un sonido u otro para percibir el sonido que interviene en primer plano. La mezcla de música introduce sonidos que hacen que pasemos a fijarnos en nuevos elementos de la narración, como el sonido de la máquina de Tesla y luego los sonidos se configuran dentro de una corriente armónica continua. La voz en off interviene como sonido externo al final de la película con el relato de Alfred a Angier, donde identificamos una fuente sonora física en la escena pero cuando intercambia a otro plano no se ve la fuente física pero seguimos oyendo el diálogo, por lo tanto se puede enmarcar como voz en off. Los efectos de sonido se utilizan como referenciales o ambientales para proporcionar de realismo a la historia, cuyos sonidos mantienen una gran verosimilitud pero no quiere decir real.

4.5.6. MONTAJE

Christopher Nolan emplea un montaje alternado en la narrativa. En la narrativa se encuentra un montaje de estas características, ya que a través del flash-back y el flash-forward nos sitúa en el final de la película cuando Angier realiza el truco que le llevará a superar al de Aldred y convertirse en el mago más aclamado. Así se va alternando entre el pasado, presente y futuro, en momentos donde vemos a Alfred en la cárcel por motivos que desconocemos provocado por la *elipsis* temporal o vemos que Alfred ha tenido una hija con su mujer Sara, con lo cual se produce una alternancia en el tiempo. En las acciones se produce la alternancia entre planos de una línea de acción que transcurre en un lugar con planos de otros hechos en otros lugares. De este modo crea discontinuidad espacial, pero vincula la acción al crear la sensación

de que ambas acciones poseen simultaneidad temporal. Lo podemos ver en la última escena cuando Alfred es ajusticiado y Angier se queda estupefacto ante la máquina de Tesla y se produce la llegada del personaje de Fallon y mata a Angier. Dichas acciones pretenden crear en el espectador la sensación que ambas acciones han ocurrido al mismo tiempo.

4.5.7. TRUCAJE/EFEKTOS ESPECIALES

En primer lugar, podemos destacar un efecto especial que tiene que ver con un *efecto especial de montaje encadenado* que se produce en breves ocasiones con el encabalgamiento del final de un plano con el principio del siguiente. Además, debemos destacar los efectos digitales creados para los rayos azules de la máquina de Tesla utilizando el efecto de la *sobreimpresión* en el personaje. De manera que dichos rayos son añadidos en post-producción para hacer que aparezcan alrededor del personaje a través del software con la ayuda del *chroma key*.

4.5.8. PRODUCCIÓN²⁷

La producción de la película fue llevada a cabo por Touchstone Pictures, Warner Bros, Newmarket Films y Syncopy contando con un presupuesto de 40 millones de dólares. A principios de 2003, Nolan planeaba dirigir la película antes de la producción de *Batman Begins*. Después del lanzamiento de *Batman Begins*, Nolan se puso en marcha con el nuevo proyecto. Mientras se escribía el guión, el diseñador de producción, Nathan Crowley, comenzó el proceso de la puesta en escena a través de maquetas, imágenes, dibujos y notas. El rodaje comenzó el 16 de enero de 2006 y finalizó el 9 de abril del mismo año. Crowley y su equipo buscaron diversos lugares en Los Ángeles para las diferentes ubicaciones. El diseñador de producción ayudó a diseñar la escena de la invención de la máquina de Tesla. Se rodó en el estacionamiento del Observatorio del Monte Wilson. Crowley eligió cuatro localidades en el distrito de los teatros de Broadway en el centro de Los Ángeles para realizar los espectáculos de magia de la película: el Teatro de Los Ángeles, el Palace Theatre, Los Ángeles Belasco y el Teatro Power y el Castillo de Osgood en Colorado. La edición y post-producción de la película finalizó el 22 de septiembre de 2006.

4.5.9. GUIÓN

La película es una adaptación de la novela llamada también *El Truco final* del escritor Christopher Priest. A finales de 2001, Christopher Nolan durante la post-producción de *Insomnio* le preguntó a su hermano Jonathan para ayudarlo en el guión. El proceso de escritura se produjo de forma intermitente durante cinco años entre los hermanos. En el guión, los hermanos hicieron

²⁷ Revista Dirigido por nº 362. Págs. 32-33.

hincapié en la historia de la magia a través de la narración dramática, minimizando la representación visual de la magia en el escenario. El guión se compone de tres actos y fue estructurado en torno a los tres elementos de la ilusión de la película: la puesta en escena, el giro inesperado y el prestigio o truco de magia. A pesar de la fidelidad de la película hacia la novela, se introdujeron cambios importantes a la estructura de la trama durante el proceso de adaptación. Christopher Priest aprobó la adaptación y lo describió como “*un guión extraordinario, brillante y una adaptación fascinante de su novela*”.

4.5.10. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

Reparto: Hugh Jackman, Christian Bale, Michael Caine, Piper Perabo, Rebecca Hall, Scarlett Johansson, David Bowie, Christopher Neame, Fotografía: Wally Pfister; Diseño de producción: Nathan Crowley; Director artístico: Kevin Kavanaugh; Vestuario: Joan Bergin; Maquillaje: Peter Robb-King; Música: David Julyan; Coordinador de dobles: Rick Avery; Especialistas: Rick Marcus, Paul Lacovara, Steve Hart; Decorados: Julie Ochipinti; Supervisor de trajes: Robert Q. Mathews; Asistente de cámara: Bob Hall; Editor de música: Alex Gibson.

Lo que más destaca del film es la fotografía y la dirección artística para Wally Pfister y Kevin Kavanaugh, ya que les valieron su nominación a los Óscar en ambas categorías y que además mantuvieron un trabajo espléndido y de gran laboriosidad durante todo el rodaje. Wally Pfister consigue una iluminación espectacular en cada escena gracias a su trabajo con la cámara. Por su parte, la dirección artística es algo que destaca por la elección de los vestuarios típicos de la época para los actores y el mismo diseño de la película, lo cual lo podemos unir también al trabajo del supervisor de trajes, haciendo un trabajo exquisito en la elección del vestuario. El trabajo del decorador destaca por la magia que desprende el teatro en dichas escenas. Por último, la música destaca por la variedad que introducen en todo momento y la combinación con diferentes sonidos y melodías creando un clima adecuado, lo cual destaca el trabajo de David Julyan y Alex Gibson.

4.5.11. PROMOCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

El 17 de octubre de 2006 se produjo la premiere de la película en el Festival de Cine de Roma, Italia. El mismo día se produjo la premiere en Hollywood, California. El 29 de octubre se presentó en el Festival de Cine de Londres y, además, hizo la premiere el 5 de noviembre de 2006 en Londres y fue estrenada el 10 de noviembre del mismo año en el Reino Unido. La película fue distribuida por Buena Vista Pictures para América del Norte y por Warner Bros a nivel internacional. La fecha de estreno en América del Norte se produjo el 20 de octubre de 2006. En España la película fue estrenada el 12 de enero de 2007. La película recaudó cerca de

15 millones de dólares el primer fin de semana en Estados Unidos, recaudando un total de 109 millones a nivel mundial, incluyendo los 53 millones obtenidos en los Estados Unidos.

4.5.12. VALORACIÓN PERSONAL

Algo que podemos destacar a partir de esta película es la consolidación de un “*equipo cerrado*” con el cuenta Nolan a partir de ahora tanto a nivel actoral como a nivel artístico, ya que si nos damos cuenta, el equipo que trabaja con él se convierte en habitual como el fotógrafo Wally Pfister y a nivel actoral mantiene la confianza y costumbre de contar con actores como Michael Caine y Christian Bale convirtiéndose en habituales prácticamente en gran parte de su filmografía. Nos presenta un film, donde la magia y el amor se convierten en una combinación perfecta en toda su trama.



4.6. *EL CABALLERO OSCURO* (2008)

4.6.1. ESPACIO

Al igual que sucedió con *Batman Begins*, Nolan nos presenta un espacio fílmico espectacular, donde las miniaturas ayudadas por los grandes planos generales ayudan a crear profundidad y perspectiva de la escena y una vez más nos demuestra la majestuosidad que se puede crear desde diferentes escenarios y contando con diferentes elementos, ya que en algunas ocasiones nos sitúa con mucha figuración en el cuadro o incluso desde un plano subjetivo como veremos. En *El Caballero oscuro*, Nolan ha sido capaz de mostrarnos los tres tipos de perspectivas cinematográficas más importantes que hay y lo combina a la perfección con la profundidad de campo. En primer lugar la perspectiva cinética la encontramos en un plano subjetivo desde la moto de Batman cuando va a atropellar al Joker jugando con la profundidad del personaje en el fondo del plano como único elemento de referencia y encuadrado justo en el centro de atención para el espectador a través del movimiento de la cámara avanzando hacia delante. El plano más espectacular en cuanto a perspectiva y profundidad lo vemos en un gran plano general en el que se encuentran filas de policías avanzando y constituye una perspectiva geométrica de la misma calle y de los mismos policías podríamos destacar la profundidad de campo desde un plano más cercano a través de la perspectiva focal (imagen 11).



Imagen 11. Perspectiva geométrica (izquierda), perspectiva focal (medio), perspectiva cinética (derecha).

4.6.2. TIEMPO

En *El Caballero oscuro*, Nolan nos sitúa ante un tiempo cronológico, donde el director sitúa al espectador en el tiempo que dura la proyección. Christopher Nolan utilizó el montaje en *Batman Begins* para manipular el tiempo, para contextualizar sobre el personaje y la infancia de Bruce, ya que la primera parte trataba sobre los orígenes de Bruce y de Batman. Con ello, el director sitúa al espectador más en la acción y así la continuidad narrativa no se ve trastocada, por lo tanto, el espectador puede seguir la historia con comodidad convirtiendo el elemento del tiempo en un elemento que pasa desapercibido, al contrario de lo visto anteriormente.

4.6.3. PLANOS

Como ya vimos, los grandes planos generales o planos largos y planos generales los vemos para situar la ciudad de Gotham o para situar elementos como vehículos y a través de travelling aéreos se produce el seguimiento de los elementos desde un punto de vista elevado, sobre todo para las escenas de persecución y acción entre los personajes. Los planos medios, primeros planos y planos detalle los vemos cuando capta la situación anímica del personaje sobre todo del Joker o planos detalle de los objetos de Batman. Christopher Nolan emplea desde la primera escena el movimiento *panorámico de balanceo*²⁸, esto quiere decir que cuando un ángulo se mantiene normal la cámara hace un ángulo picado hacia debajo de manera rápida como si se tratara de un efecto visual de aceleración del movimiento sin cortes en el plano. Lo emplea cuando los ayudantes del Joker están en una ventana y la cámara nos sitúa a nuestros pies la calle y más tarde a través de un movimiento de cámara en grúa con un ángulo picado encuadra a los ladrones pasando por un cable de un edificio a otro. Además, debemos destacar un *plano en rotación* que se produce cuando el Joker está colgado del cable por Batman y la cámara inicia un

²⁸ *Diccionario técnico Akal de cine*. Pág. 373.

movimiento giratorio de 360° captando un plano del Joker colgado pero visto desde otro el otro ángulo, es decir, al revés a como lo hemos visto (imagen 12).



Imagen 12. Plano en rotación del Joker.

Nolan introduce, además, la *autofilmación* cuando el Joker aparece en la televisión amenazando a sus víctimas y se graba a sí mismo dando un mensaje. En la escena de acción de persecuciones y disputas callejeras que encontramos en el film con coches de policía, el Batmóvil o camiones encontramos como de costumbre los *travelling retro* y *travelling avant* para movimientos de retrocesos y avances, situando la cámara delante del vehículo retrocediéndola hacia atrás a medida que avanza el vehículo o para seguirlo desde atrás con la cámara avanzando hacia delante a medida que el vehículo sigue adelante y con desplazamientos laterales (*trucking*) o de avance (*tracking*) asociándolo así tanto a planos dorsales, planos frontales y planos laterales o de perfil de los vehículos. En esta ocasión, lo podemos ver también hecho con *dollying* o carro portacámara, ya que algunos movimientos fueron grabados en un estudio. En dicha escena de la persecución podemos destacar también el plano subjetivo que hemos visto anteriormente desde la moto de Batman. También podemos ver un *plano subjetivo voyeur* a través de los prismáticos del comisario Gordon observando el edificio, donde se encuentran los rehenes del Joker y que nos muestra lo que el sujeto está observando. El *plano aberrante* o el *plano holandés* lo encontramos cuando Harvey está tirado en el suelo con un ángulo de 90° y otro más bien de unos 45°, un plano que consiste en que la cámara está girada y capta al personaje frontalmente con variación en algunos de ellos como, por ejemplo, cuando el Joker está en la mesa cuando Batman le acaba de golpear (imagen 13).



Imagen 13. Plano holandés o aberrante de 45° (izquierda), plano aberrante de 90° (medio), plano subjetivo voyeur (derecha).

Por último, un movimiento de cámara que no habíamos visto hasta ahora es el *travelling circular interior*, donde la cámara describe un movimiento circular en torno a un sujeto. Lo podemos ver en una escena donde el Joker está amenazando a Rachel y la cámara va girando sobre ellos dos desde un plano medio formando una rotación completa para generar expectación sobre la acción que ocurre con los dos personajes, mostrando también de alguna manera la superioridad del Joker sobre ella.

4.6.4. ILUMINACIÓN

Como vimos en el anterior film de *Batman*, la iluminación que se utiliza es una iluminación de estudio para los edificios y la ciudad que nos encontramos tratándose de maquetas y decorados. Por lo tanto, debemos considerarla una iluminación artificial para proporcionar de mayor realismo al espectador y espectacularidad de los decorados. Sin embargo, debemos concretar una escena donde se utiliza una *iluminación poll hall*²⁹, esto quiere decir que a partir de una sola lámpara visible en el decorado proporciona una *iluminación parcial* en la cara del joker privándole del resto de su cuerpo en una conversación que mantiene con el comisario Gordon para crear temor que genera el personaje sobre el espectador proporcionándole de un significado expresivo sobre su rostro apoyado también por el maquillaje dotándole de un personaje siniestro y temeroso. Y un plano interesante es el de Batman en un rascacielos otorgando apariencia de profundidad con el fondo azul del cielo y a través de la técnica del *contraluz* perfila su silueta resaltando así al sujeto con un tono tan oscuro (imagen 14).

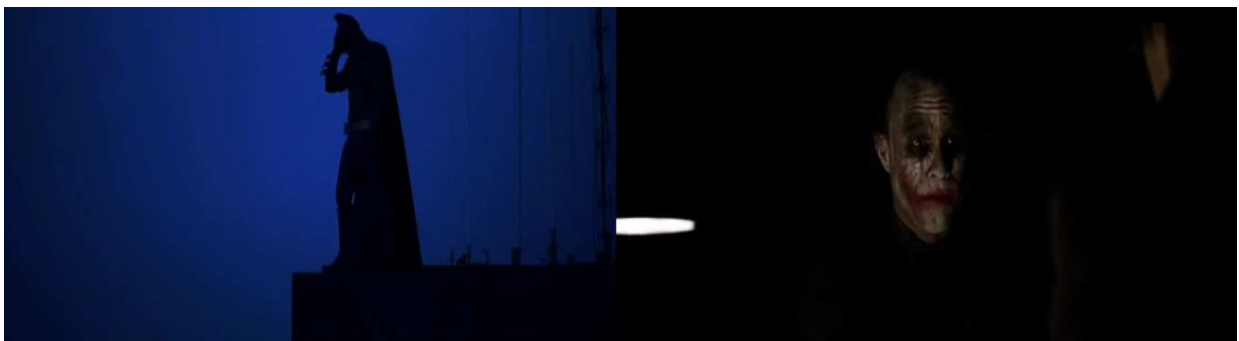


Imagen 14. *Contraluz* con silueta de Batman (izquierda), *iluminación poll hall* (lámpara visible) con *iluminación parcial* del Joker (derecha).

4.6.5. SONIDO³⁰

Sonidos como las explosiones de los coches o el sonido del hospital de Gotham que hace explotar el Joker nos muestra un nivel e intensidad muy elevado para provocar en el espectador

²⁹ *Diccionario técnico Akal de cine*. Pág. 267.

³⁰ Los Ángeles Times (4-02-2009): <http://articles.latimes.com/2009/feb/04/news/en-lightsknight4>

espectacularidad en la imagen pero también destinado a hacer que parezca lo más real posible para sus oídos. La música la encontramos con una función de refuerzo asociándolo a la imagen y encontramos la banda sonora en todo el film, sobre todo en las escenas de acción identificando dicha banda sonora con la figura de Batman cuando aparece en el momento preciso. Por su parte, los efectos de sonido había artilugios fantásticos, vehículos y armas que requerían efectos interesantes y emocionantes de sonido, cuyos sonidos no fueron capturados en el set sino que se crearon en post-producción. El diseño del sonido fue para crear sensación y dar a objetos inanimados un componente emocional. El Batmovil tenía que sonar enorme y se registraron sonidos de barcos, rugidos y gruñidos de animales para dar énfasis. El sonido de la Batmoto es más pulido y refinado y para ello se utilizó el tono de sonido *Shepard* para parecer que el sonido se elevaba continuamente en el tono superponiendo el sonido con un paso diferente. El objetivo del diseñador de sonido fue introducir sonidos que no se habían escuchado y que no parecerían fuera de lugar.

4.6.6. MONTAJE

Christopher Nolan nos presenta un *montaje alternado*, consistente sobre todo en las escenas de acción y el espectador es el que establece la relación entre ellas. Este montaje que utiliza en esta ocasión pretende guardar una relación espacial y temporal, es decir, lo establece con planos breves para hacer creer al espectador que las acciones están ocurriendo en el mismo instante. El ejemplo más claro lo podemos ver cuando el ritmo de los planos se acelera al durar pocos segundos unos y otros cuando se produce el asesinato de una jueza y un fiscal provocado por el Joker a través de la explosión del coche de la jueza y el envenenamiento del fiscal en una copa de whisky. Así se ratifica con la acción y escena que nos sitúa el director, es decir, que ambos asesinatos han ocurrido en el mismo instante.

4.6.7. TRUCAJE/EFFECTOS ESPECIALES

Una vez más se utilizaron miniaturas como el Batmovil, el vehículo de los SWAT en el que viaja Harvey Dent al ser detenido o el camión del Joker para mostrárnoslo de una manera real desde diferentes planos y ángulos. Pero si hay un efecto que debemos destacar sobremanera es el *efecto de maquillaje* de Harvey (dos caras). Nolan sintió que usando maquillaje sería poco realista, por lo que Framestore (compañía británica de efectos visuales) creó 120 tomas generadas por ordenador (*CGI*) del rostro lleno de cicatrices. El actor llevaba marcadores en la cara y un casquete de prótesis llevando a cabo el efecto visual de *motion capture* (captura de movimiento). La compañía lo que hace es reordenar la posición de los músculos, huesos y articulaciones en el deseo de Christopher Nolan para transmitir al espectador mayor dramatismo

del personaje, incluso algo de siniestralidad después de su quemadura (imagen 15). Por último, debemos destacar el momento genial cuando el camión del Joker da una voltereta en el aire cuando Batman lo intercepta con el cable, cuya voltereta se hizo de verdad y para conseguir ponerlo en el aire el equipo de efectos especiales construyó un enorme mecanismo de pistón a vapor en el tráiler del camión para así suspenderlo durante un breve instante.



Imagen 15. Efecto *motion capture* del personaje dos caras (*The art and making of The dark knight trilogy* págs 243-252).

4.6.8. PRODUCCIÓN

La producción fue llevada a cabo por Legendary Pictures, Syncopy Films, DC Comics con un presupuesto de 185 millones de dólares. En octubre de 2006 mientras se buscaban localizaciones para el rodaje de la película se visitaron ciudades del Reino Unido como Glasgow o Liverpool. El rodaje comenzaría en marzo de 2007 pero fue pospuesto hasta abril. La confrontación entre Batman y el Joker fue rodada en dos lugares: el exterior de la Torre Trump de Chicago y en los antiguos hangares de Cardington en el Reino Unido, ahora usados como estudios y donde se recrearon el interior de los edificios. La nueva película introduce la Batmoto y se diseñaron hasta seis modelos para el empleo en la producción en previsión de accidentes y escenas de choque. La diseñadora de vestuario decidió que el Joker necesitaba un aspecto más acorde con la edad del actor y por tanto más moderno que el de las versiones anteriores. En una jugada innovadora, Nolan amplió el mundo cinematográfico rodando seis secuencias de acción importantes con cámaras IMAX, convirtiéndose así en el primer director que utiliza cámaras de gran formato. Nolan lo empleó para demostrar al público los avances que experimentaba el cine y las dimensiones que podía alcanzar³¹. Y como es habitual en Nolan siente afán por rodar las escenas de acción sin una *segunda unidad de rodaje* o *segundo equipo de cámara* y lo hace realmente para mantener su punto de vista en cada aspecto de la película.

³¹ Labutaca.net: <http://www.labutaca.net/films/61/elcaballerooscuro1.php>

4.6.9. GUIÓN

El guionista David S. Goyer escribió un guión para dos secuelas que introdujeron al Joker y Harvey Dent. Goyer, quien escribió el primer borrador de la película citó los tebeos de DC y la serie limitada *Batman: The long Halloween* como la principal influencia de su historia. Después de mucha investigación, Christopher Nolan y su hermano sugirieron dos primeras apariciones del Joker, publicado en el primer número de *Batman* (1940) como las influencias cruciales. Nolan decidió evitar la divulgación de un análisis en profundidad sobre la historia del origen del Joker, sustituyéndolo por la avaricia y el poder que tanto anhela con el fin de no disminuir la amenaza que plantea el personaje. Según Nolan, un tema importante de la secuela es la “*progresividad*” extendiendo el final de *Batman Begins*. En esta película continúan los temas de *Batman Begins* pero incluyendo la justicia frente a la venganza describiendo la rivalidad amistosa entre Bruce y Harvey como la “*columna vertebral*” de la película.

4.6.10. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

Reparto: Christian Bale, Heath Ledger, Michael Caine, Maggie Gyllenhaal, Aaron Eckhart, Morgan Freeman, Gary Oldman, Cillian Murphy, Monique Curnen, Eric Roberts; Fotografía: Wally Pfister; Directores artísticos: James Hambridge, Kevin Kavanaugh, Simon Lamont, Naaman Marshall; Decorados: Peter Lando; Vestuario: Lindy Hemming; Maquillaje: Sue Robb-King, Lisa Jelic, John Caglione Jr; Música: James Newton Howard, Hans Zimmer; Coordinadores de dobles: Paul Jennings, Rick Lefevour, Tom Struthers; Especialistas: Wade Allen, Rick Avery, Dean Bailey; Supervisor de Script: Steven R.Gehrke; Storyboard: Jim Cornish; Operador de cámara: Bob Gorelick; Asistente de cámara: Bob Hall; Foto fija: Stephen Vaughan

Si hay algo que debemos destacar es la extraordinaria interpretación de Heath Ledger en el papel del Joker, ya que le valió el premio al mejor actor de reparto en los tres premios más importantes del cine norteamericano, además de conseguir algunos más en varios festivales. El trabajo de maquillaje es algo también a destacar por el trabajo conseguido con el personaje del Joker y Dos caras, mostrando unos rostros siniestros y temerosos para el espectador. Una vez más, como en toda película de acción, el trabajo de dobles y especialistas destaca por la peligrosidad y emoción de las escenas de luchas y combate entre personajes, sobre todo para el personaje de Batman. El trabajo de asistentes de cámara sobresale por la estética de algunos planos conseguidos a lo largo de la trama.

4.6.11. PROMOCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

Warner Bros fue la distribuidora de la película y se celebró en Nueva York y en Buenos Aires la premiere de la película en ambas ciudades en 14 de julio de 2008 y el 21 de julio se hizo en Londres. En Nueva York se llevó a cabo con el equipo de la película en un teatro IMAX. *El Caballero oscuro* fue lanzado comercialmente el 16 de julio de 2008 en Australia recaudando 2,3 millones de dólares en su primer día. En Estados Unidos y Canadá se distribuyó a 4.366 salas de cine. El número de salas de cine incluye 94 salas de cine IMAX con una estimación de 9.200 pantallas de Estados Unidos y Canadá donde se proyectó la película. Las entradas en los cines IMAX que proyectaron *El Caballero oscuro* se agotaron el primer fin de semana consiguiendo una recaudación total en las taquillas de mil millones de dólares a nivel mundial, convirtiéndose en la película más taquillera de 2008.

4.6.12. VALORACIÓN PERSONAL

Christopher Nolan nos presenta una nueva versión de *Batman* con personajes ya reconocidos pero reconvertidos de una manera más moderna, que hace que sea más atractivo e innovador para el público. Además, hemos visto un registro del actor Heath Ledger que hasta el momento desconocíamos cumpliendo con un papel que le llevó a conseguir los máximos galardones en su carrera antes de su fatal fallecimiento.

4.7. *ORIGEN* (2010)

4.7.1. ESPACIO



Christopher Nolan nos presenta un espacio de lo más extravagante, o mejor dicho en “*un mundo de tinieblas cerebrales en el que los sueños y la realidad se mezclan imperceptiblemente, es decir, un mundo en el que no sabes si estás despierto o dormido*”³². Entrando en conceptos más filosóficos y psicológicos para relacionarlo con algunos de los conocimientos adquiridos en una de las asignaturas, Christopher Nolan pretende enseñar no solo un espacio desde el punto de vista cinematográfico, sino un espacio filosófico acorde con las teorías de Erving Hoffman, utilizando una metáfora teatral para explicar el comportamiento de las personas, y en este caso lo explica con el reflejo de que la vida o la realidad de cada uno es un escenario diferente y cada uno interpreta su papel. Lo establece también a través del *imaginario social*, esto quiere decir que una serie de representaciones o evidencias configuran un modo de concebir o imaginarse el mundo, y todo esto provocado por los sueños dentro de sueños que nos presenta en la trama el

³² Revista Cinemanía n° 179.

director. En el ámbito de espacio cinematográfico Nolan nos presenta una metáfora de los mundos creados a través de diferentes escenarios y un ejemplo lo podemos ver cuando en uno de los escenarios vemos en una calle la profundidad del protagonista provocado por unos espejos en la calle, como símbolo de que puede haber “*diferentes Cobb*”, el que va a cumplir una misión y el que no es capaz de enterrar su pasado por la muerte de su mujer a través de la “*multiplicación*” de campo en el mismo encuadre y una profundidad de campo también la podemos ver cuando el protagonista se encuentra en un aula y su profesor se encuentra al fondo a través de un ángulo más bien picado creando una perspectiva focal dejando nítidamente a ambos sujetos (imagen 16). Nos presenta un espacio cinematográfico que no habíamos visto hasta ahora, donde los elementos como edificios se sitúan unos encima de otros alterando así mundos oníricos.



Imagen 16. Profundidad de campo con perspectiva focal (izquierda), profundidad de campo por “*multiplicación*” (derecha).

4.7.2. TIEMPO

Christopher Nolan emplea un tiempo dramático, provocado por los cambios de tiempo que se producen a través de los elementos del flash-back para situarnos en el pasado de Cobb y su mujer cuando vivieron en un mundo onírico sin construir, llamado “*limbo*” y el flash-forward para llevarnos al futuro. La película comienza por el final cuando Cobb encuentra a un Saito envejecido. El tiempo fílmico que se nos presenta es de 140 minutos pero el tiempo real es de 50 años, y lo veremos a través de dos imágenes a través del personaje de Saito. Un Saito joven que realiza la misión con Cobb y su equipo (pasado/presente) y por culpa de la muerte en uno de los niveles de sueño cae en el “*limbo*” y permanece en ese sueño muchos años (futuro), (imagen 17). La alteración entre el tiempo del mundo real y el mundo onírico es el elemento de distracción con la que juega Nolan, donde cinco minutos reales equivalen a una hora en el sueño en un entrenamiento que hace Cobb con Ariadne para mostrarle cómo funciona la maquina con la que realizan los sueños. En el caso de la misión van a realizar tres niveles de sueño, es decir,

un sueño dentro de un sueño y este a su vez dentro de otro sueño pero al final Cobb y Ariadne acceden a un cuarto nivel, donde se queda Cobb para encontrar a Saito que ha quedado atrapado en ese nivel. Con ello, mientras estén dormidos pasará una semana en el primer nivel, seis meses en el segundo nivel y diez años en el tercer nivel, eso corresponde al tiempo que estarán soñando en cada uno de los niveles. No aparece cómo vuelven exactamente pero el espectador se lo imagina, ya que no hace falta dar demasiados detalles para que el espectador sepa cómo se han realizado las “*patadas*”, que es la forma de despertar de los sueños que utilizan en el film.



Imagen 17. Saito en el pasado/presente (izquierda), Saito en el futuro o “*limbo*” (derecha).

4.7.3. PLANOS

Encontramos grandes planos generales y planos generales para situarnos los escenarios más espectaculares, como las ciudades con los edificios o para situarnos a los personajes en tales escenarios. Estos planos los encontramos de forma espectacular sobre todo en el momento que la furgoneta para realizar la patada empieza a caer al río de forma ralentizada, situándolo en ocasiones desde un ángulo picado. Ahora debemos destacar un *plano de transición en movimiento*, esto quiere decir que hay un momento en el que el director emplea un ángulo picado extremo y lo traslada a través de un movimiento de cámara en grúa a un plano contrapicado y lo hace sin cortes en la acción. Por último, debemos destacar un plano novedoso que introduce Nolan y que no habíamos visto hasta ahora, el *ángulo Flip over*³³. Lo hace para subvertir nuestras expectativas con un inesperado movimiento de cámara de 180° indicándonos que la acción que estamos viendo está ocurriendo al revés, en este caso vemos la ciudad de París “*plegada*” como si hubiera una ciudad una encima de otra. El plano detalle más importante lo encontramos en el tótem, es como una especie de peonza que va girando y si se cae quiere decir que están en el mundo real y si continúa girando es que están en el mundo onírico, y como ya hemos mencionado en multitud de ocasiones de la fijación de Nolan por los detalles en concreto

³³ *Diccionario técnico Akal de cine*. Pág. 29.

que resultan resolutivos para la trama, en esta ocasión lo lleva lejos porque el tótem comienza a girar en la mesa cuando Cobb lo lanza cuando ve a sus hijos, cuyo deseo era reunirse de nuevo con ellos. Pero el tótem al final del film se realiza un *zoom-in* lentamente hacia él y parece tambalearse pero no completamente hasta que corta de repente la acción con la pantalla en negro, lo cual deja un mensaje de Nolan para el espectador de cierta incógnita con este plano, ¿habrá vuelto realmente Cobb con sus hijos o solo es un sueño y sus hijos son proyecciones?. Podemos destacar también un plano cenital donde se capta desde arriba como si fuera a través de un helicóptero o satélite al protagonista y los perseguidores que desean matarle creando un efecto estético interesante, ya que se encuentran en calles algo estrechas y entornos algo cerrados y dicha persecución desde planos medios se realiza con la *steadycam* para captar tanto a Cobb como a los que le persiguen combinándolo también con cámara en mano, tanto desde planos frontales como planos dorsales (imagen 18).



Imagen 18. Ángulo *flip over* (izquierda), plano cenital (derecha).

4.7.4. ILUMINACIÓN

La iluminación no es lo que más destaca de este film, por lo que es difícil extraer detalles de dicho apartado. Si podemos que una vez mas Nolan emplea para los primeros planos de los personajes para las conversaciones la *luz frontal*, mientras que para los interiores utiliza iluminación motivada a través de diferentes fuentes eléctricas. Por último, se utiliza una iluminación de localizaciones combinándolo con iluminación utilizada en estudio, debido a la cantidad de escenas y planos que son grabadas en un estudio motivado por los efectos visuales a realizar y la iluminación exterior para las escenas rodadas en localizaciones exteriores como calles para determinadas escenas como la persecución a Cobb.

4.7.5. SONIDO³⁴

Richard King, el supervisor de efectos de sonido tiene por costumbre grabar sonidos para sus películas, aunque luego sean modificados en post-producción. Se grabaron todo tipo de sonidos incluyendo ambientes de aeropuertos o tráfico de ciudades, además de grabaciones en la nieve con diversos elementos como vehículos. Los sonidos graves se utilizaban de forma estratégica en toda la película utilizando elementos como generadores y osciladores. Todo lo genera dentro de un espacio acústico real para obtener una reverberación natural y un sonido único con alto nivel de detalle para así conseguir que las cosas menos reales suenen reales y de este mundo para el espectador. Por ejemplo, en la escena del café de París se escucha realmente un ambiente de París que ha sido grabado especialmente para la película, aunque sea un elemento de segundo plano es realmente importante y con gran aportación. Teniendo en cuenta que se manejan diferentes realidades apoyado por escenas motivadas por técnicas de la cámara lenta el sonido debe corresponder a cada momento que le corresponde aportando la cantidad de contenido emocional y narrativa justa, como por ejemplo cuando Cobb le dice a Ariadne en la escena del café que ya se encuentra soñando para su sorpresa y el mundo se comienza a desintegrar con muros en pedazos o papeles y libros volando reflejando un momento de emoción importante. Cada sonido aporta un valor emocional único al momento en tres capas diferentes, con el sonido de elementos sobresalientes de la escena como explosivos acorde a una primera capa. La segunda capa refleja la energía que está causando todo el caos del momento y una última capa se añade con sonidos extravagantes y manipulados orientados a agregar ese factor de rareza que caracteriza algunas de las escenas y por consiguiente el cine propio de Nolan. Se encuentra un *sonido aditivo* que funciona como señal para la audiencia pero se altera el sonido del mundo real cuando nos adentramos a otro nivel, así que los sonidos se vuelven lentos y cambian valiéndose de un sonido diferente en la secuencia siguiente.

4.7.6. MONTAJE

Christopher Nolan emplea un *montaje narrativo* para relatar la historia a través de “saltos” en el tiempo con la técnica del flash-back y el flash-forward para situarnos en el pasado de Cobb y su mujer y para devolvemos a la misión que Cobb y su equipo realiza o para llevarnos al momento en el que Cobb encuentra a Saito perdido en el “limbo”. Para las escenas de acción y los niveles de sueño utiliza un *montaje expresivo*, y lo utiliza acorde a cada sueño, a medida que se van metiendo en otro sueño el ritmo es más frenético. Por tanto, este montaje busca el desarrollo narrativo basándose en el ritmo de la acción, en el primer nivel utiliza un ritmo largo

³⁴ Designingsound.org: <http://designingsound.org/2010/08/inception-exclusive-interview-with-richard-king/>.

para la tensión, donde utiliza la técnica de la *distensión*, consistente en alargar la escena más de lo que dura en tiempo real a través de la cámara lenta para darle un tono metafórico y fijar más detalles en el espectador. Encontramos un ritmo lento en el segundo nivel cuando uno de los personajes tiene que ayudar a los demás y situarlos en buen lugar para la “*patada*” y se encuentra flotando por el aire por culpa de la gravedad lo que provoca algo de “*desesperación*” y en el tercer nivel y el tiempo que permanecen Cobb y Ariadne en el cuarto el ritmo es rápido acorde con la violencia que encontramos, por lo que el montaje va acorde con las emociones de cada sueño. Utiliza estas técnicas y dicho montaje acelerado con planos breves y cortes directos de cada sueño para dar la sensación al espectador de que la sincronización de cada sueño es correcta y el despertar de cada uno sucede justo en el momento adecuado, pasando del cuarto al primer sueño y donde, además, cada suceso que ocurre en un sueño altera los elementos en el siguiente. Por ejemplo, en el primer nivel cuando la furgoneta vuelca rodando por el suelo en el segundo nivel el pasillo del hotel donde pelean los personajes comienza a girar provocado por la alteración del primer sueño. El elemento de la *elipsis* interviene en ciertos momentos, lo cual no sabemos cómo han ocurrido ciertas acciones. Al final de la película aparecen de nuevo los protagonistas en el avión cuando se quedaron dormidos para pasar al primer nivel de sueño después de que Cobb salvara a Saito en el “*limbo*” pero no sabemos cómo se ha llevado a cabo.

4.7.7. TRUCAJE/EFECTOS ESPECIALES

Podemos empezar por la escena del pasillo giratorio donde se produce la lucha de dos personajes. La escena hay que decir que se grabó en tres platós diferentes: uno horizontal, otro vertical y el giratorio. Los actores estaban sujetos por cables que luego fueron eliminados digitalmente. Las cámaras en el plató giratorio iban filmando al tiempo que el set iba girando. Con ello pretende expresar el estado de gravedad cero como si de una nave espacial se tratara, donde vemos a los personajes luchando en el aire y andando por techos o paredes. Para la fortaleza de la montaña que encontramos se trata de una miniatura que luego se hace estallar apoyado por el *chroma key*, cuya explosión, fue hecha con efectos pirotécnicos para provocar el efecto de la explosión, mostrando la “*patada*” del tercer nivel de sueño. La ciudad del “*limbo*” que se encuentra en el cuarto nivel de sueño con los edificios derrumbándose simboliza la situación de colapso mental de Cobb. Se creó un modelo básico de un glaciar y luego los diseñadores de Double Negative con un programa llenaron los espacios abiertos con bloques arquitectónicos modernistas añadiendo metódicamente elementos como carreteras, intersecciones o barrancos para que tuviera un aspecto orgánico y de paisaje urbano. La ciudad describe algo así como la arquitectura pero se debe ver como un accidente geográfico natural y el

mar en realidad representa el subconsciente de Cobb. Para la escena de la ciudad de París plegándose se produjeron bocetos conceptuales y luego se crean animaciones por ordenador para dar idea de la secuencia en movimiento, representando la alteración de los elementos formando un universo gigantesco a modo de cubo y la violación de las leyes físicas como cuando Cobb y Ariadne suben a una pared pero en realidad es el suelo, apoyado por el croma y un set giratorio con la cámara incorporada en el soporte (imagen 19)³⁵. Otra técnica utilizada es el *slow-motion*, no solo cuando la furgoneta cae por el río a velocidad extremadamente lenta, sino también en la escena en la que el agua entra con fuerza en el castillo japonés mientras Cobb observa cómo entra, filmándose de manera real con enormes cañones de agua escondidos detrás de las ventanas como muestra de la “*patada*” en la bañera, donde veremos en las fotografías que muestra la sincronización del elemento del agua como símbolo que cuando cae al agua, en el sueño comienza a entrar agua en la sala para que despierte. La escena del café de Cobb y Ariadne, donde de repente se produce la explosión de los elementos como símbolo de que el sueño en el que se encuentran se desmorona y el mundo creado altera la física y los elementos a través del *efecto bullet time* (ralentización del tiempo) con seis cámaras de alta velocidad para proyectarla en cámara lenta filmándose también de manera real en el mismo set. Por último, podemos reseñar la técnica de *stop-motion* consistente en la animación de aparentar el movimiento de objetos estáticos, en este caso, creada por CGI cuando Ariadne crea un puente que al principio era normal y de repente se eleva con una escalera cambiando su modelo pero en realidad es el mismo puente.



Imagen 19. Subida de pared (izquierda-medio), pasillo giratorio (derecha).

4.7.8. PRODUCCIÓN

La producción fue llevada a cabo por Syncopy y Legendry Pictures con un presupuesto de 160 millones de dólares. El rodaje comenzó el 19 de junio de 2009 en Tokio para la escena en la que Saito contrata a Cobb para la misión y vuelan en helicóptero sobre la ciudad. La

³⁵ <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2010/08/play/behind-the-special-effects-of-inception> (foto de croma).

producción se trasladó al Reino Unido para grabar en los estudios de Cardington la escena del pasillo del hotel, donde los que más trabajaron fue el supervisor de efectos visuales, Chris Corbould y el director de fotografía Wally Pfister trabajando durante tres semanas para rodar esa escena y donde colaboraron hasta 500 personas. El 15 de julio de 2009, el rodaje tuvo lugar en la Universiad College de Londres para las secuencias que ocurren dentro de una universidad de París sobre historia de la arquitectura. El rodaje se trasladó a Francia para las escenas de Cobb y Ariadne en la escena del bistró. La escena de la persecución a Cobb fue rodada en Tánger simulando la ciudad de Mombasa. En Los Ángeles llevaron a cabo un multi-vehículo para crear el tren que se choca con uno de los coches en el primer sueño. La fase final del rodaje se llevó a cabo en Alberta a finales de noviembre de 2009 y tuvieron que esperar tres meses a que nevara para crear la escena de montaña con los esquís, donde se produce una persecución y crear la fortaleza de la montaña.

4.7.9. GUIÓN

Christopher Nolan tenía en mente crear una película de terror pero finalmente lo escribió como una película de suspense, donde los temas predominantes son el estado interior, la idea del sueño y la memoria. Nolan trabajó en el guión de nueve a diez años, influenciado por películas de la época en la que se encontraba su creación como *Matrix* o *Dark City*. Nolan afirma que la clave para completar el guión se preguntaba qué sucedería si varias personas comparten el mismo sueño. La base de la historia se apoya en términos emocionales, donde el potencial de la mente humana es el hilo conductor de la trama y donde la escala de la película es infinita, haciendo sentir al espectador que puedes ir a cualquier parte cuando llega el final de la película, a modo de crear un “*sin fin*” o “*final abierto*” para saber si Cobb está en el mundo real u onírico.

4.7.10. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

Reparto: Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon Levitt, Ellen Page, Tom Hardy, Michael Caine, Tom Hardy, Marion Cotillard, Cillian Murphy, Ken Watanabe, Tom Berenger, Lukas Haas, Dileep Rao; Fotografía: Wally Pfister; Directores artísticos: Luke Freeborn, Brad Ricker, Dean Wolcott; Decorados: Larry Dias, Douglas A. Mowat; Vestuario: Jeffrey Kurland; Maquillaje: Luisa Abel, Jay Wejebe; Música: Hans Zimmer; Coordinadores de dobles: Tom Struthers, Sy Hollands, Brent Woolsey; Especialistas: Danny Le Boyer, Andy Bradshaw, Richard Burden; Diseñador gráfico: William Eliscu; Storyboard: Gabriel Hardman; Asistente de cámara: Bob Hall.

En primer lugar, debemos destacar el espléndido trabajo de Leonardo DiCaprio y Ellen Page, siendo sin duda los papeles más destacados, junto con el de Marion Cotillard, elegidos por la crítica como los más sobresalientes. El trabajo de Wally Pfister como director de fotografía es algo a destacar como lo demuestra los diferentes premios logrados en los máximos galardones. El trabajo de William Eliscu como diseñador gráfico se debe reseñar por la cantidad de trucajes que introduce la película, lo que obliga a incorporar una serie de diseños para más tarde complementarlos a lo que luego harán el equipo de montaje y post-producción. El storyboard destaca en especial en este film por los diferentes espacios en los que nos sitúan y las diferentes acciones que nos encontramos, demostrando que se debe estructurar en papel los planos y los escenarios para luego trasladarlos a la práctica. Un trabajo muy laborioso pero que, sin duda, pasa desapercibido siendo realmente lo planeado anteriormente para más tarde mostrarlo en pantalla al espectador.

4.7.11. PROMOCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

La premiere de la película fue el 8 de julio de 2010 en Leicester Square, en el Festival de Cine de Londres. El estreno en Estados Unidos, donde se produjo la segunda premiere, fue el 16 de julio de 2010, donde Warner Bros Pictures la distribuyó tanto a cines convencionales como en cines IMAX. El 20 de julio en Tokio se produjo la premiere en el Festival Internacional de Cine de Tokio. En España y la mayoría de países de Hispanoamérica el estreno fue en agosto del mismo año. *Origen* recaudó 2 millones de dólares en su primer fin de semana en más de 3.000 cines de Estados Unidos, recaudando 292 millones en dicho país y más de 520 millones en el resto del mundo, obteniendo un total de 825 millones, colocándose en el tercer lugar de las diez películas más taquilleras de 2010.

4.7.12. VALORACIÓN PERSONAL

En esta ocasión, Nolan rompe todo los esquemas situándonos en una historia que tergiversa nuestro conocimiento y capacidad de concentración para conseguir entender el grueso de la trama y lo llevará aún más lejos con los elementos de espacio-tiempo en próximas producciones, con unos efectos especiales que lo sitúan en los más espectaculares del cine actual.

4.8. *EL CABALLERO OSCURO: LA LEYENDA RENACE* (2012)

4.8.1. ESPACIO

Como ya hemos visto en las anteriores películas, Nolan lo aprovecha al máximo llenando de elementos el encuadre para situar mayor “información” para el espectador. En su empeño por



mostrar acciones diferentes en poco tiempo como si estuvieran ocurriendo al mismo tiempo considera el campo como la medida espacial del encuadre y el fuera de campo como una medida temporal. Lo emplea en las escenas de acción cuando oímos ruidos, como explosiones fuera de campo pero son percibidos auditivamente perteneciendo así a la acción, ya que pertenece a otro espacio pero en realidad tiene relación con los otros espacios y acciones que se desarrollan. Algo que Nolan utiliza en cierto momento sobre todo para planos generales con personajes y figuración como foco principal es el *contracampo* para pasar de un encuadre al siguiente en la misma escena situándolo desde otro punto de vista y con un ángulo de toma similar. Para ejemplificar algunas de las perspectivas cinematográficas utilizadas para este film lo haremos con dos fotografías, donde la perspectiva geométrica y focal vuelven a ser las más explotadas por el director y lo vemos en dos planos estéticamente encuadrados y aprovechando los elementos combinándolo una vez más y mostrándonos una profundidad de campo de ese plano: uno es de los policías avanzando por la calle para enfrentarse a los aliados de Bane y otro desde la mesa de la empresa de Bruce con los personajes al fondo creando profundidad de campo (imagen 20).



Imagen 20. Perspectiva geométrica (izquierda), perspectiva focal (derecha).

4.8.2. TIEMPO

Christopher Nolan emplea un tiempo dramático apoyado por el flash-back para situarnos el pasado que vivió el personaje de Bane y el personaje de Miranda, donde pasaron años encerrados en un pozo. En esta última entrega, el director nos sitúa ocho años después a que Batman desapareciera por autoincurparse de la muerte de Harvey Dent pero en ningún momento nos muestra nada de esos años que ha vivido escondido, por lo que utiliza el flash-forward para situarnos desde el principio en el futuro ocho años después.

4.8.3. PLANOS

Los grandes planos generales y planos generales los vemos para situarnos en los escenarios más enormes y para mostrar a los personajes en dichos escenarios de un modo

importante. Para los planos cortos se utiliza la steadycam, como en la primera pelea o incluso en la segunda que mantienen Batman y Bane y los primeros planos nos muestra los sentimientos del personaje, sobre todo de Bruce encerrado por Bane en el pozo en el que él estuvo encerrado, revelando la angustia de Bruce por estar encerrado y no poder ayudar a la ciudad. Para captar a los vehículos se hace desde planos frontales, dorsales y laterales para mostrarlo desde diferentes ángulos y todo ello con *travelling retro* y *travelling avant* para mostrarlo tanto cuando se aproxima hacia la cámara como cuando avanza hacia delante con la cámara siguiéndole. Algo significativo, es el ángulo contrapicado utilizado siempre para mostrar al personaje de Bane, ya que se trata de un personaje imponente por su físico y lo hace de tal manera que muestra su poderío y superioridad física sobre los personajes y sobre el espectador. El plano subjetivo voyeur como vimos anteriormente lo vemos en esta ocasión una vez en todo el film pero mostrándonos la mira del francotirador de un policía apuntando con el arma. El *plano nadir* más destacable lo encontramos cuando Bruce y otro personaje escalan por las paredes del pozo para salir de ahí creando una sensación de imposibilidad para salir del lugar. Y por último, podemos destacar un plano subjetivo con cámara en mano, ya que provoca un “*efecto mareante*” cuando Bruce está en el suelo mirando a Bane después de haberle herido y golpeado en la pelea.

4.8.4. ILUMINACIÓN

Encontramos una iluminación de interiores o incluso de estudio para crear los efectos de iluminación de la ciudad de Gotham con los edificios creando una iluminación espectacular. Es una *iluminación motivada* con el objetivo de crear determinados efectos acorde con los elementos que se encuentran en pantalla. En cambio, para los planos cercanos referentes a los personajes se utiliza una *luz frontal* para resaltar sus rostros. Por su parte, para las escenas de callejón en la que se sitúan los personajes se crea una iluminación de ambiente para crear un escenario diferente con una atmósfera de misterio. La luz cenital la vemos cuando una iluminación que procede del cielo como si fuera el helicóptero, el cual lo hace iluminando el Batmóvil desde arriba para resaltarlo con gran importancia.

4.8.5. SONIDO³⁶

Podemos empezar por destacar la voz del niño que canta en el estadio de rugby antes de empezar el partido. La voz es un sonido diegético, ya que se sitúa en el espacio de la historia y vemos al niño cómo canta pero hay un momento en el que la voz se convierte en música de fondo y se produce un silencio del resto de sonido ambiente y de los diálogos de los personajes

³⁶ www.soundworkscollection.com: <http://www.soundworkscollection.com/news/contender-sound-editor-richard-king-the-dark-knight-rises>.

para mostrarlo en primer plano y contemplar la angelical voz. En cuanto a la voz de Bane se colocó un micrófono dentro de la máscara que lleva y lo hicieron acorde con la figura del personaje para mostrar una voz impresionante y poderosa para que coincida con su inmensa presencia. Para los sonidos de ambiente como explosiones o el sonido del Bat (vehículo aéreo) que introduce Nolan en esta entrega se utiliza un sonido de producción y llevando a cabo una mezcla final de los sonidos para no interceder, por ejemplo, con el sonido de los diálogos. Con sonidos como el del Bat o las explosiones que se producen en Gotham y en el campo de fútbol, además, de conseguir perspectiva sonora para adaptar el nivel de volumen a la distancia en la que nos encontramos, pretendían conseguir una película sonoramente “*épica y más grande*”.

4.8.6. MONTAJE

Christopher Nolan emplea un montaje narrativo en lo referente a la trama, ya que se producen “*saltos*” en el tiempo a través del flash-back por ejemplo cuando Gordon recuerda el momento en el que Harvey murió y cómo amenazaba a sus hijos, así como de Bruce recordando un momento cuando su padre de pequeño le rescata del pozo en el que cayó como símbolo de que tiene que salir del pozo en el que le ha encerrado Bane y no rendirse. En cuanto a la acción emplea una novedad, el *corte en movimiento* para asegurar la continuidad espacial. Lo vemos en la escena cuando Bruce quiere salir del pozo pero cae con la cuerda y se le capta desde un ángulo contrapicado pero inmediatamente corta la acción para pasar a un ángulo picado captándolo desde el mismo punto cuando cae en el aire empleando así un corte rápido para mostrar a un personaje en movimiento sin variar su posición en un determinado espacio, en este caso en el aire (imagen 21).



Imagen 21. Montaje de *corte en movimiento* de Bruce en el aire

4.8.7. TRUCAJE/EFECTOS ESPECIALES

Podemos destacar la primera escena de la película, donde encontramos el avión en el que viaja Bane y el avión termina estrellándose cayendo al suelo. Para la toma interior se necesitaba

ver a los actores y Nolan los metió en un fuselaje en el suelo colgando de un helicóptero y a su vez mostró un modelo de avión perdiendo sus alas en vez de usar efectos digitales. Seguidamente vemos el momento en el que el avión cae al suelo desde un ángulo picado y Bane y el personaje que tiene con él colgando de un cable ven como se cae, cuyo momento sucedió de verdad en un espacio vacío tirándolo desde el cielo. Para ello Nolan optó por el *stuntwork* (trabajo de dobles). Los dobles de acción fueron filmados desde el interior de un fuselaje colgando de un cable. Nolan lo hizo de esta manera para mostrarlo de la manera más real al espectador y no crear efectos posteriores que en cierta manera modifiquen el escenario. Además, debemos destacar el uso de miniaturas y maquetas para vehículos o paisajes urbanos y el uso del *CGI* con la ayuda del *chroma key* dotándolo de mayor libertad visual para el espectador y con la incorporación del vehículo aéreo, el Bat, una nueva maqueta perfectamente realizada con el objetivo de aportar novedad visual y dotar a Batman y la trama de algo que hasta ahora no se había visto.

4.8.8. PRODUCCIÓN

La producción fue llevada a cabo por Legendary Pictures, Syncopy Films y DC Entertainment con un presupuesto de 250 millones de dólares. El 9 de febrero de 2010 se anunció que Christopher Nolan había encontrado una buena historia para una secuela y se había comprometido a volver para el proyecto. El 10 de marzo de 2010, Nolan confirmó personalmente su participación en el proyecto, anunciando que todos los actores principales de las dos anteriores entregas que fuesen necesarios repetirían su papel. El rodaje comenzó en mayo de 2011. Las ciudades de Pittsburgh, Nueva York y Los Ángeles son las localizaciones principales elegidas sustituyendo a Chicago en las dos anteriores entregas, además de en La India y el Reino Unido.

4.8.9. GUIÓN

Jonathan Nolan y David S. Goyer estuvieron trabajando desde febrero hasta junio de 2010 en el guión de la película. Nolan declaró que la tercera entrega sería la última y concluiría la línea argumental comenzada en *Batman Begins*, cerrando la historia a diferencia de los cómics, donde el hilo argumental suele quedar abierto. Nolan desmintió las supuestas apariciones de varios villanos clásicos vistos en anteriores entregas de *Batman*, como El Pingüino, Mr Frío o El Enigma, ya que serían difíciles de retratar en la versión más realista que venía realizando *Batman* con Christopher Nolan. Se pensó en incluir al villano Riddler, interpretado por Leonardo DiCaprio pero Nolan se mantuvo firme a su idea original con Bane y Catwoman basándose en los caracteres creados por Bob Kane y la historia de David S. Goyer.

4.8.10. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

Reparto: Christian Bale, Anne Hathaway, Gary Oldman, Tom Hardy, Joseph Gordon-Levitt, Marion Cotillard, Liam Neeson, Morgan Freeman, Michael Caine, Cillian Murphy, Matthew Modine; Fotografía: Wally Pfister; Directores artísticos: Tom Still, Robert Woodruff, Gerard Sullivan, James Hambidge, Zack Grobler; Decorados: Paki Smith; Vestuario: Lindy Hemming; Maquillaje: Doug Fairall, Audrey Doyle, Luisa Abel; Música: Hans Zimmer; Coordinador de luchas: Buster Reeves; Coordinadores de dobles: Tom Struthers, Sy Hollands; Especialistas: Sean Adames, Gordon Alexander, Gary Arthurs; Supervisor de Script: Steven R.Gehrke; Operador de cámara: Scott Sakamoto; Foto fija: Ron Phillips

La actuación de la actriz Anne Hathaway es destacable en su papel de “*femme fatale*”, valiéndole varios premios en algunos festivales. Anne Hathaway destaca en un registro de una película de acción que apenas habíamos visto pero, sin duda, demostró estar a la altura de su categoría como actriz. El trabajo de dirección artística por la incorporación de vehículos que se introducen en la película, demuestran la majestuosidad que provocan algunos de ellos en pantalla, con un trabajo muy elaborado por dicho equipo. El vestuario no pasa desapercibido por la estética que vemos en los trajes de Batman y Catwoman y su elaboración para más tarde mostrarlos en pantalla. El coordinador de luchas ha asumido un trabajo perfecto y lo demuestra con las escenas de lucha que protagonizan Bane y Batman, que con la ayuda de especialistas y dobles hacen de las escenas de lucha entre ambos unos momentos emocionantes y de tensión para el espectador con un duelo titánico que nos llevará a límites insospechados.

4.8.11. PROMOCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

El 16 de julio tuvo lugar la premiere de la película produciéndose su estreno en el Teatro AMC en Lincoln Square, situado en Nueva York para presentarla a críticos y periódicos. El estreno en Europa se produce el 18 de julio en el Leicester Square, situado en Londres promocionando la película en dicho lugar realizando una proyección IMAX especial con la Warner Bros Pictures como distribuidora de la película. La película fue lanzada en Australia y Nueva Zelanda el 19 de julio y el 20 de julio en Estados Unidos, Reino Unido y en España. El DVD y Blu-Ray de la película fue lanzado el 28 de noviembre de 2012 en Hong Kong y Nueva Zelanda y un día después fue lanzada en España, coincidiendo con el lanzamiento, además, con un set de colección de la trilogía de *El Caballero oscuro* obteniendo una taquilla de más de mil millones de dólares a nivel mundial.

4.8.12. VALORACIÓN PERSONAL

Christopher Nolan cierra una trilogía diferente, innovadora y más realista a diferencia de las versiones vistas anteriormente y con unos efectos visuales que hasta ahora no se habían visto en las películas de este superhéroe e interpretaciones que le han llevado a conseguir premios importantes en diferentes categorías como un Óscar. Podríamos decir que la última entrega ha sido la más emocionante por el cierre de la trama pero la más plana en cuanto a innovaciones técnicas teniendo como referente las anteriores entregas que pusieron el listón muy alto.

4.9. *INTERSTELLAR* (2014)

4.9.1. ESPACIO



El nombre del apartado hace más que nunca referencia a la película y alusión a sus acciones tratándose de viajes interestelares en el espacio. En esta ocasión en su mayoría, Nolan nos presenta un espacio fílmico completamente diferente y mucho más ficticio a los espacios reales que habíamos visto hasta ahora, teniendo en cuenta que nos sitúa en una nave visualizando galaxias desconocidas y dimensiones extravagantes. Nos presenta un espacio alterando nuestra percepción de los tamaños y las relaciones entre los elementos. Se produce la filmación de miniaturas, decorados y efectos visuales para situarnos lo más real posible en el espacio para que parezcan dichos espacios y elementos más grandes. Con ello proporciona la impresión de ocupar un mundo espacialmente más grande que el que ocupan en la realidad, donde los objetos como la nave o los decorados como los planetas que vemos en pantalla aumentan espacialmente mediante un primer plano. Además, el montaje en el film permite al público saltar de un lado a otro del espacio literalmente, ya que hay momentos en los que nos encontramos en un planeta de una galaxia desconocida pero inmediatamente nos lleva a la Tierra, cuya humanidad está en peligro, con otros personajes, en este caso los hijos de Cooper (Matthew McConaughey). El director en esta ocasión desea crear perspectiva desde espacios ficticios con la ayuda de los efectos visuales, al contrario de los espacios reales que encontrábamos en los anteriores films. Desea crear de alguna manera “*perspectiva espacial*” creando una profundidad infinita e inacabable de los espacios en la que nos sitúa como un agujero negro o espacios tridimensionales.

4.9.2. TIEMPO

El tiempo es uno de los elementos más importantes de la película, teniendo en cuenta el elemento del espacio-tiempo en las películas de viajes por el espacio. Nos encontramos con un tiempo dramático por el uso del flash-back y el flash-forward. Al principio nos encontramos con

la hija de Cooper pero siendo una anciana como la encontraremos al final de la película relatando lo que pasaba en la Tierra junto con otros señores mayores. De nuevo vuelve al momento de Cooper con sus hijos de niños situándonos en los momentos que vive la Tierra y su existencia llegando a su fin. Los signos de puntuación, en este caso los fundidos en negro, son utilizados cuando Cooper y su equipo están viajando a otra galaxia para encontrar otro lugar para la humanidad y dichos fundidos nos indican que ha pasado el tiempo. Lo vemos desde el principio, donde el viaje de la Tierra a Saturno tardará 2 años y cuando se produce un fundido en negro ha pasado casi 1 año por las indicaciones de TARS. El tiempo para ellos pasa más lento que en la Tierra, y por ello hay un momento donde se encuentran en el planeta de Miller situado en otra galaxia y un incidente hace que pierdan mucho tiempo en ese planeta, donde cada hora que pasen en ese planeta serán siete años en la Tierra. Finalmente, esa pérdida hace que pasen 23 años y Cooper vea mensajes de sus hijos siendo ya adultos. Por último, en el clímax de la película Cooper y Amelia (Anne Hathaway) deciden atravesar Gargantúa (agujero de gusano) pasando 51 años en la Tierra, donde Cooper después de dejar atrás a Amelia entra en el tesseracto y es capaz de comunicarse con su hija convirtiéndose en su “fantasma” de la infancia, donde el tiempo no es lineal y puede comunicarse desde el futuro con ella y así podrá salvar a la humanidad. En este momento se presenta una *elipsis*, ya que no sabemos cómo se ha salvado la humanidad a pesar de lograrse, con lo cual nos deja con esa incógnita y nos lleva directamente a la estación espacial donde se encuentra Cooper despertándose y con Murph envejecida provocado por el paso del tiempo. Por tanto, podemos decir que el tiempo fílmico de *Interstellar* es de 160 minutos pero el tiempo real es de 75 años, desde que comienza el viaje y el tiempo transcurrido en la Tierra, donde Cooper como se menciona en la película tiene 124 años pero evidentemente sus rasgos físicos es de una persona joven, ya que para él el tiempo ha pasado de manera más lenta en el espacio y cuando se reencuentra con su hija Murph en la cama de un hospital, vemos una mujer anciana, representando de esta manera tres momentos en el tiempo, el pasado, presente y futuro del personaje (imagen 22).

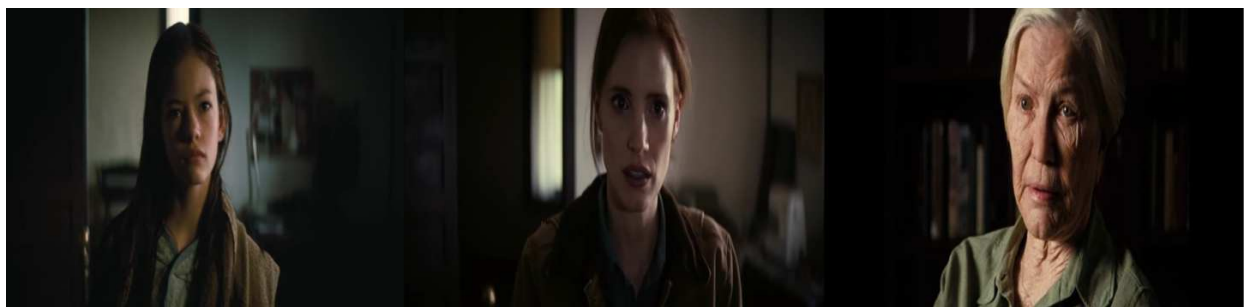


Imagen 22. Murph en el pasado (izquierda), Murph en el presente (medio) y Murph en el futuro (derecha).

4.9.3. PLANOS

Los grandes planos generales o planos largos y planos generales los encontramos en abundancia para situarnos en los elementos que visualizamos como los planetas, la nave espacial o la Endurance en medio del espacio provocando la sensación de insignificancia, mostrando la inmensidad del universo con la ayuda de la filmación de miniaturas que provocan en realidad tal efecto y los planos de conjunto nos sitúa la nave desde un plano lateral con la Tierra al fondo desde un punto de vista de la nave, en este caso con una cámara subjetiva. Los primeros planos más destacables los vemos cuando Cooper visualiza los mensajes de sus hijos cómo han ido creciendo y el director encuadra al personaje entre lágrimas revelando el sufrimiento y dolor de Cooper por abandonar a sus hijos y salvar a la humanidad. El plano detalle más significativo que debemos reseñar es el del reloj, objeto de gran importancia en toda la película y de gran resolución en la trama. Aunque no lo parezca, el reloj, se convierte en el elemento para que Cooper transmita los datos a Murph y pueda terminar la ecuación y dar así con la clave sobre cómo salvar la humanidad, concretamente en las propias agujas, muy llamativo en un elemento de poca importancia como un reloj pero trascendente en la trama, como es habitual en Nolan. Los movimientos de cámara que encontramos es la cámara en grúa para el seguimiento de los personajes colgados en el aire para simular su flotabilidad en la nave o de Cooper cuando se encuentra también flotando en el tesseracto. La panorámica es utilizada para planos generales cortos y a través del *tilt* o panorámica vertical nos sitúa, por ejemplo, la nave espacial en la que viajarán haciendo como si de una panorámica descriptiva del elemento se tratara. La steadycam y cámara en mano es utilizada para planos cortos como conversaciones y la cámara en mano para acciones movidas como la pelea que mantienen Cooper y Mann (Matt Damon), donde se observa el movimiento brusco provocando “*efectos mareantes*”. Por último, no podemos dejar pasar un *ángulo de cámara subjetivo* y contrapicado de Cooper cuando cae por el tesseracto con los pies en el encuadre provocando una sensación de vértigo y aceleración del corazón como si de una caída al vacío se tratara, al igual que en el ángulo contrapicado (imagen 23).

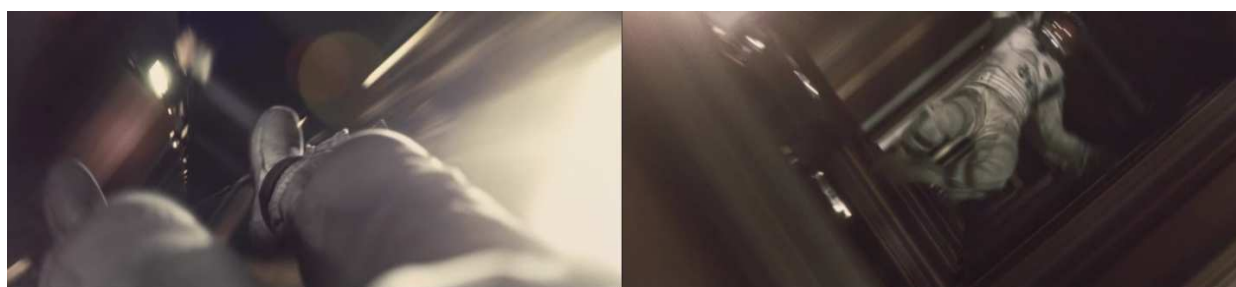


Imagen 23. Ángulo de cámara subjetivo (izquierda) y contrapicado de Cooper (derecha).

4.9.4. ILUMINACIÓN

La iluminación en el espacio profundo de los decorados consistía en colocar una fuente de luz lo más lejos posible para conseguir fuertes sombras direccionales en la miniatura y las luces para las naves espaciales iban juntas y luego se añadiría con la iluminación de los efectos digitales. Por parte de los actores, se emplea una luz frontal, lo vemos cuando Cooper visualiza los mensajes y se produce un parpadeo de luz fuerte con iluminación blanca en su rostro para resaltarlo con gran importancia. Por su parte, la luz de relleno solo estaba presente cuando nos encontramos cerca de un planeta y las estrellas serían invisibles si nos exponemos a la luz solar directa en la nave.

4.9.5. SONIDO³⁷

El sonido de *Interstellar* está grabado con diferentes elementos en lugar de crear sonidos ficticios. Por ejemplo, el sonido del coche de Cooper al principio de la película corriendo por los campos de maíz, se pretendía darle todo el realismo posible grabando el equipo de sonido un coche pasando también por un campo de maíz y crear en el espectador la sensación de vivirlo en primera persona, al igual que las tormentas de arena que golpean en el coche se grabó sonido de grava o arena golpeando en un coche y todo ello combinado con el sonido del viento provocan en el espectador la sensación de estar dentro.

En la escena en la que Cooper deja su casa escuchamos el sonido de la nave despegando de una manera impresionante y en realidad marca un nuevo capítulo utilizando para ello grabaciones de cohetes y grabaciones de motor en general a través de subwoofers reproduciendo ondas senoidales. Como vemos en las escenas, se trata acerca de la intensidad de sonido en las partes de la nave y lo vemos en el movimiento de la nave pretendiendo hacernos sentir que nos encontramos en un auto sin suspensión. El sonido cuando se atraviesa un agujero de gusano pretendía transmitirlo de una manera dramática como si fuera un flash intenso. El silencio juega también una parte importante tratándose del espacio y nos lo muestra con una función referencial y ambiental para provocar un efecto realista puro y también lo utiliza de manera gramatical acompañado de los fundidos en negro para finalizar una escena y comenzar otra. El silencio de la nave era el sonido grabado en el mismo set pretendiendo provocar en el espectador la sensación que “*ese será el lugar donde van a vivir mucho tiempo*”. Por supuesto, no debemos olvidar la banda sonora compuesta por Hans Zimmer y editada con Richard King para que se alternase a la perfección con el diálogo y el resto de sonidos.

³⁷ Entrevista Richard King: <http://soundworkscollection.com/videos/the-sound-of-interstellar>.

4.9.6. MONTAJE

Encontramos un *montaje narrativo* produciéndose “saltos” en el tiempo con los elementos del flash-back y flash-forward. Se utiliza también la elipsis para eliminar ciertos acontecimientos que el espectador deberá imaginar, y el de mayor estupefacción es cómo se ha conseguido exactamente salvar a la humanidad y cómo Amelia ha llegado a otro planeta en otra galaxia, donde la encontramos al final de la película. En lo que respecta a la acción encontramos un *montaje alternado*, ya que las acciones ocurren de manera simultánea y nos lo muestra intercambiando entre las escenas que vive Cooper en otra dimensión o galaxia y las escenas de sus hijos Tom y Murph en la Tierra. Dichas acciones de una manera u otra pretenden provocar simultaneidad temporal y se ratifica cuando las acciones terminan confluyendo, donde vemos a Cooper en otra dimensión en el tiempo, como es el tesseracto, y la estantería de su hija como intermediaria de comunicación entre ambos en el tiempo, transmitiendo los datos a Murph a través del reloj que le dio cuando era pequeña y vemos también a Murph frente a la estantería cómo recibe los datos moviéndose las agujas del reloj como símbolo de que su padre le transmite los datos desde el futuro alternando así entre las acciones de Cooper en el tesseracto y Murph en casa. Por último, podemos destacar un *montaje discursivo*³⁸, ya que se basa en la iluminación artificial, la discontinuidad y la sujeción referencial. Es algo que podemos ver en el film, donde la iluminación en las escenas relativas a los viajes espaciales es artificial, donde se produce en ocasiones discontinuidad espacial encontrándonos con el *efecto de raccord* en ciertas ocasiones por el frenesí de las acciones y la sujeción o fijación por una referencia permanente en ciertos elementos u objetos que el director desea expresar con gran énfasis.

4.9.7. TRUCAJE/EFECTOS ESPECIALES³⁹

Podemos empezar por el efecto especial de *animatronic* que simula el comportamiento y movimiento de muñecos mecánicos como si fueran marionetas creado para los personajes robóticos de TARS y CASE. Las secuencias espaciales fueron rodadas con fondos oscuros (*efecto matte painting*) y miniaturas VFX (efectos visuales) de tal manera que buscaban la mayor realidad posible para mostrarlo al espectador con la puesta en la Tierra y la creación de la nave espacial Ranger y la Endurance. Pretendían crearlos de la manera más realista posible en el empeño de mostrarlo al espectador como si fueran estructuras de la NASA y se sintieran familiarizados con ellos como si se tratara de la Estación espacial Internacional o el transbordador espacial y llevar a sus mentes imágenes de las misiones del Apolo Lunar de los

³⁸ Aumont, Jacques/Marie, Michel: *Análisis del film*. Pág. 185.

³⁹ Artofvfx.com: <http://www.artofvfx.com/?p=9880>.

años sesenta y setenta, cuyas escenas fueron tomadas con cámaras de alta velocidad para capturar la acción de las explosiones. Para las explosiones se utilizaron efectos de pirotecnia utilizando butano de quema rápida y cañones de aire para romper el modelo y los escombros que luego quedan flotando en el espacio. Para crear las tormentas de arena se usó polvo de celulosa especial no tóxica y máquinas de viento y se hizo sin croma para provocar tanto en el espectador como en el personaje la realidad de la tragedia que vive la Tierra por culpa de esas nubes que son las que están acabando con la vida en el planeta. La estación espacial Cooper, imaginado como un “*mundo bote*” para crear gravedad recuerda a la película *Origen* fue una creación digital también con el *efecto matte painting* a partir de placas IMAX y la tapa de la estación fue modelado en 3D. Por su parte, el diseño del agujero negro de Gargantúa fue meramente digital mediante fotografías y a partir de esas fotografías se iban uniendo unas con otras para crear el modelo final en ordenador de Gargantúa, que si nos fijamos bien tiene la forma del símbolo de Internet Explorer y fue llevado a cabo por el equipo de Dneg I + D. Gargantúa representa la lente del universo en el que se ubican dimensiones desconocidas y el interior en el que se adentra la Endurance fue más impresionista que científica creado a través de un trazado de rayos de ambiente interior como símbolo de la galaxia distante que está en el extremo del agujero de gusano.

El planeta helado de Mann fue rodado en un glaciar de Islandia pero para la película se borraron las montañas y se extendió el fondo digitalmente utilizando pinturas mate digitales y modelos 3D basados en el mismo glaciar y las nubes son de hielo, en el empeño por mostrar un mundo extraordinario en los límites de la credibilidad con un nivel de realismo documental llevando ese nivel de convicción imaginaria para el público imaginándose que “*puede haber un lugar así*”. El efecto de la ola gigante en el planeta de Miller, el director quería una “*montaña de agua*” para que el público se preguntara cómo la tripulación puede sobrevivir a semejante fenómeno. Para crearla se usaron simulaciones digitales, empezando por la base y luego se añadían elementos como la espuma de la superficie utilizando la herramienta de *Squirt Océano* de Dneg. Llegamos posiblemente a la joya de la corona de los efectos de la película como es el Tesseracto, un ambiente misterioso que representa varias versiones del dormitorio de la infancia de Murph en la Tierra. El Tesseracto hace referencia al concepto de “*cuatro dimensiones*” o “*hipercubo*”. La clave de este entorno es que presenta el tiempo como una dimensión física permitiendo a Cooper navegar por la estructura y encontrar momentos clave de la historia de la habitación e interactuar con su hija a través del tiempo trasmitiéndole los datos para que ella pueda completar la ecuación del profesor Brand y salvar la humanidad. Una de las áreas de especial interés se cortó con *scan* (técnica fotográfica) en la que se captura una ubicación en el

espacio durante un período de tiempo y la grabación de todo lo ocurrido en ese espacio fue durante la duración de la exposición. No todo era digital, ya que la habitación era una versión física contando con un conjunto completo de muebles y objetos, donde realmente la Murph del pasado se encontraba físicamente en la escena. Matthew McConaughey fue suspendido en una plataforma de alambre para simular la gravedad cero y la secuencia del Tesseract contaba con la animación de patrones de luz para crear una sensación de movimiento constante en la estructura geométrica imponente del conjunto. El conjunto físico se extendió al modelo digital y las capas adicionales de animación se acodaron al conjunto físico. Para las vistas lejanas de las habitaciones que repiten dobles digitales de Murph de niña y Cooper en realidad repitieron su actuación en la “*distancia*”.

4.9.8. PRODUCCIÓN

Legendary Pictures, Syncopy y Lynda Obst Producciones fueron las empresas productoras de *Interstellar* contando con un presupuesto de 165 millones de dólares. Christopher Nolan rodó con cámaras IMAX y se utilizaron más que en las anteriores películas. El rodaje comenzó el 6 de agosto de 2013 en la provincia de Alberta y fue para la escena del campo de maíz y la grabación del coche corriendo por él, donde el diseñador de producción, Nathan Crowley y su equipo plantaron más de 500 hectáreas. El rodaje en la provincia duró hasta el mes de septiembre contando con más de 130 personas del equipo. El rodaje tuvo lugar también en Islandia para grabar la famosa escena del planeta de Mann, un lugar que ya había utilizado Nolan para *Batman Begins*. Después de Islandia, el equipo se trasladó a Los Ángeles durante 54 días concluyendo la filmación en diciembre de 2013 y comenzando su edición inmediatamente para su estreno en 2014. Para el diseño de las naves espaciales se inspiraron en modelos espaciales como la Estación Espacial internacional, la cual la asociamos a la Endurance. La banda sonora pretendía Hans Zimmer que fuese un sonido único para *Interstellar* y tuviera una distinción a las demás películas, siendo lanzada dicha banda el 18 de noviembre de 2014.

4.9.9. GUIÓN

El guión de la película en realidad tiene como base la historia del físico teórico Kip Thorne y sus teorías sobre el universo participando como consultor científico para asegurar las representaciones de los agujeros de gusano y la relatividad lo más preciso posible y participando también como productor ejecutivo. El guionista, Jonathan Nolan, se inspiró en películas de ciencias ficción con temas apocalípticos como *WALL-E* (2008) y *Avatar* (2009). Christopher Nolan tenía en mente otras ideas pero eligió el guión presentado por su hermano y Kip Thorne sintiendo que podría llegar “*al otro lado de la audiencia*”. Después de ver el documental de

2012 *The Dust Bowl* en busca de inspiración, Christopher Nolan contacta con el director Ken Burns y el productor Dayton Duncan solicitando permiso para utilizar algunas partes de sus entrevistas más destacadas e incluirlas en la película de *Interstellar*.

4.9.10. EQUIPO TÉCNICO Y ARTÍSTICO

Reparto: Matthew MacConaughey, Anne Hathaway, Michael Caine, Jessica Chastain, John Lithgow, Casey Affleck, Mackenzie Foy, Wes Bentley, David Gyasi, Ellen Burstyn; Música: Hans Zimmer; Fotografía: Hoyte Van Hoytema; Directores artísticos: Kendelle Elliot, Gary Kosko, Josh Lusby, Eric Sundahl; Decorados: Nathan Crowley, Gary Fettis, Paul Healy; Maquillaje: Luisa Abel, Georgia Allen, Jay Wejbe; Coordinador de dobles: George Cottle; Especialistas: Mark Fichera, Marie Fink, Sean Morrissey; Post-producción: David E.Hall; Diseñador gráfico: Phillis Lehmer; Operador de cámara: Scott Sakamoto; Foto fija: Melinda Sue Gordon

Podemos empezar por destacar el trabajo soberbio de los actores como el de Matthew MacConaughey o Michael Caine, o incluso de Jessica Chastain. El trabajo de Hans Zimmer como compositor le ha valido una vez más para enmarcar otra banda sonora majestuosa y para ganarse el respeto de la crítica y un gran reconocimiento. La dirección artística destaca por la elección de los elementos como las miniaturas que aparecen más tarde en pantalla, dotándolo de un gran realismo a ojos del espectador. El trabajo de los decoradores se debe resaltar por su elección, ya que dichos decorados han ayudado para más tarde modificarlos en post-producción y dotar los paisajes y los interiores de una “*versión diferente*” de los espacios. Unido a ello el trabajo de post-producción resulta majestuoso por la gran laboriosidad que supone modificar todos los elementos que más tarde veremos en pantalla. Al igual que el trabajo de Phillis Lehmer como diseñador gráfico, ya que resulta fundamental para unir los elementos ideados y combinarlos a la perfección tanto para el rodaje como para la post-producción que se hará.

4.9.11. PROMOCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y EXHIBICIÓN

Interstellar acogió una proyección privada el 19 de octubre de 2014 en un teatro IMAX en Lincoln Square, Manhattan y se mostró el 22 de octubre a cineastas y actores de primera en el Centro de Ciencias de California. Al día siguiente, la película fue proyectada en el teatro chino TCL situado en Los Ángeles, donde acudieron actores de la película como Jessica Chastain. La película se estrenó oficialmente el 26 de octubre de 2014 en la premiere de Los Ángeles en el teatro chino de TCL. El 29 de octubre se estrenó en Europa en la premiere de Londres en el Leicester Square y el 4 de noviembre tuvo lugar la premiere en Buenos Aires. El estreno en toda Europa se produjo entre el 5 y el 7 de noviembre, incluyendo el Reino Unido. El gran estreno de

la película hizo que se estrenara en los cines que lo muestran digitalmente. Paramount Pictures se encargó de la distribución de la película en América del Norte y Warner Bros Pictures en los territorios restantes estrenándose en más de 770 pantallas IMAX de todo el mundo⁴⁰ con una taquilla mundial que alcanzó los 671 millones de dólares.

4.9.12. VALORACIÓN PERSONAL

Christopher Nolan nos presenta un film de ciencia ficción, donde los críticos lo han denominado como “*Interstellar: una odisea del corazón*”, debido a su comparación con la película de Stanley Kubrick. Los efectos visuales son la punta del iceberg de una película innovadora del siglo XXI y que por ello nos deja atónitos mostrando la extravagancia visual que nos presenta en los últimos tiempos este director y con un guión que nos deja sorprendidos y obliga a una nueva visualización para intentar de alguna manera comprenderla desde el punto de vista de cada uno.

5. CONCLUSIONES

En definitiva, como hemos visto en el análisis de la filmografía de Christopher Nolan, es un director muy extravagante por lo atónito que nos deja cuando terminamos de visualizar una de sus películas, salvo excepciones como en la trilogía de *Batman* o *Insomnio*, ya que no introduce novedades en el sentido estructural. Las películas extravagantes más notables las vemos en *Memento*, *Origen* e *Interstellar*. En estas dos últimas, aporta efectos espectaculares como los vistos anteriormente y pretende sorprender al espectador con tramas que de una manera u otra quiere dejar al espectador con incógnitas y volver a verlas para comprenderlas, como manifestó precisamente en el mes de marzo diciendo que era necesario ver de nuevo *Interstellar* para entender la historia. Un aspecto técnico con el que juega continuamente es el montaje, donde lo aprovecha para emprender al público en un esfuerzo mental situando varias historias al mismo tiempo en espacios breves y situándonos en varios escenarios con cortes directos, algo que embarga un ritmo frenético para atrapar al espectador en la trama, siendo el montaje alternado el más usado sin duda alguna.

En conclusión, con este Trabajo de Fin de Grado se han cumplido unos objetivos (los mencionados al principio del proyecto) que han servido para poner en práctica los conocimientos y competencias extraídos en los diferentes cursos de Comunicación Audiovisual. Todo ello, desde diferentes apartados relacionados en su mayoría con algunas de las asignaturas del Grado.

⁴⁰Hollywoodreporter.com:http://www.hollywoodreporter.com/news/imax-plans-biggest-ever-theatrical-743291?mobile_redirect=false.

Obviamente, los mayores conocimientos plasmados en el proyecto han sido pertenecientes a la asignatura de *Historia y Teoría Cinematográficas*, siendo la base del trabajo, con apartados como el espacio, tiempo, planos o montaje. Pero también se ha recurrido a conocimientos de otras asignaturas como *Teoría de la Comunicación Audiovisual*, la cual la relacionamos en el apartado de espacio de la película *Origen*, ya que parecía una buena ocasión para mencionarlo y relacionarlo teniendo en cuenta que algunos aspectos de la película guardan relación con dicha asignatura, ya que se tratan conceptos como el *imaginario social* de cada uno, el concepto del *yo mismo* o las *comunidades interpretativas*, algo que en cierta manera lo podemos observar desde el punto de vista de cada uno en dicho film. Las asignaturas de *Narrativa audiovisual*, tanto una como otra han servido para los apartados de sonido, con menciones a los conceptos de sonido diegético o extradiegético y también en ciertos momentos al guión, donde se mencionan conceptos de los narradores que pueden intervenir en una película y eso lo podemos ver en *Memento*, así como también la asignatura de *Guión* ha sido necesaria obviamente para el apartado tratado y algunos conceptos como el de *vida interior* o *vida exterior* de un personaje han sido utilizados para describir al personaje de Batman/Bruce en la primer film de la trilogía. La asignatura de *Producción Audiovisual* ha sido requerida para el apartado de producción en todo lo referente a localizaciones para el rodaje, atrezzo y las diferentes vías de distribución, promoción y exhibición cinematográfica a las que se puede recurrir. Y de *Taller de Fotografía*, podemos decir que ha ayudado para poner en práctica conceptos como *scan* o la ley de tercios, aunque es una asignatura que destaca de manera puntual y no de manera general como las demás, por ello no es demasiado reseñable en el análisis. Además, *Introducción a la Tecnología de la Información y la Comunicación* ha sido aplicada para cuestiones de efectos especiales con términos como *CGI* o *CG*. Ambas asignaturas de *Montaje y Edición de Audio y Vídeo* han sido utilizadas para el apartado de montaje con la ayuda de conceptos como *elipsis* o *distensión* para la parte de imagen y para el sonido todo lo referente a conceptos como ondas senoidales.

Este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto una profundización en el mundo del cine con un análisis en profundidad desde diversos ámbitos y cuyas referencias y ayuda bibliográfica han aportado grandes conocimientos sobre la figura de Christopher Nolan y su filmografía. Con todo ello podemos sacar unas **CONCLUSIONES PUNTUALES** y una **TEORÍA GENERAL** de la filmografía de Christopher Nolan, siendo ésta así:

En lo que respecta a los aspectos más técnicos relacionándolo en cierta manera con los campos estudiados en sus películas, podemos decir que es un autor que opta por planos más bien generales con una gran profundidad de campo utilizando los primeros planos para los actores y

planos detalle para objetos en concreto que resultan resolutivos para la trama. En la iluminación, la más utilizada en sus películas la que sin duda más se ha destacado ha sido la *luz kicker* y los efectos especiales generados a partir de imágenes creadas por ordenador. Por su parte, el tiempo y el montaje son dos elementos que se unen en sus obras, donde el *montaje invertido* y el *alternado* (los más utilizados por Nolan) hacen trastocar el tiempo en el que se desarrolla la película dejando al espectador en una situación de situar correctamente los elementos que se encuentran y sacar conclusiones a partir de una idea implantada por el director.

En cuanto a la teoría general de la filmografía de Christopher Nolan podemos decir que se ha convertido en un cineasta posmoderno haciendo hincapié en lugares modernos y una arquitectura realista con grandes entornos urbanos. Nolan ha experimentado de forma continua elementos ficticios, narración no lineal y la fusión de estilo y forma. Utiliza técnicas narrativas y estilísticas para estimular al espectador a preguntarse por qué sus películas provocan respuestas particulares y estupefacción similar utilizando la edición como una forma de representar estados psicológicos de los personajes con la fusión de su subjetividad con el de la audiencia. Por ejemplo, en *Memento* el orden fragmentado de las escenas es poner a la audiencia en una experiencia similar de capacidad defectuosa de Leonard para crear nuevos recuerdos a largo plazo. Los personajes de las películas de Nolan suelen ser psicológicamente dañados, obsesionados en la búsqueda de la venganza por la muerte de un ser querido. Su estilo de escritura incorpora siempre una serie de técnicas de narración como escenas retrospectivas, puntos de vista o narraciones no fiables.

Los temas más tratados por Nolan en su filmografía suelen ser la distorsión de la memoria, la moral humana o la naturaleza del tiempo. Pero el tema más recurrente, sin duda, es el concepto del tiempo como en *Origen*, donde los personajes no viajan por el tiempo pero están atrapados en él o en *Interstellar*, donde el tiempo de alguna manera se convierte en el antagonista de la película para los personajes. En sus películas la realidad es a menudo un concepto abstracto y frágil. El mundo real y el mundo creado son las dos variedades que nos hace replantearnos muchas cuestiones. Unos films que engañan al espectador sobre las acciones que se producen y las motivaciones de los personajes pero no abandonan la idea de la verdad por completo.

6. FUENTES Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1) MONOGRAFÍAS:

- KONIGSBERG, Ira, *Diccionario técnico Akal de Cine*. Edición de 2004. (Madrid, Ediciones Akal, 2004).
- AUMONT, Jacques, *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* (Barcelona, Paidós Ibérica, 1996).
- GAUDREAU, André, *El relato cinematográfico: cine y narratología* (Barcelona, Paidós Comunicación, 1995).
- BENET, Vicente J., *La cultura del cine: introducción a la historia y la estética del cine* (Barcelona, Paidós Ibérica, 2004).
- CAPARRÓS, J.M., *El cine del nuevo siglo (2001-2003)* (Madrid, Rialp, 2004).
- BORDWELL, David, *El arte cinematográfico: una introducción* (Barcelona, Paidós Ibérica, 1995).
- GUBERN, Román, *Historia del cine* (Barcelona, Lumen, 2014).
- DANCYGER, Ken, *Técnicas de edición en cine y vídeo* (Barcelona, Gedisa, 1999).
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *El montaje cinematográfico: teoría y análisis* (Barcelona, Paidós Ibérica, 1996).
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús, *Narrativa audiovisual* (Madrid, Cátedra, 1996).
- LINARES PALOMAR, Rafael (2009), *La promoción cinematográfica: estrategias de comunicación y distribución de películas*. Fragua. Madrid.
- J. Mottram: *The making of Memento*. Faber and Faber. Londres. 2002.
- Jody Duncan Jesser y Janine Pourroy, *The art and making of The dark knight trilogy*. Editor Abrams Inc, 2012.

2) REVISTAS:

- Revista Luna Park. Número 28. Abril 2013.
- Revista Cinemanía. Número 179. Agosto 2010. Número 230. Noviembre 2014.
- Revista dirigido por “*Entrevista Christopher Nolan*”. Número 362, pp 34-37. Diciembre 2006.
- Revista dirigido por “*Making of Memento*”. Número 298, pp 36-37. Febrero 2001, Número 331, pp 46-47. Febrero 2004.
- Revista dirigido por “*Making of Insomnio*”. Número 316, pp 52-53. Octubre 2002. Número 348, pp 93-94. Septiembre 2005.
- Revista dirigido por “*Making of Batman Begins*”. Número 347, pp 58-59. Agosto 2005.

- Revista dirigido por “*Making of El Truco final*”. Número 362, pp 32-33. Diciembre 2006.
- Revista dirigido por “*Making of El Caballero oscuro*”. Número 381, pp 32-33. Septiembre 2008.
- Revista dirigido por “*Origen*”. Número 402, pp 28-31. Agosto 2010.

3) REVISTAS ELECTRÓNICAS

- “*El primer de Christopher Nolan, Following, se edita en DVD*” en *Revista fotogramas* [En línea]. 19 de julio de 2012. Disponible en: <http://www.fotogramas.es/Noticias-cine/El-primer-film-de-Christopher-Nolan-Following-se-edita-en-DVD> [Consultado el día 10 de mayo de 2015].
- “*Sleepless in Alaska*” en *Revista time* [En línea]. 19 de mayo de 2002. Disponible en: <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,238623,00.html> [Consultado el día 11 de junio de 2015].

4) WEBGRAFÍA

- Vicent Frei (2015). “*Entrevista Paul Franklin: supervisor de efectos visuales en Interstellar*” en [artofvfx.com](http://www.artofvfx.com) [En línea]. Disponible en: <http://www.artofvfx.com/?p=9880> [Consultado el día 16 de agosto de 2015].
- Fxneltine (2013). “*Tipos de efectos especiales*” en fxneltine.blogspot.com [En línea]. Disponible en: <http://fxneltine.blogspot.com.es/search/label/Efectos%20Especiales> [Consultado el día 16 de julio de 2015].
- David Ehrlich (2014). “*8 películas que influenciaron a Christopher Nolan*” en [indiewire.com](http://blogs.indiewire.com) [En línea]. Disponible en: <http://blogs.indiewire.com/theplaylist/8-films-that-influenced-christopher-nolans-interstellar-20141028?page=1> [Consultado el día 10 de mayo de 2015].
- DNEG (2014). “*Efectos especiales de Interstellar*” en [dneg.com](http://www.dneg.com) [En línea]. Disponible en: http://www.dneg.com/dneg_vfx/interstellar-2/ [Consultado el día 12 de agosto de 2015].
- La Butaca (2015) en [LaButaca.net](http://www.labutaca.net) [En línea]. Disponible en: <http://www.labutaca.net/> [Consultado el día 23 de junio de 2015].
- Jonathan Nolan (2003). “*Memento mori*” en [impulsine.com](http://www.impulsine.com) [En línea]. Disponible en: http://www.impulsine.com/homepage/pages/shortstories/memento_mori.htm [Consultado el día 9 de julio de 2015].
- IMDB (2015) en [imdb.com](http://www.imdb.com/) [En línea]. Disponible en: <http://www.imdb.com/> [Consultado el día 29 de mayo de 2015].

- Box Office Mojo (2015) en [boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com/) [En línea]. Disponible en: <http://www.boxofficemojo.com/> [Consultado el día 27 de mayo de 2015].
- Biography (2015) en [biography.com](http://www.biography.com/) [En línea]. Disponible en: <http://www.biography.com/> [Consultado el día 2 junio de 2015].
- DVD TALK (2015) en [dvdtalk.com](http://www.dvdtalk.com/) [En línea]. Disponible en: <http://www.dvdtalk.com/mementoleguide.html> [Consultado el día 19 de julio de 2015].
- The guardian (2013). “*Inspiración de Francis Bacon*” en [The Guardian.com](http://www.theguardian.com/artanddesign/video/2013/nov/26/christopher-nolan-how-francis-bacon-inspired-dark-knight-batman-trilogy-video) [En línea]. Disponible en: <http://www.theguardian.com/artanddesign/video/2013/nov/26/christopher-nolan-how-francis-bacon-inspired-dark-knight-batman-trilogy-video> [Consultado el día 17 de mayo de 2015].
- FXGUIDE (2015). “*Efectos especiales de películas de Nolan*” [En línea]. Disponible en: <http://www.fxguide.com/> [Consultado el día 13 de agosto de 2015].
- DGA (2015) en [dga.org](http://www.dga.org/) [En línea]. Disponible en: <http://www.dga.org/> [Consultado el día 4 de agosto de 2015].
- Filmaffinity (2015) en [FilmAffinity.com](http://www.filmaffinity.com/es/main.html) [En línea]. Disponible en: <http://www.filmaffinity.com/es/main.html> [Consultado el día 11 de mayo de 2015].
- Cinearchivo (2015). “*Biografía de Christopher Nolan y datos de sus películas*” [En línea]. Disponible en: <http://www.cinearchivo.com/site/Fichas/Ficha/FichaPerson.asp?IdPerson=16611> [Consultado el día 14 de mayo de 2015].
- Richard King (2009). “*Efectos de sonido de El Caballero oscuro*” [En línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/2009/feb/04/news/en-lightsknight4> [Consultado el día 25 de julio de 2015].
- Soundworkscollection (2015) en soundworkscollection.com. Disponible en: <http://soundworkscollection.com/> [Consultado el día 18 de agosto de 2015].
- Jake Riehle (2010). “*Entrevista a Richard King sobre el trabajo de Origen*” [En línea]. Disponible en: <http://designingsound.org/2010/08/inception-exclusive-interview-with-richard-king/> [Consultado el día 29 de julio de 2015].

5) PELÍCULAS:

- Following* (1998). Película dirigida por Christopher Nolan, Reino Unido, Next Wave Films/A. Syncopy Films production [DVD].
- Memento* (2000). Película dirigida por Christopher Nolan, Estados Unidos, Newmarket/Summit Entertainment [DVD].

-*Insomnio* (2002). Película dirigida por Christopher Nolan, Estados Unidos, Warner Bros Pictures/Alcon Entertainment [DVD].

-*Batman Begins* (2005). Película dirigida por Christopher Nolan, Estados Unidos, Coproducción USA-Reino Unido Warner Bros Pictures [DVD].

-*El Truco final* (2006). Película dirigida por Christopher Nolan, Estados Unidos, Touchstone Pictures/Warner Bros Pictures [DVD].

-*El Caballero oscuro* (2008). Película dirigida por Christopher Nolan, Estados Unidos, Warner Bros Pictures/Legendary Pictures [DVD].

-*Origen* (2010). Película dirigida por Christopher Nolan, Estados Unidos, Warner Bros Pictures/Legendary Pictures/Syncopy Production [DVD].

-*El Caballero oscuro: la leyenda renace* (2012). Película dirigida por Christopher Nolan, Estados Unidos, DC Entertainment/Legendary Pictures/Warner Bros Pictures [DVD].

-*Interstellar* (2014). Película dirigida por Christopher Nolan, Estados Unidos, Warner Bros/Syncopy/Paramount Pictures/Legendary Pictures/Lynda Obst Productions [DVD].

7. ANEXOS

7.1. LISTADO DE IMÁGENES UTILIZADAS

IMAGEN	DESCRIPCIÓN	PÁGINA
1	Planos subjetivos con cámara en mano del protagonista siguiendo a Cobb.	17
2	Plano dorsal (izquierda) y plano frontal (derecha).	17
3	<i>Contraluz</i> con <i>iluminación parcial</i> en el personaje del fondo.	18
4	“ <i>Encuadre parcial</i> ” del mismo personaje dentro y fuera de campo.	22
5	<i>Ángulos de cámara subjetivos</i> del tórax y abdomen de Leonard.	23
6	<i>Luz cenital parcial</i> sobre la mano y la fotografía (izquierda) y <i>luz kicker</i> (derecha).	24
7	Montaje con <i>moviola</i> “ <i>rebobinando hacia atrás</i> ” la escena.	25
8	<i>Perspectiva cinética y geométrica</i> en Batman Begins.	33
9	Plano subjetivo del Batmóvil con técnica de <i>tracking</i> .	34
10	Ejemplos de <i>plano nadir</i> en la película.	35
11	Perspectiva geométrica (izquierda), perspectiva focal (medio) y perspectiva cinética (derecha).	45
12	Plano en rotación del Joker.	46
13	Plano holandés o aberrante de 45° del Joker (izquierda), plano aberrante de 90° de Harvey (medio) y plano subjetivo voyeur (derecha).	46
14	<i>Contraluz</i> con silueta de Batman (izquierda), <i>iluminación poll hall</i> con <i>iluminación parcial</i> del Joker (derecha).	47
15	Efecto <i>motion capture</i> del personaje dos caras.	49

16	Profundidad de campo con perspectiva focal (izquierda) y profundidad de campo por “ <i>multiplicación</i> ” (derecha).	52
17	Saito en el pasado/presente (izquierda) y Saito en el futuro o “ <i>limbo</i> ” (derecha).	53
18	Ángulo <i>Flip over</i> (izquierda) plano cenital (derecha).	54
19	Subida de pared (izquierda-medio), pasillo giratorio (derecha).	57
20	Perspectiva geométrica (izquierda), perspectiva focal y geométrica (derecha).	60
21	Montaje de <i>corte en movimiento</i> de Bruce.	62
22	Murph en el pasado (izquierda), Murph en el presente (medio), Murph en el futuro (derecha).	66
23	Ángulo de cámara <i>subjetivo</i> y ángulo contrapicado de Cooper (inferior izquierda/medio).	67

7.2. GLOSARIO

ÁNGULO FLIP OVER: Este juego o movimiento de cámara sirve para subvertir nuestras expectativas con un inesperado movimiento de 180° que nos indica que lo que estábamos viendo estaba en realidad al revés.

CÁMARA LENTA (SLOW-MOTION): Efecto que consiste en ralentizar el movimiento del plano, de tal forma que suceda de forma más lenta a la que sucedió realmente.

CLOSE SHOT: Plano que está entre un plano medio y un primer plano, donde se muestra la cabeza y los hombros del personaje con algo de fondo.

CONTRALUZ: Tipo de luz cuya dirección proviene de atrás del objeto y crea siluetas quedando la parte anterior ensombrecida y la posterior, que no vemos, se ilumina.

DISTENSIÓN: Cuando el director alarga la escena más de lo que dura en tiempo real. Así le da un tono más metafórico o intenta que el espectador se fije más en los detalles.

EFEECTO BULLET TIME: Efecto que consiste en la ralentización del tiempo para permitir ver movimientos o sucesos muy veloces o muy lentos, dependiendo de la situación que se desee generar.

EFEECTO ESPECIAL DE MONTAJE DE CORTE: Supone el empalme de dos planos.

EFEECTO ESPECIAL DE MONTAJE ENCADENADO: Encabalgamiento final de un plano con el principio del siguiente.

ELIPSIS: Cuando el director acorta la escena por debajo de su tiempo real, dando “saltos” en el tiempo. Se suprime una parte del relato que el espectador debe suplir con su imaginación.

FLASH-BACK: Reminiscencia que tienen los protagonistas hacia una parte de su pasado.

FLASH-FORWARD: Visiones que tienen los personajes sobre hechos futuros que todavía no han sucedido y no tiene por qué suceder, ya que pueden partir de la imaginación del personaje.

ILUMINACIÓN POOL HALL: Iluminación para una escena a partir de una sola lámpara que es generalmente visible o está colgada en una parte del decorado.

LUZ KICKER: Tipo de luz que proviene desde una parte trasera creando efectos en la sien y en los pómulos del personaje.

MONTAJE ALTERNADO: Relato simultáneo de varias acciones también simultáneas que acaban confluyendo.

MOVIMIENTO DE CÁMARA EN GRÚA: Consiste en instalar las cámaras sobre un brazo articulado que a su vez se encuentra instalado sobre un soporte móvil.

MONTAJE EXPRESIVO: Se trata de los montajes que buscan comunicar al espectador un determinado efecto (rítmico o ideológico), además de relatar unas acciones.

MONTAJE INVERTIDO: Montaje en los que no se relatan las acciones según el orden cronológico.

MONTAJE PARALELO: Relato alternado de varias acciones que no tienen por qué ser simultáneas pero sí tienen que confluir. Es el espectador el que establece la relación entre las acciones.

MOVIMIENTO INTERNO: Es el movimiento que se da dentro del cuadro, dentro del encuadre con la cámara inmóvil y los personajes (u objetos) en movimiento.

PERSPECTIVA CINÉTICA: Se crea con el movimiento de las imágenes en el encuadre. Es más eficaz a través de los movimientos de avance, menos eficaz en los movimientos laterales.

PERSPECTIVA FOCAL: El espacio y la profundidad de campo depende sobre todo de los objetivos (gran angular, teleobjetivo...).

PERSPECTIVA GEOMÉTRICA: Espacio fílmico que se establece mediante puntos y líneas de fuga, que dan sensación de profundidad.

PLANO CENITAL: Se trata de un plano superior desde un ángulo picado, en el que la cámara se sitúa por encima de los personajes de forma perpendicular al suelo.

PLANO ESCORZO: Este plano incluye al sujeto protagonista de cara y al sujeto que escucha de espalda a la cámara.

PLANO HOLÁNDES O ABERRANTE: Plano en el que el ángulo de la cámara se desvía notablemente para producir en el espectador una sensación de desequilibrio e inestabilidad.

PLANO NADIR: La cámara se sitúa totalmente por debajo del sujeto, con ángulo perpendicular al suelo. Se usa a nivel estético para dar mayor dramatismo, interés a la escena o da dinamismo a la acción.

PLANO SUBJETIVO: Simula el punto de vista de un personaje.

PLANO SUBJETIVO VOYEUR: Es un plano que nos muestra que está observando al sujeto, a través de un objetivo, una cerradura o unos prismáticos.

SONIDO DIEGÉTICO: Elementos sonoros que son percibidos por los personajes de la narración (como por ejemplo sonidos ambientales), además de ser percibidos por los espectadores.

SONIDO EXTRADIEGÉTICO: Elementos sonoros que son percibidos por los espectadores, pero no por los personajes de la narración (por ejemplo la mayor parte de la música presente en la película).

STEADYCAM: consiste esencialmente en una cámara fijada al cuerpo del operador mediante un armazón. Tiene las ventajas de la cámara en mano en el sentido de que la libertad de movimiento del operador es total y evita la vibración de la imagen estando ajena a las vibraciones.

STOP-MOTION: Técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.

TIEMPO DRAMÁTICO: Es el tiempo que construye y sugiere la película. Depende sobre todo de la dirección y el montaje. En una película puede haber algún cambio de tiempo (flash-back).

TIEMPO FÍLMICO: El que se produce por manipulación para acelerar o retardar los acontecimientos, reproducir paso a paso o cambiar el orden de los sucesos de cara a presentar al espectador una visión intencionada y distinta del acontecimiento (el tiempo fílmico de 2001: Una odisea del Espacio es de 120 minutos).

TIEMPO REAL: El que tarda en ocurrir un acontecimiento en la realidad (por ejemplo el tiempo real de 2001: Una odisea del Espacio es de 400.000 años).

TRAVELLING: Técnica consistente en el desplazamiento de la cámara en un determinado sentido, ya sea con la cámara en mano o puede ser sobre raíles. El travelling también puede realizarse mediante la óptica de la cámara sin conllevar un desplazamiento de ésta. En dichos casos se denominaría *zoom*.

