



Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

2017-2018

**DESARROLLO DE UN PROYECTO DE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA PARA LA
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE
"MARAVILLAS"**

MIKEL LIENDO DEL CAMPO

DIRECTOR: JOSE IGNACIO LORENTE BILBAO

En Bilbao, a 30 de mayo de 2018

"La autora o autor del trabajo fin de grado declara que son ciertos los datos que figuran en este trabajo original y propio, asumiendo en caso contrario, las responsabilidades que pudieran derivarse de las inexactitudes que consten en el mismo: plagio, usos indebidos de imágenes, etc. Todas las imágenes son copyright de sus correspondientes propietarios y/o licenciatarios. Se incluyen en el presente trabajo bajo finalidad meramente divulgativa para ilustrar el marco teórico o análisis del trabajo".

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. MEMORIA EXPLICATIVA	5
2.1 ORIGEN DE LA IDEA	5
2.1.1 Primera lectura del guion y sinopsis	5
2.1.2 Segunda lectura y previsualización.....	7
2.2 INTERÉS DE LA OBRA	7
2.2.1 Tercera lectura y desglose de escenarios	7
2.2.2 Conclusiones: Concept	8
2.2.3 Contexto.....	8
2.3 OBJETIVOS, INTENCIONES Y JUSTIFICACIÓN DEL AUTOR	9
2.3.1 Búsqueda de localizaciones	9
2.3.2 Bocetos ilustrativos	14
2.3.3 Listado de <i>atrezzo</i> y mobiliario	15
2.3.4 Diseño de vestuario	15
2.3.5 Paletas de color	17
2.3.6 Memoria	18
2.3.7 Conclusiones	19
3. REFERENCIAS AUDIOVISUALES	20
4. BIBLIOGRAFÍA	22
5. ANEXOS.....	24
1. Imágenes de referencia.....	24
2. Desglose de escenarios	35
3. Búsqueda de localizaciones.....	36
4. Bocetos ilustrativos	80
5. Listado de <i>atrezzo</i> y mobiliario	82
6. Diseño de vestuario	85
7. Paletas de color.....	92

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de Fin de Grado está basado en la realización de un proyecto de dirección artística a partir del guion literario de la película *Maravillas*, escrito por Manuel Gutiérrez Aragón y Luis Megino en 1981.

La dirección de arte es un actor imprescindible en la creación de cualquier producción audiovisual, ya que es la responsable de determinar la estética y la expresividad visual de una obra (Murcia, 2002), analizando qué es necesario ver y qué evitar. Es así que la dirección de arte es el principal transmisor de la intención de la película, luego juega un papel fundamental en la elaboración de la puesta en escena de la obra. Sus decisiones condicionarán la forma en la que se interpreta visualmente el guion, asegurándose de que la ambientación es adecuada (Murcia, 2002).

Para ello, la preparación del proyecto surge esencialmente de dos fuentes del proceso de creación: los esfuerzos creativos y las incesantes búsquedas de localizaciones (Rizzo, 2007). Empezando desde la preparación de un *scrapbook* (Ver Anexo 1), un desglose sistemático de elementos plásticos y visuales que sirven de guía para la propuesta artística a realizar; y terminando con un dossier en el cual se muestran el desglose de escenarios, las diferentes localizaciones, los bocetos ilustrativos necesarios, el listado de *attrezzo* localizaciones, el diseño de vestuario y las paletas de color a utilizar. Todo ello, acompañado de una memoria explicativa la cual describe y conceptúa la propuesta. Todos estos factores generan las directrices de la producción de la película.

Maravillas destaca la cuestión de la delincuencia juvenil, que en los años 80 tan fuerte impacto alcanzó en la sociedad española, asociándose al tráfico y consumo de drogas. Sin embargo, esto venía originado por una sociedad fraccionada con una alta tasa de marginalidad (Sánchez Noriega, 2015).

Esta realidad aparece reflejada de forma muy directa en el ciclo del cine quinquini, tan recurrente en esos años (Sánchez Noriega, 2015). El escenario de todas aquellas películas era prácticamente igual al que se vivía en los suburbios de las grandes ciudades. No obstante, aunque la temática y el escenario coinciden, *Maravillas* no cumplía muchas de las otras características que definían esta corriente: no narra la vida de un delincuente ni su situación de exclusión (aunque la deja entrever), no presenta el mundo de la droga, no ataca a los estamentos sociales...

Aun así, tampoco se podría catalogar como una obra realista. Es más, el propio cineasta lo rechaza diciendo que "la representación de la realidad es a menudo frágil, desprovista de defensa ante los empujones de la realidad manipulada", concluyendo con firmeza que "el realismo tiene más que ver con la ideología que con la realidad" (Gutiérrez Aragón, 2004: 30). Por eso, tendía a aderezar su realismo con elementos mágicos.

Por todas estas razones se dio la elección de guion. A fin de cuentas, la actualidad de un Bilbao marcado por una gran diferencia entre barrios colindantes y "una sociedad fragmentada y en plena regeneración

urbanística con grandes inversiones que no mejoran este aspecto" (Antolín, Fernández y Lorente, 2010: 70) facilitará al espectador situar la historia no solo en el entorno físico, sino también social.

También, mediante la elección del barrio obrero e intercultural Uretamendi como espacio referente para la trama y que responde a las necesidades encontradas en el guion, se buscará plasmar una atmósfera lo más coherente posible a la historia de *Maravillas*.

El siguiente trabajo es, por tanto, una nueva y original interpretación de la obra que intenta abarcar: el contexto en el que nace y se desarrolla la historia, el *concept* del proyecto, la descripción física, y con ello psicológica, de los protagonistas; la elección de localizaciones, el attrezzo, el vestuario y las paletas de colores.

2. MEMORIA EXPLICATIVA

2.1 ORIGEN DE LA IDEA

2.1.1 PRIMERA LECTURA DEL GUION Y SINOPSIS

El punto de partida para llevar a cabo este proyecto es la primera lectura del guion. Así, comprendo la naturaleza del proyecto y el contexto en el que se sitúa la historia. Comienzo a barajar posibles marcos donde situar el guion: nueva década, nueva localización, nuevo contexto... Entiendo que el contexto es importante pero secundario y que la película debe hablar principalmente de la marginalidad en la que se engloba, expresada en un marco de delincuencia juvenil.

Cabe destacar que la película española *Maravillas* fue ya producida por el mismo Manuel Gutiérrez Aragón, autor reconocido por hacer eco de la realidad social más contemporánea en sus obras. Ejemplo de ello son películas como *Sonámbulos* (1978), *El corazón del bosque* (1979) y *Demonios en el jardín* (1982). Sin embargo, se caracteriza por hacerlo de forma especial.

Con el fin de dar a conocer el relato de la historia en la que se basa este proyecto y poder argumentar el estilo del director, se expone a continuación una sinopsis del guion original de *Maravillas*.

Maravillas es una joven madrileña que vive con su padre, un viejo fotógrafo desempleado y sin interés por la vida tras la muerte de su esposa, en un barrio periférico de Madrid. Por suerte, cuenta con la ayuda de unos judíos amigos de su padre, a quienes él intenta parecerse y ella denomina como sus tíos, que se encargan de educarla.

Ella cuida de su padre mientras él se dedica a robarla para pagar sus vicios sexuales. De repente, un día, la chica se ve envuelta en el robo de unas joyas muy valiosas por culpa de dos amigos. Estos intentan vender las

joyas a un perista mientras el sacerdote a quien se las robaron intenta buscar al culpable, siendo Maravillas su primera sospechosa. No obstante, al primero que atrapa es a uno de sus amigos.

Mientras el perista tenía las joyas para su tasación, aparece sospechosamente asesinado y sin ellas. En este momento, tras una discusión con Maravillas, su padre Fernando decide marcharse de casa. Tras esta "desaparición", el sacerdote pasa a sospechar de Fernando.

Encuentran a una niña en una "casa de masajes" que Fernando habitúa con un muñeco de Filemón en el que están escondidas todas las joyas menos una esmeralda. El cura acusa a Fernando de habérselo regalado a una niña, pero él defiende haberle regalado uno de Mortadelo. Cuando encuentran el Mortadelo, ven que está vacío.

Enseguida preguntan a la dueña de la casa, mientras la registran, a ver quién había entregado el Filemón a la niña. Tras encontrar la esmeralda da el chivatazo: había sido su padre.

Resulta que el padre es la actual pareja de Maravillas, dato que todos desconocían, y quien se había mantenido constantemente en un segundo plano.

Toda esta historia se consigue llevando los límites del realismo hasta el extremo, pero sin salirse nunca. Suma realidades muy diferentes, incluso contradictorias, con personajes que trascienden la realidad (Sánchez Noriega, 2015): desde la pareja de Maravillas, que además es mago; hasta sus tíos judíos que la acogen (siendo ellos los rechazados de la época), una delincuente cuidadora de un niño, un juez delincuente...

Para ello, podemos ver que se apoya en una inversión de papeles: Maravillas haciendo de padre, el amigo ladrón de confesor, Fernando (fabricante de imágenes) rechazado en su intención de ser judío e intentando fabricar una realidad alternativa...

El propio Gutiérrez Aragón (citado en F. Heredero, 1998: 77) reconoce que le tienta "apurar la realidad hasta sus fronteras más extremas". Y por ello una de sus características más evidente es el diálogo entre su narración realista y sus elementos esperpénticos (Sánchez Noriega, 2015). Aun así, son *Sonámbulos* y *Maravillas* sus películas más ejemplares respecto a esta diferente lógica entre realidad y ficción.

Con la finalidad de lograr esto, utiliza dos dimensiones distintas bajo una estructura de cuento como esquema narrador para sus historias una, referida a un ámbito más personal; y la segunda, relacionada con el contexto histórico y político:

En la primera, la infancia del cineasta es claramente identificable. Un contexto familiar donde predomina la sobreprotección de las mujeres —como podemos observar en el papel de nuestra protagonista Maravillas—. Por ejemplo, en ese recuerdo familiar adquieren protagonismo las comidas que relacionan a las familias reforzando lazos de la trama —en nuestro caso la

pescadilla que se muerde la cola, que se acabará convirtiendo en el leitmotiv de la película—.

Sin embargo, en la segunda dimensión, el pasado del franquismo y la Transición presente sirven de marco de actuación de personajes complejos y contradictorios en supervivencia en un contexto sociopolítico hostil (Sánchez Noriega, 2015).

Gracias a estos detalles, sabemos que toda la historia está enmarcada bajo el realismo onírico, una corriente cinematográfica caracterizada por su difusa línea entre lo que separa la realidad del sueño o delirio que Gutiérrez Aragón tanto trabajaba. Sin embargo, se diferencia del cine surrealista ya que no es una corriente artística, sino un tratamiento audiovisual ligado específicamente a la conciencia y los sueños (Sánchez-Navarro, 2014). En él se pueden distinguir características del dadaísmo y la corriente surrealista del arte, presentando una atmósfera de misterio que mezcla la cotidianeidad con el mundo onírico, afectando al espectador en su capacidad de comprensión (Luvero29, 2015).

2.1.2 SEGUNDA LECTURA Y PREVISUALIZACIÓN

El siguiente paso es la segunda lectura del guion. Ya comprendidas la naturaleza del proyecto y el contexto en el que se sitúa la historia, tanteo las posibilidades reales y objetivas del proyecto. Es decir, los recursos humanos y materiales de los que dispongo para llevarlo a cabo.

Vuelvo a barajar nuevos posibles marcos donde situar el guion: siglos, localizaciones, contextos... Planteo, además, una primera idea de los elementos que pueden mantenerse (paletas de color, *attrezzo* y mobiliario) y los elementos que han de cambiarse (vestuario y localizaciones) para una actualización más completa.

Tras la doble lectura del guion, valoro el aspecto más significativo del texto desde el punto de vista de la dirección artística y, en especial, para la búsqueda de espacios: el fuerte significado aportado por las localizaciones y el vestuario a la historia.

También llevo a cabo la previsualización del ambiente general en el que se moverá la historia. Considero las diferencias y, sobre todo, similitudes entre las épocas: un marco de crisis y un entorno dominado por la delincuencia juvenil y la marginalidad.

2.2 INTERÉS DE LA OBRA

2.2.1 TERCERA LECTURA Y DESGLOSE DE ESCENARIOS

Tras la elección definitiva del guion, llega la decisión de realizar una versión moderna del mismo. Se lleva a cabo una tercera lectura detallada con el objetivo de efectuar la previsualización de los posibles decorados y

escenarios que el guion guarda. En esta tercera fase han sido marcados los datos más importantes que posteriormente me serán de utilidad mediante un código de color.

Con este fin, he utilizado una relación de colores para el desglose del guion marcando de formas distintas las localizaciones, los personajes con diálogo y sin diálogo, objetos importantes que se utilizan en la historia y el vestuario específico.

Además, hago un desglose de los escenarios del guion (Ver Anexo 2). El listado de escenarios ha sido dividido en interiores y exteriores, teniendo en cuenta que gran parte de la historia se da en interiores. Para ello, se ha hecho un desglose diferenciando las secuencias y se les ha asignado un número para su mejor orden y comprensión en el proceso creativo.

2.2.2 CONCLUSIONES: CONCEPT

Gutiérrez Aragón escribe una película sobre el acceso al conocimiento. En Maravillas se plantea una fábula sobre el crecimiento y la toma de conciencia de los estereotipos de la sociedad y los roles asignados a cada uno (Sánchez Noriega, 2015). Sin embargo, ese doloroso acceso al conocimiento no lleva a una felicidad, sino a una clarividencia de la miseria social en la que viven los protagonistas. Así se constituye el leitmotiv o *concept* de la película: la pescadilla que se muerde la cola.

Todo lo que va más allá del barrio es algo que no conocen y que no les pertenece ni, y esto está implícito, les pertenecerá jamás. Y si no hay salida, no hay conocimiento; y sin conocimiento no hay salida al mundo. De ahí su aspecto de cuento, su intento de compaginar realismo (marginalidad) con magia u onirismo. Dicho de otro modo, inscribe a personajes reales, entre comillas, en un mundo quasimágico.

Esta metáfora visual se aplicará a la propuesta estética de la dirección artística, como hizo también el cineasta cántabro metiendo una pescadilla que se mordía la cola de forma literal, mediante el significado y la elección de las nuevas localizaciones y el vestuario, como se explica más adelante.

2.2.3 CONTEXTO

A su vez, voy leyendo artículos y resúmenes sobre la época en la que se narra la historia en Madrid, poniéndome al corriente de todo lo vivido durante la década de los 80.

La historia de Maravillas transcurre en plena Transición, en el mandato de Tierno Galván. En su mandato, desde 1979 a 1986, contribuyó a la renovación de un Madrid denominado, de forma peyorativa, como un "*poblachón manchego*" (López, 2011).

Previo a su paso por la política, Tierno Galván era profesor de universidad. Sin embargo, fue separado de la universidad española acusado de incitar a los estudiantes a alterar el orden establecido (Bibliografía y Vidas, 2017).

Esto define a la perfección sus años en política. Tierno Galván se caracterizó por impulsar la cultura desde la calle, desde el Madrid popular y joven, del que nuestra película se vale. Consiguió derrocar el estancamiento de la política tradicional convirtiéndola en algo más cercano (Maestre, 2016) logrando la humanización de la ciudad y el fomento de las actividades culturales y lúdicas; transformando los espacios urbanos en lugares de convivencia (Castaño, 2015).

Así surgió el fenómeno conocido como la "movida madrileña". La Movida Madrileña era la respuesta de diferentes grupos culturales y sociales a esta situación: una España que salía de una larga dictadura y que necesitaba un nuevo aire. Los jóvenes se vieron libres y descubrieron las drogas, la noche y la llamada contracultura. De ahí que los índices de delincuencia juvenil se vieran incrementados, como podemos ver en nuestra historia.

Aparecen los grafitis, la música punk, los piercings, el maquillaje y los diseños de moda extravagantes en los que nos vamos a apoyar a la hora de diseñar el vestuario... Nace una nueva sociedad: España dejaba de ser ese espacio gris y arcaico para convertirse en icono de contemporaneidad y modernidad (IesFrayPedro, 2013).

En definitiva, la Movida Madrileña fue un fenómeno no planeado, inherente a un momento político y social muy concreto de este país; una época de liberación, rebeldía y disfrute de una generación que estaba despertando.

Teniendo todo esto en cuenta, voy imaginando y dando los primeros brochazos a lo que podría ser la actualización de la obra.

2.3 OBJETIVOS, INTENCIONES Y JUSTIFICACIÓN DEL AUTOR

2.3.1 BÚSQUEDA DE LOCALIZACIONES

Por todo lo comentado anteriormente, encuentro en Bilbao el reflejo de la obra original para la construcción de los espacios ya que cuenta con barrios muy diferentes entre ellos, una importante regeneración urbanística, una gran fractura y una imagen de cambio ideal pero no real. Bilbao, en términos generales, destaca por verse afectada en menor grado por problemas de desigualdad y delincuencia en comparación con otras ciudades españolas. Sin embargo, las grandes inversiones en regeneración urbana realizadas no han mejorado este aspecto (Antolín et al., 2010).

Concretamente, he decidido ambientar la historia en el barrio de Uretamendi, un barrio perteneciente al distrito 7 de Bilbao especialmente conocido por el fenómeno del chabolismo, la inmigración y la diversidad cultural, nacido a partir de los años cincuenta sobre el barrio de Recalde. Un barrio que ha sido, y todavía es, marginal: hasta 2004 no se había visto

beneficiado por un Proyecto de Reforma Integral (Hurtado de Saracho, 2004) que daba pie a un posible vial de acceso, alumbrado, abastecimiento y saneamiento.

La descripción que E. Delmas (1864) utilizó sobre este barrio (y que hoy en día se mantiene), no podría ir más de la mano con ese realismo onírico que envuelve nuestra historia. Definía Uretamendi como un lugar entre leyenda y realidad; un lugar de soledad, bosque y misterio.

Además, para afianzar este argumento de realismo onírico en el presente, Eduardo J. Alonso (2010) recalca en su obra esa aparente normalidad diaria de los chabolistas (que todavía existen) y habitantes: niños bien vestidos y adultos trajeados delante de sus chabolas y casas destartadas y sin condiciones higiénicas. Una realidad bien distinta de la apariencia.

Por último, Uretamendi sigue siendo un buen balcón para contemplar el otro Bilbao, tan diferente a las chabolas que se levantaron en su ladera. A treinta minutos del centro andando, con vistas a la Torre Iberdrola, (referente del centro de Bilbao, haciéndose ver desde cualquier sitio de la villa y encajando a la perfección en nuestro argumento como ese lugar al que los personajes aspiran llegar) y con una historia humana no recogida en los anales municipales (Alonso, 2010), considero que eran argumentos suficientes para situar aquí la actualización de la obra.

Además, considero no solo el perfil temático ni material, sino que también el perfil callejero y pretencioso de los personajes como algo todavía presente en la actualidad que continúa escondido; idóneo para el planteamiento estético de las diferencias entre una ciudad cosmopolita y la realidad de la calle que quiero dar.

Por tanto, una vez completado el inventario y aclarados los requisitos establecidos tanto por el guion como por la intención representativa, se realiza la búsqueda exacta de las localizaciones (Ver Anexo 3). Este proceso exige la visita, fotografía y clasificación de éstas y un proceso de elaboración de una lista del conjunto.

A continuación, se explican brevemente cada uno de los espacios escogidos y, de considerarlo pertinente, las razones por las que se ha hecho.

- CALLES DE MADRID: CALLES Y ZONAS DE BILBAO

La calle que une Uretamendi con Bilbao Centro es la calle Gordoniz. Esta calle tan larga va desde el parque Gaztelapiko hasta la calle Urquijo del barrio de Indautxu. Al principio rodeada de calles y callejones estrechos y edificios antiguos, va envolviéndose en calles más anchas y vistosas (como Doctor Areilza, Avenida Ferrocarril, Iparraguirre...) y parques y zonas más amplias, con más color y más vida (como el parque de Amezola, la plaza Indautxu...).

Con esto, se pretende conseguir plasmar ese largo, costoso y evolutivo viaje que los personajes tratan de hacer pero que, como dice el *concept*, siempre acaba en el punto de inicio: pretendan lo que pretendan dentro en el mundo ideal, siempre les perseguirá la calle Gordoniz, su mundo real. Además, también se consigue hacer ese juego entre la cárcel que supone la marginalidad y la libertad que supone entrar en la ciudad.

- CALLE PRECIADOS: GRAN VÍA DE BILBAO.

La calle más importante de la villa se llena de colores intensos cada primavera y de gente de distintas clases. Es una calle con mucho dinamismo y actividad a distintas horas del día: música que la ambienta, tráfico de transportes y personas, comercios con mucha luminosidad... Perfecto para reflejar ese mundo onírico que se da en la historia, mezclando personas de todo tipo.

- AZOTEA DE CASA: CALLE RODRÍGUEZ ARIAS (AZOTEA).

Es una azotea con vistas a otros edificios de su misma altura que oculta el horizonte, pero con un elemento clave: de fondo, encima de uno de los edificios, se consigue apreciar la Torre Iberdrola. Con esto, se consigue escenificar esa "lejanía cercana" que hay entre los dos mundos.

- TERRAZA RASCACIELOS: THE LOBBY BAR (HOTEL ERCILLA BILBAO).

Es una terraza lujosa en pleno centro de Bilbao. Sin embargo, tiene dos características comunes a la 'Azotea de Casa' que, paradójicamente, las diferencia. Por un lado, tiene vistas a otros edificios, pero en una altura mucho mayor, que hace que se puedan apreciar tanto los edificios, como zonas verdes e incluso el horizonte.

Por otro lado, también tiene vistas a la Torre Iberdrola, pero en este caso, la vista de la torre es completa y en su contexto.

- CASA DE MASAJES: CLUB LOREA BILBAO.

El Club Lorea Bilbao es un club de alterne con un ambiente muy oscuro, pero con luces de neón con colores muy luminosos en pleno centro de Bilbao.

Con este tipo de iluminación se pretende reflejar lo que el lugar significa para Fernando: dentro de una vida llena de oscuridad (ambiente muy oscuro), Fernando intenta buscar momentos, personas e incluso creencias (distintas luces de neón de colores luminosos) con las que intentan evadirse de lo que en realidad es su vida.

- BARRIO APARTADO: BARRIO DE URETAMENDI.

Uretamendi es un barrio marginal de Bilbao a menos de media hora andando del centro. Además, al estar situado en las faldas del monte Pagasarri, hace que desde allí se pueda divisar gran parte de la villa con una falsa sensación de lejanía.

Esto hace que la marginación en este barrio se viva igual que lo hacen los personajes: da la sensación de que para ellos es algo lejano, pero en realidad es algo que rodea desde muy cerca.

- COCHE PERISTA: MERCEDES CLASE E 240 1999.

Un coche antiguo, con clase y mucho espacio para la compraventa del perista, idóneo para reflejar su falsa riqueza.

- IGLESIA DON PEDRO: IGLESIA DE URETAMENDI.

Una iglesia que parece estar "incrustada" en un edificio de viviendas en pleno barrio. Su mecanismo de cierre del recinto son unas verjas que recuerdan a la celda de una cárcel.

Con esto, pretendo reflejar el papel que juega la iglesia en nuestra trama: la iglesia (o en este caso, su sacerdote), que en la normalidad pretende ser un espacio de salvación y acogida para los más necesitados, se convierte en el principal acusador y la cárcel.

- ESCALERAS PLAZA: ESCALERAS AL PARQUE GAZTELAPIKO DE URETAMENDI

Son escaleras que unen el final de la calle Gordóniz con Gaztelapiko, el parque principal del barrio. Gracias a estas largas escaleras se aprecia su ubicación a desmano del barrio (hay que subir más de cien escalones) y su incrustación en la montaña.

Desde ellas se ve asomar a la lejanía y por encima de los edificios, una vez más, la Torre Iberdrola, que como ya hemos comentado, tiene un significado muy fuerte para representar nuestro mundo ficticio.

- ESTUDIO FOTOGRÁFICO Y CUARTO DE REVELADO: CALLE PINTORES ZUBIAURRE 2 (LONJA).

Una lonja con suelo de azulejo desgastado, mobiliario antiguo, dos espacios no muy grandes que pueden llegar a simular un almacén.

Con esto quiero conseguir esa confrontación entre la acción que se lleva en estos dos escenarios (el detalle y gusto en la fotografía, el mundo de la belleza, el cuidado en el acto del revelado...) y el caos y desorden que se da dentro del espacio, volviendo a enfrentar los dos mundos de los que hablamos.

- HABITACIÓN DE MARAVILLAS, PASILLO, HABITACIÓN DE FERNANDO, COCINA Y VESTÍBULO: CALLE PÉREZ GALDÓS 29 2D.

Una casa pequeña, con muy poca luz y una decoración antigua y desgastada.

La falta de luz viene dada por la escasez de ventanas que hay en este piso, lo cual pretende representar, una vez más, esa cárcel en la que viven los protagonistas de la que no consiguen escapar.

Además, simula un túnel: las únicas ventanas que hay, están al otro lado de la casa desde la puerta. Por eso, esta forma da peso a la idea de que esa luz al final del túnel, o de la cárcel de la que hablábamos, es el mundo real.

- TEATRO: PARANINFO DE LA UNIVERSIDAD DE DEUSTO.

Este espacio ha sido escogido por una razón principalmente: por estar en una Universidad. La película, como antes he comentado, habla del difícil acceso al conocimiento y el hecho de estar en un lugar donde se "enseña" o se da acceso a ese conocimiento es la paradoja perfecta en la que se engloba toda la historia. Este espacio, en el que se dan dos de las secuencias más importantes de la historia, tenía que ser fiel reflejo de lo que en ella se vive.

- CASA DONDE LOLES ES BABY-SITTER: CALLE RODRÍGUEZ ARIAS 57 7D.

Una casa clásicamente decorada, con muebles buenos y sencillos, en pleno centro de Bilbao.

Este lugar, donde Loles trabaja cuidando a un niño como servicio social por sus actos vandálicos, representa la falsa acogida que ese mundo ficticio tiene ante su mundo real.

- HABITACIÓN DEL NIÑO DONDE LOLES ES BABY-SITTER: GENERAL SALAZAR 1, PORTAL G, 4º DERECHA.

Pequeña habitación con paredes empapeladas y una cama pequeña. Al igual que el resto de la casa, tiene una decoración sencilla.

En la historia no tiene un gran papel, pero tiene un gran significado a la hora de recordarnos el *concept* que la rodea: Loles, una chica que no sabe cuidar de ella misma, cuida de un niño con la vida resuelta... Y lo hace bien.

- IGLESIA DON PEDRO: IGLESIA DE URETAMENDI

La iglesia de Uretamendi es una iglesia muy pequeña, pero a su vez muy acogedora, con una decoración muy simple y poco ostentosa.

Estas características me dan pie a dos confrontaciones. Por un lado, está la del interior y el exterior de la iglesia. Como he dicho antes, su aspecto por fuera recuerda al de una cárcel... Sin embargo, por dentro es cómoda y agradable. Por otro lado, está la relación iglesia-sacerdote. Una iglesia simple y poco ostentosa con un sacerdote al que le gusta llevar joyas encima.

Así, mi intención es reforzar la idea que rodea toda la historia mediante estas dos conclusiones: una, que todo lo que se ve por fuera no representa lo que se vive por dentro; y dos, la falsa pero directa relación entre el mundo ideal y el real.

- ESCALERAS DE CASA: ESCALERAS CALLE PÉREZ GALDÓS 29.

2.3.2 BOCETOS ILUSTRATIVOS

El siguiente paso consiste en la elaboración de los bocetos ilustrativos de aquellos lugares que serán decorados artificiales. En este paso quedan condensados los bocetos que pretenden recoger la atmósfera plástica y dramática de cada momento vivido en dicho escenario. De esta manera, debe quedar reflejada la idea del concepto visual de la película. (Ver Anexo 4)

A continuación, se llevará a cabo una descripción del aspecto y ambiente que se pretende conseguir en los distintos bocetos realizados, para la construcción de los decorados artificiales.

- SINAGOGA:

En el interior del templo solo hay dos candelabros cuyas velas se consumen lentamente. Será reflejo del mundo ideal y de riqueza que persiguen los protagonistas de la historia: objetos que denotan riqueza, un ambiente luminoso... Para ello, se ha cogido como referencia la Gran Sinagoga Coral de San Petersburgo. (Ver Anexo 1)

- GRANDES ALMACENES:

Los grandes almacenes están vacíos y sólo está iluminada la sección de caballeros. Uno de los personajes hace, junto a otras cuantas personas, una prueba real para un trabajo como dependiente ante los ojos de un jurado.

2.3.3 LISTADO DE ATREZZO Y MOBILIARIO

En este paso se lleva a cabo el listado de *attrezzo* y utilería a precisar en cada set. La lista incluye el conjunto de objetos necesarios para la reconstrucción de los escenarios en función de la acción marcada por el guion y la interpretación de los personajes.

De acuerdo con la paleta de color, los ambientes y el mobiliario que configure los espacios interiores mantendrán una línea neutra, especialmente dentro del entorno en el que viven los protagonistas.

En los momentos en los que se rueda en localizaciones ya existentes será posible emplear el *attrezzo* que la propia localización ofrece, siempre y cuando mantengan la concordancia con el estilo buscado, combinándolo con objetos a nuestro criterio para construir la estética pertinente.

Cada uno de los objetos que forman la lista jugará el rol de reflejo respecto al universo interior de los personajes y el estatus social y contexto de los protagonistas de la historia. Por tanto, su selección estratégica y disposición resultará vital en la composición del espacio arquitectónico y de la puesta en escena dentro de la película (Murcia, 2002). (Ver Anexo 5)

2.3.4 DISEÑO DE VESTUARIO

Este paso es de gran importancia a la hora de conseguir la mayor fluidez y concordancia posible con la dirección artística hasta ahora elaborada. En especial tendré en cuenta qué función cumple el diseño de vestuario en el contexto de la obra y que ya está descrito en el guion.

El diseño de vestuario en este anteproyecto va a ser el principal espejo de lo que cada personaje en realidad es, pero con ciertos detalles que dejan entrever lo que dentro de su mundo ficticio pretenden ser.

Para ello, hay que tener en cuenta que se va a coger un estilo "ya existente" para plasmarlo en otra corriente con mayor actualidad, pero también existente, ajustándose a las tendencias del marco histórico pertinente y logrando una concordancia estética con la escenografía.

También se debe tener en mente que cada vestimenta y estilo deben ir de acuerdo con las características y personalidad del personaje. Es decir, los atuendos diseñados deben facilitar la comprensión y el entendimiento de su papel y función en la historia. Asimismo, hay que tener presente los

escenarios y las localizaciones en los que aparecerá, para tomar la decisión del estilo y de los colores que se van a utilizar.

Además, la importancia del vestuario es vital a la hora de transmitir la personalidad, estados emocionales y características propias de cada individuo: desde una falsa intención de elegancia y riqueza por parte de Fernando hasta el descuido y dejadez de Maravillas, una chica muy racional. (Ver Anexo 6)

A continuación, se lleva a cabo un breve resumen de los personajes y sus principales rasgos de personalidad y físicos respecto a lo que el guion indica, para mejor comprensión de la propuesta planteada.

1. MARAVILLAS:

Es una chica de pelo rizado y aspecto jovial e impertinente a la vez. Muy descuidada. Viste estrechos pantalones, altas botas, chaqueta de cuero y gafas oscuras. Su aspecto es poco tranquilizador. Es una racionalista salvaje.

2. FERNANDO:

Antiguo fotógrafo reconocido que, tras su decadencia, trata constantemente ser alguien que no es. Su hija Maravillas le define como mentiroso, sucio, vago, vicioso y viejo. A diferencia de sus amigos, tiene un aspecto que intenta ser elegante, pero está totalmente descuidado.

3. CHESSMAN:

Pareja de Maravillas. Chico joven, rubio, de veinticuatro años, afable y educado. Siempre va correctamente vestido. Sin embargo, de pequeño estuvo en el reformatorio junto a Pirri, quien, entre otras cosas, le califica como un "Judas". Tiene un gran pronto y un toque de agresividad escondido.

Los amigos de Fernando:

4. SALOMÓN:

Es el padrino de Maravillas. Junto a Simón y Benito, es un personaje judío de rasgos y pelo moreno del tipo levantino-oriental vestido siempre de traje y corbata.

5. SIMÓN:

Junto a Benito y Salomón, es un personaje judío de rasgos y pelo moreno del tipo levantino-oriental vestido siempre de traje y corbata.

6. BENITO:

Junto a Simón y Salomón, es un personaje judío de rasgos y pelo moreno del tipo levantino-oriental vestido siempre de traje y corbata. Es de una familia sefardí.

Los amigos de Maravillas:

7. PIRRI:

Es un ladrón de aspecto *lumpen*. De pequeño estuvo en el reformatorio junto a Chessman. No aparenta más de catorce años.

8. LOLES:

Es hermana de Pirri y su pareja en lo que a los actos vandálicos se refiere. Trabaja cuidando a la hija del Juez de uno de sus juicios, como servicio social.

Y por último, los personajes secundarios:

9. JUEZ:

Tiene de treinta a cuarenta años y aspecto jovial. Da la sensación de haberse educado en la calle. Lleva traje de buen corte, pero sin corbata.

10. PERISTA:

Hombre joven de aspecto rufianesco y muy charlatán.

11. SEÑORA CASA DE MASAJES:

Tierna, amable, cuidadosa y entrada en carnes.

12. DON PEDRO:

Un sacerdote que tiende a llevar cosas de valor encima. Viste con alzacuellos y es serio e inescrutable.

2.3.5 PALETAS DE COLOR

Este apartado consiste en desarrollar una paleta de color que recoja toda la gama cromática que se va a utilizar para los diferentes decorados, escenarios (tanto interiores como exteriores), el vestuario... para representar una idea visual acorde.

Soy consciente del poderoso estímulo visual que aporta el color mediante su psicología y percepción, encerrando distintas asociaciones, simbolismos y

significados; y su capacidad de transmisión junto a los mensajes gracias a la eficacia de las formas, las imágenes y los signos.

Por esto, desarrollar una paleta de color acertada para la comunicación visual y escenográfica es tan importante como todo el proceso anterior.

La propuesta presentada en este proyecto se basa en la diferenciación de la gama cromática en base al carácter y significado de la localización en la que se desarrolla la trama y la personalidad de los personajes, estando la paleta de color dominante (grises, negros y amarronados) basada en los barrios suburbanos de Bilbao y la realidad que viven los protagonistas.

Para ello, partimos del primer conflicto del cual nos habla la obra:

- Realidad: marginalidad. Localizaciones como el barrio Uretamendi, la iglesia y personajes como Maravillas. En este caso, los colores serán colores más apagados, menos vivos y desaturados. En este grupo también aparecería el vestuario de algunos personajes. Para el vestuario, utilizaré colores desgastados (vaqueros, escala de grises y marrones). Los exteriores vienen marcados por la zona postindustrial de Bilbao y los barrios suburbanos (grises, negros y amarronados), los interiores serán un espacio donde se experimenten sensaciones de claustrofobia, se vivan emociones fuertes e intensas, e incluso, se asista a momentos donde los personajes pierdan los estribos. Por esta razón los tonos que prevalezcan en esta paleta serán los anaranjados y madera, colores inspiradores de un amplio rango de emociones intensas dentro de un contexto antiguo.
- Ficción: onirismo. Localizaciones como la Casa de Masajes, las calles del centro de Bilbao y personajes como Fernando. En este caso, serán colores más vivos, más llamativos y saturados. Tratará de reproducir un mundo ideal e irreal, como si de un cuento infantil se tratara. Los colores principales colores serán el rojo (que expresa pasión y dinamismo), el verde (que expresa esperanza, serenidad y crecimiento) y el azul (que expresa paz, armonía... Pero también fantasía). Estos colores se utilizarán tanto en exteriores como en vestuario, apoyados de un negro y blanco intensos en este caso.

Inspirado en la película *El Bola (2000)*, como he comentado anteriormente en el apartado de las referencias tomadas, se trata de diferenciar los dos mundos mediante la luminosidad del ambiente. (Ver Anexo 7)

2.3.6 MEMORIA

El último paso se basa en la realización de la presente memoria donde quedan recogidas todas las fases seguidas en el proyecto. La memoria se presenta acompañada de todas las fotografías, bocetos y paletas elaboradas, además de un texto que apoya y justifica cada una de las decisiones tomadas. También se ha hecho imprescindible añadir una introducción, memoria explicativa con la sinopsis, el contexto, las razones por las que se toman las decisiones, breves resúmenes de los personajes y

espacios en los que se desenvolverán las acciones con el fin de que el lector sea consciente de la atmósfera que se pretende lograr.

2.3.7 CONCLUSIONES

El presente Trabajo de Fin de Grado me ha permitido iniciarme en la dinámica de trabajo de la dirección artística como práctica profesional. He aprendido a idear, desarrollar y crear propuestas estéticas coherentes a unos aspectos narrativos, que permitan crear una atmósfera idónea para el desarrollo de la historia. Además, con la realización de todos estos procesos he logrado bucear en los procesos creativos de la actividad profesional de un director de arte.

La realización de este proyecto me ha llevado más allá de los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado de Publicidad y Relaciones Públicas. He logrado aplicar de forma práctica gran parte de los conocimientos adquiridos, subrayando el análisis de películas trabajado en la asignatura de "Narrativa Audiovisual" y contando con la ayuda de Iñigo Marzábal, profesor de dicha asignatura. Por lo tanto, he podido ampliar mediante este proyecto todos los saberes desarrollados a lo largo del Grado en su conjunto, incidiendo en aquellos de índole audiovisual.

Por otra parte, el proceso de investigación y documentación realizado durante la elaboración del trabajo ha desarrollado mi capacidad de análisis, síntesis y búsqueda en base a todo lo que la obra, el contexto y el autor representaban. Sin ese fomento, hubiera sido imposible llegar a las principales características estéticas y visuales de mi propuesta.

La decisión de optar por una estética que tratase de representar la marginalidad mediante la psicología del color, el vestuario, los espacios, etc. fue todo un reto para mí. He tratado de conseguir que lo visual hable y defina aquellos dos mundos en los que los personajes se sitúan, tanto por dentro como por fuera.

Por último, ha sido imprescindible la planificación de las acciones a realizar de la forma más efectiva y eficiente posible. La gestión del tiempo ha sido un hándicap que he tenido que sobrepasar tanto para la realización como para el desarrollo del Trabajo. Por ello, ha sido necesaria la capacidad de síntesis y discernimiento en el planteamiento de objetivos en un contexto propio del desarrollo de un proyecto de dirección artística.

3. REFERENCIAS AUDIOVISUALES

Dentro del panorama español encuentro un buen número de películas que compaginen los aspectos clave mencionados de la película y una dirección artística que sirve de inspiración a lo que *Maravillas* se refiere. (Ver Anexo 1)

En *El Laberinto del Fauno* (2006) del mejicano Guillermo del Toro encuentro también cómo unos personajes reales se adentran en un mundo quasimágico o de cuento infantil. Una obra que es firme representante del realismo mágico, corriente del siglo XX caracterizada por la inclusión de mitos en contextos realistas (EcuRed, 2017). Remito también al *modus operandi* mediante el cual Guillermo del Toro escenifica la puerta del mundo real al mundo imaginario.

La película *Barrio* (1998) del director madrileño Fernando León de Aranoa nos cuenta la vida de tres jóvenes adolescentes de un barrio marginal de una forma trepidante para el punto de vista del espectador, con otras escenas más largas de corte más personal o grupal (Guelbenzu, 1998). No solo eso, la historia discurre en un barrio periférico de Madrid marcado por lo que se establece como elemento repetitivo tanto de la película *Barrio* como de *Maravillas*, ya comentado antes: la pescadilla que se muerde la cola. Una vida con mucho movimiento, en la que parece que todo cambia, pero de la que no hay salida.

El Bola (2000) del director también madrileño Acheró Mañas es otra película de chicos de barrio que trata temas como los amigos, la familia y la muerte. Una historia contada con una luz que varía en función de las dos realidades (las dos familias) que se viven. Una luz más sombría llena de espacios cerrados que ambienta la casa de El Bola y un ambiente más iluminado y amplio en casa de su amigo Alfredo. Una estética perfecta para subrayar la diferencia entre dos realidades distintas. Además, utiliza mucho los primeros planos dirigidos a la mirada del personaje para que el espectador entienda y se acerque así a la visión del mundo del personaje. Y por último, resaltar la capacidad del director para conseguir que sea el espectador quien vaya construyendo la película en su mente, explotando el uso del fuera de campo para sugerir escenas dolorosas, logrando el clímax dramático en un final encuadrado lleno de dolor.

Por último, en lengua española, *El Otro Barrio* (2000) del admirador confeso de la película de *Maravillas* Salvador García Ruiz es un film en el cual el drama va descubriéndose poco a poco hasta alcanzar cuotas insospechadas, relacionando a otros personajes con los que no contábamos e incumbiendo a diferentes generaciones marcadas por el infortunio. La forma en la que se consigue ambientar el hogar convirtiéndola en una cárcel para el protagonista es inmejorable.

Sin embargo, en euskera, encuentro el *thriller* del bilbaíno Ernesto del Río llamado *Umezurtzak* (2013). En esta ficción cinematográfica, la historia trata de una chica huérfana por culpa de la banda terrorista ETA y sus vecinos, residentes de un barrio marginal de las afueras de Bilbao. En este

caso, me fijo sobre todo en el papel rebelde de la adolescente enfrentada con el mundo y su pareja, hijo de un antiguo miembro de la banda terrorista.

Respecto a la fotografía, no podía dejar de lado al fotógrafo Don McCullin (1935) y su capacidad de envolver a los marginados sociales en una especie de profundo halo de misticismo que invita a reflexionar sobre lo que uno ve y siente en las personas protagonistas de sus fotografías.

4. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, Eduardo J. (2010). *Bilbao y sus barrios: una mirada desde la historia*. Vol XVI. Bilbao: Bidebarrieta Kulturgunea.

Antolín, José Enrique; Fernández, José Manuel y Lorente, Eneko (2010). "Estrategias de regeneración urbana y segregación residencial en Bilbao: apariencias y realidades". *Ciudad y Territorio*, 42(163).

Bibliografías y Vidas (2017). "Enrique Tierno Galván". *Bibliografías y Vidas* [En Línea], disponible en: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/t/tierno.htm> [Consultado el 03/06/2017]

Castaño, Santiago (2015). "Tierno Galván, el alcalde más querido de Madrid". *Cosas de los Madriles* [En Línea], Madrid, disponible en <https://cosasdelosmadriles.blogspot.com.es/2015/07/tierno-galvan-el-alcalde-mas-querido-de.html> [Consultado el 03/06/2017]

Delmas, Juan Bautista Eustaquio (1864). *Guía histórico-descriptiva del viajero en el Señorío de Vizcaya*. Bilbao.

EcuRed (2017). "Realismo mágico". *EcuRed* [En Línea] disponible en https://www.ecured.cu/Realismo_m%C3%A1gico#Definici.C3.B3n [Consultado el 17/06/2017]

Guelbenzu, José María (1998). "Fernando León de Aranoa. Barrio". *Revista de Libros* [En Línea] 23, disponible en <http://www.revistadelibros.com/articulos/barrio-1998-fernando-leon-de-aranoa> [Consultado el 21/06/2017]

Gutiérrez Aragón, Manuel (2004). "Jardín de deseos" en *Discurso de ingreso en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando*. Madrid, disponible en: www.realacademiabellasartessanfernando.com [Consultado el: 27/05/2018]

F. Heredero, Carlos (1998). *Historias de vida y de ficción. El cine según Manuel Gutiérrez Aragón*. Huesca: Festival de Cine.

Hurtado de Saracho, Zuriñe (2004). "El "pueblo" se integra en la ciudad", *BILBAO*. Julio de 2004.

IesFrayPedro (2013). "La Movida Madrileña". *Slideshare* [En Línea], disponible en <https://es.slideshare.net/iesfraypedro/la-movida-madrilea-16725708> [Consultado el 03/06/2017]

López, Víctor (2011). "La huella de Tierno en las calles de Madrid", *El País*. 20 de enero. Recuperado de <http://elpais.com>.

Luvero29 (2015). "El complejo cine de David Lynch. Entre lo onírico y lo real". *Cineanálisis* [En Línea], disponible en: <https://cineanalisis.wordpress.com/2011/01/23/david-lynch/> [Consultado el 19/05/2017]

Maestre, Rita (2016). "Tierno, el alcalde con mayúsculas", *El Mundo*. 19 de enero. Sección Opinión. Recuperado de www.elmundo.es.

Murcia, Félix (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación Autor.

Rizzo, Michael (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Barcelona: Ediciones Omega.

Sánchez-Navarro, Jordi (2014). "Cine y sueños". *COMeIN* [En Línea] (38), disponible en <http://www.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero38/articles/Article-Jordi-Sanchez-Navarro.html> [Consultado el: 19/04/2017]

Sánchez Noriega, José Luis (2015). "La dialéctica realidad/fabulación en el discurso fílmico de Gutiérrez Aragón". *Área Abierta*, 15(3), 33-43.

5. ANEXOS

1. IMÁGENES DE REFERENCIA

SCRAPBOOK GENÉRICO



Oscuridad en la casa de la película original de Maravillas y vestuario



Colores grises y amarronados, localización y vestuario de la película original



El estudio y sus colores en la película original



Barrios de Bilbao



Barrio postindustrial de Bilbao y sus colores



Barrios de Bilbao y sus colores



Grupo de la Movida Madrileña



Grupo de la Movida Madrileña



Barrio marginal de Madrid



Barrio marginal de Madrid

REFERENCIAS DEL CINE



El Laberinto del Fauno (2006), Guillermo del Toro



Barrio (1998), Fernando León de Aranoa



Barrio (1998), Fernando León de Aranoa



Barrio (1998), Fernando León de Aranoa



El Bola (2000), Achero Mañas



El Bola (2000), Achero Mañas



El Otro Barrio (2000), Salvador García Ruiz



Umezurtzak (2013), Ernesto del Río



Umezurtzak (2013), Ernesto del Río

FOTOGRAFÍAS DE DON MCCULLIN (1935)



July 1968 St. Francis Churchyard

BOCETOS ILUSTRATIVOS:

GRAN SINAGOGA CORAL DE SAN PETERSBURGO (RUSIA)



2. DESGLOSE DE ESCENARIOS

EXTERIORES		
Nº asignado	Localización	Secuencias
1	Calles de Madrid	1, 2, 16, 18, 52, 60
2	Calle Preciados	3
3	Azotea de Casa	5, 7, 8, 64
4	Terraza Rascacielos	17
5	Casa de Masajes	28
6	Barrio apartado	32, 34, 49, 51, 56
7	Coche Perista	33, 50
8	Iglesia Don Pedro	53
9	Escaleras plaza	62

INTERIORES		
Nº asignado	Localización	Secuencias
1	Estudio fotográfico	4, 6, 8, 9, 10, 14, 20, 35, 37, 39, 43, 46, 57, 59
2	Cuarto de Revelado	19, 25
3	Habitación Maravillas	11, 22, 38, 40, 42, 57
4	Pasillo	12
5	Vestíbulo	13, 24, 26, 27, 36, 45
6	Habitación Fernando	21
7	Cocina	23, 44, 55
8	Escaleras de casa	47
9	Teatro	15, 63
10	Casa de Masajes	29, 61
11	Casa donde Loles es Baby Sitter	30
12	Habitación Niño donde Loles es Baby Sitter	31
13	Iglesia Don Pedro	54

3. BÚSQUEDA DE LOCALIZACIONES

		Localizaciones	
Nº asignado		Antiguas	Actualizadas
EXTERIORES	1	Calles de Madrid	Calles y zonas de Bilbao Centro, Amezola y Recalde
	2	Calle Preciados	Gran Vía de Bilbao
	3	Azotea de Casa	Calle Rodríguez Arias 57 (Azotea)
	4	Terraza Rascacielos	The Lobby Bar. Hotel Ercilla Bilbao.
	5	Casa de Masajes	Club Lorea Bilbao
	6	Barrio apartado	Barrio de Uretamendi
	7	Coche Perista	Mercedes Clase E 240 1999
	8	Iglesia Don Pedro	Parroquia Uretamendi
	9	Escaleras plaza	Escaleras Plaza Uretamendi
INTERIORES	1	Estudio fotográfico	Calle Pintores Zubiaurre 2 (Lonja)
	2	Cuarto de Revelado	Calle Pintores Zubiaurre 2 (Lonja)
	3	Habitación Maravillas	Calle Pérez Galdós 29 2D
	4	Pasillo	Calle Pérez Galdós 29 2D
	5	Vestíbulo	Calle Pérez Galdós 29 2D
	6	Habitación Fernando	Calle Pérez Galdós 29 2D
	7	Cocina	Calle Pérez Galdós 29 2D
	8	Escaleras de casa	Escaleras Calle Pérez Galdós 29
	9	Teatro	Paraninfo, Universidad de Deusto.
	10	Casa de Masajes	Club Lorea Bilbao
	11	Casa Loles - Baby Sitter	Calle Rodríguez Arias 57 7D
	12	Habitación Niño Loles	General Salazar 1, portal G, 4º derecha.
	13	Iglesia Don Pedro	Iglesia Uretamendi

EXTERIORES

1. CALLES Y ZONAS DE BILBAO

La calle que une Uretamendi con Bilbao Centro es la calle Gordoniz. Esta calle tan larga va desde el parque Gaztelapiko hasta la calle Urquijo del barrio de Indautxu. Al principio rodeada de calles y callejones estrechos y edificios antiguos, va envolviéndose en calles más anchas y vistosas (como Doctor Areilza, Avenida Ferrocarril, Iparraguirre...) y parques y zonas más amplias, con más color y más vida (como el parque de Amezola, la plaza Indautxu...).

Con esto, se pretende conseguir plasmar ese largo, costoso y evolutivo viaje que los personajes tratan de hacer pero que, como dice el concept, siempre acaba en el punto de inicio: pretendan lo que pretendan dentro en el mundo ideal, siempre les perseguirá la calle Gordoniz, su mundo real. Además, también se consigue hacer ese juego entre la cárcel que supone la marginalidad y la libertad que supone entrar en la ciudad.

CALLE GORDÓNIZ DESDE EL BARRIO DE INDAUTXU HASTA URETAMENDI (Fotografías propias)



Inicio de la calle Gordóniz: Plaza Bizkaia y la Alhóndiga



Inicio de la calle Gordóniz: Plaza Bizkaia y la Alhóndiga



Inicio de la calle Gordóniz: el Guggenheim de fondo, la Plaza Bizkaia y la Alhóndiga



Calle Gordóniz dirección plaza Bombero Etxániz



Plaza Bombero Etxániz y plaza San Francisco Javier (cruce con la calle Autonomía)



Inicio de la subida a Amézola desde la calle Autonomía



Unión de plaza La Casilla con el parque de Amézola



Unión de plaza La Casilla con el parque de Amézola



Plaza Etxetxua (entre La Casilla y Amézola)



Cruce de la Avenida Ferrocarril con la calle Gordóniz



*Cruce de la Avenida Ferrocarril con la calle Gordóniz con vista a la calle Elexabarri
(unión con el barrio de Basurto)*



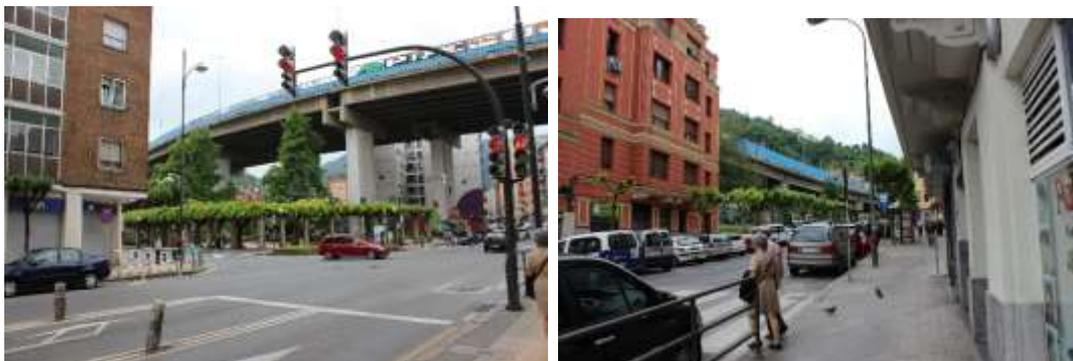
Entrada al barrio de Recalde y Edificio Gordóniz (Recalde)



Entrada al barrio de Recalde con vista de la autopista



Calles de Recalde



Plaza de Recalde



Plaza de Recalde



Edificios cercanos a la plaza de Recalde



Calles de Recalde cerca del barrio de Uretamendi



Primera vista del barrio Circunvalación (pegando a Uretamendi) desde las calles de Recalde



Fin de la calle Gordóniz en Recalde y primera vista al barrio de Uretamendi y su ascensor de acceso

CALLES Y ZONAS DE BILBAO



Vista de Uretamendi desde Recalde



Calles de Recalde



Calles de Recalde



Calles de Recalde



Calles de Amézola



Parque de Amézola



Parque de Amézola



Parque de Amézola



Calle del barrio de Amézola



Calles del barrio de Indautxu



Calles del barrio de Indautxu y la Plaza Indautxu



Plaza Indautxu



La Plaza Indautxu y la calle Gregorio de la Revilla



Calle Ercilla



Plaza Moyua



Gran Casino Bilbao y la plaza Arriquibar (calle Alameda Urquijo)

2. GRAN VÍA DE BILBAO

La calle más importante de la villa se llena de colores intensos cada primavera y de gente de distintas clases. Es una calle con mucho dinamismo y actividad a distintas horas del día: música que la ambienta, tráfico de transportes y personas, comercios con mucha luminosidad... Perfecto para reflejar ese mundo onírico que se da en la historia, mezclando personas de todo tipo.



Gran Vía de Bilbao



Gran Vía de Bilbao, desde el aire



Corte Inglés de la Gran Vía de Bilbao



Zona de tiendas de la Gran Vía de Bilbao

3. AZOTEA DE LA CALLE RODRÍGUEZ ARIAS 57

Es una azotea con vistas a otros edificios de su misma altura que oculta el horizonte, pero con un elemento clave: de fondo, encima de uno de los edificios, se consigue apreciar la Torre Iberdrola. Con esto, se consigue escenificar esa "lejanía cercana" que hay entre los dos mundos.



Bilbao desde distintas vistas de la azotea



La Torre Iberdrola asomando tras los edificios de otra de las vistas de la azotea

4. THE LOBBY BAR (HOTEL ERCILLA BILBAO)

Es una terraza lujosa en pleno centro de Bilbao. Sin embargo, tiene dos características comunes a la 'Azotea de Casa' que, paradójicamente, las diferencia.

Por un lado, tiene vistas a otros edificios, pero en una altura mucho mayor, que hace que se puedan apreciar tanto los edificios, como zonas verdes e incluso el horizonte.

Por otro lado, también tiene vistas a la Torre Iberdrola, pero en este caso, la vista de la torre es completa y en su contexto: se ve la ría, los alrededores...



Vista nocturna a Bilbao y la Torre Iberdrola



Vistas a Bilbao desde una esquina de la terraza



Entrada a la terraza

5. CLUB LOREA BILBAO

El Club Lorea Bilbao es un club de alterne con un ambiente muy oscuro, pero con luces de neón con colores muy luminosos en pleno centro de Bilbao.

Con este tipo de iluminación se pretende reflejar lo que el lugar significa para Fernando: dentro de una vida llena de oscuridad (ambiente muy oscuro), Fernando intenta buscar momentos, personas e incluso creencias (distintas luces de neón de colores luminosos) con las que intentan evadirse de lo que en realidad es su vida.



Fachada y entrada al Club Lorea

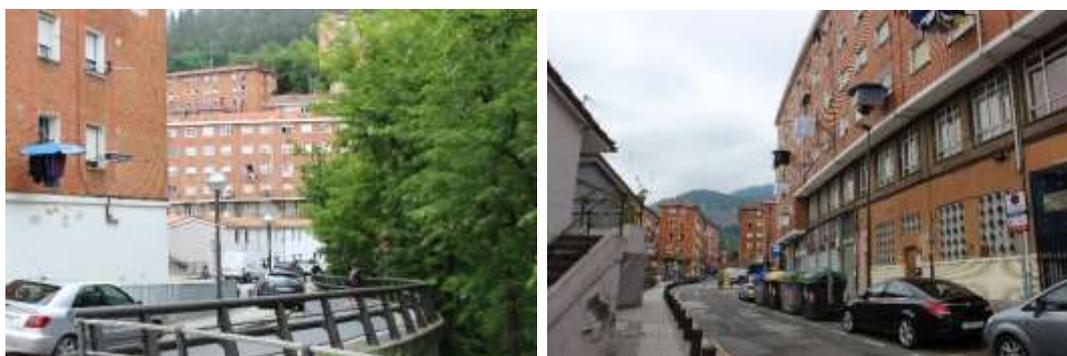
6. BARRIO DE URETAMENDI

Uretamendi es un barrio marginal de Bilbao a menos de media hora andando del centro. Además, al estar situado en las faldas del monte Pagasarri, hace que desde allí se pueda divisar gran parte de la villa con una falsa sensación de lejanía.

Esto hace que la marginación en este barrio se viva igual que lo hacen los personajes: da la sensación de que para ellos es algo lejano, pero en realidad es algo que rodea desde muy cerca.



Edificio de Uretamendi y sus vistas



Calles de Uretamendi



Barrio de Uretamendi



Barrio de Uretamendi



Barrio de Uretamendi



Barrio de Uretamendi



Barrio de Uretamendi



Barrio de Uretamendi



Barrio de Uretamendi



Vistas a Bilbao y su ascensor de acceso desde Uretamendi

7. MERCEDES CLASE E 240 DE 1999

Un coche antiguo, pero con clase y mucho espacio para la compraventa del perista e idóneo para reflejar su falsa riqueza.



Mercedes Clase E 240CV de 1999 blanco



Interior del coche desde la ventanilla

8. IGLESIA DE URETAMENDI

Una iglesia que parece estar "incrustada" en un edificio de viviendas en pleno barrio. Su mecanismo de cierre del recinto son unas verjas que recuerdan a la celda de una cárcel.

Con esto, pretendo reflejar el papel que juega la iglesia en nuestra trama: la iglesia (o en este caso, su sacerdote), que en la normalidad pretende ser un espacio de salvación y acogida para los más necesitados, se convierte en el principal acusador y la cárcel.



Fachada y entrada a la Parroquia de Nuestra Señora del Belén (Uretamendi)



Puerta de entrada de la Parroquia de Nuestra Señora del Belén (Uretamendi)

9. ESCALERAS AL PARQUE DE URETAMENDI

Son escaleras que unen el final de la calle Gordóniz con Gaztelapiko, el parque principal del barrio. Gracias a estas largas escaleras se aprecia su ubicación a desmano del barrio (hay que subir más de cien escalones) y su incrustación en la montaña.

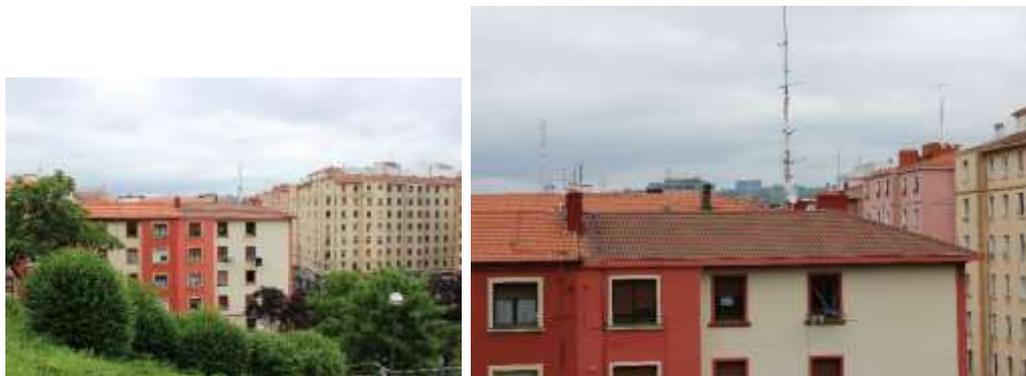
Desde ellas se ve asomar a la lejanía y por encima de los edificios, una vez más, la Torre Iberdrola, que como ya hemos comentado, tiene un significado muy fuerte para representar nuestro mundo ficticio.



Escaleras que suben desde la calle Gordóniz al parque Gaztelapiko (Uretamendi)



Vistas desde las escaleras a Uretamendi de un lado y el otro



Misma foto con zoom: vista de la Torre Iberdrola (no se llega a apreciar muy bien) desde las escaleras a Uretamendi

INTERIORES

ESTUDIO FOTOGRÁFICO Y CUARTO DE REVELADO

(Se vaciaría de material innecesario)

Una lonja con suelo de azulejo desgastado, mobiliario antiguo, dos espacios no muy grandes que pueden llegar a simular un almacén.

Con esto quiero conseguir esa confrontación entre la acción que se lleva en estos dos escenarios (el detalle y gusto en la fotografía, el mundo de la belleza, el cuidado en el acto del revelado...) y el caos y desorden que se da dentro del espacio, volviendo a enfrentar los dos mundos de los que hablamos.

1. ESTUDIO FOTOGRÁFICO



Mesa de trabajo de Fernando



Mesa de trabajo de Fernando desde la pared de la puerta y la puerta a casa



Mesa de trabajo de Fernando desde la pared del fondo



Baldas y armarios para el material de Fernando



Zona para focos y fotografía y puerta al cuarto de revelado



Zona para focos y fotografía desde la puerta del cuarto de revelado

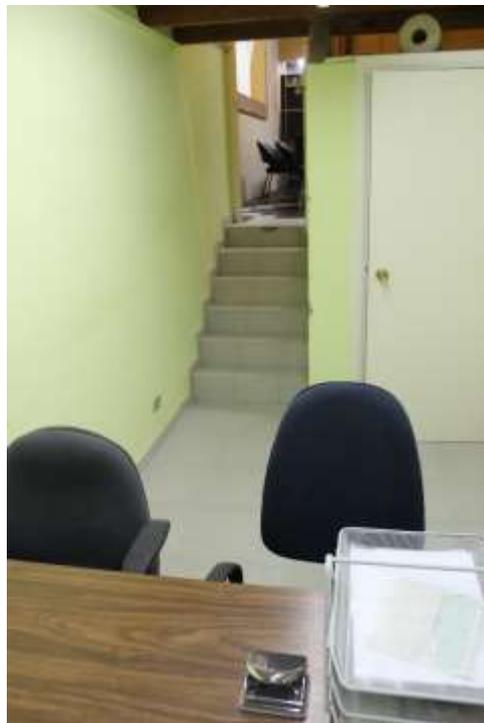
2. CUARTO DE REVELADO
(Se vaciaría de material innecesario)



Vista desde las escaleras



Vista desde al lado de las escaleras



Vista desde el fondo

CASA PÉREZ GALDÓS

Una casa pequeña, con muy poca luz y una decoración antigua y desgastada.

La falta de luz viene dada por la escasez de ventanas que hay en este piso, lo cual pretende representar, una vez más, esa cárcel en la que viven los protagonistas de la que no consiguen escapar.

Además, simula un túnel: las únicas ventanas que hay, están al otro lado de la casa desde la puerta. Por eso, esta forma da peso a la idea de que esa luz al final del túnel, o de la cárcel de la que hablábamos, es el mundo real.

3. HABITACIÓN MARAVILLAS



Cama y armario de Maravillas



Vista desde la puerta y desde la cama

4. PASILLO



Pasillo, sin luces, desde la habitación de Maravillas y desde el vestíbulo

5. VESTÍBULO (ENTRADA)



Vestíbulo visto desde la cocina y desde el pasillo

6. HABITACIÓN FERNANDO



Cama y armario de Fernando



Silla y cajonera de Fernando y vista desde la puerta

7. COCINA



Mesa para comer y cocina con electrodomésticos



Encimera desde la puerta y armarios y nevera



Vista desde la puerta a la mesa y nevera

8. ESCALERAS



Puerta de casa



Escaleras de casa desde arriba y desde abajo

9. PARANINFO UNIVERSIDAD DE DEUSTO

Este espacio ha sido escogido por una razón principalmente: por estar en una Universidad. La película, como antes he comentado, habla del difícil acceso al conocimiento y el hecho de estar en un lugar donde se "enseña" o se da acceso a ese conocimiento es la paradoja perfecta en la que se engloba toda la historia.

Este espacio, en el que se dan dos de las secuencias más importantes de la historia, tenía que ser fiel reflejo de lo que en ella se vive.



Paraninfo desde atrás vacío



El Paraninfo visto desde el fondo



Escenario del Paraninfo

10.CLUB LOREA BILBAO

El Club Lorea Bilbao es un club de alterne con un ambiente muy oscuro, pero con luces de neón con colores muy luminosos en pleno centro de Bilbao.

Con este tipo de iluminación se pretende reflejar lo que el lugar significa para Fernando: dentro de una vida llena de oscuridad (ambiente muy oscuro), Fernando intenta buscar momentos, personas e incluso creencias (distintas luces de neón de colores luminosos) con las que intentan evadirse de lo que en realidad es su vida.





Zona principal desde la entrada



Zona principal desde el fondo



Distintos tipos de salas con distintos colores

11. CASA DONDE LOLES TRABAJA DE BABY SITTER

Una casa clásicamente decorada, con muebles buenos y sencillos, en pleno centro de Bilbao.

Este lugar, donde Loles trabaja cuidando a un niño como servicio social por sus actos vandálicos, representa la falsa acogida que ese mundo ficticio tiene ante su mundo real.



Cocina de la casa



Salón principal y secundario de la casa



Baños de la casa



Habitación de los padres desde la puerta y desde la ventana del fondo



Zona de butacas y comedor de la casa



Salón principal y comedor desde la ventana

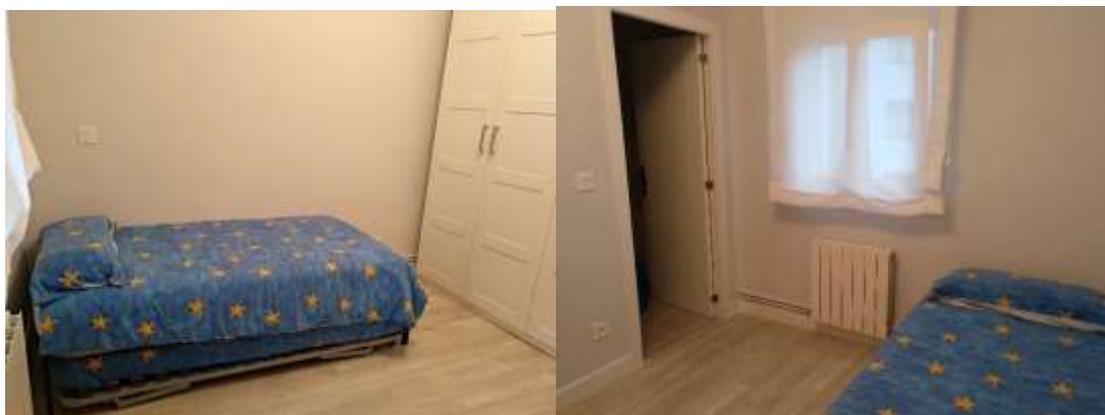
12. HABITACIÓN NIÑO DONDE LOLES TRABAJA DE BABY SITTER

Pequeña habitación con paredes empapeladas y una cama pequeña. Al igual que el resto de la casa, tiene una decoración sencilla.

En la historia no tiene un gran papel, pero tiene un gran significado a la hora de recordarnos el concept que la rodea: Loles, una chica que no sabe cuidar de ella misma, cuida de un niño con la vida resuelta... Y lo hace bien.



Cama y armario de la habitación



Vista desde la puerta y vista desde la diagonal de la puerta

13. IGLESIA DE URETAMENDI

La iglesia de Uretamendi es una iglesia muy pequeña, pero a su vez muy acogedora, con una decoración muy simple y poco ostentosa.

Estas características me dan pie a dos confrontaciones. Por un lado, está la del interior y el exterior de la iglesia. Como he dicho antes, su aspecto por fuera recuerda al de una cárcel... Sin embargo, por dentro es cómoda y agradable. Por otro lado, está la relación iglesia-sacerdote. Una iglesia simple y poco ostentosa con un sacerdote al que le gusta llevar joyas encima.

Así, mi intención es reforzar la idea que rodea toda la historia mediante estas dos conclusiones: una, que todo lo que se ve por fuera no representa lo que se vive por dentro; y dos, la falsa pero directa relación entre el mundo ideal y el real.



Altar y bancos de la iglesia de Uretamendi



Alter desde cerca y vista general de la iglesia de Uretamendi

4. BOCETOS ILUSTRATIVOS

SINAGOGA

En el interior del templo solo hay dos candelabros cuyas velas se consumen lentamente. Será reflejo del mundo ideal y de riqueza que persiguen los protagonistas de la historia: objetos que denotan riqueza, un ambiente luminoso... Para ello, se ha cogido como referencia la Gran Sinagoga Coral de San Petersburgo.



Dibujo hecho por Paloma Cobo

GRANDES ALMACENES

Los grandes almacenes están vacíos y sólo está iluminada la sección de caballeros. Uno de los personajes hace, junto a otras cuantas personas, una prueba real para un trabajo como dependiente ante los ojos de un jurado.



Diseño propio

5. LISTADO DE ATREZZO Y MOBILIARIO

	Nº asignado	Localización	Mobiliario	Atrezzo
EXTERIORIES	1	Calles de Madrid	-	Navaja Bolsita de joyas Linterna Coche Don Pedro Maleta de Fernando Vespino Arqueta
	2	Calle Preciados	Tenderetes	Vespino Cassette Pito Gafas de sol Montera de torero Cámara de fotos Bolsa de plástico Cristales de botellas Botellín de cerveza Collares Gorra para el dinero Instrumentos musicales
	3	Azotea de Casa	Toldo	Jarra de horchata y vasos Anillo con brillante Catalejo Libro antiguo Tocadiscos Regalos Quinqué Mesilla con pasteles
	4	Terraza Rascacielos	-	-
	5	Casa de Masajes	-	Cuchara Plato de comida Sillon de alto respaldo Televisor Gafas de sol Palangana Luminoso

	Nº asignado	Localización	Mobiliario	Atrezzo
EXTERIORES	6	Barrio apartado	-	Cable de acero Coche Humber Negro
	7	Coche Perista	-	Esmeralda grande Diamante Joyas
	8	Iglesia Don Pedro	-	Coches abandonados
	9	Escaparate	-	Televisores Maleta de Fernando
	10	Escaleras plaza	-	Guitarras y armónicas Cervezas

	Nº asignado	Localización	Mobiliario	Atrezzo
INTERIORES	1	Estudio fotográfico	Canapé Forillos Cortinas rojas Sillas de estilo Mesita Sofá	Cassete Cámara antigua Licor Percha Biombo Jarron Tazas de café Bandeja
	2	Habitación Maravillas	Cama Mesa	Libros Foto Janis Joplin Calculadora Lápiz Folio Cassete Discos Janis Jiplin
	3	Pasillo	Silla	Bolsa de Maravillas Monedero
	4	Vestíbulo	-	Mirilla
	5	Teatro	Silla Asientos	Cámara de gas Linterna Roja Teléfono Palancas Correas Cañón de luz Luces de neón Cuchillo Vaso de Whisky Tabla estrecha
	6	Habitación Fernando	Cama	Revistas

	Nº asignado	Localización	Mobiliario	Atrezzo
INTERIORES	7	Cocina	Sillas Mesa	Bombilla roja Reloj Yogur Frigorífico Bolso de Maravillas Mampara de cristal Pila Sartén Plato porcelana Plato cutre Cubiertos Servilleta
	8	Cuarto de Revelado	-	Bombilla roja Frasco de revelado
	9	Habitación Masajes	Sillón Televisión	Plato de comida Cubiertos
	10	Casa Loles - Baby Sitter	Muebles Sofá	Papilla Cuchara Foto de familia Bolsita Esmeraldas Joyas
	11	Habitación Niño Loles	Cama	Pijama Polvos talco Patucos Cojines Juguetes
	12	Sinagoga	-	Ramilletes de flores Rosa amarilla Candelabros Rollo con campanillas
	13	Escalera	-	-
	14	Grandes Almacénes	Mesa jurado Mesa	Gabardinas Tijera
	15	Iglesia Don Pedro	Confesionario	-

6. DISEÑO DE VESTUARIO

MARAVILLAS:

Es una chica de pelo rizado y aspecto jovial e impertinente a la vez. Muy descuidada. Viste estrechos pantalones, altas botas y chaqueta de cuero. Su aspecto es poco tranquilizador. Es una racionalista salvaje.



Pañuelo rojo, chaqueta cuero vintage oversize y camiseta de los Rolling Stones



Pantalones pitillo gris oscuro desgastado y botas Dr. Martens negras altas

FERNANDO:

Antiguo fotógrafo reconocido que, tras su decadencia, trata constantemente ser alguien que no es. Su hija Maravillas le define como mentiroso, sucio, vago, vicioso y viejo. A diferencia de sus amigos, tiene un aspecto que intenta ser elegante, pero está totalmente descuidado.



Camisa de cuadros, corbata cuadros marrón y azul y blazer marrón



Vaqueros holgados y zapato marrón sin cordones

CHESSMAN:

Chico joven, rubio, de veinticuatro años, afable y educado. Siempre va correctamente vestido. Sin embargo, de pequeño estuvo en el reformatorio junto a Pirri, quien, entre otras cosas, le califica como un "Judas". Tiene un gran pronto y un toque de agresividad escondido.



Polo blanco, chaqueta de ante marrón y pantalón vaquero claro



Botines de ante marrón oscuro

SALOMÓN:

Es el padrino de Maravillas. Junto a Simón y Benito, es un personaje judío de rasgos y pelo moreno del tipo levantino-oriental vestido siempre de traje y corbata.



Traje tres piezas negro con corbata negra, camisa blanca y zapato negro

Los amigos de Fernando:

SIMÓN:

Junto a Benito y Salomón, es un personaje judío de rasgos y pelo moreno del tipo levantino-oriental vestido siempre de traje y corbata.



Traje marrón oscuro, corbata marrón "hortera" y camisa blanca



Zapatos marrones con cordones

BENITO:

Junto a Simón y Salomón, es un personaje judío de rasgos y pelo moreno del tipo levantino-oriental vestido siempre de traje y corbata. Es de una familia sefardí.



Traje color arena, camisa azul muy clarito y corbata azul "hortera"



Zapatos marrones oscuros Oxford

Los amigos de Maravillas:

PIRRI:

Es un ladrón de aspecto lumpen. De pequeño estuvo en el reformatorio junto a Chessman. No aparenta más de catorce años.



Gorro de lana negra, sudadera Thrasher con capucha granate y camisa franela negra y gris con detalles marrones (por encima de la sudadera y abierta)



Pantalones chinos marrones holgados y zapatillas altas Nike negras

LOLES:

Es hermana de Pirri y su pareja en lo que a los actos vandálicos se refiere. Trabaja cuidando a la hija del Juez de uno de sus juicios, como servicio social.



Camiseta básica blanco roto, peto negro desgastado y Converse negras altas desgastadas

Y, por último, los personajes secundarios:

JUEZ:

Tiene de treinta a cuarenta años y aspecto jovial. Da la sensación de haberse educado en la calle. Lleva traje de buen corte, pero sin corbata.



Traje gris clarito, camisa blanca desabrochada y zapatillas blancas con toque gris

PERISTA:

Hombre joven de aspecto rufianesco y muy charlatán.



Chaqueta de traje negra grande, camisa estampada roja y pantalón vaquero oscuro



Zapato negro de charol sucio

SEÑORA CASA DE MASAJES:

Tierna, amable, cuidadosa y entrada en carnes.



Camisa blanca de manga corta, falda de tubo negra muy ajustada y medias negras con detalles plateados



Zapato de tacón de aguja negro

DON PEDRO:

Un sacerdote que tiende a llevar cosas de valor encima. Viste con alzacuellos y es serio e inescrutable.



Camisa, pantalón y chaqueta negra con alzacuellos y zapatos negros sin cordón

7. PALETAS DE COLOR

REALIDAD

En este caso, los colores serán colores más apagados, menos vivos y desaturados. La paleta de color dominante será la escogida para los exteriores de este apartado, la cual se presenta a continuación.

REALIDAD: Exteriores

Los exteriores vienen marcados por la zona postindustrial de Bilbao y los barrios suburbanos (grises, negros y amarronados).



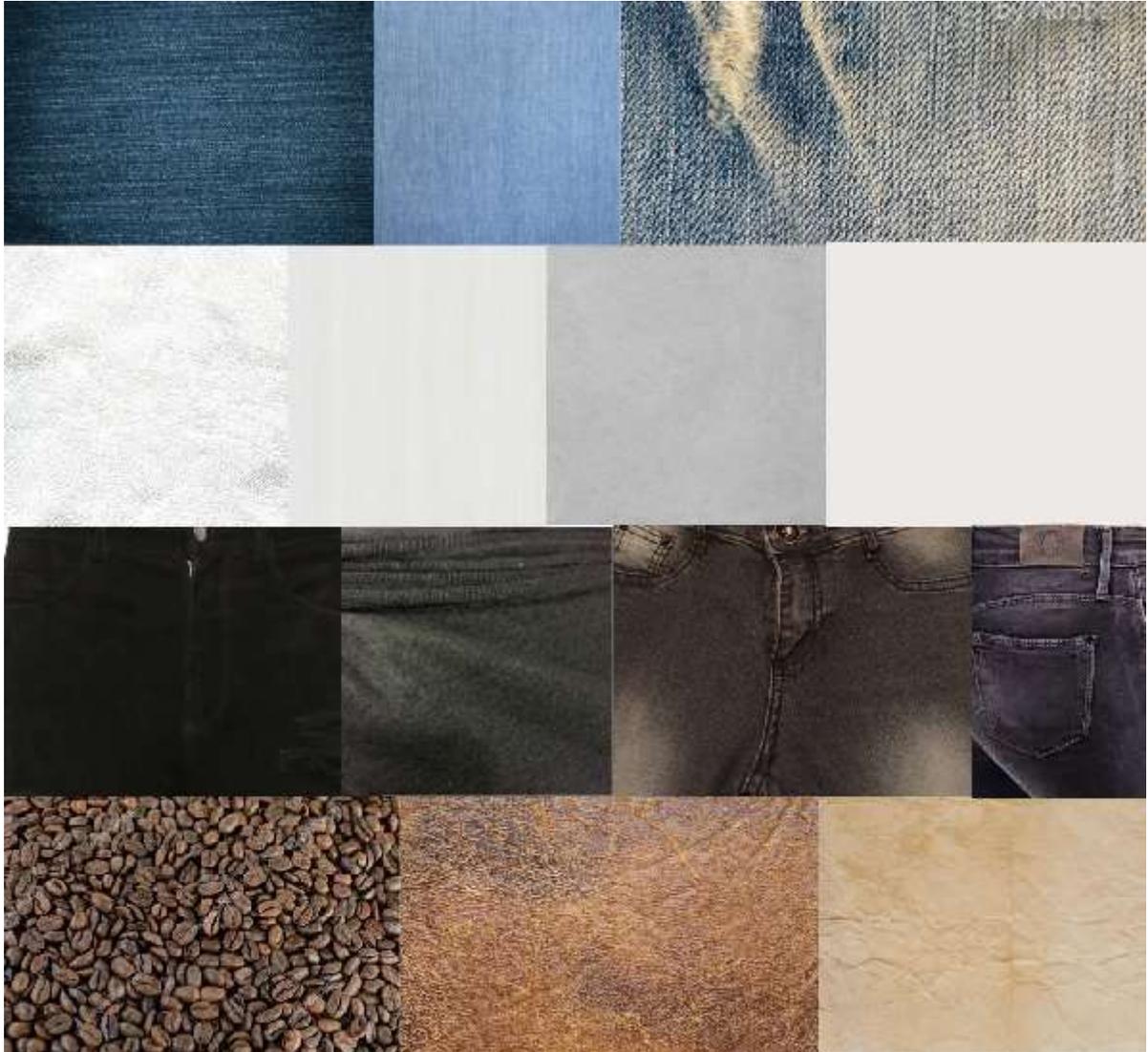
REALIDAD: Interiores

Los interiores serán un espacio donde se experimenten sensaciones de claustrofobia, se vivan emociones fuertes e intensas, e incluso, se asista a momentos donde los personajes pierdan los estribos. Por esta razón los tonos que prevalezcan en esta paleta serán los anaranjados y madera, colores inspiradores de un amplio rango de emociones intensas dentro de un contexto antiguo.



REALIDAD: Vestuario

Para el vestuario, utilizaré colores desgastados (vaqueros, escala de grises y marrones).



FICCIÓN

Los colores principales serán el rojo (que expresa pasión y dinamismo), el verde (que expresa esperanza, serenidad y crecimiento) y el azul (que expresa paz, armonía... Pero también fantasía). Estos colores se utilizarán tanto en exteriores como en vestuario, apoyados de un negro y blanco intensos en este caso.

FICCIÓN: Exteriores



FICCIÓN: Interiores

Los únicos interiores de carácter ficticio son el teatro (Paraninfo de la Universidad de Deusto) y la casa de Loles (la Baby-Sitter). Por ello, utilizo los mismos colores que las localizaciones ya tienen.

FICCIÓN: Vestuario

