

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“La fotografía en el universo de la serie Euphoria”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Ester Vidal Giménez

Tutor/a:
Beatriz Herráiz Zornoza

GANDIA, 2020

Resumen

La finalidad de este proyecto consiste en el análisis de la dirección de fotografía de la serie *Euphoria* y cómo vemos potenciado el mensaje a través de su subjetividad. Para ello estudiaremos en profundidad tanto la importancia narrativa de la selección de cada plano y las técnicas empleadas para lograr el resultado final, como la paleta de colores y su característica iluminación.

Palabras clave

Dirección de fotografía, Lenguaje visual, Iluminación, Subjetividad, Euphoria.

Abstract

The main purpose of this project is to analyze the cinematography of the *Euphoria* series and how the spectator may perceive the message enhanced through its subjectivity. In order to achieve it, the project carried is going to inspect in depth both the audiovisual narrative importance of the selection of each shot and the techniques used to get the final result, as well as the color palette and its characteristic lighting.

Keywords

Cinematography, Visual language, Illumination, Subjectivity, Euphoria.

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
1.2 Metodología	2
1.3 Objetivos	2
2. Contextualización	4
2.1 Euphoria	4
2.1.1 Personajes principales	5
2.2 Equipo visual.....	7
3. La imagen en <i>Euphoria</i> , más allá de su valor figurativo.....	10
3.1 Evolución de la mirada subjetiva en el mundo audiovisual	10
3.1.1 El punto de vista pre-cine	11
3.1.2 El cine y la subjetividad.....	14
3.2 Análisis de la subjetividad en la dirección de fotografía a través de <i>Euphoria</i>	17
3.2.1 Secuencia de la habitación giratoria	18
3.2.2 Secuencia de pantalla dividida	22
3.2.3 Secuencia de ruptura de la cuarta pared.....	26
3.2.4 Secuencia final musical	29
4. Estudio de la fotografía en <i>Euphoria</i>	34
4.1 Equipo	34
4.2 Técnica fotográfica	35
4.2.1 Composición	35
4.2.2 El plano.....	36
4.2.3 Movimientos de cámara y transiciones.....	39
4.2.4 Innovaciones técnicas.....	41
4.3 Uso de la luz y del color.....	43
4.3.1 Secuencias diurnas	43
4.3.2 Secuencias nocturnas	44
5. Conclusiones.....	49
6. Bibliografía.....	51

1. INTRODUCCIÓN

El arte siempre ha sido algo trascendental a lo largo de mi vida, conforme iba creciendo, la escritura, la música y la fotografía iban ganando peso en mi día a día. Llegando a la adolescencia comencé a apreciar el mundo del cine y de las series, puesto que aunaban todo aquello que me fascinaba y, después de muchas dudas, descubrí la carrera de Comunicación audiovisual, que se me presentó como una gran ventana abierta.

Estudiar películas y series en clase me ayudó a tener una visión más analítica de cada obra, y la asignatura de “Dirección de fotografía” fue un punto clave para mí y para el desarrollo de esta nueva forma de ver el cine que adquirí. Convertirse en un espectador que no se limita a conformarse con aquello que puede ver fácilmente, sino que, es capaz de valorar y apreciar lo que hay más allá de la capa superficial de una imagen, es fundamental para disfrutar este arte.

La motivación principal de este trabajo nació de mi predilección por la fotografía, sabía que quería basar mi proyecto en algo estrechamente relacionado con ella, pero no tenía claro cuál podría ser mi objeto de estudio. Cuando llevaba un tiempo planteándome todas estas cuestiones, HBO estrenó *Euphoria* (Levinson, 2019-).

En los últimos años se ha visto un auge de las series o películas que ponen el foco en los adolescentes y sus problemas, no solamente limitándolos al ámbito amoroso, sino ahondando en sus traumas, sus problemas de salud, las inseguridades, la incertidumbre sobre el futuro, etc. *Euphoria* hace todo esto y además de forma sobresaliente, superó cualquiera de mis expectativas y supe claramente que quería profundizar más en ella.

En un principio, mi análisis se iba a limitar a examinar de manera exhaustiva su fotografía, la estética y la técnica. Pero después de unas primeras conversaciones con mi tutora, vimos que podría ser realmente interesante hablar de la subjetividad dentro de la dirección de fotografía y de qué modo afectan las técnicas utilizadas a la manera de contar la historia, de entenderla y de sentirla.

Por tanto, el trabajo realizado no solo analiza la fotografía desde un punto estilístico, sino que lo hace, principalmente, a través de la perspectiva de esta como herramienta impulsora del mensaje.

En referencia a esto, estableceremos una serie de objetivos e hipótesis, las cuales, buscaremos desarrollar y justificar a lo largo del estudio

El interés de este trabajo reside en la importancia de reconocer la labor esencial que desempeña la dirección de fotografía, no como acompañante, ni como elemento embellecedor de la obra, sino como protagonista de su propia forma de contar la historia.

A través de una breve contextualización sobre la serie llegamos al estudio de la imagen como algo que va más allá de lo fácilmente apreciable y que gira en torno a la visión que tiene el

realizador sobre la obra y la forma en la que esta es ejecutada para llegar a un fin, por último, analizaremos todas aquellas decisiones técnicas, estéticas y las posibles huellas de autor apreciables durante la temporada.

1.2 METODOLOGÍA

La metodología aplicada al trabajo se basa, primordialmente, en el visionado de la serie y en la búsqueda de documentación y el análisis. Para llevar a cabo el análisis de manera oportuna establecí una serie de fases y tácticas de organización de la información.

Realicé una primera fase de documentación y de etiquetado de esta, a partir de la cual me di cuenta de que gran parte de la información más fácilmente localizable era aquella que hacía referencia a los aspectos más comunes de la fotografía, en cuanto a materia de análisis (movimientos de cámara, lentes, planos, etc.). Este hecho y la imposibilidad de acceder a algunos libros, hasta la reapertura de las bibliotecas, provocaron que esta fase se extendiese más de lo esperado.

En segundo lugar, comencé con el visionado de entrevistas, *making offs* y demás contenido visual que pudiera ser de utilidad para el estudio.

La tercera fase se centró íntegramente en el visionado de la serie y en la elaboración de una tabla, compuesta por capturas y un breve análisis de cada una de ellas, en aras de facilitar el proceso de redacción posterior.

Por último, la parte final del trabajo se basó en la unión de toda la información recogida a lo largo de las fases anteriores, en la reflexión, el análisis, posteriormente en la redacción de la memoria y la realización de la bibliografía que agrupa toda esa información referenciada.

1.3 OBJETIVOS

Objetivo principal

La finalidad esencial de este trabajo reside en la exploración de la subjetividad como herramienta potenciadora del mensaje, a través del análisis de la dirección de fotografía de la serie *Euphoria*.

Objetivos secundarios

- Estudiar los aspectos técnicos, artísticos y los estilemas que podemos encontrar a lo largo de esta primera temporada.
- Realizar un análisis detallado del uso de la luz y del color.

Hipótesis

Basándonos en los objetivos propuestos, estableceremos una serie de hipótesis, que encontrarán respuesta a lo largo del trabajo y que reflejaremos en las conclusiones.

H (1): La dirección de fotografía se usa como herramienta para comunicar de manera visual el mensaje

H (2): Podemos atribuir el uso repetido de ciertas técnicas fotográficas a situaciones concretas que viven los personajes.

H (3): El trabajo de múltiples directores de fotografía dentro de la serie no impide el hecho de que existan huellas de autor.

H (4): La unión entre la dirección de fotografía y el resto de los departamentos encargados de la labor artística es esencial para la creación de la seña de identidad de la serie.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 EUPHORIA

Euphoria es una serie de la plataforma HBO¹ reescrita, co-dirigida y producida por Sam Levinson. La serie se basa en una obra israelí con el mismo nombre creada en 2010 por Ron Leshem, Daphna Levin y Tmira Yardeni. A pesar de que podríamos interpretar que se trata de una adaptación de la obra original, Marcell Rév (director de fotografía de la serie) nos cuenta en una entrevista realizada por la AFC² que Sam solamente quiso mantener el espíritu general de la serie, abandonando la trama principal para poder crear una él mismo basada sobre todo en sus vivencias como adolescente, por lo que entendemos que es más bien una adaptación de su propia vida.

De esta forma *Euphoria* es un reflejo de la historia personal de Sam Levinson a través de las vivencias de Rue Bennet y de un grupo de adolescentes que se enfrentan a las vicisitudes propias de su edad y de la sociedad que los rodea. Adicciones, traumas, amor, salud mental, empoderamiento, abuso de poder, sexo y las contrariedades de internet, son algunos de los temas que se tratan en esta temporada. A través de las palabras de Rue, como narradora, vamos conociendo este entramado de personajes.

«Una vez fui feliz» así da comienzo nuestra protagonista a la historia de *Euphoria*. Este es el preámbulo del crudo y real relato que nos mostrará la serie durante sus 8 episodios. Este primer capítulo nos permitirá conocer más a Rue, desde sus trastornos mentales y su adicción a las drogas, hasta los efectos que estos hechos tienen sobre las personas que le rodean y sobre sí misma.

En cada uno de los episodios conoceremos mediante un prólogo a los personajes que forman parte de esta red de historias paralelas que se entremezclan y que resultan mucho más complejas de lo que pueden parecer a simple vista. Como explica Levinson :

Quería hacer una serie sobre la ansiedad de ser joven, las inseguridades en las relaciones, en el amor y, al mismo tiempo, hacerlo en una forma que siento que no habíamos visto. Quería hacer algo que no se apoyara en los personajes diciendo lo que sienten, porque uno de los aspectos claves de ser joven, y uno de los más difíciles, es no saber decir cómo te sientes. (Contreras, 2019)

¹ Home Box Office (Taquilla En Casa) es un canal de televisión por suscripción estadounidense creado en 1956

² French Society of Cinematographers (La Sociedad Francesa de Cinematógrafos)

2.1.1 PERSONAJES PRINCIPALES

Rue Bennett

Interpretada por Zendaya. Es la protagonista y la narradora de la serie, nos cuenta todo desde el punto privilegiado de quién todo lo sabe, también en muchas ocasiones maneja los hilos de aquello que sucede y en qué momento lo hace.

Diagnosticada con diversos trastornos mentales desde temprana edad tuvo que lidiar con los efectos que estos causaban en su día a día: ataques de ansiedad, déficit de atención, episodios depresivos, etc. La enfermedad y posterior muerte de su padre con tan solo 13 años acaban siendo el desencadenante de su adicción a los opiáceos.

La serie da comienzo con la salida de Rue de rehabilitación, pero pronto vemos que su intención no es mantenerse sobria. Con la llegada de Jules, que se convertirá en su mejor amiga y de la que luego se enamora, esto cambia y vemos a Rue durante cada episodio luchando con su adicción, manteniéndose firme y luego recayendo dolorosamente.

Jules Vaughn

Interpretada por Hunter Schafer. Vemos a una chica con una imagen aparentemente dulce y añorada que suele vestir de colores pastel, en cambio, debajo de esa dulzura hay una persona atormentada por traumas pasados y presentes. Internada en un psiquiátrico con tan solo 11 años por su propia madre que no aceptaba su identidad de género, sufre episodios de autolesión, odio hacia su físico e incluso depresión. Finalmente, a los 13 años empieza a vivir únicamente con su padre e inicia su transición.

Recién llegada al vecindario tiene un primer conflicto con Nate Jacobs, pero también conoce a Rue, la que posteriormente se convertirá en su mejor amiga.

Jules tiende a usar aplicaciones para ligar, quedar con desconocidos y practicar sexo con ellos, una de estas citas sorprendentemente acaba siendo el padre de Nate (Cal), este será el origen de muchos de los problemas que vivirá Jules a lo largo de toda la serie. Otro de los conflictos internos que experimentará será el de que su mejor amiga tenga una fuerte adicción a las drogas y la responsabilidad de saber que parte de ese cambio a mejor por parte de Rue es debido, en gran medida, a su relación.

Nate Jacobs

Interpretado por Jacob Elordi. Nate es un chico popular, *quarterback* del equipo de fútbol americano y novio de Maddy Pérez. Tiene comportamientos tóxicos muy arraigados, tanto

machistas como LGTBfobos, además de problemas de ira. Desde pequeño es víctima de la actitud estricta de su padre y también descubre múltiples videos caseros manteniendo

relaciones sexuales extramaritales con gente joven. Cal se acuesta con Jules y ella también es víctima de uno de estos videos, a raíz de esto, Nate desarrolla una especie de obsesión por ella, se hace pasar en internet por una persona completamente diferente para hablar con Jules, esta se acaba enamorando de él y se siente tremendamente engañada cuando conoce la verdad. Nunca llegamos a saber qué porcentaje de enamoramiento, cuánto de venganza y cuánto de intento de proteger su imagen de familia perfecta hay después de todo el tiempo en el que Nate establece esa relación especial con Jules.

Es acusado de violencia de género después de que Maddy aparezca en el instituto con marcas en el cuello. Aun siendo culpable, Nate consigue su absolución mediante extorsión y violencia.

Cassie Howard

Interpretada por Sydney Sweeney. Parece el típico estereotipo de serie americana: chica guapa, animadora, popular y que tiene mucho éxito con los chicos. En cambio, detrás de esta imagen superficial vemos a una chica dulce y vulnerable que tiende a idealizar románticamente a todas sus parejas y que por desgracia acaban convirtiéndose en relaciones tóxicas en las que ella se ve envuelta.

Una familia desestructurada con un padre adicto a las drogas que desapareció y una madre que siempre está ebria, la difusión de material audiovisual de carácter sexual grabado por sus exparejas, el juicio público al que se ve expuesta después de esto y la desconfianza por parte de su nueva pareja Chris Mckay son algunos de los problemas a los que tendrá que enfrentarse Cassie.

Chris Mckay

Interpretado por Algee Smith. Más conocido como Mckay, es una estrella en potencia del futbol americano, fichado por una buena universidad se enfrenta a la problemática de tener que seguir destacando en un mundo lleno de deportistas de élite que luchan por el mismo puesto que él.

Amigo de Nate y de otros chicos de su antiguo instituto soporta las constantes bromas vinculadas a su relación con Cassie Howard. Influenciado por sus compañeros, su padre y la idea de lo que supone comportarse como un hombre en la sociedad, no se ve capaz de exteriorizar sus sentimientos, esto le lleva a tomar una serie de malas decisiones y a llevar a cabo algunos comportamientos verdaderamente cuestionables, sobre todo con Cassie.

Maddy Pérez

Interpretada por Alexa Demie. Maddy es una chica segura de sí misma, popular y que pelea por lo que quiere conseguir, aunque esto sea no tener que trabajar jamás. Encuentra en Nate lo que

ella cree que es una pareja perfecta, hasta que empieza a vivir numerosos episodios de celos, rupturas y agresiones tanto físicas como verbales. Huye de forma desesperada de la idea de familia que ha vivido, como consecuencia intenta por todos los medios que su relación con Nate salga bien, a pesar de que eso suponga soportar comportamientos abusivos y tóxicos.

Kat Hernández

Interpretado por Barbie Ferreira. Kat es una chica con sobrepeso que a diferencia de sus amigas nunca ha tenido pareja o ha mantenido relaciones sexuales y que se siente en ocasiones más cómoda interaccionando con gente por redes sociales que en la vida real. Todo lo impopular que es en su instituto se contrarresta con la cantidad de seguidores que tiene en *Tumblr*³ a raíz de las historias ficticias que escribe.

Víctima de la difusión del vídeo de su primera vez manteniendo relaciones sexuales, Kat comienza a explorar de forma involuntaria el universo de las páginas webs de pornografía, llegando a crear un *alter ego* para llevar a cabo actividades de dominación sobre hombres adultos. Ella encuentra en el deseo sexual masculino una sensación de empoderamiento, enmascara su inseguridad con látex y cuero, pero todo esto se tambaleará al encontrar a un chico al que parece que le gusta realmente por lo que ella es y no por cómo viste, cómo se comporta o si está dispuesta a mantener sexo sin compromiso o no.

2.2 EQUIPO VISUAL

Como hemos visto anteriormente, Sam Levinson podría considerarse el *showrunner* de la serie, pero además ha buscado rodearse de un gran equipo técnico y artístico. Sam escribió todos los capítulos pero dirigió cinco de ellos, en el resto le pasa el testigo a tres directoras, Augustine Frizzell (1x01 *Pilot*), Jennifer Morrison (1x05 *03 Bonnie and Clyde*) y por último a Pippa Bianco (1x06 *The Next Episode*), en una entrevista realizada por Fuera de Series el director nos explica la razón “Quería puntos de vista diferentes al mío, creo que las experiencias personales pueden ser muy importantes a la hora de conectar con las historias, y las directoras pueden saber mejor cómo se sienten determinadas situaciones que yo.” (Such, 2019)

Analizando la parte fotográfica vemos que la diversidad de puntos de vista no solo afecta a la figura del director. Tenemos hasta cuatro directores de fotografía trabajando para esta serie, en este punto estudiaremos de qué manera ha afectado este hecho a *Euphoria* tanto a nivel de trabajo personal como a nivel de resultados visuales.

Lo que impulsó al director a empezar a escribir esta historia fue la necesidad de contar desde un punto de vista propio el consuelo y la destrucción que provocan las drogas en la vida de una

³ Es una plataforma de microblogueo que permite a sus usuarios publicar textos, imágenes, vídeos, enlaces y citas

persona, como Levinson nos cuenta en una entrevista para El País, su objetivo más deseado era el de lograr la empatía del espectador, que sin importar necesariamente la edad todos fuéramos capaces de comprender por lo que están pasando estos personajes (Fernández, 2019).

Otro de los objetivos principales de Levinson era el de conseguir que la serie transmitiese el realismo, pero no de una forma totalmente literal:

Establecimos desde el principio que cada escena debe ser una interpretación de la realidad o una representación de una realidad emocional. No me interesa el realismo. Estoy interesado en un realismo más emocional. Una pregunta de la que hablaron mucho Marcell Rév, nuestro director de fotografía, y Michael Grasley, nuestro diseñador de producción fue: "¿Cómo podemos crear un mundo que revele las esperanzas y deseos de los personajes que existen en él?". (Zoller, 2019)

Como aclara el director en esta misma entrevista para Vulture, le resulta difícil explicar de qué forma consiguieron contestar a la pregunta anterior, sencillamente llegaron a la conclusión de que lo que necesitaban para llegar a su objetivo era encaminarse hacia un equilibrio entre todos los aspectos que conforman una escena: vestuario, maquillaje, iluminación, escenografía, etc. Lograr que todos juntos ayudasen a alcanzar ese efecto no del todo realista.

Estas conversaciones entre Levinson y Rév surgieron mientras trabajaban juntos en un proyecto anterior, *Assassination Nation* (2018) "Cuando terminamos con esa película, ya estábamos hablando de *Euphoria* y tratando de averiguar cómo se vería el mundo de la serie" el director de fotografía aclara "Empezamos a prepararnos bastante pronto y es durante esos momentos en los que compartes ideas e imágenes, libros y otras películas [...] Cada vez que trabajo con Sam, descubro mucho sobre mí mismo y también sobre el cine" (Bhavani, 2019).

A propósito de esta entrevista hablaremos a continuación de la figura de Marcell Rév. Como hemos visto en los párrafos anteriores, Rév y Levinson sentaron las bases de lo que sería la identidad visual de la serie.

Marcell Rév es un director de fotografía húngaro de 35 años que ha trabajado en numerosos videoclips, cortometrajes y largometrajes, *Euphoria* ha sido su primera serie, dónde ha dirigido cuatro episodios y de la cual está muy orgulloso "Cuando estás filmando algo se convierte en tu vida, y *Euphoria* ha sido una vida feliz" (Gobar, 2020).

En el cuarto episodio (1x04 *Shook One Pt. II*) Rév tuvo que dejar el set debido a compromisos anteriores, pero dejó la dirección de fotografía en buenas manos. Como nos explica en varias entrevistas, no es nada fácil llegar a una serie en la cual las pautas están marcadas y aun así seguir siendo lo suficientemente creativo como para brindar ideas nuevas e interesantes.

Rév se siente muy orgulloso del trabajo realizado por sus compañeros, y a pesar de que la comunicación directa entre todos fue muy escasa, piensa que sin duda aportaron un espíritu esencial al mundo creado por Levinson y él durante esos primeros episodios.

André Chemetoff colaboró con Rév en el rodaje del capítulo 1x02 *Stuntin' Like My Daddy*. Posteriormente, vemos el trabajo de Drew Daniels, un joven director de fotografía nacido en Texas que ha participado en numerosos videoclips, largometrajes y cortometrajes, por uno de

ellos fue galardonado con un premio del Festival de Sundance⁴. Daniels rodó dos episodios, el quinto (1x05 *Bonnie and Clyde*) y el sexto (1x06 *The Next Episode*).

Por último, el broche final de la temporada lo puso Adam Newport-Berra con los dos últimos capítulos de la temporada (1x07 *The Trials and Tribulations of Trying to Pee While Depressed* y 1x08 *And Salt the Earth Behind You*), al igual que algunos de sus compañeros es un director joven, pero con un gran bagaje, ha realizado un gran número de proyectos, sobre todo videoclips, cortometrajes y largometrajes. A pesar de que en algunas entrevistas comenta que dudó sobre la decisión de participar en *Euphoria*, debido a que era algo muy diferente a todo lo que había hecho antes, tomó la acertada decisión de unirse al equipo. Adam asegura que, aunque esperaba más comunicación entre los directores de fotografía, en retrospectiva lo ha considerado algo positivo, de esa forma pudo ser más fiel a su propio enfoque. También nos cuenta que trabajar con Levinson resultó una experiencia tremendamente enriquecedora, ya que este siempre le estaba empujando a mejorar y a reinterpretar cada decisión que tomaba.

Basándonos en la definición de Wikipedia sobre lo que es la figura del director de fotografía, vemos que se trata del jefe de cámara y de los equipos de iluminación. De la misma manera es el responsable de tomar las decisiones artísticas y técnicas que se relacionan con la imagen dentro de una producción audiovisual. Pero si indagamos dentro de este campo, nos damos cuenta de que esa definición queda muy pobre para lo que realmente el director de fotografía aporta a este terreno.

La profesión del director de fotografía es probablemente la única que compagina de forma tan equilibrada la técnica y la creatividad dentro del mundo audiovisual. Este ya no se dedica únicamente al manejo de la cámara, sino que además lleva a sus espaldas el peso de todo un equipo y también decide e interviene en las decisiones de composición, de localización, de movimientos de cámara, etc. Tampoco es solamente un trabajo mano a mano con el director, sino que existe una extensa trama de uniones entre los diferentes directores de fotografía (Goodridge & Grierson, 2012).

⁴ Festival internacional de cine independiente, se celebra en Estados Unidos

3. LA IMAGEN EN *EUPHORIA*, MÁS ALLÁ DE SU VALOR FIGURATIVO

En primer lugar, debemos señalar que en el presente trabajo categorizaremos *Euphoria* como obra cinematográfica, ya que la forma en la que ha sido creada y rodada se asemeja más a las teorías fílmicas que a las seguidas en la grabación y producción de series, como nos explica Rév “Trabajamos tanto como pudimos como si estuviéramos rodando un largometraje, es decir, de manera muy clásica, con una sola cámara a la vez, utilizando una segunda cámara en paralelo en forma de un segundo equipo para todos los planos e ilustraciones secundarios” (Reumont, 2019).

En segundo lugar, como bien indica el título de este capítulo vamos a ahondar en la imagen de la serie, pero fijándonos en de qué manera se narra visualmente. Como señala Marcel Martin:

Creemos que la imagen raras veces tiene el valor figurativo de reproducción estrictamente objetiva de lo real [...] Desde el momento en que el hombre interviene, por poco que sea, se plantea el problema de lo que los científicos llaman *ecuación personal* del observador, es decir, la visión particular de cada uno, las deformaciones y las interpretaciones, incluso inconscientes. (Martin, 2008/1955, p.35)

A continuación, estudiaremos el camino realizado por el arte para llegar a este tipo de expresión y al manejo de la subjetividad como elemento comunicativo.

3.1 EVOLUCIÓN DE LA MIRADA SUBJETIVA EN EL MUNDO AUDIOVISUAL

Entendemos por *mirada* algo abstracto y a la vez concreto, técnicamente es la “Acción y efecto de mirar” (Real Academia Española, s.f., definición 1). Pero la mirada es el pilar indispensable del arte en todas sus facetas “Una mirada amplia requiere senderos que, como extensiones de sus brazos, le permitan no dejar de abrazar el mundo” (Palacios, 2017).

Parafraseando a Mar Marcos en su prólogo, el arte siempre se ha realizado con ánimo de ser mirado, pero esta necesidad pasó de ser meramente objetiva a reclamar la subjetividad de aquel al que llamamos espectador, sobre todo en el Renacimiento, dónde este hecho se convirtió prácticamente en un requisito, el espectador debía tener un papel activo en referencia al cuadro. De la misma manera, el autor también nos muestra su visión de las cosas a través de su obra, esto se hizo más llamativo con la llegada de la fotografía, esta nos indica dónde mirar, capta un encuadre y lo inmortaliza para los ojos del observador. A pesar de esto, el que mira también tiene que saber no conformarse y mirar más allá de lo fácilmente perceptible. El espectáculo cinematográfico es nuestro punto culminante, como afirmó Morin “El cine como toda figuración, es la imagen de una imagen, pero como la foto, es una imagen de la imagen perceptiva y, mejor que la foto, es una imagen animada, es decir viva [...] el cine nos invita a reflexionar sobre lo imaginario de la realidad y la realidad de lo imaginario” (Morin, 1961, citado por Marcos, 2019) (Carbonell, 2019).

El sentido de realidad y la subjetividad van de la mano en todo lo relacionado a la mirada y por supuesto, a la imagen. Para ser capaces de ver con perspectiva los factores que han influido en esta evolución de la mirada subjetiva, hablaremos de forma detallada sobre el arte precursor del cine.

3.1.1 EL PUNTO DE VISTA PRE-CINE

A lo largo de todo este subapartado, seguiremos el análisis realizado por Ricard Carbonell sobre la evolución de este punto de vista en el arte “estas configuraciones mentales, visuales y/o lingüísticas, son decisivas para entender cómo se llega en el cine a través del plano-espectador primero, y del plano-cámara después, al definitivo y específico plano-subjetivo cinematográfico” (Carbonell, 2019, p.27).

Literatura

La base de la subjetividad en la literatura viene inducida por la creación de voces enunciativas (más tarde utilizadas también en el cine) tales como los narradores. A continuación, comentaremos las voces narrativas más utilizadas y que son indicativo de esta mirada subjetiva:

La tercera persona

Es la forma más utilizada en la literatura, aquella que hace uso de múltiples puntos de vista y que lo sabe todo sobre la historia (omnisciente) también puede ser aquella que puede estar en diversos lugares de forma alternada o al mismo tiempo (omnipresente).

Por el contrario, esta forma no se da con tanta frecuencia en las obras cinematográficas, ya que se suele hacer uso de una voz más equiscente⁵, va descubriendo los acontecimientos en tiempo real, con acompañamiento de *voz en off*.

⁵ Narrador equiscente u observador, es aquel que solamente parece conocer a un personaje, concebimos la narración como si se siguiese a la persona.

Monólogo interior

Del mismo modo, esta también es una forma muy recurrente en la literatura, pero también lo es en el teatro, suele mostrarse en forma de pensamientos en voz alta. En el cine este monólogo unido a los *flashbacks*, alucinaciones, sueños, etc. Tienen una connotación subjetiva y emocional.

Narrador-Editor

Aquel narrador que finge descubrir y leer algún tipo de texto real, también es un recurso muy utilizado en el mundo cinematográfico, casi siempre da paso a un *flashback* o a alguna ensoñación.

Pintura

Basaremos esta parte del estudio de la mirada en las obras pictóricas. Explicando algunos cambios con respecto al espectador que se fueron gestando durante toda su historia, y que resultaron ser un punto de inflexión en la manera en la que se observaba la pintura.

Ya los primeros humanos que habitaron la tierra hacían uso de la pintura para comunicarse, encontramos cavernas repletas de diarios visuales que datan de la prehistoria y que han sido la primera pieza de este extenso puzzle que es el arte. Las civilizaciones antiguas como la egipcia o la romana aportaron numerosos avances a esta disciplina. La cultura egipcia se basaba en la ruptura del espacio/tiempo, creando representaciones artísticas que solo se podrían disfrutar una vez el difunto hubiera resucitado. Por otra parte, los romanos comenzaron a jugar, en sus pinturas, con miradas efímeras al espectador, estas supondrán otra pieza importante en la consideración del observador como parte esencial de las obras.

El punto de inflexión llegó con el Renacimiento, dónde la idea de la mirada subjetiva empieza a sufrir un cambio progresivo, esta consideración la vemos multiplicada en el Barroco. A continuación, veremos los conceptos que dotaron a las obras pictóricas de esa máxima expresividad subjetiva.

El Retrato

Un antes y un después en el mundo del arte. La base del retrato reside en el punto de vista frontal que nos sumerge en la obra y nos aporta una sensación íntima de conexión entre este y aquel que se dedica a mirarlo.

El Autorretrato

Es un paso más en el escalafón de la creación de una obra. Esta ya no solo lleva intrínseca la subjetividad del retratado que mira dentro del espectador o de la obra que es realizada desde el punto de vista imparcial del artista, sino que aporta la subjetividad de aquel que nos muestra su propia visión de sí mismo, haciendo coincidir nuestro mirar con el mirar subjetivo del autor en todos los sentidos.

El plano-subjetivo

En esta parte del análisis realizado por Carbonell se estudia el cuadro de *Las Meninas* y el juego de miradas que plasmó Velázquez en él. Filósofos como Foucault⁶ han intentado dar explicación a esta intrincada red de perspectivas y miradas:

En el momento en que colocan al espectador en el campo de su visión, los ojos del pintor lo apresan, lo obligan a entrar en el cuadro, le asignan un lugar a la vez privilegiado y obligatorio [...] Ve que su invisibilidad se vuelve visible para el pintor y es traspuesta a una imagen definitivamente invisible para él mismo. (Foucault, 1997, p. 22)

Nosotros no indagaremos demasiado en lo que al estudio del cuadro se refiere, pero no ignoraremos el hecho de que la pintura ya buscaba el hecho de ir más allá, se experimenta con perspectivas enrevesadas, reflejos que muestran parte de la escena que no éramos capaces de ver como espectadores de una imagen fija, los autores buscaban emancipar al cuadro de la limitación de las dos dimensiones creando un mundo dentro de la obra que nos incita a querer sumergirnos en él y descubrir así todo lo que esconde.

Algunas de estas obras nos provocan una agradable sensación de naturalidad, los sujetos que aparecen en ellas no aparentan estar posando, sino viviendo, esta será la esencia de la fotografía casual más adelante y después de muchas obras cinematográficas.

El espectador teatral

Ya en el teatro griego se podían percibir señales de esta necesidad de romper con la lógica y la objetividad establecidas. Ya fuera mediante apelaciones directas hacia el público o simples miradas, entendemos esto como un acercamiento hacia la subjetividad y a la necesidad de un observador partícipe y no meramente implícito. A continuación, destacaremos dos de estas muestras:

La cuarta pared

Entendemos por *cuarta pared* “un muro físicamente inexistente pero psicológicamente activo, una pared invisible para los espectadores que para los intérpretes representaba la misma pared

⁶ Michel Foucault, fue un filósofo, sociólogo, historiador y psicólogo francés nacido en 1926.

que tendrían en una cerrada habitación. Un muro que separaba el espacio escénico del espacio espectadorial (Marcos, 2009, p.128 citado por Carbonell, 2019).

Los avances que se realizaron en este campo, a cargo de dramaturgos como lo fue Brecht⁷ provocaron la inmersión total del espectador en la obra.

La mirada a cámara

Este recurso no se vivió de la misma manera en la obra teatral que en la cinematográfica. El cine crea para el espectador un espacio imaginario, que no se encuentra en el mismo tiempo que el observador. En el cine mudo la separación entre cine y teatro era más difusa, por lo que las miradas a cámara, sobre todo, las de la figura del presentador de escena, no se veían como algo fuera de lo normal. Esto cambia con la evolución del cine y su potenciamiento de la ficción narrativa, en este momento como dice Carbonell (2019) “ver a un personaje mirándonos en cine, equivale a leer un mensaje escrito en una botella: el virtual contacto está filtrado por el tiempo y por el destinatario anónimo” (p. 49).

A pesar de esto el cine consigue que el espectador tenga esa sensación de realidad, aunque se explore dentro de este con los saltos temporales y nuevos puntos de vista.

3.1.2 EL CINE Y LA SUBJETIVIDAD

Hasta ahora en el desarrollo de este capítulo nos hemos centrado en la tesis realizada por Ricard Carbonell y el plano subjetivo en el cine. Con la finalidad de explorar la subjetividad desde un punto más abstracto y posteriormente centrado en la dirección de fotografía nos basaremos en partes específicas de las ideas de Marcel Martin⁸ sobre el cine y su lenguaje visual.

Cómo dice Simón Feldman en su prólogo “El cine a pesar de su realismo aparentemente objetivo, permite expresar las mayores ilusiones, los sueños más osados de la imaginación” (Martin, 2008/1955, p. 12).

El carácter accesible del cine resulta un arma de doble filo, en la actualidad podemos considerarlo una de las formas de arte más influyentes, por no decir la que más, pero esto también conlleva ciertos inconvenientes para este mismo.

Una de las desventajas de la naturaleza del cine es su factor comercial, ya que en muchas ocasiones lo que prima es lo lucrativo o rentable que vaya a resultar un proyecto en lugar de

⁷ De los dramaturgos más influyentes del siglo XX, creó además el teatro épico (teatro narrativo, que buscaba que el espectador intentase racionalizar lo que veía sobre el escenario)

⁸ Crítico de cine francés que nació en 1926 y que escribió *El lenguaje del cine* en 1955

apostar por la calidad, por métodos de cine menos populares, etc. Pero, como aclara Martin (2008/1955):

Por fortuna, esto no impide su instauración estética, y la corta vida del cine ha producido bastantes obras maestras como para que se pueda afirmar que el cine es un arte, un arte que ha conquistado sus medios de expresión específicos y que se ha desvinculado totalmente de la influencia de las otras artes (en especial, del teatro), para desarrollar sus propias posibilidades con total autonomía. (p.23)

Otro de sus contras es el menosprecio que sufren sus obras, parte del público que consume cine lo ve meramente como un entretenimiento o no valoran el trabajo realizado para poder elaborar el filme, Martin denuncia que “en ningún otro arte la coincidencia de la crítica es tan difícil de darse, porque todos se creen autorizados para erigirse como jueces, cuando se trata de cine” (2008/1955, p.22).

El cine, en sus inicios, al igual que aquellos autores que lo producían, eran desconocedores de la transcendencia histórica que tenía aquello que estaban llevando a cabo. Lumière, por ejemplo, simplemente buscaba reproducir la realidad. En la actualidad, estudiamos esas pequeñas obras como precursoras del cine como productor de belleza. Las obras cinematográficas pasaron de ser un simple espectáculo que quedaba inmortalizado y que mostraba las cosas con objetividad a convertirse en una forma de expresar ideas propias del autor, un lenguaje único. En palabras de Jean Cocteau, “una película es una escritura en imágenes” (citado por Martin, 2008/1955).

Si buscamos en la Real Academia Española lo que significa el *lenguaje* podemos encontrar que se trata de la “facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos” (s.f., definición 1), del mismo modo puede ser un “conjunto de señales que dan a entender algo” (s.f., definición 5). En ambos casos, tal y como defiende Martin, podemos afirmar que el cine es un lenguaje, un modo de expresión y una manera de comunicar mensajes, pensamientos o sentimientos. Quizás las personas que niegan esta naturaleza de lo cinematográfico sea porque el lenguaje del que hace uso el cine no es uno sistemático, ni típico, y como dice Christian Metz⁹ “las unidades significativas mínimas no tienen significado estable y universal” (citado por Martin, 2008/1955). A pesar de esto, los elementos que protagonizan estos filmes apelan a nuestro ingenio y a nuestra fantasía, lo que hace que diferenciamos al cine de otros medios artísticos de expresión, es el hecho de que este funciona basándose en la representación fotográfica de lo real de una forma potente y única.

Como recalca Martin, esa realidad que el espectador siente en el cine no es completamente parcial, esta dualidad entre lo objetivo y lo subjetivo, de aquello que vemos en la película es una de las particularidades propias de este arte (pp. 27-28). Mar Marcos detalla en su prólogo que “el espectador es la diana donde apuntan las emociones que provoca el filme” (Carbonell, 2019).

Entendemos entonces que la creación de un buen filme no se debe basar necesariamente en la corrección técnica o en el uso de un lenguaje fílmico perfecto, sino que debe primar el valor de aquello que queremos ser capaces de expresar, aquello que debe llegar a nuestro observador.

⁹ Semiólogo, sociólogo y teórico cinematográfico francés nacido en 1931, que aportó nuevas teorías al análisis del lenguaje del cine

Abel Gance¹⁰ lo explica perfectamente, “no son las imágenes las que hacen un filme, sino el alma de las imágenes” (citado por Martin, 2008/1955).

La imagen constituye el origen del cine, “es el producto de la actividad automática de un aparato técnico capaz de reproducir con exactitud y objetividad la realidad que se le presenta, pero al mismo tiempo esta actividad está dirigida en el sentido preciso querido por el realizador” (Martin, 2008/1955, p.31). Entendemos por realizador a aquel que tiene potestad sobre el resultado visual del producto cinematográfico.

Este resultado visual, como defendía Pasolini (citado por Deleuze, 1984, p.111), pertenece a un *discurso indirecto libre*¹¹ “se trata más bien de una composición que opera a la vez dos actos de subjetivación inseparables, uno que constituye a un personaje en primera persona y otro que asiste a su nacimiento y lo pone en escena” este es el caso que vemos con Rue, la acompañamos como protagonista en primera persona, pero la vemos en escena y nos convertimos en seguidores de su narración y del manejo del mundo que la rodea, incluso mientras vemos como ella misma nace.



Figura 1: Secuencia de fotogramas del nacimiento de Rue, extraída del episodio 1x01

El acto base de esta forma lingüística ya no es en sí la metáfora, sino este discurso del que hablamos, como Pasolini recalca, se trata de una relación directa con el estilo.

Un personaje actúa sobre la pantalla y se supone que ve el mundo de una cierta manera. Pero al mismo tiempo la cámara lo ve, y ve su mundo, desde otro punto de vista, que piensa, refleja y transforma el punto de vista del personaje. (citado por Deleuze, 1984, p.113)

Deleuze cita a Pasolini y nos cuenta que este bautiza a esta duplicidad con el nombre de *subjetividad indirecta libre* “estamos apresados en una correlación entre una imagen-percepción y una conciencia-cámara que la transforma [...] Se trata de un cine muy especial que ha tomado afición a «hacer sentir la cámara»” (1984, p.113).

Sabemos que la cámara está ahí y Rue sabe que nosotros estamos al otro lado (como analizaremos en el siguiente punto) y a pesar de todo esto, la cámara no nos molesta para adentrarnos en los personajes o en la narrativa, sino que es un elemento catalizador de todos estos sentimientos.

Para realizar el análisis de la dirección de fotografía de *Euphoria*, ya no a nivel técnico (cómo veremos en el capítulo cuatro de este trabajo), sino a nivel subjetivo, tendremos que analizar las

¹⁰ Cineasta francés nacido en 1889, pionero del cine mudo

¹¹ Consiste en una enunciación tomada en un enunciado que a su vez depende de otra enunciación

señales de aquellos procedimientos expresivo-subjetivos y lingüísticos utilizados para potenciar el mensaje, sobre todo emocional.

3.2 ANÁLISIS DE LA SUBJETIVIDAD EN LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA A TRAVÉS DE *EUPHORIA*

“Hay que aprender a descifrar el sentido de las imágenes como se descifra el de las palabras y el de los conceptos, a comprender las sutilezas del lenguaje cinematográfico” (Martin, 2008/1955, p. 39).

Para poder adentrarnos más profundamente en la fotografía de un filme, debemos hablar antes de la cámara, ya que esta es la piedra angular de la creación cinematográfica. La evolución de su uso ha sido fundamental para la concepción del cine como arte. De una serendipia producida en 1896 durante un rodaje nació el primer travelling, pero no fue hasta 1900¹² que vemos una cámara totalmente activa que se mueve de forma orgánica y no se limita a grabar desde un trípode fijo, sino que forma parte de la narrativa. Como Dziga Vertov¹³ dice:

La cámara, entonces, se ha vuelto móvil como el ojo humano, como el ojo del espectador o como el ojo del héroe de la película. De ahora en adelante es una criatura movible, activa, un personaje del drama. El director impone sus distintos puntos de vista al espectador.

A la ecuación del empleo creador de la cámara a partir de la evolución de su uso hay que añadirle el factor realizador (director de fotografía), ya que en muchas ocasiones es este el que la maneja o da instrucciones de cómo hacerlo. Como explica perfectamente Ellen Kuras,¹⁴ “las imágenes deben tener un significado. Tienes que contar una historia. Hay una gran diferencia entre crear imágenes -es decir, simplemente filmarlas- y contar una historia con ellas” (Goodridge & Grierson, 2012, p. 134).

A continuación, a través de varias secuencias de *Euphoria* realizaremos un análisis cualitativo y cronológico, basándonos en la unión de aquellos factores que pueden influir en la representación expresiva de la imagen fílmica, principalmente nos fijaremos en los tipos de planos, los ángulos de toma, los movimientos de cámara, la ruptura de la cuarta pared, etc.

¹² Esta evolución del movimiento de la cámara fue impulsada por el inglés G. A. Smith

¹³ Nacido en 1896, fue un director de cine vanguardista soviético

¹⁴ Es una directora de fotografía estadounidense nacida en 1959, que trabajó en películas como *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004)

3.2.1 SECUENCIA DE LA HABITACIÓN GIRATORIA

Esta técnica ha sido utilizada como recurso estético tanto en videoclips como en actuaciones musicales en directo, pero su primera incursión en el mundo cinematográfico llega con Fred Astaire¹⁵ en la película *Royal Wedding* (Donen, 1951).



Figura 2: Fotograma de la película *Royal Wedding*

Fred baila de forma magistral por cada parte de la estancia. Los muebles fijados, el decorado creado como una habitación y la cámara unida a la propia estructura de esta, hacen que no seamos capaces de percibir que está girando, sino que él se dedica a desafiar a la gravedad. Fue una técnica novedosa y una revolución para la época. Tom, el personaje que encarna Astaire, invadido por la felicidad y el sentimiento de enamoramiento comienza a bailar sin parar en cada rincón del habitáculo.

Este mismo recurso lo utilizarán posteriormente, entre otros, Stanley Kubrick en *2001: A Space Odyssey* (1968) para dar la sensación de gravedad cero y Christopher Nolan *Inception* (2001) para representar la inestabilidad dentro de un sueño.

El ejemplo de *Inception* es similar al que veremos a continuación en *Euphoria*, en primer lugar, por el uso de la cámara, que no se limita a estar fija a la estructura, sino que penetra dentro de la escena y sigue al sujeto, y, en segundo lugar, por hacer uso de unos ángulos de toma y una técnica cinematográfica fuera de lo común, ya no solo por un motivo meramente estético, sino con la intención de hacernos sentir en mayor medida aquellas sensaciones que tienen los personajes.

Como ya hemos explicado anteriormente Rue es nuestra protagonista y narradora, en esta escena perteneciente al 1x01 *Pilot* la vemos apenas recién rehabilitada de su adicción a las

¹⁵ Nacido en 1899, fue un actor, cantante, coreógrafo, bailarín de teatro y cine, además de presentador de televisión

drogas, acudiendo a una fiesta y volviendo a consumir. Para Levinson y Rév lo más importante era encontrar el impulso emocional de cada escena o secuencia, y conseguir que a través de la fotografía se explorasen todos los sentimientos que viven los personajes (Grobar, 2020).

Primeramente, hablaremos del decorado, Martin lo clasifica como un elemento fílmico no específico, ya que no pertenece únicamente al arte cinematográfico, pero en *Euphoria* muchos de estos elementos no específicos tienen una labor indispensable en conjunción con la fotografía, tales como el maquillaje, la música, etc. En el siguiente capítulo de este trabajo analizaremos la parte técnica de esta escena, incluyendo el proceso de construcción, pero ahora nos centraremos en la importancia de la creación del decorado supeditado a la cámara.

“Les dije que quería diseñarlo todo desde cero, para que todo se sintiera como una extensión de cada individuo y cada personaje que vive en este mundo” cuenta Levinson durante una entrevista (Zoller, 2019). Rév explica, que en muchas situaciones iban construyendo los sets alrededor del movimiento de la cámara. En este caso el decorado se mueve, se desarma, se amplía y se reduce según las necesidades del rodaje de la secuencia.



Figura 3: Fotogramas extraídos del *making off* de HBO sobre la habitación giratoria

Vemos como a diferencia de otros rodajes de *habitación giratoria* la cámara no se encuentra fijada a la estructura, sino que sigue a Rue, la intención no es enmascarar el giro de la habitación, sino sentirlo desde dentro junto a la protagonista.

“Contamos la historia desde el punto de vista de una persona drogadicta, eso nos permite ir a donde sea que su mente quiera llevarla” reflexiona Levinson para HBO.

La secuencia da comienzo con Rue recorriendo el pasillo, se escucha música de fondo y risas, hay gente a su alrededor, pero en el momento en el que ella se encierra en el baño dejamos de escuchar todo ese barullo y apreciamos un recurso que será recurrente durante la serie, la música extradiegética y que en ocasiones parece que escuchemos dentro de la cabeza de la protagonista, al igual que parece que escuchemos todos sus pensamientos (voz en off). «Sé que serán buenos tiempos», esto es lo que nos dice la canción que escuchamos atenuada hasta que alcanza su momento álgido, en el instante en el que ella se droga.

Además del cambio en la música y la significación, quizás irónica, que podemos extraer de su letra, vemos un plano-espejo muy utilizado en las secuencias relacionadas con el uso de drogas, en este caso incluso vemos a Rue duplicada, dando una falsa sensación de alucinación para el espectador.



Figura 4: Fotogramas de plano-espejo dentro de la secuencia de la habitación giratoria

La protagonista sale del baño y aquí comienza un carrusel mediante el cuál todo el pasillo gira con ella, la cámara que se encontraba detrás, se coloca de perfil y vemos la expresión de su rostro, algo está sucediendo. Ya no nos limitamos a ver objetos fijados en el suelo o a las paredes, sino que los elementos fijos son personas, nada ha cambiado aparentemente, toda esta preparación del set nos aporta una sensación de realidad dentro de la irrealidad. Sin duda, la protagonista está bajo el efecto de las drogas y nosotros lo vivimos con ella.



Figura 5: Fotograma de Rue andando por la pared

Vemos a una Rue confusa, mira a su alrededor y nadie parece percatarse de que la estancia gira, ni de que ella está intentando no caerse, no la vemos feliz, ni disfrutando de la sensación, la desorientación es el sentimiento principal que podemos percibir en ella, no solo lo notamos mediante la imagen, sino que la música también cambia, comienza a distorsionarse, a mezclarse con las voces de los jóvenes que se encuentran ahí, teniendo un resultado desconcertante.



Figura 6: Fotograma de Rue, ejemplo de ángulo de toma excepcional

En este caso, como apunta Martin “Los ángulos de toma excepcionales pueden adquirir un significado psicológico peculiar” de la misma forma, el encuadre inclinado “puede tender a materializar ante los ojos de los espectadores una impresión que siente un personaje” (2008/1955, pp. 56-58). Estas tomas no son gratuitas, sino que intentan reforzar una sensación.



Figura 7: Fotograma de Rue desorientada caminando por el techo

La cámara sigue los movimientos de Rue muy de cerca, penetra en la estancia y la acompaña en su *momento de subida*. Todo acaba en el momento en el que todo para de girar, la música vuelve a ser diegética y a no sufrir ningún tipo de distorsión, vuelve el alboroto natural de una fiesta y cerramos la secuencia como la iniciamos, con el rostro de Rue denotando aturdimiento, en este caso ante lo que acaba de suceder.

Lo más especial de esta escena reside en la sensación de complicidad que sentimos con la protagonista, los únicos que estamos percibiendo este efecto somos los espectadores y ella, se convierte en un secreto compartido. Durante el resto de la historia, Rue nos hará sentir participes de muchas otras vivencias, ya que ella es consciente de que esta historia no la está contando sin más, la está contando para nosotros y sabe que estamos ahí deseando escuchar.

3.2.2 SECUENCIA DE PANTALLA DIVIDIDA

Ni la pantalla dividida como recurso poético cinematográfico, ni el efecto que este provoca en el espectador han sido materias profundamente estudiadas en el mundo fílmico (Bizzocchi, 2009, p. 2). A pesar de esto, sí que podemos llegar a ciertas conclusiones interesantes con respecto a ella.

La incursión de la pantalla dividida o *split-screen* en el cine comenzó en 1903 con *Life of an American Fireman* (Porter & Fleming). Después de esto pasaron algo más de dos décadas hasta que volvimos a ver este recurso, en *Napoleón* (Gance, 1927), en esta película se llegó a hacer uso de hasta una partición de la pantalla en tres. El ambicioso intento de Gance no trascendió más allá de su propia película, al menos para el fin que él había imaginado, que era el hecho de que la pantalla dividida fuera crucial para la narración del filme.



Figura 8: Fotograma de Napoleón de Gance



Figura 9: Fotograma ejemplo de *split-screen* telefónico

En los años 50, como vemos en la *figura 9*, empezó a emplearse este recurso para representar llamadas telefónicas, con un objetivo meramente estético y práctico, veíamos a los personajes que participaban en la llamada, sus expresiones o reacciones. Desde esta época hasta nuestros días el uso de la pantalla dividida ha sufrido muchas fluctuaciones.

En la actualidad la *split-screen* es una técnica muy conocida por los jóvenes, vivimos en un mundo multipantalla. Tal y como señala Bizzocchi “un público que es capaz de cambiar entre las distintas pantallas de un ordenador, está en el camino correcto para analizar de manera narrativa cinematográfica y poética una multipantalla bien elaborada” (2009, p. 8).

En relación con el contexto que hemos expuesto, examinaremos una secuencia del capítulo 1x03 *Made You Look*, en la que vemos un guiño a esas conversaciones telefónicas representadas mediante pantallas partidas de la década de los 50, pero llevadas a la actualidad y al mundo de la mensajería instantánea.

La voz en off de Rue es el hilo conductor de la mayor parte de las secuencias y de la historia en general, escuchamos en la escena anterior que algo le preocupa, es su forma de introducir la nueva secuencia y lo que nos revelará en ella.



Figura 10: Fotogramas de mirada a cámara y *travelling* hacia atrás para introducir la *split-screen*

En la *figura 10*, vemos como Rue nos mira y nos habla, otra vez tenemos esa sensación de complicidad y de nuevo nadie más parece reparar en ella, solo nosotros. Una característica muy notable de la serie es la importancia de los planos muy cortos, el perfilado de los rostros y la captación del dramatismo de la secuencia a través de las expresiones faciales. En este caso la cara de abatimiento de la protagonista mientras exterioriza que Jules, su mejor amiga, de la cual está enamorada, se ha enamorado de otra persona, esto nos catapulta a un *travelling* hacia atrás hasta el foco de la acción, que es Jules y su historia de amor.

El director de fotografía Michael Ballhaus detalla que “puedes crear emociones moviendo la cámara” (Goodridge & Grierson, 2012, p. 32), y no podemos estar más de acuerdo con esta afirmación, los *travellings* rápidos que nos acercan hasta un plano asfixiantemente corto o al contrario los movimientos que nos alejan del primerísimo primer plano más íntimo hasta llevarnos a un plano general lleno de gente, reventando así esa burbuja de intimidad creada con el personaje, no son simples movimientos prácticos, son movimientos con peso narrativo, con tintes expresivos y por supuesto, con valor subjetivo.

Al final de este movimiento de cámara, provocado por la confesión que nos hace Rue, empezamos con la pantalla dividida. En el lado izquierdo de la imagen vemos a Jules y en el lado derecho vemos a Nate, el principal punto de interés narrativo de esta secuencia es el hecho de que Jules está siendo engañada, ya que él se está haciendo pasar por otra persona.



Figura 11: Primer fotograma de la *split-screen*

En la *figura 11*, vemos que la raya separadora de ambos espacios es un muro, que además fue cortado adrede para poder realizar esta escena, una muestra más de las modificaciones que sufría el set a razón de beneficiar a la cámara y de la importancia del equipo técnico y artístico.

Haciendo una recreación modernizada de las *split-screen* de los 50 (como ya hemos comentado anteriormente), vemos como la historia de amor entre ambos comienza a gestarse, les seguimos en sus momentos más íntimos y entendemos el paso del tiempo a través de sus acciones o sus vestuarios.

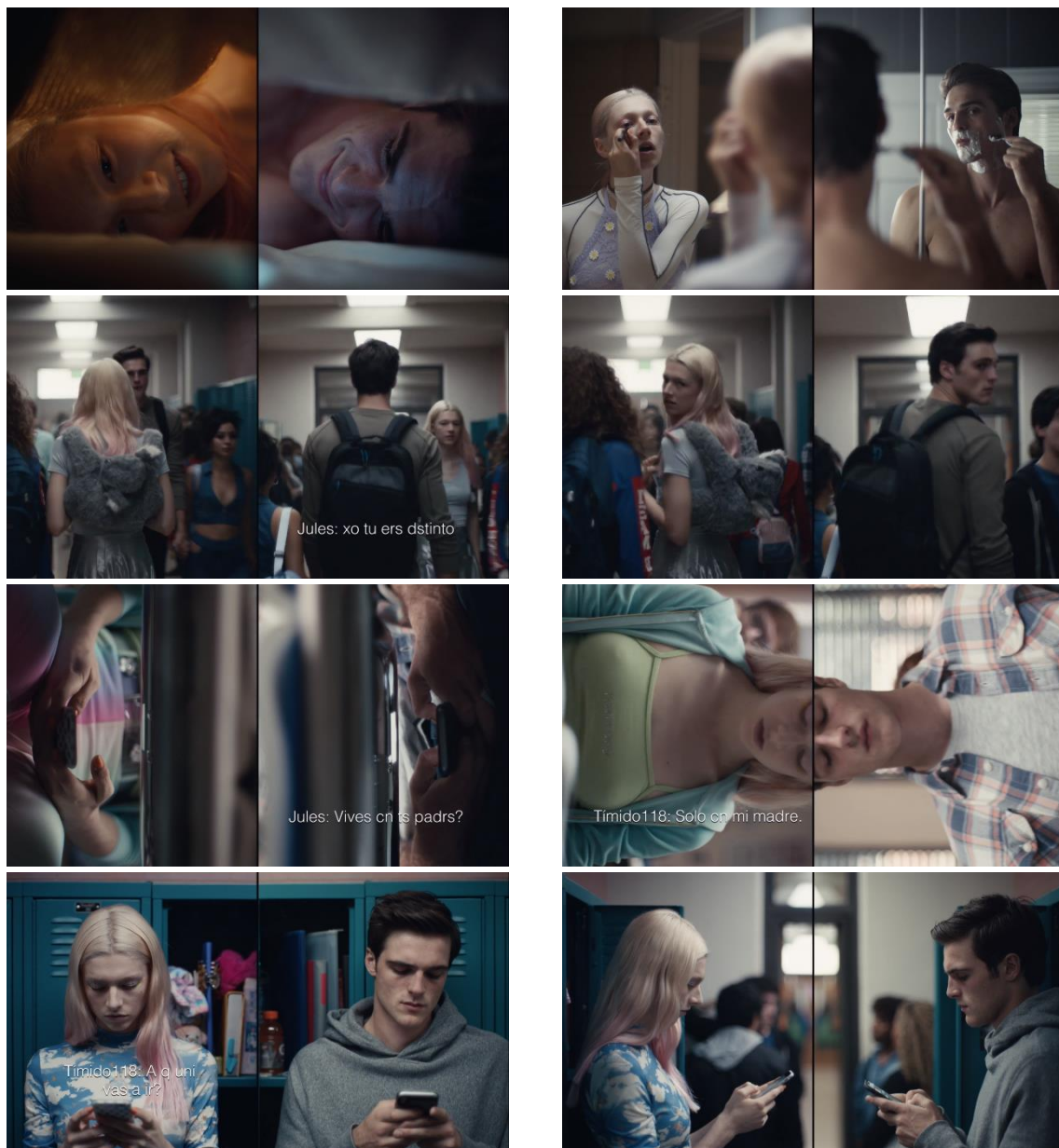


Figura 12: Fotogramas de Nate y Jules durante la escena de la pantalla dividida

La pantalla dividida dota de un ritmo único a la secuencia, pero ya no solo esto, sino que ayuda a mantener una estructura dramática y visual. Planos simétricos que nos muestran las dos caras de una moneda, encuadres inclinados, la poca profundidad de campo, la cámara pendiente de

sus rostros e incluso una especie de contacto entre esos dos mundos que colisionan cuando aparecen ambos en el encuadre del otro, todo esto nos provoca una inmersión en la relación y despierta en nosotros un comportamiento *voyeur*.



Figura 13: Fotogramas de Nate y Jules, final de la pantalla dividida

En el final de la secuencia vemos que la división de la pantalla ha estado tanto relacionada con la trama principal como con el desarrollo de los personajes, dos personas que resultan casi antagónicas desde el primer capítulo de la serie resultan ser tremendamente simétricas, tanto en sentido literal como abstracto. Nunca dos mundos tan dispares habían estado tan unidos. Todo finaliza con otro encontronazo entre estas dos dimensiones, ambos entran a la misma clase, compartiendo el mismo encuadre, hasta que la raya que les separaba desaparece y la protagonista vuelve a ser esa realidad en la que prácticamente se odian. La figura y el fotograma final son claves, tanto por lo que nos aporta la expresión sombría de Nate, como por el último mensaje que este le manda a Jules, y que podemos leer, «ojalá pudiera verte» escribe el falso Nate mientras el verdadero la mira en la realidad objetiva, creando un efecto increíblemente poético.

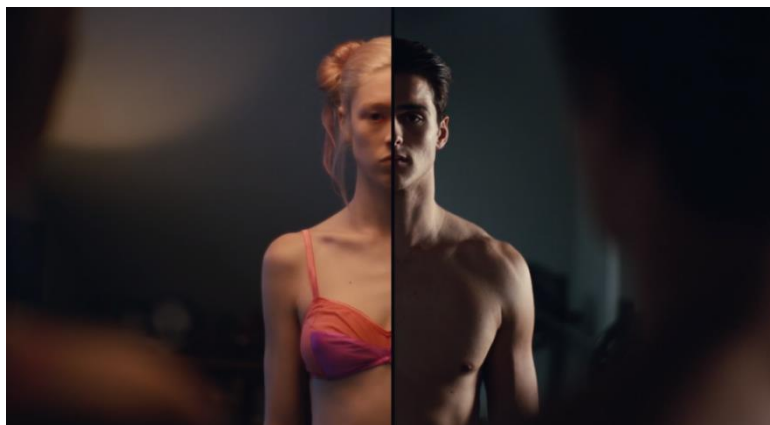


Figura 14: Fotograma llamativo de Nate y Jules durante la *split-screen*

3.2.3 SECUENCIA DE RUPTURA DE LA CUARTA PARED

Ya hemos visto en apartados anteriores la evolución que supuso la creación y en consecuencia la ruptura de esta cuarta pared. Es el “recurso que permite a los personajes de una obra interactuar de alguna manera con el espectador, poniendo en evidencia la ficcionalidad o consciencia propia de la representación” (Valero, 2018, p. 3).

Cómo reflexiona Carbonell, la creación e instauración de unos dogmas que afectaban directamente a la manera de narrar las obras cinematográficas, provocó que las significativas miradas a cámara quedasen reducidas a la nada o evitadas en lo máximo posible, se convertirá, en palabras de Burch¹⁶ en *La Mirada Prohibida* (2019, p.63). Afortunadamente, este olvido forzoso al que se tuvo que someter la ruptura de la cuarta pared fue desterrado con el surgimiento de la necesidad de utilizarlo como herramienta de complicidad y de desarrollo de una narrativa referida al espectador.

Es un procedimiento que tiene bastante presencia en la serie, pero únicamente de la mano de Rue que es la que se mantiene en constante contacto con nosotros, los demás personajes son ajenos a la realidad de que están siendo observados, incluso en ocasiones son indiferentes a la presencia de la protagonista que parece tener el papel de figura espectral, como hemos visto en el análisis de las dos secuencias anteriores.

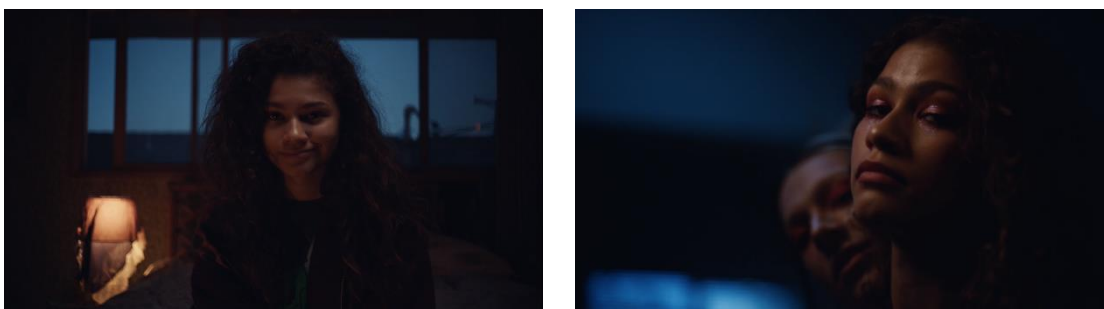


Figura 15: Fotogramas de Rue mirando a cámara

En la *figura 15*, vemos un fotograma en el que Jules también nos mira, a raíz de que Rue nos habla, ella adquiere el poder de ser consciente de nuestra presencia. Estas rupturas no solo se limitan a miradas, sino que en la mayoría de los casos son miradas acompañadas de algún tipo de guiño o de confesión. Lo podemos considerar un recurso subjetivo intenso y eficaz, ya que el resultado de esta técnica son escenas que quedan para la memoria, que además provocan una sensación de intimidad con el personaje, inigualable.

Comenzando con el análisis de la secuencia, vemos dos cosas reseñables, la primera es que Rue es una narradora que parece tener la capacidad de adelantar, rebobinar, congelar y de adentrarnos en sus propias ensoñaciones o alucinaciones, todo con el objetivo de hacernos entender mejor la historia y además con la intención de hacernos sentir las cosas desde su visión subjetiva. En ocasiones, como espectadores nos surgen preguntas, «¿Cuánto hay de realidad en

¹⁶ Noël Burch, es un crítico y teórico de cine estadounidense, nacido en 1932

esta secuencia?», pero si miramos hacia nosotros y nos preguntamos «¿Cuánto hay de real en las historias que contamos?» o «¿Cuánto hay de realidad objetiva en aquellas historias que imaginamos dentro de nuestra mente?» obtendremos la respuesta de que no hay nada más real que estar en la piel de una protagonista que nos cuenta su relato de forma desordenada, que se acuerda de un detalle en medio de otra parte de la historia y vuelve atrás para explicarlo con todo lujo de detalle y que nos muestra como suceden todas estas situaciones no solo en su vida, sino en su mente, desde sus recuerdos o desde sus anhelos más profundos. Como diría Münsterberg¹⁷, “El cine funciona idealmente para el espectador, está inventado para dirigirse al espíritu humano no existiendo ni en la película ni en la pantalla, sino tan solo en el espíritu que le da su realidad.” (citado por Marcos & Carbonell, 2019, p. 12).

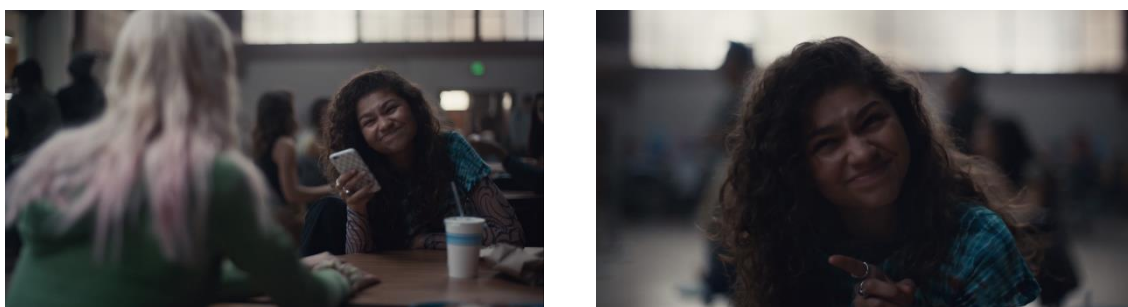


Figura 16: Fotogramas de Rue congelando la imagen y pasando a la siguiente secuencia explicativa

Con la explicación de esta primera observación que hemos realizado, establecemos la base para el inicio del análisis. En la *figura 16* podemos observar que Jules y Rue están manteniendo una conversación y esto desencadena el fotograma de congelación de la imagen por parte de Rue, para darnos paso a la secuencia subjetiva a analizar, escuchamos la voz en off y nos trasladamos a lo imaginario dentro de su mente.

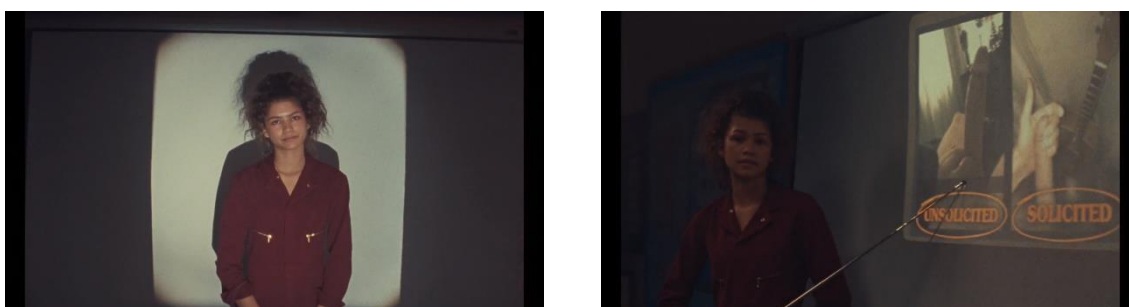


Figura 17: Fotogramas de Rue mirando a cámara y dándonos una clase dentro de su imaginación

Vemos que la secuencia está grabada en analógico, lo que nos transporta a los documentales sobre concienciación social, salud sexual y demás temas de interés educativo que hemos visto en muchas series o películas sobre adolescentes.

¹⁷ Psicólogo y filósofo nacido en 1863, que asoció el cine y la experiencia cinematográfica a procesos mentales

Rue se convierte en profesora de una clase llena de gente que aparentemente no le está prestando atención, pero a ella tampoco parece importarle, ya que sus alumnos principales somos nosotros.



Figura 18: Fotogramas de Rue y Jules dentro de la imaginación de la primera

Nos mira, nos alude con preguntas retóricas y nos muestra otra dimensión del tema que estaba hablando con Jules, esta también se encuentra en la clase, pero como el resto de los alumnos no parece que sean conscientes de nuestra presencia. Esta escena demuestra lo potente que puede llegar a ser el contacto visual con los personajes. Las formas narrativas ascienden a una nueva dimensión mediante la utilización profunda de la técnica de la mirada a cámara.



Figura 19: Fotograma de Rue confiándonos un secreto

Volviendo atrás en el texto, diremos que la segunda cosa que nos parece reseñable dentro de este análisis, a parte del manejo que tiene la protagonista sobre la narrativa de la historia, es como apunta Elena Valero, y como venimos hablando, el hecho de que “el romper la cuarta pared permite una cercanía emocional con el espectador, colocando ambos mundos al mismo nivel” (2018, p. 4). En la figura anterior vemos como Rue sigue tratándonos como a observadores privilegiados, incluso haciéndonos partícipes de un pensamiento que no tiene planeado compartir con nadie más, es más nos lo cuenta susurrando.



Figura 20: Fotogramas finales de la secuencia ruptura de la cuarta pared

Sabemos que la secuencia está finalizando cuando se encienden las luces de la clase y cuando vemos el final de la cinta, por lo que entendemos que la charla y la ilusión que hemos estado presenciando también han concluido. Después de esto volvemos al presente de Rue, que sigue estando en la cafetería con Jules.

3.2.4 SECUENCIA FINAL MUSICAL

Euphoria no es un musical, pero es evidente que la música tiene mucho peso dentro de su narrativa visual. Parafraseando a Martin, podemos decir que la música en el filme ha resultado ser, sin ningún tipo de duda, uno de los recursos más cautivadores que nos ha podido brindar el cine hablado (2008/1955, p. 153).

Cohen-Séat¹⁸ aporta una reflexión muy interesante “cuando la música realmente acompaña, la imagen toma de la música lo mejor de su expresión o más bien de su sugestión. Entonces la imaginación vuela y desde el punto de vista de la lengua, el signo se pierde” (citado por Martin, 2008/1955, p. 155).

Durante todos los episodios la música desempeña una labor individual y a la vez conjunta, pero no subordinada a la imagen. Esta tiene su propia fuerza y personalidad. En la secuencia que estudiaremos a continuación tenemos una de las canciones más impresionantes de toda la banda sonora, diseñada por el compositor y cantante británico Labrinth, una pieza magistral donde la voz de Rue sigue narrando, pero esta vez de forma musical.

Algunos estudios realizados, como los de Wells y Hakanen (1991), determinan que la población joven suele hacer uso de la música, sin importar el formato, con fines emocionales. (citado por Sedeño, Rodríguez y Roger, 2016). Esto lo vemos reflejado en su uso como elemento potenciador de la imagen y de su significante.

Como afirma Levinson “cuando eres joven, te cuesta expresar tus sentimientos, y eso puede hacerse mejor a través de la música y una narración distinta” (Such, 2019). Esta es la esencia de la serie, ir más allá de lo estético. Levinson y Rév explican en varias entrevistas, que querían que *Euphoria* fuera de la forma en la que los adolescentes imaginan que es o que podría ser su día a día, se basa en lo que ellos denominan *realismo emocional*, lo que conlleva a crear el lenguaje

¹⁸ Periodista y fundador del Instituto de Filmología de París, nacido en 1907

visual de la serie a partir de diversas decisiones técnicas y estilísticas, con el objetivo de conseguir que todo parezca real pero no realista.

All for us se convierte en un leitmotiv que casi de manera imperceptible nos alerta de lo que puede resultar un desenlace fatal. Escuchamos sus primeras estrofas, atenuadas, como dentro de la cabeza de Rue, como un coro angelical que nos da una señal de alarma. Nos topamos con ella tres veces, siempre en situaciones comprometidas o peligrosas para la protagonista, hasta que la escuchamos finalmente al completo en esta secuencia.



Figura 21: Fotogramas similares que enlazan para dar comienzo a la secuencia musical

A este final le precede un momento de máxima tristeza, Jules se va y Rue queda destrozada, dando paso a una vorágine de flashbacks, una mezcla ecléctica de sentimientos embargan a la protagonista, la enfermedad de su padre, discusiones con su madre, el sufrimiento de la familia por sus problemas, peleas, lágrimas, momentos felices junto a Jules, la muerte de su padre... Todos estos dolorosos recuerdos llegan a su fin con Rue volviendo a su habitación, en el pasado, después de ver a su padre marchar y empieza nuestra secuencia a analizar con un plano similar de la puerta, pero en la actualidad (como vemos en la figura anterior). La canción empieza a sonar ligeramente.

Nos da miedo lo que podemos encontrar al otro lado de esa puerta, y sufrimos ante la idea de que vuelva a recaer, lo que vemos es un plano cenital de Rue y una raya, que da paso a un gran primer plano de su rostro, nos observa agotada, su mirada nos duele. El plano fijo de una mirada que se clava sincera y de frente en el público causa un efecto único y provoca que nos unamos al sentir más íntimo del sujeto (Carbonell, 2019, p. 62).



Figura 22: Fotograma de Rue mirando a cámara con expresión inerte

Nos mantiene la mirada durante unos segundos interminables en los que contenemos el aliento y después, incómoda por nuestro posible juicio, desvía la vista fugazmente hacia abajo, vuelve a nosotros sin querer reparar demasiado en nuestra presencia. Siguiendo su movimiento, vemos que la raya desaparece junto con la lucha que había librado durante esas tres semanas en las que había conseguido *mantenerse limpia*. La presencia de la canción no es estable, nos deja unos segundos de puro silencio e intimidad con Rue, para luego emerger con más fuerza.

Aquí empieza una de las secuencias más potentes, dolorosas, desconcertantes y simbólicas de toda la serie. Un *cliffhanger*¹⁹, que nos causará un gran desasosiego y que provocará el nacimiento de múltiples teorías.



Figura 23: Fotogramas de Rue levantándose y moviéndose guiada por una luz

Vemos a Rue tirada en la cama, *All for us* vuelve y una especie de luz celestial emerge al compás de los coros de la canción que va en crescendo, hasta que el cuerpo inerte de la protagonista es manejado por una fuerza superior. En este momento nos preguntamos si estamos asistiendo a su muerte o si tan solo se trata de una alucinación y en esta dualidad nos debatiremos durante toda la secuencia e incluso después.

Rue es escupida, por esta fuerza que la domina, hacia su cocina, dónde vivimos una especie de deja vú. La madre y la hermana ocupan el mismo lugar que en una de las primeras escenas del capítulo uno. La única diferencia es que ahora ambas parecen ser incapaces de verla, oírla o sentirla. Ella les abraza desesperada mientras canta, hasta que una mano la arrastra con fuerza hacia un abrazo. En la *figura 24* vemos como su padre, con expresión preocupada es el único capaz de verla.

¹⁹ Recurso utilizado para aumentar la tensión, se basa en poner a alguno de los personajes en una situación complicada al final de un episodio o en un momento importante de la historia



Figura 24: Fotogramas de Rue intentando llamar la atención de su familia, pero solo su padre le ve

La secuencia continúa con la aparición de una multitud que canta junto a ella, la coge, la mueve y la zarandea de manera incesante, se convierte en lo que podría ser una danza de la muerte o una lucha por mantenerse con vida.

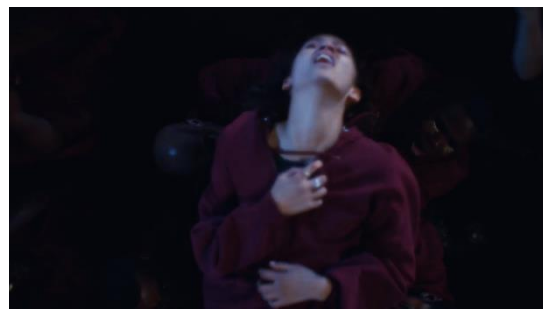


Figura 25: Fotogramas de Rue en medio de la secuencia final musical

La unión de la música, la danza, la narrativa y la técnica cinematográfica dan paso a una secuencia que nos sumerge, hasta dejarnos sin aire, en el sufrimiento de Rue, que exhausta camina hacia una montaña humana que le tiende la mano y la anima a subir a lo más alto, mientras ella canta «espero que alguno de vosotros vuelva para recordarme quién era cuando desaparezca».



Figura 26: Fotogramas de Rue escalando la montaña humana en la escena final

Una vez arriba, vemos un plano sobrecogedor, un primer plano de Rue, que ya no nos mira, sino que mira hacia una potente luz que brilla sobre su cabeza. Una reflexión de Balazs nos viene a la mente en múltiples ocasiones durante el análisis de *Euphoria*, pero en este momento se vuelve tremendamente tangible, “cuando un rostro que acabamos de ver en medio de una multitud se desprende de su entorno y se destaca, es como si de pronto estuviésemos cara a cara con él.” (citado por Deleuze, 1984, p. 142).



Figura 27: Fotograma primer plano de Rue con poca profundidad de campo

Rue exhala un aliento frío y vemos como se deja caer hacia un lugar que desconocemos, acompañada del redoble de la música y de cientos de manos que se mueven al compás de esta, pero que caen al mismo tiempo que lo hace la protagonista. Vemos unos cortos segundos de negro silencio hasta que aparecen los créditos finales y los que exhalamos ese aliento frío somos nosotros, aún incapaces de pestañear.



Figura 28: Fotogramas de Rue en la cumbre de la montaña humana antes de su caída

4. ESTUDIO DE LA FOTOGRAFIA EN *EUPHORIA*

4.1 EQUIPO

Una de las labores más importantes cuando se lleva a cabo un proyecto audiovisual es la selección del equipo adecuado. En estas decisiones entran en juego múltiples factores. Para alcanzar el resultado deseado es primordial que el equipo humano llegue a un consenso, de esto nos habla Rév en una entrevista realizada para LiteGear en la que afirma que, la idea inicial que compartía con Levinson era la de grabar toda la serie en analógico, pero HBO se opuso, dejando que únicamente filmasen con 16mm²⁰ (se rodaron algunas secuencias con 35mm, pero no se alejaba lo suficiente de la estética de su cámara digital) algunos momentos puntuales (flashbacks, ilusiones, etc.). A raíz de esto, se llegó a un acuerdo que consistía en acercarse todo lo posible a esta estética, pero con cámaras digitales.

Como ya hemos comentado anteriormente la serie fue rodada como una película, todo se filmó con una sola cámara, por lo que la elección de esta fue de vital importancia. La escogida fue una Arri Alexa 65, puede resultar inusual debido a que este tipo de cámara se suele usar para conseguir el mejor rendimiento en la gran pantalla, pero esto secunda la idea de que *Euphoria* no ha seguido los patrones de grabación de una serie tradicional.

Persiguiendo la estética analógica el objetivo era encontrar un tipo de lentes que aportasen algo especial y contrarrestaran la limpieza plástica de la imagen digital, Rév se decantó por las DNA de Arri, este explica que le encanta trabajar con ellas, ya que gracias al tamaño de su sensor se consigue el efecto de estar ofreciendo un primer plano y un plano medio al mismo tiempo. Son lentes que brindan una imagen marcada, pero a la vez dan un contraste muy suave y que con el sensor totalmente abierto tienen el poder de mostrar una especie de halo que embellece lo que vemos en pantalla (Reumont, 2019).

Casi la totalidad de la serie se rodó con un objetivo 65mm (f/1.6) y con el diafragma muy abierto. Esto explica porque incluso cuando vemos planos muy cortos de los rostros no están totalmente enfocados, siempre hay detalles que quedan borrosos, esto aparte de ayudar a dirigir la mirada del espectador forma parte de una estética muy cuidada. Todas estas características son las que conforman la imagen de *Euphoria* y hacen que su fotografía nos resulte tan singular.

En cuanto a los movimientos de cámara, la serie está casi enteramente filmada con grúa y *dolly*, ya que Rév defiende que no sentía que *Euphoria* tuviera que ser grabada cámara en hombro. Encontramos movimientos de cámara vertiginosos y casi un kilómetro de railes a lo largo de esos ocho episodios. Jeff Kunkel, el *key grip*²¹ de la serie, comenta que las grúas y los *dollies* que utilizaron fueron de Chapman²² y que fue fundamental el uso de cabezas estabilizadoras remotas como las Maximus 7 y las Aurora.

²⁰ Kodak 5219

²¹ Jefe de maquinistas

²² Empresa que se dedica desde 1945 a la fabricación y el alquiler de equipo para la grabación de piezas audiovisuales

Hablando del tipo de iluminación, el resultado final surgió de una mezcla entre tungsteno, LED y HMIs. Rév afirma que parece que el uso predominante es el de los LEDs, ya que se usaron numerosos *SkyPanels* y *Softboxes*, pero la verdad es que hay mucha más presencia de otros tipos de luz como el tungsteno, destaca la utilización de focos como *Redheads* o *Blondes*.

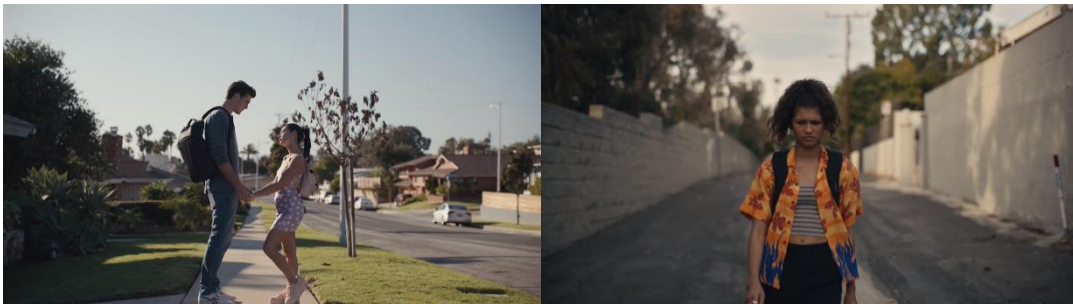
Una de las características más significativas de la serie es el uso del color, para conseguir un equilibrio perfecto, sobre todo en las cuantiosas escenas nocturnas, se emplearon gelatinas como la *Light amber*, la *Golden amber* y la *Cian 30*. La idea principal era no tener que llevar a cabo mucha corrección de color en la postproducción, por lo que el *Look Up Table* (LUT) fue tremendamente útil, ya que esta permite compensar las diferencias que pueda haber entre la fuente de color y el resultado final, realiza una evaluación y una calibración, de esta forma el resultado final es prácticamente el que se ve durante el rodaje.

4.2 TÉCNICA FOTOGRÁFICA

A lo largo de la temporada vemos como la imagen de *Euphoria* no se va construyendo en base a una sucesión de decisiones estéticas y técnicas fortuitas, sino que, todas estas decisiones nos ofrecen una información esencial sobre la serie. A continuación, distinguiremos estas señas de identidad que acabaran determinando progresivamente su estilo único.

4.2.1 COMPOSICIÓN

A través de la composición y del uso que se hace de ella se pueden provocar múltiples sensaciones en el espectador. Vemos durante toda la temporada un uso cuidado y ordenado del encuadre, predominando la simetría y la regla de los tercios, con la intención de dirigir nuestra mirada hacia los puntos fuertes de la escena o aquellos en los que el realizador quiere que detengamos nuestra vista.



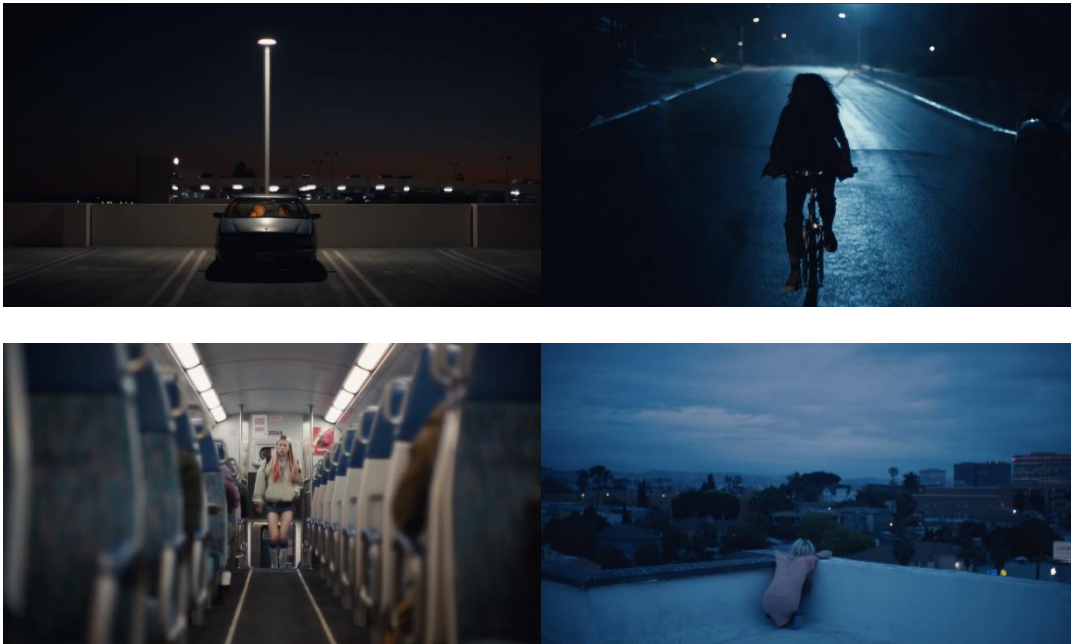


Figura 29: Ejemplos de simetría dentro de la serie

La regla de los tercios se basa en la Proporción Áurea para encontrar los puntos fuertes de la imagen y de este modo, jugar con la colocación de los elementos que aparecen en ella para hacerla más expresiva.

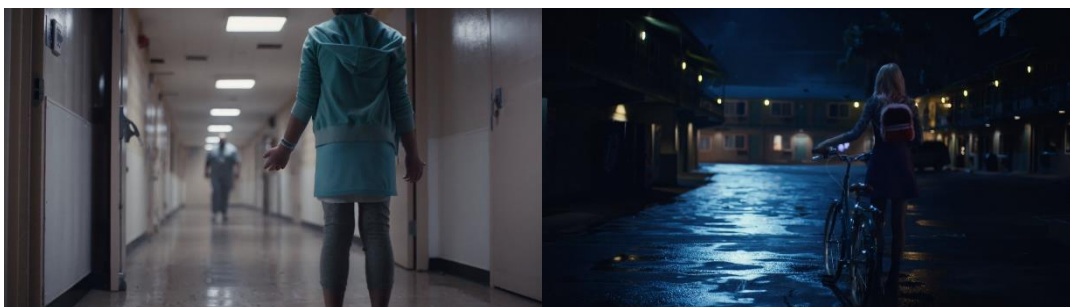


Figura 30: Ejemplos de regla tres tercios dentro de la serie

4.2.2 EL PLANO

El plano hace el papel de unidad básica de la obra audiovisual. Ha evolucionado, en gran medida, gracias a la exploración de sus diferentes tipologías y al efecto que la utilización de cada una de ellas provoca en el espectador. La mayoría de los aspectos en los que se basa la fotografía acaban estando estrechamente ligados entre sí, por eso, la cohesión entre la composición y el plano es algo elemental. De igual forma, si hablamos de plano, necesariamente tenemos que hablar del encuadre. El cine vivió un importante desarrollo gracias a la cámara móvil, que dio lugar a la aparición del campo y por consiguiente del fuera de campo. A continuación, analizaremos cada uno de estos conceptos a través de la serie.

Desde el primer episodio vemos la preferencia por los planos cortos²³ y con poca profundidad de campo. Este tipo de planos son considerados los más expresivos, ya que nos permiten acercarnos al personaje y leer mejor la emotividad en su rostro. Levinson explica que la mayor parte de la serie se rodó con la lente muy abierta (f/1.6), por una razón muy clara:

La idea detrás de esto era buscar la creación de un mundo que se sintiera rompible [...] queríamos que pareciera como si estuvieras respirando y viviendo con los personajes, nuestro objetivo era que el espectador no se distrajera con lo que hay detrás, sino que fuese capaz de adentrarse en ese mundo y en esa perspectiva. (Andrés, 2019)



Figura 31: Ejemplos de primer plano y poca profundidad de campo

Plano espejo

Es una técnica muy utilizada durante el transcurso de la historia y en ocasiones muy importante para el desarrollo de la narrativa. En este tipo de plano cobra especial importancia el fuera de campo o espacio *off*, definido como aquel “espacio invisible que rodea lo visible y en el que continúa la vida de los personajes no presentes en el cuadro” (Fernández y Martínez, 1999).

Como afirma Marcel Martin el espejo en el mundo cinematográfico es una “ventana abierta a un mundo” y así lo vemos en *Euphoria*. En algunos casos nos muestran planos reflejo meramente estéticos, pero en otras secuencias se convierten en parte imprescindible para el seguimiento de la acción.



Figura 32: Ejemplos de plano espejo dentro de la serie

²³ Primer plano, Gran primer plano y Primerísimo primer plano

Plano espía

Es aquel que nos hace pasar de espectadores a *voyeurs*. Gracias al encuadre nos hace sentir que estamos situados dentro de la escena. En muchos casos la cámara se coloca detrás de objetos, como si tuviera la necesidad de esconderse, o se acerca de manera cautelosa a la acción, transmitiéndonos el miedo a ser descubiertos por los personajes.



Figura 33: Ejemplos de plano espía dentro de la serie

Ángulo del plano

En el análisis sobre la secuencia de la habitación giratoria hemos hecho referencia al peso psicológico que pueden tener los distintos tipos de angulación del plano, continuando con esa idea vamos a estudiar los más utilizados en la obra y el poder que aporta a la imagen la utilización de uno u otro.

Plano picado

Es un plano tomado de arriba hacia abajo y suele emplearse para transmitir o apoyar un sentimiento de inferioridad o de vulnerabilidad. La cámara se sitúa de tal forma que convierte al personaje en una pieza empujada dentro de la secuencia, en la serie vemos este tipo de ángulo acompañando a una narrativa esencialmente emocional.



Figura 34: Ejemplos de ángulos picados dentro de la serie

Plano contrapicado

Es de forma básica lo contrario al plano picado, la cámara en esta ocasión se coloca tomando la imagen de abajo hacia arriba, de igual manera es totalmente contrario en su significado, ayuda a representar los sentimientos de triunfo y de supremacía, suele darnos una imagen aumentada del individuo, que lo engrandece.

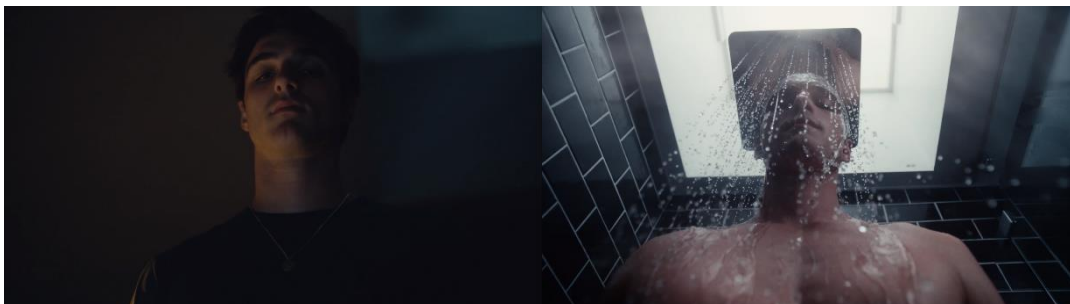


Figura 35: Ejemplos de ángulos contrapicados dentro de la serie

4.2.3 MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y TRANSICIONES

Los movimientos de cámara en *Euphoria* se caracterizan por ser rápidos e incesantes, pocas son las veces en las que la cámara se encuentra fija y da un respiro al espectador. Este ritmo tan dinámico está a la altura del día a día de los protagonistas y no permite que perdamos detalle de sus vivencias. Largos *travellings* repentinos hacia el personaje, secuencias unidas por la mirada, planos secuencia que conectan múltiples partes de la historia y transiciones cuidadas de manera excepcional. Como afirma Rév "el movimiento de cámara es el pegamento del espectáculo, aquello que lo une" (Gobar, 2020).

Del mismo modo, las transiciones también forman parte del movimiento y es igualmente una forma de aportarle personalidad a la secuencia.

El uso de grúas y *dollys* hace que la cámara se mueva como un ser articulado que es capaz de atraer a los personajes hacia una fusión casi coreográfica, puede elevarse hasta llegar a un carrito de noria o colarse entre decenas de estudiantes de forma increíblemente orgánica, flotando por la escena hasta llegar al punto de interés.

Las formas más características de movimiento son los *travellings* hacia el personaje o de seguimiento, los cambios de plano justificados por la mirada, las panorámicas (verticales, desde un plano cenital, etc.), las secuencias con cambio de ritmo y las transiciones a partir de movimientos bruscos de cámara.

Basándonos principalmente en el análisis realizado por Martin, estudiaremos algunos de los estilos de la serie. Empezaremos por los *travellings*, sin duda una de las técnicas más utilizadas, podemos decir que la gran mayoría se representan como movimientos rápidos hacia delante que acaban en un plano corto del personaje. La función expresiva de este procedimiento consigue ser muy variada, capaz de potenciar el relieve dramático de un personaje y enmarcar

la exteriorización de sentimientos o la tensión mental. La unión de este y la ejecución, a posteriori, de un giro de cámara justificado por la proyección de la mirada del personaje o por el cruce de historias debido a la coexistencia de uno o más individuos en el mismo espacio/tiempo, son la fórmula más personal de la serie en cuanto a movimientos y transiciones se refiere.



Figura 36: Ejemplo de secuencia con cambios de cámara justificados por la mirada

Como en la *figura 36*, encontramos secuencias con abundantes cambios de plano causados por la mirada. Resulta un enlace tremendamente vivo y dinámico para el ensamblaje de la narrativa.

En segundo lugar, tenemos el *travelling*, pero sin el giro de cámara, únicamente con la intención de remarcar la expresividad del rostro. Normalmente la cámara se mueve entre un gran número de personas hasta alcanzar el punto de interés deseado.

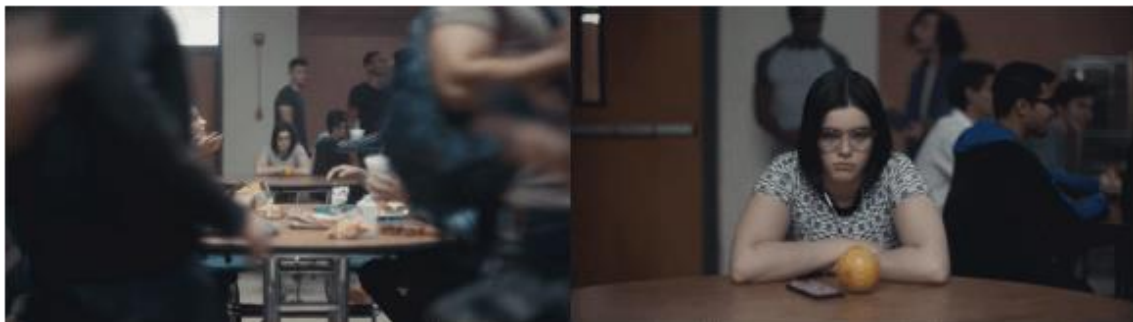


Figura 37: Ejemplo de *travelling* hacia delante hasta acabar en plano corto con poca profundidad de campo

Merece la pena subrayar el *travelling* hacia detrás. Solemos verlo dentro de la serie como forma de ampliar el cuadro, mostrándonos algo de interés para el espectador y que se encontraba fuera de este. Generalmente nace de un plano corto, punto en común con el travelling hacia delante.

Para concluir con esta parte observamos numerosas transiciones que llaman la atención, algunas de ellas, por ejemplo, vienen precedidas por giros de cámara o movimientos hacia arriba. La *figura 38*, que veremos a continuación pasa mediante un barrido vertical de ser una ilustración a la realidad.



Figura 38: Ejemplo de transición de dibujo animado a realidad

Por otra parte, tenemos una transición en la que juega un papel crucial el movimiento de cámara.



Figura 39: Ejemplo de transición mediante giros de cámara y fundido encadenado

En esta secuencia vemos como la cámara se acerca hacia la cara de Rue, podemos apreciar un fundido encadenado que une la línea de su nariz con la raya de droga que tiene preparada en la siguiente imagen. La cámara sube como una pelota que es lanzada por los aires, hasta dejarnos con un plano cenital, nos situamos en la narrativa y la cámara baja, se pone delante de la protagonista, en una posición girada boca abajo, mientras esta esnifa la raya la cámara aprovecha el movimiento para transportarnos a una nueva localización, una fiesta.

4.2.4 INNOVACIONES TÉCNICAS

Durante el rodaje de una pieza audiovisual pueden surgir ideas espectaculares y por el contrario no saber cómo llevarlas a cabo o no realizarlas de la manera correcta, por eso es imprescindible tener un gran equipo técnico lleno de gente proactiva y creativa. Muchas de las escenas de *Euphoria* consiguieron ejecutarse gracias a estas grandes decisiones. A continuación, veremos algunos ejemplos:

La secuencia de la habitación giratoria, de la cual evaluamos su carga subjetiva en el capítulo anterior, es sin falta una de estas ideas magistrales. A pesar de que se habían realizado construcciones parecidas con anterioridad, es igualmente una elección técnica excelente. La

estructura se creó desde cero en un estudio, erigida sobre un cardán²⁴ que permitía que esta girase completamente y que pudiera modificar su largarí en cualquier momento.



Figura 40: Fotogramas extraídos del *making off* de HBO explicación de la construcción de la habitación giratoria

Rue entra en el baño y en el momento en el que ella sale esa estructura se desarma y desaparece para que la cámara pueda adentrarse sin problema y sea capaz de seguir sus movimientos, así lo explica Levinson para HBO, también añade que no quería incorporar a los extras en la postproducción, por lo que estaban en el set, anclados a la construcción y rotaban junto a ella.

En cuanto a las escenas grabadas sobre hielo, se utilizaron principalmente dos métodos para que el dolly fuese capaz de deslizarse sin problema, el primero fue poner en la base unas cuchillas como las que usan los patines y la segunda técnica fue similar, solo que en lugar de cuchillas se emplearon discos de hockey para ayudar al movimiento.

Por último, otra de las grandes ideas de la parte técnica fue la de fijar la cámara al tren que sale de la estación en el capítulo final y de esta manera crear el movimiento perfecto de separación entre Jules (dentro del vagón) y Rue que se queda en el andén.



Figura 41: Fotograma de una imagen del *making off* de la escena y el resultado final

²⁴ Mecanismo que consta de dos círculos concéntricos que entre ellos forman un ángulo recto, hacen posible la sujeción y la orientación constante de un eje de rotación a pesar del movimiento de la estructura

4.3 USO DE LA LUZ Y DEL COLOR

Sin luz no existe la imagen. A su vez esta y el color son conceptos que van naturalmente unidos, ya que como define Loiseleux “el color es el resultante de la luz sobre la materia” (2008/2004, p.9). Por lo que los estudiaremos de forma conjunta.

Euphoria sigue unas reglas lumínicas y colorimétricas bastante clásicas, pero al mismo tiempo vemos como se hace uso de técnicas como colores cambiantes, iluminaciones sin justificación, etc. Con el fin de contribuir a la atmósfera emocional de la serie. Como Rév nos cuenta en una entrevista para LiteGear “estuvimos buscando formas de iluminar que más que ser realistas acompañasen las situaciones, *Euphoria* nos ha dado la oportunidad de explorar conceptos que resultarían demasiado para otros proyectos”.

La mayor parte de la obra fue rodada de noche a petición de Levinson, ya que desde su punto de vista la oscuridad resulta la pareja de baile ideal para esta historia y para sus protagonistas. Este hecho le da especial importancia a la iluminación, Rév asegura que “la noche y especialmente el aire libre, es siempre el momento en que los cineastas pueden controlar lo que hacen ver al espectador” (Reumont, 2019).

En este mismo capítulo hablamos sobre la parte técnica de la luz y del color, exponiendo el uso de cierto tipo de luces y gelatinas, las cuales son piezas fundamentales para la creación de la estética que vamos a examinar.

4.3.1 SECUENCIAS DIURNAS

Existen dos *looks* muy contrarios en la serie que van acordes con la narrativa, la estética matinal y la estética nocturna, protagonizada por grandes fiestas y actividades ilegales. La base de la iluminación diurna es la utilización de la luz natural, en ocasiones potenciada o redirigida, sobre todo en exteriores, y apoyada por la presencia de puntos de luz justificada en interiores, normalmente fría. La presencia de estos *practicals* o puntos de luz justificados es continua y nos brinda sensación de realismo.



Figura 42: Ejemplos de escenas diurnas en interiores

Del mismo modo en muchas escenas vemos la presencia de iluminaciones expresionistas, como focos unidireccionales, que resultan muy teatrales y potencian la carga dramática de la escena.



Figura 43: Ejemplos de iluminación teatral

En cuanto a los colores que predominan en este tipo de secuencias, podemos dividir el análisis en dos paletas de colores, la de exteriores y la de interiores, para así poder asimilar mejor sus diferencias.



Figura 44: Paleta de colores exterior diurna



Figura 45: Paleta de colores interior diurna

En la *figura 44* vemos que destaca la presencia de colores tierra, marrones, verdes muy atenuados y diferentes gamas de grises, también vemos presencia de verdes más vivos cuando aparece vegetación en la escena. En cambio, en la *figura 45* podemos observar diferencias como los tonos cian, la idea inicial de la dirección de fotografía de la serie es que los interiores diurnos se centrarían siempre en el azul ambiental del cielo y en la calidez del sol. El contraste en interiores es una pieza fundamental de esta estética, pero no lo es la presencia de colores saturados.

4.3.2 SECUENCIAS NOCTURNAS

En la escenas de noche es donde vemos en mayor medida la expresividad que se puede alcanzar tanto con la luz como con el color, las escenas se llenan de *practicals* de distintos tipos de luz y los colores se manifiestan en medio de la oscuridad. Hay innumerables secuencias que podríamos analizar, pero elegiremos un pequeño número de ejemplos que reflejen la esencia de *Euphoria*. Las fiestas son una constante en el desarrollo de la historia, siempre estructuradas

con el azul como base, ya que, como afirma Rév, para él es sinónimo de brutalidad en pantalla (Reumont, 2019). A esta base se le unen durante la serie colores como el rosa, el morado e incluso el rojo, para potenciar el contraste. Ya en el primer capítulo vemos una escena realmente llamativa en la que la luz LED y el color son los protagonistas indiscutibles. Un monólogo interior, la música de la fiesta se atenúa, el tiempo se ralentiza y comienza un baile lumínico sobre la cara de Rue.



Figura 46: Ejemplos iluminación cambiante

De la misma forma que hemos apuntado anteriormente, en las tomas nocturnas también hay presencia de iluminación teatral y no diegética. Un HMI anclado a un coche y enfocado hacia la protagonista consiguen este efecto increíble.

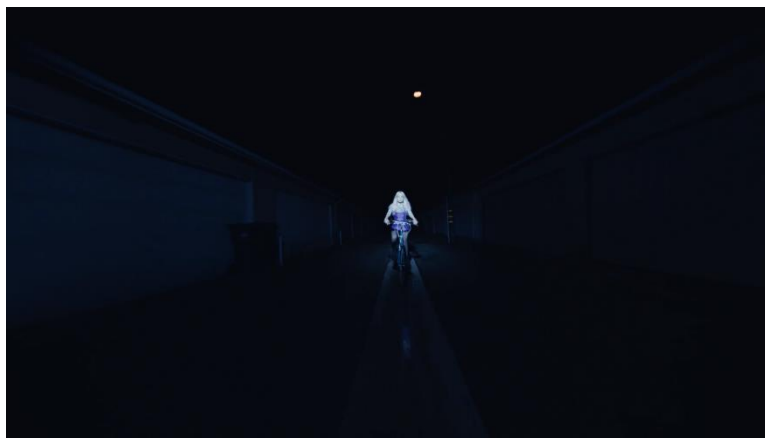


Figura 47: Ejemplo de iluminación teatral

El foco teatral se repite “nada estaba motivado en términos de iluminación y tenía miedo de llevar la estilización demasiado lejos” Rév añade “me siento feliz de que nos atreviéramos a hacerlo, queríamos crear un momento intemporal, uno que emergiera de su propio mundo privado” (Reumont, 2019).

Otra parada obligatoria en la iluminación de la serie es el capítulo *1x04*, todo un despliegue de técnica digno de mención. Una feria construida de la nada y un lago apenas iluminado son el diamante en bruto de este episodio. Vemos multitud de colores que se entremezclan creando un espacio real y tangible para el espectador, desde pequeñas luces en cientos de casetas de premio hasta fuegos artificiales como colofón.



Figura 48: Ejemplos iluminación diegética exteriores

En el mismo capítulo vemos un lago lleno de *blondes* escondidos entre los árboles, detrás de pequeñas laderas e incluso doce de ellos colocados alrededor del lago para emular la luz de las farolas. A propósito de esto vemos una de las características esenciales de la fotografía exterior y nocturna de la serie, la presencia de humo o bruma.

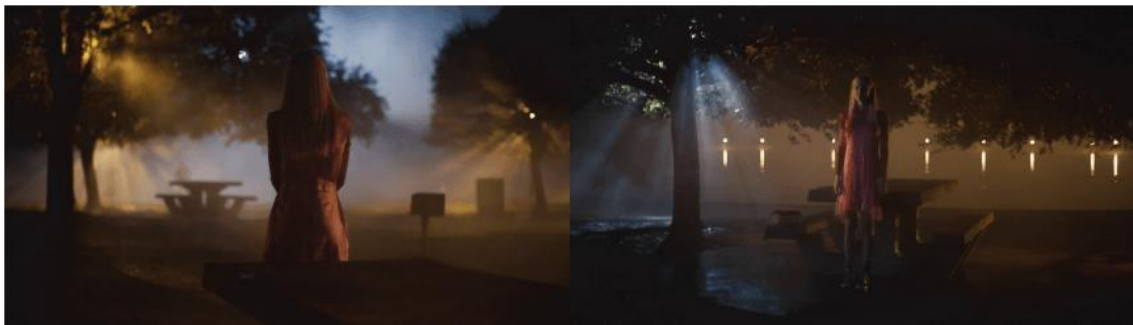


Figura 49: Ejemplos iluminación diegética exteriores

Por lo que se refiere a la paleta de color, haremos la división entre imagen interior y exterior, de esta forma seremos capaces de advertir mejor sus similitudes o diferencias.

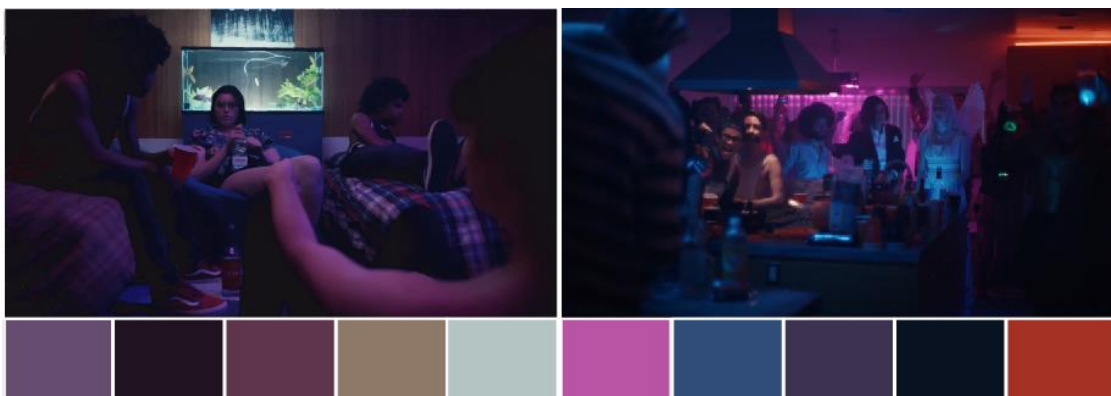


Figura 50: Ejemplos paletas de colores interior fiesta

La *figura 50* son ejemplos de escenas de fiesta en interiores, somos capaces de ver los puntos de luz diegética y a su vez la mezcla de colores, siempre predominan, como habíamos apuntado anteriormente, los azules y los morados, a los que se les complementan otros colores. El efecto

neón es una técnica recurrente en las escenas nocturnas de la serie, tanto en interiores como en exteriores.



Figura 51: Paleta de colores interior nocturna

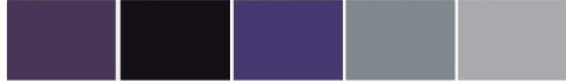


Figura 52: Paleta de colores exterior nocturna

La diferencia entre los interiores y los exteriores nocturnos es más palpable, esto sucede mayormente debido a que los puntos de luz justificados que vemos en interior suelen ser fuentes de luz cálida, lo que aporta un tono anaranjado, se nota la utilización de colores primarios y de la combinación cian-naranja durante toda la serie. En la *figura 52* vemos la presencia de bruma y las luces de neón frías, también notamos el gusto por los reflejos en los suelos mojados. En los exteriores nocturnos la fotografía se basa en elementos como la luna, la retroalimentación de color azul y las farolas con luz amarilla o cálida.

El verde no suele aparecer mucho durante el desarrollo de los capítulos, pero vemos escenas puntuales en las que se funde de forma excelente con la luz cálida.



Figura 53: Paleta de colores inusual

Sin caer en un simbolismo elemental, el color puede tener un eminente valor psicológico y dramático. Parece, pues, que su uso bien captado puede no ser solo una fotocopia de la realidad exterior sino también cumplir una función expresiva y metafórica. (Martin, 2008/1955, p.93)

Podemos decir que la fotografía en *Euphoria* es un conjunto de buenas decisiones tomadas de forma minuciosa. La huellas de Rév y Levinson aparecen en cada uno de los capítulos, pero con un aliciente, el de la diversidad que aporta trabajar con varios directores de fotografía y que cada uno de estos a su vez quiera dejar también su seña o su esencia.

Se hace fácilmente visible la existencia de unos patrones, unas pautas que se siguen a lo largo de la temporada y que crean un producto heterogéneo, a la par que eficaz. Una fotografía dinámica, fiel a la personalidad de sus protagonistas y a su vez llamativa para los ojos del espectador. Una paleta de colores que por el día respeta los tonos que residen en la naturaleza y que cuando cae la noche saca su parte más urbana y misteriosa, llena de colores neón, claroscuro, bruma y retroiluminaciones. En todo momento la fotografía es el combustible de cada historia que se desarrolla dentro de *Euphoria*.

5. CONCLUSIONES

Recordando los objetivos y las hipótesis marcadas al inicio del trabajo, veremos si hemos encontrado las respuestas que buscábamos a lo largo de la realización de este.

A través de una contextualización, nos adentramos en la significación y la evolución de la mirada hacia el arte y damos comienzo al estudio sobre la subjetividad en las obras audiovisuales. Este preámbulo nos servirá para analizar diversas secuencias de la serie, contestando conjuntamente nuestro objetivo principal, nuestra hipótesis (1) “La dirección de fotografía se usa como herramienta para comunicar de manera visual el mensaje” y de la misma forma, a la hipótesis (2) “Podemos atribuir el uso repetido de ciertas técnicas fotográficas a situaciones concretas que viven los personajes”. Ambas quedan confirmadas, ya que hay métodos que se repiten a lo largo de la serie para comunicar sensaciones o sentimientos concretos.

Observamos como se representan de manera continuada estados alterados de la consciencia a partir de diversos procedimientos, como los primeros planos, que, debido a su gran apertura de diafragma, se muestran borrosos, potenciando así la sensación de inestabilidad, desorientación o desasosiego, al igual que la cámara que se mueve rápidamente o gira sobre sí misma.

Euphoria se centra en la idea de hacer sentir al espectador que está dentro de la historia, mediante el uso de la dirección de fotografía y métodos como la mirada a cámara, rompiendo así la cuarta pared, nos ayudan a profundizar en la mente de cada individuo, sobre todo de Rue, entendemos todo aquello que está sintiendo como si fuera parte de nuestras vivencias. Podemos afirmar que efectivamente la dirección de fotografía sirve como instrumento catalizador de esas experiencias.

Ya en el último capítulo encontraremos las respuestas tanto para los objetivos secundarios como para las hipótesis (3) y la hipótesis (4).

La manera en la que se nos muestra la historia puede resultar, incluso, surrealista debido a su hiperrealismo, “podíamos permitirnos todo dentro del reino emocional del personaje” nos cuenta Rév “de este modo si algo podía impulsar las emociones, debíamos ser valientes y llevarlo a cabo, eso es lo que hicimos, pero si algo teníamos claro es que esta serie no funcionaría si no se basaba en la realidad” (Bhavani, 2019).

A pesar de que la serie contase con cuatro directores de fotografía, podemos ver como todos ellos siguen estas pautas establecidas por Rév y Levinson, por lo que encontramos numerosos estilemas a lo largo de la temporada, creando así, una obra heterogénea y haciendo prácticamente imperceptible el cambio de director. De este modo queda confirmada la hipótesis (3) “El trabajo de múltiples directores de fotografía dentro de la serie no impide el hecho de que existan huellas de autor”.

Referente a la hipótesis (4) “La unión entre la dirección de fotografía y el resto de los departamentos encargados de la labor artística es esencial para la creación de la seña de identidad de la serie”, la excelente labor conjunta ha sido reseñada en diversas entrevistas, y como hemos visto a lo largo del estudio, secciones como el departamento de dirección de arte

o el equipo técnico, han sido otra pieza fundamental del resultado visual de la serie, desde los maquillajes o el vestuario, hasta los decorados adaptables o el montaje de *travellings* infinitos.

Este hecho es el estimulante ideal para la simbiosis entre cada uno de los elementos que conforman el equipo artístico de la serie y que de esta forma conforman un entramado brillante entre estética y poética, en el que cada detalle suma.

Los aspectos técnicos y artísticos de la serie aportan una nueva dimensión a la “típica historia juvenil”, una dimensión en la que los jóvenes se enfrentan al dolor de la pérdida, a la inseguridad, la autoexigencia y a un mundo descarnado en el que ellos mismos son víctimas y verdugos.

Las paletas de color diurnas basadas en los colores fríos y atenuados, acompañadas, además, de una iluminación naturalista, se encuentran en las antípodas de las paletas nocturnas, donde predomina la iluminación exterior que refuerza ese aspecto desamparado de la noche, a través del claroscuro y por el contrario potencia el sentimiento de calidez del hogar con puntos diegéticos cálidos.

Esto aumenta la dualidad existente entre la vida de instituto y la noche, donde surgen todos los miedos, se organizan todas las fiestas y se comenten los mayores excesos. *Euphoria* te provoca tantas emociones distintas que parece que está viva.

A lo largo del desarrollo de este análisis he podido llegar a la conclusión de que la imagen en *Euphoria* está construida en base a la experimentación. Se adentra de manera voraz en la psicología de los personajes y ayuda a dramatizar la narrativa, desenterrando hasta los sentimientos más íntimos de cada uno de ellos.

El resultado en la pantalla es la recreación de todo un universo, el de los jóvenes en 2019, cuya sed de vida, cuyas pasiones libres y a veces destructivas, no son tan diferentes de un famoso retrato californiano pintado por el director Nicholas Ray en 1955. (Reumont, 2019)

Realizar este trabajo me ha hecho ser mucho más consciente de la importante labor que desarrollan, tanto el director de fotografía, como su equipo, ya no solo para que el resultado de la obra sea el deseado, sino para expresar. He aprendido que no solamente se cuenta a través del guion, o de la actuación, sino que también se hace a través de los distintos tipos de imágenes, a partir de la luz o de la ausencia de ella. La imagen es poderosa y *Euphoria* hace constantemente gala de ello dentro de su propio universo.

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Carbonell Saurí, R., & Marcos Molano, M. (2019). *La mirada prohibida: El plano subjetivo en el cine*. Fragua.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1* ([1ª, 3ª ed.]). Paidós.
- Fernández Díez, F., & Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós.
- Foucault, M. (1997). *Las palabras y las cosas: un arqueología de las ciencias humanas*. Siglo XXI de España.
- Goodridge, M., & Grierson, T. (2012). *Dirección de fotografía cinematográfica*. Blume.
- Loiseleux, J. (2008). *La luz en el cine: cómo se ilumina con palabras, cómo se escribe con la luz*. Paidós Ibérica.
- Martin, M., & Feldman, S. (2008). *El lenguaje del cine*. Gedisa (año de publicación del libro original; 1955).
- Martínez Abadía, J., & Serra Flores, J. (2000). *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Paidós.

Artículos y entrevistas online

- Andrés, F. (2019, agosto 13). Diving Deep Into 'Euphoria' with Creator Sam Levinson [Entrevista]. Recuperado de <https://filmschoolrejects.com/euphoria-creator-sam-levinson/>
- Bhavani, D. (2019, agosto 17). How did hit show 'Euphoria' pull off that nebulous and trippy look? DoP Marcell Rév describes the process [Entrevista]. Recuperado de <https://www.thehindu.com/entertainment/movies/exclusive-interview-marcell-rev-cinematographer-of-hbo-tv-series-euphoria/article29100638.ece>
- Chuba, K. (2019, junio 5). 'Euphoria' Creator on Authentic Trans Portrayals, Mining "Deeply Personal" History to Tackle Teen Drug Abuse [Entrevista]. Recuperado de <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/euphoria-creator-mining-deeply-personal-history-tackle-teen-drug-abuse-1215844>
- Contreras, J. (2019, agosto 2). Guionista de Euphoria: "Quería hacer una serie sobre la ansiedad de ser joven" [Entrevista] Recuperado de <https://www.latercera.com/culto/2019/08/02/euphoria-sendaya-sam-levinson>

- Fernández, A. (2019, noviembre 7). Sam Levinson: «Rodé ‘Euphoria’ porque soy padre. Quería ser capaz de comunicarme con mi hijo» [Entrevista] Recuperado de <https://smoda.elpais.com/moda/sam-levinson-rode-euphoria-porque-soy-padre-queria-ser-capaz-de-comunicarme-con-mi-hijo/>
- Grobar, M. (2020, julio 7). Cinematographer Marcell Rév On Cultivating The “Emotional Realism” Of ‘Euphoria’ [Entrevista]. Recuperado de <https://deadline.com/2020/07/euphoria-dp-marcell-rev-sam-levinson-hbo-interview-news-1202977123/>
- Reumont, F. (2019, noviembre 11). Rebel without a cause: Interview with cinematographer Marcell Rév, HSC, about his work on the TV Pilot "Euphoria" [Entrevista]. Recuperado de <https://www.afcinema.com/Rebel-without-a-cause.html?lang=fr>
- Such, M. (2019, agosto 22). Entrevista: El viaje de ‘Euphoria’ es muy personal para Sam Levinson [Entrevista] Recuperado de <https://fueradeseries.com/euphoria-entrevista-sam-levinson-hbo-303baf6b1e91>
- Zoller, M. (2019, agosto 14). Why *Euphoria* Feels So Real, Even When It Isn’t Realistic [Entrevista]. Recuperado de <https://www.vulture.com/2019/08/euphoria-sam-levinson-filmmaking-influences.html>

Tesis y trabajos académicos

- Bizzocchi, J. (2009). *The fragmented frame: The poetics of the split-screen*. (School of Interactive Arts and Technology Simon Fraser University). Recuperado de <http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit6/papers/Bizzocchi.pdf>
- Valero Caro, E. (2019). *La ruptura de la cuarta pared en el relato audiovisual contemporáneo*. (Trabajo Fin de Grado Inédito, Universidad de Sevilla). Recuperado de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/90797/Elena%20Valero%20Cano%20-%20TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Revistas electrónicas

- Palacios Cruz, V. H. (2018). La originalidad de la mirada filosófica. Sobre la filosofía en la ciudadanía y la universidad. *Thémata* (Sevilla, España), 58, 47–64. https://institucional.us.es/revistas/themata/58/3_art.pdf
- Sedeno Valdellos, A. Rodríguez López, J., & Roger Acuna, S. (2016). El videoclip posttelevisivo actual. Propuesta metodológica y análisis estético. *Revista latina de comunicación social*, 71, 332–348. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2016-1098>

Vídeos

- [Deconstructed]. (2019, septiembre 30) Euphoria | A Lesson in Cinematography. [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=FT2KzwBnWaM&list=PLITCFMJV-twFosVS26l8-QLLlqohsOPLq&index=2&t=694s&ab_channel=Deconstructed
- [DePaul Society of Cinematographers]. (2020, abril 14) Conversations with Professionals: Adam Newport-Berra. [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ma0c-oWi2YY&t=1718s&ab_channel=DePaulSocietyofCinematographers
- [Euphoria]. (2019, junio 27) euphoria | rotating room scene breakdown - behind the scenes of season 1 episode 1 | HBO. [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=gIXE3444dlw&list=PLITCFMJV-twFosVS26l8-QLLlqohsOPLq&index=6&ab_channel=euphoria
- [Euphoria]. (2019, agosto 8) euphoria | set tour with sydney sweeney - behind the scenes of season 1 | HBO. [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=qazvQzf2BIQ&list=PLITCFMJV-twFosVS26l8-QLLlqohsOPLq&index=9&ab_channel=euphoria
- [Euphoriahbo Chile]. (2020, febrero 5) BTS Episodio 04 "El Carnaval" Subtitulado | | Euphoria HBO. [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=XD48AFRrQRY&list=PLITCFMJV-twFosVS26l8-QLLlqohsOPLq&index=17&ab_channel=EuphoriahboChile
- [Euphoriahbo Chile]. (2020, febrero 15) Final Temporada "All For Us" BTS | Euphoria HBO [Subtitulado al español]. [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=AIOa6cZLAo0&list=PLITCFMJV-twFosVS26l8-QLLlqohsOPLq&index=18&ab_channel=EuphoriahboChile
- [LiteGear Inc]. (2020, mayo 1) LiteGear Live - Euphoria (an HBO Series). [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=mbl848Opo-I&list=PLITCFMJV-twFosVS26l8-QLLlqohsOPLq&index=25&t=586s&ab_channel=LiteGearInc
- [REALPOLITIK]. (2020, abril 15) Adam Newport-Berra: "Euphoria humaniza las problemáticas como la adicción o la depresión". [Archivo de video] Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=w83p-ij72-k&list=PLITCFMJV-twFosVS26l8-QLLlqohsOPLq&index=20&ab_channel=REALPOLITIK

Páginas Web

- Real Academia Española. (s.f.). Cultura. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/cultura?m=form>