

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**Dirección fotográfica
del cortometraje
*Sobre levantarse tras la caída***

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Carlos Vilanova García

Tutor/a:

**Sandra María Martorell
Fernández**

GANDIA, 2021

Resumen:

El presente trabajo introduce la dirección de fotografía a partir del cortometraje *Sobre levantarse tras la caída*. Para ello, se presenta en primera instancia un contexto en el que se desarrollan las cuestiones teóricas relacionadas con la materia tales como las principales ocupaciones y obligaciones de un director de fotografía, así como los conocimientos que éste debe tener relacionados con su departamento.

Además, se presenta la propuesta fotográfica para el mencionado cortometraje. Se explicarán y justificarán todas las decisiones tomadas desde la preproducción hasta la postproducción, pasando por los referentes, la propuesta personal, el rodaje y, por último, la corrección de color

Palabras clave: Dirección de fotografía, Narrativa audiovisual, Composición, Iluminación, Color.

Abstract:

The following document introduces direction of photography from the short film *Sobre levantarse tras la caída*. For this, its presented at first a context in which rhetorical questions related to the subject, such as occupations and obligations of a photography director, and the knowledge related to their department are developed.

At the same time, the photographic proposal for the aforementioned short is presented as well. All choices regarding the shot film will be explained, from pre-production to post-production, talking about references, personal idea, filming and finally, color correction.

Keywords: Director of Photography, Audiovisual Narrative, Composition, Lightning, Color.

Índice

1. INTRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA.....	4
2. OBJETIVOS.....	4
3. CONTEXTO.....	5
4. LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA – ESTADO DE LA CUESTIÓN Y CONTEXTO.....	5
4.1 OBJETIVOS.....	6
4.2 COMPOSICIÓN.....	9
4.3 ILUMINACIÓN.....	13
4.4 USO DEL COLOR.....	17
4.5 ETALONAJE.....	9
5. REFERENTES.....	20
5.1 PRIMERA SECUENCIA.....	21
5.2 SEGUNDA Y TERCERA SECUENCIA.....	23
5.3 CUARTA SECUENCIA.....	24
6. PROPUESTA PERSONAL.....	25
6.1 MOODBOARD Y PALETA DE COLOR.....	26
6.2 PRIMERA SECUENCIA.....	28
6.2.1 Propuesta de cámara.....	29
6.2.2 Propuesta de iluminación.....	32
6.3 SEGUNDA Y TERCERA SECUENCIA.....	33
6.3.1 Propuesta de cámara.....	34
6.3.2 Propuesta de iluminación.....	36
6.4 CUARTA SECUENCIA.....	38
6.4.1 Propuesta de cámara.....	39
6.4.2 Propuesta de iluminación.....	40
7. RODAJE.....	41
7.1 DÍA 1 – PRIMERA SECUENCIA.....	42
7.2 DÍA 2 – SEGUNDA Y TERCERA SECUENCIA.....	44
7.3 DÍA 3 – CUARTA SECUENCIA.....	44
8. POSPRODUCCIÓN.....	45
9. CONCLUSIONES.....	46
ANEXOS.....	47
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.....	51

1. Introducción y metodología

La realización de este TFG es la conclusión lógica del proceso de su autor, que entró en Comunicación Audiovisual con amor por el cine, y ha salido con amor por el cine y, en concreto, por la dirección de fotografía.

Sus etapas van desde un primer inicio en el que se comienza a investigar y concretar información relacionada con este campo, hasta una parte conclusiva en la que finalmente la propuesta personal del autor se lleva a cabo. Así, este trabajo es causa y consecuencia del cortometraje. El proyecto se construyó como una obra personal a través de la cuál poder crear un trabajo de fin de grado, a la vez que éste ha servido para poder realizar una investigación que nutra y mejore las obligaciones de su autor en dicho cortometraje.

Así, ambos procesos, trabajo y obra, se han realizado de manera paralela, creciendo y entremezclándose intencional e involuntariamente. El método a seguir, para el apartado de contexto, ha sido el de investigar de mayor a menor: primero concluyendo lo que era la dirección de fotografía en general, para luego pasar a lo que significaban todos sus subapartados internos, fijando, previamente, unos objetivos claros. Además, y en todo el trabajo, se ha buscado respaldar siempre las teorías en argumentos de expertos y obras externas consideradas de relevancia.

Más allá de esto, se ha intentado siempre transmitir la necesidad de que un proceso de creación como el cine siga existiendo. La simbiosis entre técnica y arte generan toda una narrativa única a través de la cual el ser humano se puede expresar, puede crecer y en el que puede vivir. En este trabajo se concluye cómo la dirección de fotografía tiene un papel sumamente importante dentro del proceso audiovisual, y cómo ésta trabaja en comunión con todos los departamentos para lograr un resultado, en algunas ocasiones, artístico.

2. Objetivos

Objetivo principal:

Proponer una estética y narrativa visual concreta para el cortometraje *Sobre levantarse tras la caída*, dirigido por Irene García, para suplir las responsabilidades correspondientes a la dirección de fotografía.

Objetivos secundarios:

- Concluir una filosofía concreta dentro de la dirección de fotografía para cohesionar todos los subapartados que forman esta disciplina.
- Analizar el aspecto visual de algunas escenas de obras cinematográficas previas con el fin de poder ejemplificar los elementos narrativos generales cinematográficos.
- Ampliar los conocimientos en los campos del color, la estructura y el lenguaje visual a la narrativa cinematográfica.

3. Contexto

Sobre levantarse tras la caída es un cortometraje en el cual, Rebeca, la protagonista, irá atravesando una serie de sueños mediante los cuales se representarán los miedos e incertidumbres por los que está pasando en este momento: la pérdida de una amistad y de “su lugar”; puesto que esa antigua amiga sigue estando en todos los sitios que Rebeca frecuenta. La protagonista, así, sentirá que ha perdido su espacio, arrebatado por esa amiga que ahora ya no aprecia y con la que tiene que lidiar en cada lugar que frecuenta.

El cortometraje, no obstante, no representará esto de forma literal, puesto que se reflejará a través de los sueños de Rebeca, que no reconstruyen la realidad de manera fiel. De esta manera, el proyecto se presenta, de manera más conceptual, como una simbiosis entre narrativa formal y el videoarte, en la que el espectador no sabrá exactamente qué es aquello que le sucede a la protagonista, sino que experimentará con ella el viaje entre sueños; sintiendo con ella, pero sin saber por qué. La empatía mediante la razón (empatizo porque sé de lo que me están hablando) queda, pues, relegada y, en esa ocasión, se dejará al espectador que acomode el relato a su experiencia sensible más personal. Haciendo que cada persona se lleve a su terreno el cortometraje, a su vivencia particular.

4. La dirección de fotografía – Estado de la cuestión y contexto

Cuando se pregunta sobre la dirección de fotografía, la respuesta suele ser difícil de encontrar de manera unánime. No porque no se tenga, sino porque no existe. La respuesta, si la hay, tiene la misma complejidad que la que responde a qué es el arte, qué es la vida o cuál es el sentido de ésta.

Goodridge y Grierson (2012: 8) señalan "El director de fotografía determina, junto con el director, la composición de una escena, su iluminación, el movimiento de la cámara respecto a los actores o a la localización, y a menudo interviene también, junto con el director y los diseñadores, en la elección de los colores que van a usarse."

En cuanto a definición técnica, lo que explican Goodridge y Grierson en su libro está más que acertado. El problema viene cuando intentas atar todos estos términos a una definición: iluminación, composición, uso del color, etc. Todos estos son elementos de muy difícil explicación porque conllevan consigo el uso de la narrativa. Es decir, no es elegir el rojo cuando la escena es romántica o el azul cuando es melancólica y triste; es conocer el uso concreto que se le da a cada uno de los colores principales en cada una de las culturas, y así poder aplicarlos de manera precisa. Es, además, aplicarlos en coherencia con el resto de la cinta, sabiendo que cada escena está también formada por la narración de las escenas anteriores y de las siguientes. Sobre todo lo dicho, se puede añadir el hecho de conocer y tener en cuenta el impacto que el color tendrá en el espectador y el valor estético que tendrá dentro de la imagen. No es lo mismo que la protagonista lleve un vestido rojo cuando conoce al amor de su vida; que tanto el vestido, como la pared, el coche, la luz, la ropa de él (o ella), y todos los elementos en la escena sean rojos. El motivo del rojo sería el mismo, pero el impacto en el espectador y su valor estético serían diferentes.

Y esto en lo que respecta al color. No se ha entrado ni en la composición, ni en la luz, ni en los movimientos de cámara, ni en ninguno del resto de elementos que sí mencionan Goodridge y Grierson en el fragmento citado (y en el resto del libro).

Esto quiere decir que la función de un DOP (Director of Photography), como la de cualquier persona con un cargo mínimamente artístico, es ilimitada. Es ilimitada porque puede ir desde la máxima superficialidad, (solventando la narrativa para que se ajuste a los estándares de legibilidad del espectador) hasta la mayor de las complejidades, tratando todos los elementos, relacionados con su disciplina, que aparecen en todos y cada uno de los fotogramas de la obra.

Decía Christopher Doyle, considerado como uno de los directores de fotografía más importantes de nuestro tiempo, que, en el cine solo, existían tres personas: la que está frente a la cámara, el público y su nexa: el director de fotografía (Goodridge y Grierson, 2012: 25). Es posible que la frase sea exagerada (probablemente lo es) pero no deja de ser parcialmente cierta. El cine es un lenguaje mayoritariamente visual, el sonido es un añadido que llegó décadas después y que, aún hoy en día, no es usado para todas las obras. Una película puede carecer de sonido, de diálogos, de personajes, etc. Pero nunca de imagen.

Está claro que, dentro del apartado visual, hay varios departamentos encargados de que éste sea brillante. El departamento de arte o la misma dirección de la película. No obstante, todos ellos forman, de alguna forma, una sinergia con la dirección de fotografía en la que ésta afectará indudablemente al resultado del resto de departamentos. No porque sean peores, sino porque dependen de si salen o no en escena. Una dirección de arte brillante puede ser tremendamente denostada por una mala dirección de fotografía, con el tan inocente gesto de no encuadrar de forma adecuada; algo que no ocurre a la inversa. Una buena dirección de fotografía no se puede ver estropeada por la dirección de arte; ésta, en todo caso, afectaría al resultado general de la película. Todos los departamentos relacionados con el aspecto visual de una obra dependen, se lo merezcan o no, de la calidad de la dirección de foto, en tanto en cuanto es ésta la encargada de mostrarlos en pantalla.

Tal es la responsabilidad del departamento encargado de la narrativa visual de una obra, en fin, visual. En este sentido, los elementos que un DOP debe manejar son tanto técnicos como artísticos. De entre los técnicos (muchos ya mencionados por Goodridge y Grierson en su cita inicial), lo más relevantes son:

4.1 Objetivos

Los diferentes tipos de lentes (u objetivos). Se califican según la distancia focal, es decir, la distancia (en milímetros) que hay desde el objetivo hasta el sensor de la cámara. No obstante, aunque este sea el origen de su nomenclatura y clasificación, el verdadero motivo por el que el tipo de objetivo representa una decisión vital no reside en la distancia focal, sino en cómo ésta afecta al aspecto de la imagen.

Según la distancia focal, variará la amplitud de la imagen y la distancia máxima a la que el objetivo puede llegar. Esto es, con una distancia focal corta (16mm, un objetivo angular), la amplitud de lo que podamos grabar será mayor, obteniendo una imagen más abierta, pero con una distancia de profundidad pequeña, apenas grabando lo que está

delante de la cámara. Si nos vamos a la parte opuesta (100mm, un teleobjetivo), la imagen que recojamos representará un fragmento mucho más reducido de la realidad, obteniendo un campo de visión más acotado, pero pudiendo llegar a una distancia mucho mayor. La variación entre la distancia focal, en un mismo objetivo, es lo que se conoce como zoom. El efecto que obtenemos al hacer zoom en una cámara es el de variar la distancia focal (de ahí que, normalmente, el propio objetivo varíe su tamaño). Donde antes, por ejemplo, había una casa entera en plano general, ahora solo vemos la puerta en primer plano; hemos pasado de un angular a un teleobjetivo.

La diferencia entre objetivos, además, no se queda solo en aquello que pueden o no grabar, también tienen un efecto en aquello grabado. Los angulares muy pronunciados, por ejemplo, suelen deformar la imagen, consiguiendo un efecto similar al de una mirilla de puerta. Esta distorsión puede usarse de forma narrativa, pues le otorga a la imagen un cierto estilo delirante y asfixiante, como si la imagen se abalanzase sobre el espectador. Ejemplos de este uso los podemos encontrar en escenas de *12 Monkeys* (Terry Gilliam, 1995) y *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971).

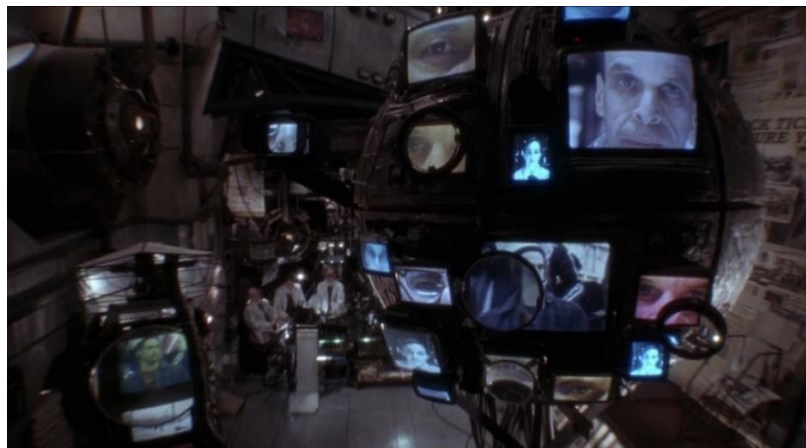


Figura 1. Frame de *12 Monkeys*



Figura 2. Frame de *A Clockwork Orange*

Además de esto, la distancia focal, como su propio nombre indica, influye también en el margen de distancia dentro del cual los objetos están enfocados total o parcialmente. Así, un objetivo de corta distancia focal (angular, como el de los ejemplos de arriba), podrá tener un rango de enfoque mayor, pudiendo tener objetos parcialmente enfocados delante y/o detrás del que esté totalmente nítido. De manera inversa, los teleobjetivos tienen un margen muy reducido, provocando que los objetos enfocados sean muy concretos, y todo lo demás aparezca borroso, aunque esté relativamente cerca de lo nítido.

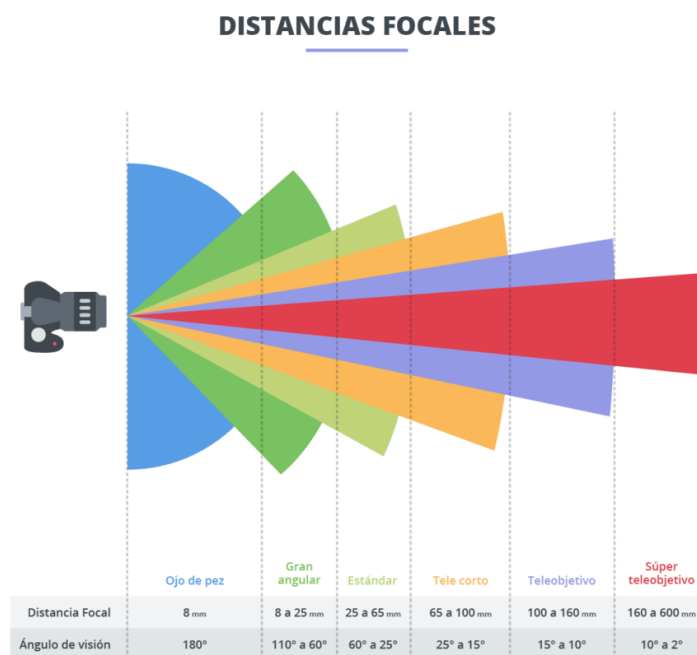


Figura 3. Infografía sobre la distancia focal. Recuperado de <https://www.blogdelfotografo.com/distancia-focal/#distanciafocal> [Consulta: 10/04/2020]

Todo esto también tiene relación con el efecto en el espacio que percibimos. Un 16mm expandirá el espacio (deformándolo, como ya hemos dicho) y hará que los objetos parezcan más distanciados entre sí. Mientras, un 100mm lo aplanará, haciendo que objetos distantes parezcan más juntos. De esta forma, los teleobjetivos son utilizados para reflejar que dos figuras están mucho más cerca de lo que parecen (persecuciones, gente apelotonada andando por la calle, etc). Esto se debe a que la profundidad del encuadre se reduce, haciendo que lo que, en la realidad, está a varios metros, en pantalla pueda parecer junto.

Todo esto ha sido mencionado, obviamente, contraponiendo los dos extremos: angular y teleobjetivo. No obstante, hay toda una serie de objetivos que pasan por el espectro y van, progresivamente, perdiendo las características de unos y obteniendo la de otros, desde de la menor distancia focal (objetivos “ojo de pez”) hasta la mayor (súper teleobjetivos).

Las características de todos ellos, aquí explicadas, tienen un fuerte componente artístico que depende, obviamente, de un conocimiento de la técnica. Usar un objetivo u otro, pues, cambiará completamente la forma en la que se transmita una imagen.

4.2 Composición

En esencia: la disposición y distribución de los elementos captados a lo largo de todo el cuadro, fotografía, plano, etc. En palabras de Nieto, A. (2019: 76): “la manera en la que establecemos los elementos de una imagen para comunicar un mensaje, un sentimiento o una sensación”.

La composición es de los aspectos más relevantes en cualquier medio de expresión artística y visual, también el cine. Es de las más relevantes porque es inexistente en la vida real. El color, la iluminación, etc. son elementos inherentes a la realidad, con o sin funciones artísticas. Muchas veces, incluso, observamos la realidad a través de gafas o cristales que la deforman, algo parecido a lo que sería usar objetivos en la vida real. Todo esto está presente en nuestra vida diaria. La composición fotografía, pictórica o cinematográfica, no.

Esto se debe a que esta composición es el fruto de trasladar las tres dimensiones de la vida real a las dos dimensiones de la pantalla de cine. Encuadrar es recortar la realidad y plasmarla en un soporte plano. La composición es, en esencia, la forma en la que eliges qué parte de la realidad recortas, cómo y desde dónde. Continuando con Nieto (2019: 76), la composición

“Siempre se relaciona con una serie de normas que hemos de intentar cumplir para que nuestras imágenes sean “buenas”. El problema es que, cuando observamos imágenes de otros autores o analizamos las nuestras encontramos que muchas de ellas están muy alejadas de estos estereotipos. Afortunadamente la composición es algo más que una disposición geométrica de los elementos”.

En este párrafo el autor nos resume dos de las condiciones más relevantes a la hora de generar una composición:

Primero, que ésta siempre intenta buscarse como un estándar de calidad. Una buena composición en una imagen denota experiencia y conocimientos en el autor.

Segundo, y más importante, que no hay por qué hacerle caso al primer punto. La composición responde a una serie de reglas (que ahora pasaremos a resumir) bajo las cuales se supone que un encuadre es estético a la vez que narrativo. Estas normas funcionan solo bajo la más estricta teoría. Tómese esto como advertencia en tanto en cuanto la composición, como cualquier otra herramienta de esta índole, está y estará siempre supeditada al valor narrativo y el contexto que le queramos dar a la imagen, y nunca a nada más.

En esencia, la composición se basa en los puntos de atención y en los “pesos” de la imagen. En occidente, por ejemplo, la lectura se realiza de izquierda a derecha y de arriba abajo. Es por eso por lo que siempre prestamos atención primaria a los elementos de arriba a la izquierda. Es en este sentido donde encontramos el primero de los elementos compositivos más importantes: la regla de los tercios.

La regla de los tercios consiste en dividir la imagen en nueve partes iguales generando así cuatro puntos convergentes de las líneas divisorias.

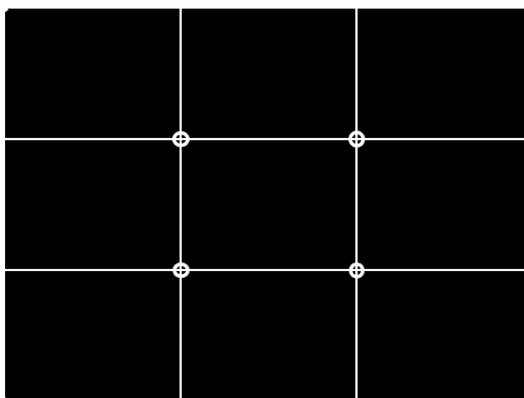


Figura 4. Sin título.

“Los puntos que confluyen estas líneas serían los idóneos para ubicar los elementos principales que deseemos destacar del resto. [...] Su importancia se considera tan elevada que estas intersecciones se conocen también como puntos fuertes o áureos”. Nieto, F. (2019: 55).

Esta regla es, posiblemente, una de las más relevantes en cuanto a composición y simpleza. Las líneas no solo marcan los puntos fuertes, sino que, además, fragmentan la imagen de forma que es mucho más sencillo encontrar los centros o saber si la imagen está correctamente alineada con las líneas de aquello retratado (por ejemplo, el horizonte).

Imaginemos a un anciano sentado en un carrito que observa, desde la entrada, un edificio en construcción. La regla de los tercios nos serviría para comprender en qué posición queremos retratar al anciano: ponerlo en el eje de arriba a la izquierda equivaldría a darle a él la importancia, puesto que estaría en gran tamaño y en la posición de relevancia. Ponerlo abajo, en cambio, significaría dejar todo el espacio de arriba para la obra que contempla, dándole mucha más importancia al fondo que a él mismo, y dejándole casi como un espectador más de la propia foto.



Figura 5. Fotografía de anciano sentado con regla de los tercios superpuesta.

Más allá de esto, encontramos que la regla de los tercios, aunque una de las más importantes, no es más que otra de las muchas reglas que buscan generar un equilibrio en la imagen. En este sentido, una especie de “centro” compositivo, no literal pero sí necesario.

Rudolf Arnheim nos habla en su libro sobre cómo la “centricidad” en la composición siempre ha simbolizado la importancia del sujeto representado (1988: 10):

“Desde un punto de vista psicológico, la tendencia céntrica representa la actitud egocéntrica que caracteriza la forma de ver las cosas y las motivaciones propias del ser humano al comienzo de su vida, y que, como un poderoso impulso, se extienden a lo largo de ésta”.

Más adelante, en la misma página, nos hablará también de cómo esta centricidad se puede ver truncada por elementos externos con la misma o mayor importancia:

“Muy pronto, sin embargo, el individuo o grupo egocéntricos se ven obligados a admitir que su propio centro es sólo uno entre muchos, y que el poder y las necesidades de éstos no pueden ser ignorados sin riesgos. Esta visión del mundo, más realista, complementa la tendencia céntrica con otra de tipo excéntrico. [...] El centro primario atrae o repele a los centros externo y éstos, a su vez, influyen en él.”

Lo que Arnheim nos quiere transmitir aquí es que, en definitiva, la forma en la que el ser humano percibe el mundo es desde la centricidad. Pensando que sí mismo es el centro de su vida, que su entorno cercano es el centro de su entorno más general y así hasta llegar al propio universo (antes de que la ciencia revelara lo contrario). Esta centricidad apoya y ampara la idea de que estar en el centro es sinónimo inexorable de grandeza y poder.

Todo esto lo podemos encontrar en las obras audiovisuales. En ellas, siempre se tiende a buscar un cierto equilibrio en la representación, aunque no sea necesariamente un equilibrio céntrico.

Vemos entonces que los efectos que causa y tiene la centricidad son comparables a los del equilibrio en cualquiera de sus formas compositivas: su existencia demuestra importancia y autoridad, otorga estética, belleza, etc. La centricidad, pues, no es más que otra forma de componer una imagen. Así, la ruptura de esta o del equilibrio compositivo en general, es decir, el desequilibrio, tienen un potente significado narrativo en sí mismos.

Rudolf Arnheim habla de ello unas cuantas páginas más adelante de las anteriormente mencionadas (1988: 133):

“Encontramos una elocuente ilustración de esto en la famosa *La ronda de la noche* de Rembrandt, recortada en el siglo XVII de tal forma que el principal personaje del cuadro, el Capitán Cocq, aparece ahora en el centro, cuando en realidad Rembrandt lo había colocado un poco a la derecha. [...] al aparecer el capitán en el eje central, éste asume una posición dominante, [...] mientras que la posición excéntrica que ocupaba en el cuadro original le otorgaba un papel más secundario”.



Figura 6. *La ronda de la noche.*

Aunque Arnheim se refiere durante todo su relato al centro literal de la imagen, su significado es extrapolable en tanto en cuanto, como ya hemos dicho, romper el centro implica romper el equilibrio.

Vemos así cómo la composición, más allá de normas y directrices, se basa en algo muy sencillo: el equilibrio. Romper el equilibrio de la regla de los tercios, por ejemplo, supone también una ruptura estética con lo convencional y, por ello, puede tener un fuerte impacto en el espectador. Esto lo vemos en el caso de *La mort de Guillem* (Carlos Marqués-Marcet, 2020), donde, en la escena en la que se les comunica a los padres la muerte de su hijo, el plano queda completamente descompuesto, dejando todo el espacio en vacío (representando la ausencia de Guillem) y arrinconando a los padres a un extremo del encuadre.



Figura 7. *Frame de La mort de Guillem.*

Vemos entonces que el seguimiento o la ruptura del equilibrio, como con cualquier otro academicismo, es decisión del artista y será siempre válido en tanto en cuanto esté justificado y tenga un contexto *ad hoc*. La forma en la que distribuimos los elementos

en una imagen es tanto estética como narrativa, ambas muy relevantes en el proceso de creación, y es por eso recomendable no dejar nunca que una sobrepase a la otra si no es lo buscado de manera explícita.

4.3 Iluminación.

En la introducción de su libro, Luiseleux nos muestra, en cinco palabras, por qué la iluminación es tan relevante en el audiovisual (2005: 3): “Sin luz, no hay imagen”. Tan sencillo como eso. La luz, a nivel técnico, es el elemento más necesario de todos los que ocupan la dirección de fotografía. Iluminar significa mostrar y ocultar. Más tarde, en esa misma página, el autor nos dice que la luz “tiene otra función: la de dar sentido a la imagen mediante el modo en el que se ilumina el tema y por la atmósfera que genera”.

Con esto, básicamente, concluimos que tanto el dónde como el cómo de la iluminación en el cine suponen factores de alta relevancia. Eso lo podemos ver, por ejemplo, en la forma en la que Vittorio Storaro captó a Marlo Brando en *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979).

La forma en la que el personaje de Brando es retratado, con solo medio rostro iluminado de toda la escena, refleja a la perfección tanto la atmósfera de la secuencia como el tono siniestro y enajenado del coronel Kurtz (personaje interpretado por el actor).



Figura 8. Frame de *Apocalypse Now*.

De la misma forma, Robert Richardson, en uno de los tiroteos finales de *Django Unchained* (Quentin Tarantino, 2012) utilizó una iluminación claramente artificial que se sumaba a toda la demás estética irrealista de la escena. Cuando se supone que la acción se ubica en una casa iluminada únicamente con velas, encontramos a los personajes (y parte del fondo) iluminados desde atrás con una luz muy intensa y direccional, algo imposible de ser generado por velas.



Figura 9. Frame de *Django Unchained*.

Además, esto nos permite recordar que la luz no siempre debe ser un recurso de expresividad directa. En la escena de *Apocalypse Now* la luz (y su ausencia) nos llama la atención de forma explícita y su análisis es relativamente evidente. Mientras, en *Django*, tanto el montaje como la violencia de la escena hacen que no nos fijemos conscientemente en la luz como primer elemento y que éste, simplemente, sea un cimiento más sobre el que asentar toda la atmósfera de corte irrealista.

Por otro lado, el uso concreto de luz eléctrica claramente artificial en *Django* nos permite entrar de lleno en los tipos de iluminación, algo totalmente relevante a la hora de iluminar un ambiente. De un lado, la separación más evidente es la de luz natural (el Sol y la Luna) y luz artificial. Evidentemente, una producción con presupuesto limitado utilizará la luz natural como principal fuente de luz en las localizaciones diurnas externas; no obstante, debemos entender la iluminación como un elemento narrativo más (tal y como ya hemos explicado) y, por lo tanto, se debe presentar, a nivel teórico, sin supuestos límites presupuestarios.

Esto significa que iluminar una escena diurna con luz natural debe hacerse siempre y cuando la luz que proporcione el Sol sea la necesaria para ese momento. En caso negativo, deben buscarse soluciones alternativas que pueden ir desde rodar en una hora diferente del día hasta rodar por la noche iluminando la escena con luz artificial que simule la del Sol, pero con las condiciones deseadas. Esto último, evidentemente, conlleva unos costes de producción altísimos con resultados que no siempre compensan. Al fin y al cabo, estás imitando la luz natural (gratuita y renovable) con luz artificial (costosa y contaminante), así que esto solo se realizará en contadas excepciones.

En cualquier caso, como ya hemos dicho, ninguna opción es descartable en la teoría. Aún menos si se habla de elementos supeditados, todos ellos, a un único fin: el narrativo. De la misma forma que no nos paramos a explicar lo costoso de conseguir un súper teleobjetivo, no nos pararemos ahora a explicar lo costoso de iluminar o conseguir cada uno de los tipos de luz.

Una de las formas más fáciles de diferenciar los tipos de iluminación es mediante la temperatura de color. En este sentido, Olmedo Guerra nos habla de esto en su tesis (2018: 9):

“La temperatura de color se refiere únicamente al espectro luminoso que produce una luz calentada a determinada temperatura. Esto se refiere a que el color que dará cada luz depende de la temperatura necesaria que responda a la estética planteada de forma que mientras mas baja la temperatura la luz será mas naranja y mientras más alta será más azul”.

Con esto, concluimos que todas las fuentes lumínicas del mundo se encuentran dentro del espectro visible de la temperatura de color y que este tiene una función práctica muy útil para poder definir de forma concreta y rápida cuál es el tono de la luz.



Figura 10. Diagrama de temperatura de color. Fuente: <<https://estudiomatmata.es/blog/materiales/la-temperatura-de-color-para-conseguir-el-ambiente-ideal>>

La temperatura de color no define una fuente de luz concreta. El Sol, por ejemplo, varía en su temperatura de color a lo largo del día, pasando de una temperatura de color baja (amanecer) a una más alta (mediodía) y finalmente volviendo a descender (atardecer). El tono de la luz es un factor muy importante que, no obstante, afecta más al respecto del simbolismo y las teorías del color que veremos más adelante.

Más allá de su temperatura de color, las diferentes fuentes de luz se pueden dividir en el efecto que causan en el objeto iluminado. No solo la intensidad o apertura de la luz, sino también su consecuencia: las sombras.

“Si esta luz varía en su calidad, cantidad y orientación, tendremos una percepción distinta y, por tanto, otra emoción al contemplar dicho objeto. En la oscuridad, ese mismo objeto iluminado por una vela se percibirá también de forma distinta, etcétera. En cine, la luz puede ser vista como una representación cultural de las variaciones emotivas que nos hace sentir en la realidad. Felizmente, con la luz llega la sombra, Esta dualidad dialéctica es la materia prima de la imagen cinematográfica”. (Loiseleux, 2005: 5).

De esta forma, entendemos que la difusión de la luz (cuánta intensidad llega al objeto) puede ser un factor clave para diferenciar los tipos de luz. Quedándonos solo con la luz

natural, no es similar la luz que produce el Sol en un despejado día de agosto, que el que produce en una nublada mañana de enero. En este caso, la fuente de luz es la misma (y lo que han variado son otros factores como las nubes, que actúan de difusores). No obstante, esta misma y notable variación se puede dar entre varios tipos de luz y se debe tener muy en cuenta.

Una luz naranja siempre podrá hacerse blanca retocando el balance de blancos de la cámara (la forma en la que ésta percibe los colores) o colocando los debidos filtros (en este caso, un filtro CTB, siglas de *Color Temperature Blue*) delante de la fuente. No obstante, un foco de luz suave (o difusa), jamás podrá generar una luz dura si no está preparado para ello. Por esto, a la hora de elegir las fuentes de luz, es más relevante hacerlo según el tipo de luz que proporcionan, y no su temperatura de color. Esta, aunque relevante, siempre podrá ser modificada de manera mucho más sencilla.

Todo esto, evidentemente, tiene aplicaciones narrativas. Ya hemos comprobado cómo, precisamente, era la dureza e intensidad de la luz en la escena de *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) lo que dotaba de carácter enigmático y siniestro la escena de Marlon Brando. Yéndonos a la parte completamente opuesta, encontramos, por ejemplo, esta escena de *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990).



Figura 11. Frame de Total Recall.

Aquí, la iluminación es totalmente contraria a la de la escena anteriormente comentada. El personaje de Arnold Schwarzenegger está iluminado por todos los ángulos, apenas dejando rastros de sombra en su cara. El efecto que causa es sensiblemente distinto al de Brando, claro está. Aunque también algo extraña (precisamente por la anti-naturalidad de no tener sombras), la comparación entre esta imagen y la anterior sirven para dar buena cuenta de la importancia que tiene la cantidad e intensidad de la luz.

Más allá de esto, también tenemos otros factores, como el de la dirección. Enfocar a un personaje con la misma luz, la misma temperatura de color y la misma intensidad, pero desde una dirección diferente, puede cambiar completamente el sentido de la imagen.

Siguiendo con Marlon Brando y Coppola, tenemos cómo Gordon Willis (director de fotografía) eligió representar al actor en algunas escenas de *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972).



Figura 12. Frame de *The Godfather*.

La forma en la que Vito Corleone tiene sus ojos en sombra genera una cierta inseguridad en el espectador, creando, en palabras de Sánchez Fernández y Godoy Navas en su artículo sobre *The Godfather* (2002), un efecto fantasmagórico. Dejando claro que, en lo relacionado con la luz posicionada desde lo alto, no solo importa la intensidad, sino también la ubicación.

Como último ejemplo, tenemos esta escena de *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019), en la que el personaje de Willem Dafoe está iluminado de forma casi contrapuesta a la de Vito Corleone. La luz está profundamente contrapicada y viene desde un único punto, iluminando los ojos, la boca y parte de sus mejillas y frente. Esto provoca unas sombras completamente antinaturales (rara vez vemos un rostro iluminado así), que, acompañadas del ángulo del plano, también contrapicado, nos causan una sensación de enajenación e ira.

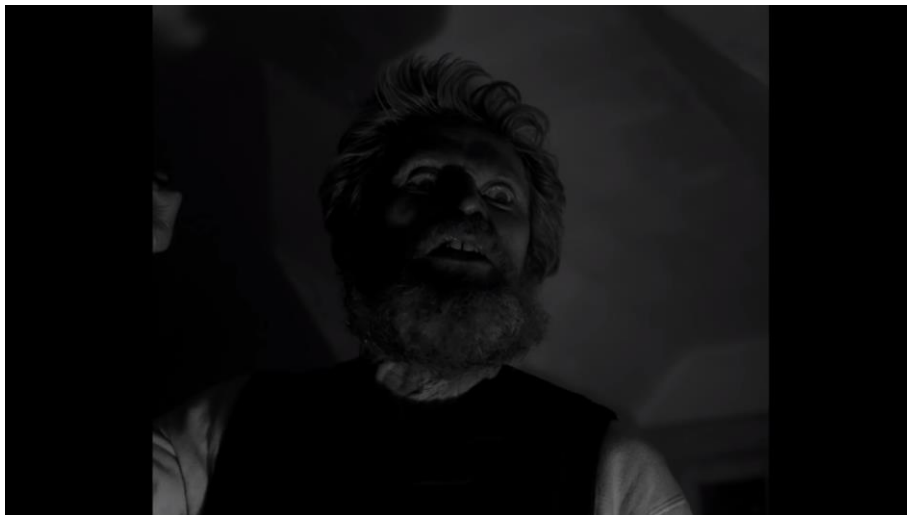


Figura 13. Frame de *The Lighthouse*.

4.4 El uso del color.

El color es uno de los pocos elementos cinematográficos cuya propia existencia ya delata un fin narrativo en sí mismo (en tanto en cuanto es optativo). Es, junto al sonido y algunos factores más, de los pocos componentes en el cine que pueden no existir en

una película; y cuya existencia (o no) ya delata intencionalidad. Es cierto que la ausencia de color no existe per se, puesto que su alternativa, el blanco y negro, no deja de ser una escala de grises que también son colores. En cualquier caso, la diferenciación lingüística siempre ha sido así: entre blanco y negro y color, y será así también como nos refiramos a este respecto en el presente trabajo.

Siguiendo con el primer párrafo de este apartado, hablar del color en el cine no supone hablar de cine (como si pudiera suponer hablar de montaje, composición o guion), sino, en todo caso, hablar del cine a partir de la fecha en la que el color empezó a estandarizarse. En cualquier caso, el momento actual es uno en el que el cine ya viene presupuesto por los colores. El color se ha vuelto, más allá de búsquedas narrativas, una base más sobre la que construir una película, casi sin cuestionar su existencia. A pesar de esto, y como decíamos hace unas líneas, el uso de color (o su ausencia) es narrativa en sí misma, se quiera o no, pues se está utilizando como elemento en una narración que podría no tenerlo. En palabras de Echeverri Jaramillo:

(2011: 5) “El cine, al ser la evolución técnica de la fotografía, heredó de ella, en su momento, la capacidad de reflejar lo más fielmente posible las formas, contornos y proporciones pero, a su vez, la imposibilidad de añadir automáticamente color a las imágenes, que es algo que ambos, fotografía y cine, conseguirán ya bien entrado el siglo XX. La fotografía es el arte de la luz, y mediante su tratamiento y manipulación se consigue la evocación más verosímil de los seres y las cosas, pero el soporte que se usaba en ese entonces sólo capturaba luces y sombras, no colores”.

Además, el color ha supuesto un punto común en la teoría de muchos filósofos y artistas a lo largo de la historia, que han hablado de su poder en la psicología y su fuerte simbolismo. Tal y cómo resume Díaz Lombardo (2017: 28):

“El filósofo que está en búsqueda de esencias lógicas encuentra [...] una dialéctica entre lo objetivo y lo subjetivo del color, como de hecho lo hace cualquier cineasta que utiliza de forma simbólica el color para expresar aquello que es inexpresable por vía de la razón”.

El color es, pues, una de las formas más flexibles que permiten a un autor (en nuestro caso, un cineasta) expresar aquellos sentimientos difícilmente representables de forma literal.

Más allá de esto, el color en la dirección de fotografía pasa por dos únicos campos: el de la iluminación y el del etalonaje (dícese de la corrección de la luz y color en el montaje). En cualquier caso, no entraremos en detalle del uso específico de cada color, puesto que esto depende de épocas, culturas y contextos tan amplios que ocuparían, no ya un solo trabajo, sino incontables. Sirva como ejemplo práctico el mostrado hace unas páginas, cuando hemos explicado lo diferente de vestir a un personaje de rojo para una escena romántica, que impregnar toda la estancia, personajes y decorado, de rojo.

Un director de fotografía, entonces, debe conocer cuáles son los sentimientos que produce cada color dentro de la cultura en la que se presupone su historia (o la cultura a la que quiere llegar). Debe saber, por ejemplo, que, si quiere generar una secuencia íntima, las luces cálidas y anaranjadas podrían ser funcionales por ser similares a la luz

de las velas. O que, por ejemplo, la temperatura de color del sol en su punto más alto es blanquecina y no rojiza o amarillenta, por lo que, a la hora de representar una escena de altas temperaturas, la luz que se utilice debería responder a esa temperatura de color, y no a otra.

En cualquier caso, y para finalizar este apartado, sirvan las palabras que Heller escribe al comienzo de su libro para resumir, no solo la cuestión de los colores, sino también todos aquellos elementos que dependan de un valor narrativo y cognitivo tanto del emisor como del receptor. En el lenguaje del arte está todo escrito y por escribir. Aunque Heller se refiera aquí a los colores, su texto es aplicable a todos los campos de la dirección de fotografía, del cine y de cualquier otro medio de expresión [2008: 17]:

“Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable, o venenoso, o tranquilizante. [...] Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. [...] Un color puede aparecer en todos los contextos posibles -en el arte, el vestido, los artículos de consumo, la decoración de una estancia- y despierta sentimientos positivos y negativos”.

Como conclusión de este apartado, simplemente deseamos dejar constancia, también como reivindicación y resumen de todo lo tratado hasta ahora, que la dirección de fotografía tiene un grandísimo papel narrativo y artístico en las obras; y que no es, como alguno pudiera pensar, el trámite técnico entre lo que el director pide y lo que el espectador ve.

4.5 Etalonaje

El etalonaje es el proceso de postproducción mediante el cual se transforman los tonos y características del color de las imágenes rodadas. En palabras de Labarga Málaga, M:

“El proceso de etalonaje, se nutre del trabajo de iluminación desarrollado durante el rodaje, permitiendo al etalonador trabajar a partir de esa atmósfera coloreada de forma natural y desarrollar las iniciativas creativas tanto del director de fotografía como del mismo director de la película” (2010: 53).

Así, el etalonaje tiene dos funciones principales: corregir y añadir (es por esto que, en algunas ocasiones, se le llama corrección de color). Por corregir nos referimos a solventar todas aquellas fallas que se hayan llevado a cabo en el rodaje. Puede que, por imprevistos o simple falta de producción, una escena haya sido rodada con un color no deseado (un foco con temperatura diferente o con una luz natural indeseada), mediante el etalonaje estas fallas se pueden corregir (dentro de un marco evidente de posibilidades), modificando los tonos de algunas partes o de la totalidad de la escena y ajustándolos mejor a lo deseado.

Por añadir nos referimos a añadir nuevas narrativas. Aunque no siempre sea así, en muchas ocasiones lo pensado y lo obtenido no tienen la misma apariencia, aunque se haya llevado a cabo de manera ideal. Puede que el color de una escena sea demasiado vistoso o muy apagado. La postproducción, más con las técnicas digitales, nos permiten experimentar con supuestos nunca planeados y jugar con los colores de una escena. Así, además de corregir los fallos (darle un color natural a la piel del actor, por ejemplo), también podemos añadir nuevas ideas (cambiar la luz de roja a naranja o de blanca a azul).

El etalonaje, pues, lo entenderíamos como una extensión de la propia narrativa del color vista anteriormente, pues responde ante la misma narrativa y funcionamiento. Y se diferenciarían principalmente por el tiempo y forma en el que se desarrollan dentro de todo el proceso de creación de una obra audiovisual.

5. Referentes

Tal y cómo dicen Balló y Pérez en su libro (2018: 11):

“Las narraciones que el cine ha contado y cuenta no sería otra cosa que una forma peculiar, singular, última, de recrear las semillas inmortales que la evolución de la dramaturgia ha ido encadenando y multiplicando.

No debe entenderse esta pertenencia a una cadena creativa como una limitación. Muy al contrario, lo que hace el cine es evocar los modelos narrativos anteriores con una puesta en escena que provoca que una determinada historia resulte nueva”.

Y aunque estos autores, en su libro, se refieran no tanto a los referentes como sí a las adaptaciones, sus palabras dejan clara una máxima tan válida para los primeros como para los segundos: nada en la narrativa parte del absoluto vacío. El trabajo de investigación previo y la búsqueda de referentes es tan esencial como necesaria. Alguien que se plantee contar una historia, en cualquiera de sus formas, debe, siempre, buscar antes el trabajo que otros hayan hecho en los campos similares (no necesariamente del mismo campo. Así, en este trabajo se encontrarán referencias a largometrajes, videoclips, spots, etc). Los referentes ayudan al creador a inspirarse, a asegurarse de si sus ideas ya se han puesto en práctica e incluso, sí así ha sido, a comprobar si han funcionado o si fuera conveniente modificarlas.

Estos referentes pueden ser globales, es decir, toda una película cuya narrativa general sirve de referencia; o también pueden ser referentes más concretos, Por ejemplo, la iluminación de una escena concreta de una película, el uso de la música en una secuencia, la forma de encuadrar un solo plano, etc. En un producto audiovisual todo se encuentra en sinergia con todo, por lo que los referentes de iluminación, encuadre, dirección artística, actuación y demás pueden partir de obras completamente diferentes que acaben formando algo nuevo. Así, como ya hemos dicho, la importancia reside en encontrar unos referentes que inspiren al autor, más allá del origen o parecido que éstos tengan con la obra que se va a crear.

En cuanto a las obras de referencia de este trabajo, contamos con la ventaja de que el tono simbólico de las escenas, el juego con espacios abiertos y, en general, la estética

del corto (al menos en su primera parte) tienen una fuerte relación con trabajos en los que ya hemos participado anteriormente. Así pues, uno de nuestros referentes principales es *Ataraxia* (Ana Revert, 2020), el cortometraje que realizamos bajo el cargo de la dirección fotográfica junto con José Ramón Ripoll.

Dado que *Sobre levantarse tras la caída* tiene secuencias muy diferenciadas, con un tono, iluminación y localizaciones diversas, hemos decidido dividir los referentes por escenas.

5.1 Primera secuencia

La primera parte de *Sobre levantarse tras la caída* consta de un carácter simbólico muy onírico, en el que el espacio es representativo (una nave industrial, como un gran espacio abierto en el que está sola) y las acciones están siendo imaginadas por la protagonista, apenas hay personajes (Rebeca y Chica) y el único atrezzo será una puerta y un espejo.

- *Ataraxia* (Ana Revert, 2020).

El cortometraje que ya hemos introducido tiene en su planteamiento sobre el escenario una teoría muy similar al de *Sobre levantarse tras la caída*, representando también un espacio inconcreto y abierto. En el caso de *Ataraxia*, el espacio elegido fue un teatro por cuestiones de producción y disponibilidad, aunque se barajaron igualmente las naves industriales y los polideportivos.



Figura 14. Frame de *Ataraxia*.

El tratamiento del escenario en este cortometraje es abstracto, utilizando siempre el negro para no detallar figuras ni formas salvo que tengan un peso en la historia. Se trata de centrar el foco en los personajes, siendo prácticamente lo único que sale en plano. La luz pretende ser intencionadamente artificial, dado que la naturaleza del cortometraje también lo es y no pretende representar una realidad de forma literal. Se combina la luz dura con la suave, obteniendo escenas en las que apenas se percibe el rostro del personaje con otras en las que no hay prácticamente sombras en la cara. Esto se hace para conseguir una narrativa de la iluminación, representando la dureza de la escena con su imitación en el tipo de sombras y de manera similar con la luz suave para los momentos de éxtasis de la protagonista.

- *Sin educación sexual* (Carles Valdés, 2018).



Figura 15. Frame de *Sin educación sexual*.

Spot publicitario para el Salón erótico de Barcelona. En éste, vemos un estilo visual similar al que se busca en *Sobre levantarse tras la caída* y que también comparte *Ataraxia*. La ubicación es un espacio abierto sin demasiada concreción en la que aparecen pequeñas escenas iluminadas desde una perspectiva cenital que se encienden y apagan. En cualquier caso, esto último no es lo referencial en el anuncio, sino, de nuevo, el uso de la luz con la protagonista en diálogo con el fondo. En este spot, la iluminación es dura en todo momento, reforzando el tono serio y el toque agresivo de la actriz. Las sombras en el rostro son igualmente duras, aunque, en ocasiones, apenas se aprecian por la dirección del foco, dejando el rostro de la protagonista casi totalmente iluminado.

Al igual que con *Ataraxia*, la luz es cenital la mayor parte del tiempo, encontrando muy pocas fuentes de luz, pero de potencia y color similares, de forma que las sombras duras generan relieve en la ropa, pero homogenizan la cara si la luz es recibida directamente.

- *Dogville* (Lars von Trier, 2003).



Figura 16. Frame de *Dogville*.

En esta película se encuentran otros elementos muy similares a los mencionados en los referentes anteriores. La mayor aportación es la de la duración de la propia obra (un total de 177 minutos, considerablemente mayor que los otros ejemplos, que apenas superan los 5). Así pues, *Dogville* es el ejemplo de cómo mantener el uso del espacio inconcreto y el decorado minimalista a lo largo de multitud de escenas y secuencias.

Aportando, no una influencia concreta, pero sí una demostración de que este formato sirve tanto en obras breves como extensas.

Más visible en *Dogville*, pero también presente en *Ataraxia*, tenemos el uso del ya mencionado decorado, que visibiliza, una vez más, las sinergias entre los departamentos de arte y foto. Mientras que, en el spot del Salón Erótico, el atrezzo respondía a situaciones esporádicas que aparecían y desaparecían con la luz y representaban lo que se iba narrando, en los otros dos ejemplos, el decorado forma parte de la diégesis de los protagonistas. Estos, se encuentran inmersos en una realidad paralela en la que nunca llega a descifrarse el porqué de que apenas exista atrezzo, simplemente conocemos las razones artísticas y narrativas, pero no las justificaciones diegéticas. En cualquier caso, el decorado aquí tiene una representación minimalista en la que los elementos que percibimos existen en el mundo de los personajes, pero desconocemos los que no vemos.

Esto es, que, por ejemplo, las paredes de las casas no existen, pero los personajes actúan como si estuviesen, existiendo así una disonancia entre los elementos que percibe el espectador y los que perciben los personajes. De esta forma, podemos concluir que, en la diégesis de *Dogville*, el mundo es tal y como es el nuestro, y es un simple ejercicio artístico y estético el que lleva a Lars von Trier a decidir que el espectador lo perciba de diferente manera. En cualquier caso, el director hace una muestra del valor narrativo que puede tener el decorado dentro de una película, algo que, aunque sea fundamentalmente tarea de la dirección artística, veremos su implicación dentro de la dirección de fotografía más adelante.

Como seguimos insistiendo, todos los departamentos se hallan en simbiosis constante y trabajan guiados por la dirección para conseguir una única pieza homogénea y coherente. Aunque el diseño, distribución, forma y demás características de los escenarios dependan del departamento de arte; el objetivo de una película es el de crear una obra coherente y homogénea en la que todos los departamentos se nutran de las herramientas del resto para poder trabajar mejor. Es fundamental para la dirección de fotografía conocer el objetivo y diseño de los escenarios, así como lo es para arte conocer cuál será la planta de cámara y cómo será enfocado el decorado.

5.2 Segunda y tercera secuencia:

Estas dos partes, aunque separadas por tiempo y espacio en guion, comparten similitudes en prácticamente todo, pues apenas se llevan momentos entre una y otra. He decidido, así, unificarlas de manera teórica para facilitar la presentación de mis referentes.

Las secuencias plantean la huida de Rebeca por las calles de una ciudad o pueblo indeterminado. La luz es diurna y natural, además de encontrarnos con bastantes más elementos que en la primera secuencia. Aquí, aunque también onírico, el escenario y la acción son establecidas de manera más realista. Ya no encontramos un escenario indeterminado y unas circunstancias claramente ilusorias, sino que toda la escena podría establecerse en la vida real. Hay elementos, como que los extras lleven bolsas en la cabeza, que, claramente, establecen una premisa irreal. No obstante, el sueño sigue siendo mucho más plausible y natural que el anterior. Siendo este elemento (el de las

bolsas), prácticamente el único que choque con planteamientos más naturales en cuanto al escenario.

- *The Revenant* (Alejandro González Iñárritu, 2015).

Uno de nuestros principales referentes para la iluminación y cuya dirección de fotografía estuvo a cargo de Emmanuel Lubezki.



Figura 17. Frame de *The Revenant*.

La iluminación de esta película, una luz diurna (en las escenas que lo son, obviamente) e invernal, apenas potente y poco cálida, es perfecta para representar lo que buscamos en el cortometraje. Es una luz blanca y fría muy suave y visible, que apenas calienta. Aunque es una luz que se da en países nórdicos y paisajes nevados, también la podemos encontrar aquí en climas más cálidos (como España), durante las primeras horas de la mañana o durante el invierno, en momentos en los que el sol ilumina, pero apenas calienta.

Esto es justamente la sensación que se busca provocar: la de una iluminación lejana cuya función básica esté cubierta (la de iluminar) pero que, a la vez, se muestre fría con la protagonista y sincrónica con su estado de ánimo decaído. Siendo así, a la vez, representación y metáfora de lo que siente el personaje.

5.3 Cuarta secuencia

Esta secuencia, la más breve de todas, es la única que se desarrolla en la vida real; y la que aclara que todo lo visto previamente era un sueño de la protagonista.

La escena describe cómo Rebeca se despierta en su cuarto y se encuentra con su pareja, quien la calma y le recuerda que estaba soñando. La luz vendrá de la calle y, dado que la secuencia es nocturna, puede estar justificada con las farolas, que en muchas localidades suelen ser de un tono cálido anaranjado parecido al de una vela, cuya iluminación otorga el carácter íntimo y acogedor buscado para esta escena. También se plantea que haya luces de refuerzo en el interior de la habitación, pero que sean leves y no requieran siquiera justificación propia.

Por todo esto, el mayor referente es el videoclip *My Life is a Song For You* de Tom Rosenthal (Bertie Gilbert, 2020). En algunas partes, el videoclip muestra escenas nocturnas con una fuente de luz cálida exterior, similar a la de una farola.



Figura 18. Frame de My life is a Song For You.

En cuanto a la iluminación más cálida e íntima, un ejemplo claro puede ser algunas de las escenas de *The Witch* (Robert Eggers, 2015), de entre las cuales hemos elegido el siguiente fotograma para ilustrarlo. Aquí, ya se aprecia una iluminación más cálida y tenue, mucho más cercana a lo que busco en la escena.



Figura 19. Frame de The Witch.

6. Propuesta personal

En este apartado tratamos la propuesta de este TFG en cuanto a la dirección de fotografía de *Sobre levantarse tras la caída*. La propuesta se ha dividido por secuencias, igual que los referentes, dadas sus notables diferencias tanto en tono como en ubicación y desarrollo.

En cada uno de los apartados se exponen y justifican los tratamientos en cada uno de los campos presentados en el primer apartado de contexto y estado de la cuestión.

Hay que tener en cuenta que en este apartado pasamos de la teoría a la práctica. Ahora elementos como el presupuesto, las horas de rodaje o la distancia entre localizaciones

importan. Hay que subrayar, además, que este cortometraje cuenta con un presupuesto y una producción limitados. Está realizado enteramente por estudiantes, con sus propios recursos y aquellos que ha podido proporcionar la Universitat Politècnica de València.

Por todo esto, lo que aquí se presenta (y lo que finalmente se rodó) es fruto de mezclar lo deseado con lo posible, teniendo que ajustar todo lo pedido por los departamentos a aquello que finalmente era realizable bajo nuestras condiciones.

6.1 *Moodboard* y paleta de color.

El *moodboard* consiste en un collage visual que junta una serie de elementos cuyo creador considera que sirven para ilustrar la estética y atmósfera de una obra determinada (o parte de ella). Los *moodboards* son herramientas muy útiles que sirven para representar aquello que está en la cabeza de los diferentes departamentos, generando así una idea común que pueda servir para trabajar de manera más homogénea.

Éste se puede acompañar de la paleta de color, otra herramienta fundamental que ayuda a representar la gama de colores que se desean para el apartado visual. Mezclando ambas herramientas se consigue ilustrar, previa a cualquier grabación, una ligera idea de cómo podría ser el resultado final del cortometraje:

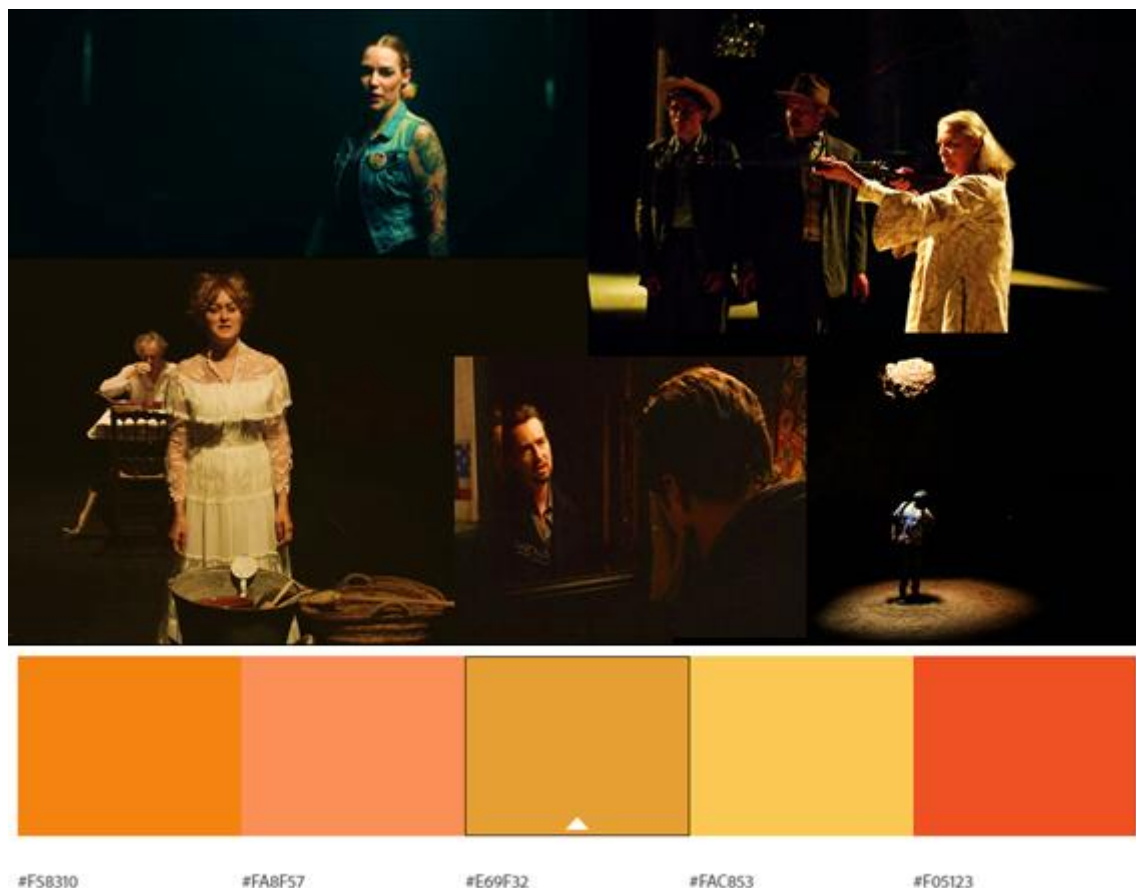


Figura 20. *Moodboard* y paleta de color de la primera secuencia.

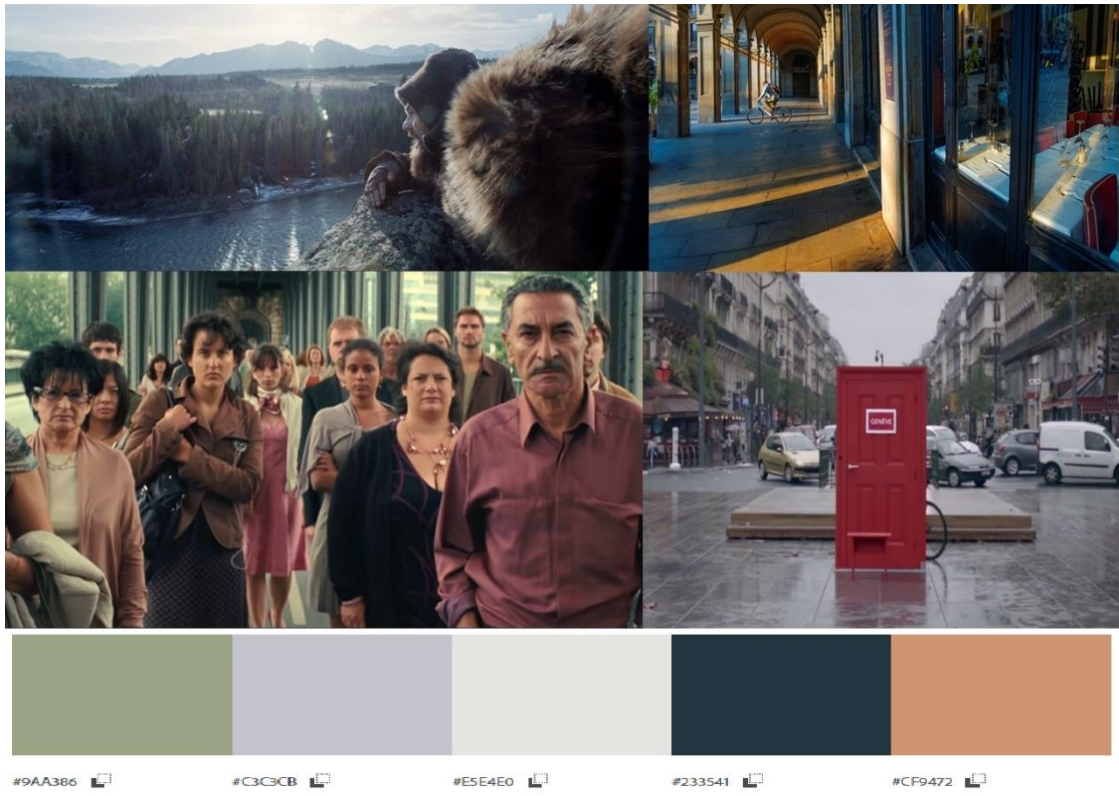


Figura 21. Moodboard y paleta de color de la segunda y tercera secuencia.

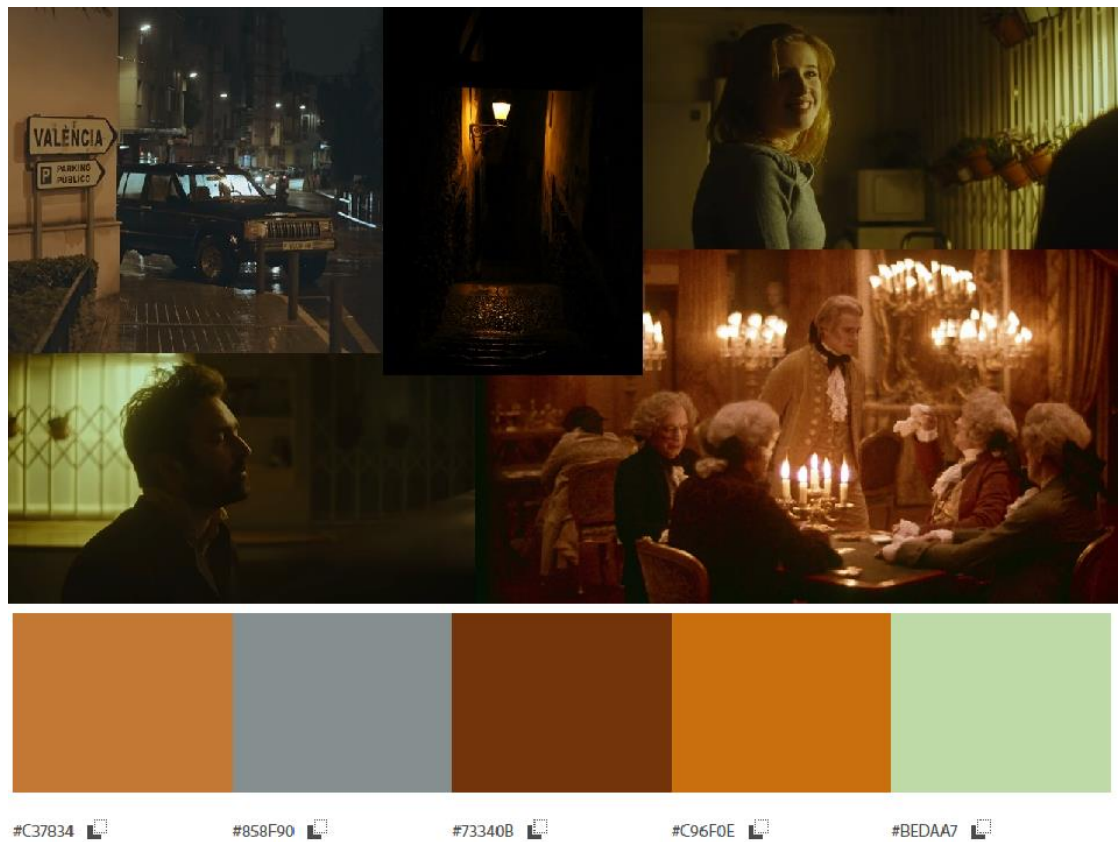


Figura 22. Moodboard y paleta de color de la cuarta secuencia.

6.2 Primera secuencia

En la primera secuencia de *Sobre levantarse tras la caída* encontramos un decorado (elaborado por el departamento de arte) altamente minimalista, existiendo únicamente una puerta y un espejo. Ambos muebles existen en la diégesis y son percibidos por los protagonistas, por lo que la interacción con ellos está plenamente justificada. En este caso, dado que la representación es onírica (un sueño de la protagonista), sí podemos imaginar que la protagonista percibe la realidad igual que se ve en cámara, por lo que no existe nada que no veamos nosotros. Así pues, la interacción con el entorno está en un punto alejado ligeramente de los referentes, en el que, en este caso, lo que hay es lo que se percibe, sin juegos visuales ni posibles disonancias. A diferencia de los ejemplos mencionados, esta secuencia es onírica y, como tal, puede atender a representaciones no realistas.

Tal y cómo se explicó en el apartado de referentes, se busca que el fondo sea un espacio abierto, amplio y tenga un simbolismo dentro de la narrativa. Dado que en el propio guion literario se especifica que es una nave industrial, tanto el departamento de dirección como el de dirección de arte buscan una nave apropiada para el rodaje.

Finalmente, y en connivencia con el departamento de fotografía, se encuentra una que encaja con lo buscado y se fija como localización de la primera secuencia. Se trata de una nave en avanzado estado de deterioro situada en la zona cercana al puerto de Valencia pero que no cuenta con tomas de corriente. La dirección toma la decisión de seguir adelante con el uso de esta nave como localización y conseguir las tomas de corriente mediante un generador portátil.

Así, se alquila expresamente un generador 8kv trifásico con una potencia nominal de 6.400W, es decir, 6.4kW. Aunque el generador produce demasiado ruido como para poder grabar el sonido con él encendido, la directora se encarga de hablar con el departamento de sonido y acuerda grabar primero la imagen (con el generador y la iluminación encendidos) y, después, el sonido, con el generador desconectado. Ambas pistas, grabadas independientemente, se mezclarían en el proceso de postproducción.

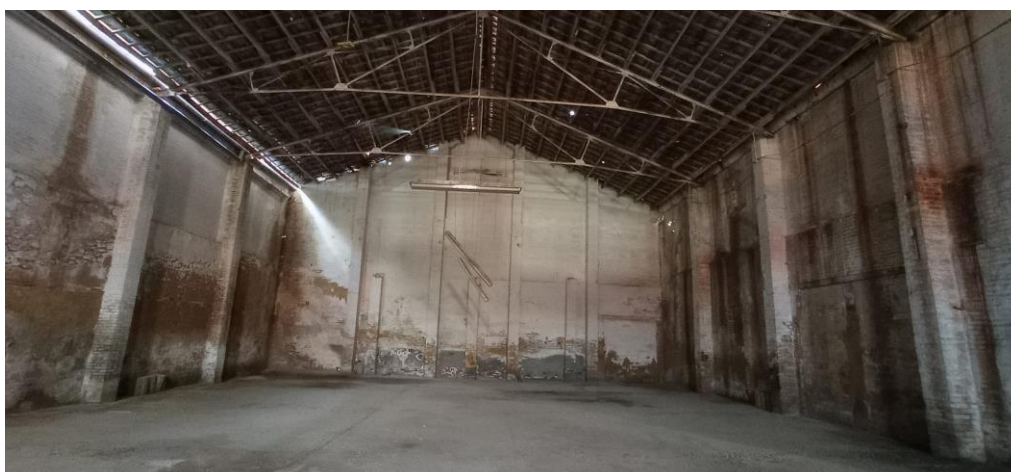


Figura 23. Localización de la primera secuencia.

6.2.1 Propuesta de cámara

Decía Eduardo Chillida (Museo Guggenheim Bilbao op. cit. Chillida 1998: 63) que:

“Hay que concebir el espacio en términos de volumen plástico [...] De ahí recibe su estructura la forma. Esta deriva espontáneamente de las necesidades de ese espacio, que se construye su morada como el animal que elige su caparazón. Al igual que este animal, yo soy también el arquitecto del vacío”.

Este escultor vasco se refería, entre otras cosas, a que la escultura no es solo lo que está esculpido, sino también lo que no: el aire. Aunque esto parezca alejado de la dirección de fotografía, está muy unido. Es esencial para enfocar un plano, tratar una escena, etc. saber aquello que simplemente existe y aquello que no (sea o no percibido por el espectador). De esta forma, será muy diferente enfocar a unos personajes andando por una avenida amplia que enfocarlos mientras los acorralan contra una esquina; sean, tanto la avenida como la esquina, percibidos por el espectador o simplemente invisibilizados a cámara.

Partiendo de esta base, la idea es concebir el espacio como un elemento representativo de los miedos y angustias de Rebeca. Dado que el cortometraje se plantea en todo momento de forma onírica, con una narrativa confusa que no llega a explicar el significado de sus elementos, utilizaremos el propio espacio como elemento expresivo, de la misma forma que Chillida hace referencia al aire en la escultura. Rebeca, pues, estará rodeada de aire en muchas de las escenas, en las que se la enfocará desde una perspectiva lejana que permita recordar que no está sola y que el propio espacio en el que está es significativo de aquello que ha vivido.

Además, se jugará también con las reglas de la composición y los tercios, vistos previamente. Dado que Rebeca está atormentada por algunas de las vivencias de su pasado, en aquellos planos donde sea posible, se la desplazará a un lado, situándola en alguno de los ejes laterales y dejando más espacio y relevancia al entorno y/o al personaje secundario. Así, en el plano en el que Rebeca ofrece su mano y Chica se la besa, el encuadre estaría descentrado, dándole a Chica una posición más relevante (de mayor espacio en el encuadre) que a Rebeca, simbolizando que es ella y no Rebeca quien tiene el control. O, por ejemplo, cuando Chica entra en plano por primera vez, Rebeca estaría colocada en uno de los ejes laterales, arrinconada, dejando todo el espacio para el recorrido de Chica y el propio entorno, convirtiendo así a Rebeca en un elemento más de la propia escena, pero no el más importante.

Todo esto, aunque se haya introducido en la primera secuencia, también se llevará a cabo en la segunda y tercera, creando planos donde Rebeca no se sitúe en el centro, sino a un lado y que sean otros personajes o incluso el propio fondo quienes tengan más protagonismo.

Como ejemplo de esto tenemos algunos planos de la primera secuencia dibujados en el *Storyboard* (por la directora de arte, Delia Ponce) en los que se muestra a Rebeca encuadrada en los laterales de la pantalla tal y cómo se ha explicado.

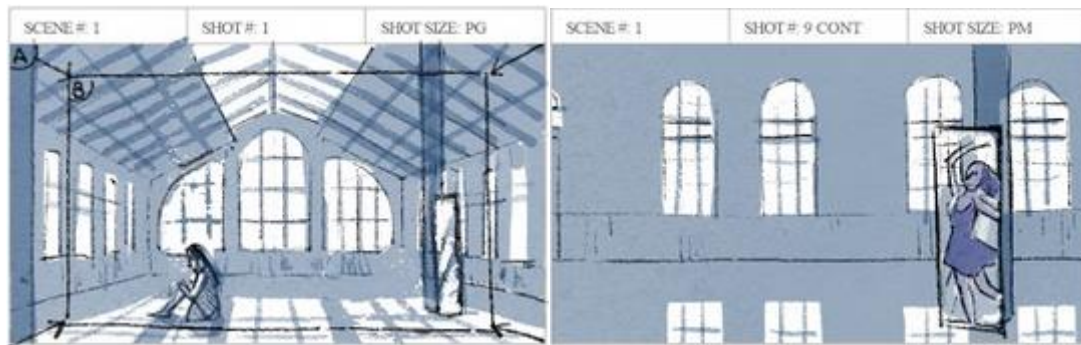


Figura 24. Parte del storyboard dibujado por Delia Ponce.

Esta primera secuencia partirá de un gran plano general que envuelva toda la escena y sirva de plano maestro. En este primer plano se grabará toda la secuencia de tal manera que, si algún otro plano no puede finalmente utilizarse, siempre se podrá recurrir a este en sustitución.

A partir de ahí se irán alternando planos estáticos con planos cámara en mano. Para las partes en las que haya una mayor quietud (como cuando Rebeca se mira al espejo o cuando se besan la mano), se utilizará un trípode para darle estabilidad al plano. En otras escenas donde sea necesario mover la cámara al ritmo de la acción (cuando Rebeca se levanta o cuando bailan) se utilizará la cámara en mano.

Esto es, no solo por necesidad y comodidad de la grabación, sino porque, además, el movimiento que produce la grabación en cámara en mano le aporta al plano una cierta inestabilidad (producida por contraste con la quietud y estabilidad de una toma en trípode fijo) que sirve para acompañar a los sentimientos de la protagonista. La cámara en mano ha sido un recurso frecuentemente utilizado por los cineastas en el momento de representar tensión o movimientos rápidos y enérgicos (como un baile, una persecución o una pelea). En palabras de Racionero, A. (2008: 29):

“Como ha hecho Scorsese en varias ocasiones, [la cámara en mano] se puede utilizar para filmar palizas y peleas entre personajes en las que la imperfección de la cámara hace temblar la imagen haciéndola inestable, potenciando el sentido dinámico de la lucha”.

También encontramos pruebas de ello en el trabajo de Flor San Onofre, L. sobre la dirección de fotografía de Helène Louvart. En este trabajo, se nos recuerda que la técnica de cámara al hombro nació como parte de la experimentación de cineastas hacia finales de 1920. También movimientos posteriores como el *cinéma vérité*, el *direct cinema* o el Dogma 95 los han utilizado como parte de su intención narrativa al ser una forma de grabación de corte mucho más natural y realista.

Pero, también, la autora nos habla de cómo, en la segunda mitad del siglo XX, confluyeron estos movimientos con los de las películas de terror y acción que usaban la cámara en mano para generar inestabilidad y crear sensación de peligro o tensión, tal y cómo se pretende aquí. (extraído de Flor San Onofre, L. 2021)

Así la cámara en mano se convierte en un recurso expresivo más que ayude a reforzar aquello que los personajes están sintiendo y ayude a crear una atmósfera apropiada y coherente.

Las plantas de cámara de esta secuencia se han dividido en dos, acorde con el tiempo y el espacio. La primera planta de cámara corresponde a la escena del baile, desde el arranque del cortometraje hasta que Rebeca se mira al espejo; y la segunda corresponde a cuando ésta se acerca a la puerta y la cruza, finalizando la primera secuencia.

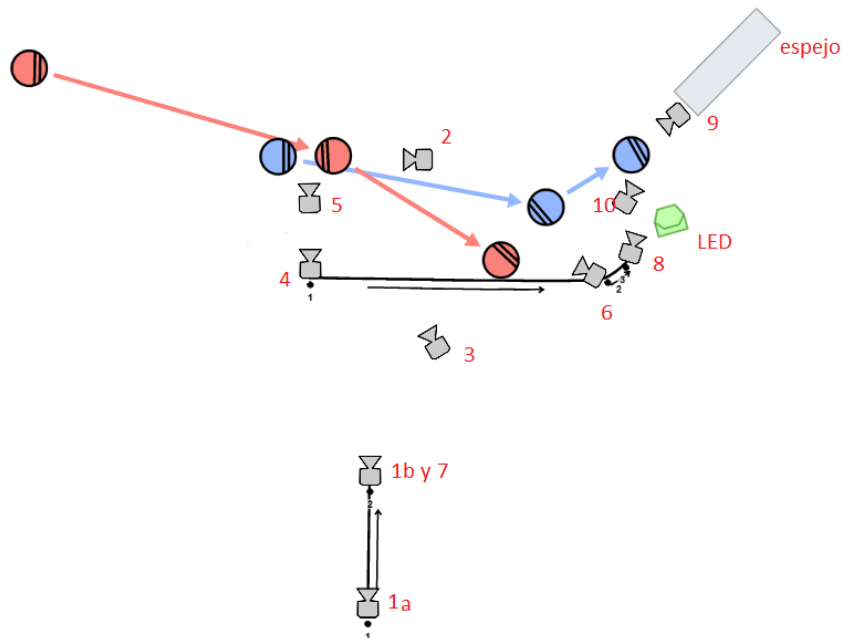


Figura 25. Planta de cámara escena baile.

En la segunda parte de la primera secuencia, el único personaje al que vemos es Rebeca. Además de ella, nos encontramos una puerta. La puerta, en esta escena, es un símbolo de escape, Rebeca se encuentra en una situación confusa y quiere salir de ahí. Así, la puerta será tratada como un símbolo de autoridad en la escena, es la vía de escape para la protagonista y, por esto, tiene una función muy relevante en la historia.

La puerta será presentada con un travelling hacia delante que la irá ampliando poco a poco desde un ángulo contrapicado, algo que generará una perspectiva de autoridad en la puerta, puesto que la veremos desde abajo, pareciéndonos aún más grande. El resto de la escena es breve y sin demasiada acción, por lo que el número de planos no es excesivo. La acción irá acompañada por planos que refuercen los movimientos, como un primer plano de la mano y el pomo cuando abra la puerta, o unos planos cortos de la cara de Rebeca en el momento en el que se coloque delante y observe detenidamente la puerta.

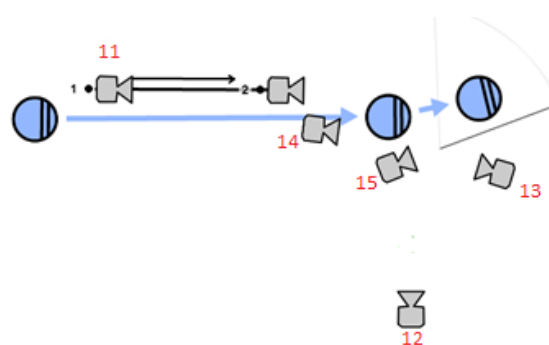


Figura 26. Planta de cámara de Rebeca y la puerta.

6.2.2 Propuesta de iluminación

En cuanto a la iluminación, el equipo del que se dispone es de:

- 1 proyector Fresnel con luz de incandescencia de 1kW.
- Kit de 3 cuarzos de 1kw.
- Kit 2 paneles de iluminación Led.
- Reflectores de luz blancos, plateados y dorados.

Durante algunas reuniones previas, el departamento de arte explica que el otro personaje de la escena, Chica, llevará el cabello rojo por su simbolismo dentro del cortometraje en el que se la relaciona con Judas, a quien se le suele representar también con el cabello rojizo.

Es por esta decisión, además del propio tono que tienen las paredes de la nave, que se decide que la luz de esta secuencia sea también cálida. Desde una perspectiva narrativa, la iluminación se apoya en el corte onírico del cortometraje, sabiendo que esto permite una cierta libertad al tratarse de una historia que no está sujeta a una estructura convencional. Por esto, la luz no busca justificarse con un elemento concreto. No se buscan puntos de luz o ventanas desde las que excusar la iluminación artificial, sino que se prioriza la narrativa a la verosimilitud (más si tenemos en cuenta que la propia escena está englobada dentro de un sueño).

Así, la luz vendría desde la espalda de la protagonista. El objetivo de esto es reforzar la idea de que algo en el pasado de Rebeca la atormenta y le persigue. Colocando las fuentes de luz en su espalda, no solo conseguimos que la luz forme parte de la narrativa, sino que, además, reforzamos la entrada de Chica, haciendo que ella entre en plano por el mismo sitio que la luz, facilitando así que el espectador puede relacionar el tono cálido de la iluminación con el del pelo de la actriz y su simbolismo.

Para ello, se plantea utilizar tres fuentes de luz. La principal, el foco Fresnel (con una temperatura de color anaranjada de 3.200°K). Como fuente de refuerzo se utilizará el Cuarzo, con una temperatura de color idéntica a la del Fresnel, pero colocándolo a una mayor distancia para que la intensidad de la luz llegue en menor medida, y no se pueda interpretar también como luz principal. Por último, y solo en los planos más cercanos, se plantea el uso de los focos Led (de temperatura de color variable). Dado que la iluminación es trasera, en los planos cortos o medios en los que la protagonista está estática, gran parte de su rostro podría quedar sin iluminar, algo que no se desea. Es por esto por lo que se utilizaría el Led, colocándolo cerca del rostro, para que ilumine la cara de Rebeca pero manteniendo la continuidad con el resto de los planos.

Volviendo al Cuarzo utilizado como luz de refuerzo, este se encendería justo en el momento en el que Chica entrase en plano. En base a la propuesta de cámara y el guion literario, la entrada de Chica se produce justo cuando la nave se ilumina. Tras una reunión con dirección, se acuerda que esta iluminación simplemente debe reforzar la entrada del personaje, y no iluminar por completo la sala. Así, la luz principal ya estaría encendida, y sería solo el cuarzo el que se encendería en el momento de entrar Chica, reforzando tanto la propia entrada del personaje como su relación con el color rojo.

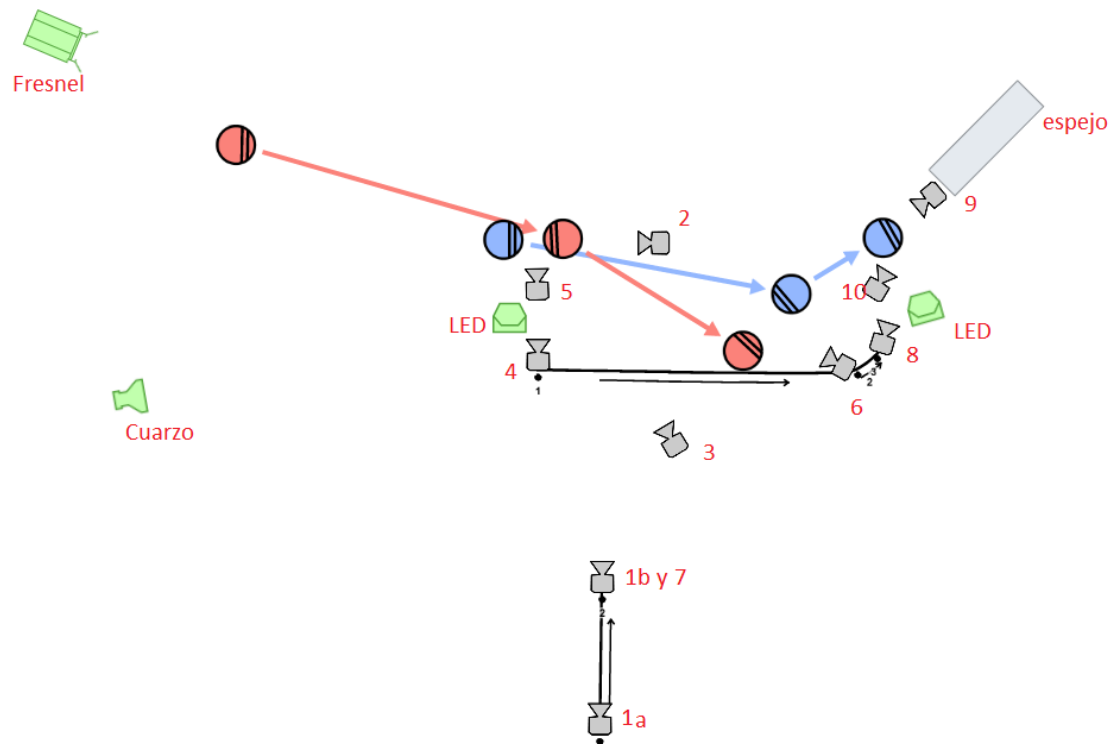


Figura 27. Planta de iluminación escena baile

Para la escena de la puerta, la iluminación continuará siendo principalmente trasera. Se colocará un Fresnel iluminando a Rebeca desde su espalda y un Cuarzo detrás de la puerta, de forma que la luz se asome por el contorno de la puerta y acompañe las sensaciones buscadas con el travelling. Para los planos más cortos donde se vea a Rebeca de cerca se utilizará un Led de refuerzo, de la misma forma que en el baile.

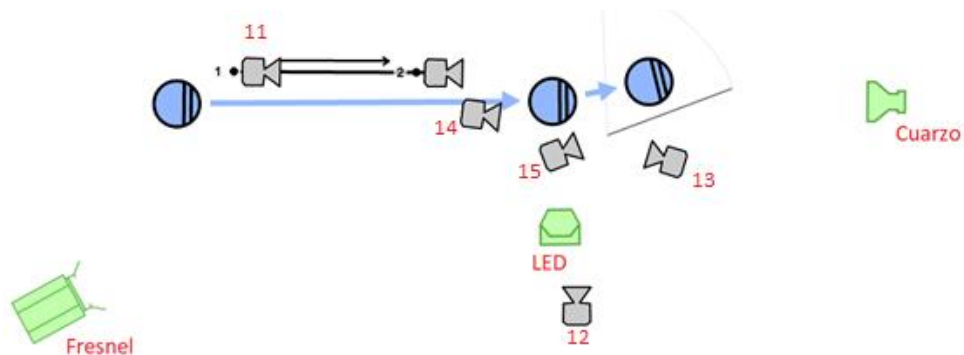


Figura 28. Planta de iluminación escena de la puerta.

6.3 Segunda y tercera secuencia

Dado que la atmósfera de las dos secuencias es apagada, tensa e incómoda para la protagonista, la luz no será excesivamente cálida.

Las localizaciones de estas dos secuencias son todo exteriores, siendo calles de una ciudad sin identificar. Para ello, se escogen calles de la ciudad de Gandía, ciudad en la que reside la gran mayoría del equipo técnico y artístico del cortometraje, algo que facilita mucho el desplazamiento. Así, se escoge la calle Clot de la mota como escenario

de la secuencia dos y la calle de La Vall de Gallinera, a las afueras de Gandía, como escenario de la secuencia tres.

Aunque la segunda secuencia, en teoría, se ubica en una plaza llena de gente y con un ti vivo, todo esto queda descartado durante la preproducción por ser imposible de conseguir. Las distancias entre localizaciones eran demasiado grandes y se optó por esta calle a modo de sustituto. Asimismo, el escaparate donde Rebeca se refleja pasó a ser una parada de bus con el cristal opaco y plantas detrás, al ser la mejor opción en cuanto a cómo resultaba en cámara (los escaparates normales no reflejaban lo suficiente o tenían objetos detrás que podían confundir al espectador).



Figura 29. Localización de la segunda secuencia.

6.3.1 Propuesta de cámara

En cuanto a la propuesta de cámara, la segunda secuencia es breve y apenas tiene cuatro planos. La propia escena cuenta con una pequeña elipsis temporal desde el momento en el que Rebeca sale por la puerta hasta que llega a la parada de autobús donde se refleja. Aunque ambos escenarios están cerca y en la misma calle, la distancia entre ellos y su orientación no se ajustaba lo suficiente como para poder encuadrarlos en un mismo espacio. De esta forma, se optó por hacer un corte y, aunque en la realidad, están separados por apenas 20 metros, en la ficción la elipsis se produce de tal manera que no se puede identificar si la parada de autobús está cerca o lejos.

Tras un primer plano medio en el que Rebeca cruza la puerta y sale de plano avanzando, se produce el corte al siguiente donde la protagonista llega a la parada. En este punto, el siguiente plano, un travelling, refleja el momento de cambio en ella. La cámara la enfoca desde detrás, captando parte de su cintura y su reflejo desde la derecha; desde ahí, la cámara se mueve horizontalmente pasando por detrás y llegando hasta exactamente el otro lado, enfocando también su cintura y reflejo, pero del lado izquierdo. Así, alteramos el eje de mirada y pasamos a tratar a Rebeca desde el lado opuesto, justo en el momento en el que ella se da cuenta que ya no tiene el maquillaje corrido y observa que en la señal pone “tu lugar”.

La cámara, de esta forma, transmite en su particular lenguaje aquello que pasa en escena: Rebeca empieza a recobrar fuerzas y a escapar de aquello que le atormentaba. Se da cuenta de que puede salir de allí y de que hay alguien esperándola.

Para el plano de la señal, que sería el siguiente, la localización no es la de la propia calle, sino la de la calle donde también se rodaría la secuencia tres: La Vall de Gallinera. Esto se debe a que cerca de la parada de autobús no había una señal acorde a nuestras necesidades. Así que el equipo optó por decidir rodar ese plano en la siguiente localización, donde sí había señales. Este plano sería muy cercano para evitar mostrar elementos de alrededor que afectasen a la continuidad, además de rodarse el primero de aquella localización para evitar que la luz cambiase demasiado.

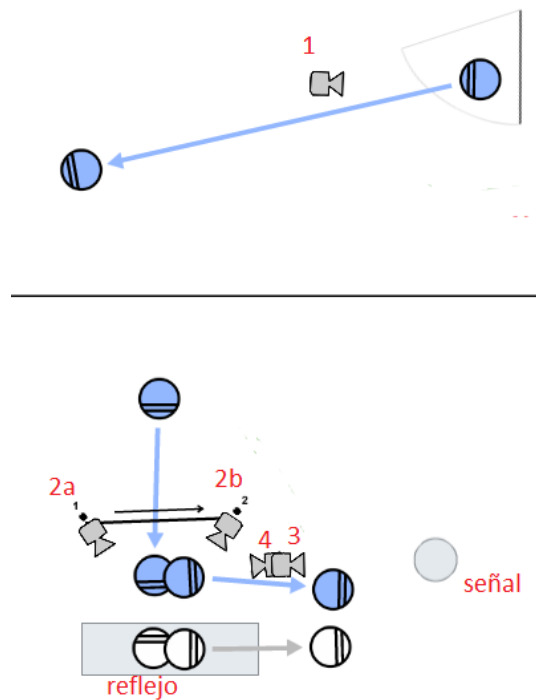


Figura 30. Planta de cámara secuencia dos.

Respecto a la secuencia tres, se opta por un gran plano general a modo de transición de la secuencia anterior. En ésta, el último plano será un plano corto en el que vemos el rostro y hombros de Rebeca, hasta que sale andando del encuadre en dirección a la señal, que queda detrás de la cámara. El plano general contrasta con este último plano mucho más cercano, algo que ayuda entender la transición por la propia diferencia entre planos y localización.

El general será a su vez un travelling hacia atrás que acompañará el movimiento de Rebeca, que andará hacia cámara. El siguiente plano será un plano estático general de las personas que se giran hacia Rebeca, cuya silueta entraría en plano encuadrada desde detrás. Pasado esto, y para hacer énfasis en la tensión del momento, los siguientes planos serán cada vez más cercanos y en cámara en mano. La cámara en mano produce una inestabilidad en el plano similar a la que sufre Rebeca, y los planos cercanos ayudan a poder empatizar con ella (puesto que vemos más detalladamente las expresiones de su rostro) a la vez que pueden producir un efecto claustrofóbico fruto de no tener casi espacio entre el espectador y la protagonista.

Se irán alternando planos de ella avanzando con los de la gente rodeándola, tratados con un travelling hacia delante que seguiría los pasos de Rebeca, hasta que finalmente caiga al suelo. Así, la cámara en mano de los planos de Rebeca (cerca y representando su angustia) se contraponen con el plano más abierto y en travelling estático de espaldas a Rebeca en la que vemos a las personas rodeándola. En ese momento, para el plano en el que está tumbada y una mano tira de ella, el plano volverá a ser con trípode (estabilidad, alguien le ayuda) y desde una perspectiva picada, lo más parecida posible a un plano cenital (con la cámara completamente contrapuesta al suelo y enfocado hacia él). El cenital o gran picado son planos con una perspectiva poco común. Se trata de enfocar una escena desde el enfoque de alguien que está más arriba que los personajes. Es por esto por lo que se puede considerar un plano de salvación, enfocado desde la perspectiva de un dios que observa desde arriba.

El último plano será muy cercano, un plano detalle de la mano entrando y agarrando a Rebeca que cerraría la secuencia por corte.

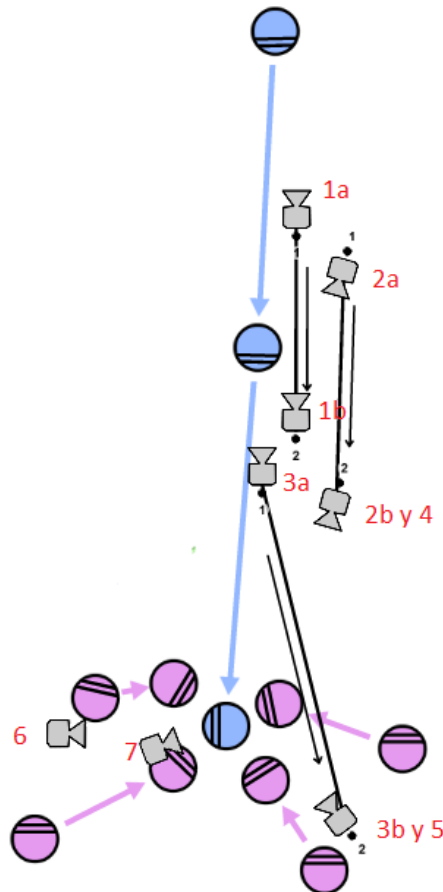


Figura 31. Planta de cámara secuencia tres.

6.3.2 Propuesta de iluminación

La iluminación será natural, sin resaltar puntos de luz concretos y sin dejar partes completas en sombra. Las fuentes de luz estarán limitadas a reflectores de la luz solar, siendo imposible contar con luz artificial debido a la falta de tomas de corriente. Así, los reflectores apuntarán al rostro de los actores para evitar que la luz natural genere sombras no deseadas en los rostros.

El tono de estas escenas se busca contrario al de la primera secuencia. Mientras que en la nave industrial todo giraba en torno a los tonos anaranjados y cálidos, en esta segunda escena la luz será más fría y blanquecina, tal y cómo hemos visto en los referentes. Esto se debe, por un lado, para acompañar de nuevo al ambiente general del escenario. Las calles de la ciudad suelen ser de tonos grisáceos (asfalto, acera, farolas, etc.), y así lo son también las de las localizaciones escogidas, siendo incluso, la de la cuarta secuencia, una localización sin edificios colindantes, que solo cuenta con la propia calle y alguna vegetación alrededor.

Además de para acompañar al tono general de la escena, se busca una confrontación con la primera secuencia. El cruce del umbral de la puerta supone un escenario completamente distinto. Rebeca parece haber huido de lo que la atormenta y ahora está en otro lugar, un poco más cerca de la felicidad que busca. Utilizar de nuevo colores cálidos supondría no romper del todo con la escena anterior y relacionar un escenario con otro, algo que no responde a la intención de la directora. Además, el tono frío acompaña también al estado de ánimo de Rebeca, que se siente algo desorientada y afligida. Al no tener que reforzar la idea del cabello rojo de Chica, la necesidad de que la luz sea cálida a ese respecto también se pierde, pudiendo introducir una luz azulada que suele relacionarse con más facilidad con los momentos de tristeza.

Por todo esto, se plantea rodar al amanecer. El rodaje está previsto para finales de mayo, fecha en la que, en la Comunidad Valenciana, empieza a hacer calor y el sol empieza a tener bastante intensidad. Dado que, en la secuencia dos, se buscan unas sombras suaves que se ajusten al tono calmado de la escena, el amanecer es el momento ideal, no solo por tener una luz tenue que permita esto, sino que, además, es un momento en el que la temperatura de color del Sol es también la deseada.

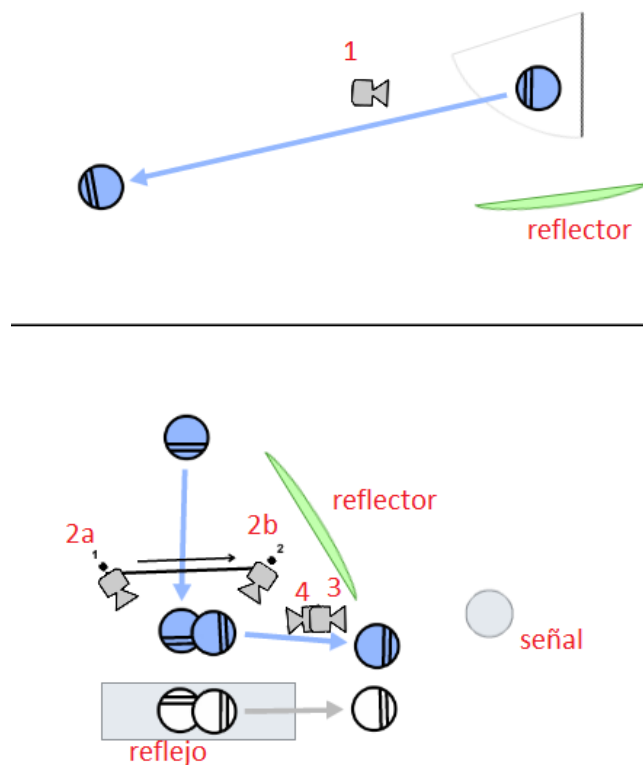


Figura 32. Planta de iluminación secuencia dos.

Junto a esto, se prevé rodar después la secuencia tres, para la que sí que se buscan unas sombras algo más duras, dado que es una secuencia de confrontación en la que Rebeca se encuentra de frente con sus miedos, de los que debe intentar escapar. La grabación de esta escena, al ser más tarde, sí se realizará con el Sol ya alto y con más intensidad (aunque con un tono parecido), consiguiendo así el efecto deseado en ambas escenas.

Más allá de lo planteado, también dependerá de la suerte en el momento de la grabación. Siendo realistas, el rodaje en exteriores siempre es más complicado puesto que no se controlan las inclemencias climatológicas, además de ser mucho más costoso. Se intentarán, también, hacer las modificaciones pertinentes en edición y etalonaje, pero, en cualquier caso, las soluciones son limitadas si el rodaje es insatisfactorio.

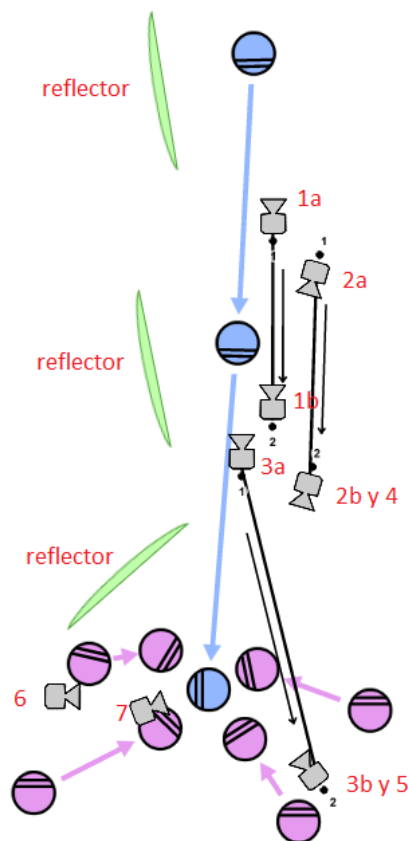


Figura 33. Planta de iluminación secuencia tres.

6.4 Cuarta secuencia

La cuarta secuencia es la única de todo el cortometraje que transcurre en la realidad. Rebeca se despierta y se da cuenta que todo ha sido un mal sueño y que, en realidad, está acompañada de su pareja en su cama. La localización es la casa de los padres de la directora de arte, Delia Ponce. La habitación en la que se desarrolla la escena fue debidamente acomodada tanto por arte como por dirección.



Figura 34. Localización secuencia cuatro.

6.4.1 Propuesta de cámara

El primer plano de esta última secuencia será un primer plano del rostro de Rebeca. Ésta se despierta de golpe y un plano cercano es una de las mejores maneras de retratar su expresión. Además, aunque el último plano de la secuencia anterior sea también uno cercano, el cambio de iluminación (como veremos en el siguiente punto) facilita la transición, sumándose al cambio de localización, de momento del día y de la propia expresión de Rebeca, que ayudan a entender que era todo lo anterior era un sueño.

Seguido de este primer plano, habrá un plano de conjunto en el que se ubique la acción (el dormitorio) y veamos que Rebeca está acompañada de su pareja. El siguiente plano, el número tres, imitará en movimiento al travelling de la secuencia dos que pasaba por detrás de la cintura de la actriz. En este caso, la cámara empezaría a la izquierda de Rebeca, encuadrando su silueta desde atrás (girada hacia Novia) y a Novia y el fondo de frente, y pasaría por detrás de su espalda hasta encuadrar lo mismo desde el lado derecho.

De esta forma, conseguimos una armonía visual entre secuencias, tejiendo una relación narrativa del uso de la cámara. De la misma forma que el cambio del eje por detrás en la secuencia dos reflejaba el optimismo de Rebeca al darse cuenta de que ya había escapado de la nave y estaba más cerca de “su lugar”; este mismo movimiento en la cuarta secuencia reflejaría los mismos sentimientos, esta vez provocados por despertarse y encontrarse con que todo era un sueño y que está con su novia. Generando así una relación entre planos y construyendo una “narrativa propia” en la que determinados movimientos adquieren determinadas connotaciones, no ya en el lenguaje cinematográfico general, sino también dentro del propio cortometraje.

Seguido de este plano tendríamos otros más cerrados (planos cortos, primeros planos, etc.) que reflejen mejor la acción y los sentimientos de los personajes. La escena es de carácter íntimo y el uso de planos cercanos (si el contexto lo permite) puede ayudar a generar ese clima estrecho buscado.

Para terminar, el último plano será un plano de conjunto de la cama, donde se encuadraría todos los elementos de la acción, combinado con un travelling hacia atrás.

De la misma forma que el travelling hacia delante en la puerta nos ayudaba a introducirla a la par que simbolizaba que Rebeca iba a entrar en ella, este movimiento hacia atrás funciona a modo de despedida. La cámara se aleja, dejando tranquilas a las protagonistas y transmitiendo un sentimiento de conclusión. Por primera vez, ni la cámara ni los personajes se acercan, sino todo lo contrario. La historia ha acabado y el espectador, a través de la cámara, ya no tiene nada que mirar y se marcha.

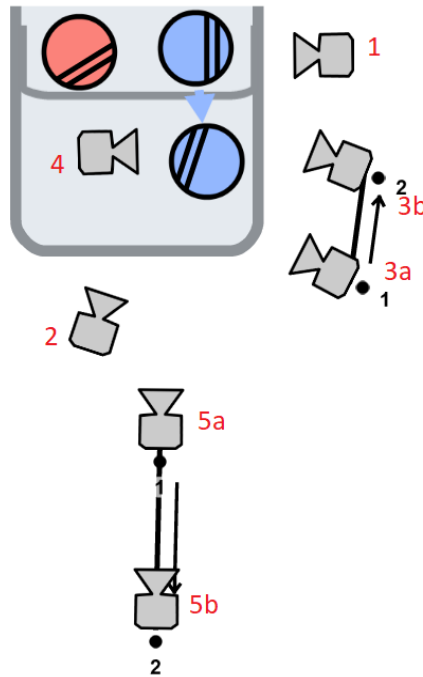


Figura 35. Planta de cámara secuencia cuatro.

6.4.2 Propuesta de iluminación

La atmósfera debe ser íntima, cálida y reconfortante. Para todo ello, la luz que se utilizará será anaranjada, imitando la luz de las velas fácilmente relacionables con entornos románticos. En este caso, dado que el cortometraje se desarrolla en la actualidad y que esta es la única escena ubicada en la realidad, la luz estará justificada por la luz de una farola que entrará por la ventana del cuarto además de una lámpara de noche que saldrá en escena.

No obstante, la iluminación del videoclip tomado como referencia se presenta mucho más directa y artificial que la deseada para la escena. En el cortometraje, la iluminación será de un tono anaranjado que, aunque justificada con las farolas, diera una atmósfera parecida a la de las velas, mucho más parecida al referente de *The Witch*.

La iluminación que funcionase como farola partiría del foco Fresnel colocado desde fuera de la ventana de la habitación que, al ser un primero y tener una terraza abajo, tiene distancia como para poder utilizar el propio trípode del foco. La lámpara de noche, dada su baja intensidad, estaría reforzada por un foco Led fuera de campo. El foco Led tiene una temperatura de color e intensidad regulables, algo que facilita poder ajustarse a las de la lámpara de noche y poder generar así una luz homogénea.

No debemos olvidar que esta última secuencia no es de corte onírico y, por lo tanto, los elementos narrativos visuales que se empleen tampoco lo serán. Además, aunque el color anaranjado sea similar al de la primera secuencia, los elementos diferenciadores (que la luz esté justificada de manera verosímil) o el contraste de tonos entre esta última escena y la anterior (de azules a naranjas) permitirán que el espectador no relacione directamente los tonos cálidos de la primera secuencia con los de este. Aunque ambos son similares, tienen simbolismos diferentes.

Este cortometraje cuenta con tres atmósferas muy diferentes y el tratamiento visual también ha sido tratado como tal. Todo ello, por supuesto, en base a los límites de producción con los que contaba el equipo. Así, los cambios más significativos entre escenas se encuentran en la luz, aunque, como ya explicamos en el apartado de contexto, cualquier uso de elementos en la narrativa será válido siempre y cuando esté justificado y sea coherente, algo que ocurre aquí.

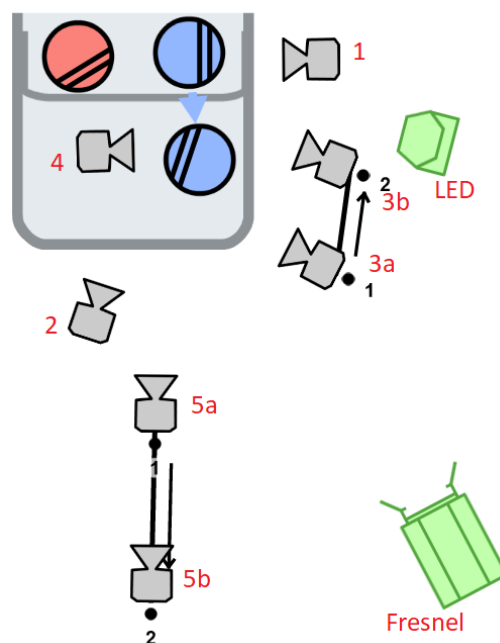


Figura 36. Planta de iluminación secuencia cinco.

7. Rodaje

El rodaje es uno de los momentos más delicados de cualquier pieza audiovisual. En nuestro caso, la preproducción conlleva varios meses de trabajo (de diciembre de 2020 a mayo de 2021) para tres días de grabación. En el rodaje es donde se decide qué saldrá finalmente en la obra, qué se graba y qué no. Toda la preproducción y postproducción dan igual si el rodaje es insatisfactorio o fallido.

Es por este motivo que, en muchas ocasiones, incluida la de este proyecto, durante la grabación surgen numerosos imprevistos que deben ser solucionados intentando no modificar demasiado lo previsto, pero tampoco sin exceder en la demora de la solución. En nuestro caso, por ejemplo, la totalidad del material de grabación estaba cedido por la UPV por un plazo de tiempo cerrado. Esto quiere decir que podíamos grabar durante los tres días que teníamos acordados, y ninguno más. Las localizaciones y horarios se establecieron durante ese plazo de la manera más eficiente posible; pero la realidad es

que, si algún imprevisto nos impedía grabar alguno de esos tres días, el corto no habría podido acabarse ni en los plazos ni en la forma previstos.

Por todo esto, durante la grabación surgieron serios problemas (como veremos más adelante) que debieron ser solucionados *in situ*, provocando que algunas partes de lo establecido en las propuestas tuvieran que ser modificadas.

7.1 Día 1 – Secuencia 1

El primer gran problema se produjo con el generador. Una vez conectado, nos damos cuenta de que no produce la potencia necesaria para aguantar la conexión de todos los focos posibles. Aunque llamamos a la tienda de alquiler y hablamos con el técnico, éste no es capaz de darnos una solución y nos damos cuenta de que la propuesta de iluminación no es plausible, aunque el generador debería ser capaz de producir potencia suficiente (el Fresnel más el Cuarzo sumaban 2kW, mientras que el generador, según nos habían informado, producía 6.4kW). A pesar de no ser ni la mitad de lo que, en teoría, el generador podía producir, la potencia no es suficiente y debimos rehacer la planta de luces.

Al conectar el Fresnel al generador, el foco empieza a parpadear, produciendo una luz inconstante y desigual con la que es imposible grabar. Se piensa entonces en utilizar dos focos Cuarzo, uno actuando como luz principal (sustituyendo al Fresnel) y otro más alejado y con una bandera difusora delante que actuase como luz de refuerzo (que originalmente ya iba a ser un cuarzo). Esta opción tampoco es válida porque, al ser también 2kW de potencia, el generador sigue sin responder correctamente.

Finalmente, el rodaje se produce utilizando únicamente un foco Cuarzo, difusores y uno de los focos Led (tal y cómo habíamos previsto), cuyo consumo es tan leve que no ocasiona problemas.



Figura 37. Fotografía del rodaje, día 1.

Así, la planta de luces se modifica, pasando de un Fresnel de luz principal, un Cuarzo de refuerzo general y un led de refuerzo para planos cortos, a un Cuarzo de principal y un Led de refuerzo para planos cortos.

La planta de cámara se modifica considerablemente menos. El retraso del generador provoca una falta de tiempo que obliga al departamento de fotografía a reducir el número de planos en lo que sea posible. Así, la escena del baile es grabada en cámara en mano sin cortes desde varios ángulos, desde que comienzan a moverse hasta que Rebeca se queda frente al espejo, consiguiendo así solucionar la transición entre ambas acciones.



Figura 38. Fotografía del rodaje, día 1.

A continuación, una tabla a modo de resumen de aquello utilizado y modificado durante el rodaje de la primera secuencia.

Lentes que se planearon utilizar	Focos que se plantearon utilizar.	Cambios en la planta de cámara	Cambios en la planta de iluminación
28, 50 y 78 mm.	1 foco Fresnel de 1kw. 1 foco Cuarzo de 1kw. 1 LED.	Algunos planos por cuestiones de eficiencia, dejando la mayoría intacto.	Varios. Los focos se tuvieron que cambiar por falta de potencia, se usaron menos de los esperados y de diferente tipo, dejando el Fresnel sin utilizar.
Lentes utilizadas.	Focos utilizados.	/	/
28, 50 y 78 mm.	1 foco Cuarzo 1kw. 1 LED. 1 reflector.	/	/

Tabla 1. Elementos utilizados y modificados durante el rodaje de la secuencia 1.

7.2 Día 2 – Secuencias 2 y 3

Las secuencias dos y tres son las menos afectadas de todas debido a su sencillez ya planteada inicialmente. Dado que grabar en exterior siempre es más complejo (porque el número de variables que no dependen del equipo son más) ya se había previsto una planta de iluminación y de cámara sencillas, sin luz artificial.

Los horarios de grabación y la iluminación permanecieron tal y cómo estaban previstos. Asimismo, la planta de cámara también se llevó a cabo de manera muy similar a lo planeado. El número y tipo de planos coincidieron con el guion técnico y las plantas de cámara, de tal forma que no hubo grandes cambios imprevistos.

Lentes que se planearon utilizar	Focos que se plantearon utilizar.	Cambios en la planta de cámara	Cambios en la planta de iluminación
28, 50 y 78 mm.	1 reflector.	Prácticamente ninguna.	Prácticamente ninguna.
Lentes utilizadas.	Focos utilizados.	/	/
28, 50 y 78 mm.	1 reflector.	/	/

Tabla 2. Elementos utilizados y modificados durante el rodaje de la secuencia 1.

7.3 Día 3 – Secuencia 4

Durante el rodaje de la última secuencia nos encontramos con algunos problemas tanto de iluminación como de cámara. Primeramente, el Fresnel que estaba previsto entrar desde la ventana no causa el efecto deseado. Por motivos de producción y relacionados con el toque de queda impuesto debido a la crisis sanitaria causada por el virus del COVID-19, la escena no puede rodarse por la noche, así que dejar el Fresnel colocado desde la parte exterior de la ventana supone tener que dejar la persiana abierta de tal forma que también entra la luz diurna y el efecto deseado se pierde.

Apagando el foco y dejando solamente el Led que actuaba de refuerzo de la lámpara de noche, la escena queda suficientemente iluminada y con la atmósfera adecuada, por lo que se decide no modificarla más.

En cuanto a la planta de cámara, por cuestiones de espacio, la toma del travelling que pasaba por detrás de la espalda de Rebeca resulta imposible de realizar dado que ni los raíles ni la cámara caben en el espacio en el que deben ir, además de ser muy estrecho para poder hacerlo cámara en mano.

Por todo esto, se opta por solventarlo usando el plano de conjunto ya previsto que igualmente muestra la acción de ambas actrices, aunque se pierde toda connotación de relación con el plano semejante de la secuencia dos. No obstante, el travelling final, que también se relacionaba con el de la primera secuencia con la puerta y otorgaba una conclusión al cortometraje sí puede realizarse.

Lentes que se planearon utilizar	Focos que se plantearon utilizar.	Cambios en la planta de cámara	Cambios en la planta de iluminación
28, 50 y 78 mm.	1 foco Fresnel de 1kw. 1 foco LED.	Parcialmente, cambiando un plano de relevancia.	Parcialmente, reduciendo el número de focos de dos a uno.
Lentes utilizadas.	Focos utilizados.	/	/
28, 50 y 78 mm.	1 foco LED.	/	/

Tabla 3. Elementos utilizados y modificados durante el rodaje de la secuencia 1.

8. Postproducción.

En cuanto a la postproducción, el departamento de fotografía se encarga, en este caso particular, del etalonaje. Así, se modifica el tono, intensidad y demás características del color a lo largo de todas las escenas en las que se considere necesario. Además, se busca, junto con la directora, conseguir el aspecto narrativo y estético buscado.

Así, por ejemplo, en la primera secuencia, los tonos quedaron algo desaturados y luminosos. En el etalonaje se ha marcado más la presencia de los focos y aumentado su tono naranja, así como ensombrecido y azulado el fondo para crear contraste y diferenciar los espacios. Otro caso es el de la secuencia dos, donde los tonos eran también poco saturados y blanquecinos, algo que se ha corregido para obtener un tono de piel y de atrezzo más natural y vivo.





Antes	Después
	
Antes	Después
	

Tabla 4. Comparativa antes y después del etalonaje.

9. Conclusiones.

Más allá de todo lo redactado y mostrado en el presente trabajo, el proceso ha sido completado y el cortometraje está acabado. Respecto a los objetivos marcados para la realización de este TFG, han sido completados. A lo largo de la redacción de este trabajo hemos ido analizando diferentes encuadres y escenas de obras fílmicas con el fin de ilustrar aquello presentado: la forma de iluminar, encuadrar, colorear, etc.

También hemos logrado concretar cuáles son los campos en los que un/a director/a de fotografía debería tener conocimientos y responsabilidades. Además, hemos concluido una filosofía concreta en la que técnica y arte deben unirse y trabajar en simbiosis para lograr un resultado narrativo coherente y eficiente.

Por otro lado, y gracias a las investigaciones necesarias para lograr la realización de este trabajo, su autor ha conseguido ampliar sus conocimientos en todos los campos sobre los que ha tenido responsabilidades, consiguiendo mejorar en departamentos como el etalonaje, la iluminación, el encuadre, etc. Y aprendiendo a trabajar en conjunto con todos los departamentos que forman una producción audiovisual, especialmente la dirección de arte y la dirección.

Finalmente, y como suma de todo lo anterior, se ha conseguido construir una propuesta de dirección de fotografía para el cortometraje *Sobre levantarse tras la caída* con la que se ha logrado finalmente llevar el proyecto adelante.

Durante el proceso se han descubierto obras tan interesantes como el libro citado de Arnheim, R. (2001) o el Trabajo de fin de grado de Flor San Onofre, L. (2021), ambas obras de gran calado intelectual y artístico y sin las cuales este trabajo no habría podido completarse.

Anexos.

Anexo I - Guion literario.

INT. NAVE INDUSTRIAL - NOCHE

REBECA (20) está sentada en el suelo abrazándose las piernas. Tiene los ojos cerrados.

El sitio está vacío excepto por un espejo apoyado en una columna en medio de la nave. Está muy oscuro. Rebeca está cerca de la esquina superior derecha.

Rebeca abre los ojos. El rímel está corrido. Se levanta, confusa. Mira a su alrededor.

Se oye una melodía a lo lejos. La sala se ilumina. Aparece CHICA (20) en la nave. Se acerca a Rebeca. Le ofrece la mano. Rebeca la coge. Se ponen a bailar.

Rebeca mira desde la distancia su reflejo en el espejo. La luz se apaga. En el reflejo solo se ve a ella misma. La música se va.

Rebeca se gira hacia su pareja de baile. Ya no está.

Va hacia el espejo. Se mira y ve su maquillaje corrido. Se restriega los ojos.

Mira con detalle el espejo. En él, ve escrito: "Recupera tu lugar".

Rebeca mira con miedo a su alrededor, como buscando a alguien.

Se vuelve a oír la melodía a lo lejos. Rebeca la sigue.

En mitad de la nave, una puerta iluminada. Rebeca la acaricia y la inspecciona. La abre. Entra.

EXT. PLAZA - DÍA

Rebeca aparece detrás de la puerta en mitad de una plaza llena de gente. Alrededor de la plaza hay pequeñas tiendas. A lo lejos, un tióvivo.

Rebeca se acerca a una de las tiendas y se mira en el reflejo del cristal. Ya no tiene el maquillaje corrido. Sonríe.

Escucha la melodía de nuevo a lo lejos. Ahora parece tocada por una banda. Rebeca gira la cabeza para buscar de dónde procede. Ve una señal que indica: "Tu lugar - 3 metros". Empieza a correr hacia allá. La música suena cada vez más cercana.

EXT. CALLE COMERCIAL - DÍA

Una calle abarrotada de gente. En cuanto aparece Rebeca corriendo, la gente deja de mirar a otro lado y se gira hacia ella. Se mueven hacia ella. Le impiden el paso.

La música se escucha muy débil. La gente murmura.

La calle se vuelve más oscura. Rebeca se intenta refugiar. Se agacha para que no la toquen. La música no está.

Una mano la agarra y la saca de allí.

INT. HABITACIÓN - NOCHE

Rebeca está tumbada en una habitación oscura. Se gira con miedo para ver dónde está.

Una luz similar a la de una vela se enciende. La música suena dentro de la habitación.

Rebeca está tumbada en una cama abrazada por NOVIA (25). Rebeca la mira. Su novia le está acariciando la cara.

NOVIA

Vuelve a dormir, amor.

Rebeca cierra los ojos. Sonríe.

REBECA

(susurrando)

Todo está bien.

Anexo II - Guion técnico.

Secuencia	Nº Plano	Tipo plano	Acción	Diálogos
1	1	Plano general lateral con travelling hacia delante.	Rebeca está sentada en el suelo.	/
1	2	Plano medio/corto ligeramente contrapicado	Rebeca está sentada en el suelo y se levanta. Empieza a sonar la música.	/
1	3	Plano de conjunto.	La sala se ilumina, Rebeca mira a su alrededor y entra Chica.	/
1	4	Plano lateral medio ambas.	Chica se acerca a Rebeca.	/
1	5	Plano detalle manos.	Chica le besa la mano a Rebeca.	/
1	6 (4 cont.)	Plano medio en cámara en mano siguiendo el movimiento.	Se ponen a bailar.	/
1	7 (1 cont.)	Plano general.	Bailan.	/
1	8 (4 cont.)	La cámara panea hacia el espejo.	Rebeca baila sola en el espejo. Luego para.	/
1	9	Plano medio frontal.	Rebeca se gira hacia todos lados hasta que se detiene de nuevo frontal hacia la cámara y sale de	/

			plano andando hacia el espejo.	
1	10	Plano medio contrapicado del reflejo de Rebeca (que entra en plano y se refleja) con escorzo de su hombro	Rebeca mira el mensaje.	/
1	11	Plano travelling hacia contrapicado delante puerta en plano conjunto	/	/
1	12	Plano general lateral Rebeca entrando en plano.	Rebeca se acerca a la puerta.	/
1	13	Plano medio frontal Rebeca con escorzo puerta.	Rebeca acaricia la puerta.	/
1	14	Plano medio trasero Rebeca (escorzo) con puerta.	Rebeca acaricia la puerta.	/
1	15	Plano detalle pomo de la puerta y mano Rebeca.	Rebeca abre la puerta y entra.	/
2	1	Plano largo frontal $\frac{3}{4}$ Rebeca.	Rebeca sale por la puerta, observa el entorno y se dirige a un escaparate saliendo de plano.	/
2	2	Plano medio contrapicado del reflejo de Rebeca, la cámara pasa por detrás de su cintura traspasando el eje y mostrando el reflejo por el otro lado.	Rebeca llega, observa su reflejo en el escaparate, oye la música y gira la cabeza.	/
2	3	Plano detalle señal	Rebeca observa la señal.	/
2	4	Rebeca plano corto	Rebeca observa la señal y avanza hacia ella saliendo de plano.	/
3	1	Plano general con travelling hacia atrás mientras Rebeca avanza hacia cámara quedando en un plano medio estático.	Rebeca avanza por la calle.	/
3	2	Plano escorzo hombro Rebeca con plano conjunto de la gente mirándola.	La gente se gira hacia ella.	/
3	3	Plano corto frontal Rebeca con travelling hacia atrás mientras avanza.	Rebeca reacciona a la gente e intenta pasar entre ellos.	/
3	4 (2 cont.)	Plano corto trasero $\frac{3}{4}$ de Rebeca.	Rebeca intenta pasar entre la gente.	/
3	5 (3 cont.)	Rebeca avanza.	La gente le corta el paso a Rebeca y	/

			ésta se agacha.	
3	6	Plano muy picado/cenital medio de Rebeca acorralada por la gente.	Rebeca está agachada en el suelo.	/
3	7	Plano detalle mano.	Una mano toca a Rebeca.	/
4	1	Primerísimo primer plano Rebeca.	Rebeca se despierta.	/
4	2	Plano medio ligeramente picado que pasa a plano frontal con el giro de Rebeca.	Rebeca se gira para ver dónde está.	/
4	3	Primer plano Novia con escorzo de Rebeca que se mueve pasando por detrás de la espalda de Rebeca y alterando el eje, quedando en el mismo plano exactamente desde el otro lado de la espalda.	Rebeca mira a Novia y ésta la abraza.	/
4	4	Primer plano Rebeca con mano de Novia.	Novia le acaricia la cara.	Vuelve a dormir, amor.
4	5	Plano general con ligero travelling hacia atrás.	Rebeca cierra los ojos y sonrío.	Todo está bien.

Anexo III – Enlace al cortometraje.

<https://youtu.be/QGakz6cDOcI>

Bibliografía y referencias.

- A Clockwork Orange* (Dir. Stanley Kubrick) [DVD] Warner Bros., Hawk Films. 1971.
- Apocalypse Now* (Dir. Francis Ford Coppola) [DVD] Zoetrope Studios. 1979.
- ARNHEIM, A. (2001). *El poder del centro: Estudio sobre la composición en las artes visuales*. Madrid: Akal.
- Ataraxia* (Dir. Ana Revert). [DVD] Universitat Politècnica de València. 2020.
- Cea Navas, A. I.; García Rubio, S. (2020). *Estudio sobre la composición de imagen cinematográfica: encuadre, luz y color como elementos expresivos en la obra de Roger Deakins*. *Doxa Comunicación*, 31, pp. 207-238. Recuperado de <https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/11749/1/es_a10_stamped.pdf>
- Diaz Lombardo, E. C. (2017). *El color y las formas en el montaje cinematográfico*. Amazon.
- Django Unchained* (Dir. Quentin Tarantino) [DVD] Sony Pictures Entertainment, The Weinstein Company. 2012.
- Dogville* (Dir. Lars von Trier). [DVD] Zentropa Productions, 2003.
- ECHEVERRI JARAMILLO, A. *Cine y Color - Más allá de la realidad*. *Revista La Tadeo* (Cesada a Partir De 2012). Recuperado de <<https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/RLT/article/view/29>>
- ESTUDIO MATMATA. (2016). *La temperatura de color para conseguir el ambiente ideal*. <<https://estudiomatmata.es/blog/materiales/la-temperatura-de-color-para-conseguir-el-ambiente-ideal>> [Consulta: 22/05/2021].
- FLOR SAN ONOFRE, L. (2021). *La dirección de fotografía de Helène Louvart*. (Trabajo final de grado. Universitat Politècnica de València, Gandía).
- GOODRIDGE, M, GRIERSON, T. (2012). *Dirección de fotografía cinematográfica*. Barcelona: Blume.
- HEDGE COE, J. (2004). *Manual de Técnica Fotográfica*. Recuperado de <<https://books.google.es/books?id=8QJvjhX0x3sC&lpg=PA9&dq=direcci%C3%B3n%20fotogr%C3%A1fica&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>>
- HELLER, E. (2008). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Recuperado de <<http://blog.pucp.edu.pe/blog/stein/wp-content/uploads/sites/734/2019/02/Psicologia-del-color.pdf>>
- IAIO ATAIMAN. (2020). *Todo Lo Que Deberías Saber Sobre La Distancia Focal de Tu Objetivo [Actualizado]*. <<https://www.blogdelfotografo.com/distancia-focal/#distanciafocal>> [Consulta: 10/04/2020]
- LABARGA MÁLAGA, M. (2009). *Significado de los efectos especiales y etalonaje como herramientas para la construcción del relato cinematográfico*. (Trabajo de Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid, Madrid). Recuperado de <<https://eprints.ucm.es/id/eprint/11209/1/T32077.pdf>>

La mort de Guillem (Dir. Carlos Marqués-Marcet) [DVD] Batabat Produccions, Institut Català de les Empreses Culturals, Lastor Media, Suica Films, Institut Valencià de Cultura, À Punt Media. 2020.

LOISELEUX, J. (2005). *La luz en el cine*, Barcelona: Paidós Ibérica.

MUSEO GUGGENHEIM BILBAO. *Lo profundo es el aire*. Recuperado de <<https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/lo-profundo-es-el-aire>> [Consulta: 25/03/2021]

NIETO, F. (2019). *El arte de la composición*. Madrid: JdeJ Editores.

OLMEDO GUERRA, A. (2018). *Estrategias de iluminación en el cine*. (Trabajo de Titulación. Universidad de las Américas, Quito). Recuperado de <<http://dspace.udla.edu.ec/jspui/bitstream/33000/9847/1/UDLA-EC-TLC-2018-12.pdf>>

RACIONERO, A. (2008). *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: UOC. Recuperado de <<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/112467/1/EI%20lenguaje%20cinematogr%C3%A1fico%20CAST.pdf>> [Consulta 10/06/2021].

SIMÓN SÁNCHEZ, A. GODOY NAVAS, G. (2002). *El Padrino de Francis Ford Coppola. (1972). Análisis técnico y estético*. Boletín de arte, 23, pp. 533 – 564. Recuperado de <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=309063>>

“Sin educación sexual”. *Youtube*. <<https://youtu.be/Pj0Uh2Pe6JU>> [Consulta: 23/03/2021]

“Sobre levantarse tras la caída” (Dir. Irene García). [DVD]. Universitat Politècnica de València. 2021.

The Godfather (Dir. Francis Ford Coppola) [DVD] Paramount Pictures, Alfran Productions. 1972.

The Lighthouse (Dir. Robert Eggers) [DVD] A24, Regency Enterprises, RT Features. 2019.

The Revenant (Dir. Alejandro González Iñárritu) [DVD] Regency Enterprises, Anonymous Content, Rat Pack Filmproduktion. 2015.

The Witch (Dir. Robert Eggers) [DVD] A24, Code Red Productions, Pulse Films, Scythia Films, Rooks Nest, Maiden Voyage Pictures, Mott Street Pictures. 2015.

“Tom Rosenthal - My Life is a Song For You (Official Video)”. *Youtube*. <<https://youtu.be/mJilDnKV0Vs>> [Consulta: 07/04/2021]

Twelve Monkeys (Dir. Terry Gilliam) [DVD] Universal Pictures. 1995.