

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

CAMPUS DE GANDIA

**Dirección de fotografía para el cortometraje  
de ficción Draglectra**

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

**Autor:** Miguel Hernández Toste

**Tutora:** M<sup>a</sup> de las Nieves Alcaraz Pagán

**GANDIA, 2021**

## **RESUMEN**

Este trabajo recoge el proceso de la dirección de fotografía del cortometraje de ficción Draglectra. Para ello, indaga sobre la estética Drag y su tratamiento en los medios audiovisuales, así como la búsqueda de nuevos recursos a través del trabajo de reconocidos directores de fotografía y directores.

## **ABSTRACT**

This work collects the process about Draglectra's cinematography, a fictional short film. For it, it inquires about drag's esthetic and treatment in audiovisual media, as well as the search of new means through the work of recognized cinematographers and directors.

# ÍNDICE

1 Introducción

1.1 Justificación

1.2 Motivación

1.3 Metodología

2 Objetivos

3 Referentes

3.1 Referentes Drag

3.1.1 Cherry Pop

3.1.2 Pink Flamingos

3.1.3 Las aventuras de Priscilla, reina del desierto

3.2 Referentes Cinematografía

3.2.1 Christopher Doyle

3.2.2 Stanley Kubrick

3.2.3 Akira Kurosawa

4. Caso Draglectra

4.1 Preproducción

4.1.1 Formación de la imagen del cortometraje

4.1.2 Documentación

4.1.3 Primera propuesta

4.1.4 Guion técnico

4.1.5 Localizaciones

4.1.6 Plantas de cámara

4.1.6 Storyboard

4.1.7 Plan de rodaje

4.2 Producción

4.2.1 Equipo humano y técnico

4.2.2 Grabación, obstáculos y resoluciones

4.3 Postproducción

4.3.1 Montaje y edición

4.3.2 Etalonaje

5. Conclusiones

6. Bibliografía

7. Filmografía

8. Anexos

# **1 Introducción**

## **1.1 Justificación**

La fotografía es un apartado clave en la realización de un cortometraje. La Comunicación Audiovisual permite realizar una gran cantidad de trabajos prácticos desde su pronta entrada, esto debido a su excepcional necesidad de experiencias reales para conocer realmente sus conocimientos. La fotografía, la dirección de fotografía y todo aquello relacionado con la cámara y con la luz no es una excepción, más bien el más claro ejemplo de esta necesidad de estudio práctico, y por ello es que, la realización de un trabajo final de grado basado en la ejecución práctica de un cortometraje es una óptima opción para presentar como trabajo final. Sin embargo, no puede tratarse de una tarea informal, sino que se llevará a cabo un estudio teórico y un seguimiento claro de las labores prácticas para mostrar un ejercicio documentado y justificado.

## **1.2 Motivación**

La razón principal por la cual se realizó este proyecto fue indudablemente que suponía un reto. Antes de que se ofreciera realizar el trabajo, otros compañeros -que comparten la ilusión por dedicarse algún día a la dirección de fotografía- comentaban la dificultad que suponía la fotografía del proyecto, ya que todos sus espacios son interiores nocturnos, esto dificulta la iluminación del espacio y con ello la realización de toda la fotografía del cortometraje; enfrentarse a este proyecto permitía la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos sobre iluminación y evolucionar como director de fotografía. Además de lo anteriormente nombrado, el cortometraje también resultaba llamativo por el ambiente de la historia, el mundo drag tiene su propio y característico tratamiento sobre la luz y el color, por lo que -a pesar del desconocimiento total sobre esta forma de expresión- se sembró un interés por este universo y su potencial estético. Por último, otra razón a realizar el proyecto fue percatarse de la posibilidad de aunar en un único cortometraje el conocimiento de ilustres directores y directores de fotografía junto al mundo drag y la imagen que se nos ha mostrado de este en el audiovisual, amalgamar el pulso firme del cine con la vivacidad y el color del drag.

## **1.3 Metodología**

Este trabajo se puede dividir en dos grandes apartados, por un lado un estudio teórico, ya sea mediante libros, vídeos o artículos de prensa, de los referentes fotográficos de los que posteriormente se tomará determinadas técnicas de su estilo para aplicar al otro gran

campo de este trabajo, el caso práctico, donde se realizará una memoria de todas las labores realizadas para realizar con éxito la fotografía de este proyecto común.

Para ayudar a la comprensión de determinados conceptos propios de la dirección de fotografía se ha optado por la inclusión de imágenes dentro de este trabajo, así como la inserción de anexos externos a este, ya que en muchos casos se trata de documentos de larga extensión, pero necesarios para comprender el trabajo práctico.

Dentro de los métodos empleados para ejecutar este trabajo se encuentran la investigación y estudio de diversas temáticas (formación de la imagen de distintas películas, estilo fotográfico de determinados cinematógrafos, estilo de varios directores, documentación sobre el mundo drag, etc.), también la realización de diversos trabajos necesarios a la hora de realizar la fotografía de un cortometraje (guión técnico, plantas de cámara, storyboard, etc.) y una labor práctica como es el trabajo en equipo y la resolución de imprevistos propios de un rodaje.

## **2 Objetivos**

Este trabajo tiene la intención de mostrar los resultados finales de la labor práctica ejercida en el cortometraje Draglectra. Como causa a esta primera intención, es consecuente el principal objetivo, ejecutar la labor en la dirección de fotografía de forma eficaz, eficiente, ordenada, coordinada y sobre todo exitosa. Como pautas a seguir para lograr cumplir esta intención y apoyar a este objetivo principal se han marcado distintos objetivos secundarios. Los objetivos secundarios son la documentación sobre el mundo drag, así como su sociedad, performance e imagen escenográfica, el estudio de la estética drag en el cine, la investigación del estilo de reconocidos directores y directores de fotografía a lo largo de la historia y el conocimiento preciso sobre las labores del director de fotografía en cualquier clase de proyecto y específicamente en un cortometraje.

## **3 Referentes**

A continuación se muestra el estudio realizado a las piezas y autores audiovisuales escogidos como fuentes de inspiración para la labor de la fotografía de Draglectra. Estos referentes provienen de una búsqueda en la cual han sido estudiados debido a diferentes técnicas o estilos que han resutados llamativos para la realización del cortometraje, estas características se concrearán en el caso concreto de cada referente. El estudio puede dividirse principalmente en dos campos, por un lado productos que representan la

estética drag en el mundo audiovisual y por otro personajes ilustres del cine aportan conocimientos sobre el lenguaje cinematográfico.

### **3.1 Referentes de la estética drag**

En cuanto a la estética drag, se muestran piezas que tienen relación con Draglectra, ya sea por su coste, público comercial o estética.

#### **3.1.1 Cherry Pop**

Cherry Pop es el título de un cortometraje de escasa popularidad, y del posterior largometraje basado en la anterior pieza, esta película fue producida por la plataforma Netflix, dirigida por Assaad Yacoub -el director del cortometraje- y cuenta con las actuaciones de varios personajes conocidos de RuPaul Drag's Race -reality mundialmente conocido y una de las ventanas del mundo drag al gran público-. En este trabajo se estudia el cortometraje ya que cuenta con un ritmo, tiempo, producción y narrativa similar al caso de Draglectra.

Cherry Pop narra una noche en el local del mismo nombre, concretamente la velada de estreno del protagonista y en la cual la Drag más famosa del club se niega a salir a escena; todos los participantes tratan de hacerse con el puesto de la veterana, hasta que el protagonista actúa, la performance emociona a la Drag mayor y sale a escena junto con todas las demás.

En cuanto a la fotografía, apoya la narrativa del cortometraje y representa de forma singular a la realidad el mundo Drag.

La cámara escogida emplea una curva de registro que trata de capturar el mayor rango dinámico posible, al estilo Film de las cámaras Black Magic, de esta forma se busca obtener el máximo de información lumínica posible y evitar sacrificar la subexposición o sobreexposición de alguna de las dos partes del encuadre, empleando un ISO moderado. Gracias al empleo de este formato el cortometraje muestra una imagen con mucha luz que transmite una sensación de espectáculo.

Sobre los objetivos, estos son en todo caso de alta luminancia, y varían desde angulares que separan al sujeto del fondo -sin llegar a crear una deformación notable en la imagen- a teleobjetivos que juntan al sujeto con el fondo. De esta forma se logra producir dos efectos, los angulares, apoyados por la escasa profundidad de campo, separan al sujeto de la realidad, evadido en su mundo, mientras los teleobjetivos muestran a individuos presionados, contra las cuerdas.

La imagen varía de una colorimetría plana a colores saturados, este contraste separa correlativamente al camerino (un espacio de preparación) del escenario (el lugar del espectáculo).

La perspectiva es objetiva durante la mayoría del cortometraje, aunque la perspectiva subjetiva es empleada como catalizador de emociones, ya sea como intensificador del humor, por ejemplo en el caso de la madre que ve actuar a su hijo o para aportar más dramatismo, como el momento en el que la Drag veterana ve actuar al protagonista.

El estilo Film de las cámaras Black Magic se trata de un formato de grabación moderno por el cual ha apostado la gran mayoría de creadores de cámaras de vídeo. Este formato trata de obtener la imagen más plana posible, sacrificando potencia en las altas luces para recoger más información de las bajas luces, de esta forma tanto la parte de la imagen en sombra, como la que recibe directamente la luz es expuesta y se obtiene una mayor cantidad de información. Posteriormente en postproducción se puede modificar con mayor libertad el aspecto final de la imagen, gracias a su mayor cercanía a la neutralidad.

Otra técnica empleada para intensificar emociones y además añadir capas de profundidad es la cámara lenta, usada también mientras la madre ve actuar a su hijo, lo que nos señala no sólo que esto no le agrada, sino también aporta humor a la escena. Esta técnica también cumple el papel de dar una sensación de ritual a la preparación en camerinos de las drags, también logrado gracias al uso continuo de planos detalle durante esta acción. El zoom in es empleado únicamente en momentos clave, como la salida de la drag veterana de su vestuario al escuchar al protagonista. El uso de reflejos también es muy común, algo empleado en los camerinos para mostrar dos personalidades, el hombre y la drag.

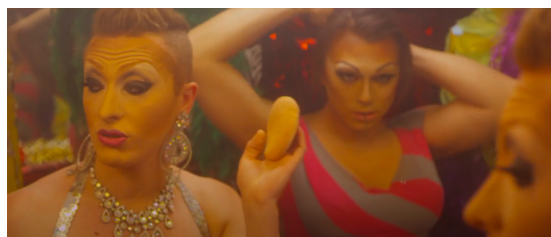


Figura 1. Fotograma del cortometraje Cherry Pop

La mayor referencia del cortometraje son los videoclips de las divas del pop de la década del 2000, con escenarios y luces de color que bañan al cantante. Es gracias a este referente que el cortometraje emplea el “flare”, una técnica que en principio podría entenderse como un error en la grabación, ya que muestra destellos de luz que inciden directamente en el objetivo de la cámara, pero que con los años se ha relacionado con la naturalidad, el calor o en este caso el espectáculo, su uso es despreocupado e incluso se llegan a mostrar fuentes de luz en el encuadre.





Figura 2. Fotograma del cortometraje Cherry Pop

El cortometraje es escogido como un referente por el uso de la fotografía para diferenciar a los dos mundos del drag; el escenario, lugar de éxtasis y disfrute y el camerino, un golpe de realidad donde se vuelve a lo mundano; también cabe destacar cómo la fotografía recoge influencias de la estética de los videoclip de la música disco, con el uso de flares, y exposiciones expresivas.

### **3.1.2 Pink Flamingos**

Pink Flamingos es una película de culto de John Waters, el film es característico por su increíble transgresión en el conservador Estados Unidos de los 70.

Pink Flamingos narra la confrontación por el puesto de “la persona más repugnante” entre Divine y su familia contra la pareja de los Marble . Por un lado, la familia de Divine, que habita en una caravana, se compone por su madre Eddie, una señora trastocada y adicada a los huevos de gallina, su hijo cracker, un joven obseso con el sexo en sus formas más sadistas, su amiga Cotton, una voyeur y la propia Divine, una mujer sin tapujos ni moral; en el otro bando se encuentra la pareja Marble, que posee un negocio de adopción gracias a secuestrar y embarazar jóvenes y practica extraños fetiches sexuales como la podofilia o el exhibicionismo callejero. El título de Divine como la persona más repugnante se pone a juicio cuando los Marble le envían una deposición como regalo de cumpleaños, aunque esto no evitará que celebre su natalicio en una fiesta de lo nauseabundo. Divine descubre donde habitan los Marble y venga su honor llenando toda la casa de babas y teniendo sexo con su propio hijo, además libera a las mujeres esclavizadas por el matrimonio Marble; mientras este quema la caravana de Divine hasta sus cimientos. Ante esta ofrenda, Divine los secuestra, juzga y asesina delante de tres medios de poco reconocimiento y huye hacia otro estado, no sin antes consumir delante de cámara un excremento de perro recién depositado.



Figura 3 fotogramas del largometraje Pink Flamingos

La fotografía es una de las claves para que el film transmita esta constante sensación entre la náusea, la incomodidad y la vergüenza. La cámara y película escogidas son de baja calidad, recogen bruscamente la iluminación, los colores y el foco del encuadre, aportando una sensación de molestia con el simple visionado de la película, sin importar el contenido de esta. Una cámara al hombro torpe y aficionada sirve como catalizador de esta sensación. La gran frecuencia de planos detalles hace que las acciones grotescas se sientan muy cercanas, además, los zoom in son ejecutados con la intención de poder apreciar correctamente estas actuaciones. El zoom out sitúa al espectador en la escena y facilita su comprensión, pasando desde un objeto o sujeto clave en la escena a un encuadre amplio de esta.



Figura 4. Fotograma del largometraje Pink Flamingos

El largometraje es escogido por el empleo sobresaliente de la fotografía para catalizar la narrativa, con movimientos bruscos y encuadres cerrados, aporta a las acciones realismo, naturalidad y cercanía de tal nivel que hace al espectador sentirse parte de los vomitivos hechos de la pantalla, potenciando las sensaciones que el film desea transmitir.

### **3.1.3 Las aventuras de Priscilla, reina del desierto**

Las aventuras de Priscilla, reina del desierto es un largometraje planteado en un principio como un film de culto (Schifino, 2016), pero que resultó en un clásico del cine de los

noventa, ganador del Oscar a mejor vestuario y nominada a mejor filme en los Globos de oro, es una de las películas más representativas de la comunidad LGTBI.

Las aventuras de Priscilla, reina del desierto narra el viaje desde Sidney hasta Alice Springs del autobús Priscilla y sus tripulantes, estos son Anthony, un bisexual que esconde estar casado y tener un hijo, Adam, un homosexual que quiere disfrutar del mundo y Bernadette, una mujer transexual enviudada justo antes del viaje; los tres protagonistas tendrán que atravesar el desierto Australiano para llegar a su destino. Durante su camino se encontrarán con gente que no les comprende, que les odia o que simplemente tratan de disfrutar del arte drag junto con ellos. Al llegar al hotel Adam y Bernadette descubren al hijo escondido de Anthony y tras un primer tiempo de adaptación y subir los tres personajes principales la montaña Uluru con su vestimenta de drags, Anthony comprende que su hijo ya conoce sobre su sexualidad y trabajo y que no tiene ningún problema con ello. Finalmente, Antony y Adam vuelven a Sidney con el hijo de Anthony, pero sin Bernadette, que se quedará en el centro del continente con Bob, un hombre que conocieron a mitad de viaje y que ha ido ganándose el cariño de Bernadette poco a poco.

La fotografía ayuda a manifestar los temas que trata el largometraje y a crear un mundo propio dentro del film.

Gracias a la fotografía se divide al mundo en dos caras; por un lado, el día, el desierto, lo conservador y por otro lado la noche, la transgresión, la fiesta. Para ello se emplea el uso de los famosos colores complementarios "tilt and orange"; el naranja se asocia al desierto y al día, cuando el común de las personas vive, esta mayoría no llega a entender a los protagonistas, mientras el azul se relaciona con la noche y la fiesta, cuando las drags se sienten más libres; esto se intensifica con la alta saturación de los colores, que además de dividir aún más estos dos mundos, muestra un mundo de colores, alegría y diversidad, como es la vida de los protagonistas. Otra manera de dividir estos dos mundos es con el contraste de la luz; el celuloide tiene altas diferencias entre sus luces y sombras, algo que imita al sol australiano, libre de nubes o los shows drags, donde reinan las sombras pero violentadas por unos pocos focos de luces duras.

La película de la cámara también es sometida a subexposiciones y sobreexposiciones, en el primer caso para volver a imitar la poca luz de los shows drags y en el segundo para dar una sensación de ensoñamiento. Durante los shows en interiores la lente de la cámara es incidida por las fuentes de luz, provocando flares, y de esta forma dando una sensación de espectáculo.



Figura 5. Fotograma del largometraje Las aventuras de Priscilla, reina del desierto

Algunas técnicas son empleadas fugazmente, como la cámara lenta o la visión en caleidoscopio de un plano, estos son usados como intensificadores de humor. El zoom out tampoco es usado con mucha frecuencia, únicamente cuando quiere mostrarse la insignificancia del humano respecto al desierto. De igual manera, el film toma referencias del cine western empleando planos detalle clásicos de los ojos o planos generales del atardecer en el desierto con un sujeto a contraluz, aunque las siluetas también son empleadas en las performances para seguir aportando a la sensación de espectáculo.

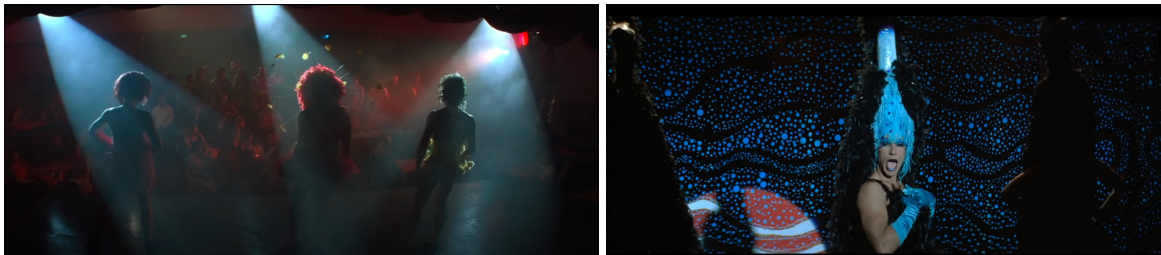


Figura 6. Fotogramas del largometraje Las aventuras de Priscilla, reina del desierto

Los objetivos más empleados son los naturales y angulares, estos segundos se reservan para casos donde se juega también con la profundidad de campo para aislar a un personaje o escenas donde se realizan distintas acciones. Por último, el alto ISO en los interiores nocturnos puede deberse a una necesidad técnica y/o una carga narrativa para seguir intensificando la sensación de espectáculo.

Este film es escogido como un recurso teórico a la hora de realizar el cortometraje por el uso de la fotografía para apoyar la narrativa, además de mostrar el conflicto de dualidad que gracias a la iluminación no queda sólo en el guion. Además, combina una estética trabajada y atractiva con una imagen realista y documentada.

## 3.2 Referentes en la dirección y la cinematografía

En cuanto a los referentes cinematográficos y fotográficos, han sido escogidos por la importancia de la fotografía para proyectar el mensaje de la historia y el interés por el uso narrativo de la fotografía. Si bien algunos de los casos estudiados no se tratan de cinematógrafos, sino de directores, es debido a que a pesar de no centrarse únicamente en la fotografía, cuentan con un estilo propio en el cual se incluye este departamento.

### 3.2.1 Christopher Doyle

Christopher Doyle es uno de los directores de fotografía más reconocidos del cine actual. El australiano emigró hacia Oriente, donde conoció a Wong Kar-wai, su más fiel compañero de trabajo y quien le introdujo en el cine. Doyle ha vivido en China por más de 30 años y la mayoría de los proyectos en los que ha trabajado son asiáticos, aunque haya ejercido como cinematógrafo para películas de Hollywood en más de una ocasión. Su manera de rodar y su metodología de trabajo única han cautivado a público y crítica.

“He hecho ocho películas de las que no conozco la historia. Dime sobre qué va *Deseando amar...*” (Doyle, 2004).

Lo que diferencia a Doyle de otros directores de fotografía es su visión en la creación fílmica; Doyle no concibe la cinematografía como una labor que necesite de documentación o preparación, sino de comprender los espacios, las posibilidades y las luces. La mayoría de filmes en los que el australiano ha trabajado han tenido un presupuesto muy limitado, la iluminación del set eran las propias luces de las localizaciones y se le permitía una gran libertad a la hora de trabajar, esto sumado al poco interés de Doyle por consumir películas, pero su conocimiento sobre la fotografía, resultó en el desarrollo de un estilo “naive” alejado de la tan común imagen institucional.



Figura 7. Fotograma del largometraje Las aventuras de Fallen Angels

Su preferencia por las lentes angulares para transmitir incomodidad y opresión. El uso de la cámara al hombro para aportar dinamismo y reflejar la rapidez de la vida durante gran

parte de la cinta de *Fallen Angels*, la diversidad de celuloides para intensificar manifestar las emociones de los personajes en *Chungking Express*, un conocimiento vasto sobre el neón y su presencia en el encuadre, y por último la manipulación de la película durante la grabación para realizar diversos efectos como la cámara lenta, que cataliza el dramatismo con los paseos en solitario de los protagonistas de *In the mood for love*, la cámara rápida, que muestra el paso del tiempo en *Happy Together* y el motion blur para mostrar dinamismo y confusión en los asesinatos de *Fallen Angels*.



Figura 8. Fotograma del largometraje Las aventuras de Fallen Angels

A destacar como recursos el uso de lentes angulares, la incidencia de las fuentes de iluminación en el encuadre y el uso narrativo de la cámara lenta y cámara rápida. Además de la resolutividad al rodar en espacios de bajo presupuesto, un caso similar al del cortometraje *Dranglectra*.

### 3.2.2 Stanley Kubrick

Stanley Kubrick es uno de los nombres, junto con Kurosawa, Scorsese, Hitchcock y otros directores, con mayor reconocimiento popular en la historia del cine. La figura del neoyorkino está rodeada de mitos, “el mejor director de la historia”, “el director más frío y calculador”... Su popularidad y la estima universal a su obra no son injustificadas, Kubrick ha realizado piezas que conviven entre un buen recaudo de taquilla y críticas profesionales adulatoras -si bien pocas veces la crítica estuvo completamente de acuerdo respecto a sus películas-. Una de las claves para entender el estilo de Kubrick es su pasado como fotógrafo, antes de ser cineasta Kubrick trabajó varios años como fotógrafo para una revista de Nueva York, esto le hizo comprender a la cámara al detalle e hizo que este artilugio tuviera una especial importancia en sus obras.

El estilo de Kubrick podría resumirse en las palabras que él mismo escribió sobre sus intenciones con un biopic de Napoleón que nunca llegó a producirse.

“Es imposible decir qué haré, excepto que espero realizar la mejor película de la historia”.

Kubrick posee un estilo delicado y cuidado, el acting, la música, el guion, el montaje... Todo ha sido supervisado por él, los distintos campos que componen al cine orbitan sobre el epicentro de su lenguaje, la cámara; la fotografía es el departamento con una mayor responsabilidad narrativa, las técnicas, luces, encuadres e innovaciones poseen un significado más allá de lo estético y lo funcional para fundirse con el guion y de esta manera narrar de forma sofisticada pero eficaz.

Si bien su entrada fue torpe con *Fear and Desire*, una película calificada por él mismo como “un trabajo de aficionado”, el resto de obras de su filmografía son provechosas en mayor o en menor medida. El uso de la frontalidad y la simetría para transmitir solemnidad, intimidación o locura; el primer plano como medio para manifestar algo especial en el protagonista o de nuevo insania mental, los reflejos y las imágenes dentro de imágenes para contrastar realidades, el juego con las perspectivas empleado para facilitar pensamientos y emociones de los personajes, las infinitas utilidades de las lentes angulares, el zoom in, el zoom out y el travelling empleados para dotar de más significados a un mismo plano y las innovaciones técnicas que le permitieron seguir avanzando, estas son algunas de las características del neoyorkino relacionadas con el uso de la cámara.



Figura 9. Fotogramas del largometraje Barry Lyndon

Son de especial interés casos como el uso del zoom out para aportar un nuevo significado al plano tras el primer encuadre, por ejemplo, en *Barry Lyndon* es usado como un catalizador de las acciones de los personajes además de un recurso estético y referencia pictórica.



Figura 10. Fotogramas del largometraje La Chaqueta Metálica

La suma de lente angular con primer plano, punto de fuga frontal y zoom in para delatar un cambio de mentalidad en los personajes, como en *La chaqueta metálica* con la entrada en locura de *Patoso*. La presencia de los reflejos como una herida de dualidad, usada en *El Resplandor* para diferenciar el plano real de lo espiritual. Por último el uso de recursos técnicos como la cámara rápida en *La Naranja Mecánica* para dar sensación de un mayor paso de tiempo.

### 3.2.3 Akira Kurosawa

Akira Kurosawa es uno de los directores más conocidos de la historia del cine, tanto directa como indirectamente. Piezas de conocimiento popular como *Rashomon* o *Los Siete Samuráis* han trascendido la barrera entre Oriente y Occidente y han servido como entrada del cine nipón al público occidental más informal. Esta ruptura entre dos mundos también sucede en sus proyectos, que combinan historias y argumentos universales occidentales con la ambientación japonesa, por ejemplo *Ran*, que toma como referencia la obra *El Rey Lear* de William Shakespeare, adaptándola al Japón del siglo XVI. La unión de Occidente y Oriente es la clave para entender a Kurosawa.

No sólo en el guion se da esta unión entre el Este y el Oeste, el director de *Ikiru* consumió cine americano desde su infancia, algo que le permitió traducir al lenguaje cinematográfico japonés y a la forma de trabajo de la industria de cine nipona clásicos de Hollywood, en especial los westerns de Ford, un ejemplo es *Yojimbo*, que tiene claras referencias a conceptos fordianos como el típico pueblo americano del salvaje oeste o los personajes clásicos del western diseñados en *La Diligencia*, posteriormente el film de Kurosawa sería reconvertido en el western *Por un puñado de dólares*, de Sergio Leone. Más tarde sería Occidente quien tomaría referencias de él, tanto en sus argumentos (*Los 7 magníficos*, *La Guerra de las galaxias*, *Bichos*) como en su estética y lenguaje, la figura de Akira Kurosawa ha sido un referente clave entre la generación del “Nuevo Hollywood” los más conocidos directores de la década de los 70. Coppola, George Lucas, Scorsese, Spielberg son algunos de los nombres que han reconocido abiertamente haber tomado referencias del director de *El infierno del odio*.

“Su influencia en los cineastas de todo el mundo es tan profunda que es casi incomparable”

Scorsese sobre Kurosawa.





Figura 11. Fotograma del largometraje Los siete samuráis

Kurosawa, al igual que Kubrick, era conocido por su detallista y ordenante estilo de dirección. El nipón prestaba especial atención a cualquier detalle, en todos los departamentos, la fotografía, el arte, el montaje, la música...

"Los directores de cine, o mejor dicho, las personas que crean cosas, son muy codiciosos y nunca pueden estar satisfechos. Es por eso que se puede seguir trabajando. He sido capaz de trabajar durante tanto tiempo, porque creo que la próxima vez, voy a hacer algo bueno."

Todo lo anterior se traduce en una fotografía característica y un lenguaje cinematográfico propio. Algunos de sus rasgos a tener en cuenta como recursos para este trabajo son: Presencia omnipresente de teleobjetivos, estos aplanan la imagen y según el nipón dan una mayor sensación de realismo, gran cantidad de movimientos en el encuadre, tanto por parte de los sujetos como por la cámara, aunque estos siempre son medidos y calculados, el uso de planos abiertos, largos y estables para mostrar el espacio en los momentos de calma, combinado con el uso de planos cerrados y dinámicos durante la acción para que el espectador se sienta parte de lo que ocurre en pantalla.



Figura 12. Fotogramas del largometraje Yojimbo

## 4 Caso Draglectra

A continuación se muestra la memoria del trabajo práctico, recogida durante su realización. Esta labor recoge los recursos obtenidos en la documentación y estudio de

los referentes y transforma esta investigación teórica en herramientas para ejecutar de forma adecuada la labor en la dirección de fotografía, pero no sólo muestra cómo el previo estudio es un apoyo a la hora de enfrentarse a la fotografía de un cortometraje, sino que documenta todos los pasos necesarios para dirigir la fotografía del proyecto. Este apartado muestra cada parte del trabajo en la cinematografía del cortometraje, desde las primeras ideas esbozadas junto con el equipo creativo, hasta los últimos detalles a añadir en la postproducción, pasando por toda la preparación necesaria para afrontar el rodaje con éxito y la propia grabación del cortometraje.

## **4.1 Preproducción**

La preproducción es la etapa más longeva e importante en el cine, especialmente en la fotografía. Según las palabras de Paco Belda, director de fotografía:

Yo parto de la base que el cine es un trabajo de despacho. [...] Preparar, preparar y preparar [...] Así luego se puede improvisar durante el rodaje. (Belda, 2016)

El director de fotografía debe traducir los pensamientos, sensaciones y emociones del director en lenguaje cinematográfico, aunque la cinematografía posee un apartado muy creativo también es necesario un conocimiento y ejercicio técnico de las bases de la física, sobre todo aquello relacionado con la luz. De nuevo Paco Belda:

Nuestro trabajo tiene mucho que ver con el arte y tiene mucho que ver con la interpretación que uno puede hacer, pero tiene una parte especialmente terrenal que tiene que ver con todo lo que es la gestión de medios, decorados [...] (Belda, 2016)

Por lo tanto, la preproducción es una pieza clave en el resultado final del cortometraje, y debe ser cuidada, estudiada y preparada con minuciosidad. Esto envuelve a cada apartado del trabajo previo al rodaje, desde las primeras reuniones con dirección, producción y arte, donde se forma una idea conjunta de la obra a realizar, pasando por la primera propuesta fotográfica donde se muestra al equipo pistas de cómo podría ser la imagen final del cortometraje, la creación del guion técnico para cuantificar las palabras del guion literario, el estudio de localizaciones, la organización interna entre los distintos directivos, las plantas de cámara y storyboard para poder tener un esbozo del resultado final antes de grabar, hasta la formación del plan de rodaje definitivo. Por ello se tratará con detenimiento en el caso de este trabajo el proceso de la preproducción en la fotografía del cortometraje, las distintas etapas de cada pequeña tarea a realizar y que conforman lo que será la preparación para el rodaje, ya que con ello se descubre la verdadera labor del cinematógrafo.

#### **4.1.1 Formación de la imagen del cortometraje**

El primer paso del Director de fotografía en un proyecto es aceptar este mismo (o bien ser él el aceptado en este), en el caso de este cortometraje fue la directora quién solicitó que se realizara la fotografía de su proyecto. Una vez se formaliza la relación laboral y se reúne el resto del equipo directivo (producción, dirección artística, jefe de montaje, jefe de sonido) se procede a dar los primeros pasos en la imagen de la obra a realizar.

La primera labor, antes incluso que leer el guion, fue una reunión con la directora, guionista y creadora de la idea original, Rosario Ortega Sepulcre, para que transmitiera sus intenciones artísticas, fechas aproximadas, presupuesto y otras intenciones que en el resultado final poco pueden recordar a los hablados en esta conversación, pero que sirven para conocer a la pieza fundamental de la obra (la directora) y a la obra en sí.

Tras esto se procede a la lectura del guion literario, la historia es la siguiente: En el club Desire las drags se preparan para una nueva actuación, Electra (protagonista) habla con GG, su amiga, de repente sale la jefa del club, Mother Queen (villana) de su camerino particular, ignorando a las demás, Electra siente una gran admiración por ella, aunque cree que le tiene manía. Tras esto actúan todas las drags, Electra y Mother (que siempre finaliza su actuación con un cañón de purpurina) lo hacen especialmente bien, algo que cautiva a Crisotemis. A pesar de su buena actuación Mother alecciona a Electra y la manda a limpiar el camerino, es entonces, cuando Electra está sola, que Crisotemis se presenta, ambos pasan la noche hablando y Crisotemis quita la venda de los ojos a Electra, lo que Mother Queen pretende es obligarla a dejar la performance drag a base de opresión. Electra se venga entrando en el camerino de Mother y sabotando sus zapatos, pestañas postizas y peluca. A la semana siguiente, cuando las drags vuelven a actuar, Mother vuelve a burlarse de Electra, pero tras prepararse aparece con unas pintas horribles debido al sabotaje. Electra es recibida con clamor por parte del público y tras esto, Mother se dispone a actuar, pero al acabar es atacada por el cañón de purpurina que Electra ha trucado.

Se realiza una primera reunión entre la directiva de los distintos departamentos para acordar distintos asuntos: fechas, presupuesto, límites físicos de las localizaciones, formas de promoción, medios de financiación... se decide establecer principios de mayo como fecha límite, y la búsqueda de localizaciones debe limitarse a las ciudades de Gandía y Valencia o alrededores de estas, en cuanto a la promoción se emplearán las redes sociales como su principal fuente, y un medio de financiación mixto, dividido entre el micromecenazgo, webs de internet donde se solicita pequeñas cantidades a un gran número de usuarios a cambio de recibir pequeños premios por hacer posible el proyecto y

el apoyo de equipo técnico por parte de la Universidad Politécnica de Valencia (organización de la que todos los participantes formamos parte), sobre todo en cuanto a material fotográfico y sonido.

Con estos primeros pasos se consigue esbozar el punto de inicio del camino que supone realizar un proyecto grupal.

#### **4.1.2 Documentación**

Este apartado busca el estudio sobre la temática del cortometraje, conocer el mundo que rodea a la narración para de esta forma obtener recursos creativos para etapas de trabajo posteriores.

La historia del proyecto transcurre en su totalidad en un pub de drag queens, es protagonizado por drag queens y su historia habla sobre estas figuras. Es necesario entender y conocer el mundo del drag para poder tratarlo de forma correcta.

Drag queen, según el diccionario de Cambridge “a man, often a gay man, who dresses as a woman for entertainment”, traducido al español: un hombre, frecuentemente homosexual, que se viste como una mujer por entretenimiento. Por lo tanto, drag queen es aquella persona que se disfraza del sexo contrario al que se identifica, con una intención lúdica (aunque también hay un incentivo económico en muchos casos). El término está relacionado con el travestismo y el colectivo LGTBI.

Los inicios del travestismo se remontan a la antigua Grecia, en el mito de Hermafrodito, de donde proviene el término hermafrodita. Esta figura literaria es hijo de Hermes y Afrodita y fue fusionado junto con una ninfa, convirtiéndose en un ser de dos géneros. Por otro lado, la visión de travesti (una persona que se disfraza del género contrario al que se identifica) y transexual (una persona que se identifica con el género opuesto al que le fue anatómicamente asignado) fue muy difusa hasta el siglo XX. Tras la llegada de la Edad Media la sociedad estableció unos comportamientos más cerrados a cada género, quien no atendiera a estas normas era visto como un pecador o un humano antinatural. Para tratar de satisfacer este deseo de cambiar de género, algunos transexuales se travistieron, engañando a la sociedad de la época para ser tratados con el género con el que se identificaban, no con el que se les había asignado, un ejemplo es el caso de Hannah Snell, que se hizo pasar por hombre durante varios años, llegando a viajar a la India como marine.

La visión actual sobre el drag nace en el siglo XX, con el teatro burlesque como principal influencia, sus primeros referentes son algunos personajes que actuaban en los bares

conocidos como “speakeasy”, clubes que vendían alcohol clandestinamente durante la ley seca estadounidense. Algunos de estos referentes, como Jean Mallin, no se travestían, simplemente actuaban empleando el lenguaje corporal del género opuesto, otros sí se travestían pero recalcaron que era una forma de expresión artística, pero en algunos casos se daba la excepción, como Bert Savoy quien sí se identificaba como una mujer y se caracterizaba por su camp (exageración de las expresiones, en este caso del género femenino).

Con los años la homosexualidad y la transexualidad comienza a ser más frecuente, y comienzan a crearse comunidades y barrios que protegían y ayudaban a los menores que tenían conflictos con la sociedad por su sexualidad. En estos momentos, entre 1970 y 1980 se crean las primeras drag houses. La drag house sirve como un espacio de seguridad a homosexuales y transexuales para expresar su sexualidad, en estos clubs se celebran concursos de baile, que imitaban a las divas de Hollywood de la época y posteriormente a las pasarelas de moda; estos lugares son el espacio más natural para las drag queen. El humor, la competición, el baile, el alcohol y el color son algunos de los conceptos más frecuentes en estos clubs, que suele ofrecer los servicios corrientes de un pub además del espectáculo, desarrollado con tarimas y una iluminación de poco nivel adquisitivo, ya que se trataban de bares de una economía modesta.

La documentación sobre los club de drags, su nivel adquisitivo, su uso de una iluminación humilde y colorida, además de su nacimiento cercano a los ochenta, y con ello una característica estética disco similar a los videoclips de la época son recursos artísticos que pueden ser de gran utilidad a la hora de representar estos espacios.

#### **4.1.3 Primera propuesta**

Si ya se ha diseñado el punto de partida, aún queda mucho por hacer, empezando por la meta. En la primera reunión, la directora nombra el cortometraje y largometraje *Cherry Pop*, también varias películas de temática Drag, las palabras clave de la conversación son “opresión”, “drag” y “superación”.

Para comprender los referentes se realiza un visionado de varias de las películas que la directora ha señalado como influencias del cortometraje, entre ellas *Cherry Pop*, tanto el cortometraje como el largometraje, *Priscilla, reina del desierto*, *Pink Flamingos*, *Donnie Darko* y *To Wong Foo*. Por la sensación de festejo y diversión se escoje a *Priscilla, reina del desierto* como una pieza visual a tener en cuenta, por el tratamiento fotográfico como apoyo al humor negro y absurdo se selecciona a *Pink Flamingos*, y por la cercanía en cuanto a nivel de medios económicos se elije el cortometraje de *Cherry Pop*.

Tras seleccionar los referentes relacionados con la temática del cortometraje, comienza la investigación en el estilo de directores de fotografía que puedan realizar una relación complementaria y simbiótica junto con las otras técnicas ya escogidas. Algunas figuras ilustradas del cine que se plantearon como influencia fueron Darius Khondji, Emmanuel Lubezki, Roger Deakins, Gordon Willis, Rodrigo Prieto o Michael Chapman. Pero tras abrir el rango de búsqueda a directores y estudiar a John Ford, Charles Chaplin, Martin Scorsese, Luis Buñuel, David Fincher o Ridley Scott, finalmente se escogería a un director de fotografía, Christopher Doyle y dos directores de cine, Stanley Kubrick y Akira Kurosawa. El uso de angulares y la presencia de fuentes de luz en la imagen de Doyle, el significado del zoom in en Kubrick o el del teleobjetivo en Kurosawa serán algunas de las técnicas empleadas.

Para dotar de profundidad, y significado al cortometraje, así como para facilitar el entendimiento de las intenciones fotográficas del cortometraje a los compañeros de trabajo se diseñó una historia en la que basar la fotografía. Esta historia parte el cortometraje en sus tres principales localizaciones: El camerino, el cuarto de Mother Queen y el escenario. Su influencia es el tríptico El jardín de las delicias, del pintor Jheronimus van Aken, más conocido como El Bosco, obra dividida a su vez en tres pinturas: el paraíso, el jardín de las delicias y el infierno, narrando de esta manera como la humanidad abandonó la divinidad por el primer pecado. Sin embargo, esta influencia no se trata de un referente estético, sino de una forma de dar un significado a cada localización para dar una mayor diferencia entre estas y facilitar la división de los estilos de las influencias ya estudiadas. La narrativa para diseñar la fotografía reinterpreta el cuadro de estilo flamenco, estableciendo como punto de partida el infierno y llegando al paraíso, siendo el pecado la manera de llegar a este, de esta forma muestra la evolución de Electra, que pasa de una actitud sumisa y recatada como la de un fiel a una atrevida y egoísta que le permite mejorar su vida. El camerino se relaciona con el infierno, lugar donde Mother Queen oprime a Electra, el cuarto de Mother Queen representa el jardín de las delicias, donde Electra realiza los pecados que le llevarán al culmen, el escenario, donde no hay problemas, simplemente felicidad, es decir, el paraíso.

El camerino conglera la fotografía de Cherry Pop junto con las bases del estilo de Akira Kurosawa, ambos emplean teleobjetivos, aplanando la imagen y dando una sensación de opresión y estrés, en el caso de Kurosawa además para mostrar una estética más naturalista. El movimiento está siempre presente en la imagen, no sólo por el uso de la cámara, donde estos son guiados y justificados sino los elementos presentes en esta, grupos de drags, individuos... Otro rasgo fundamental del director nipón. Por

último una imagen desaturada y con poco contraste añadirán un toque mundano para diferenciar este ambiente de los otros escenarios.

El cuarto de Mother Queen debe mostrar un mundo de pecado y disfrute, para ello se ha seleccionado el lenguaje cinematográfico de Pink Flamingos y Stanley Kubrick, con el uso de angulares, muy presente en el director neoyorquino para transmitir rareza e incomodidad, sumado al uso de una imagen que imite la grabación en analógico, con alto ISO, recordando al analógico de mala calidad empleado para grabar las imágenes del film de John Waters, además se usará una técnica común en ambos, el uso de Zoom In y Zoom Out, el famoso Zoom In de Kubrick para mostrar un cambio de mentalidad en los personajes, incluso una cercanía a la demencia, y el uso del Zoom Out para partir de un detalle crucial para la escena al encuadre completa de esta, de la misma forma Waters emplea el Zoom in o el Zoom Out para dar especial relevancia a un objeto o detalle, usualmente con una temática escatológica, de esta forma, con el uso de estas dos técnicas se pretende cargar al plano de ambos significados narrativos.

En cuanto al escenario, este será el símil de El Paraíso, lugar soñado por Electra, libre de sufrimientos, para ello se han seleccionado a Doyle y a Priscilla, reina del desierto, ambas fotografías de estilo más alejado a la academia, con el uso de objetivos angulares que aislen a los personajes, dándoles una sensación de superioridad, la presencia de fuentes de luces incidiendo directamente sobre la cámara para provocar el efecto Flare y el gas del neón, sumado a una imagen muy contrastada y saturada produce una sensación de jovialidad y felicidad, además se cuenta con el uso de la cámara al hombro y el zoom out, ambos recursos usuales del videoclip, ya que cabe recordar que muchas de las imágenes de esta localización irán acompañadas de música.

Tras el estudio, selección y síntesis de los referentes ya hay un dibujo mucho más claro de cuál debe ser la imagen final del cortometraje, y la que será en caso de que el proceso sea el correcto. Una vez dibujada la línea de meta, falta todavía realizar toda la carrera, es en este momento donde comienzan la elaboración de cada una de las tareas que se deben realizar para que lo deseado desde un punto de vista creativo pueda llegar a cumplirse, la llamada planificación y parte más técnica de la dirección de fotografía.

#### **4.1.4 Guion técnico**

El primer paso para traducir a un lenguaje práctico y realista un proyecto, una idea o una historia, para traspasar del texto al lenguaje audiovisual es el guion técnico, donde se realiza un estudio del guion literario para transformar sus descripciones textuales en el esqueleto que vertebra la obra audiovisual.

El guion literario describe con palabras las acciones y diálogos de la historia, pero esta descripción resulta insuficiente para entender qué historia se pretende contar, el guion técnico debe transformar este texto a una lengua comprensible para el cine, y para ello se deben realizar varias tareas, la primera es conocer distintos factores no visibles en el guion literario, las intenciones, las referencias, las emociones de las que la autora quiere dotar a la obra, para ello se realiza la reunión con el director previa a la preproducción anteriormente nombrada. Un estudio del texto es totalmente necesario para conocer a fondo las acciones, distinguir los momentos dramáticos de la historia de los pasos intermedios necesarios, el detonante, los puntos de giro, el clímax...

Tras conocer todos los valores del guion literario, tanto los cuantificables impresos en el texto como los intangibles presentes en los pensamientos de la directora, se debe dividir la narración en planos, hay varias herramientas que facilitan esta división, una de ellas es el conocimiento práctico de la experiencia, como por ejemplo que un cortometraje usualmente suele necesitar de menos planos que otras piezas audiovisuales como el videoclip o el spot. Estos conocimientos son únicamente una guía, ya que cada obra es un caso distinto, pero sirven como una herramienta para entender mejor el texto y a transformarlo en un guion técnico.

En el guion técnico se han incluido diversas categorías, todas ellas necesarias para traducir el texto del guion literario. En primer lugar, el número de escena, tras esto el plano correspondiente a esta escena, después un tiempo estimado de la duración de cada plano, tras esto el encuadre del plano, es decir, qué se presenta en la imagen, después diversas cuestiones técnicas relacionadas con la cámara, el objetivo que se emplea, la apertura del plano (general, medio, corto, detalle...) y angulación, ya sea vertical (picado, contrapicado, nadir) u horizontal (3/4 , frontal, dorsal), tras esto los valores a tener en cuenta con el movimiento de la cámara, como es el trípode, la cámara al hombro o el travelling, tras esto la acción que transcurre en el plano, el diálogo presente en este y por último el sonido, que posteriormente debe acordarse con el jefe de sonido.

E S C	PL	''	ENCUADRE	ANGULACIÓN/ APERTURA/ OBJETIVO	MOV/TÉC	ACCIÓN	DIÁLOGO	SONIDO
1	1	00:30	Club Desire, por orden barra, mesas y teatrillo.	Frontal PG 28mm	Cámara al hombro	Entrada del club Desire, primero vemos la barra, tras esto varias mesas donde la gente disfruta de unas bebidas y por último el teatrillo del club vacío.	-	Sonido ambiente, gente hablando, copas, etc.

Figura 13. Fragmento del guión técnico del cortometraje Draglectra



Si bien el guion dividía la historia en 12 escenas, desde el departamento de fotografía se agruparon varias escenas que sucedían en una misma localización y/o tiempo y se dividieron otras que se encontraban en varios espacios. La primera escena corresponde a la presentación del club, planeada con un plano largo que mostrara el espacio de los espectáculos. Tras esto, la segunda escena transcurre en los camerinos, comienza con un plano de una prenda que oculta el espacio, después de que una drag la recoja, se muestra un plano general de todo, después varios planos escorzos de las conversaciones de la protagonista con GG, tras esto la presentación de Mother Queen a base de planos detalle y un plano medio, después un primer plano de Electra observando a Mother y un paneo desde la perspectiva de Electra que muestra como Mother sale de los camerinos. En la tercera escena se vuelve a la zona de espectáculos donde se empalmarán planos de las actuaciones de las drags con planos de Crisotemis observando estas actuaciones, se emplearán tiros más cercanos en las actuaciones de Electra y Mother Queen y a lo anterior se suman los planos de encontronazo de Mother Queen y Electra. La escena 4 se basa en la reprimenda de Mother Queen a Electra por su actuación y cómo la primera anuncia las canciones de la siguiente semana y las drags reaccionan a estas canciones, la cámara sigue la acción con planos medios. La quinta escena es de nuevo en los camerinos, con un plano general que presenta a Electra limpiando el espacio y tras esto la llegada de Crisotemis, tras esto la conversación es seguida con planos medios, los planos de la escena 6 tienen un valor muy similar, tras esto la escena 7 muestra la despedida de Crisotemis empezando con un plano general y tras esto con planos medios de la conversación, por último un primer plano frontal de Electra y tras esto la escena 8, que muestra con varios planos de zoom out como Electra va saboteando todo el material de Mother. La escena 9 comienza con un plano general de los camerinos, tras esto un plano medio de Electra donde Mother Queen se burla de esta, se repite la misma estructura de planos que en la presentación de Mother Queen, pero en este caso, después un plano general con Electra en primer plano frontal que muestra como las drags van a actuar saliendo y entrando del camerino, hasta llegar el turno de Mother Queen, cuando la cámara rápida decelera, Mother Queen sale del camerino y desde off se escucha su muerte, mientras Electra ríe.

En cuanto a los problemas encontrados a la hora de realizar este apartado, destacan malentendidos en cuanto a la dedicación de tiempo a algunas acciones. El primero de ellos es un párrafo de breve extensión donde suceden una gran cantidad de acciones, esto puede provocar una disonancia entre el minutaje supuesto en el guion y el minutaje real de la obra.

Ella ni las mira. Todo sigue, los espectáculos van pasando. Una canción tras otra. Llega el turno de Electra. Una coreografía increíble hace el playback un completo éxito. Hay alguien, vestida como en una despedida de soltera, un velo de raso con un pene arriba del todo. Mira a Electra sin comprender, a medida que el espectáculo sigue, la expresión de la mujer cambia hasta quedar completamente desapercibida. Llega el turno de "Mother Queen", la luz cambia, y actúa con la canción de "Rise like a phoenix", al final cañones de purpurina caen. La gente aplaude.

Figura 14. Fragmento del guión literario del cortometraje Draglectra

En esta acción se narra en 5 frases, un párrafo de corta extensión, cómo la villana de la historia, (Mother Queen) ignora a la protagonista (Electra) y a su amiga (Crisotemis) en el camerino, tras esto, sucede un cambio de localización, se presenta a un nuevo personaje (Crisotemis) y 3 drags realizan cada una su actuación individualmente (de una canción de pop media como duración para cada performance). Por último, Electra realiza su actuación, esta resulta ser un triunfo y parece agradar al nuevo personaje.

A pesar de que esto se pueda narrar en un párrafo de corta duración, implica cambios de localizaciones, presentación de personajes, muestra de conflictos, movimientos y desplazamientos de personajes, y sobre todo, una gran cantidad de acciones y planos. Este pequeño apartado de la historia podría tener una duración mayor a la estimada en el guión literario. Para resolver este problema, en el guion técnico el departamento de fotografía ha añadido una nueva escena únicamente para este párrafo, ha asignado 10 segundos para cada actuación, desde la perspectiva de un plano general, excepto en el caso de Electra y Mother Queen, quienes al ser los principales motores de la historia, han sido tratados con mayor atención, en el caso de Electra con una referencia a la película *Priscilla, Reina del Desierto*, concretamente un plano que contiene un tracking desde un cassette hasta la cara de la protagonista y un track out a un plano general de la performance, en el caso de Mother Queen una referencia a la actuación de Conchita Wurst en Eurovisión de su canción *Rise like a Phoenix* (canción que ejecuta Mother Queen en el guion literario), con el paso de un plano general y una iluminación de contra y contrastada que sólo muestra la silueta de la cantante, hasta un plano medio en el momento culmen de la canción con una iluminación frontal y más expuesta; también se ha creado una presentación para Crisotemis estructurada en tres planos, cada vez más cerrados, además de añadir profundidad a la presencia de esta, tras el guion técnico al personaje le resultan indiferentes los espectáculos hasta la llegada de Electra, por lo cual

comienzan a interesarles, dando más sentido a acciones posteriores del guion (la conversación de Crisotemis con Electra); además se ha añadido una corta acción, un encuentro entre Mother Queen y Electra en la puerta que conecta el escenario con el camerino para de esta forma mostrar el conflicto entre estos dos personajes de nuevo. Tras el paso de este párrafo por la fotografía y el guion técnico del cortometraje se ha resuelto este malentendido de tiempos, se le ha asignado un tiempo más realista a su acción y se ha añadido más narrativa a la obra, dotando de más significado y coherencia a la historia.

Otro caso similar sucede en un párrafo de la página 7, presente en la siguiente ilustración.

Todo transcurre con normalidad, espectáculo tras espectáculo, entran y salen... Electra acaba su actuación y mientras se desmaquilla llega el turno de Mother Queen. Sale.

Electra se desmaquilla, se escucha una fuerte explosión, gritos y todas las drags corren al escenario.

Figura 15. Fragmento del guión literario del cortometraje Draglectra

En este párrafo se describe el último punto de giro de la historia, la venganza de Electra, de nuevo, deben actuar todas las drags, exceptuando a Mother Queen, ya que justo cuando Electra acaba su actuación, se dispone a comenzar su performance, pero es atacada por el cañón de confeti del escenario.

Este párrafo narra no sólo varias actuaciones de extenso minutaje, sino también el último punto de giro de la historia, el momento en el que la protagonista acaba con la villana. De nuevo, hay una posible disonancia entre el tiempo estimado de la acción en el guion literario y el tiempo real de esta. Para no alargar en gran cantidad el tiempo del cortometraje el departamento de fotografía ha tratado de resolver este problema, ya que seguir extendiendo el minutaje del cortometraje supondría una mayor inversión de tiempo de rodaje, esfuerzo y sobretodo y como consecuencia del resto, una mayor necesidad financiera. La fotografía del cortometraje ha resumido toda la acción de este párrafo y el diálogo posterior en un único plano, la cámara se sitúa en el punto de vista del espejo de Electra, en el camerino, y se realiza una cámara rápida de las idas y venidas de las distintas drags, aparentando que salen a actuar. Por último, con la llegada de Electra, la cámara vuelve a la velocidad de representación usual y Mother acude al escenario,

donde es atacada fuera del encuadre, reaccionando Electra a su muerte. De esta manera, se evita alargar en gran medida el tiempo de la obra con acciones de poca importancia para la historia, gracias a la cámara rápida, y se evita tener que mostrar la muerte de Mother (asesinada por un cañón de purpurina), ya que sería complicado realizar esta acción con el presupuesto del cortometraje; también, al mostrar la reacción de Electra y no la acción del suceso, se proporciona al espectador de mayor interés y curiosidad, y se muestra que ha sido Electra quien ha asesinado a Mother y se reafirma su posición como protagonista del cortometraje al darle una mayor dedicación con la cámara.

También se propuso una técnica que podía modificar la narrativa y el estilo artístico del cortometraje, para la cual se consultó a la directora su opinión, finalmente esta dio su aprobación. La técnica en concreto eran el uso de cámara lenta en la escena 2 y en la escena 9, se tratan de planos que muestran a Mother Queen, en el primer caso para presentar al personaje como alguien poderoso, glamuroso y envidiable, con el uso de varios planos detalle (el vestido, el pelo y los zapatos de Mother Queen), por último un plano americano contrapicado mostrando toda la figura de Mother Queen; en el segundo caso se documenta la imagen de Mother después de que Electra haya destrozado todo el vestuario de Mother Queen, repitiendo el mismo esquema de planos, también en cámara lenta, pero en este caso el uso de slowmotion transmite una sensación cómica.

Tras resolver todos los problemas del guion literario y realizar el guion técnico, faltaba todavía encontrar las localizaciones, y tras esto realizar el storyboard y las plantas de cámara, después solicitar el material a la Escuela Politécnica Superior de Gandía y por último el plan de rodaje junto con el jefe de producción. Cuando se hubo encontrado las localizaciones y eran realizadas las plantas de cámara y el storyboard, se envió toda esta documentación, además del guion técnico a la tutora de este trabajo, para que ella pudiera solicitar el material y revisar que todo lo solicitado era correcto. La tutora solicitó al departamento de fotografía más continuidad, por lo que se modificó el plano 1 y 2 de la segunda escena, el plano de una drag recogiendo una prenda del perchero y un tracking por los distintos puestos del camerino, acabando en el puesto de Electra, presentando con ambos cortes el espacio. Para añadir continuidad, se fusionaron los dos planos, convirtiéndose la acción en un tracking que comienza con una prenda que Electra recoge del perchero y lleve hasta su puesto. También se añadieron dos planos detalles en la secuencia 9 entre la llegada de Mother al camerino y su segunda presentación, tras vestirse con las prendas que Electra había destrozado, de esta forma las acciones no parecen tan continuas, y se evita chocar al espectador.

La directora también solicitó un nuevo plano, un plano que mostrara el clímax de Electra, justo antes de Mother sea asesinada por el cañón de purpurina, para ello fotografía realizó un plano de seguimiento a la protagonista, desde su puesto en el camerino hasta su llegada al escenario, donde el público la espera con ansias, para empalmar estos plano se taponaría el objetivo con acciones prácticas (La puerta que separa los espacios evitaría la entrada de luz en la cámara y tras esto un ligero track out de la espalda de Electra serviría para dar la sensación de continuidad).

Tras realizar el guion técnico ya son cuantificables los objetos, personajes, material y acciones necesarios para realizar el cortometraje, el siguiente paso es conocer los espacios donde se va representar todo esto, y para ello es necesaria una búsqueda de localizaciones.

#### **4.1.5 Búsqueda de localizaciones**

El espacio (y el tiempo, también adherido a las localizaciones) de la acción es de gran importancia a la hora de realizar un cortometraje, ya que tiene una gran influencia, no sólo en la imagen y rasgo artístico de la obra, sino también en la producción y los valores económicos. El espacio puede ayudar a definir la temática, el contexto y a definir a los personajes con todo aquello que les rodea; pero también aporta un gran valor para definir toda la realización de la historia. Si bien la búsqueda de localizaciones es una tarea principalmente encargada por el departamento de producción, el departamento de fotografía no puede situarse ajeno a esta, del espacio depende la iluminación, la cámara, los objetivos, los colores... Si se representa la misma acción en distintas localizaciones cambiará totalmente su imagen y con ello su significado, por ejemplo, si situamos una despedida en un bar o pub en horas de festejo, o en un camerino a la medianoche todo resultará distinto; el fondo del plano, las lentes a emplear, la iluminación a emplear, las lentes usadas, y con el cambio de todo lo anterior también las técnicas artísticas empleadas y con todo ello la historia puede transmitir mensajes y emociones muy distintas... Es por ello que la fotografía no puede ser independiente a las localizaciones, ya que dependiendo de estas se deberán tomar distintas decisiones a la hora de escoger el material y con ello el dinero a apostar para el proyecto.

Un ejemplo de la influencia que puede llegar a ejercer los espacios de una obra en la imagen final de esta misma se puede encontrar en uno de los referentes de la fotografía de este proyecto, Christopher Doyle.

[...] la importancia de adaptarse al entorno, a los recursos y las limitaciones del rodaje, ya que estas serán las que definirán el estilo de la película. A veces los problemas y fallos deben transformarse en soluciones, pero

según Doyle son una buena forma de improvisar e ir aprendiendo según señala [...] (Vázquez Lumbreras, 2016)

La primera localización que visitó el equipo directivo fue la House of Varietats, este espacio era antiguamente un bar de estilo rockero, pero a día de hoy residen en él un centro cultural con un pub de referencia y estética drag (fuente económica del centro cultural), siendo muchos allegados al club dragqueens y dragkings. El lugar más interesante era el pub, ya que era un espacio con estética y distribución muy similar al que la directora imaginó para el club Desire, espacio donde transcurre toda la acción de Draglectra. El club de la House of Varietats cuenta con dos pisos de altura, barra, baños, una pista de baile, varias mesas y sillas, una entrada y una salida en su primer piso y un espacio de descanso en el segundo piso; el equipo decidió representar toda la acción en el primer piso, y para asemejar las distribución a la del cortometraje falsear la puerta que separa el baño del club como entrada, y la salida del pub como entrada a los camerinos, el equipo de arte sería encargado de montar un pequeño escenario en la zona de baile. En cuanto a la fotografía, el mayor problema era las dimensiones del espacio, aunque el propio Club ya contaba con muchos focos de iluminación emplear estos podría resultar en la presencia de varias sombras, produciendo una imagen antiestética, por lo cual se optó por solicitar focos de alta potencia.

La segunda localización a investigar fue el Teatro Serrano, en Gandía. El equipo visitó los camerinos del espacio, en concreto un camerino con dimensiones para unas 6 personas y varios camerinos individuales. El mayor de estos sería el espacio donde cohabitan la mayoría de las drags del cortometraje, mientras el camerino de menor tamaño sería el espacio personal de Mother Queen. El mayor problema era la presencia de espejos por toda la habitación, lo que limitaba la colocación de focos y el posicionamiento de la cámara, ya que con facilidad podían ser reflejados en cámara. Esto sumado al gran tamaño del espacio resultaba en un problema a la hora de iluminar el espacio, por lo que el departamento pensó en emplear los propios espejos como espacio diagético en muchos de sus encuadres para así evitar reflejos inesperados.

Los espacios, como en mayoría de ocasiones en obras audiovisuales de bajo presupuesto suponían un reto debido a los medios disponibles, sumado a riesgos concretos de este proyecto (la presencia de espejos en los camerinos) un reto que la fotografía del cortometraje debe tratar de controlar en las tareas aún restantes de preproducción, especialmente en el diseño de las plantas de cámara.

#### 4.1.6 Plantas de cámara

Las plantas de cámara ayudan a establecer el eje de la acción, así como el de la cámara, planificar los planos más complicados y conocer el material que será necesario para llevar a la realidad las plantas.

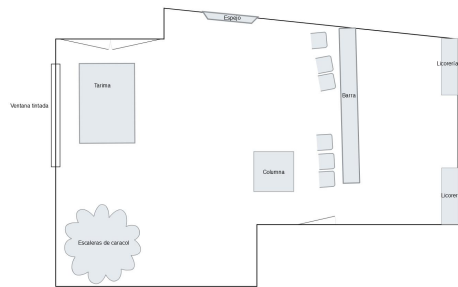


Figura 16. Ilustración de planta del Club Varietats

En el caso del club Varietats el mayor problema era la gran cantidad de espacio de la localización, pero esto no suponía un gran problema, ya que la mayoría de planos mostraban únicamente partes del espacio, por lo que podía ir desplazándose la iluminación. La única excepción era el plano 1, en el cual la cámara recorre toda la primera planta del local para presentar el espacio donde transcurre parte de la acción del cortometraje. Para poder iluminar este plano se planteó la presencia de varios focos orientados a lugares concretos del local, situados escondidos al encuadre de la cámara.

El camerino principal era el que presentaba el mayor obstáculo, una pared completamente ocupada por espejos, si no se realizaban con cuidado las plantas de cámara era muy posible que en la imagen incidiera el reflejo de la cámara, un foco o incluso algún miembro del equipo. Para evitar este problema se investigó sobre la naturaleza de los espejos, para conocer así su funcionamiento; los espejos se caracterizan por reflejar la luz que sobre él inciden, y esta luz se refleja de forma especular, es decir, que si la cámara se sitúa a 45 grados del espejo, la imagen reflejada será de los 45 grados contrarios a la posición de la cámara, además de con una inversión lateral. Por lo tanto, para evitar el reflejo del material de fotografía era necesario posicionar la cámara diagonal al espejo, no frontal a este, y situar los focos de iluminación a su vez detrás de la cámara.

El camerino de menor tamaño, a pesar de también agrupar varios espejos, no suponía un gran problema, ya que al ser un espacio de menor tamaño no requería una iluminación tan potente, y sus espejos eran de menor tamaño.

Una vez finalizadas las plantas de cámara, conociendo los ejes de acción y la posición de los focos se puede avanzar al siguiente paso, el storyboard.

#### **4.1.7 Storyboard**

El storyboard ayuda a todo el equipo a visionar de forma más ilustrativa todo lo realizado durante el guion técnico y las plantas de cámara, y de esta forma saber si el trabajo realizado hasta el momento es correcto o no, si es necesario añadir o quitar planos, o cambiar alguno de estos para que la narrativa visual coincida con las intenciones que el guion narraba. En el caso del storyboard de este cortometraje fue realizado en su mayoría por el director de fotografía con la supervisión y apoyo de la directora.

Gracias a las ilustraciones del Club Varietats se confirmó que la elección de planos para las escenas 1 y 3 eran las correctas, tanto los personajes, como las acciones que se mostraban en cámara eran semejantes a lo solicitado por el guion literario. También fue posible percatarse que el equipo de fotografía había pasado por alto la actuación de Girl George.

La representación gráfica de las escenas localizadas en los camerinos permitió conocer posibles problemas de continuidad señalados por la tutora de este trabajo y saber qué partes del espacio iban a mostrarse en cámara, también fue gracias al sotryboard que la directora se percató que faltaba un párrafo de acción, donde Mother Queen deja un cartel con las canciones de la siguiente performance; es en gran parte gracias al storyboard que se pudieron resolver varios problemas de continuidad y además ayudar al equipo de arte para posicionar todos los elementos del espacio.

El storyboard sirvió para mejorar el ritmo del cortometraje y refinar su narrativa, además de para conocer el lenguaje de planos que este iba a emplear. Tras ya conocer los planos, la iluminación, el espacio y tener una primera visión de la imagen gracias al storyboard, revisar todo el trabajo y mejorarlo, es hora de reunirse con el equipo de producción y dirección para realizar el plan de rodaje.



#### **4.1.8 Plan de rodaje**

Tras haber finalizado todas las preparaciones necesarias para enfrentar al rodaje con seguridad falta organizar el escaso y estimado tiempo de grabación. El plan de rodaje es una tarea del ayudante de dirección, pero en el caso de este cortometraje, en ausencia de uno lo ha realizado el productor. La opinión del departamento de fotografía puede ser de ayuda en estos casos para conocer cuánto tiempo debe asignarse a cada plano, por lo que ofrecí mi ayuda durante la realización de este.

Este cortometraje enfrentó varios problemas para organizar sus tiempos de rodaje, ya que había que contar con los tiempos de cada actor, el limitado tiempo que las organizaciones asociadas a las localizaciones nos cedían y el también reducido tiempo con el que contábamos con el material. El director de fotografía debía tratar de sacrificar tiempo a la vez que ser realista a la hora de cambiar la luz y preparar los planos, se unieron varios planos, sobre todo aquellos que correspondían a conversaciones, para ahorrar tiempo, se asignaba un tiempo más amplio a los planos más complicados (travellings, trackings, etc) y se reducía el tiempo para planos detalles o planos con similar planta de cámara. Finalmente, tras muchos cambios debido a alteraciones imprevistas (actores que no podían trabajar determinado día o determinada hora, localizaciones que reducían 2 horas la jornada de alguna tarde...) se finalizó el plan con éxito y siendo escuchada la opinión sobre los tiempos de rodaje del departamento de fotografía.

El viernes 14 de mayo, el previo al inicio de la grabación (lunes 17 de mayo) se fijó el plan de rodaje definitivo, el director de fotografía realizó sobre este plan de rodaje un propio plan muy similar a este documento pero que contaba con ilustraciones de las plantas de cámara, para así facilitar a todo el equipo de fotografía las distintas posiciones de los focos y la cámara y de esta forma ahorrar más tiempo.

Finalmente, el rodaje encontró una gran cantidad de obstáculos en cuanto a los tiempos y organización (de nuevo los actores y las localizaciones volvían a cambiar los tiempos de disponibilidad y con ellos los de rodaje), por lo que este plan de rodaje definitivo tuvo que volver a ser rehecho en repetidas ocasiones durante la semana de rodaje.

Finalmente, con el plan de rodaje establecido y todo el trabajo previo realizado, el departamento de fotografía ya se encontraba preparado para enfrentarse al rodaje y resolver con éxito las distintas complicaciones que pudieran ocurrir durante este.

## **4.2 Producción**

La producción de un cortometraje es el punto clave del proyecto. Todo el trabajo previo realizado para enfrentarse correctamente al rodaje puede quedar demolido si no se resuelven problemas los problemas propios de una grabación, y todo el trabajo posterior, que trata de refinar todo el material obtenido en el rodaje, será inútil si la materia prima para su realización es de mala calidad. En este apartado se describirá la producción del cortometraje Draglectra, como las decisiones previas a este ayudaron a resolver los imprevistos que se enfrentaron al éxito de este proyecto y cómo las decisiones posteriores mejorarán todo lo realizado en esta etapa.

### **4.2.1 Equipo humano y técnico**

Aunque estos asuntos fueran decididos durante la preproducción se les ha incluido en este apartado debido a su estrecha relación con el rodaje, el resultado final de este proyecto depende en cierto porcentaje del equipo humano, su conocimiento y actitud durante el rodaje, así como del equipo técnico escogido y su uso durante la grabación.

Se decidió añadir únicamente a dos personas al equipo de fotografía durante la producción, un miembro que ayudaría con las labores de iluminación (cambios en las plantas de cámara, cuidado de los focos, sugerencias para resolver problemas que puedan surgir con la luz) y otra persona que apoyaría el trabajo de cámara (ayudar con el foco en determinados planos, cambios de lentes, mantenimiento de la cámara, etc), además de ayudar al gaffer (el encargado de la iluminación) cuando le fuera posible. La decisión de escoger dos miembros resultó un acierto, ya que un mayor volumen de equipo podría haber resultado en situaciones descontroladas durante los conflictos que pudieran surgir durante el rodaje, ya que las localizaciones se caracterizaban por su escaso tamaño; por otro lado, un equipo de menor tamaño hubiera entorpecido el flujo de trabajo debido a falta de personal, provocando una disminución en elpreciado y corto tiempo de grabación.

El equipo técnico escogido fue en su mayoría cedido por la universidad, el material de camarografía se basaba en la Black Magic mini ursa 4.6, una cámara cómoda y ligera, a la vez que de buena calidad de imagen, llegando a grabar a 4600 píxeles por cada fotograma. Tres lentes, de 28, 55 y 85 milímetros, el equipo añadió por su mano una lente de zoom variable que oscilaba entre 15 y 85 milímetros, para realizar los planos que contaban con zoom ins y zoom outs. Además de esto también se solicitó una máquina de travelling para realizar planos de seguimientos con un movimiento sutil, y un trípode para

obtener planos estables. En cuanto al equipo de iluminación, su mayor fuente de luz era un foco de lente fresnel, luz de 5600 grados kelvin (luz blanca) y 1200 watios de potencia, este sería usado para situaciones en las que fuera necesaria una gran luminancia y sombras duras, sobre todo en los planos del Club Varietats; también se solicitó un kit de tres focos de cuarzo halógeno, de 800 watios de potencia y 3200 grados kelvin (luz amarilla), pensados para añadir contraste de color al hmi, planos donde deba obtenerse mayor luminancia y situaciones donde el foco de 1200 watios fuera una solución excesiva; además también se emplearon tres focos de tubos fluorescentes de 5600 grados kelvin con la intención de poseer un recurso de luz más difusa, práctica en casos donde no fuera necesaria una gran cantidad de luz ni sombras duras. Además de estas fuentes de luz el equipo del cortometraje añadió por su parte tres focos leds, todos ellos de 5600 grados kelvin, dos de ellos paneles de 1200 lúmenes a 1 metro de distancia y de luz difusa, pensados para planos de corto encuadre, para iluminar de rápida y eficazmente planos detalles o primeros planos que exijan sombras suaves, mientras el led restante aportaba 4500 lúmenes a 1 metro de distancia sombras duras, más eficaz para sustituir el foco HMI o algún cuarzo en caso de que fuera necesario. Junto con todos estos focos fueron incluidos los correspondientes trípodes para posicionar estos, además de difusores, CTOs y CTBs para poder modificar la temperatura de color de las distintas fuentes de luz.

La elección del equipo humano y técnico fue un acierto, ya que fue gracias a la selección anteriormente especificada fue posible resolver una gran cantidad de imprevistos que sucedieron durante el rodaje y se nombrarán en el siguiente apartado.

#### **4.2.2 Grabación, obstáculos y resoluciones**

Los rodajes suelen poner a prueba las habilidades del equipo. La preparación previa sirve como ayuda para realizar una producción exitosa, pero conocer el entorno y las limitaciones de la grabación también es de vital importancia, en muchos casos los directivos se ven obligados a ignorar aquello que habían diseñado en su cabeza (ya sea cambios de guion, iluminación, etc.) al encontrarse frente a un impedimento que limita sus posibilidades o que simplemente lo diseñado en la preproducción no funciona visto ya desde la cámara. El rodaje de Draglectra no fue una excepción, y a continuación se narrarán los distintos obstáculos que se interpusieron y las resoluciones que el equipo brindó.

El lunes 17 de mayo, primer día de grabación, el equipo llegó a los camerinos del teatro Serrano, allí tras varias pruebas de cámara quedó claro que en la gran mayoría de planos

el espacio podía quedar iluminado con las bombillas que acompañaban los espejos, por lo cual se abandonó la idea de iluminar con focos a los actores, ya que esto daría una iluminación de perfil, no semejante a las luces frontales de la localización y con ello se crearía un fallo de raccord; como luz externa a la localización se apuntó varios focos con difusores hacia el techo o hacia reflectores para que estos aportarían mayor luminancia al espacio. Aunque se había planteado grabar algunos planos a 120 frames por segundo para realizar cámaras lentas, a la hora de ampliar el número de fps no se encontró la manera de superar los 60 frames por segundo, por lo cual tuvo que trabajarse a esta velocidad de frames para los planos de cámaras lentas, y con ello tuvo que sacrificarse la calidad del slow motion, ya que a menos fps, menos lento se mostrará el video al convertirse a 24 fps. Por último debido al buen ritmo de trabajo se pudieron grabar todos los planos de la escena 4, cuando únicamente estaba planeado grabar dos de ellos.

El martes 18 de mayo fue el día más complicado, ya que los actores llegaron con una hora de retraso y con ello tuvieron que apurarse los tiempos de grabación. Además de este imprevisto, la cámara mostraba flickeo al cambiar a 60fps, se probó apagando por separado las distintas fuentes de luz y modificando la velocidad de obturación de la cámara, a pesar de usarse una angulación de 180° en la obturación. Pero aún así proseguía mostrando el flickeo, por lo que se decidió grabar dos versiones de cada plano que necesitara cámara lenta, uno a 60 fps y otro a 24 fps. También hubo un problema relacionado con falta de comunicación, ya que cuando el productor le preguntó al equipo de fotografía si el plano 9.2 y el plano 9.10 podían grabarse de una única toma, el director de fotografía le afirmó que la iluminación era la misma, pero la directora se percató de que en uno de estos planos el personaje estaba desmaquillado y en otro ya estaba maquillado, finalmente se grabó únicamente el 9.2 y el diálogo del 9.10 sería mostrado junto con imágenes de recurso.

El miércoles 19 de mayo fue el único día donde se grabó en el club House of Varietats, el primer problema que el equipo encontró fue la ausencia de toma a tierra a la hora de conectar alguna fuente de luz, debido a esta razón se decidió cambiar el uso del HMI como fuente principal de luz y emplear una luz led apoyada por dos halógenos. Los planos generales de las actuaciones se modificaron por encuadres más cerrados, para evitar la presencia de objetos innecesarios como enchufes, cajas de plomos, etc. También se modificó la entrada al camerino de las drags para evitar un fallo de raccord, la puerta del camerino era de color blanco, mientras que la de Varietats era de color negro, por lo que decidió falsear que los personajes bajaban por las escaleras del club para llegar al escenario, con este cambio de entrada también debió modificarse el plano en el que

Electra llegaba al escenario y era coreada por el público, ya que al modificar la entrada al lugar resultaba imposible iluminar todo el espacio sin que las fuentes de luz se mostraran en cámara, esto se modificó por un plano desde el suelo del escenario, los pies de Electra entran en el encuadre y tras esto el público aplaude efusivamente. El plano 1.1 también tuvo complicaciones, ya que al ser el espacio demasiado amplio para emplear el travelling tuvo que emplearse la técnica de cámara al hombro, pero el plano parecía demasiado inestable, por lo que no fue hasta la postproducción que se averiguó gracias a efectos de estabilización si el plano podría emplearse o no.

El mayor enemigo del jueves fue el tiempo de rodaje, ya que la organización de la localización limitó las horas de grabación y la actriz principal tampoco podía participar durante todo este horario. Para poder lograr tener éxito en el rodaje, tuvieron que grabarse planos generales y planos medios del protagonista prioritariamente, tras esto planos medios de Crisotemis, el personaje con quien hablaba la actriz principal, pero sin tener fuera del encuadre al personaje, si no la directora leyendo los diálogos. Además debido a esta prioridad por grabar a la actriz principal tuvieron que darse saltos entre secuencias que dificultan el raccord. Por último se limitaron a 3 las 6 acciones que se encontraban en la escena 8, donde Electra sabotea el camerino de Mother.

El viernes fue un día bastante más calmado, ya que gracias a haber cumplido con el plan de rodaje los días previos y a adelantar la escena 4 el lunes, sólo debieron grabarse los planos restantes de la escena 9, también se aprovechó para obtener planos recursos de los camerinos.

La producción del cortometraje encontró una gran cantidad de imprevistos, sobre todo relacionados con la escasez de tiempo de rodaje, pero gracias a la preparación previa y a la confianza en el trabajo posterior pudo realizarse el rodaje con éxito.

### **4.3 Postproducción**

La postproducción de un cortometraje es el último paso antes de llegar a la meta de lograr realizar un proyecto con éxito. Si bien depende en parte de todo el trabajo previo a este, también es de vital importancia, ya que el orden de las piezas y la forma de presentarlo es de vital importancia para que la narrativa, el ritmo y otros apartados funcionen.

### **4.3.1 Montaje**

El director de fotografía respetó la cadena de trabajo y no intervino en la labor del montador, pero sí le dió indicaciones para que conociera las intenciones de fotografía con la imagen del cortometraje. También se tomaron varias decisiones durante la etapa de preproducción, se escogió la grabación en hd ya que archivos de mayor calidad suponen mayores complicaciones debido al peso de los archivos, tanto a la hora de rodar como a la hora de montar, solo planos donde fuera necesario realizar un zoom in digital o planos de gran importancia serían rodados a 4k. La velocidad de fps escogida fue 24 frames por segundo, clásica en el cine, una mayor velocidad suponía la necesidad de más luz, almacenamiento y asemejarse más a la televisión que al cine, algo que no resulta inteligente si se desea realizar un cortometraje. En cuanto al formato escogido también sería el estándar en el cine, 16:9. Un problema que el equipo encontró fue el no haber grabado el audio con la cámara, por lo que se tuvo que sincronizar los audios manualmente.

### **4.3.2 Etalonaje**

El departamento de fotografía actuó con el equipo de etalonaje de igual manera al equipo de montaje, le dio indicaciones de cuáles eran sus intenciones respecto a la colorimetría del cortometraje. Durante la preproducción se acordó emplear el códec Prores Raw 444, una versión compresada del códec Raw, que sacrifica un pequeño porcentaje a la hora de obtener información del color, pero gracias a ello se obtiene menor peso en los archivos.

## **5 Conclusión**

El departamento de fotografía del cortometraje Draglectra ha cumplido con su labor. La fotografía del cortometraje ha conseguido imprimir en la cámara la historia que se le había encargado, pasando por todas las fases de la dirección de fotografía.

Se han estudiado referentes y estilos para obtener más recursos con los que enriquecer la imagen del cortometraje. Se han esbozado los primeros y más importantes pasos junto con los otros miembros, se ha estudiado el mundo que rodea a la historia a contar, se han realizado todos los documentos necesarios para contar con una gran preparación y con ello se han podido prevenir gran cantidad de imprevistos, aún así, se presentaron obstáculos presentados durante el rodaje, resueltos también con éxito, y por último se ha entregado el trabajo realizado a los compañeros de postproducción y se les ha aconsejado sobre su labor.

La dirección de fotografía de este cortometraje puede quedar satisfecha con su trabajo al haber logrado realizar con éxito su labor, si bien la COVID-19, los imprevistos usuales en un rodaje y la falta de tiempo estuvieron presentes, también lo estuvo la motivación.

## 6. Bibliografía

(7 de Mayo de 2014). Stanley Kubrick, el fotógrafo precoz. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20140507/stanley-kubrick-fotografo-precoz/934364.shtml>

Aprender Fotografía. (2018, 11 diciembre). #259 Stanley Kubrick [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ldw9XpDmkx8&feature=youtu.be>

Colombón Gálvez, A. (2016). PINK FLAMINGOS: UNA ODA AL HORROR Y LA INMUNDICIA HUMANA. LINNE. <https://linnemagazine.com/2016/04/07/pink-flamingos-una-oda-al-horror-y-la-inmundicia-humana/>

CPAFormación. (2016, 16 de noviembre). Parte 2. Preproducción. Masterclass Dirección de Foto [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IbQktqaFKVs>

Doyle, C. (3 de agosto de 2004) The Legend of Drunken Master. Voice. <https://www.villagevoice.com/2004/08/03/the-legend-of-drunken-master/>

Elliot, S. (Director). (1994). Las aventuras de Priscilla, reina del desierto [Largometraje].

Graham, B. (2012) *HISTERIA NATURAL: ritual, performance y ecología queer* (Trabajo Fin de Máster, Universidad Politécnica de Valencia). <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19190/TFM%20Histeria%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gómez Bao, E. (2018) *Kurosawa: Un puente entre Japón y Occidente* (Trabajo de Fin de Grado, Universitat Oberta de Catalunya)

<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/84925/6/egomezbtFG0618memoria.pdf>

Her, M. (2002). Kubrick (Cro). Anagrama.

Hidalgo Bueno, J. (2018) *La fotografía en el cine de Stanley Kubrick* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Extremadura)  
[http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/8025/2/TFGUEx\\_2018\\_Hidalgo\\_Bueno.pdf](http://dehesa.unex.es/bitstream/10662/8025/2/TFGUEx_2018_Hidalgo_Bueno.pdf)

Kar-Wai, W. (Director). (1994). Chungking Express. [Largometraje]. Jet Tone Production. (Productora).

Kar-Wai, W. (Director). (1997). Happy Together. [Largometraje]. Block 2 Pictures, Jet Tone Production, Prénom H Co, Sewoo Film Company. (Productoras).

Kar-Wai, W. (Director). (1995). Fallen Angels. [Largometraje]. Chan Ye-Cheng, Jet Tone Production. (Productoras)

Kar-Wai, W. (Director). (2000). Deseando Amar. [Largometraje]. Coproducción Hong Kong-Francia; Block 2 Pictures, Paradis Films, Jet Tone Production. (Productoras).

Kubrick, S. (Director). (1975). Barry Lyndon. [Largometraje]. Warner Bros., Hawk Films. (Productoras)

Kubrick, S. (Director). (1987). La chaqueta metálica. [Largometraje]. Warner Bros. (Productora).

Kubrick, S. (Director). (1971). La Naranja mecánica. [Largometraje]. Warner Bros., Hawk Films. (Productora).

Kubrick, S. (Director). (1980). El Resplandor. [Largometraje]. Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Hawk Films, Peregrine, Warner Bros., Producers Circle. Distribuidora: Warner Bros. (Productora).



Kurosawa, A. (Director). (1950). *Rashomon*. [Largometraje]. Daiei Studios. (Productora).

Kurosawa, A. (Director). (1961). *Yojimbo*. [Largometraje]. Toho, Kurosawa Production Co. (Productora).

Kurosawa, A. (Director). (1950). *Rashomon*. [Largometraje]. Daiei Studios. (Productora).

Kurosawa, A. (Director). (1954). *Los siete samuráis*. [Largometraje]. Toho. (Productora).

Lakabra Lamuerte. (2019, 13 febrero). HISTORIA COMPLETA DEL ARTE DRAG Y EL TRAVESTISMO | Goatklaw [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=jHScstAh6jw&ab\\_channel=LakabraLamuerte](https://www.youtube.com/watch?v=jHScstAh6jw&ab_channel=LakabraLamuerte)

Lakabra Lamuerte. (1999, 17 febrero). HISTORIA COMPLETA DEL ARTE DRAG: Cap 2 | Goatklaw [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=u\\_o3ya860Os](https://www.youtube.com/watch?v=u_o3ya860Os)

Livingston, J. (Director). 1991. *Paris is burning*. [Película]. Jennie Livingston.

Louise Heyes, J. (2017) *LIQUID LUNCH: INTERRELACIONES Y LA COMUNICACIÓN COTIDIANA* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia). <https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/92928/HEYES%20-%20Liquid%20Lunch%203A%20Interrelaciones%20y%20la%20Comunicaci%C3%B3n%20Cotidiana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Miguez, M. (1992). *¡No pongáis vuestras sucias manos sobre Shakespeare!*. *Nosferatu*. Revista de cine, p. 14-19.

Mudie Cunningham, D. (2003, octubre) Waters, John. *Sense of cinema*. Recuperado 28 de de 2021, de <http://www.sensesofcinema.com/2003/GREAT-DIRECTORS/WATERS/>

Muñoz Atienza, F. (2019) *Dirección de un cortometraje de ficción: Mudás* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia). <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/128869/Mu%c3%b1oz%20-%20Direcci%c3%b3n%20de%20un%20cortometraje%20de%20ficci%c3%b3n%3a%20%20Mudas%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Nekodificador. (2018, 27 de junio). CÁMARA INVISIBLE en el ESPEJO. ¿Cómo lo hice? | @Nekodificador [Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/3ECOqbcDshQ>

Polygram Filmed Entertainment, Australian Film Finance Corporation (AFFC), Latent Image Productions, Specific Films. (Productoras).

Vázquez Lumbreras, D. (2016) *Análisis de la fotografía de Christopher Doyle a través de la colaboración con el director Wong Kar Wai* (Trabajo de Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia) <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/74184/V%c3%81ZQUEZ%20-%20An%c3%a1lisis%20de%20la%20direcci%c3%b3n%20de%20fotograf%c3%ada%20de%20Christopher%20Doyle%20a%20trav%c3%a9s%20de%20la%20colaboraci%c3%b3n....pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Schifino, M. (2016). (2014). En las antípodas. *Revista de Libros*.

Walker, R. (2019). *The Female Soldier: The Surprising Life and Adventures of Hannah Snell*. Lulu.

Waters, J. (Director). (1972). *Pink Flamingos* [Largometraje]. Dreamland. (Productora).

Yacoub, A. (Director). (2014). *Cherry Pop* [Cortometraje].

Yacoub, A. (Director). (2016). *Cherry Pop* [Largometraje].

## **8. Anexos**

### **8.1 Imágenes**

Figura 1. Fotograma del cortometraje Cherry Pop

Figura 2. Fotograma del cortometraje Cherry Pop

Figura 3. fotogramas del largometraje Pink Flamingos

Figura 4. Fotograma del largometraje Pink Flamingos

Figura 5. Fotograma del largometraje Las aventuras de Priscilla, reina del desierto

Figura 6. Fotogramas del largometraje Las aventuras de Priscilla, reina del desierto

Figura 7. Fotograma del largometraje Las aventuras de Fallen Angels

Figura 8. Fotograma del largometraje Las aventuras de Fallen Angels

Figura 9. Fotogramas del largometraje Barry Lyndon

Figura 10. Fotogramas del largometraje La Chaqueta Metálica

Figura 11. Fotograma del largometraje Los siete samuráis

Figura 12. Fotogramas del largometraje Yojimbo

Figura 13. Fragmento del guión técnico del cortometraje Draglectra

Figura 14. Fragmento del guión literario del cortometraje Draglectra

Figura 15. Fragmento del guión literario del cortometraje Draglectra

Figura 16. Ilustración de planta del Club Varietats

### **8.2 Guión técnico**

### **8.3 Plantas de cámara**

### **8.4 Storyboard**

### **8.5 Plan de rodaje del departamento de fotografía**

### **8.6 Cortometraje Draglectra**

