

CRUEL Y DULCE *Julia*

PROPUESTA FOTOGRÁFICA

ÍNDICE

Fase 1: Investigación

- Espacios
- Personajes
- Moodboard

Fase 2: Concepción Global

- Tipo de luz
- Profundidad de campo
- Contraste y definición de sombras
- Cámara y lentes
- Composición y movimiento
- Gama cromática

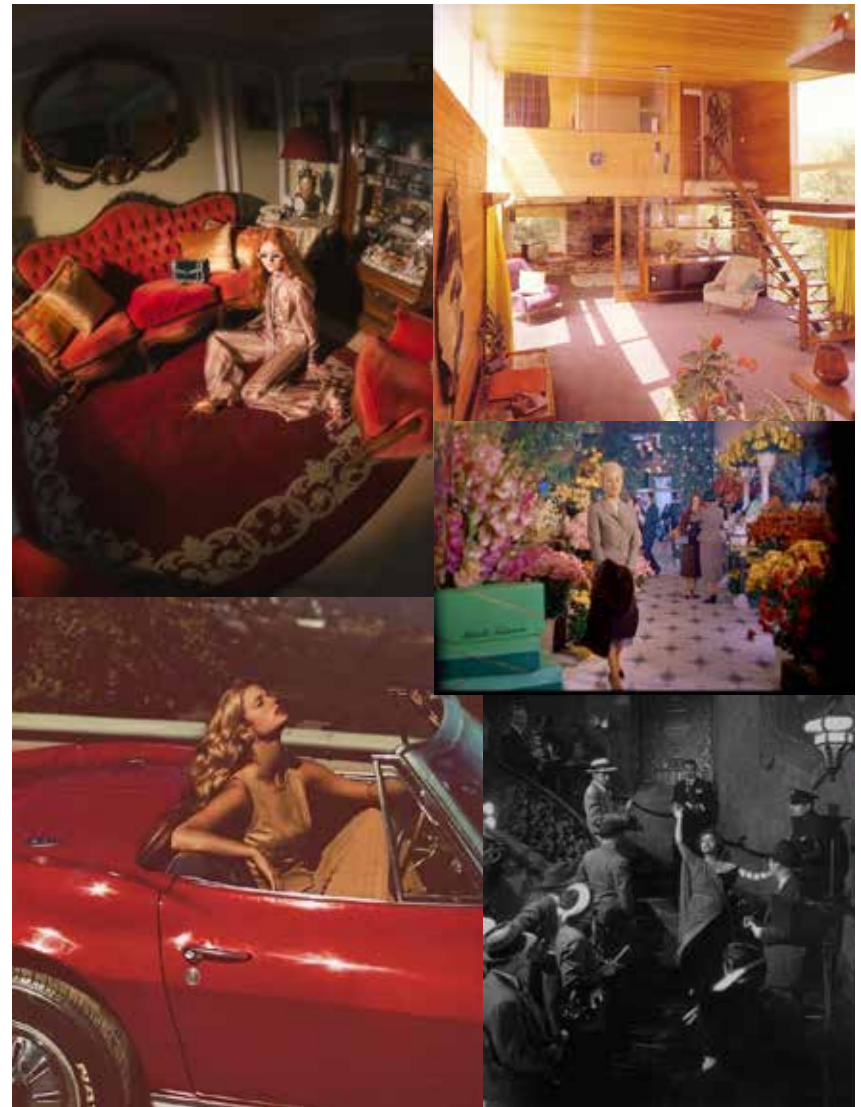
Fase 3: Conceptos por escenas

FASE I: INVESTIGACIÓN

El cortometraje busca crear un universo propio jugando con la ambigüedad histórica mediante el uso de la Dirección de Fotografía y la Dirección de Arte. Buscamos transmitir el misticismo de la historia a través de un estilo visual que evoca una mezcla entre el cine clásico de los años 50 y el estilo más retro y vanguardista de las películas de la década de los 70. Cada una de nuestras dos protagonistas representa uno de estos estilos y será palpable a través de las localizaciones, el vestuario y obviamente, la imagen.

ESPACIOS: A lo largo del cortometraje encontramos espacios variados, interiores y exteriores. Como escenario de máxima relevancia encontramos las viviendas de las dos protagonistas, cada una de las estancias debe reflejar el carácter y personalidad de su dueña. La casa de Victoria tendrá un estilo opulento, barroco y elegante. Referenciando la casa de Norma Desmond en *Sunset Boulevard*, un lugar grande y lujoso para que quepa la gran personalidad de su propietaria. En el caso de Julia, encontramos un apartamento de estilo sesentero-setentero con una gama cromática más amplia y una estética más alocada y caótica, pero sin perder el carácter desolador y decadente de Julia.

También veremos la aparición del apartamento del padrastro, un lugar sucio y oscuro; y veremos también exteriores como una floristería que reference una escena de *Vertigo* de Hitchcock, una carretera, un callejón...





PERSONAJES: La protagonista de nuestra historia es Julia, una joven que se encuentra perdida y que intenta escapar de los horrores de su pasado. Tras conocer a Victoria descubrirá el amor, pero también algo oscuro en su interior que hará que su vida cambie para siempre. Julia destaca por su personalidad irresponsable y alocada, con un estilo que mezcla los toques dulces de su inocencia perdida y la imagen cruel que tiene del mundo. Colores vivos ocultos en una coraza glam-rock setentera que la hace verse fuerte aunque está destrozada por dentro.



Victoria, en cambio, lo tiene todo bajo control. Es una mujer autoritaria que sabe como manejar a las personas de manera elegante. Es enigmática e imponente, Julia queda hipnotizada desde el primer momento que la ve. Su estilo es Old-Hollywood clásico llevado a un ambiente más casual. Elegancia, lujo y poder. Una mujer inalcanzable, pero que a la vez hace que Julia se sienta segura por primera vez.



El padrastro es la figura que aterra a Julia desde su infancia. Un hombre desagradable y del que solo queda un borroso recuerdo hasta que lo enfrente en el clímax de la historia. En el cortometraje solo aparece en una escena, llevando unos desgastados calzoncillos.



FASE 2: CONCEPCIÓN GLOBAL

TIPO DE LUZ: A lo largo de todo el cortometraje tenemos distintos tipos de luz dependiendo de la necesidad de la escena. En los exteriores se recurrirá a la luz natural del día, con el uso de reflectores para reconducir la luz en los planos más cercanos a nuestros personajes. En las escenas exteriores nocturnas sí que utilizaremos iluminación de focos y de las luces de los coches para dar un ambiente más misterioso. En los interiores encontraremos luz tanto diegética como extra-diegética para aumentar la carga dramática visual. Se utilizarán luces de relleno, en general en tonos cálidos y en algunos casos (como en casa de Julia) se jugará más con los colores de la iluminación como el verde, haciendo un guiño a Vertigo de Hitchcock.

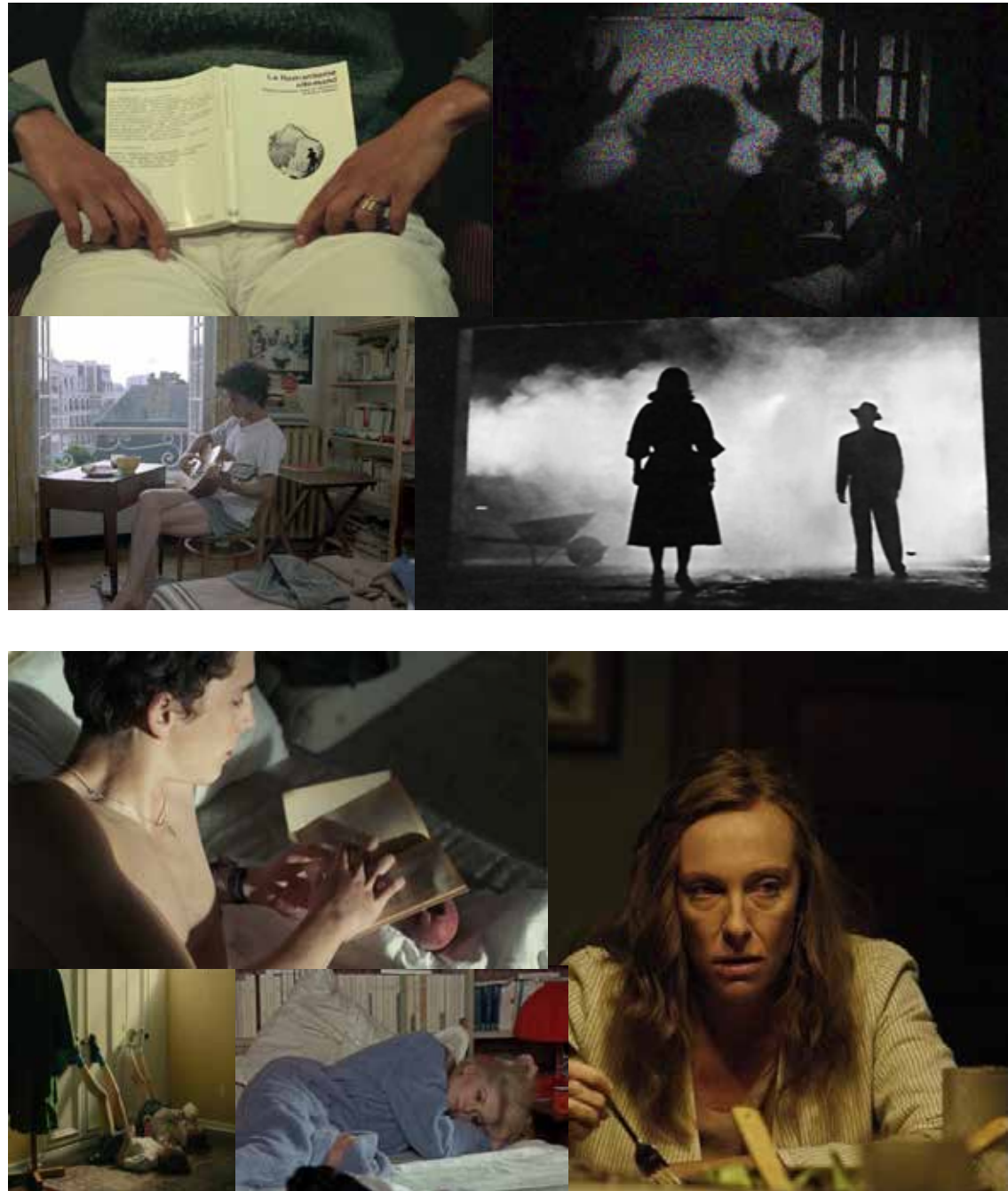
En las imágenes más de ensueño y flashback encontraremos un tipo de luz más teatral y directa, que provocará mayor contraste con el fondo y dará una sensación de irrealidad.



PROFUNDIDAD DE CAMPO: En general tendremos un grado alto de profundidad de campo, con el que conseguiremos ese aspecto más clásico y que nos permitirá jugar también con la composición en planos como el de referencia a Persona de Ingmar Bergman. Sí que haremos una menor profundidad en planos específicos que requieran de una elevada carga dramática y se centren en los sentimientos de las protagonistas.

CONTRASTE Y DEFINICIÓN DE SOMBRAS: Habrá dos tipos de tratamiento de las sombras en el cortometraje. Por una parte en las escenas que ocurren en el mundo real veremos unas imágenes poco contrastadas y con unos negros que se acercarán más a grises, mientras que en los flashbacks y escenas más relacionadas con sueños o subconsciente sí que veremos un tratamiento más teatral, con sombras marcadas y más cercanas al cine impresionista alemán o el cine negro.

CÁMARA Y LENTES: Utilizaremos una Bleckmagic mini. Las lentes utilizadas serán un 35 mm para la mayoría de planos, que nos ayudará a conseguir la profundidad de campo deseada y darle ese look más clásico apoyándonos también bastante en la dirección de arte. El 35 mm permitirá respirar y ver el espacio, *Call me by your name* fue rodada íntegramente en este formato. También usaremos un 50mm para los planos de mayor expresividad de las protagonistas y grandes angulares para presentar espacios de manera más peculiar y ensañadora, como en las películas de David Lynch..





COMPOSICIÓN Y MOVIMIENTOS: Aplicaremos un tipo de composición clásica basada en la regla de los tercios, desplazando el elemento de importancia hacia un lado de la imagen para no aburrir visualmente y recurriendo a centrar dichos elementos cuando se necesite dar una importancia narrativa justificada. Los espacios vacíos dentro de la composición también serán importantes para representar la soledad de la protagonista, así como para crear ciertos momentos de tensión visual ciertamente experimental con lo que dejamos ver en pantalla y lo que se escucha fuera de ella, es decir, también tendrá mucha importancia el fuera de campo. Recurriremos también a ciertos momentos en los que juguemos con planos aberrantes, cenitales y jugaremos con reflejos mediante espejos para presentar la acción, aunque en general la mayoría del cortometraje tendrá una imagen equilibrada. El punto de interés resultará una parte muy importante de la composición también. No habrá mucho movimiento más allá de algunos travellings y momentos cámara en mano siguiendo personajes para dar sensación de agobio. Los planos serán en su mayoría fijos y dejando que la acción se ejecute delante de ellos intentando también economizar planos y trabajando bastante la composición y los movimientos de los personajes en el espacio, inspirándonos un poco en *Suspiria* de Luca Guadagnino. Buscaremos crear una atmósfera clásica y con recursos setenteros poco utilizados hoy en día como el zoom que sustituyan los logrados movimientos de cámara y dotar de un aspecto más vanguardista al cortometraje.