



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Dirección de un cortometraje de ficción: Burning Flowers

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: de Rueda Medina, Carmen

Tutor/a: Alonso López, Nàdia

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

[ES] **Resumen:** *Burning Flowers* es un cortometraje de ficción basado en el diálogo de dos jóvenes que atraviesan un periodo de depresión, contado desde la metáfora y la narrativa experimental. En el Trabajo de Fin de Grado se presenta el proceso de dirección del cortometraje, para lo cual se sigue el desarrollo de las diferentes fases del proyecto. Partiendo de un guion original adaptado a la pantalla, se explican los referentes de dirección, tanto del mundo del cine como del teatro, y las características más relacionadas de estos con el cortometraje. Una vez establecido esto, se trata la creación del punto de vista, poniendo especial atención en el espacio como reflejo del mundo interior de los personajes y la construcción de una narrativa propia. Finalmente, se incluye el trabajo con los actores y el método seguido para dar forma a los personajes.

Palabras claves: Dirección - Cortometraje - Ficción - Cine - Narrativa experimental

[ENG] **Abstract:** *Burning Flowers* is a fiction short film based on the dialog of two young women who go through a period of depression, told with metaphors and using an experimental narrative. This Final Degree Project presents the process of directing this short film by following the different phases of the project. Based on the adaptation of an original script, it is explained the directing references from cinema and theater, taking into account the most relevant characteristics of each work for the short film. Once this is established, the creation of the point of view is reviewed, paying special attention to the space as a reflection of the characters' inner world and the construction of an original narrative. Finally, the work with actors and the method to construct the characters' personalities are included.

Key words: Direction - Short film - Fiction - Cinema - Experimental narrative

ÍNDICE

1. Introducción	7-9
1.1. Objetivos	8
1.2. Metodología	8
2. La dirección de cine	10
3. Referentes en la dirección	11-22
3.1. Darren Aronofsky: <i>Madre!</i> (2017) - La narrativa metafórica y poética	11
3.2. José Carlos Plaza: <i>El Padre</i> (2016) - El espacio como reflejo del mundo interior de los personajes	14
3.3. Vera Chytilová: <i>Daisies</i> (1966) - La narrativa experimental y la linealidad ilógica	17
3.4. Ari Aster: <i>Midsommar</i> (2019) - El tratamiento de los detalles	19
4. Tratamiento de un guion original	23-27
4.1. Adaptación del guion	23
4.2. <i>Storyboard</i> y guion técnico	24
5. El punto de vista	28-33
5.1. Visión creativa	28
5.2. El proceso de significación	29
5.2.1. Espacio metafórico	29
5.2.2. Personajes y su significado	31
5.2.3. Símbolos	31
6. Dirección de actrices	34-36
6.1. <i>Casting</i>	34
6.2. Método	35
6.2.1. Definición y caracterización de los personajes	35
6.2.2. Marcas y movimiento	36

7.	La producción de <i>Burning Flowers</i>	37-39
7.1.	Presupuesto	37
7.2.	Rodaje	38
8.	La dirección en la postproducción	40-41
8.1.	Montaje y edición de vídeo	40
8.2.	<i>Teaser</i>	41
9.	Conclusiones	42-43
10.	Bibliografía	44
11.	Filmografía y obras teatrales	45
12.	Anexos	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fotograma de <i>Madre!</i> , de Darren Aronofsky (Paramount Pictures, 2017)	12
<hr/>	
Figura 2. Fotograma de la localización de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	13
<hr/>	
Figura 3. Escena de <i>El Padre</i> , de José Carlos Plaza (2016). Extraído de Teatro Madrid. https://teatromadrid.com/hector-alterio/	15
<hr/>	
Figura 4. Comparativa del espacio al inicio y al final en <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	15
<hr/>	
Figura 5. Comparativa del cabecero de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	16
<hr/>	
Figura 6. Comparativa del jarrón de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	17
<hr/>	
Figura 7. Fotograma subtulado de <i>Daisies</i> , de Vera Chytilová (Filmové Studio Barrandov, 1966)	18
<hr/>	
Figura 8. Fotograma subtulado de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	19
<hr/>	
Figura 9. Mural de las estaciones de <i>Midsommar</i> , de Ari Aster (A24, 2019)	20
<hr/>	
Figura 10. Comparativa entre dos murales de <i>Midsommar</i> , de Ari Aster (A24, 2019)	20
<hr/>	
Figura 11. Fotograma de las bebidas de <i>Midsommar</i> , de Ari Aster (A24, 2019)	21
<hr/>	
Figura 12. Fotograma de la cara oculta en el bosque en <i>Midsommar</i> , de Ari Aster (A24, 2019)	22
<hr/>	

Figura 13. Collage comparativo de los planos de <i>The Fallout</i> , de Megan Park (Universal Pictures, 2021) y los planos de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	25
Figura 14. Fotograma de las protagonistas en posiciones opuestas en <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	26
Figura 15. Fragmento del guion de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	30
Figura 16. Fragmento del guion de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	30
Figura 17. Fragmento del guion de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	32
Figura 18. Collage de la iluminación por escenas de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	33
Figura 19. Gráfico de la distribución del presupuesto de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	37
Figura 20. Fragmento del documento de cambios del <i>rough cut</i> de <i>Burning Flowers</i> (2023). Elaboración propia	40

1. Introducción

Desde el nacimiento del cine, artistas de todo el mundo y todas las épocas han visto en él la posibilidad de dar vida a historias, personajes y lugares que tan solo existían tras los muros de su mente. La llegada del Séptimo Arte convirtió en realidad todos aquellos relatos que hasta el momento se contaban a través de la pintura, la literatura y el teatro, entremezclando las características de cada uno de estos para crear un medio único, tan cercano y real a los espectadores como lejano e imaginario.

Así, el cine ha llegado hasta nuestros días como un recurso comunicativo que tiene cabida para obras de todo tipo y forma, acogiendo de este modo la libertad de expresión y pensamiento de sus artistas. Y en todo este mundo, resalta la figura del director como dotante de una visión creativa única.

“Dirigir es intuir "algo" que todavía no existe, "algo" de lo que se tiene solo algún recuerdo (aunque no haya existido antes) o alguna premonición (aunque nunca llegue a realizarse)” (Discépola, 2010). Así, es el director de cine el que actúa como un medio a través del cual la historia, el guion, cobra forma y se convierte en un producto audiovisual completo.

Es por este motivo que el presente proyecto centra su atención en el trabajo de dirección del cortometraje *Burning Flowers*.

Burning Flowers es un trabajo eminentemente personal, a través del cual se expresan los pensamientos y sentimientos de la propia directora a lo largo de un período concreto de su vida en el que sufrió depresión y trastorno de ansiedad. Contado de manera metafórica, el cortometraje está protagonizado por dos jóvenes, Elderflower y Bloom, que están atrapadas en una habitación durante un momento vital cargado de tristeza, rechazo y resignación. A través de sus diálogos, las dos protagonistas comparten su forma de ver el mundo, sus opiniones y sensaciones, para, poco a poco, hacerse conscientes de su situación y descubrir que desean cambiar su vida.

Con la realización de este cortometraje se busca expresar y compartir una experiencia personal particularmente difícil con el objetivo de llegar a la gente que está pasando o ha pasado por una situación similar. Sin embargo, el filme no aspira a convertirse en una autobiografía, de ahí que no solo no refleje hechos reales, sino que no da un nombre concreto a este tipo de problemas. Así, se pretende que no sea necesario compartir la misma experiencia vital que dio lugar al cortometraje para entenderlo y verse reflejado en él. Al contrario: se persigue que cualquier espectador que haya pensado, sentido o hablado como los personajes, independientemente de su historia y sus motivos, pueda identificarse con la trama.

Así, la justificación para realizar este filme radica en querer transmitir que las personas que sufren no están solas y que, con ayuda de los demás, es posible poner fin al dolor. De este modo, a través del cortometraje la directora pretende cerrar su propia mala etapa con el mensaje de que, por difícil que parezca, realmente es

posible salir de estas situaciones y aprender a sobrellevar los altibajos de la vida, tal y como le ocurrió a ella.

1.1 Objetivos

El objetivo principal del presente trabajo es realizar el cortometraje de ficción *Burning Flowers* desde el rol de la dirección. Para ello, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Analizar los referentes de dirección de obras con temática y/o historia similar para aprender las diferentes mecánicas de significación y tratamiento visual.
- Coordinar un equipo humano a lo largo de los procesos de preproducción, producción y posproducción, así como dirigir a las actrices para dotar de coherencia y veracidad a los personajes.
- Crear un estilo de dirección propio y aplicarlo de forma acorde a los requerimientos del cortometraje.

Con el establecimiento de estos propósitos se marca el camino a seguir a lo largo de todo el desarrollo del proyecto, que consistirá principalmente en la realización de un cortometraje que podrá ser distribuido en el futuro.

1.2. Metodología

Para contar la historia de *Burning Flowers*, es necesario llevar a cabo una serie de procesos para dotar de sentido y forma al cortometraje. En primer lugar, el estudio de referentes de dirección de obras cinematográficas y teatrales para conocer y aprender los métodos y técnicas empleados para conferir significado a la obra. Tras esto, se llevan a cabo las tareas propias de la dirección a lo largo de una producción audiovisual, comenzando por la creación de un equipo humano y la distribución de roles. Hecho esto, se asignan las tareas de preproducción de cada departamento con sus correspondientes fechas de entrega para asegurar que el trabajo se mantiene al día y contar así con margen de tiempo para hacer cambios.

En el caso particular de la dirección, supone establecer reuniones con todo el equipo para supervisar y dirigir el desarrollo del proyecto, además de encargarse personalmente del tratamiento del guion, el *storyboard* y el guion técnico. Asimismo, se preparan los *castings* de actrices y se determinan las características y actuaciones deseadas a través de una separata y una improvisación.

Una vez finalizada la preproducción, es necesario organizar y dirigir los ensayos con las actrices para trabajar el desarrollo de los personajes con antelación. De este modo, al llegar el rodaje se supervisa la puesta en práctica de cada departamento, la

actuación y la grabación de los planos para asegurar que la historia mantiene su sentido y coherencia.

Finalmente, queda trabajar con el departamento de postproducción en el montaje del cortometraje, la edición y el etalonaje. Debido a la distancia, este proceso se supervisa y dirige mediante el envío de las diferentes fases del cortometraje por parte del montador, desde el *rough cut* hasta su versión final, que son revisados y corregidos telemáticamente por la directora. Una vez finalizado, el cortometraje pasa al equipo de sonido para arreglar el audio y añadir efectos sonoros y música de acuerdo a las necesidades del filme según la dirección.

2. La dirección de cine

El director de cine es una de las figuras más reconocidas de una producción. Por ello, es importante distinguir y reconocer en qué consiste su trabajo y cuál es su aportación a la obra para poder entender su contribución y cómo afecta al filme.

Tal y como indica su nombre, este rol consiste en “dirigir” el proceso de una película a fin de crear un producto cinematográfico real, claro y que transmita una idea determinada a través de los elementos visuales y estéticos. Sin embargo, esta definición no recoge todas las tareas de un director, ya que su trabajo se desarrolla a lo largo de todos los procesos de la producción, de la mano de cada uno de los departamentos. Tal y como expresa Ibarra (2016):

Una de sus funciones es traducir las palabras que están escritas en el guion y convertirlas en imágenes y sonidos para retratar una idea. Una idea que tiene que comunicar a todo su equipo desde el proceso de preproducción y que debe quedar clara para consolidar la propuesta obtenida desde el guion. Cada una de las áreas debe conjugarse al servicio de esta idea y es el director quien supervisa que cada elemento esté en sincronía con la película.

Por lo tanto, es el director de cine quien da forma a la idea que se intuye en el guion y guía a su equipo hacia la realización final de su propuesta. Esto implica que es una figura encargada, por una parte, de coordinar a todos los departamentos, y, por otra parte, de dotar de un significado único al filme. Así, se pueden distinguir dos líneas de trabajo, íntimamente relacionadas, en la dirección.

Por una parte, a nivel individual se encarga del establecimiento de una narración determinada y con sentido propio a través de los elementos visuales y sonoros. En este proceso se recogen el tratamiento del guion, la selección de los planos, encuadres y tiempos (*storyboard* y guion técnico) y la definición de la actuación, a través de los cuales se otorga un significado concreto a la trama.

Por otra parte, a nivel grupal el director debe transmitir su visión al equipo y trabajar con cada departamento para darle una forma concreta y unificada, reforzando de este modo su significado. Así, trabajará la representación del espacio y el aspecto de los personajes con el departamento de arte, la iluminación, cámaras y planos con el departamento de fotografía, la narrativa de las secuencias con el departamento de montaje y la actuación, marcas y caracterización con los actores o actrices, entre otros. Además, su trabajo siempre irá determinado por el productor y el presupuesto establecido para cubrir los gastos de rodaje, de ahí que también se relacione con este departamento para determinar aspectos como las fechas de rodaje, la localización o el material.

De esta forma, el director establece una propuesta concreta según su punto de vista y se encarga de llevarla a cabo a través del trabajo de cada departamento, poniendo en común los diferentes aspectos de la producción para crear un producto audiovisual único y original.

3. Referentes en la dirección

A la hora de buscar referentes de dirección que sirvan como precedentes en los que apoyarse para dirigir *Burning Flowers*, se han tenido en cuenta las características de diferentes obras para la construcción del espacio, la significación y la narrativa, independientemente del género y el medio.

Por ello, se toman como referentes largometrajes como *Madre!* (2017), de Darren Aronofsky, por su narrativa metafórica y los espacios cambiantes, y la obra de teatro *El Padre*, escrita por Florian Zeller, en la versión dirigida por José Carlos Plaza en 2016, por el trabajo con el espacio como reflejo del protagonista. También se analiza el filme checoslovaco *Daisies* (1966), de Vera Chytilová, por su narrativa surrealista y su linealidad ilógica, así como por la construcción de la relación e intimidad de sus personajes principales. Finalmente, por su trabajo en la introducción de cambios y detalles significativos en la historia, se remite a la película de terror *Midsommar* (2019), de Ari Aster.

3.1. Darren Aronofsky: *Madre!* (2017) - La narrativa metafórica y poética

La obra bíblica de Darren Aronofsky *Madre!* (2017) destaca por ser una historia narrada a través de una continua metáfora. En el filme, una joven pareja vive en una casa en reformas alejada de la civilización, en la que la esposa (Madre) trabaja para arreglar la mansión, mientras que su marido (Él) es un poeta que intenta escribir una obra maestra. Sin embargo, la vida del matrimonio se trastoca completamente al llegar una pareja de desconocidos a su hogar, desatando con ello una serie de hechos que convierten su casa en una pesadilla.

Con esta premisa se escribe la historia de *Madre!* sin necesidad de traspasar las paredes de la casa para dar cabida a todos los escenarios y personajes que se introducen en la historia, llegando a un punto en el que predomina el surrealismo sobre la lógica. De este modo, Aronofsky crea un discurso que no persigue la literalidad, sino la expresión más profunda de la metáfora y la libertad poética, tal y como expresa Seoane Riveira (2020): "El polo poético y la libertad formal, asociados a la poesía y su lenguaje eminentemente antinarrativo, van abriéndose paso con el avance del filme" (p. 103).

Por lo tanto, debido al "avance que no siempre seguirá normas lógico-causales, sino que irá progresivamente decantándose hacia el caos formal y narrativo, con la consiguiente destrucción del sentido racional" (Seoane Riveira, 2020, p. 96), Aronofsky logra hacer ver al espectador que no debe tomar la trama como una narración lógica, sino simbólica. Esta particularidad es la que más relevancia ha tenido a la hora de dirigir *Burning Flowers*, ya que el cortometraje se desarrolla en un espacio metafórico y es necesario hacer ver esta característica al espectador para evitar caer en la literalidad.

En *Madre!*, Darren Aronofsky hace uso de diversas herramientas mediante las que hace notar a la audiencia que no se trata de una trama literal, pero solo algunas de ellas se emplearon también en *Burning Flowers*: la imprecisión espacial y la trama surrealista y metafórica.

En primer lugar, la ambigüedad de la localización sirve para reforzar el discurso poético: consigue hacer ver al espectador que nada es relevante más allá de lo que ocurra en la casa, porque esta podría encontrarse en cualquier sitio, y, a la vez, en ninguno (Seoane Riveira, 2020). En *Madre!*, se muestran la casa y sus habitaciones a lo largo de la película, pero las referencias visuales del exterior son breves y difusas: un campo de césped rodeado de árboles y arbustos, como se ve en la figura 1:



Figura 1. Fotograma de *Madre!*, de Darren Aronofsky (Paramount Pictures, 2017)

En el caso de *Burning Flowers*, la imprecisión espacial se trabaja de manera diferente, pero buscando el mismo objetivo: reforzar el sentido metafórico de la trama.

Es por ello que, ya desde el comienzo del cortometraje, se muestran los únicos elementos del cuarto en el que transcurre toda la acción: la cama con la mesita de noche, el mueble de los cojines y la ventana tapada por las cortinas. Con ello, se construye una habitación de la que tan solo se ven dos paredes y se insinúa una tercera en ciertas escenas, pero sin llegar a mostrar la habitación completa. De este modo, la atención se centra en un mismo lugar, por el que los personajes se mueven aleatoriamente, pero sin traspasarlo jamás.

Otra de las características que influye en la creación de un espacio irreal es el hecho de que no se muestra qué hay al otro lado de la ventana en ningún momento. La cortina no permite vislumbrar lo que descansa tras el cristal, dejando así al espectador en la incertidumbre y abriendo la posibilidad de haber localizado la acción en cualquier lugar imaginable, como se puede apreciar en la figura 2:



Figura 2. Fotograma de la localización de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

Estos elementos se mantienen así hasta la escena final del cortometraje, en la que la habitación está vacía y ordenada, y a través de las cortinas abiertas se ve una calle y se escuchan los ruidos que proceden de esta.

En segundo lugar, la trama surrealista y metafórica de *Madre!* empieza a tomar forma desde el inicio del filme, pero no es hasta el final que llega a su cúspide. Así, el director pasa de mostrar detalles incomprensibles como la reaparición de una mancha de sangre en el suelo (característica que recuerda a *El fantasma de Canterville*, escrito en 1887 por Oscar Wilde), a mostrar escenas absolutamente surrealistas. Imágenes caóticas y perturbadoras que no tienen mayor explicación que la de reforzar el significado de la historia, ignorando la continuidad lógica para dejarse llevar por un discurso poético que da cabida a estos cambios surrealistas. Y es que este tipo de discursos permiten traspasar barreras narrativas que de otro modo no podrían saltarse: “Evidencian el ideal de acercar el arte cinematográfico al modelo de la lengua poética con su capacidad de superar (o anular) los nexos lógicos entre los significantes de la lengua para hacer aflorar los significados «irracionales» u «ocultos»” (Pérez Bowie, 2008, 23).

Así, Aronofsky es capaz de introducir escenas como tiroteos o el encierro de presos, dotando a la casa de la capacidad de cambiar su propia naturaleza para acoger los cambios que vienen con los nuevos personajes. Y, aún así, todas estas alteraciones tienen cabida en la trama, no como un hecho aparte, sino como una metáfora viviente, surrealista, pero indispensable para dotar de significado a la historia. La casa es un personaje propio: se desarrolla y evoluciona con la historia, tal y como señala Seoane Riveira (2020): “La poesía, latente, da siempre muestras de su presencia y se va haciendo notar cada vez con más intensidad gracias a las figuras vicarias de la mujer y de la propia casa, que es tratada por el poeta/director como un personaje más” (p. 96).

En *Burning Flowers*, los cambios que se producen son más sutiles y pequeños, pero comparten la función de reforzar el discurso de los personajes, aportando

significado independientemente de que exista una continuidad realista. Es por ello que elementos de la habitación, como las flores o el jarrón, se alteran entre escenas sin justificación lógica para representar los sentimientos de las protagonistas en cada situación y funcionando como reflejo de su mundo interior.

3.2. José Carlos Plaza: *El Padre* (2016) - El espacio como reflejo del mundo interior de los personajes

El Padre es una obra teatral escrita por Florian Zeller y representada por primera vez en el Théâtre Hébertot en 2012, descrita como una farsa trágica por el propio autor. Tras su estreno, esta alcanzó fama internacional y ha sido representada a lo largo de los últimos años en todo el mundo, llegando a los cines en 2020 de la mano del propio dramaturgo. Sin embargo, la versión que atañe a este proyecto es la dirigida por José Carlos Plaza en 2016, protagonizada por Héctor Alterio.

La trama gira alrededor de Andrés y su forma de ver y entender el mundo a través de la enfermedad del Alzheimer. El espacio y los actores cambian a su alrededor sin ningún tipo de sentido, dejando al protagonista desorientado y confuso entre escenarios y personas de su propia casa que no es capaz de reconocer.

Así, es la enfermedad que destruye su mente la que determina, no solo cómo ve el protagonista el mundo, sino cómo ve el espectador las cosas desde su punto de vista y, por lo tanto, cómo puede entender visualmente su mundo interior. Tal y como opina Savirón (2016): “Uno de los aciertos de esta función es presentar ante el espectador lo que ocurre dentro de la mente del enfermo y lo que perciben los ojos de nuestro protagonista a medida que la enfermedad evoluciona.”. Esta característica se transmite mediante cambios entre escenas a los que la audiencia, al igual que el protagonista, no puede dar una explicación lógica en un principio. Es por ello que se observa cómo los muebles del escenario cambian de sitio o desaparecen para volver en otro acto, mientras que unos actores nuevos afirman hacer el papel que otros habían desempeñado anteriormente. Con ello, se logra generar una confusión compartida entre protagonista y espectador: “Las situaciones ambiguas, muchas veces contradictorias, las réplicas mordaces, los personajes duplicados, cambiantes, y por encima de todo la duda de si lo que realmente sucede es lo que dice la familia o es lo que siente el padre” (Savirón, 2016).

Sin embargo, a diferencia del personaje principal, la audiencia puede llegar a comprender el motivo detrás de los cambios: Andrés sufre Alzheimer. Y esta conclusión está fuertemente representada a nivel visual por la escena final en la que el protagonista se encuentra solo, llorando, en una habitación absolutamente vacía que simboliza una mente incapaz de mantener recuerdos. En la figura 3 se puede observar parte del espacio de la obra, apenas amueblado:



Figura 3. Escena de *El Padre*, de José Carlos Plaza (2016). Extraído de Teatro Madrid.
<https://teatromadrid.com/hector-alterio/>

Analizar la puesta en escena de *El Padre* como reflejo del mundo interior del protagonista ha sido un factor determinante a la hora de dirigir *Burning Flowers* debido a que esta cualidad también se muestra en el cortometraje.

Burning Flowers se desarrolla a lo largo de ocho escenas en un mismo espacio: una habitación de la que se ven una ventana tapada por cortinas, una cama cubierta de pétalos con un cabecero lleno de flores y un mueble adornado con cojines y un jarrón roto con una flor. Sin embargo, conforme avanza la acción y los personajes cambian su percepción del mundo y de sí mismas, la habitación se va transformando de forma sutil y secundaria, siendo el mayor cambio el que se refleja en las flores, como se puede ver en la figura 4:



Figura 4. Comparativa del espacio al inicio y al final en *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

De este modo, la habitación se convierte en un reflejo del mundo interior de las protagonistas: los cambios que se producen en ellas también ocurren a su alrededor. Pero, a diferencia del protagonista de *El Padre*, los personajes no muestran ser conscientes de estos cambios. Interactúan en ocasiones con los elementos que cambian, como las flores o el jarrón, pero aceptan estas transformaciones con naturalidad, sin evidenciarlas ni extrañarlas.

Así, en el cortometraje los personajes pasan por diferentes fases, desde la tristeza y la apatía hasta la esperanza, y a su alrededor los cambios que se producen son los siguientes:

- **Las flores de la cama:** Es el elemento más visible, tanto por el cabecero como por los pétalos que descansan sobre las sábanas. Al inicio, se muestran flores muertas y ramas secas, pero a partir de la escena 5, entre estas comienzan a aparecer pequeños pétalos y flores algo mustias y de tonos apagados, pero no muertas. Desde entonces, en cada cambio de escena, las flores apagadas van suplantando a las flores muertas, mientras los personajes comienzan a plantearse sus sentimientos y por qué se encuentran mal, hasta llegar a la escena 7, momento en el que las protagonistas deciden dar un cambio a mejor en su vida, a partir de lo cual comienzan a aparecer flores vivas y llamativas. Finalmente, en la escena postcréditos, la habitación se encuentra vacía y el cabecero está cubierto de flores llenas de color. Este cambio se puede observar en la figura 5:

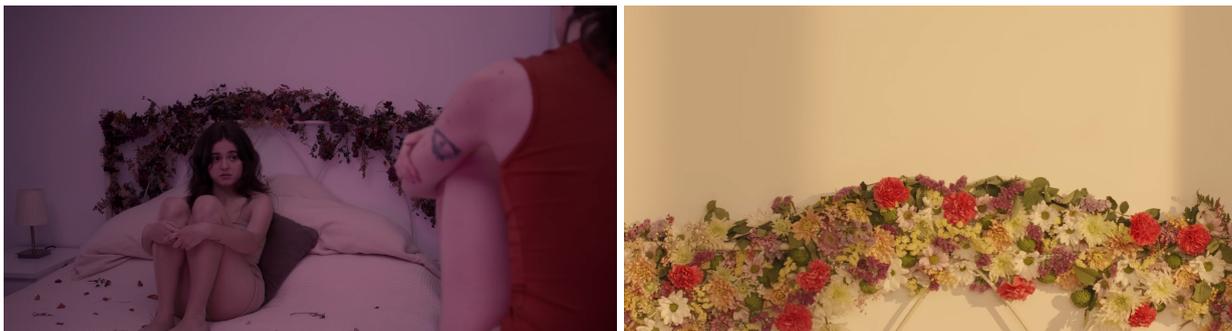


Figura 5. Comparativa del cabecero de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

- **El jarrón roto:** Un objeto aparentemente decorativo, un jarrón de cristal que aparece quebrado y con fisuras, adornado por una solitaria flor mustia, tan abandonado que incluso se utiliza como cenicero. Con todo, en la escena 8, cuando los personajes deciden irse y cambiar su vida, aparece decorado con dos pequeñas flores vivas y con tiritas sobre las fisuras, como si fueran heridas. En la escena postcréditos, el jarrón está lleno de flores multicolores, tal y como se observa en la figura 6:



Figura 6. Comparativa del jarrón de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

- **La luz:** Este es el elemento del espacio más cambiante, ya que, junto con los cambios de posición de las protagonistas, sirve para marcar el paso de una escena a otra. Al principio es una luz que, a pesar de su tonalidad cálida, tiene un contraste alto, con sombras muy marcadas, irreal, que poco a poco va perdiendo el color hasta llegar a un azul oscuro que se alarga durante varias secuencias. Sin embargo, en la escena 7 empieza a filtrarse una luz natural, blanca al principio y cálida al final, natural y fuerte, que consigue iluminar todo el cuarto.

3.3. Vera Chytilová: *Daisies* (1966) - La narrativa experimental y la linealidad ilógica

Daisies es un largometraje dirigido por Vera Chytilová en 1966 que se acoge a las características de la Nueva Ola Checoslovaca de cine. Esta surgió a principios de la década de los 60, en un contexto de represión e imposición de ideales, como una corriente vanguardista que trajo grandes novedades en el arte. Así, surgieron películas con tramas absurdas, surrealistas y satíricas, de montaje experimental y con un gran componente irónico que revelaba la oposición a la ideología del país. Tal es el caso de *Daisies*, que en su trama caótica e inconexa encierra una crítica hacia la política de la época:

Vagamente conectadas, estas escenas de anárquica diversión enmascaran los problemas morales de la sociedad checoslovaca de la época. A lo largo de toda la película, Mari 1 y 2 no hacen nada más que jugar, jugar con su comida, con revistas, con sus amantes, con cualquiera que encuentren y, sobre todo, jugar la una con la otra. Su actitud representa la rebelión contra toda la falsa gravedad y seriedad de los partidos y la sociedad (Prudhomme, 2020).

En cuanto a su trama, *Daisies* muestra situaciones de la vida de dos jóvenes a las que solo les interesa comer y divertirse, causando problemas y caos a su alrededor. Mostrada mediante técnicas innovadoras, la historia se caracteriza por su linealidad inconexa, y es que el filme no tiene una narrativa clara: no hay implicación, no hay una cronología convencional, no hay desarrollo psicológico, en otras palabras, no hay narración (Clouzot, 1968). Por este motivo, el largometraje se

convierte en una sucesión de escenas que no tiene intención de crear continuidad ni linealidad lógica: tan solo mostrar situaciones de la vida, en ocasiones absurda, de las protagonistas.

Esta particularidad implica que el paso del tiempo no es real y cada escena cuenta con su propio hilo conductor, independiente al del resto de la película, a lo que se asemeja *Burning Flowers*. En el montaje del cortometraje se persigue esta misma idea, y, aunque haya mayor relación entre las escenas, estas siempre tienen sus propias características: en cada una se desarrolla un diálogo particular de inicio a fin, los personajes tienen una posición determinada y la habitación se altera dependiendo del motivo de la conversación. Por este motivo, en *Burning Flowers* tampoco se busca mantener el *raccord* entre diferentes secuencias, ya que este no existe.

Sin embargo, tanto en *Daisies* como en *Burning Flowers* funciona como hilo conductor la relación entre las protagonistas, ya que es la única parte de la historia que está presente a lo largo de todo el metraje. En el filme checoslovaco, las protagonistas muestran intimidad y cercanía la una con la otra, llegando a tener una forma de comunicación propia: conocen la manera de comunicarse de la otra hasta el punto de mantener conversaciones que al espectador le pueden parecer erráticas, pero que ellas entienden a la perfección. Este tipo de diálogos se puede apreciar en la figura 7:

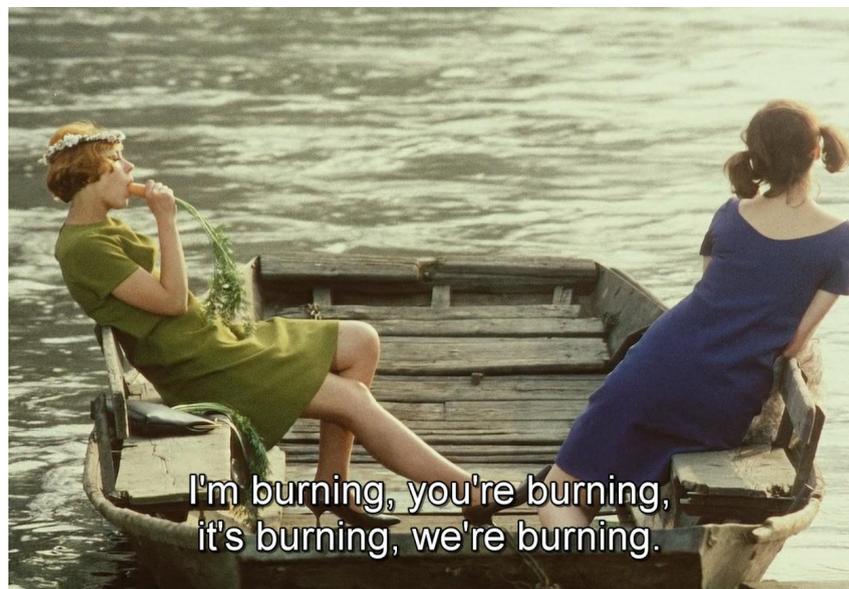


Figura 7. Fotograma subtulado de *Daisies*, de Vera Chytilová (Filmové Studio Barrandov, 1966)

En el caso de *Burning Flowers*, los personajes hablan de temas y sentimientos comunes sin necesidad de nombrarlos. Así, se intuye que existe una historia previa entre ambas que explica su relación, pero, al igual que en *Daisies*, esta no se explica: tan solo tiene importancia para la trama ver cómo se tratan y se comprenden la una a la otra, su comunicación, que nos enseña que son capaces de entenderse hasta el punto de sentir lo mismo. De esto último se puede encontrar un ejemplo visual en la

escena 7, momento en el que una de las protagonistas expresa sus sentimientos en voz alta, pero es su compañera la que se muestra en pantalla reaccionando al discurso como si fuera propio, tal y como muestra la figura 8:

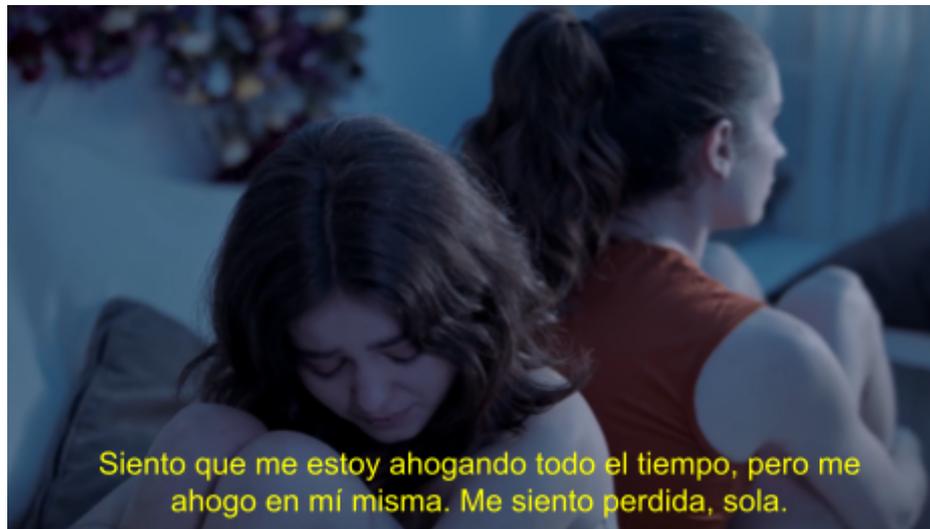


Figura 8. Fotograma subtulado de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

3.4. Ari Aster: *Midsommar* (2019) - El tratamiento de los detalles

Midsommar (2019), dirigido y escrito por Ari Aster, es un filme de terror folklore que narra la historia de Dani, una joven que acaba de perder a su familia por el suicidio de su hermana, que junto a su novio y los amigos de este deciden ir a Europa para visitar un festival del solsticio de verano. Sin embargo, los rituales y las extrañas costumbres del lugar harán que el viaje no resulte como esperaban.

Acontecida a plena luz del día, *Midsommar* cosechó un gran éxito no solo por su trama, sino por la cantidad de detalles significativos escondidos a plena vista que hay a lo largo de la película. “*Midsommar* está llena de señales, detalles y líneas de guion que van dejando entrever lo que va a pasar.” (Loser, 2019). Para entenderlos con mayor claridad, se pueden distinguir entre dos tipos de detalles: aquellos que anticipan parte de la trama y, por lo tanto, el espectador solo entenderá una vez finalizada la película (los murales), y aquellos que refuerzan significados ya explicados por los personajes (la copa) o hechos acontecidos previamente (referencias a la familia de Dani), que exigen la atención de la audiencia para ser reconocidos.

Respecto al primer grupo, encontramos una gran cantidad de referencias al desarrollo de la película en los murales y cuadros del filme: “Hay muchos usos de las pinturas como elemento de aviso, de irreversibilidad del destino. Por ejemplo, ya vemos un cuadro de un oso con una niña, otro quemándose, que preceden el final que les espera” (Loser, 2019). En el mismo prólogo se muestra una imagen de las estaciones, en cuyos dibujos se ve el avance completo de la historia, leído de izquierda a derecha: desde la muerte de la familia de Dani hasta la fiesta por la que es

nombrada Reina de Mayo, pasando por las disputas entre la protagonista y su novio Christian y la llegada del grupo a la aldea, como se ve en la figura 9:



Figura 9. Mural de las estaciones de *Midsommar*, de Ari Aster (A24, 2019)

Sin embargo, este no es el único cuadro que revela detalles futuros: sobre la cama de la protagonista hay una pintura de una niña dando un beso a un oso, presuntamente siendo Dani la chica y Christian, que morirá cosido a la piel de un oso, el animal. También referenciando el sacrificio de este personaje hay un dibujo de un oso en llamas que el propio Christian observa un rato, desconocedor de su significado. Ambas imágenes se recogen en la figura 10:

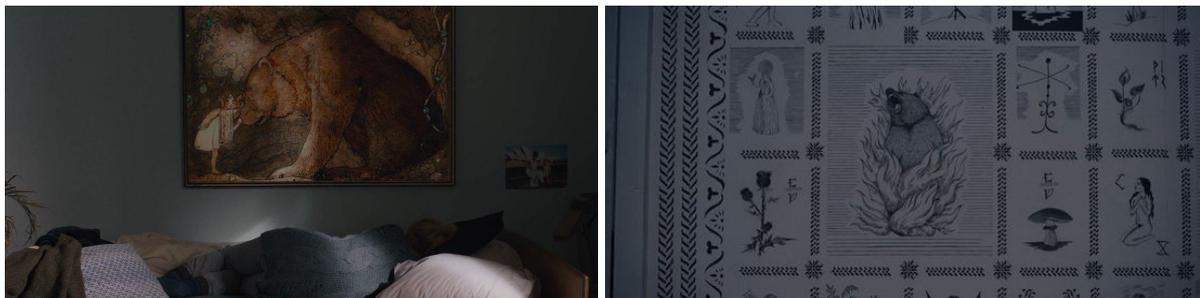


Figura 10. Comparativa entre dos murales de *Midsommar*, de Ari Aster (A24, 2019)

El segundo tipo de detalles mencionados anteriormente son los que más relevancia tienen para este trabajo debido al tratamiento que se les da, y es que funcionan como pistas o refuerzos de la historia que el espectador debe saber distinguir por su propia cuenta. Esto es así debido a que en el filme no se señala su existencia abiertamente, sino que se tratan de forma secundaria; es decir, no se muestra con planos cerrados o planos detalle la existencia de dichos elementos, sino que están integrados en planos más grandes en los que el foco de atención está en la acción, los personajes o el diálogo. Uno de los mejores ejemplos es el zumo de Christian: en los planos en los que están sentados a la mesa, todas las copas tienen el mismo líquido amarillo en su interior excepto la de Christian, que es anaranjado, tal

y como se ve en la figura 11. Esto se debe a una práctica de los habitantes de la aldea, según la cual es necesario hacer beber a un hombre sangre menstrual para enamorarlo. Dicha creencia es explicada por los personajes y está íntimamente relacionada con el ritual sexual al que obligan a participar al chico hacia el final del filme, pero no se señala claramente esta particularidad de la bebida a la audiencia ni a Christian.



Figura 11. Fotograma de las bebidas de *Midsommar*, de Ari Aster (A24, 2019)

Otro claro ejemplo son las referencias a la familia recién fallecida de Dani: desde la alucinación en la que Dani ve a su hermana en el espejo hasta la celebración por ser coronada Reina de Mayo, los familiares de la protagonista se aparecen a su alrededor. Sin embargo, el detalle que más llama la atención se esconde en la escena en la que Dani es llevada en brazos por los aldeanos, ya que al fondo, entre los árboles, se puede adivinar una cara unida a un tubo: el rostro de su hermana, atado al tubo con el que se asfixió con monóxido de carbono. Esta característica se puede observar en la figura 12:



Figura 12. Fotograma de la cara oculta en el bosque en *Midsommar*, de Ari Aster (A24, 2019)

Todos estos detalles están brillantemente ligados a la historia de los personajes, pero lo más interesante es que implican la necesidad del espectador de participar activamente en el acto de ver la película para poder distinguirlos. Este tratamiento, alejado de la común técnica de acercar la visión de la audiencia a los elementos más significativos con el objetivo de asegurar que, por mucho que su actitud hacia el filme sea pasiva, estos no pasen desapercibidos, otorga una gran originalidad al filme y genera *engagement*. Así, una vez descubierta la presencia de estos detalles, los espectadores comienzan a interesarse y a buscar todas las posibles referencias que hayan podido pasar desapercibidas en la película.

En *Burning Flowers*, este tratamiento se aplica a los cambios del entorno mencionados anteriormente por dos motivos: en primer lugar, para fomentar la participación activa del espectador, que sea la mirada de este la que dé significado a la imagen y no al revés; y en segundo lugar, para mantener la atención en el diálogo y no en el espacio. Así, la asignación de este carácter secundario ayuda a no interrumpir la narración a fin de forzar al espectador a ver los cambios, dejando esta posibilidad a su completa libertad sin que ello implique la no comprensión de la trama.

4. Tratamiento de un guion original

El tratamiento de un guion original es uno de los trabajos más importantes de la dirección a la hora de crear un producto audiovisual. Es necesario entender las necesidades de una producción para poder tenerlas en cuenta en el momento de pasar de la escritura al cine, sin alterar por ello la historia ni su significado.

En este proyecto se trabajó el guion original *Burning Flowers*, de Carmen de Rueda Medina, escrito en 2023 (ver anexo 3). Esta es la historia de dos jóvenes quemadas, Bloom y Elderflower, que comparten sus sentimientos y su forma de ver el mundo mientras se van descubriendo a sí mismas.

Tras la primera lectura, comenzó el proceso de adaptación, para lo cual se tomaron en consideración los requisitos de otros departamentos, como producción, arte o fotografía, a la hora de cambiar las acotaciones y descripciones. Asimismo, se reescribieron aquellas acciones que resultaban problemáticas para la actuación por su falta de naturalidad.

Terminado este proceso y obtenido ya el borrador definitivo, se procedió a realizar el *storyboard* para obtener una dimensión visual del guion con la que el resto del equipo pudiera trabajar más cómodamente, desde el departamento de fotografía y arte hasta el de montaje. Finalmente, se escribió un guion técnico a partir del *storyboard* con el que trabajaron principalmente los productores y la ayudante de dirección.

4.1. Adaptación del guion

A partir del guion original, la dirección se encargó del proceso de adaptación para pasar la historia del papel a la pantalla. El diálogo se mantuvo prácticamente igual, salvando unos pequeños cambios de palabras, mientras que las descripciones del espacio y las acotaciones que referenciaran las acciones de los personajes sufrieron diversos cambios:

- En primer lugar, la descripción de la habitación se alteró para reducir la cantidad de muebles y decoración de las paredes. Este cambio se produjo por varios motivos: en primer lugar, para reforzar el carácter de la habitación como un espacio metafórico y no un cuarto real y, en segundo lugar, para facilitar el trabajo del departamento de arte. Esto fue así debido a que la localización, al ser alquilada, posiblemente no admitiría colgar detalles de las paredes para evitar estropearlas y no podía saberse de antemano con qué muebles se podría contar o si en este espacio cabrían otros nuevos.
- Se incluyeron descripciones de los cambios en la localización por escenas con mayor nivel de detalle en consonancia con los

departamentos de fotografía y arte. Para facilitar el trabajo del primero, se introdujeron especificaciones con respecto a la intensidad de la luz y temperatura de color en cada secuencia, y para mejorar el trabajo del segundo, se añadieron explicaciones detalladas de los cambios en las flores y el jarrón. Esto se hizo acordando previamente un vocabulario para distinguir tres estados de flores:

- Muertas: plantas secas.
 - Tristes: plantas apagadas y mustias, pero no secas.
 - Vivas: plantas llenas de vida y color.
- Las acotaciones en las que se indicaban las acciones de los personajes se alteraron para facilitar el trabajo de las actrices y buscar una mayor naturalidad y comodidad. Por ejemplo, originalmente el personaje de Elderflower se sienta completamente apoyada en el alféizar de la ventana. En lugar de esto, se incluyó un mueble como asiento en el que la actriz pudiera acomodarse, sentada sobre un cojín y descansando los pies sobre el borde de la cama.

Con todo, al avanzar la preproducción surgieron más cambios que se solucionaron sin ser incluidos en el documento del guion definitivo debido a lo avanzado del proyecto, como algunas palabras propuestas por las propias actrices en los ensayos y el rodaje. Estos cambios se anotaron a mano en sus copias y en la de la directora, así como en el *script* para que los departamentos de postproducción tuvieran constancia de ellos. Sin embargo, no se creó un borrador nuevo para el resto del equipo debido a que estas no afectaban al significado del diálogo ni al trabajo de otros departamentos.

3.2. Storyboard y guion técnico

Una vez adaptado el guion a las necesidades audiovisuales, se procedió a dibujar un *storyboard* con el objetivo de plasmar la visión definitiva del cortometraje como un producto fílmico, del que luego surgiría el guion técnico (ver anexo 4).

El *storyboard* fue dibujado a mano por la directora de principio a fin, y la ideación de planos se llevó a cabo con ayuda de la directora de fotografía, quien elaboró un documento con propuestas y referencias tomadas de la película *The Fallout* (Park, 2021). Estas imágenes sirvieron de apoyo visual y tuvieron una gran influencia en el producto final, ya que, al ser una película del mismo género que *Burning Flowers* y tener como protagonistas a dos jóvenes, ayudaron a entender cómo reforzar el momento dramático a través de los planos. Esta influencia se puede apreciar en la figura 13:

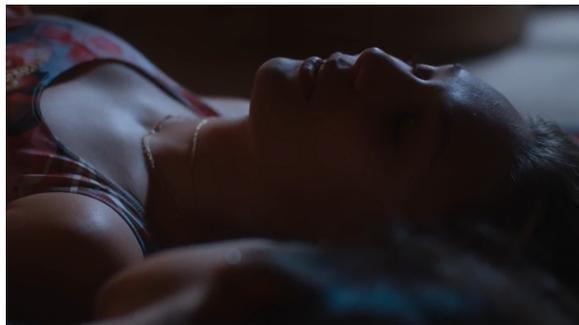


Figura 13. Collage comparativo de los planos de *The Fallout*, de Megan Park (Universal Pictures, 2021) y los planos de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

Así, se fueron construyendo los planos del cortometraje para contar una historia de oposición y complementariedad. Esta decisión fue tomada, por una parte, por las preferencias y la visión creativa de la directora y, por otra, para acompañar las características de la historia. De este modo, a lo largo del cortometraje se juega a colocar a las protagonistas en la misma posición pero con diferente orientación, a intercambiar sus posturas y movimientos, así como su situación en la habitación y en el encuadre según la cuadrícula imaginaria de la pantalla. Esto se hizo a fin de crear sensación de unión entre los personajes y transmitir una forma de ser y pensar similar a la par que diferente e, incluso, opuesta en ocasiones, como se ve en la figura 14. De este modo, se pretende remarcar que, al fin y al cabo, se trata de dos personas distintas, unidas, pero cada una con su propia personalidad.



Figura 14. Fotograma de las protagonistas en posiciones opuestas en *Burning Flowers* (2023).
Elaboración propia

Al igual que ocurrió con el guion, conforme fue avanzando el proyecto el *storyboard* sufrió diversos ajustes con el objetivo de representar con fidelidad el espacio de cara al rodaje, a la par que acoger las necesidades de los departamentos de fotografía, arte y producción una vez se consiguió la localización final:

- En la localización real, la cama y la ventana se encontraban en la posición opuesta a la dibujada, por lo que las imágenes del *storyboard* se voltearon digitalmente para acoger esta particularidad.
- Debido a las fechas finales en las que se tenía acceso a la casa, se escogió acortar el plan de rodaje frente a la posibilidad de plantear un rodaje nocturno, por lo que fue necesario eliminar algunos planos para ajustarse mejor a los horarios.
- Ante la necesidad de incluir un mayor número de fuentes de iluminación en el rodaje para conseguir los tonos deseados, el departamento de fotografía tuvo que justificar la inclusión de una pequeña lámpara en la mesita de noche, por lo que se volvieron a

dibujar algunos planos para asegurar que esta se veía incluida en el filme.

- Para evitar que el departamento de arte tuviera que quitar objetos de las paredes como cuadros y clavos, y que esto provocara problemas con los dueños de la casa, se alteró la inclinación de la cámara en algunos planos para evitar que estos elementos salieran en el encuadre.

5. El punto de vista

El punto de vista del director de cine es la forma en la que este ve y entiende una historia, y, por ende, cómo la transmite al público. Dicho aspecto es el que otorga una forma concreta al filme basándose en la visión creativa del director, que determina el proceso de significación para darle una cualidad original y propia a la narración a través de los elementos visuales, estéticos y sonoros.

5.1. Visión creativa

La visión creativa de cada artista es un mundo propio. No existe un método único al que sea posible acogerse a la hora de crear, y, de haberlo, seguramente sería altamente ignorado. Es por ello que, al hablar de la creatividad, es fácil sentirse perdido ante la aparentemente inabarcable enormidad de este concepto: “Al estudiar la creatividad, a veces a uno le asalta la sensación de que tiene entre sus manos un pez escurridizo que lucha con todas sus fuerzas por volver a sus aguas” (Obradors Barba, 2007, p. 19). Sin embargo, para el caso que atañe a este trabajo, se hará una revisión lo más cercana posible a este término en el ámbito del cine, y, más concretamente, en la visión del director.

Para entender el trabajo creativo del director de cine es importante remitirse al concepto del cine de autor, que vivió su auge en la época de la *Nouvelle Vague*: “Un autor es aquel director que logra a través de un sello estilístico único en la forma que usa el lenguaje fílmico, expresar su visión del mundo, su ideología, y sus obsesiones” (Gutiérrez Correa, 2014, p. 7-8). Esta concepción otorga al director de cine el estatus de “autor”, ya que es a través de su punto de vista desde el que se cuenta la historia al público –sin olvidar por ello a la figura del guionista como creador de la trama–.

Así, la visión creativa de la dirección se convierte en la lente a través de la cual el espectador puede ver la historia. Desde la ideación de los planos hasta el tratamiento de los elementos, pasando por las marcas de la actuación y el desarrollo del montaje, el trabajo del director recorre todos y cada uno de los procesos de creación del filme, dotándolo de un estilo y significado propio.

En el caso de *Burning Flowers*, este proceso de significación ha encontrado una gran cantidad de elementos sobre los que trabajar más allá de los planos comentados en el apartado anterior. De este modo, la aplicación de la visión creativa de la dirección a este cortometraje ha sido un proceso que comenzó tras la lectura del guion y ha abarcado una serie de características que van más allá de lo visual. Desde la posición y gestos de las actrices hasta el montaje y los *jump cuts*, la visión creativa se extiende por todos los recovecos del filme para crear así un producto único, original y lleno de significado.

5.2. El proceso de significación

El proceso de significación es la búsqueda, disposición y trabajo de los elementos audiovisuales a través de los cuales la historia cobra un sentido determinado, y está marcada por la visión creativa de la dirección. Así, según Sánchez Alegre (1989, p. 35), “la significación en el cine aparece a través de imágenes, sonidos y textos donde se combinan angulaciones, encuadres, enfoques, efectos, tonos, volúmenes, palabras, frases, actuación, musicalización, iluminación, etc, que van a vehicular el sentido de este proceso.”

En *Burning Flowers*, son varios los componentes que encierran un significado propio para complementar y reforzar la trama más allá de lo literal: el espacio, los personajes, las flores y la luz.

5.2.1. Espacio metafórico

Como ya se ha mencionado anteriormente, la trama de *Burning Flowers* tiene lugar en un espacio cerrado e impreciso, una habitación. Sin embargo, desde el primer momento se percibe que no se trata de un cuarto al uso: a pesar de estar amueblado con una cama y un mueble cubierto de cojines, la decoración es escasa y poco habitual, formada por un jarrón roto, pétalos en las sábanas y un cabecero de flores auténticas. Esta característica pasa de inusual a irreal conforme avanza la historia y las flores secas se transforman en plantas vivas.

Pero esta no es la única propiedad inusitada del lugar: nunca se llega a ver la habitación entera. De esta forma, la acción parece transcurrir en un solo rincón del cuarto, provocando que el espectador no pueda conocer el espacio completo. A esto se le une la incapacidad de situar el lugar, ya que las cortinas no permiten ver lo que que descansa al otro lado de la ventana, provocando cierta sensación de aislamiento.

Estos factores aportan a la habitación una serie de características que determinan que este es un lugar metafórico (aislamiento, irrealidad), pero no es hasta que comienza a desarrollarse el diálogo que se puede entender el significado de la habitación.

A través de las conversaciones de las protagonistas, el espectador puede vislumbrar que están pasando por un mal momento de su vida, cada una a su manera. Ambas expresan sus sentimientos, mostrando comprensión la una hacia la otra y demostrando a través de palabras y gestos su tristeza, su rechazo y su resignación. Así, aunque no especifican los motivos detrás de sus palabras, sí que relacionan su dolor con el espacio en el que se encuentran en varias ocasiones, expresando una visión negativa que vinculan al propio lugar, como se muestra en la figura 15:

BLOOM
 ¿Tú cómo estás?

ELDERFLOWER
 Cansada.

BLOOM
 ¿De qué?

ELDERFLOWER
 De todo, supongo. Estoy cansada de estar aquí. Estoy cansada de estar cansada. Estoy cansada de ver que la historia se repite, una, y otra, y otra, y otra vez. Todo el rato. Cada cual con lo suyo, pero siempre pasa lo mismo. Creces, sueñas, lo intentas, fracasas y mueres.

Figura 15. Fragmento del guion de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

Así, de esta relación se extrae que la habitación realmente simboliza una mala situación de la que no son capaces de salir. Esto está referenciado por ellas en diversas frases en las que comentan que la solución para no sentirse mal es marcharse de dicho lugar; es decir, que para estar bien necesitan dejar atrás la (mala) situación vital en la que se encuentran, lo que se puede observar en la figura 16:

BLOOM
 ¿Cómo empezamos?

ELDERFLOWER
 Queriendo salir de aquí.

BLOOM
 ¿Y eso cómo se hace?

ELDERFLOWER
 Cambiando.

BLOOM
 ¿El qué?

ELDERFLOWER
 Nosotras.

Figura 16. Fragmento del guion de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

Esta atribución de significado al espacio se ve reforzada por la escena postcréditos, momento en el cual supuestamente ambas han conseguido cambiar su vida a mejor y dejar atrás aquello que las hacía sentirse mal. En este momento, la habitación está vacía, decorada con flores coloridas y con las cortinas finalmente recorridas, dejando a la vista una calle de la que vienen voces y ruidos mundanos, consiguiendo así una dimensión más cercana a la realidad cuando todo ha terminado.

5.2.2. Personajes y su significado

Los personajes de la historia son dos jóvenes de nombre y edad desconocidos para el espectador, aunque en el guion son nombradas Elderflower y Bloom. La primera es algo mayor, y tiene una actitud más apática y dura que su compañera, quien se muestra sensible y afectada, aunque conforme avanza la historia, su actitud va cambiando y evolucionando. La relación que mantienen no está claramente definida (no se evidencia si son amigas, hermanas, conocidas...) ya que no es un factor relevante para la historia, siendo tan solo importante observar su convivencia y la afrontación de una mala experiencia en conjunto.

Si bien su contexto personal no se especifica en el cortometraje, los diálogos evidencian actitudes y pensamientos propios de una persona con cierto nivel de depresión (tristeza, apatía, incapacidad de cambiar). Y es que fue a partir de la experiencia personal de dicho trastorno de donde surgió la idea del cortometraje. Sin embargo, se trata el problema sin darle un nombre concreto a fin de no crear una historia con la que únicamente pueda sentirse identificado el público que se ha enfrentado a esta enfermedad. Al contrario, se busca que cualquier persona que haya sufrido cualquier tipo de problema, fuera el trastorno que inspiró la historia o no, pudiera verse reflejado en las palabras de los personajes. Y, lo más importante: que todo aquel que se sienta como las protagonistas pueda ver también que es posible salir de este tipo de situaciones.

Esta particularidad fue comentada con el equipo y, especialmente, con las actrices, y fue una gran satisfacción conocer que, desde su punto de vista personal, entendieron el significado del cortometraje, expresando sus propias vivencias particulares sobre el tema.

5.2.3. Símbolos

Otra característica importante del cortometraje es el significado de los elementos decorativos y visuales, que, al igual que la habitación, encierran un concepto propio que refuerza la trama.

- **Flores:** El estado de las flores refleja y acompaña los sentimientos de las protagonistas, su forma de ver el mundo. Esta relación está evidenciada por los propios personajes, que se califican a sí mismas como “flores”, reforzando así el vínculo con estas.

La elección de este símbolo se debe a que es un elemento históricamente asociado a la belleza y a la vida, mientras que los personajes a su vez son dos chicas jóvenes, una edad que se relaciona con la buena salud y la alegría. Sin embargo, esta clasificación no concuerda con su realidad: las protagonistas, a pesar de su temprana

edad, están tristes, quemadas y cansadas. Plantear el concepto de juventud ligado a la tristeza y los trastornos de salud no es común; por ende, imaginar una flor como representación de estos problemas resulta chocante. Es por este motivo que se eligió dicho símbolo: para resaltar que, por difícil de creer o inconcebible que parezca, y a pesar de que siempre se ha creído que por ser joven, todo va bien, los problemas graves también surgen en estas edades: las flores también pueden llegar a sufrir. De hecho, a través de uno de los diálogos, una de las protagonistas se muestra reticente a creer que el dolor pueda estar relacionado con un concepto como una flor, apreciable en la figura 17:

ELDERFLOWER
Tú y yo... somos flores.

BLOOM
No creo que las flores se sientan así.

ELDERFLOWER
A las flores las arrancan cuando
florece.

Figura 17. Fragmento del guion de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

Con esto se busca promover un cambio de pensamiento, hacer ver que no se debe clasificar a las personas por los estereotipos largamente asumidos, ya que es una conducta que afecta negativamente a quien sufre. La anulación de los sentimientos con frases como “No puedes quejarte, todavía eres joven” o “Eres muy pequeña para saber lo que es pasarlo mal de verdad” son comunes en este tipo de situaciones, y lo único que se consigue es empeorar la condición de la persona que sufre haciéndole sentir que realmente no existe ningún problema e impidiendo que busque ayuda.

- **Jarrón:** Un jarrón de cristal para colocar flores a modo de adorno, que en el cortometraje se muestra lleno de grietas y con una única flor, abandonada y seca. El jarrón es una representación de la situación en la que se encuentran los personajes: roto y dejado de lado, no se molestan por intentar arreglarlo, por intentar mejorar las cosas. De hecho, no solo no hacen nada por repararlo, sino que lo usan para tirar las cenizas de un cigarro. Esta forma de actuar muestra una actitud derrotada, pesimista, una forma de pensamiento que cree que, una vez está todo mal, ya no merece la pena esforzarse por mejorar.

Esta conducta de las protagonistas no cambia hasta el final del cortometraje, cuando deciden arreglar las cosas y salir de esa situación. En el momento en el que toman esta determinación, el jarrón sufre un cambio: la flor muerta desaparece para dejar lugar a dos pequeñas

flores vivas, y sobre las grietas aparecen tiritas. Estas tiritas son aparentemente inútiles, ya que no van a servir para reparar un jarrón de cristal, pero demuestran un cambio de actitud: aunque parezca una acción inservible, muestra que las protagonistas están dispuestas a intentar arreglar las cosas, por complicado que resulte.

- **Luz:** Con cambios por escena, la luz pretende imitar el avance del día y la noche, pero también está planteada como una fuente de significado, puesto que acompaña al diálogo y refuerza el significado de este.

Así, el inicio del cortometraje es el momento en el que la luz muere (atardecer), cuando los personajes hablan de que ya no queda más por vivir, que las cosas no mejorarán. A partir de este momento comienza a establecerse la oscuridad (crepúsculo y noche) conforme el diálogo se vuelve cada vez más pesimista. Sin embargo, cuando ambas empiezan a indagar en su interior y se plantean la posibilidad de salir, la oscuridad va quedando atrás (fin de la noche e inicio del amanecer), hasta que su actitud pasa a la esperanza y el diálogo se vuelve más optimista, momento en el que la luz es cálida y fuerte (amanecer). Finalmente, en la escena postcréditos, cuando todo ha terminado y los personajes han logrado salir del cuarto, este se ve completamente iluminado y lleno de claridad (el día).

En la figura 18 se pueden apreciar estos cambios:



Figura 18. Collage de la iluminación por escenas de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

6. Dirección de actrices

La dirección de actores es un trabajo de gran importancia dentro de una producción. Es un proceso a través del cual el director comparte su visión con los actores para hacerles ver cómo deben dar vida a los personajes de una obra, cómo trabajarlos y comprenderlos hasta conseguir recrearlos a la perfección.

El desarrollo de este proceso depende enteramente del director, de sus métodos, conocimientos y su visión creativa del proyecto: “Cada director, en cada proyecto, con cada actor, deberá encontrar sus propios mecanismos, sus propias estrategias de dirección” (Discépola, 2010).

Para *Burning Flowers*, esta fase dio comienzo tras la selección de las dos actrices principales mediante un *casting*: Claudia Boluda en el papel de Elderflower y Allegra Traver como Bloom. Así, dieron comienzo los ensayos, en los que se revisaron el guion, el contexto de los personajes, su personalidad y evolución, y las marcas y cambios entre escenas. Estos ensayos se llevaron a cabo buscando una mayor cercanía al mundo teatral que al cinematográfico tras la vivencia propia de la directora como actriz de un cortometraje y su experiencia en un grupo de teatro. Esto se hizo en pos de poder trabajar en profundidad los personajes, su historia y sus sentimientos, así como acercar a las actrices lo máximo posible a la experiencia real del rodaje.

Es por ello que tras varias lecturas comentadas del guion, se llevaron a cabo ejercicios para profundizar en los personajes y para que las actrices se conocieran personalmente, además de hacer múltiples ensayos con el vestuario completo y las marcas y cambios por escenas.

6.1. Casting

El primer paso del proceso fue la preparación del *casting*. Para ello, la Universitat Politècnica de València (UPV) cedió al equipo un aula en el campus de Gandía y otra en el campus de Vera, por lo que se organizaron los *castings* en dos fechas para aprovechar al máximo estos espacios. Además, para abrir más posibilidades, aparte del *casting* presencial se aceptó el envío de *videocastings* para aquellas personas que no pudieran acudir.

La información sobre los horarios, las localizaciones y las especificaciones de las actrices (edad y género) se indicaron en un cartel que se distribuyó tanto física como digitalmente a través de redes sociales como Instagram y WhatsApp y correos electrónicos (ver anexo 5). Gracias a este método de difusión, se presentaron un total de veinte candidatas a las que se les envió una separata del personaje para representarlo el día del *casting*, cinco de las cuales la hicieron mediante un *videocasting*.

El *casting* presencial se grabó con el permiso de las actrices, que comenzaban con una breve presentación antes de representar el texto de la separata. Tras esto, se daban algunas indicaciones para adecuar en mayor medida la actuación preparada al personaje, y después se hacían una serie de preguntas para saber si habían tenido alguna experiencia personal en la que basarse a la hora de crear el papel. Finalmente, se sugería una improvisación en la que sufrieran un rechazo y tuvieran que contarle esta situación a alguien de confianza.

Al finalizar el proceso, se seleccionó a Claudia Boluda (*casting* de Valencia) como Elderflower y a Allegra Traver (*casting* de Gandía) como Bloom.

6.2. Método

Tras la elección del reparto, comenzó el proceso de dirección de actrices. Se establecieron dos ensayos previos al rodaje con el objetivo de crear familiaridad tanto entre las dos actrices como con sus personajes y el texto, para lo cual la dirección aplicó un método basado en su experiencia previa en el teatro.

Así, se le concedió una gran importancia a trabajar la relación de las dos intérpretes desde el principio a fin de generar una cercanía entre ellas que pudieran transmitir a sus personajes. Para ello, se llevaron a cabo diversos ejercicios con los que pudieran aprender a sentirse cómodas la una con la otra, como citar el texto sin romper el contacto visual o manteniendo el contacto físico (por ejemplo, tomándose de las manos). También se fomentó que se ayudaran mutuamente a memorizar las líneas de texto y que, durante los descansos, se conocieran personalmente más allá del proyecto. De este modo, ambas pudieron llegar a sentirse más cómodas trabajando juntas e imprimir mayor sentido y realismo a la relación de sus personajes.

Aparte de estos ejercicios, se trabajó y ensayó el guion completo por escenas, además de describir y desarrollar la caracterización de cada una y practicar los movimientos y posiciones.

6.2.1. Definición y caracterización de los personajes

La definición y caracterización de los personajes se trabajó durante los ensayos de la siguiente forma:

A partir de una primera lectura conjunta del guion, la directora procedió a hacer una definición de la personalidad, gestos y expresiones de cada uno de los personajes, a partir de la cual hizo un desglose de los sentimientos y la actitud de cada una por escenas. Así, las actrices pudieron tomar una referencia clara de la identidad que correspondía a su papel a partir de la cual mostrar una transformación marcada y definida en el tiempo.

A continuación, se trabajaron las posiciones y cambios que se suceden a lo largo de la historia para que ambas intérpretes pudieran practicarlos antes del rodaje. De esta forma, al conocer de antemano el desarrollo completo de los cambios no solo estaban más familiarizadas con las acciones de sus personajes, sino que se ganó tiempo durante la producción al no haber necesidad de explicar los movimientos desde el principio. Para lograrlo, los ensayos se llevaron a cabo en un lugar lo más similar posible a la localización final (un sofá debajo de una ventana haciendo las veces de cama), llevando el vestuario del rodaje.

Además, en este proceso cobró gran importancia el contexto en el que se desarrollaron los ensayos, ya que se hicieron en la casa de la directora y duraron casi un día y medio. Así, las actrices pudieron conocer también a otros miembros del proyecto (el departamento de arte, la ayudante de dirección, el productor), generando de esta forma mayor cercanía y familiaridad, no solo entre ellas, sino también con el resto del equipo.

6.2.2. Marcas y movimiento

Como ya se ha indicado anteriormente, las marcas y movimientos fueron practicadas durante los ensayos para asegurar mayor facilidad a la hora de trabajarlas en el rodaje y que las actrices no se sintieran alienadas en la localización.

Con todo, durante la producción se indicaron ciertas marcas a las actrices para darles referencias de las que servirse durante la grabación. Así, debido a lo reducido del espacio, la mayoría de estas fueron indicadas en relación a los objetos del decorado, como los cojines, el jarrón o las almohadas de la cama. Gracias a esto y a la simplicidad de los movimientos, no hubo problemas en el rodaje, lo cual era de suma importancia debido a la presencia en el montaje de *jump cuts*.

7. La producción de *Burning Flowers*

El rodaje del cortometraje tuvo lugar los días 3 y 4 de mayo de 2023, en un chalet de Les Palmeres (Sueca), cedido por los dueños expresamente para la producción. En un principio, se planeó finalizar el 5 de mayo a las 12:00, pero gracias a la organización del equipo se logró ganar tiempo y aprovechar las horas extra para ordenar la localización y devolver el material de grabación a la UPV con más margen.

En el rodaje participaron un total de doce personas, incluyendo a las actrices, en los siguientes roles:

<u>Carmen de Rueda</u>	Directora	<u>Marta Alonso</u>	Ayudante de arte
<u>Álvaro Herrera</u>	Ayudante de dirección Productor	<u>Neus Bañuls</u>	Maquillaje y peluquería Claqueta
<u>Alba Pérez</u>	Directora de fotografía Operadora	<u>Nerea Arruga</u>	Sonido
<u>Lluna Vicente</u>	Gaffer Fotografía fija	<u>Pau Mayor</u>	Jefe de producción
<u>Alberto Alcubilla</u>	Eléctrico	<u>Claudia Boluda</u>	Personaje: Elderflower
<u>Clara Gómez</u>	Directora de arte	<u>Allegra Traver</u>	Personaje: Bloom

7.1. Presupuesto

Al principio del proyecto, se estableció un presupuesto de 1.100€ para cubrir los gastos de los departamentos de arte, fotografía, diseño y producción, incluyendo localización y transporte.

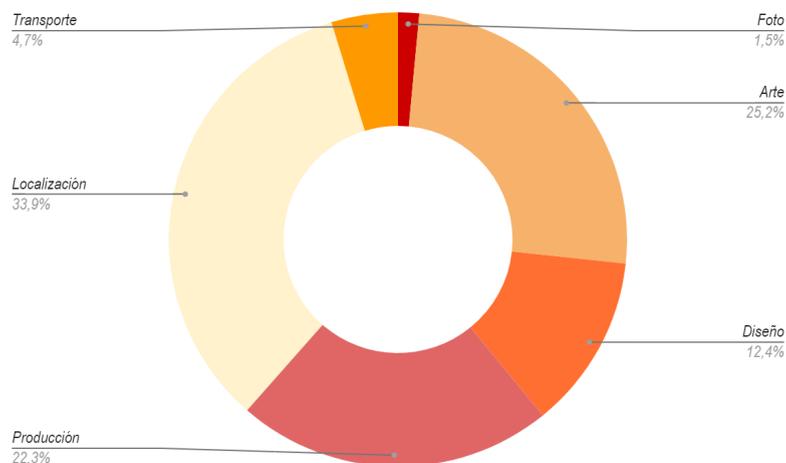


Figura 19. Gráfico de la distribución del presupuesto de *Burning Flowers* (2023). Elaboración propia

Para financiarlo, se lanzó una campaña de *crowdfunding* a través de la plataforma Verkami en la que participaron veintisiete mecenas, aportando un total de 658€ a cambio de recompensas personalizadas como ilustraciones, bolsas o camisetas. Este dinero se destinó a los departamentos de arte (vestuario, muebles, flores, sábanas), fotografía (material extra) y producción (dietas y transporte), siendo necesario hacer un recorte con respecto a la localización para poder afrontar los gastos. Esto supuso un cambio importante cuando el proyecto estaba en una fase muy avanzada, ya que en un principio se decidió alquilar un chalet en Denia y fue necesario cancelar la reserva. Sin embargo, los familiares de un miembro del equipo, Bernat Bañuls y Mila Marrades, ofrecieron su chalet en Les Palmeres, Sueca, para llevar a cabo la grabación sin ningún gasto de alquiler, gracias a lo cual el proyecto pudo seguir adelante.

Por otra parte, el productor se puso en contacto con la Cátedra de Innovación de la Escuela Superior Politécnica de Gandía (UPV) para financiar los gastos de producción de las recompensas, con lo que se obtuvieron 326,38€ para el departamento de diseño.

Así, el proyecto contó con un total de 984,38€ de presupuesto final.

7.2. Rodaje

De acuerdo con el plan de rodaje (ver anexo 6), se estableció que la grabación comenzaría el miércoles 3 de mayo a las 12:30 y finalizaría el viernes 5 de mayo a las 12:00. Sin embargo, fue posible alargar la duración de las dos primeras jornadas y acelerar la producción, con lo que se consiguió acabar el día 4.

Con todo, y a pesar de terminar antes de lo previsto, el rodaje sufrió un gran imprevisto que implicó un retraso de varias horas a causa del viento. Esto afectó a una carpa cubierta de telas que había sido preparada en el exterior de la casa por el equipo de fotografía para impedir el paso de la luz. Asimismo, dicho espacio se utilizó para colocar los focos con los que recrear la iluminación deseada. Debido a la fuerza de las ráfagas de viento, la carpa se vino abajo, y fue necesaria la participación de gran parte del equipo para repararla. Una vez estuvo preparada, dos miembros se quedaron fuera durante el resto del rodaje para asegurar que se mantenía en pie y cumplía su función. Esta condición meteorológica solo se dio el primer día, por lo que la siguiente jornada transcurrió con naturalidad.

Más allá de este factor, el resto de la grabación se desarrolló sin problemas gracias al trabajo y la preparación de cada departamento. Así, se organizó el rodaje por escenas para coordinar los cambios de los departamentos de arte (cambios de flores y pétalos) y fotografía (iluminación), logrando así ahorrar tiempo. Además, cada uno de los miembros tenía acceso al plan de rodaje y al guion técnico para poder

prepararse con antelación y organizar previamente el trabajo necesario para cada plano y secuencia, mientras el ayudante de dirección y productor se aseguraba de cumplir los tiempos en todo momento.

En cuanto a la dirección en el rodaje, su trabajo principal consistió en asegurarse de que los planos se grababan de acuerdo a lo establecido en el guion técnico. Esto implicó repasar el texto, marcas y caracterización de las actrices durante los cambios de escena para refrescar las líneas de diálogo y la actuación, así como supervisar los planos para mantener el encuadre deseado. Asimismo, se encargó de indicar al resto del equipo los cambios, tanto de los elementos de la localización (posición del jarrón, distribución de las flores, lámpara) como de los planos originales, ya fuera por la organización, por las características del espacio o por estética.

8. La dirección en la postproducción

La postproducción de cine recoge los procesos llevados a cabo tras el rodaje a fin de dotar de sentido a los planos y dar forma al producto final de acuerdo a las especificaciones de la dirección.

Actualmente, el cortometraje se encuentra en dicha fase, desarrollada enteramente a distancia debido a que el montador se encuentra en una ciudad diferente a la de la directora. Por ello, hasta ahora el trabajo se ha hecho mediante el envío de propuestas y correcciones, y una vez terminado el proyecto, se enviará el cortometraje a la directora de sonido para nivelar y arreglar el audio.

Por este motivo, se ha decidido realizar un *teaser* (ver anexo 2) con el objetivo principal de mostrar de antemano fragmentos de *Burning Flowers* a fin de dar a conocer el proyecto antes de su estreno.

8.1. Montaje y edición de vídeo

Para iniciar el proceso de montaje y edición, se llevó a cabo un *rough cut* siguiendo el orden de planos del guion técnico y las indicaciones marcadas en el *script* durante el rodaje. Con todo, desde el primer momento fue necesario hacer varios cambios en la duración de los planos y los diálogos debido a algunos fallos de *raccord*, especialmente en la conversación de la primera secuencia.

Una vez finalizado, se envió una copia a la directora, y esta redactó un documento con los cambios necesarios, divididos por secuencias, tal y como se muestra en la figura 19:

- SECUENCIA 5:
 - El primer plano, el de la flor, recortar unos 2 segundos para que dure menos.
 - Meter más potencia al naranja en etalonaje, aunque se pierda un poco el efecto de "noche".
 - Si se puede, intentar alargar el final del último plano para que haya 1 o 2 segundos en silencio antes del jump cut.
- SECUENCIA 6:
 - El *zoom in* que empiece unos 2 segundos más tarde, con inicio ralentizado.
- SECUENCIA 7:
 - Ralentizar el inicio del *zoom out*.
 - El plano del minuto 7:53, más cerrado para dar más protagonismo a Bloom sin que esté en el centro del plano, más o menos así (aunque con un poco más de aire arriba y menos abajo):

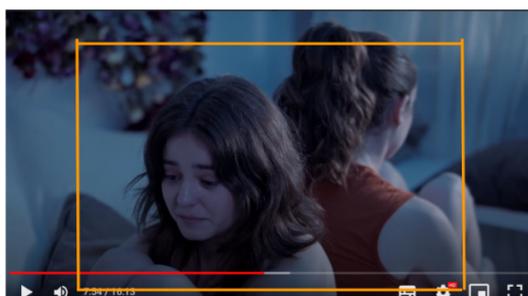


Figura 20. Fragmento del documento de cambios del *rough cut* de *Burning Flowers* (2023).
Elaboración propia

Estas indicaciones se mandaron al montador y se repitió el proceso hasta obtener el resultado deseado. Actualmente, se han hecho tres pruebas:

- ***Rough cut***: Los cambios principales fueron dedicados a marcar las partes en las que había que incluir el *raccord* previsto en el guion técnico (esencialmente, de mirada y de movimiento), ajustar los tiempos de duración de los planos, de los *zooms* y de las líneas de diálogo, y corregir pequeños fallos que no se ajustaban al guion. Asimismo, se cambió el orden de los planos previstos para los créditos, tanto iniciales como finales.
- **Prueba 2**: Tras las correcciones del *rough cut*, los cambios propuestos fueron orientados a pulir los tiempos de planos y diálogos, así como a incluir efectos en las transiciones y resaltar algunos fallos del audio. Además, debido a lo avanzado del proyecto, se enviaron los créditos por escrito y las indicaciones de su posición y tiempo en pantalla.
- **Prueba 3**: En este punto, el montaje estaba prácticamente terminado, a salvo de pequeñas correcciones, como alargar la duración del plano final o arreglar el diálogo desajustado de una escena.

8.2. Teaser

Debido a que el proyecto todavía se encuentra en su fase final, la directora decidió desarrollar un *teaser* con una duración aproximada de un minuto a través del cual transmitir las sensaciones y emociones del cortometraje.

Antes de dar con la idea definitiva, se trabajaron dos posibilidades que fueron rechazadas debido a que no se ajustaban a lo deseado. En primer lugar, se consideró utilizar una secuencia completa como *teaser*; sin embargo, esto tan solo transmitía una única idea, muy reducida, en lugar de las sensaciones del filme completo. A continuación, se probó a colocar diversos fragmentos de vídeo en orden cronológico. Sin embargo, el resultado final se parecía demasiado al propio metraje y generaba una sensación de descolocación y falta de significado, de ahí que se descartara.

Tras estas pruebas, se creó el vídeo definitivo. Este da comienzo con un pequeño fragmento de diálogo para introducir al espectador, seguido de escenas reducidas y entremezcladas de *Burning Flowers*, acompañadas por una canción acorde al sentimiento del cortometraje. Para escoger la música, la directora llevó a cabo una investigación sobre derechos de autor y licencias de uso hasta encontrar la web Free Archive Music, que permite la descarga y uso de música con su correspondiente indicación en los créditos. De ella se escogió *Harbor*, de Kai Engel, por ser una melodía instrumental y tranquila, con cierta evocación melancólica.

El *teaser* planea utilizarse para dar a conocer *Burning Flowers* a través de redes sociales e Internet antes de su estreno.

9. Conclusiones

Una vez han concluido casi todas las fases del proyecto, se puede afirmar que se ha logrado cumplir el objetivo principal descrito al inicio de la memoria: la realización de un cortometraje de ficción. *Burning Flowers* finalmente se ha materializado como un trabajo real que podrá mostrarse a un público y ser distribuido en un futuro, lo cual no hubiera sido posible sin la conclusión de todos los objetivos específicos.

Así, gracias al estudio de obras referentes, se ha podido aprender qué técnicas y métodos son necesarios para crear el significado deseado, sentando así las bases de un método de dirección propio acorde a las necesidades del cortometraje. Dicho método fue mejorando a través del liderazgo del equipo humano, que ha servido para aprender, no solo a coordinar todos los departamentos de una producción, sino a aceptar propuestas y cambios que en un principio no se habían tenido en cuenta o se rechazaban. De este modo, se ha comprendido la importancia de mantener el trabajo organizado y una comunicación constante con todo el equipo a fin de asegurar un avance equilibrado a lo largo de todas las fases del proyecto, ya fuera mediante reuniones diarias/semanales o mediante revisiones telemáticas.

Por otra parte, el trabajo con las actrices ha ayudado a establecer una forma particular de transmitir y desarrollar la caracterización de los personajes, entendiendo que cada actor tiene métodos propios y es importante adaptarse a cada persona. De este modo, ha resultado que, en la dirección de actores, conocer personalmente al reparto e intentar adecuar el sistema de caracterización a cada uno supone un gran cambio y mejora su actuación.

Así, gracias al trabajo realizado tanto a nivel individual como grupal, se ha creado un estilo de dirección propio que ha ido desarrollándose y evolucionando a lo largo de la producción para hacer frente a los cambios y necesidades del proyecto. Desde la selección de los planos y encuadres hasta el montaje, pasando por el proceso de significación, la narración de la trama, el trabajo con las actrices y las decisiones sobre el trabajo del equipo, ha tomado forma un estilo de dirección único, acorde a los requerimientos del cortometraje.

La consecución de estos objetivos y del proyecto ha tenido una gran importancia a nivel personal por varios motivos. Por una parte, haber dirigido con éxito un proyecto propio ha ayudado a asentar las bases del futuro laboral, puesto que ha sido el primer cortometraje llevado a cabo de manera independiente en la carrera de la directora. De este modo, el trabajo ha servido para demostrar la capacidad de desempeñar este rol de cara al futuro, y, lo que es más importante, ha confirmado que es aquello a lo que desea dedicarse en los próximos años.

Por otra parte, debido al contexto en el que se desarrolló la historia del cortometraje, este ha servido como cierre de una etapa en la vida de la directora que, aunque fuera difícil, resultó vital. A pesar de que la idea surgió cuando la depresión y

el trastorno de ansiedad estaban curados, exteriorizar su experiencia a través de los diálogos de los personajes ha supuesto un reto, en ocasiones muy duro, pero que sin duda ha merecido la pena.

Burning Flowers ha servido como un medio para desahogarse, para expresarse y para decir adiós sin mirar atrás. Ha puesto punto final a un momento crucial, pero también ha servido para demostrar la capacidad de la directora de llevar a cabo la dirección de este cortometraje de ficción y marcar el comienzo de su carrera profesional.

10. Bibliografía

- Clouzot, C. (1968). Review: Daisies by Vera Chytilova. *Film Quarterly*, 21(3), 35-37. <https://doi.org/10.2307/1210994>
- Discépolo, M. (2010, 8 de octubre). La dirección de actores de cine [Entrada de blog]. Wordpress. Recuperado el 5 de agosto de 2023, de <https://aguasfuerte.files.wordpress.com/2010/08/10-discepola.pdf>
- Gutiérrez Correa, M. L. (2014). EL CINE DE AUTOR DEL CINE MODERNO AL CINE POSMODERNO. *Razón y Palabra*, 87. Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199531505030.pdf>
- Ibarra, M. (2016). La dirección de cine: un oficio difícil de definir. *INMÓVIL*, 2(2). INCINE UNIVERSITARIO. <https://inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/15>
- Loser, J. (2019, 1 de agosto). Claves y tradición de terror de 'Midsommar', más allá de 'The Wicker Man' para millenials [Entrada de blog]. Tumblr. Recuperado el 3 de agosto de 2023, de <https://horrorlosers.tumblr.com/post/186700506415/claves-y-tradici%C3%B3n-de-terror-de-midsommar-m%C3%A1s>
- Obradors Barba, M. (2007). *Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*. Google Libros. https://books.google.es/books?id=mfaA_laJpY8C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Pérez Bowie, J. A. (2008). *Leer el cine: la teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Ediciones Universidad de Salamanca. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaupves-ebooks/reader.action?docID=3197748&query=P%C3%A9rez+Bowie>
- Prudhomme, A. (2020, 22 de abril). *Daisies by Vera Chytilová: a philosophical farce*. Speciwomen. <https://speciwomen.org/magazine/daisies-ipwibc>
- Sánchez Alegre, M. (1989). El otro sentido del cine. Exploración de los procesos de significación y la vida cotidiana. *Renglones*, 34-37. Repositorio Institucional del ITESO (ReI). <http://hdl.handle.net/11117/1816>
- Savirón, E. (2016, noviembre). *El Padre*. A golpe de efecto. https://www.agolpedeefecto.com/teatro_2016/teatro-el-padre.html
- Seoane Riveira, J. (2020). *Madre!* de Darren Aronofsky (2017): un poema cinematográfico. *1616: Anuario de Literatura Comparada*, 10, 91-104. <https://doi.org/10.14201/161620201091104>

11. Filmografía y obras teatrales

Andersson, P. (Prod.), Knudsen, L. (Prod.) y Aster, A. (Dir.). (2019). *Midsommar* [Película]. A24.

Brown, D. (Prod.), Burstein, J. (Prod.), Lundbohm, T. (Prod.), Miller, R. (Prod.), Prena, G. (Prod.), Sanghani, S. (Prod.), Shine Ballarini, C. (Prod.) y Park, M. (Dir.). (2021). *The Fallout* [Película]. Universal Pictures.

Franklin, S. (Prod.), Handel, A. (Prod.) y Aronofsky, D. (Dir.). (2017). *Madre!* [Película]. Paramount Pictures.

Hájek, R. (Prod.) y Chytilová, V. (Dir.). (1966). *Daisies* [Película]. Filmové Studio Barrandov.

Plaza, J. C. (Dir.). (2016). *El Padre* [Obra teatral]. Teatro Olympia.

12. Anexos

- Anexo 1: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.
- Anexo 2: *Teaser de Burning Flowers.*
- Anexo 3: Guion original de *Burning Flowers.*
- Anexo 4: Guion técnico y *storyboard* de *Burning Flowers.*
- Anexo 5: Cartel del *casting* de *Burning Flowers.*
- Anexo 6: Plan de rodaje de *Burning Flowers.*

ANEXO I. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza				
ODS 2. Hambre cero				
ODS 3. Salud y bienestar	X			
ODS 4. Educación de calidad				
ODS 5. Igualdad de género				
ODS 6. Agua limpia y saneamiento				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico				
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras				
ODS 10. Reducción de las desigualdades				
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles				
ODS 12. Producción y consumo responsables				
ODS 13. Acción por el clima				
ODS 14. Vida submarina				
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos				

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto

En el presente TFG se analiza el trabajo de dirección en un cortometraje en el que los personajes sufren depresión. Basado en la experiencia personal de la directora, a través de los diálogos se expresan los sentimientos, opiniones y puntos de vista que marcaron en su momento a la autora. El mensaje final del filme transmite la certeza de que es posible salir de este tipo de situaciones.