

**UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA**  
**ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA**  
**Grado en Comunicación Audiovisual**

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

***“American Horror Story, análisis de la  
dirección de fotografía en una serie  
de televisión”***

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:

**Isaac Almendros Tolosa**

Tutor/a:

**Rebeca Díez Somavilla**

**GANDIA, 2014**



# AMERICAN HORROR STORY

## ANÁLISIS DE LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA EN UNA SÉRIE DE TELEVISIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO:  
ISAAC ALMENDROS TOLOSA

## **Agradecimientos**

A Sergio Gómez por su trabajo maquetando. A mis amigos por compartir en la distancia las horas, amarguras y experiencias de hacer un TFG en verano, así como a los que han colaborado y animado. Y por último, a mi tutora Rebeca Díez, por toda su dedicación corrigiendo, ayudando y motivando.

## **RESUMEN**

Este trabajo final de grado consiste en un análisis de la dirección de fotografía de las dos primeras temporadas de la serie de televisión *American Horror Story*. En el trabajo se verá cómo la fotografía influye en la serie, teniendo en cuenta la importancia de la fotografía como uno de los lenguajes que complementan al resto de los lenguajes audiovisuales. También se pretende comprender de qué herramientas, técnicas, y elementos fotográficos hacen uso, y para qué, es decir de qué modo son empleadas para conseguir transmitir unas sensaciones y emociones que apoyen la narrativa de la historia.

Palabras clave: dirección de fotografía, serie, televisión, *American Horror Story*, análisis.

## **ABSTRACT**

This final degree project is an analysis of the cinematography of the two first seasons of the TV show *American Horror Story*. In this essay we will see how cinematography influences into the series, taking into account the importance of photography as one of the languages that complement the rest of audiovisual languages. It also aims to understand what tools, techniques, and photographic elements are used, and for what, that is, how they are used for transmitting feelings and emotions that support the narrative of the history.

Key words: cinematography, series, television, *American Horror Story*, analysis.

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
1.1 Objetivos	4
1.2 Estructura	4
1.3 Metodología	4
<b>2. «American Horror Story», introducción a la serie</b>	<b>5</b>
2.1 «Murder House»	5
2.2 «Asylum»	6
2.3 «Coven»	6
<b>3. La dirección de fotografía en «American Horror Story»</b>	<b>7</b>
3.1 Directores de fotografía	7
3.2 Directores	8
3.3 «Workflow» (flujo de trabajo)	9
3.4 Equipo técnico	10
3.4.1 Películas	11
3.4.2 Cámaras	13
3.4.3 Lentes	13
3.4.4 Iluminación	14
3.4.5 Filtros	14
3.4.6 Post-producción	14
<b>4. Análisis de la dirección de fotografía</b>	<b>16</b>
4.1 Análisis de la temporada 1: «Murder House»	16
4.1.1 Luz	17
4.1.2 Exposición	17
4.1.3 Contraste	17
4.1.4 Color	18
4.1.5 Tipos de plano	19
4.1.6 Composición	19
4.1.7 Movimientos de cámara	21
4.1.8 Lentes	23
4.1.9 Montaje	24
4.2 Análisis de la temporada 2: «Asylum»	25
4.2.1 Luz	25
4.2.2 Exposición	28
4.2.3 Contraste	29
4.2.4 Color	30
4.2.5 Tipos de plano	31
4.2.6 Composición	32
4.2.7 Movimientos de cámara	33
4.2.8 Lentes	36
4.2.9 Montaje	38
<b>5. Conclusiones</b>	<b>40</b>
<b>6. Bibliografía</b>	<b>43</b>
<b>7. Anexos</b>	
7.1 Citas originales	
7.2 Índice de imágenes	

# 1. Introducción

A lo largo de los años de la carrera en Comunicación Audiovisual, he visto cómo se habla y se estudia la dirección de fotografía de una película, la importancia que juega para ayudar a transmitir la historia, la calidad que le aporta a una película, y se entiende que cuando vas al cine a disfrutar de una película verás algo con gran calidad, realizado con esfuerzo, un trabajo muy cuidado. Sin embargo, cuando vemos televisión no tenemos esa consideración, generalmente porque una gran parte del contenido que se ve en televisión es no ficción y no se rige por los mismos principios. Pero también hay ficción en televisión, como las *TV movies*, las miniseries y las series, a las que se les ha considerado productos menores, inferiores, esa típica división entre “la gran pantalla” y “la pequeña pantalla”.

Desde hace unos años, todo eso ha ido cambiando, hemos asistido a un periodo de tiempo al que algunos han denominado “la edad de oro de las series”. En los últimos años, se ha podido ver por televisión un elevado número de ficciones que han contado con un gran éxito, y que además han aportado un aumento de calidad al mundo televisivo, tanto a nivel de guion, de las historias, tramas y personajes, como a nivel técnico y artístico, con producciones cada vez más parecidas a esas que se denominan de “la gran pantalla”.

Tengo un especial interés en la fotografía, y por supuesto en el cine, pero mi consumo de ficción televisiva es altamente superior. Es algo con lo que disfruto mucho, y he ido observando la continua evolución en las series de televisión, especialmente en el cuidado por la estética y la dirección de fotografía. De aquí que haya decidido combinar ambos intereses en mi trabajo final de grado.

De entre el amplio número de series actuales que sigo habitualmente tuve que decidirme por alguna en la que la dirección de fotografía destacara especialmente. Hay numerosas series, como *Juego de Tronos*, *Hannibal*, *Downton Abbey*, *Sherlock*, *The Fall*, *True Detective*, o *Breaking Bad*, pero reflexionándolo detenidamente decidí que la serie elegida sería *American Horror Story*. Considero que en esta, el papel de la dirección de fotografía es realmente importante y ayuda a transmitir el “terror” que se supone que la historia ha de transmitir. Además de que usan una cantidad de recursos estilísticos que hacen que la serie adquiera un estilo visual interesante, muy característico y llamativo.

*American Horror Story* es una serie estadounidense en la que cada temporada cuenta una historia totalmente distinta a la anterior, y aunque repitan algunos actores, interpretan otros personajes diferentes. Hasta la fecha se han emitido tres temporadas: *Murder House*, *Asylum*, y *Coven*. En *Murder House* se cuenta la clásica historia de una casa encantada, con sus fantasmas y sus crímenes. En *Asylum* la historia transcurre en un psiquiátrico. Y en *Coven*, se cuenta una historia de brujas de Nueva Orleans que transcurre en la actualidad. Son tres historias con temáticas diferentes, ambientadas en épocas distintas, con *flashbacks* a otros periodos de tiempo, y la dirección de fotografía cobra un relevante papel para interpretar estéticamente estas historias. Con el adecuado uso de los recursos fotográficos logran generar el misterio y el terror en *Murder House*, la locura y brutalidad que se vive en el psiquiátrico de *Asylum* y puede transmitir la magia y oscuridad de las brujas de *Coven*. A lo largo del trabajo veremos cómo lo consiguen y de que herramientas y recursos se valen para tal fin.

## 1.1 Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es el de analizar el tratamiento visual de la serie, viendo cómo y porqué la dirección de fotografía es empleada, reparando tanto en los aspectos técnicos y artísticos. Aspectos como las cámaras que se usan, las películas con las que ruedan, las lentes, los tipos de plano, la iluminación, o los colores, entre otros.

Otros objetivos que pretende cumplir este trabajo es el de mostrar cómo es el flujo de trabajo que sigue el director de fotografía y su equipo en la elaboración de la serie. Se analizarán y extraerán las características del estilo de la fotografía de la serie. A partir de ese análisis también se podrán comparar las diferencias existentes entre las diferentes temporadas, a nivel fotográfico. Para ello se emplearán ejemplos de las características visuales que se aprecian en escenas o tramas concretas de la serie. De esta manera, y con todo lo anterior, se pretende valorar la aportación de la dirección de fotografía en la narración de una ficción televisiva.

## 1.2 Estructura

La estructura del trabajo consistirá, primero, en introducir al lector la serie *American Horror Story*: qué es, de qué trata, y qué la caracteriza. Una vez conocida podemos entrar entonces en el trabajo que la dirección de fotografía realiza en la serie, mostrando qué y quiénes son parte del equipo técnico del departamento de fotografía de la serie, enseñando el trabajo que realiza el director de fotografía y cómo y con qué material cuenta para desempeñar su trabajo. Una vez visto esos puntos, podremos entrar entonces en el grueso del trabajo, el análisis de la fotografía, donde veremos cuáles son las características que definen el estilo visual de la serie. Así como ver los diferentes elementos fotográficos que se emplean: la composición, los tipos de planos, la profundidad de campo, los movimientos de cámara, y así con todos los recursos de los que se hacen uso para la realización de las temporadas. Mediante estos análisis podremos ver de una manera clara que puntos tienen en común las diferentes temporadas, y los puntos en los que no coinciden para adaptar siempre la fotografía al contenido de la historia. Para ello se mostrarán ejemplos gráficos que evidenciaran todos esos recursos de los que se hacen uso. Debido a la extensión limitada de este trabajo, solamente se analizarán las dos primeras temporadas, las que serán suficientes para extraer una muestra del trabajo de fotografía de la serie.

## 1.3 Metodología

La metodología que se seguirá para la realización del trabajo consistirá en la lectura de una bibliografía básica en los temas de cinematografía y narrativa visual. Con esto, se podrá analizar y comprender los recursos de los que dispone un director de fotografía para trabajar en la realización de productos audiovisuales. Otras lecturas bibliográficas serán las de revistas especializadas en dirección de fotografía, en las que se puedan encontrar información relativa a *American Horror Story*. También se usarán como recursos artículos y entrevistas a los distintos directores de fotografía de la serie, para conocer sus ideas sobre el tratamiento fotográfico de esta, así como descubrir cuáles son sus modos de trabajo, y cómo plantean el desarrollo de las diferentes tramas e historias a nivel fotográfico. Otro recurso que se empleará es el visionado de algunos “making of” y fotografías del set para descubrir cómo es un rodaje de la serie. Y por supuesto, para la realización de este trabajo se visionarán repetidamente todos los capítulos que conforman la serie de un modo reflexivo y analítico para poder distinguir, extraer, y analizar los recursos y características fotográficas con las que cuenta *American Horror Story*. Como complemento a la memoria del trabajo se creará una aplicación para PC y Android que servirá como galería de imágenes con textos intercambiables que describirán los fotogramas de ejemplo respecto a temas de cámara (tipos de plano, composición, líneas, lentes) o iluminación (luz, filtros, colores). En la aplicación también se encontrarán dos plantas de cámara animadas sincrónicamente con el video de la escena, así como también una muestra del equipo técnico con el que cuentan para la realización de la serie.

## 2. «American Horror Story», introducción a la serie

*American Horror Story* es una serie de televisión del género terror, estrenada en 2011. Se considera una serie antológica porque cada temporada se concibe como una miniserie independiente, con una trama, unos personajes, unas localizaciones y un periodo temporal distinto.

Los creadores de la serie son Ryan Murphy y Brad Falchuk. Murphy es también creador de las series *Glee*, *The Normal Heart*, *Nip/Tuck* y *Popular*, y director de la película *Come, reza, ama*. Falchuk también es creador, guionista y director de *Glee*, y guionista y director en *Nip/Tuck*.

La cadena que emite *American Horror Story* es FX, un canal de cable estadounidense que también emitió la serie de Murphy y Falchuk *Nip/Tuck*, y actualmente emite otras series entre las que destacan *Fargo*, *The Americans*, *Sons of Anarchy*, *Wilfred* o *Louie*.

Desde la fecha de estreno la serie ha cosechado un total de 134 nominaciones a diferentes premios, de los que ha ganado 39. Una parte importante de esas nominaciones vienen de los premios Emmy, que son los que concede la academia de televisión estadounidense. Por cada temporada han recibido 17 nominaciones. Respecto a la dirección de fotografía, la segunda temporada fue nominada en los *Creative Arts Emmy* y galardonada en los *Online Film & Television Association Awards*, así como nominada por las otras temporadas.

En cuanto a la audiencia de la serie, el capítulo piloto se convirtió en el estreno de una serie más visto en la cadena FX con 3,18 millones de espectadores. La audiencia fue progresivamente aumentando y en el estreno de la tercera temporada llegaron a alcanzar los 5,54 millones.

### 2.1 «Murder House»

La primera temporada se basa principalmente en la familia Harmon: Ben (Dylan McDermott), Vivien (Connie Britton), y Violet (Taissa Farmiga), quienes se mudan de Boston a Los Ángeles después de que Vivien tenga un aborto involuntario y Ben una aventura con Hayden (Kate Mara), una de sus estudiantes. La familia se muda a una mansión restaurada, sin saber que la casa está encantada. La casa también viene con Moira O'Hara (Frances Conroy/Alex Breckenridge), una asistente. Ben y Vivien intentan reavivar su relación mientras Violet, sufriendo de depresión, encuentra consuelo con Tate (Evan Peters), uno de los pacientes nuevos de Ben. Su vecina Constance (Jessica Lange), y un extraño llamado Larry Harvey (Denis O'Hare), afectan la vida de los Harmon frecuentemente. La vida de los Harmon se complica más cuando Hayden llega a Los Ángeles en un intento de ganar el amor de Ben.



## 2.2 «Asylum»

La segunda temporada, titulada *American Horror Story: Asylum*, transcurre en 1964 y sigue a los pacientes, médicos y monjas que habitan la institución mental Briarcliff, fundada para tratar y encerrar a criminales dementes. El manicomio está dirigido por la severa Hermana Jude (Jessica Lange), su protegida la Hermana Mary Eunice (Lily Rabe) y el fundador de la institución, Monseñor Timothy Howard (Joseph Fiennes). Los médicos encargados de tratar a los pacientes en el asilo incluyen al psiquiatra Oliver Thredson (Zachary Quinto) y el científico sádico Arthur Arden (James Cromwell). Entre los pacientes, muchos de los cuales dicen ser injustamente encerrados, están la periodista lesbiana Lana Winters (Sarah Paulson), Kit Walker (Evan Peters), acusado de ser el asesino en serie “Cara Sangrienta” o “Bloody Face”, quien despellejaba a sus víctimas (siempre mujeres), la ninfómana Shelley (Chloe Sevigny) y la presunta asesina Grace Bertrand (Lizzie Brocheré). Extraños sucesos tienen lugar en la institución mental, como abducciones extraterrestres o posesiones demoníacas. En Briarcliff reina el horror, la injusticia, la demencia, el trato inhumano y el dolor.

## 2.3 «Coven»

300 años después de los turbulentos días de los juicios de Salem, aquellas brujas que lograron escapar ahora están en peligro de extinción. Las descendientes están recibiendo misteriosos ataques y por ello, deciden enviar a las más jóvenes a una escuela especial en Nueva Orleans donde Cordelia (Sarah Paulson) enseñará a estas a protegerse. Una de ellas es Zoe (Taissa Farmiga), que llega al lugar ocultando un terrible secreto. Además, alarmada por las recientes agresiones, Fiona (Jessica Lange), la por mucho tiempo ausente bruja suprema, y madre de Cordelia, decide volver al lugar para proteger el aquelarre. Una serie de eventos revela una larga rivalidad entre las brujas de Salem y las practicantes del vudú de Nueva Orleans, así como un rencor histórico entre la reina vudú Marie Laveau (Angela Bassett) y la asesina en serie de la alta sociedad Delphine LaLaurie (Kathy Bates). La temporada transcurre principalmente en la época actual e incluye *flashbacks* de la década de 1970 y la década de 1830.

## 3. La dirección de fotografía en «American Horror Story»

La dirección de fotografía, o cinematografía es un término que proviene del Griego y significa “escritura en movimiento”. La definición que da John Hora en el manual de cinematografía de la ASC (Asociación Americana de Directores de Fotografía) es la de «el proceso creativo e interpretativo que culmina en la autoría de una obra de arte original en lugar de en la simple grabación de un evento físico. La cinematografía no es una subcategoría de la fotografía sino que la fotografía es una herramienta que el director de fotografía utiliza junto con otras técnicas físicas, organizativas, interpretativas y de manipulación de imagen para llegar a un proceso coherente».¹ Otra definición que complementa a lo anterior es: «el proceso de tomar ideas, acciones, trasfondos emocionales, matices y las restantes formas de la comunicación no verbal para representarlas en términos visuales».²

Por tanto, el trabajo de un director de fotografía consiste en conocer y comprender todas las herramientas y técnicas fotográficas de las que se puede hacer uso para contar visualmente una historia. Además, es el responsable final del *look* del producto audiovisual, y ha de saber cómo se han de emplear esas herramientas para transmitir emociones que complementen al guion. A continuación veremos quienes son los directores de fotografía de *American Horror Story*, cómo es su trabajo, y con qué materiales técnicos cuentan.

### 3.1 Directores de fotografía

El equipo de dirección de fotografía ha ido variando por cuestiones de agenda, o de producción a lo largo de los 38 capítulos que componen la serie, hasta el momento de la escritura de este trabajo. En total, la serie ha contado con cinco directores de fotografía. El más destacado es Michael Goi, que ha participado en 28 capítulos. Goi fue elegido tres veces consecutivas presidente de la ASC, entre los años 2010 y 2012, también ha participado en otra de las producciones del creador de *American Horror Story*, Ryan Murphy, *Glee*, la serie musical que transcurre en un instituto donde unos jóvenes forman un grupo de canto. Además colaboró en el episodio piloto de otra producción de Murphy, la cancelada *The New Normal*, emitida por la NBC durante el 2012. Entre otros trabajos de Goi se encuentran las series *El Mentalista*, *Me llamo Earl*, *Mr. Sunshine* o *Web Therapy*. También ha participado en películas como *Megan is Missing*, de la cual él es el propio director y escritor, y ha sido nominado tres veces al Emmy por la fotografía de *Glee*, *Me llamo Earl* y la segunda temporada de *American Horror Story*.

---

1 BURUM, S. (2007) *American Cinematographer Manual*. 9ª edición. Hollywood, Cal.: ASC Press. p.157

2 BROWN, B. (2008). *Cinematografía. Teoría y práctica: la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo*. Barcelona: Ediciones Omega. p. ix

Otros directores de fotografía que han participado en la serie son: Christopher Baffa y John B. Aronson. Baffa, que ya había trabajado previamente con Murphy en *Glee* y en *Nip/Tuck*, fue el director de fotografía del episodio piloto de la serie. Tuvo como labor la de presentar y establecer el tono general de la temporada. Más adelante, entre Michael Goi y John B. Aronson se repartieron el trabajo del resto de la primera temporada, *Murder House*, basándose en ese estilo del piloto y aportando nuevas ideas y visiones que complementen el primer trabajo de Christopher Baffa. Completando al equipo de dirección de fotografía de la primera temporada se encuentra Joaquin Sedillo, quien participó en el sexto episodio titulado *Piggy Piggy*. Por tanto, durante el curso de los 12 episodios de *Murder House* trabajaron cuatro directores de fotografía, C. Baffa en el piloto, J.B. Aronson en cinco episodios, J. Sedillo en el sexto capítulo y M. Goi en los cinco últimos capítulos de la temporada.

En la segunda temporada, *Asylum*, el trabajo de dirección de fotografía recayó completamente en Michael Goi, que se encargó de los 13 episodios que compusieron esa temporada, esta vez ambientada en un manicomio en los años 60. Por su trabajo en *Asylum*, Goi obtuvo la nominación al Emmy, concretamente por el quinto episodio *I Am Anne Frank: Part 2*. Un capítulo que cuenta con un plano secuencia inicial muy interesante en una habitación con varios espejos, entre otras cosas que podremos ver en el análisis de la segunda temporada.

Respecto a la tercera temporada, *Coven*, Michael Goi se encargó de 10 episodios, y Tom Houghton<sup>3</sup> trabajó en otros cuatro capítulos: el séptimo, el noveno, el onceavo y el último. Puesto que la temporada, al igual que *Asylum*, estuvo compuesta por 13 capítulos, esto se traduce en que en uno de los capítulos, el episodio final *The Seven Wonders*, las labores de dirección fotográfica fueron compartidas por ambos: Goi y Houghton.

### 3.2 Directores

Si hay cinco directores de fotografía a lo largo de las tres temporadas de la serie, hay aún más directores de episodios, en total 13 directores han participado al menos una vez en la serie. El que más ha repetido ha sido Alfonso Gomez-Rejon, que ha dirigido un total de 11 episodios: dos en la primera temporada, tres en la segunda temporada, incluyendo el episodio final, y seis capítulos de la tercera temporada, entre ellos el primero y el último. También participó como director de la segunda unidad en el episodio piloto de la serie, y esta última temporada fue a la vez productor ejecutivo de los 13 episodios de *Coven*. Por su trabajo en la serie ha recibido una nominación al Emmy por la dirección del capítulo *Bitchcraft* (primer episodio de la tercera temporada).

Michael Goi, el principal director de fotografía opina que el tener diferentes directores rotando es un buen método de mantener el trabajo activo, en buena forma. Brad Falchuk, cocreador y productor ejecutivo explica: «Tenemos directores magníficos que son muy creativos visualmente y nos gusta emplear a gente así, asegurándonos de que entiendan el tono, pero dándoles libertad para divertirse».<sup>4</sup> Goi ayuda a guiar el estilo en la dirección que Ryan y Brad quieren que vaya, pero a Goi le gusta tener a alguien más que aporte algo nuevo, alguien que desafíe las expectativas. Falchuk añade: «Todos los directores que han trabajado en la serie le dieron un enfoque único a la historia que estaban contando. Cada uno de ellos aportó elementos a la serie que definieron el estilo de *American Horror Story*».<sup>5</sup> Además, a nivel profesional ayuda a Goi positivamente puesto que le supone tener una mayor agenda de contactos y normalmente recibe llamadas de los directores con los que ha trabajado en los episodios de televisión cuando consiguen algún proyecto de cine.<sup>6</sup>

---

3 Houghton ha trabajado en otras series como *30 Rock*, creada y protagonizada por Tina Fey, o películas como *They Came Together* protagonizada por Amy Poehler y Paul Rudd.

4 *American Horror Story* (Brad Falchuk; Ryan Murphy). Twentieth Century Fox Home Entertainment cop. 2012

5 *Ibidem*

6 KODAK. *Ask A Filmmaker: Michael Goi, ASC – Answers*

<[http://motion.kodak.com/motion/About/The\\_Storyboard/4294970977/index.htm](http://motion.kodak.com/motion/About/The_Storyboard/4294970977/index.htm)> [Consulta: 9 de febrero de 2014].

Michael Goi apunta que la forma de trabajar unos con otros y mantener el listón alto es estimulante. «No quiero rodar algo de la misma forma que ya lo he grabado antes, especialmente si sucede en el mismo set. La rotación de directores ayuda a romper cualquier rutina cómoda».<sup>7</sup> En este sentido John Magallon, el *gaffer*, o jefe de eléctricos, de la serie, dice sobre Goi que la complacencia visual es rara cuando se trabaja con él. «Puede que él quiera un plano de 360° con el *fisheye*, la lente *Panavision Primo* de 6 milímetros, y no hay lugar donde colocar una luz. Así que te arremangas y averiguas cómo conseguirlo. Es bonito trabajar con alguien abierto a iluminar de una manera libre, no convencional».<sup>8</sup>

Michael Goi también pone ejemplos del trabajo con algunos de los directores y valora positivamente el trabajo que realiza Alfonso Gomez-Rejon aportando nuevas ideas al diccionario visual de la serie. «Un director como Alfonso Gomez-Rejon siempre viene con una visión completamente original del material, y acabamos incorporando esas influencias en el vocabulario visual de la serie»<sup>9</sup>, dice Goi.

Sobre la labor de Gomez-Rejon también tuvo unas palabras el productor y creador de la serie Ryan Murphy en los comentarios del episodio piloto en DVD, refiriéndose a Alfonso como un director brillante, y al que recurrieron mucho en la primera temporada. «Jugó un papel fundamental a la hora de definir el *look* del episodio piloto. Y acabó dirigiendo el que fue mi episodio favorito de la temporada, *Birth*»<sup>10</sup> explica Murphy.

Ryan Murphy también ejerció de director en el episodio piloto de la serie, una buena forma de comenzar sentando sus bases y tono personal como creador de la ficción. Al respecto de esto, Goi comenta: «Ryan Murphy y Brad Falchuk le dieron un tono único a la serie. Fue un tono que quedó definido muy al principio. Me animaron a cogerlo, ir más lejos y jugar con él».<sup>11</sup>

### 3.3 «Workflow» (flujo de trabajo)

Goi se mantiene como la pieza constante a nivel creativo en el set, por el hecho de tener directores rotativos. En una publicación de la revista *ICG Magazine*, Goi explica que algunos directores llegan con ideas muy específicas y otros tan solo con una noción. Por ejemplo, sobre Michael Uppendahl, otro de los directores que ha repetido en varias ocasiones, Goi se refiere a su forma de trabajo: «tiene un plan definido pero siempre está buscando en nosotros [el equipo de fotografía] sugerencias de cómo mejorar las cosas».<sup>12</sup> Michael Uppendahl ha trabajado en un total de cinco episodios: uno durante la primera temporada, dos en la segunda y otros dos en la tercera.

Para Michael Goi, *American Horror Story* le proporciona un amplio abanico de posibilidades creativas. «Siempre busco algún aspecto visual extraño, nunca me conformo con tan solo hacer un master, escorzos, y luego primeros planos. Siempre intentamos ampliar los límites».<sup>13</sup> Para llevar a cabo el trabajo de *American Horror Story* se necesita un equipo de creativos con grandes habilidades técnicas, porque como dice Goi «el arte no puede ser creado al vacío».<sup>14</sup>

---

7 VALENTINI, V. (2014). *Michael Goi, ASC, ISC breaks every rule in the book for the wild and weird hit series American Horror Story Coven*. ICG Magazine, Febrero 2014.

<<http://www.icgmagazine.com/wordpress/2014/02/03/freaky-friday/>> [Consulta: 10 de febrero de 2014].

8 *Ibidem*

9 KODAK. *Ask A Filmmaker: Michael Goi, ASC – Answers*

<[http://motion.kodak.com/motion/About/The\\_Storyboard/4294970977/index.htm](http://motion.kodak.com/motion/About/The_Storyboard/4294970977/index.htm)> [Consulta: 9 de febrero de 2014].

10 *American Horror Story* (Brad Falchuk; Ryan Murphy). Twentieth Century Fox Home Entertainment cop. 2012

11 *Ibidem*

12 VALENTINI, V. (2014). *Michael Goi, ASC, ISC breaks every rule in the book for the wild and weird hit series American Horror Story Coven*. ICG Magazine, Febrero 2014.

<<http://www.icgmagazine.com/wordpress/2014/02/03/freaky-friday/>> [Consulta: 10 de febrero de 2014].

13 *Ibidem*

14 *Ibidem*

Tanto Goi como Magallon, el *gaffer*, son partidarios de la teoría minimalista de la iluminación, donde cada vez que añades una luz, añades un potencial problema. Por lo que en algunas ocasiones tan solo usan una lámpara de mesa con una bombilla de alto voltaje. Se pueden permitir esto porque graban con película, y la latitud de esta puede lidiar con esa iluminación. Respecto al uso de película en la grabación de la serie entraremos en mayor profundidad en el apartado 3.4.1.

Los directores generalmente suelen ensayar con los actores justo antes de filmar la escena. Goi intenta visualizar la escena con el director una hora antes para poder pre-iluminar el set y preparar a grandes rasgos los elementos más importantes para ganar algo de tiempo, aunque algunos elementos lumínicos cambiarán basándose en los ensayos con los actores. Los movimientos de cámara a veces los sugiere el director en la conversación inicial, y otras veces es el director de fotografía quien los propone después de ver los ensayos. Ver a los actores interpretar la escena en los ensayos, permite a Goi desestimar su primer concepto, y poder meterse en la cabeza de los personajes, saber qué es lo que piensan y reflejar eso en su fotografía. Él lo explica así: «Aunque puede que sea un día soleado, esta persona está merodeando preparado para matar a alguien. Mi fotografía se convierte en un reflejo del personaje en el mundo y no de cómo se ve el mundo».<sup>15</sup> De hecho, la actriz ganadora del Emmy y el Globo de Oro, Jessica Lange, describió el trabajo de la fotografía de Goi como que «no es tanto de iluminar los sets sino de conectar visualmente con el estado mental de los personajes».<sup>16</sup>

Una de las ventajas para que todo fluya bien y se puedan realizar cambios con rapidez es que la mayor parte del equipo de Michael Goi lleva trabajando con él desde hace 10 años, por lo que pueden comunicarse fácilmente las necesidades de luz y cámara para preparar el montaje de la escena. Casi siempre ensayan los movimientos de cámara con los dobles y después realizan un ensayo final con los actores antes de rodar.

Para conseguir ese *look* diferente e innovador, Michael Goi explica que para empezar desechan la primera idea de iluminación. «Encontrar nuevas formas de iluminar un set en el que ya se ha rodado 10 veces se puede convertir en todo un reto, pero intentamos no iluminar la misma habitación del mismo modo, y menos en el mismo episodio».<sup>17</sup> Y añade: «La primera idea que se te ocurre para iluminar una escena es la más genérica así que siempre procuro buscar la segunda idea, y suele ser más difícil de encontrar porque la tienes un poco enterrada. Pero es intrínsecamente la más interesante de ver y así es como abordamos todas las escenas de la serie».<sup>18</sup> Tener tanta variedad visual implica dos cosas, la primera, conseguir una amplia variedad de fuentes donde inspirarse, y la segunda, que esa variedad necesita un hilo que cohesione todos esos estilos de iluminación y no parezca un revoltijo para el espectador.

### 3.4 Equipo técnico

A nivel técnico, el equipo de dirección de fotografía cuenta con una amplia variedad de cámaras, lentes y películas para poder afrontar las diferentes necesidades que el rodaje de esta serie les pueda plantear. Diferentes cámaras para poder rodar en un set concreto una escena con unas características especiales, como podría ser el caso de una película antigua en *Super 8*. Diferentes lentes para plasmar las secuencias y retratar a los personajes y escenarios del mejor modo con el que se pueda capturar la esencia de la acción que plantea el guion. Diferentes películas con las que poder distinguir a través de los distintos tipos de emulsión secuencias del pasado, del presente, escenas cálidas o frías, con más grano o más contraste.

---

<sup>15</sup> *Ibidem*

<sup>16</sup> *Ibidem*

<sup>17</sup> HEURING, D. (2012). "Bedlam's New Address" en *American Cinematographer*, 2012, vol. 93, issue 11, p.76-84.

<sup>18</sup> *American Horror Story* (Brad Falchuk; Ryan Murphy). Twentieth Century Fox Home Entertainment cop. 2012

### 3.4.1 Películas

*American Horror Story* se graba con película, de 35mm por lo general, exceptuando algunas escenas como veremos a continuación. Una forma de conseguir diferentes imágenes, con un determinado tipo de color, saturación, contraste, o brillos, es empleando, con un gran conocimiento, diferentes emulsiones de película que se adecúen a las necesidades de la producción.

Goi incorpora una variedad de técnicas en su trabajo incluyendo película reversible, proceso cruzado, *push* y *pullprocessing* (sobrerrevelado y subrevelado)<sup>19</sup>, cambio de velocidad, entre otras. «En cierto sentido es una vuelta a la antigua forma de hacer películas, pero por otra parte, es un enfoque moderno porque estamos haciendo tantas cosas que están muy lejos de todo, es muy divertido»<sup>20</sup>, apunta Goi.

Christopher Baffa usó para el episodio piloto de la serie exclusivamente la película *Kodak Vision 3T 5219*. Esta película presenta una gran latitud, con buena respuesta en las sombras y las altas luces, un bajo nivel de grano, gran nitidez, y unos colores que tienden a saturarse, pero que se pueden desaturar sin problemas en el laboratorio. Ryan Murphy, el creador es un entusiasta de la película, y a pesar de que Baffa está pendiente de los avances en el campo digital, el trabajo en *Glee* les fue bien en película y se sentían cómodos por lo que también lo usaron en *American Horror Story*.

Para las escenas de 1940 en la segunda temporada, *Asylum*, Michael Goi las filmaba con el *Eastman Double-X 222* en blanco y negro, con la cámara con manivela. Para las escenas en el presente usa el *Kodak Ektachrome 100D 5285*, que es una película de color reversible, o lo que es lo mismo, es positiva. «Quería separar el presente del año 1964 con mayor diferencia, y el 5285 se convirtió en una parte esencial del look del año 2012. Grabamos las escenas de 1964 con el *Kodak [Vision 3 500T] 5219* y lo desaturamos ligeramente con *pullprocessing*, y también puedo usar el 5219 para algunas secuencias del presente simplemente porque necesitamos ver algunos elementos como la sangre o los miembros amputados, que quizás desaparecen un poco con la película reversible. En esos casos, saturamos el color, profundizamos los negros y aumentamos el contraste, para intentar asemejar el 5219 lo máximo posible a la película reversible. El material en color reversible se ve tan extremo que realmente no puedes duplicarlo exactamente, pero nos acercamos bastante».<sup>21</sup>

En la tercera temporada vuelven a usar el *Kodak Vision3 500T 5219*, también emplean un *Double-X 5222* en blanco y negro, un *Double-X 7222* (blanco y negro) y un *500T 7219*<sup>22</sup>. Michael Goi filmó la temporada anterior, *Asylum* con la película de color reversible *Kodak Ektachrome 100D 5285*, su experiencia fue positiva y le gustó trabajar con esta película por lo que quiso emplearla en *Coven* también, pero esa película dejó de fabricarse en diciembre de 2012. El primer asistente de cámara, Brice Reid, buscó los últimos rollos de esa película, encontró 15 rollos en Túnez, y los pudieron usar en la tercera temporada. «Son muy caros, pero los preciosos negros y verdes que conseguimos hacen que merezca la pena. Lo usamos como oro, grabando muy limitadamente para efectos especiales».<sup>23</sup>

Sobre la cuestión del uso de película para rodar la serie en vez de grabar digitalmente, el equipo de fotografía tiene varias razones para hacerlo. Por una parte como ya se ha visto, aprovechan al máximo las posibilidades que les brinda el uso de diferentes tipos de película para conseguir diferentes looks sin pasar

---

19 Si durante la fase de revelado de la película se deja más o menos tiempo del indicado se sobrerrevela el negativo, aclarando la película o se subrevela oscureciéndola, esto se puede usar tanto para compensar errores en el rodaje como para efectos intencionados.

20 HEURING, D. (2012). "Bedlam's New Address" en *American Cinematographer*, 2012, vol. 93, issue 11, p.76-84.

21 *Ibidem*

22 La diferencia entre el 5219 y el 7219 es que el 5219 es para 35mm o 65mm y el 7219 es para 8mm o 16mm. Lo mismo con el 5222 y el 7222.

23 VALENTINI, V. (2014). *Michael Goi, ASC, ISC breaks every rule in the book for the wild and weird hit series American Horror Story Coven*. ICG Magazine, Febrero 2014.

<<http://www.icgmagazine.com/wordpress/2014/02/03/freaky-friday/>> [Consulta: 10 de febrero de 2014].

mucho tiempo en post-producción y obtenerlo ya en el momento de la grabación. Por otra parte están las cualidades extra que ofrece la película, como por ejemplo la latitud, el rango dinámico, por lo que pueden sobreexponer o subexponer ciertas zonas sin perder detalle. Otra de las razones es la comodidad que les proporciona al equipo, en el sentido de que las cámaras digitales necesitan estar conectadas y rodeadas por cables. Y por último también hay una razón más emocional, algo difícil de explicar, en palabras de Baffa, el director de fotografía del episodio piloto: «A veces me preguntan porque soy fan de la película, me cuesta explicarlo, la película es la película, quizás esa es la clave, es una respuesta emocional o un sentimiento inherente, no algo que sea describible o definible».<sup>24</sup>

Goi está de acuerdo en que la película es la elección correcta para la grabación de la serie, y explica: «grabar con película me da la libertad de moverme rápidamente con la cámara, sin estar enganchada a muchos cables y con todas las cosas técnicas que pueden ralentizar el proceso. La película también me permite forzar los límites en términos de cuán oscuro puedo ir, sabiendo que después siempre habrá mucho más detalle en el negativo».<sup>25</sup> Un ejemplo del nivel de detalle al que puede llegar el negativo es durante las escenas de interior día en la casa de la primera temporada, que era una casa muy oscura, puede conseguir darle una calidad de luz a las ventanas sin que parezca nada electrónico, «no tengo que parar y volver a mirar el monitor y comprobar las formas de onda, con película es un proceso más rápido para mí»<sup>26</sup>, argumenta el director de fotografía. Al respecto del poder forzar y oscurecer más la imagen, lo que para una serie de esta temática es bastante necesario, hay que destacar que con las emisiones de televisión actuales, con la alta definición, «podemos ir en esos territorios de oscuridad sin la preocupación de si será visible, hace 20 años no se podría llegar a este grado en la imagen»<sup>27</sup>, aclara Goi.

Respecto a la latitud de la película que hemos comentado anteriormente, encontramos un ejemplo de lo contrario, en el caso de que haya mucha luz. Tom Houghton, el segundo director de fotografía en *Coven*, lo ejemplifica con una escena que grabaron en un set con una ventana al exterior por la que entraba una alta cantidad de luz. La medición que le brindaba el fotómetro era para el interior de T4<sup>28</sup>, mientras que la ventana estaba a T22, pero a pesar de ello, el detalle se mantenía y se veía natural sin necesidad de recurrir a filtros ND (densidad neutra) para la ventana. Esto se produce gracias a que al rodar en película se es capaz de mantener el rango de exposición de las ventanas y de las luces que se ven en pantalla.<sup>29</sup>

Antes de comenzar la grabación de la segunda temporada, Goi mantuvo una conversación con los ejecutivos de FOX sobre el porqué de rodar con película en vez de hacerlo digitalmente. Goi les respondió que «grabar en película [...] era una parte esencial de la propuesta estética de la serie».<sup>30</sup> El director de fotografía confiesa que en ese momento no sabía muy bien que significaba exactamente eso, pero durante el transcurso de la grabación de *Asylum* lo comprendió: «usamos tantos tipos de película diferentes y los manipulamos de tantas formas con todos estos looks que realmente no había ningún trabajo de tener que imaginar cómo se vería en el momento de llegar a la fase de post-producción y corrección de color, porque todo el mundo ya sabía cómo se vería, que es tal y como lo rodamos».<sup>31</sup>

El estudio ha apoyado continuamente la visión creativa del creador de la serie, y así lo confirma Dante Di Loreto, el presidente de producción en la compañía *Ryan Murphy Television*, «hay varios argumentos

---

24 HEURING, D. (2011). *The Old Dark House: Creating the Visuals for American Horror Story*. Studio Daily. <<http://www.studiodaily.com/2011/12/the-old-dark-house-creating-the-visuals-for-american-horror-story>> [Consulta: 9 de febrero de 2014].

25 *Ibidem*

26 *Ibidem*

27 *Ibidem*

28 Los números T son la medida de transmisión real de la luz que llega al sensor tras pasar por cada cristal de la óptica; a diferencia de los números f, que representan la apertura del diafragma de la lente.

29 VALENTINI, V. (2014). *Michael Goi, ASC, ISC breaks every rule in the book for the wild and weird hit series American Horror Story Coven*. ICG Magazine, Febrero 2014.

<<http://www.icgmagazine.com/wordpress/2014/02/03/freaky-friday/>> [Consulta: 10 de febrero de 2014].

30 *Ibidem*

31 *Ibidem*

a tener en consideración sobre grabar digitalmente, pero era importante para todos los que estábamos implicados el grabar con película. Nosotros miramos cada aspecto de la serie, y estamos al tanto de qué podemos hacer para que la serie encaje con los recursos que nos dan, pero sean cuales sean los argumentos por el coste o la eficiencia de grabar digitalmente, ante todo siempre prevalecen los intereses creativos de Ryan, y es por eso que seguimos grabando con película».<sup>32</sup>

### 3.4.2 Cámaras

El sistema de cámaras que se emplea en la serie lo provee la empresa *Panavision*. *Panavision* es una de las empresas líder en el alquiler de cámaras y lentes para las producciones audiovisuales.<sup>33</sup>

Para la grabación de la serie, el equipo de fotografía trabaja con tres *Panaflex Millennium XL*, dos de ellas para las cámaras A y B, y la tercera dedicada a una *Steadicam*. Además cuentan con una *Bell & Howel Eyemo* y una *Arri 435 Xtreme*, que pueden variar su velocidad o usar una manivela para el control de la velocidad (*hand-cranked*). También han usado para algunas secuencias unas *Arriflex 16SR3* y una *Arri 2C* con manivela y con película *Eastman Double-X 522* en blanco y negro y *500T 7219*. Las emplean para poder recrear determinados estilos, como por ejemplo películas antiguas en blanco y negro de la época nazi, o un documental antiguo en 16 mm, o un video casero.

El uso de esta diversidad de modelos de cámaras se produce por el hecho de querer aprovechar al máximo todas las posibilidades que les pueda ofrecer estos tipos de equipo técnico, tanto las cámaras y las lentes, como los diferentes tipos de película que se puedan usar, como veremos más adelante, por ejemplo en algunas escenas de *flashback* donde en vez de recurrir a los efectos digitales para recrear un video en *Super 8* o una película con el estilo del cine mudo, hacen uso de las técnicas que se usaban al principio del cine, y usan estas cámaras con manivelas para controlar la velocidad a la vez que usan película en blanco y negro para recrear esa estética, ese estilo visual. Varios ejemplos de esto los veremos más adelante cuando analicemos pormenorizadamente los diferentes capítulos de las distintas temporadas, por ejemplo hay algunos *flashback* donde se recrea la Alemania nazi en blanco y negro, o escenas concretas filmadas en *Super 8*, o también en el caso del comienzo y el final de la tercera temporada donde para explicar los inicios de la brujería en Salem, tanto al director Gomez-Rejon como al director de fotografía Goi les vino a la mente las linternas mágicas que se usaban en la era anterior al cine y que inspiran los primeros años del cine. Para recrearlo usaron cámaras con manivela y película en blanco y negro forzada dos pasos, además *Panavision* les consiguió un iris como los que se usaban en el cine mudo, siendo este un recurso empleado como un método de focalizar la atención, recortando la imagen y permitiendo ver solo una reducida parte.

### 3.4.3 Lentes

Respecto a las lentes que *Panavision* les provee y de las que Goi y el resto del equipo de fotografía hace uso, se encuentran una *Panavision Primo* de 24-275mm y un 19-90mm *Compact Zooms* (T/2,8), también un *Angenieux Optimo 28-76mm zoom* (T/2,6) y un *Primo 10mm fijo* (T/1,9). Goi advierte de su lucha contra la convención de los primeros planos en las escenas de dialogo en televisión y expone: «el 10mm no es una lente que se vea muy a menudo en televisión, pero es una de mis favoritas ahora».<sup>34</sup> A veces lo usan para hacer los planos *master* de las escenas de diálogo porque te permiten ver los grandes sets,

---

32 *Ibidem*

33 *Panavision* se encuentra establecida en Woodland Hills, California, y posee todo el equipo que alquila, lo que le permite invertir en investigación y desarrollo y la integración de una fabricación de alta calidad, sin preocuparse por el valor final de venta al público. El mantenimiento del total de su inventario también permite a *Panavision* poder actualizar periódicamente la totalidad de sus equipos. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Panavision>> [Consulta: 28 de Junio de 2014].

34 HEURING, D. (2012). "Bedlam's New Address" en *American Cinematographer*, 2012, vol. 93, issue 11, p.76-84.



que son una parte esencial de la historia, y al poner esa lente en la cámara todo se une: los personajes, el ambiente, los inmensos sets, en definitiva todo el estilo visual de la serie. Durante la tercera temporada, *Coven*, recurrieron básicamente a tres lentes, el 45 por ciento de las tomas fueron capturadas con un 10 mm *Prime*, el otro 45 por ciento un *zoom* 15-40mm, y para el 10 por ciento restante usaron un 6mm. El uso de unas lentes de gran angular, en este caso un 6mm que es muy amplio, dificulta enormemente el trabajo de iluminación, porque es complicado que no se vean las luces cuando se capta tanta imagen de los decorados, o se quiere obtener planos en los que se vea el techo. Como complemento a estas ópticas para determinadas escenas usan lentes *Century Precision Optics Swing Shift*, que producen un interesante efecto al poder enfocar zonas muy concretas y dejando fuera de foco otras aunque se encuentren a la misma distancia. Para otras escenas, como veremos en el análisis, emplean un *split diopter*. Este permite tener dos puntos de enfoque distintos en un mismo encuadre.

### 3.4.4 Iluminación

El equipo de iluminación con el que cuenta la producción va desde *Fresnels* convencionales hasta unidades portables de luz estroboscópica (para efectos de *shock*). El set principal está provisto de *rigs* con iluminación, con luces *Coop*, *Space Lights* de 2K, *Skyfans* de 5K, 10Ks y *Arri T12s*, cada lámpara conectada a una mesa con *dimmers*. Algunas cuentan con accesorios de gel que dan la opción de alterar la temperatura de color rápidamente. También cuentan con unidades más pequeñas que incluyen *Juniors*, *Babies*, *Tweenies*, *Blondes* y *Peppers*.

A pesar de la amplia variedad con la que cuentan, a veces Goi tan solo ilumina una escena con una bombilla incandescente en una lámpara de mesa y deja que el resto se vaya a negro. Michael Goi explica: «las luces permanentes en los *rigs* nos proporcionan una cobertura general para todas las áreas, lo que hace más cómodo realizar movimientos de cámara en mano largos, o planos de 360° con *Steadicam*, pero en muchos casos solo se usa una pequeña parte de estas luces y se complementan desde el suelo para efectos específicos».<sup>35</sup> A Goi le gusta iluminar desde ángulos extraños, especialmente en la segunda temporada, donde la acción transcurre en un hospital psiquiátrico y esa iluminación ayuda a entrar en el estado psicológico de los personajes.

### 3.4.5 Filtros

Complementando el trabajo de iluminación y el de las distintas emulsiones de película, una parte del *look* de la serie se consigue usando filtros en cámara o niebla en el set. Este es el caso de la segunda temporada, donde en el hospital psiquiátrico siempre había algo de niebla en la parte superior, lo que ayudaba especialmente a introducirse en el ambiente general del lugar, y particularmente en la psicología de los personajes, esa niebla física que impregnaba todo de una capa de difusión era un reflejo de la niebla psicológica que los personajes principales tenían en la cabeza. Si quieren ir por esa línea de difusión de la imagen también suelen usar *Black Nets* (un tejido que se aplica en la parte trasera de la lente que hace que la imagen se vuelva ligeramente más difusa), filtros *Black Magic*, o para el gusto de Michael Goi, sus preferidos son los viejos filtros blancos *Wilson SupraFrost*. Son unos filtros de plástico que ya no se usan porque se rayan con facilidad, y no se pueden limpiar sin estropear el efecto, pero consiguen un bonito brillo celestial de las altas luces y aun así proporcionar un buen tono de negro.

### 3.4.6 Post-producción

Es evidente que Michael Goi hace uso de una gran variedad de recursos para conseguir el estilo visual que quiere, sin necesidad de la post-producción. Prefiere no recurrir a ella en exceso, porque a no ser que

---

<sup>35</sup> *Ibidem*

se conozca con certeza que habrá tiempo para corrección de color, el efecto puede que no se aplique o que no se aplique correctamente. «Hacerlo en cámara es lo mejor».<sup>36</sup> «Me gusta producir e incorporar los efectos estilísticos en cámara lo máximo posible. Si lo puedes capturar en el momento de la grabación pienso que les llega a todos y los pone en la misma página en lo que a dónde vamos estilísticamente se refiere»<sup>37</sup> argumenta Goi. Además, añade «a la producción le ahorra mucho dinero por la parte de post-producción»,<sup>38</sup> esto es debido a que no tienen que gastar tiempo buscando el *look* que quieren porque ya ha sido creado durante el rodaje.

Siguiendo con la corrección de color, la post-producción se lleva a cabo por la empresa *Encore*, con el colorista Kevin Kirwan, que también ha trabajado previamente con Christopher Baffa y Michael Goi en *Glee*. Baffa al igual que Goi también defiende el hacer la mayor parte del trabajo de color en cámara. «Me gusta hacer las cosas con la luz en el set cuando sea posible, pero está bien saber que si quieres llevar algo a un nivel ligeramente diferente o hay alguna escena que quieres distinguir por razones emocionales, dispones de estas herramientas en el telecine».<sup>39</sup> Por ejemplo, para el episodio piloto, Baffa y Kirwan jugaron con el contraste y la desaturación de ciertos colores para ayudar al espectador en la ubicación temporal.

*Encore* se encarga de los *dailies*<sup>40</sup> de producción y el trabajo final de color. Goi es conocido por aparecer allí a las 3 de la mañana para mirar los *dailies*. «Soy un firme creyente en la relación del director de fotografía con el *dailies timer*».<sup>41</sup> Sé que la tendencia que prevalece es hacer “lab in a box”<sup>42</sup> en el set, pero yo prefiero tener a alguien que ponga el ojo en mitad de la noche al material, y que reaccione a lo que está viendo, alguien que no haya estado en el set, alguien que no sepa por lo que hemos pasado durante la grabación. Me gusta tener esa impresión, esa referencia sobre el material. Y esta relación es crítica especialmente en una serie como esta donde los ojos del estudio, de la cadena, y de la compañía de producción van a estar puestos a juicio en los primeros días de los *dailies*».<sup>43</sup> Goi suele ir a *Encore* durante la grabación de los dos primeros capítulos, y luego más adelante se pasa cada par de semanas para comprobar cómo va el trabajo.

*American Horror Story* es una serie singular por tratarse de una historia totalmente diferente cada temporada, y esto se ve reflejado en la producción y en la fotografía. De ahí todo el variado equipo técnico que hemos visto en este apartado. Diferentes cámaras, luces, películas, efectos aplicados en el rodaje, todo ello para que se vea reflejada en la estética visual de la serie la creatividad de los creadores y guionistas. Estos materiales de los que hacen uso los hemos visto en este apartado desde un punto de vista más técnico o teórico, pero una vez que nos adentremos en el estudio de la fotografía de las distintas temporadas, podremos comprobar cómo estos son empleados. Es decir, de qué modo se aplican todo esos medios técnicos y comprendiendo el porqué del uso de determinados tipos de películas, lentes o luces.

---

36 KODAK. Ask A Filmmaker: Michael Goi, ASC - Answers.

<[http://motion.kodak.com/motion/About/The\\_Storyboard/4294970977/index.htm](http://motion.kodak.com/motion/About/The_Storyboard/4294970977/index.htm)> [Consulta: 9 de febrero de 2014].

37 HEURING, D. (2012). “Bedlam’s New Address” en *American Cinematographer*, 2012, vol. 93, issue 11, p.76-84.

38 *Ibidem*

39 HEURING, D. (2011). *The Old Dark House: Creating the Visuals for American Horror Story*. Studio Daily.

<<http://www.studiodaily.com/2011/12/the-old-dark-house-creating-the-visuals-for-american-horror-story>>

[Consulta: 9 de febrero de 2014].

40 Los *dailies* es el material grabado durante la jornada de trabajo. Se usan para comprobar lo grabado, tanto por parte del director como de la productora o la cadena de televisión.

41 El *dailies timer* es la persona que se encarga de procesar el negativo, de revelarlo. Puede obtener anotaciones concretas del director de fotografía indicando como ha de ser el procesado, por ejemplo si ha de tener colores cálidos, o saturados o subvelar la emulsión.

42 Esto es, procesar el negativo directamente en el set.

43 HEURING, D. (2012). “Bedlam’s New Address” en *American Cinematographer*, 2012, vol. 93, issue 11, p.76-84.

# 4. Análisis de la dirección de fotografía

## 4.1 Análisis de la temporada 1: «Murder House»

La primera temporada de *American Horror Story* transcurre en “la casa del crimen”, una vivienda en la que se suceden los fenómenos paranormales, donde fantasmas del pasado se pasean a su antojo interfiriendo en la vida de los nuevos inquilinos, la familia Harmon. *Murder House* es una historia de misterio, intriga, suspense y terror, y la dirección de fotografía ha de acompañar la historia, valiéndose de diversos recursos que empleados de determinadas formas conseguirán apoyar la narración de las tramas de la serie. En este apartado veremos de qué recursos se valen, y cómo y porqué los emplean.

En líneas generales, la dirección de fotografía de la primera temporada destaca por tener un toque oscuro, como lo es la historia; con unos colores mayoritariamente desaturados, con algunas excepciones como se detallará más adelante, unos encuadres que enfatizan el suspense reinante en la casa, con composiciones en muchos casos inclinadas, y una amplia variedad de tomas, distintos encuadres, puntos de vista, movimientos de cámara, todo ello para satisfacer las necesidades del guión. Además de la dirección de fotografía, para enfatizar la estética de la serie está la dirección artística, con la recreación de todas las habitaciones de la casa, y el montaje que ayuda a resaltar toda esa variedad de elementos fotográficos a través de un montaje rápido y dinámico y el uso, en ciertas escenas con un interés dramático, de los *jump cuts*<sup>44</sup>, así como el salto del eje para enfatizar el caos y la abrumadora sensación que los personajes padecen en esa casa.

Todas esas características de la fotografía de la serie las hemos presentado de un modo muy genérico, la historia contiene varias subtramas, las cuales precisan de un tratamiento visual diferente, tanto para diferenciarlas de las demás como para enfatizarlas visualmente; y es por eso que a lo largo de la temporada nos encontramos con *flashbacks* que cuentan la historia de los habitantes de años y décadas



Imagen 1: Fotograma del capítulo 2, la iluminación escogida no deja ver sus ojos. © FX

anteriores de la casa, y estas tramas poseen un estilo diferente, en algunas los colores serán más saturados, emulando el *Technicolor*<sup>45</sup> de los años 50, o tendrán un contraste lumínico mucho mayor; también se diferenciarán mediante la adición de grano, o difuminando la imagen. Pero estas diferencias no solo afectan a los *flashbacks*, en la trama principal de la actualidad también se evidenciarán cambios concretos en determinadas escenas que por su carga dramática o por su relevancia en la historia serán acentuadas. Como por ejemplo en

---

44 El *jump cut* (o corte por salto) es la unión de dos tomas no continuas en el montaje. Esta discontinuidad puede ser por un cambio en la dirección, una acción inesperada, o simplemente no muestra la acción de una toma que prepare al espectador para el contenido de la siguiente toma. El resultado se puede usar para sugerir inestabilidad.

45 *Technicolor* es un proceso de cine en color inventado en 1916 y después mejorado a lo largo de varias décadas. Es reconocido por su nivel saturado de color.

el capítulo dos cuando Ben Harmon miente a su mujer para ir a visitar a su amante embarazada y en esa secuencia, mientras Ben pronuncia las mentiras a Vivien, sus ojos están inmersos en una completa oscuridad, evidenciando a través de ese recurso el conflicto que atraviesa el personaje.

Pasemos a ver en detalle de qué manera se emplean a lo largo de toda la primera temporada las distintas propiedades de la dirección de fotografía: la luz, la exposición, el color, los tipos de planos, las composiciones, los movimientos de cámara, las ópticas y además añadiremos cómo afecta el montaje y los saltos de eje en la forma de narrar visualmente la historia de *Murder House*.

#### 4.1.1 Luz

La calidad de la luz en la temporada uno no es constante, varía entre luz suave y luz dura dependiendo del momento dramático de la historia. Pero se puede observar una tendencia general que va de luz suave al principio de la narración y se va transformando a una luz más dramática, en la que las sombras van cobrando más protagonismo conforme progresa la historia y cada vez los personajes de la familia Harmon son más conscientes de los peligros que alberga la casa. También hacia el final de la temporada la luz vuelve a ser suave una vez que los personajes principales han resuelto sus problemas y consiguen, en un extraño sentido, un final feliz.

Pero la progresión de luz suave - luz dramática - luz suave tiene excepciones, que se ven interrumpidas, como ya hemos comentado más arriba por los diferentes *flashbacks*, que al ser tramas diferentes requieren otras características lumínicas diferentes, o en las distintas subtramas de los personajes de la línea de tiempo principal en la que pueden atravesar por momentos más oscuros o más tiernos, y estos se han de ver reflejados en la calidad de la luz.

#### 4.1.2 Exposición

En relación a la exposición sí que se aprecia una clara tendencia a oscurecer a medida que avanza la historia. La temporada abre con un capítulo piloto en el que se ven unas imágenes con una exposición



Imagen 2: Ejemplo del nivel de oscuridad al que llega la fotografía de la serie en algunas escenas, como las que transcurren en el sótano. © FX

adecuada pero ligeramente tenues por tratarse de una casa en la que han sucedido y sucederán algunas historias un tanto escabrosas. Una vez que estas historias han sido presentadas, y se comprende cómo son cada vez más importantes, y los sucesos del pasado afectan a los nuevos inquilinos de manera que desestabiliza completamente sus vidas, la imagen se vuelve más y más oscura. A partir de la mitad de la temporada hay ciertas escenas en las que la oscuridad abunda tanto que solo se aprecia una pequeña parte de la imagen, generalmente parte de los rostros de los personajes.

Esto es especialmente exagerado en el sótano, que es el epicentro del mal en la casa. En ese escenario es donde suelen transcurrir las escenas más misteriosas e inquietantes de la narración, por tanto es comprensible que para transmitir ese suspense se recurra a oscurecer la imagen, provocando en el espectador una tensión extra por desconocer qué puede encontrarse allí abajo.

#### 4.1.3 Contraste

Relacionado con la exposición y esa progresión hacia la oscuridad está el contraste en la imagen, el cual también es cambiante, pero al igual que con la exposición por lo general se va contrastando conforme la



Imagen 3: Los *flashbacks* de la familia Montgomery tienen un *look* diferente, más contrastado y desaturado. © FX

traste. De los ejemplos que hemos comentado anteriormente podemos extraer que el claroscuro está presente también, puesto que las imágenes están muy contrastadas, con puntos fuertes de luz y zonas de total oscuridad.

#### 4.1.4 Color



Imagen 4: En las escenas que transcurren en el sótano predominan los tonos fríos, azulados. © FX



Imagen 5: Ejemplo de colores cálidos en la secuencia del parto. © FX

trama se vuelve más terrorífica. Nuevamente en los diferentes *flashbacks* se encuentran cambios en el contraste respecto a la trama principal, por ejemplo es el caso de las escenas de 1922 con el cirujano Montgomery y su mujer, donde el contraste de la imagen se intensifica. Esa intensificación sirve para diferenciarlo de la trama principal.

Un elemento que observamos en la fotografía de la serie en el que está envuelto tanto la exposición como el contraste es el claroscuro. Se define por las gradaciones de la luz y la oscuridad, y normalmente requiere una alta relación de contraste.



Imagen 6: Ejemplo de un *flashback* de 1947 donde se pretende reflejar la estética del cine de la época. © FX

Uno de los elementos visuales que más varían a lo largo de *Murder House* es el color. Algunas escenas poseen un color ligeramente desaturado, esto se nota especialmente en el episodio piloto. Otras escenas

poseen un matiz de color más cálido, con dominancia de tonos naranjas, visible en unas cuantas escenas iluminadas por la luz del fuego o de velas, como por ejemplo en el episodio 11, en la escena del parto doble. Otro de los colores que se encuentran en ciertas secuencias son los de tonos fríos, más azules. Un claro ejemplo del uso de colores fríos lo apreciamos en el sótano de la casa, que como ya hemos visto es uno de los lugares donde ocurren gran parte de los momentos más aterradores y siniestros. Pero además también varía la saturación de los colores, y en los *flashbacks* de 1947 se puede apreciar que ciertos colores como el rojo (de los labios o las uñas del personaje de la Dalia Negra) están mucho más saturados. Esta intensificación tonal se produce, al igual que los anteriores cambios en los *flashbacks* para diferenciarlos de la trama principal, además de que sean más fácilmente ubicados en el periodo de tiempo. Por ejemplo con estos tonos se pretende recrear la imagen que se conseguía en el cine de la época gracias al *Technicolor*<sup>46</sup>. Esa variedad en los colores produce un contraste cuando las

escenas se observan de un modo global. Viendo las imágenes de manera independiente el color fundamentalmente es parte de la escena, pero cuando se observan en contraste se puede apreciar cómo tiene un papel importante en la narración de cada momento de la temporada.

46 Ver pie de página 45

#### 4.1.5 Tipos de plano



Imagen 7: Con el uso de planos inclinados se produce un desnivel que provoca tensión visual. © FX



Imagen 8: Diferentes planos bajos. Arriba, plano contrapicado. Abajo, plano bajo (a ras del suelo). © FX



Imagen 9: También, con un propósito similar, se toman planos desde ángulos altos. Izquierda: Picado; Centro y derecha: Cenital. © FX

#### 4.1.6 Composición

La información visual que aparece en pantalla puede y debe ser organizada de una manera en particular, esto se logra mediante la composición. A través de la composición se le puede decir al espectador hacia donde mirar, qué mirar y en qué orden hacerlo. La composición selecciona y enfatiza elementos como tamaño, forma, orden, dominio, jerarquía y patrones, resonancias y discordancias, de manera que se dé un significado a las cosas que son fotografiadas.<sup>48</sup>

47 Se llama “Plano Holandés” (“Dutch Angle”) cuando la cámara se inclina, generalmente unos 45°. Con él se intenta expresar inestabilidad en una situación o en la personalidad de un individuo. Este tipo de plano se usó con profusión en el cine alemán de los años 30 y 40, de ahí su nombre “Deutsch”; que ha sido confundido con la palabra inglesa “Dutch” (holandés).

<<http://tecnicinematografica.blogspot.com.es/2008/04/plano-holands-dutch-angle.html>> [Consulta: 26 de agosto de 2014]

48 BROWN, B. (2008). *Cinematografía. Teoría y práctica: la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo*. Barcelona: Ediciones Omega. p. 32



Imagen 10: Arriba vemos los triángulos compositivos. Abajo, las líneas verticales y algunas horizontales que ordenan el espacio. Además, en la foto superior derecha también vemos dos importantes líneas verticales que ayudan a distanciar a los personajes. © FX

Una de las herramientas compositivas más poderosas son los triángulos compositivos. Son una herramienta fundamental de la organización visual. Los triángulos compositivos mantienen el encuadre activo incluso cuando se trata de una escena larga. Otras líneas con importancia para la organización visual son las líneas más básicas: horizontales, verticales y diagonales. Las diagonales como ya vimos en los tipos de plano, se producían durante los planos holandeses, creando una imagen más dinámica. Las horizontales y verticales denotan más rectitud y pueden resaltar los espacios cerrados. Estas últimas líneas son las, por ejemplo, creadas por la propia estructura de la casa, y facilitan que el espacio parezca más cerrado, y por tanto los personajes estén atrapados en el interior. Otro ejemplo, que en este caso denotan organización, pulcritud, y tratan de reflejar el estado de un personaje, aparecen al final de la temporada, en una escena en la que Ben Harmon ha decidido acabar con su vida para poder reencontrarse con su familia. Su decisión ha sido meditada, lo considera correcto, y toda esa organización la vemos en las líneas que se generan cuando él está dejando todas sus cosas bien ordenadas antes de morir.

Uno de los principios de la composición es el equilibrio, cada elemento en la composición tiene un peso visual. Este peso visual puede venir determinado por el tamaño, posición en el encuadre, color, y el sujeto en sí mismo. En *Murder House* se puede observar como en ciertas ocasiones buscan un desequilibrio en la composición. El desequilibrio crea una tensión visual y esta es necesaria en una serie de las características de *American Horror Story*. Un ejemplo del desequilibrio en la composición se encuentra en algunas tomas en las que mediante el uso de lentes angulares y ángulos bajos se consigue dar una sensación de magnitud a la casa, observando la amplitud de las habitaciones y los techos y haciendo que los personajes aparezcan encerrados en la casa.



Imagen 11: Combinando planos bajos y lentes angulares se consigue dotar a la casa de mayor presencia y magnitud, encerrando a los personajes en esta. © FX

Esa sensación de opresión también se consigue mediante los encuadres y la falta de aire por la parte superior de los personajes. Estos son los encuadres abiertos, que son aquellos en los que uno o más elementos empujan el margen o lo cruzan, a diferencia de los encuadres cerrados donde los elementos están cómodamente contenidos dentro del cuadro.

Otra forma que emplean en la fotografía de la serie para “encerrar” a los personajes y transmitir cierta claustrofobia es mediante los encuadres dentro de encuadres. Encontramos varios ejemplos de su

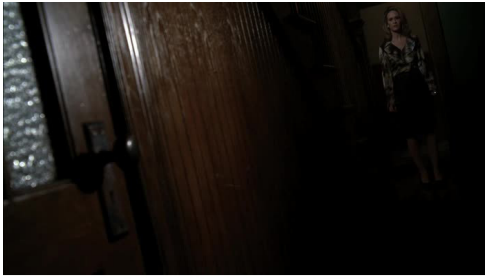


Imagen 12: Arriba: Composición con encuadre justo. Abajo: Encuadres con el aire de los personajes en el sentido opuesto de la mirada. © FX

uso. Pueden ser mediante un plano a través de una puerta, o enmarcando una cara a través del cristal de una ventana, o incluso un escorzo que ocupa una gran parte de la composición y la cara del otro personaje está presionada por la otra figura.

Relacionado con el peso visual de los elementos en la composición, Alfred Hitchcock describió una regla en sus entrevistas con François Truffaut en el libro *El cine según Hitchcock*. A esa regla se le denomina “La regla de Hitchcock” y dice así: «El tamaño de un objeto en el encuadre debe igualar su importancia en el momento de la historia».<sup>49</sup> Un claro ejemplo de esta regla lo encontramos en el episodio 10, un capítulo donde se revelará un gran giro en la trama principal. En una de las habitaciones de la casa aparecen unos bichos y Ben llama a un exterminador. Este investiga la habitación y encuentra una rendija en el suelo por donde parecen salir todos los bichos. En ese momento se realiza un plano detalle de la rendija y los bichos saliendo, porque es un punto clave de lo que en unos instantes más tarde se descubrirá debajo de ese suelo: el cadáver de Violet, que lleva muerta desde hace varios episodios.



Imagen 13: Izquierda: Encuadre dentro de encuadre. Centro: Encuadre a través del cristal de una puerta. Derecha: “Encerrar” a un personaje con un gran escorzo del personaje opuesto. © FX

#### 4.1.7 Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara también cobran una especial importancia en el juego visual que plantea la dirección de fotografía. Los movimientos son empleados para diferentes propósitos. Uno es el de transmitir una tensión extra, esto se consigue en determinadas escenas con el empleo de la técnica de cámara en mano (o cámara en hombro). Las escenas más intensas de estrés para los personajes suelen ser rodadas de esta manera para integrar al espectador en la secuencia, logrando que este se sienta parte de la historia, y pueda empatizar con los sentimientos de los personajes. La cámara en mano provoca ritmo en la imagen, inquietud o caos. El uso de la cámara en mano tiene una gran presencia en los primeros episodios, especialmente en el piloto, pero progresivamente su uso se va reduciendo. Los movimientos producidos por el uso de la cámara en mano generan, por una parte, una tensión extra en la escena, y por otra parte es una forma de implicar mucho más al espectador. Por tanto, redujeron su uso a tan solo las escenas que necesitaran más estos movimientos. Ryan Murphy explica esa evolución del uso de la cámara en mano en los audio comentarios del primer capítulo: «Creo que después del episodio piloto a mucha gente le pareció visualmente muy perturbador, la cámara se movía demasiado y no sabían situarse en la escena. Creí que a la gente le encantaría, pero no fue así. Así que lo suavizamos un poco después de eso, y creo que la serie cuajó visualmente en el episodio tres a partir del cual conservamos un poco de movimiento pero no demasiado».<sup>50</sup>

49 BROWN, B. (2008). *Cinematografía. Teoría y práctica: la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo*. Barcelona: Ediciones Omega. p. 27

50 *American Horror Story* (Brad Falchuk; Ryan Murphy). Twentieth Century Fox Home Entertainment cop. 2012



Otro propósito de los movimientos de cámara muy valioso es el de revelar información importante. Lo que el espectador no ve puede ser tan importante como lo que sí ve. La posición de la cámara y las perspectivas pueden ser escogidas de manera que escondan deliberadamente algún objeto o personaje clave hasta que se decida mostrarlo.<sup>51</sup> En una serie de misterio como *American Horror Story*, este es un recurso que si se emplea correctamente es muy efectivo. A lo largo de la temporada lo han usado para ocultar hasta el último momento a personajes como *Rubber Man* (El hombre de goma), o Tate, manteniendo la tensión y ampliando la sorpresa una vez revelado. También se han usado para revelar objetos que al ser vistos por uno de los personajes les permite comprender una parte fundamental de la historia.

Ejemplos de estas “revelaciones” las encontramos en los últimos minutos del capítulo 4. Sentimos como Violet puede estar en peligro al encontrarse sola en casa cuando un desconocido llama a la puerta, vemos su cara de terror y la cámara se acerca hacia ella a la vez que hace un ligero giro para mostrar que detrás suyo se encuentra la figura de “el hombre de goma” (*Rubber Man*), uno de los personajes más inquietantes de la primera temporada.

Otro ejemplo se encuentra en el episodio seis, uno de los más importantes para la trama del oscuro pasado de Tate, donde asistimos al momento en el que irrumpió en su instituto armado y asesinó a unos compañeros suyos. Durante toda la secuencia inicial del capítulo no vemos su rostro hasta el minuto 4 en el que por fin, antes de matar al último de los alumnos que quedaban con vida, la cámara hace un recorrido desde sus piernas hasta su cara y se revela que la identidad del agresor es Tate.

Al inicio del episodio siete también se emplea este recurso, Larry Harvey (el hombre quemado) va hasta el ático donde solo podemos escuchar unos ruidos e intuir una presencia que permanece oculta en las sombras, hasta que en un momento parte de su cara se mueve a una zona más iluminada y descubrimos que es Beau, el hijo de Constance que padece displasia craneodifisaria y alguna enfermedad mental.

De la combinación del recurso de la revelación y el montaje encontramos un ejemplo en el inicio del capítulo ocho cuando por fin se descubre la identidad de *Rubber Man*, la cámara sube por el cuerpo y gira hasta el espejo mientras se acerca hacia la cara y se recurren a *jump cuts*<sup>52</sup> para acentuar el momento en el que Tate se quita la máscara y descubrimos que es él.

Un interesante plano de revelación se encuentra en el capítulo 11, cuando una médium está en la casa intentando ayudar a Violet y Constance y dice que no puede permitir que él esté ahí, refiriéndose a Tate, quien no se había visto en la escena hasta el momento en que esta lo dice y por una elevación de la cámara, el plano pasa de un primer plano de la cara de la médium a un plano general en el que se ve a Tate al fondo de la habitación observando.

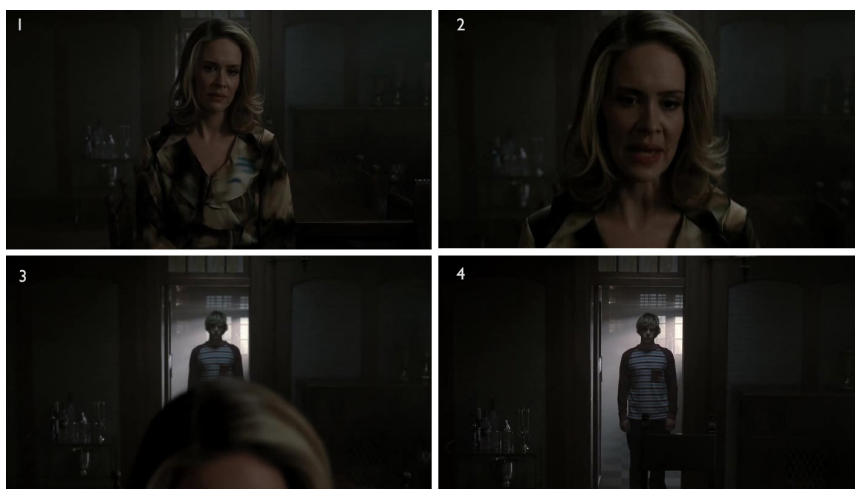


Imagen 14: Plano de revelación a través de un movimiento de cámara. © FX

51 BROWN, B. (2008). *Cinematografía. Teoría y práctica: la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo*. Barcelona: Ediciones Omega. p. 64

52 Ver pie de página 44

También se emplea cuando Ben descubre en el capítulo 12 que Tate es el hijo de Constance, esto se ve mediante una fotografía que oculta el cuerpo del personaje de Jessica Lange, y que al moverse la cámara revela la fotografía, además se aprovecha esa imagen del cuadro para entrar y salir de un *flashback* a través del cual Ben Harmon se da cuenta del engaño en el que ha vivido los últimos meses.

En otras ocasiones los movimientos de cámara no se usan para revelar una información sino más bien realzar la reacción de un personaje al descubrir una vieja fotografía, un cadáver, o una antigua amante.

Algunos ejemplos los encontramos cuando Violet le muestra una fotografía de la familia Montgomery (los habitantes de la casa durante 1922) a su madre, Vivien, y esta no puede dar crédito a lo que ve, porque es la misma persona que estuvo en su casa hace unos días.

También lo vemos en el capítulo tres cuando Hayden aparece en la casa ante la sorpresa de Ben. En ambos casos el recurso utilizado es un *travelling*<sup>53</sup> que se va aproximando hacia sus caras, con esto se puede enfatizar la sorpresa de ambos personajes.

En la última secuencia de la primera temporada también se emplea un movimiento de cámara, en este caso de seguimiento por toda la casa de Constance, mientras esta va en busca de la niñera y del hijo maligno de Vivien y Tate. Es un momento de tensión en el que Constance está preocupada porque ve manchas de sangre por toda la casa y la cámara le acompaña en su recorrido, hasta que finalmente entran en la habitación del niño y tanto ella como nosotros descubrimos que el niño ha matado a la niñera y está feliz sentado en una mecedora.

#### 4.1.8 Lentes

En cuanto al uso de las ópticas hay una cierta variedad entre angulares, *zooms* y teleobjetivos, como pudimos comprobar en el apartado 3.4.3. Los angulares se emplean mayoritariamente para los planos generales, o en algunas ocasiones para planos medios en escenas de diálogos. Para el resto de escenas se emplean lentes con una distancia focal más parecida al ojo humano (como suelen ser los 40mm) o para planos detalles unas ópticas con una elevada distancia focal.

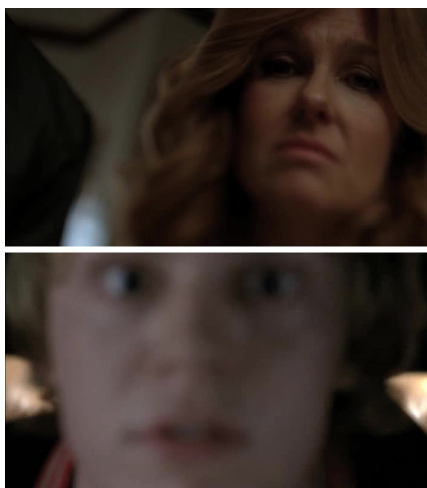


Imagen 15: Foco selectivo (arriba), desenfoque total (abajo). © FX

Un interesante efecto al que recurren con cierta asiduidad a lo largo de la temporada es la realización de un *zoom* en las caras. Lo emplean en los momentos de tensión, generalmente en las escenas con el psicólogo Ben Harmon, es un *zoom* rápido, pero no es de gran recorrido, más bien es un *zoom* ligero, es algo que realza la tensión sin ser muy exagerado, tiene cierta similitud a los *jump cuts*<sup>54</sup> que suelen emplearse en el montaje de la temporada. Se suele utilizar en secuencias donde dos personajes discuten, o sucede algo extraño.

En relación a las ópticas está la elección de la profundidad de campo.<sup>55</sup> Por lo general en *Murder House* destacan los planos con poca profundidad de campo. Lo pueden conseguir gracias a que las lentes con las que trabajan tienen una apertura del diafragma muy alta. Los *Panavision Primo Zoom 24-275mm* y el *19-90mm* tienen una apertura de T/2,8; el *Angenieux Optimo 28-76 mm*,

53 Es el movimiento de la dolly (plataforma con ruedas donde se monta la cámara) acercándose a una acción.

54 Ver pie de página 44

55 La profundidad de campo es una medida de distancia que determina cuándo empieza a verse y cuándo termina de verse aparentemente enfocado. A mayor profundidad de campo, más espacio se verá enfocado. A menor profundidad de campo, menos porción del espacio estará dentro de foco.

T/2,6 (f/2,4); y el *Primo* 10mm fijo llega a T/1,9. Es un recurso que se suele usar para aislar a un personaje en un espacio. Esta poca profundidad de campo lleva una característica asociada, el foco selectivo. El enfoque es una herramienta narrativa y en la serie lo aprovechan para producir efectos de locura, de caos, o de desorientación. El foco selectivo concentra la atención en el personaje u objeto que se está mostrando. Tanto el foco selectivo como el fuera de foco pueden actuar como metáforas visuales con cierta subjetividad, por ejemplo en el capítulo 12 se emplea en un plano subjetivo del bebé viendo a sus padres, en la imagen se aprecian zonas muy desenfocadas y las partes más centrales de la cara, como los ojos, sí que están en foco.

A lo largo de toda la primera temporada se hace un uso reiterado de los desenfocos. Por una parte se encuentran imágenes totalmente desenfocadas, las cuales vienen bien en la recreación del ambiente de misterio y suspense de la serie. Por otra parte están las tomas con zonas enfocadas y zonas desenfocadas, es un uso bastante interesante de los desenfocos, porque no son unos fuera de foco habituales. Se trata de mostrar una imagen parcialmente desenfocada, con zonas claramente enfocadas y otras muy desenfocadas, a pesar de que estén muy próximas unas a otras, por ejemplo esto se emplea en las caras, donde se puede ver parte de la cara en foco y parte fuera de foco. Para lograr este efecto emplean lentes *Century Precision Optics Swing Shift*, las que permiten que el plano focal se pueda inclinar, lo que genera que una parte de la imagen esté enfocada y otra parte, a la misma distancia, esté desenfocada.

#### 4.1.9 Montaje

Vemos cómo la dirección de fotografía hace uso de diferentes recursos para transmitir lo que los personajes sienten, o lo que transmite la casa encantada y sus fantasmas. Este tipo de recursos son empleados de una manera correcta y efectiva para tal fin. Pero ahora veremos cómo también pueden saltarse algunas reglas para conseguir transmitir la sensación de caos, terror o locura que se vive en la casa y sus alrededores. Este es el caso del salto de eje. El eje es la relación que se establece entre los personajes de una escena en base a la primera posición de cámara. Es una línea imaginaria que une a los dos sujetos y la cual una vez establecida la posición de cámara, esta puede moverse en un ángulo de 180° a uno u otro de los



Imagen 16: Escena en la que se saltan el eje de acción y mirada. © FX

lados, pero no cambiándolos constantemente. Esta es una regla que se suele respetar, pero como todas las reglas en la fotografía, una vez que se conoce y se sabe por qué existe y cuáles son las consecuencias de no respetarla, puedes saltártela para subvertir. En *American Horror Story* nos encontramos con ciertas secuencias en las que no respetan el eje de mirada. Dos ejemplos se encuentran en una escena con un diálogo intenso entre un fantasma y Violet, ambas están discutiendo, y en otro caso es en la habitación de un hospital psiquiátrico. En el primer caso, se rompe el eje para transmitir la agresividad y el caos de la discusión. Además del salto del eje, usan variedad de tamaños de planos y usan un montaje bastante rápido con cambios constantes lo que contribuye a transmitir esa sensación caótica. En el segundo caso, Vivien se encuentra encerrada en una habitación de un psiquiátrico porque consideran que está perturbada. Con los saltos de eje se agudiza esa alteración psicológica que puede estar padeciendo Vivien.

En conclusión, la dirección de fotografía recurre de una manera inteligente a diferentes características que propician que la historia que se narra textualmente cobre una mayor fuerza visualmente. Es así por lo que en esta temporada se utiliza la imagen de manera expresiva con unas connotaciones lumínicas que simbolizan el terror que viven los personajes en la casa, emplean una paleta de colores de acuerdo al momento de la historia en que se encuentren, los movimientos de cámara revelan información importante y las lentes usadas ayudan a percibir el misterio o la inestabilidad que se vive en la casa gracias a lentes angulares y con poca profundidad de campo.

## 4.2 Análisis de la temporada 2: «Asylum»

La segunda temporada de *American Horror Story* cuenta la historia de un hospital psiquiátrico durante la década de 1960. Esta institución mental la regenta una monja llamada Hermana Jude, interpretada por Jessica Lange. En el psiquiátrico maltratarán a los internos con experimentos macabros, terapias de electrochoque, aislamientos, y otro tipo de torturas. Pero la historia va más allá y habrá tramas de décadas anteriores y otra con gran importancia que transcurre en 2012.

En general, esta segunda temporada destaca en la dirección de fotografía por tener una luz dura, un color frío y desaturado, abundantes movimientos de cámara con un especial uso de ángulos menos convencionales, como planos bajos y altos, cenitales, o también planos subjetivos. Se emplean con asiduidad las ópticas gran angulares, que dotan a la serie de una sensación inusual, además esta sensación es incrementada por el tipo de montaje, que suele ser rápido. Todo ello para contagiar al espectador el nivel de locura del manicomio.

Estos rasgos de la fotografía de *Asylum* son los más característicos que presenta la temporada, pero a lo largo de los distintos capítulos el tratamiento visual que exhibirán las diferentes subtramas irán variando en función de lo que se esté contando y la importancia y el sentido que tenga para la historia, así como para contrastarlas entre sí. Tal y como ya sucedió con las diferentes subtramas de la anterior temporada.

A continuación analizaremos detalladamente cómo se emplean las distintas características de la dirección de fotografía a lo largo de la segunda temporada. Estas, al igual que en *Murder House* serán: luz, exposición, color, películas, tipos de planos, composiciones, movimientos de cámara, ópticas y también nuevamente el montaje y los saltos de eje.

### 4.2.1 Luz

La calidad de la luz en la temporada dos predominantemente es dura. Durante la primera temporada la luz iba progresivamente haciéndose más dramática, en este caso, ya comienza siendo dura, y en determinadas escenas pasa a ser blanda, dependiendo de lo que se quiera expresar. Pero el empezar directamente con una luz dura hace que el tono y el ambiente de la historia se perciban desde el primer momento. En

*Murder House* observábamos cómo los habitantes de la casa van sufriendo los problemas con los fantasmas poco a poco, cada vez a más, cada vez más intensa y locamente. En *Asylum* desde el inicio podemos ver el terrible ambiente que se respira en el psiquiátrico, las torturas a las que están sometidos, el horror que viven, y esto se consigue gracias a una iluminación dura, con sombras profundas, y muchas veces no dejando ver la imagen completa.



Imagen 17: Arriba, la luz de Jude es suave, en el contraplano, abajo, la luz de Thredson es más dura. © FX

Hay ocasiones en las que la luz es difusa, o por lo menos no tan intensa. Se puede emplear para diferentes fines, ya sea suavizar alguna escena que no necesita una carga tan dramática o al contrario, para realzar la luz dura de algún personaje. Un ejemplo de esto último se puede ver en el personaje que interpreta Zachary Quinto, el doctor Thredson, en el que vemos cómo él siempre tiene una luz dura, mientras que en diversas escenas cuando le acompañan otros personajes, bien sea la Hermana Jude o Lana Winters, tienen una luz ligeramente más suave. Esto es un sutil aviso de que este personaje esconde algo. De esta forma se consigue advertir al espectador que el personaje del doctor no es todo lo bueno que parece ser. No es una clara revelación, pero al analizarlo observas que al tener una luz dura durante todas las secuencias, se refleja cierta oscuridad en el personaje. La fotografía puede permitirse hacer este tipo de acciones puesto que Ryan Murphy, el creador de la serie, le ha dado más pistas sobre las tramas de esta temporada al director de fotografía. En la primera temporada esto no se pudo hacer por dos motivos: los directores de fotografía

cambiantes y que Murphy solía reservarse todos los detalles para sí mismo. Es así como en la escena de la primera temporada donde Violet muere, no hay ninguna pista evidente, en cuanto a fotografía se refiere, que denote que ese personaje está muerto, sino que se revela al final. En este caso sí que vemos cómo el doctor Thredson presenta una oscuridad en su rostro que más adelante se revela que él es “Cara Sangrienta”. *Bloody Face* es un asesino en serie que despelleja a sus víctimas. Al principio de la temporada acusan a Kit Walker de ser él el asesino y lo encierran en Briarcliff. Michael Goi explica cómo Ryan Murphy le permite hacer este tipo de cosas: «En cierto momento la audiencia no sabrá por qué algo parece así, pero unos episodios más tarde llegará la revelación. Lo que intentamos hacer con la audiencia es dejar las cosas un poco inciertas para luego darle todo conjuntamente de una manera terrorífica. Ryan pone a prueba a todo el mundo porque no hace las cosas de una manera convencional, y eso me encanta».<sup>56</sup>

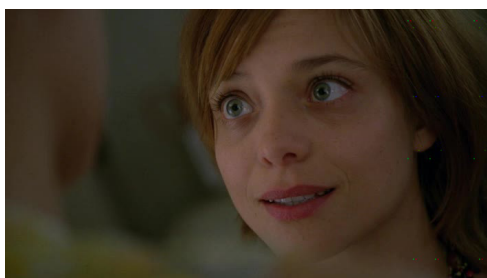


Imagen 18: Se usa la luz suave en algunas ocasiones a modo de contraste con el ambiente de Briarcliff. © FX

En otras ocasiones la luz suave se emplea para reflejar cierta esperanza, en contraposición a la vida dentro del manicomio. Por ejemplo en el episodio 12 en el que Kit y sus dos mujeres intentan llevar una vida feliz fuera de Briarcliff. Es una luz más suave, con un color más cálido y ligeramente más saturado a diferencia del hospital psiquiátrico como veremos en los siguientes apartados respecto al color. Por una parte es una manera de reflejar cómo se sienten los personajes, pero por otra parte es un gran contraste con la situación de los personajes dentro de Briarcliff. Es necesario tener esos descansos de placidez tras todas las torturas y la tensión del manicomio, porque sería insoportable para el

espectador mantener tanta carga dramática constantemente, y ahí es donde entra la fotografía, ofreciendo en ciertas escenas una iluminación “más relajada”.

---

56 HEURING, D. (2012). “Bedlam’s New Address” en *American Cinematographer*, 2012, vol. 93, issue 11, p.76-84. 57

Variar el ángulo desde el que procede la luz dota a los personajes de una mayor carga dramática puesto que se generan unas sombras en la cara nada habituales. El director de fotografía lo explica así: «A veces también iluminamos las caras desde ángulos más extremos para que el mapa de la cara humana, de la que normalmente obtenemos nuestros sentimientos de humanidad hacia un personaje, se presente de una manera que no engendra la complacencia».<sup>57</sup>



Imagen 19: Iluminación desde ángulos extraños.  
© FX

Un ejemplo de esta iluminación la encontramos en una escena del episodio cinco donde Kit y Grace están encerrados en dos celdas de aislamiento separadas, pero aun así están intentando formar una conexión más personal entre ellos. «La forma en la que presentamos visualmente anima ese momento de casi comunicación transcendental abstra-yéndose de sus propios seres. [...] La mayoría de estas propuestas son reacciones viscerales a los golpes emocionales en el guion».<sup>58</sup>

Otra iluminación desde ángulos poco comunes se encuentra en una escena de un asesinato, en el episodio cuatro. Primero se ve desde fuera de la habitación una puerta entornada con una luz que proviene de debajo de la puerta. Cuando Grace y la cámara se acercan vemos una luz fuerte que se desliza por debajo, y se observa una lámpara que se ha caído al suelo. En el interior se estaba cometiendo un asesinato. Michael Goi desarrolló un plan para la iluminación de la escena, pero cuando vio el ensayo, se decidió por un enfoque más simple. «Pensé que si la luz venía de debajo de la puerta, se debía haber caído al suelo, por lo que tiramos una lámpara y colocamos dos focos, un *Tweenie* y un *Blonde* de 2K, a ambos lados de la misma. El *Blonde* estaba apuntando hacia el asesino, y el *Tweenie* brillaba sobre la víctima en el suelo. Logramos la luz de debajo de la puerta, poniendo una serie de bombillas MR-16<sup>59</sup> montadas sobre un bastidor y conectadas a la puerta. Esas tres luces son realmente todo lo que necesitábamos».<sup>60</sup>

Otros ejemplos de luces desde ángulos extraños la encontramos en una escena del episodio 11. Es una luz desde abajo, diegéticamente intenta simular la luz que proviene de la chimenea, que provoca unas sombras muy grandes y muy altas de los personajes en la pared opuesta. Además esta escena viene acompañada de unos encuadres inusuales, y el uso de diferentes lentes dentro de la misma secuencia. Lo analizaremos en sus correspondientes apartados.



Imagen 20: En esta escena la iluminación proviene desde un ángulo bajo, que produce unas grandes sombras en la pared. © FX

---

KODAK. *Ask A Filmmaker: Michael Goi, ASC - Answers.*

<[http://motion.kodak.com/motion/About/The\\_Storyboard/4294970977/index.htm](http://motion.kodak.com/motion/About/The_Storyboard/4294970977/index.htm)> [Consulta: 9 de febrero de 2014].

58 *Ibidem*

59 MR-16 es un formato estándar de bombillas halógenas de reflector. Normalmente se usan al igual que las lámparas fluorescentes y las bombillas incandescentes en iluminación residencial y comercial.

60 HEURING, D. (2012). "Bedlam's New Address" en *American Cinematographer*, 2012, vol. 93, issue 11, p.76-84.

## 4.2.2 Exposición



Imagen 21: En esta escena se aprecian el nivel de oscuridad, por ejemplo con los fondos negros. © FX

Como hemos comentado anteriormente, en ocasiones la iluminación no permite ver la imagen completa. Esto tiene una relación directa con la exposición. Briarcliff es un sitio oscuro, y por tanto la exposición ha de reflejarlo. Goi explica: «en ocasiones subexponemos escenas para llevarlas al límite de lo aceptable de una exposición».<sup>61</sup> La exposición por lo general tiende a ser oscura, pero encontramos unas escenas que son especialmente oscuras, más subexpuestas. Concretamente es hacia el final de la temporada, cuando Lana ya ha escapado del manicomio y la Hermana Jude está encerrada. Por ejemplo en el capítulo 12 hay unas escenas donde los fondos son prácticamente negros. Con estos niveles de oscuridad, lo que pretende la dirección de fotografía es que el espectador fije su atención en la desolación y el aislamiento por el que están pasando los personajes que están atrapados en el manicomio. En toda la temporada hemos visto esa oscuridad, pero en este caso se lleva al extremo, cuando vemos a Jude encerrada, sometida a torturas, y si en alguna ocasión hubo un halo de esperanza de que Lana, tras publicar su libro, fuera a rescatarla, con esta exposición se consigue transmitir un escenario desamparador del que probablemente no consiga escapar.



Imagen 22: Fotograma de la escena en la que muere Jude. © FX



Imagen 23: Sobreexposición de la imagen y uso de filtros blancos *SupraFrost*. © FX

Una intensificación máxima de este caso de oscuridad aparece en el último capítulo, en la escena en la que muere Jude. Cuando aparece el ángel de la muerte para llevarse a Jude, toda la imagen es absolutamente negra exceptuando la cama donde se encuentra ella.

Por el contrario, en las escenas del encuentro alienígena, se sobreexpone la imagen. Esto es multiplicar la cantidad de luz que entra en la película, lo que consigue unas imágenes más claras y brillantes. Lo emplean en estas secuencias porque aumentando la exposición, el blanco inunda la imagen y crea el efecto de que el blanco está absorbiendo al personaje, como si no pudiera escapar, que es precisamente por lo que están pasando Kit y Grace en ese momento. Para rodar esta secuencia el departamento de arte construyó unas mesas translúcidas equipadas con luces de neón donde los actores se tumbaban. Goi añadió los filtros de plástico blanco *Wilson SupraFrost*, con los que consiguen quemar las altas luces y hacer que el blanco brille. Además, se sobreexpuso la imagen 6 stops (un stop positivo aumenta el doble de la luz que entra).

Por un lado tenemos las escenas oscuras que reflejan la desolación de los personajes en Briarcliff y por otro lado tenemos las escenas sobreexpuestas donde el blanco absorbe de una manera terrorífica a los personajes. Metafóricamente también se podría entender las escenas sobreexpuestas, por contraposición a las oscuras, con esperanza, y en cierto sentido es así, porque de la abducción alienígena llegan los embarazos de Alma y Grace. Es también la luz como símbolo de vida.

---

61 KODAK. *Ask A Filmmaker: Michael Goi, ASC - Answers*.

<[http://motion.kodak.com/motion/About/The\\_Storyboard/4294970977/index.htm](http://motion.kodak.com/motion/About/The_Storyboard/4294970977/index.htm)> [Consulta: 9 de febrero de 2014].

### 4.2.3 Contraste



Imagen 24: Ejemplo del contraste (y color) que se consigue con la película positiva 5285. © FX

Este contraste, junto con el color, provoca que la imagen de la trama de 2012 se diferencie enormemente de la trama que transcurre durante la década de los años 60. La película 5285 le da a las escenas del presente una sensación mucho más moderna, más impactante, con un *look* más visceral que es el que el público espera del terror moderno.



Imagen 25: Esta recreación de un video antiguo presenta un nulo contraste. © FX

de Lana parezcan más horribles y que fueron filmadas en los años setenta». <sup>62</sup> A Michael Goi se le ocurrió degradar tanto la imagen porque se dio cuenta de que en lo que Ryan Murphy se inspiró fue en un antiguo documental sobre un tema similar y que probablemente él vio una mala copia duplicada del video.

Respecto al contraste de la imagen, lo que afecta es la elección de la película a usar, y el uso de determinados filtros. Pero como en el resto de aspectos de la fotografía, lo que más influye es la narración, el propósito de la historia y hacer lo posible para que la fotografía se adapte a la trama. Es por ello que el contraste varía y las escenas que transcurren en 2012 están mucho más contrastadas. Estas escenas se grabaron con la película reversible (o positiva) *Kodak Ektachrome 100D 5285*. Esta película destaca por los colores que produce, que en el próximo apartado trataremos, pero también por un contraste mucho mayor en la imagen. Este

Por el contrario encontramos una falta total de contraste en el último episodio de *Asylum*. Concretamente en el vídeo del documental de Lana, esta falta de contraste se emplea para replicar el aspecto de un viejo documental que grabó Lana en Briarcliff. Para conseguir ese *look* grabaron esas escenas con película de 16mm y para aumentar el efecto y conseguir que pareciera más antigua, el equipo de postproducción pasó las imágenes a una cinta de vídeo de 3/4 de pulgada en *U-matic*, el primer formato de videocasete que existió, anterior al *Betacam*. Goi explica que «eso le dio el aspecto angustioso y decadente que hizo que las imágenes

Un elemento que forma parte del ambiente de los sets es una capa de neblina que hay en el aire. Esta capa de neblina hace que sea muy importante mantener el contraste de la imagen. Es por ello que cuando se trata de elegir qué filtros difusores se usarán, Michael Goi prefiere usar los viejos filtros *Mitchell AB* porque le gusta la sutil forma que tienen de suavizar los bordes sin reducir el contraste. Además, otro tipo de herramientas que utilizan para difuminar la imagen son las *Black Nets*, que son unas mallas negras que provocan una difusión en la imagen y se aplican entre el cuerpo de la cámara y la lente. También usan los *Black Magic Filters*, y los *White SupraFrost Filters*.



Imagen 26: Muestra de la capa de neblina que se encuentran en los sets. © FX

62 MARTIN, D. (2014). *How American Horror Story Got 11 Creepy Shots*. Vulture. <<http://www.vulture.com/2014/01/american-horror-story-cinematographer-michael-go-interview.html>> [Consulta: 9 de febrero de 2014].



Los filtros se emplean dependiendo de las necesidades de la escena. Bien puede ser para escenas en las que se ha de crear desconcierto, incertidumbre, para reflejar el estado psicológico de un personaje, o suavizar la carga dramática de una escena.



Imagen 27: Ejemplo del efecto que producen los filtros de difusión. © FX

#### 4.2.4 Color



Imagen 28: Las imágenes que producen la película *Kodak 5285* son mucho más contrastadas que las de la trama de los años 60 en Briarcliff. © FX

Como hemos apuntado anteriormente, en las escenas que transcurren en 2012, encontramos un cambio drástico en el color. Por lo general, toda la segunda temporada cuenta con colores desaturados. Un recurso que apoya el malestar generado por la estancia en Briarcliff. Estos colores varían entre los fríos y los cálidos dependiendo de las escenas. Por ejemplo, nos encontramos con colores más cálidos en ambientes iluminados por la luz del fuego. Estas escenas

suelen ser de conversaciones y estos colores apoyan lo que expresan con los diálogos. Los colores fríos aparecen en los peores momentos, las torturas, la depresión general que desprende el psiquiátrico, o cuando los personajes están atravesando malos momentos. Las escenas de 1964 se ruedan con la película *Kodak Vision 3 500T 5219*, y además se desaturan los colores subrevelando<sup>63</sup> el negativo. Para contrastar esas escenas con las de 2012 cambian la película a la *Kodak Ektachrome 100D 5285*. Con esta película se obtienen unos colores muy saturados, más contrastados, y con dominancia de verdes, azules, amarillos y algunos rojos.

La película positiva también se emplea para algunos “cortes bruscos”, estos son como *flashbacks* cortos que contrastan con el resto de la secuencia. Dos ejemplos los encontramos en los episodios dos y cuatro, ambos *flashbacks* tratan sobre asesinatos. Se emplean para que al yuxtaponer dos escenas radicalmente diferentes cause sorpresa al espectador.



Imagen 29: La película positiva también la usan para *flashes* rápidos, a modo de contraste. © FX

<sup>63</sup> Ver pie de página 19



Imagen 30: Flashback en blanco y negro representando el campo de concentración de Auschwitz. © FX

Observamos como los diferentes estilos de colores sirven para reflejar las diferentes épocas. Colores intensos, saturados y contrastados para el presente. Colores desaturados y apagados para los años 60 durante la estancia en Briarcliff. Para ubicar temporalmente al espectador en otra época, la dirección de fotografía filma con película *Kodak Eastman Double-X 5222* en blanco y negro. Esta película la usan para los *flashbacks* de los años 40 que representan la Alemania nazi. De este modo nuevamente el color permite al espectador ubicarse en el tiempo de la historia narrada.

#### 4.2.5 Tipos de plano



Imagen 31: Ejemplo de diferentes y variados tipos de plano. © FX

Uno de los elementos visuales que caracteriza esta segunda temporada es la gran variedad de planos que encontramos a lo largo de los episodios. Esto es algo que ya se vio en *Murder House*, pero que ahora en *Asylum* se repite y se exagera. Cenitales, generales, planos detalle, planos subjetivos, ángulos bajos, muchos y diferentes tipos de planos que hacen más interesante, dinámica, e incluso, provocadora a esta segunda historia. Esta cantidad de diferentes planos, combinado con un montaje rápido, proporciona el grado de locura necesaria que narrativamente necesita la historia.

Los tipos de plano que más destacan por no ser tan estándar y por su reiterado uso en *Asylum* son los planos cenitales, los planos desde ángulos bajos y los planos subjetivos. Las posiciones de cámara excéntricas ayudan a enfatizar la locura del manicomio. Así, Bruce Block (2008:83) habla de las posiciones de cámara inusuales en su libro "Narrativa visual": «Un encuadre desde una posición de cámara inusual puede burlar la apariencia del espacio real de una imagen. El espacio ambiguo normalmente provoca ansiedad, tensión o confusión en el público. Los *thrillers* y las películas de terror utilizan el espacio ambiguo para resaltar su estrategia visual».

#### 4.2.6 Composición

Como ya hemos podido comprobar, una de las características que prevalece en esta segunda temporada de la serie es la de variar constantemente la luz, los planos, el color, para que no se consiga una “comodidad visual”, contagiando la demencia del sanatorio a la fotografía de *Asylum*. Por ello, mediante los encuadres, las líneas compositivas, el equilibrio, o desequilibrio y la tensión visual, la composición fotográfica también consigue reproducir una variedad visual que realce el enloquecimiento de los personajes y las historias de Briarcliff.

En diferentes escenas podemos encontrar un reiterado uso de líneas diagonales. Estas líneas, a diferencia de las verticales y horizontales, son mucho más intensas. Además, con la aparición de las diagonales se obtiene un contraste visual entre las imágenes con líneas horizontales o verticales.

La inclinación de los objetos y personajes en pantalla, junto con otros aspectos de la composición como el aire o los encuadres, dotan de un desequilibrio a la imagen, propiciando la aparición de la tensión visual, que es fundamental para la narrativa visual de la serie.

En ocasiones, para generar una composición desbalanceada, se realizan encuadres con demasiado aire, tanto por la parte superior, como por el lateral. Esto se consigue situando al personaje en una de las esquinas inferiores. De esta forma la imagen queda prácticamente vacía, con un encuadre nada habitual, y se genera tensión visual.

Para otras escenas, la dirección de fotografía opta por hacer totalmente lo opuesto: deja el encuadre sin aire. Esto se obtiene cuando el personaje está mirando hacia un lado, y no se deja espacio en la dirección de la mirada, si no que el aire está en el lado contrario. Saltándose la regla compositiva de dejar espacio para la mirada se genera una sensación de opresión, que para la historia de *Asylum* es muy acertada.

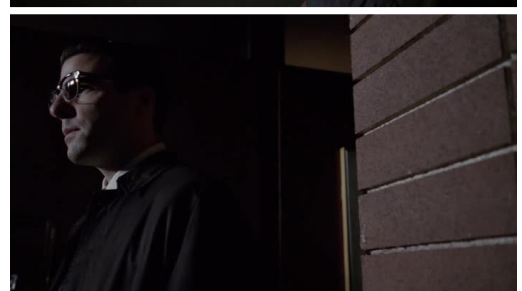
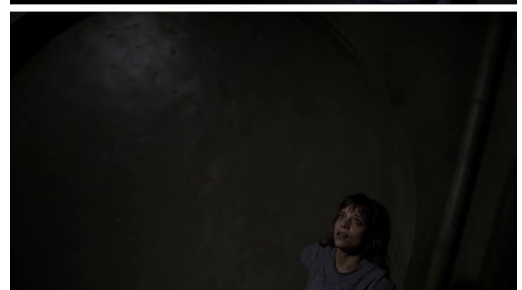
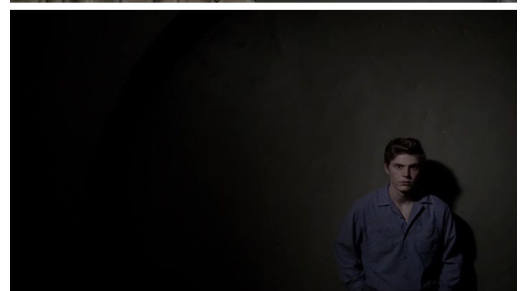
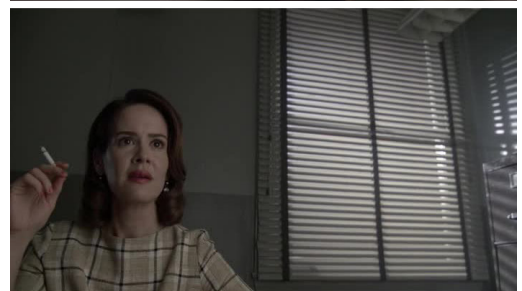


Imagen 32: De arriba a abajo, 2 planos inclinados (diagonales), 4 encuadres con mucho aire, 1 plano sin aire en la dirección de la mirada. © FX



Imagen 33: De arriba a abajo, 2 encuadres dentro de encuadres, 2 planos detalles (con transfoco), triángulo compositivo, plano invertido. © FX

Esa opresión igualmente se puede obtener “encerrando visualmente” a los personajes dentro del encuadre. Esto es, que un personaje aparezca encuadrado dentro de un objeto, ya sea este una puerta, unas piernas, un espejo, un vaso, o cualquier elemento del decorado. Gracias a estos encuadres dentro de encuadres se logra transmitir cierta claustrofobia.

Durante el apartado del análisis de la primera temporada ya hablamos de la regla de Hitchcock<sup>64</sup> relacionada con el peso visual de los elementos en la composición. En *Asylum* también encontramos algunos ejemplos de su uso. Así lo podemos comprobar en el episodio seis, cuando la hermana Jude tiene que conseguir la huella dactilar del doctor Arden para comprobar si fue un nazi. Dada la importancia de esa huella para la historia, se capta un plano detalle de la copa con la huella adherida al cristal, y se realiza un transfoco a la cara de Jude que ve cumplido su objetivo.

Una herramienta muy poderosa de la composición son los triángulos compositivos. Mantienen el encuadre activo incluso cuando se trata de una escena larga y son una pieza fundamental de la organización visual. Algún ejemplo lo encontramos en escenas con tres, o más personajes, donde las miradas de los personajes del plano forman un triángulo.

Por último, uno de los tipos de planos más extraños que podemos encontrar, son los planos invertidos. Estos planos son aquellos en los que por ejemplo, la cabeza del personaje está en la parte inferior de la imagen y el torso o las piernas se encuentran en la parte superior del cuadro. Como ya comentamos en el apartado de tipos de plano, las posiciones inusuales de la cámara crean un espacio ambiguo que provoca tensión o confusión.

#### 4.2.7 Movimientos de cámara

Uno de las características visuales que más llaman la atención de la fotografía de *American Horror Story* son los movimientos de cámara. Principalmente encontramos dos tipos. Por una parte los movimientos producidos por el uso de la cámara en mano, con los que se pretende transmitir tensión. Por otra parte, los movimientos de cámara más estables realizados con grúas, *dollies* o *steadycams*. Estos últimos se emplean para darle un aspecto más diferente y variado, recurriendo a diferentes técnicas para conseguir mostrar los escenarios y las secuencias de una manera más dinámica y en ocasiones más espectacular.

64 Ver pie de página 49

El uso de la cámara en mano, como ya se vio en la primera temporada, está reservado a las escenas en las que por cuestiones dramáticas, su uso es adecuado, puesto que esta técnica consigue acercar al espectador de una forma más directa (algo más parecido a un documental) a los hechos que transcurren en la historia. Varios ejemplos de la cámara en mano los encontramos en escenas de tensión, por ejemplo cuando torturan, o encierran y aíslan a los internos del psiquiátrico. Se emplea para transmitir desestabilidad, locura, o caos.

Por otro lado, los movimientos de cámara realizados con aparatos que obtienen estabilidad en la imagen, permiten a la fotografía explorar los escenarios a través de los diferentes movimientos, ya sean a la altura de los ojos de los personajes, en planos picados o cenitales o en planos bajos o incluso a ras del suelo. Con estos movimientos se consiguen unos efectos artísticos que son una parte fundamental del estilo visual de la serie, con planos que destacan por no ser usuales en la ficción televisiva. Además, en algunas secuencias la cámara se mueve constantemente alrededor de los personajes, o por el escenario, dinamizando las escenas. Si estos movimientos son lo suficientemente intensos, conseguirán que «cuando el público ve la pantalla, el movimiento literalmente desborda el encuadre y tiene la percepción de un espacio visual más allá de él».<sup>65</sup>

Un ejemplo lo encontramos en el episodio cinco, *Yo soy Ana Frank (Parte 2)*, capítulo nominado al Emmy en 2013 por la dirección de fotografía. Este episodio arranca con un plano secuencia de 3 minutos que transcurre en una habitación con dos personajes y varios espejos.<sup>66</sup> En esta secuencia, un judío que vivió los horrores de los campos de concentración nazi le explica a la hermana Jude cómo el doctor Arthur Arden (Hans Gruper) es posiblemente uno de los nazis que estuvieron en su campo de concentración. Lo interesante visualmente de esta secuencia, es la forma en la que se presenta la información. Al tratarse de un plano secuencia, una secuencia sin cortes, la cámara se va moviendo para mostrarnos los detalles que son claves para narrar y comprender esta escena. Así bien, la secuencia empieza presentando el lugar y los personajes, a los que en un momento los podemos ver en el mismo plano gracias a los espejos de la habitación. Después cuando se sientan, la cámara irá moviéndose de uno a otro para enseñarnos quién habla en cada momento. También, nuevamente se apoyarán en los espejos para mostrarnos a ambos personajes. Cuando Sam Goodman explica su investigación la cámara se acerca hacia los documentos y fotografías que están por la mesa y el tablón de la pared, acto seguido, la cámara retrocede y vemos a Jude observando esas fotografías, con este movimiento, nos presenta a nosotros la información a la vez que refleja la visión de Jude mirando la documentación. Es una forma de introducirse en la escena como si estuviéramos nosotros ahí observando todos esos documentos junto a Jude y además podemos sentir su inquietud.

En muchas ocasiones los planos con movimientos de cámara se emplean a modo de seguimiento de un personaje. La cámara se mueve junto al personaje, acompañándole a través de las habitaciones, este seguimiento del personaje hace que cobre más protagonismo al centrarse la acción en él. Un ejemplo de movimiento de cámara con seguimiento lo vemos en el episodio seis en una escena con Monseñor. La cámara le acompaña desde la entrada del edificio hasta que entra en un ascensor. Esto se hace desde un ángulo bajo y con una lente gran angular, de las que en el apartado de ópticas hablaremos de qué es lo que provoca en la imagen, pero que en esencia realza la figura del personaje a la vez que da más profundidad al espacio.

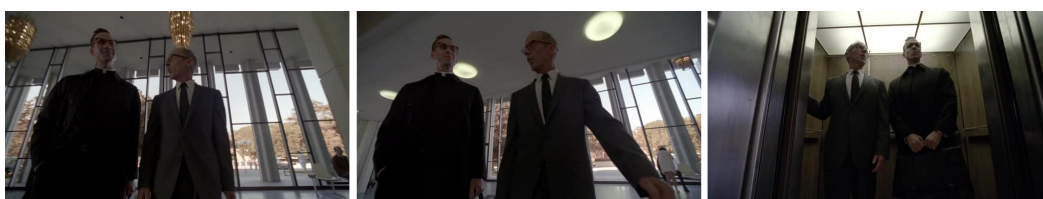


Imagen 34: Plano de seguimiento con ángulo bajo y lente gran angular. © FX

65 BLOCK, B. (2008). *Narrativa visual: creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*. Barcelona: Ediciones Omega. p.84

66 En la aplicación que se encuentra en los anexos hay una animación con la planta de cámara sincronizada al video de la secuencia. Apartado “Otros datos” – “Planta de cámara 2x05”.

También se emplean para revelar información. Un ejemplo lo podemos observar en el final del episodio cinco donde se realiza un *track in* hacia una antigua fotografía en la que podemos ver al doctor Arden junto con los demás nazis.

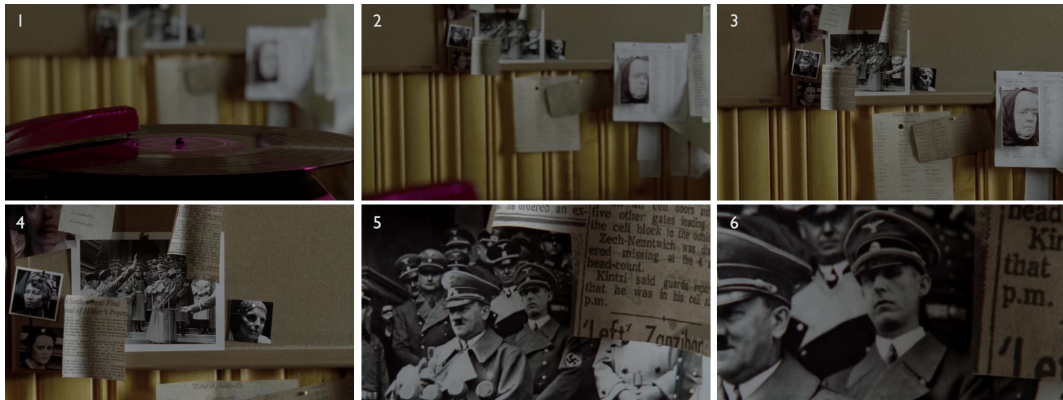


Imagen 35: Movimiento de cámara hacia adelante hasta un plano detalle de una cara en una fotografía. © FX

Otra forma de revelar información de una manera más interesante a través de varios movimientos de cámara la encontramos en el final del episodio 11. La cámara realiza un recorrido desde la parte alta del *hall* del psiquiátrico, bajando hasta la planta baja donde hay una monja que pasa y tapa la cámara. En ese momento se realiza un corte imperceptible y la cámara continua moviéndose pero ahora está en la cocina. Pasa a un plano fijo de un carro con comida, la cámara no se mueve pero el carro sí. Finalmente, hay un plano bajo, casi a ras del suelo, que atraviesa unas rejas de una celda de aislamiento donde se ve como se abre una rendija para dejar un plato de comida (el que venía del plano anterior de la cocina) y la cámara sube para revelarnos que quien está encerrada es la hermana Jude. Juntando estos planos con movimientos de cámara consiguen enlazar varias zonas de Briarcliff, a la vez que mantienen un suspense al mostrar planos que no parecen relevantes, o que no tengan relación entre sí, para finalmente descubrir que Jude está encerrada.



Imagen 36: Falso plano secuencia en el que se unen diferentes tomas que conducirán a la revelación de algo muy importante en la trama. © FX

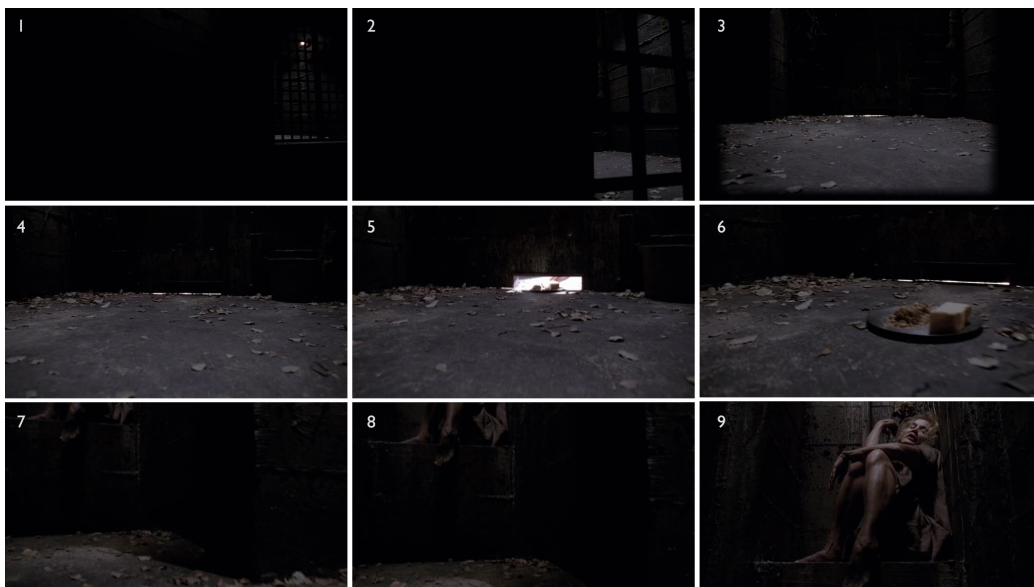


Imagen 37: Último plano de esa secuencia, que con un movimiento de cámara a ras del suelo se descubre que Jude está encerrada. © FX

Otro de los planos más interesante que sirven para revelar información aparece en los últimos minutos de la temporada. Es un *flashback* de apenas unos segundos en el que Lana Winters se encuentra reunida con unos detectives que preguntan por un asesino que probablemente sea su hijo. El plano comienza girado subiendo por el sillón donde se encuentra Lana, conforme sube la cámara, el plano se va girando para volver a una posición horizontal. A medida que se acerca a la mesa de cristal donde se encuentran los detectives, la cámara continua girando hasta colocarse invertida, y va bajando para ver el cristal de la mesa desde abajo, donde se encuentra una fotografía del hijo de Lana. Michael Goi explicó la razón de rodarlo de esta manera, tanto por simbolizar el estado del personaje y también por lo que hace distinta la fotografía de la serie: «Ese plano dice todo lo que *American Horror Story* es. [...] Esa es una escena procedimental con detectives interrogando a Lana, y Alfonso [Gomez-Rejon, el director] estaba en plan ‘¿Cómo podemos hacer esto interesante? Quiero decir [...] que podríamos grabar a los dos detectives y luego grabar a Sarah [Paulson, Lana Winters] y luego hacer un primer plano de las fotos en la mesa y ya estaría hecho’. Y él dijo: ‘¿y si venimos de detrás de la silla en ángulo inclinado [...] solo para dar la sensación de que ella está inquieta [inestable/trastornada]’, una vez más tratando de conectar con los personajes, ‘que ella está inquieta porque puede ser que su hijo fuera un asesino’. Y yo dije que vale, ¿y si hacemos eso y seguimos con el giro, seguimos hasta ponernos bocabajo y luego vemos las fotos de su hijo debajo de la mesa de cristal? ¡Hagámoslo! [...] Es esa manera de no querer hacer lo fácil y convencional lo que creo que ayuda a distinguirse a *American Horror Story*».<sup>67</sup>



Imagen 38: Plano con un interesante movimiento de cámara para revelar información a la vez que transmitir la inestabilidad emocional del personaje. © FX

#### 4.2.8 Lentes

Como hemos visto, los movimientos de cámara dotan a la serie de una variedad visual muy interesante, algo que realza y potencia esa variedad son las ópticas que emplean. En las que se encuentran una gama de *zooms* y teleobjetivos, y la lente que más destaca, un gran angular, nada usual en televisión que crea una imagen atrayente.

Las lentes que emplean para esta segunda temporada son unos *zooms Panavision Primo 24-275mm*, un *19-90mm Compact Zoom* y un *Angenieux Optimo 28-76mm*, y una lente fija gran angular *10mm Century Precision Optics Swing Shift*. Son unas ópticas de gran calidad y con una gran luminosidad, los *zooms* llegan a una  $T^{68}$  mínima de 2,8, y el *Prime* hasta 1,9. Esto se traduce en que pueden conseguir poca profundidad de campo, algo a lo que recurren con asiduidad a lo largo de la temporada.

<sup>67</sup> “Michael Goi, ASC Discusses American Horror Story at UNO”. *Youtube*  
<<http://www.youtube.com/watch?v=VQOIHUVgqZs>> [Consulta: 10 de Febrero 2014]

<sup>68</sup> Ver pie de página 28

Usar ópticas *zoom* es un buen método para conseguir agilizar el proceso de preparación de los encuadres, puesto que te permite variar el tamaño del cuadro sin tener que cambiar de lente. Además, en ciertas escenas se usan los *zooms*, por lo que es imprescindible el uso de estas ópticas, aunque mayoritariamente se realizan *travellings* o *track-ins*.



Imagen 39: Ejemplo de las diferencias que se producen al usar lentes angulares y lentes normales. © FX

profundidad se exagera, los objetos aparentan estar más separados (de adelante hacia atrás) de lo que están realmente. Esto le puede dar al espectador un sentido mucho mayor de presencia y de estar en la escena.<sup>69</sup> En una escena del episodio 11 podemos comprobar esta diferencia de percepción de profundidad. Están Kit y Monseñor en su despacho hablando, están separados por la mesa, en algunos planos no se aprecia una distancia entre ellos, esto es por las lentes normales o teleobjetivo que usan, mientras que en otros planos da la sensación de haber una distancia mayor cuando realmente siguen a la misma distancia física. En esos planos se usan lentes angulares, y dependiendo del momento de la conversación es más conveniente crear esa aparente distancia entre ambos personajes. Además el empleo de diferentes ópticas dentro de una misma secuencia crea un contraste e incrementa la intensidad visual.

El uso de lentes con una gran apertura permite, como ya hemos comentado, obtener poca profundidad de campo. Con esto se consigue desenfocar el fondo y centrarse en el sujeto principal. O bien centrarse en una parte en concreto de la imagen. Esto es un recurso muy útil para dirigir la mirada del espectador, aislando lo importante del resto del cuadro.

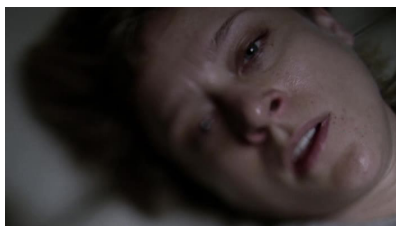


Imagen 40: Uso de las lentes *swing shift* para exagerar el foco selectivo. © FX

Además de la poca profundidad de campo, también consiguen focalizar más el punto de atención del espectador usando las lentes *Century Precision Swing Shift*, que tienen un fuelle que permite moverlas para lograr enfocar una pequeña parte de la imagen dejando otras desenfocadas, a pesar de encontrarse a la misma distancia de la lente.

Otra herramienta que emplean en algún plano muy concreto es el *split diopter*. Es un cristal que se coloca delante de la lente con el que se puede enfocar una parte de la imagen que esté a una distancia diferente de la otra mitad de la imagen que esté enfocada. En *Asylum* lo emplearon en el episodio dos en un plano en el que el doctor Thredson estaba en primer término y la hermana Jude atrás, y gracias al *split diopter* los dos estaban enfocados. Era importante mantenerles a los dos en foco y en el mismo plano para observar

69 BROWN, B. (2008). *Cinematografía. Teoría y práctica: la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo*. Barcelona: Ediciones Omega. p.51





Imagen 41: Mediante el *split diopter* mantienen a los dos personajes enfocados. © FX

como Jude mira atentamente la reacción de Thredson cuando los padres de un adolescente le confiesan que están aterrados con su hijo. El director de fotografía explica su decisión de rodarlo de esta manera: «Teníamos a Zach muy grande en primer término, escuchando a la pareja, mientras Jessica está mirando a Zach esperando su reacción, porque ella se opone a la forma en que trata a los pacientes. El uso del *split diopter* nos permitió mantener a los personajes juntos de una manera que es más poderosa que ir de un primer plano al otro. Juntar a los actores en el mismo encuadre de un modo inusual representa mejor lo que están pensando y sintiendo».<sup>70</sup>

#### 4.2.9 Montaje

Para finalizar el análisis de la segunda temporada hablaremos del montaje, que a pesar de no ser algo que dependa de la dirección de fotografía hay ciertos aspectos en los que la fotografía puede estar implicada. Saltos de eje, cámara lenta y pantalla partida.

Como ya vimos en el análisis de la primera temporada, una de las reglas básicas del montaje, el eje, se rompía deliberadamente con fines dramáticos. En esta segunda temporada volvemos a encontrarnos algunas secuencias en las que las direcciones de mirada no respetan esta norma lo que provoca un desconcierto en el espectador.

Además, en *Asylum* se recurre con cierta frecuencia a poner planos a cámara lenta. Es una cuestión del montaje, pero en lo que la dirección de fotografía puede estar implicada, porque conociendo que esos planos serán a cámara lenta, se puede configurar la cámara para grabar a mayor velocidad y así a la hora de ralentizar el plano mantener una imagen continua, fluida y sin saltos. Estos planos ralentizados acentúan el dramatismo de la secuencia, por ejemplo cuando a algún personaje lo encierran, o se lo llevan preso, o incluso fallece, el mostrarlo a cámara lenta hace que la acción se expanda en el tiempo y esta se intensifique.

El montaje de la serie se caracteriza por ser rápido, y este es un aspecto que ayuda a la fotografía. Es algo que, como hemos podido comprobar, va acorde a la fotografía, la cual tiene una gran variedad de planos, encuadres, composiciones, diferentes ópticas para una misma secuencia, lo que sumado a un montaje tan rápido hace que se intensifique esa variedad visual transmitiendo al espectador cierto caos, que es una representación de lo que viven los personajes reclusos en el psiquiátrico.

Por el contrario, la falta de variedad dentro de una misma secuencia, tanto en la fotografía como en el montaje, es una forma de contraste respecto al resto de secuencias. Esto es, dado que por lo general el ritmo visual de la serie es rápido, cuando nos encontramos con una escena en la que es un plano fijo o con muy poco movimiento, se crea un potente contraste que realza la importancia de ese momento. Un claro ejemplo de este contraste lo encontramos en el episodio cinco cuando la hermana Jude tiene un monólogo en el que es un único plano con un *travelling* hacia su cara muy lento. Es una secuencia en la que el personaje de Jessica Lange está explicando una parte importante de su pasado, el crear ese contraste por yuxtaposición al ritmo habitual de las otras secuencias realza este momento dotándolo de importancia y manteniendo constantemente el plano con la cara de Jude en todo momento.

---

70 HEURING, D. (2012). "Bedlam's New Address" en *American Cinematographer*, 2012, vol. 93, issue 11, p.76-84.



Imagen 42: Uso de la pantalla partida para aumentar el suspense. © FX

Por último, un recurso del montaje que también afecta a la fotografía es la pantalla dividida. En una secuencia del episodio 11 cuando Lana va a intentar escapar de Briarcliff la pantalla se divide para poder ver dos imágenes que están sucediendo al mismo tiempo. Por un lado tenemos a Lana intentando pasar desapercibida y por otro tenemos al doctor Thredson del cual Lana trata de huir. El visualizar a la vez varios planos agudiza el suspense y la emoción que debe transmitir la secuencia. Según comenta la actriz que interpreta a Lana, Sarah Paulson, en una entrevista *online* para *Gold Derby*, la pantalla partida es una referencia a Hitchcock.<sup>71</sup>

A lo largo de este análisis de la segunda temporada hemos podido observar todos los recursos y técnicas que el director de fotografía y su equipo emplean para conseguir apoyar y transmitir de una manera más interesante la historia que crea Ryan Murphy y los guionistas.

El uso de diferentes películas, para conseguir un color y un contraste diferenciador según la época en la que transcurre. El uso de diferentes lentes para intensificar el contraste y la variedad visual; la profundidad del espacio, el peso de los personajes y los espacios, los enfoques y desenfoces. Recurrir a luces duras o suaves para identificar la maldad de un personaje, o para simbolizar la vida o la muerte, la esperanza o el peligro. Hacer un uso artístico y narrativo de diferentes composiciones de planos para transmitir claustrofobia, encerrando a los personajes en los encuadres, dejándoles sin aires, como reflejo de su encierro en el psiquiátrico. Aumentar la variedad visual con potentes movimientos de cámara, que estilizan a la vez que revelan información importante. Y también combinar las técnicas de la fotografía con aspectos clave del montaje para conseguir reforzar todos esos recursos que emplea la fotografía.

---

71 "Gold Derby Q&A: Sarah Paulson ('American Horror Story: Coven)". *Youtube* <<http://www.youtube.com/watch?v=5-9wncu0xyQ>> [Consulta: 15 de Julio 2014]

## 5. Conclusiones

A lo largo de este trabajo hemos podido comprobar en detalle cómo es la fotografía de las dos primeras temporadas de la serie de televisión *American Horror Story*. Por tanto, el objetivo principal que era el de analizar el tratamiento visual de la serie, reparando en el cómo y porqué se emplea la dirección de fotografía, ha sido cumplido.

A través del análisis de las dos temporadas y del trabajo del director de fotografía y el equipo técnico que compone la fotografía de la serie, hemos podido observar la aportación que hace la cinematografía a la narración de la historia. El departamento de fotografía cuenta con muchos recursos para ese fin, tanto técnicos como artísticos. Pero lo más importante para alcanzar el objetivo de ayudar y complementar a la historia es saber por qué se hacen las cosas, y qué se consigue narrativamente con ello. Por eso, trabajan con diferentes películas, dependiendo del *look* que quieran conseguir. Para transmitir las tramas principales más dramáticas se optó por rodar con una película que ofrecía tonos desaturados. Pero, usando puntualmente otra película con unos colores muy saturados y un alto contraste, o una película en blanco y negro, que haga que el espectador reaccione a ello por contraposición, les permite diferenciar las tramas, y las distintas épocas en las que la serie tiene lugar. Por el mismo motivo también requieren de varias cámaras para conseguir unos efectos determinados que, por ejemplo, hagan simular una película antigua con una cámara con el control de velocidad mediante una manivela. A esas cámaras les pondrán una lente u otra dependiendo de qué se quiera mostrar y cómo. Si el espectador necesita ver todo el decorado con varios personajes en él, optarán por lentes gran angulares que abarquen un mayor ángulo de visión. Si por el contrario, al espectador conviene solo mostrarle una pequeña parte de la imagen, emplearán lentes teleobjetivos que permiten acercarte mucho más a los sujetos y tienen un ángulo de visión mucho menor. También por ejemplo se elegirán lentes angulares que crean una deformación en la imagen, si esta es necesaria para que se le transmita al espectador una sensación más desconcertante y de locura. Lo mismo pasa con la iluminación, habrá más o menos dependiendo de cuánto se quiera mostrar, y será más intensa o más suave dependiendo de la carga dramática asociada a la escena en particular. Así como será muy oscura si se quiere provocar terror y misterio.

Es por tanto esencial elegir con qué medios técnicos vas a contar la historia visualmente. Pero esos medios técnicos requieren de un conocimiento específico para saber cómo emplearlos y qué producen usando un equipo u otro. Por tanto, es fundamental tener claro el propósito, porque independientemente de los medios a utilizar, lo importante es ayudar a la narración visualmente: lo que el guion narra con palabras, lo que los actores expresan mediante su actuación, lo ha de conseguir transmitir la fotografía en la serie. La composición en fotografía es una pieza clave, con ella se le da estructura a la imagen, se puede conducir al espectador para que mire a un determinado punto. Generar líneas visuales guía los ojos de la audiencia, les aporta información y equilibrio o desequilibrio, según se pretenda. Las líneas diagonales son más dinámicas, favorecen el desequilibrio. Pero el desequilibrio también se puede crear mediante los encuadres. No es lo mismo encuadrar a un personaje en el centro, en un lateral, o en el lateral al que se dirige su mirada, o incluso desencuadrarle, dejando una parte del rostro no visible, partido. Asimismo, la elección de los tipos de plano afecta a la historia, ¿se mostrará una secuencia desde arriba, desde abajo, a la altura de los ojos? Es una pregunta que el director de fotografía se ha de hacer antes de grabar una

escena, porque dependiendo de la elección al espectador le causará una sensación u otra. Con planos desde abajo brinda superioridad al sujeto u objeto. Con planos desde arriba lo contrario, o también es una forma de abstraerse como narrador/espectador visual. Al igual que si eliges usar un plano subjetivo, te estás posicionando, estás motivando a que el espectador vea lo que un personaje ve, y por ende pueda comprender lo que siente más intensamente. Los movimientos de cámara también tienen mucha relación con la integración del espectador. Si la cámara sigue a un personaje, la audiencia le sigue, se le está dando más importancia. Lo mismo pasa cuando una cámara se mueve alrededor de un escenario, el espectador por tanto está moviéndose con ella y favorece que se implique más. Esto se maximiza con el uso de la cámara en mano, algo que está más asociado a los documentales o los reportajes de no ficción y por tanto con algo realista, lo que inconscientemente origina que el espectador sienta que está dentro de la escena. Si los movimientos de cámara no son estables, como los producidos por la cámara en mano, o esa inestabilidad es más exagerada, se crea una tensión visual muy importante, que puede producir en el espectador una sensación de caos o locura. Como hemos comprobado en algunos momentos de la serie, y especialmente en la segunda temporada, que transcurre en un manicomio, transmitir esa sensación caótica es muy importante. Una sensación de inestabilidad también se consigue con planos inclinados, que hacen que todos los objetos de la pantalla aparezcan ladeados.

La tensión visual también se puede generar por contraste. Por ejemplo, alternar planos oblicuos con planos rectos, mostrar una iluminación suave en un personaje y a continuación una luz dura en otro, cambiar la saturación y el contraste de los colores entre secuencias, o alternar un montaje de planos muy rápido con un plano fijo de un personaje hablando. Son diferentes técnicas que se emplean para generar esa tensión visual, que es necesaria para la historia y hace que el espectador sea consciente y se fije más.

La dirección de fotografía ha de crear esos *looks*, y esas composiciones, ha de generar una luz apropiada, y decidir dónde y cómo se empleará la cámara. Todo ello con el propósito primero de transmitir información visual que complemente a la historia. Esto es algo que hemos podido comprobar en este trabajo en el apartado 3 viendo cuál es el flujo de trabajo del equipo de fotografía, y este era otro de los objetivos. El director de fotografía tiene sus ideas antes de grabar una escena, y las comparte en una conversación con el director del capítulo, pero si tiene un plan este se puede cambiar tras ver los ensayos con los actores. Cuando el director de fotografía observa a los actores puede comprender por lo que están pasando los personajes y cambiar la fotografía adaptándola a lo que le transmiten. El objetivo de su fotografía es entrar en la mente de los personajes, comprender lo que sienten y trasladarlo a la imagen. Hemos comprobado qué se consigue con un determinado color, luz, lente, o tipo de plano, por lo que los directores de fotografía harán uso de los colores, luces, lentes o tipos de plano para conseguir que se “vea” ese sentimiento del personaje.

Mediante el análisis y los ejemplos mostrados en el trabajo, también hemos observado que la fotografía de la primera temporada difiere de la de la segunda. Esto se produce precisamente por querer transmitir a través de la fotografía los sentimientos, pensamientos, y en definitiva las historias de esos personajes. Y puesto que cada temporada es una historia totalmente diferente, la fotografía también lo es. Algunos elementos fotográficos son comunes, porque funcionan bien en ambas historias. Por ejemplo, ambas son oscuras, son historias de terror y misterio, y con la oscuridad se transmite el terror. Pero la primera temporada se va oscureciendo poco a poco, conforme los personajes van descubriendo el misterio que encierra la casa, mientras que la segunda temporada ya empieza siendo muy oscura, para que el espectador entre de lleno en el ambiente terrorífico del manicomio. La desolación, torturas y desamparo por la que pasan los personajes de *Asylum* son más intensas que las que viven los personajes de *Murder House*, por ello en *Asylum* se encuentran unos colores más desaturados y apagados, un símbolo de la falta de vida y esperanza que tienen los personajes allí dentro. Por algo similar en la segunda temporada se recurre más al uso de lentes gran angulares, que con la deformación en la imagen que crean, se consigue transmitir mucho mejor la sensación de locura, algo que en la primera temporada no es tan necesario.

Estamos en la conocida como “era dorada de las series”, gracias a la evolución tan grande que la fic-

ción televisiva ha hecho en los últimos años. Esa evolución va desde el germen, la idea, los guiones, hasta el espectador, sus gustos, preferencias y exigencias a la hora de consumirla. Dentro de las mejoras, sin duda está la de la dirección de fotografía. Se ha conseguido disminuir esa línea divisoria entre la “gran pantalla” y la “pequeña pantalla”, de hecho *American Horror Story*, al igual que muchas otras series, se graba con película (como se ha venido haciendo hasta ahora en el cine). Aunque el debate entre la película y el digital no es vital para esto. Hay directores de fotografía que alaban el digital y otros que siguen prefiriendo lo que les ofrece la película. En el caso de *American Horror Story* se graba en película porque el director de fotografía está cómodo con ello, consigue trabajar de una manera rápida y crear diferentes *looks* directamente en cámara sin pasar por post-producción. El medio, al final, es una herramienta; lo importante es saber usarla correctamente. Lo que consigue la fotografía de esta serie es contar mediante imágenes lo que está escrito en el papel, y por contar no se entiende simplemente verlo, es transmitirlo, es hacer que el espectador se emocione con los personajes, que sientan lo que sienten, y si además se hace de un modo tan interesante y de una forma atractiva como en esta serie, será más efectivo. Y eso es lo que hace una buena dirección de fotografía, y en *American Horror Story*, lo hacen.

Este análisis de la dirección de fotografía de *American Horror Story* abre las puertas a otras posibles investigaciones que pueden ser la ampliación a las nuevas temporadas de la serie para ver cómo al tratarse de historias diferentes la fotografía se ha de adaptar a estas nuevas historias. Otra posible vía de investigación sería la comparación de los elementos fotográficos empleados en *American Horror Story* con los usados en el cine del mismo género, es decir, el cine de terror y misterio. Al tratarse de una serie de televisión, un posible camino de investigación sería el de trazar unas pautas en los estilos fotográficos de distintas ficciones televisivas.

## 6. Bibliografía

- “Gold Derby Q&A: Sarah Paulson (‘American Horror Story: Coven’)”. *Youtube* <<http://www.youtube.com/watch?v=5-9wncu0xyQ>> [Consulta: 15 de Julio 2014]
- “Michael Goi, ASC Discusses American Horror Story at UNO”. *Youtube* <<http://www.youtube.com/watch?v=VQOIHUVgqZs>> [Consulta: 10 de Febrero 2014]
- *American Horror Story* (Brad Falchuk; Ryan Murphy). Twentieth Century Fox Home Entertainment cop. 2012
- BLOCK, B. (2008). *Narrativa visual: creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*. Barcelona: Ediciones Omega.
- BROWN, B. (2008). *Cinematografía. Teoría y práctica: la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo*. Barcelona: Ediciones Omega.
- BURUM, S. (2007) *American Cinematographer Manual*. 9ª edición. Hollywood, Cal.: ASC Press.
- HEURING, D. (2011). *The Old Dark House: Creating the Visuals for American Horror Story*. Studio Daily. <<http://www.studiodaily.com/2011/12/the-old-dark-house-creating-the-visuals-for-american-horror-story>> [Consulta: 9 de febrero de 2014].
- HEURING, D. (2012). “Bedlam’s New Address” en *American Cinematographer*, 2012, vol. 93, issue 11, p.76-84.
- KODAK. *Ask A Filmmaker: Michael Goi, ASC – Answers* <[http://motion.kodak.com/motion/About/The\\_Storyboard/4294970977/index.htm](http://motion.kodak.com/motion/About/The_Storyboard/4294970977/index.htm)> [Consulta: 9 de febrero de 2014].
- MARTIN, D. (2014). *How American Horror Story Got 11 Creepy Shots*. *Vulture*. <<http://www.vulture.com/2014/01/american-horror-story-cinematographer-michael-go-interview.html>> [Consulta: 9 de febrero de 2014].
- TÉCNICA CINEMATOGRAFICA. *Plano Holandés - Dutch Angle*. <<http://tecnicacinematografica.blogspot.com.es/2008/04/plano-holands-dutch-angle.html>> [Consulta: 26 de agosto de 2014]
- VALENTINI, V. (2014). *Michael Goi, ASC, ISC breaks every rule in the book for the wild and weird hit series American Horror Story Coven*. *ICG Magazine*, Febrero 2014. <<http://www.icgmagazine.com/wordpress/2014/02/03/freaky-friday/>> [Consulta: 10 de febrero de 2014].
- WIKIPEDIA. *Panavision*. <<http://en.wikipedia.org/wiki/Panavision>> [Consulta: 28 de junio de 2014]