



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

El Extraño: dirección de fotografía de un cortometraje de  
ficción

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Yubero Cervera, Miguel

Tutor/a: Roldán Garrote, David

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

**RESUMEN:** *El Extraño* cuenta cómo un escritor que acude a un motel para escribir su nueva novela descubre un agujero en la pared que le permite ver el interior de la habitación contigua. Lo que en un principio le serviría de inspiración, poco a poco se convierte en un infierno.

El cuerpo teórico se centra en la indagación de filmes pertenecientes al género del suspense. Se investigará el tratamiento de la luz y la composición de los planos para realizar una síntesis de aquellos recursos puedan adecuarse al proyecto, para finalmente aplicarse en el rodaje.

Además, se cuenta el transcurso de la realización del cortometraje, los distintos procedimientos llevados a cabo, así como un análisis de los distintos elementos como la puesta en escena o los referentes literarios, mitológicos y cinematográficos.

**PALABRAS CLAVE:** Cortometraje, ficción, dirección de fotografía, iluminación.

**ABSTRACT:** *El Extraño* tells how a writer, who goes to a motel to write his new novel, discovers a hole in the wall that allows him to see the interior of the next room. What at first would inspire him, gradually becomes to hell.

The theoretical body focuses on analyzing films which belong to suspense genre. The composition and lighting will be analyzed in order to find which resources work better to the project.

In addition, it counts the course of the realization of the short film, the different procedures, as well as an analysis of the different elements such as staging or literary, mythological and cinematographic references.

**KEY WORDS:** Short film, fiction, direction of photography, lighting.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA .....	6
3. DESARROLLO DE LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA .....	7
3.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE .....	7
3.2 DEFINICIÓN DE LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA .....	7
3.3 PRESENTACIÓN DE LA IDEA POR PARTE DEL DIRECTOR.....	9
3.4 REFERENTES Y DESARROLLO DEL ESTILO GRÁFICO .....	9
3.4.1 REFERENTES .....	9
3.4.2 - DESARROLLO DEL ESTILO GRÁFICO DEL CORTOMETRAJE.....	16
3.5 PREPRODUCCIÓN: LOCALIZACIONES, STORYBOARD, PLANTEA- MIENTO Y PRUEBAS TÉCNICAS.....	18
3.5.1 LOCALIZACIONES .....	18
3.5.2 DESARROLLO DEL STORYBOARD .....	19
3.5.3 PLANTEAMIENTO Y PRUEBAS TÉCNICAS .....	20
3.6 PRODUCCIÓN: EXPERIENCIA Y MATERIAL TÉCNICO. ....	21
3.6.1 EXPERIENCIA.....	21
3.6.2 MATERIAL TÉCNICO .....	21
3.7 POSTPRODUCCIÓN: EDICIÓN, VFX Y ETALONAJE.....	22
3.7.1 EDICIÓN .....	22
3.7.2 VFX .....	22
3.7.3 ETALONAJE .....	23
4. CONCLUSIONES:.....	24
5. BIBLIOGRAFÍA .....	26
5.1 LIBROS .....	26
5.2 WEBGRAFÍA.....	26
5.3 FILMOGRAFÍA.....	27
6.ÍNDICE DE IMÁGENES.....	27
7.ANEXOS .....	28

# 1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Final de Grado consiste en el desarrollo de la dirección de fotografía para el cortometraje de ficción *El Extraño*. Dentro de este proceso se abarca desde los primeros diálogos con el director/guionista hasta obtener el resultado final, pasando por la búsqueda de referentes, una definición del estilo, el desarrollo del storyboard<sup>1</sup>, pruebas de iluminación, pruebas de tiros de cámara, rodaje y corrección de color.

La dirección de fotografía es la disciplina dentro de la producción audiovisual que se encarga de desarrollar el estilo visual dentro de un proyecto audiovisual, ya sea una película, un cortometraje, publicidad... para ello el director de fotografía usará las herramientas que dispone tales como la iluminación, el tipo de cámara, el uso de lentes, filtros ect. para dotar de carácter la imagen de un proyecto “el director de fotografía visualiza la película de una manera puramente fotográfica, el cual está determinado por las luces y los ambientes de cada una de las secuencias individuales. En otras palabras, se busca usar ángulos, luces y cámara como medios para contar la historia”.

Cuando se desarrolla la dirección de fotografía se busca convertir el lenguaje literario en lenguaje audiovisual, creando un puente entre lo narrativo y lo técnico. siendo el objetivo de este proyecto entender en profundidad dicha disciplina desde dentro, viviendo en primera persona la experiencia de ser el director de fotografía de un cortometraje de ficción.

La motivación por desarrollar este proyecto viene de investigar dentro de la disciplina de la dirección de fotografía, buscando desarrollar un proyecto en el cual se contara con equipo y recursos para poder llevar a cabo una pieza con un carácter más serio y profesional. Durante el desarrollo de la carrera había tenido la oportunidad de llevar a cabo diversos proyectos de carácter más o menos remarcable dentro de las asignaturas de tercer y cuarto año pero para el Trabajo de Final de Grado quería hacer un proyecto que pudiera aprovechar a la hora de la salida al mundo profesional, que tuviera un carácter más ambicioso. Consideraba este trabajo también una gran oportunidad para volcar todos los nuevos conocimientos y referentes que había ido desarrollando, buscando dar un paso más con respecto a mi trayectoria.

---

<sup>1</sup> Conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### OBJETIVOS

- Conocer los estándares de la cinematografía propia del género del thriller y de terror.
- Trasladar las ideas del director a imagen.
- Construir el storyboard y el desglose de escenas.
- Desarrollar la iluminación y los encuadres de un cortometraje de ficción.
- Llevar a cabo la postproducción, el montaje y la corrección de color.

### METODOLOGÍA

Este proyecto nace de la intención de desarrollar la dirección de fotografía dentro del ámbito de la ficción, más concretamente de un cortometraje. Se busca trabajar de la mano de un director y un equipo con el fin de poder llevar a cabo una propuesta total y sólida, aportando los conocimientos de iluminación, cámaras, ópticas y material técnico para el desarrollo del proyecto. Para desarrollar este proceso se han seguido las siguientes fases propias de la producción audiovisual:

- Preproducción
  - Búsqueda de referentes.
  - Desarrollo del estilo visual del cortometraje teniendo en cuenta el guión, los referentes, el estilo y género de la narrativa.
  - Generación del storyboard. Dentro de este proceso se encuentra el desarrollo de un primer storyboard sobre el cual trabajar junto al director. Este trabajo dará pie a la generación de un segundo storyboard corregido y más preciso.
  - Pruebas de angulación de la habitación, verificar que ciertos planos funcionan tal como se planearon o si han de adaptarse a el espacio real.
  - Pruebas de secuencias y de movimientos de cámara, pruebas de iluminación.
- Producción
  - Ejecución del rodaje del proyecto.
- Postproducción
  - Montaje, VFX<sup>2</sup> y corrección de color.

---

<sup>2</sup> Siglas que hacen referencia a los efectos de manipulación que se ejercen sobre una imagen una vez estas han sido rodadas.

## 3. DESARROLLO DE LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

### 3.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE

El extraño<sup>3</sup> es un cortometraje en el cual se plantea la vida de Alan. Este personaje es un escritor el cual sufre de esquizofrenia. En el pasado vivió la traumática experiencia de haber observado el suicidio de su pareja durante la estancia en un hotel de carretera. Pasado el tiempo decide retornar a dicho hotel con el fin de poder acabar de escribir su última novela, buscando inspiración y avanzar del bloqueo en el que se encuentra. En su estancia en el hotel comienza a experimentar extraños sucesos que le llevan a recordar aquel suceso traumático, siendo incapaz de discernir aquello que es real y aquello que le provoca su enfermedad. Todo comienza con el descubrimiento por parte del protagonista de un agujero en la pared que le permite observar la habitación de al lado, donde observará a un hombre y una mujer que realizan extraños comportamientos, y será a partir de entonces cuando diferentes eventos de carácter sobrenatural provocados por la mente del protagonista recordarán la oscuridad de su pasado.

Se plantea como un proyecto con un punto de vista muy subjetivo, marcado por aquello que el protagonista vive y experimenta. Se observa, escucha y siente lo que él vive, el presente y el pasado se mezclan y se vivirá como real aquello que solo ocurre en la mente del protagonista.

### 3.2 DEFINICIÓN DE LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

Antes de nada es esencial comprender cuales son los objetivos de un director de fotografía. El director de fotografía es un cargo que se encuentra entre el director, técnico de iluminación y operario de cámara. A grandes rasgos se ha de entender como el rol que se encarga de desarrollar el estilo visual del proyecto, conectando todo el ámbito técnico (cámaras, lentes, iluminación...) con la narrativa del proyecto.

A la hora de desarrollar el estilo visual de un proyecto el director de fotografía hará uso de diferentes elementos que dotan de estilo y carácter a la imagen. El elemento principal que define el carácter de una imagen es la iluminación, ya que se trata de un elemento muy expresivo que permite articular el estilo de la imagen en base a las necesidades narrativas del proyecto. A parte del uso de la iluminación para aportar estilo el director de fotografía decidirá la cámara, el soporte (digital o película), las ópticas, el uso de filtros, participará activamente en la fase de etalonaje...



Fig. 1 Fotograma del cortometraje

---

<sup>3</sup> Anexo 1. Cortometraje.

Por ejemplo, si encontramos una escena en la que la iluminación posee un contraste marcado y en una clave baja podemos entender que es un estilo oscuro, frecuentemente usado en géneros como el terror o el thriller, mientras que si encontramos una iluminación no tan contrastada, más global y en una clave más alta nos encontraremos un estilo más neutro, el cual está asociado a una imagen más normativa que encontramos en muchos géneros y no es tan característica.

Hablar de dirección de fotografía es hablar de iluminación, en mayor o menor medida. La iluminación en el campo del cine juega un papel indispensable, pues es la encargada de dar veracidad a aquello que queremos contar. Citando las palabras de David Landau en *Lighting for cinematography*, el objetivo de una filmación es hacer que los espectadores se sumerjan totalmente dentro de la historia que estamos grabando. Queremos hacer que se sientan como si estuvieran mirando otro mundo a través de una ventana, y la luz es una de las encargadas de transmitir esa veracidad. La mente rechaza imágenes que le parecen falsas y confusas, y eso hace que el espectador -en el caso de estar viendo una filmación- se aleje de la narrativa y analice la imagen como una imagen en sí. Es por ello que la iluminación es la encargada de generar esa sensación de realidad, ha de estar acorde con aquello que está sucediendo en el sentido físico -ha de respetar las direcciones de las fuentes de luz que hayan en la escena- como psicológico -ha de reforzar y acompañar las emociones de la narrativa dependiendo de cada situación-.

A parte de la iluminación, como se menciona anteriormente, el director de fotografía se encargará de decidir otros aspectos que repercuten notoriamente en el estilo de la imagen. Las lentes juegan un papel muy importante dentro de la textura y el carácter del proyecto, ya que independientemente de las distancias focales y las aperturas, cada lente aporta unos rasgos y características diferentes y cada una tiene unas propiedades diferentes. Las lentes pueden ser más contrastadas o más suaves, pueden tener un look<sup>4</sup> más moderno o más vintage, pueden ser esféricas o anamórficas, pueden poseer recubrimiento o no... Todos estos elementos permiten que cada lente tenga un carácter propio y el director de fotografía ha de saber usar ese matiz para que la imagen sume y aporte a la narrativa.

---

4 Estilo de imagen, aspecto.



### 3.3 PRESENTACIÓN DE LA IDEA POR PARTE DEL DIRECTOR.

El primer paso para desarrollar la dirección de fotografía es conocer de manera profunda la historia y el estilo que el director tiene en mente. Para conseguir eso es necesario invertir mucho tiempo en la comunicación, pues es la base del trabajo en equipo. El proceso que seguimos en nuestro caso fué el de trabajar por separado, poner en común y posteriormente trabajar en conjunto.

Primero realicé una lectura previa del guión. En esta lectura me preocupé de interiorizar los aspectos generales del cortometraje, entender los motivos principales que mueven al protagonista y entender la tónica general del relato. Una vez hecha la lectura apunté ciertas dudas que me generó para hablarlo posteriormente en una reunión con el director.

Después de varias conversaciones con el director había interiorizado cual era la psicología de cada una de las escenas y conocía la historia de manera profunda, y el siguiente paso que di fue conocer los referentes del director, un acercamiento al estilo visual que tiene en mente.

### 3.4 REFERENTES Y DESARROLLO DEL ESTILO GRÁFICO

#### 3.4.1 Referentes

El género que el guionista/director tiene en mente para generar este filme es el del thriller con ligeros matices de terror. Dentro de los referentes en los que se ha inspirado se encuentran tres largometrajes de tres directores sobre los cuales se ha trabajado y desglosado para entender bien el estilo.

*Barton Fink* (1991), *Suspiria* (2018) y *Madre!* (2017) son tres películas que plantean tratamientos muy diferentes pero que a nivel conceptual comparten elementos como lo sobrenatural, la distorsión, la locura y sobre todo inciden en el punto de vista subjetivo. La elección de estas tres películas por parte del director plantea un amplio abanico a la hora de hablar de la dirección de fotografía, pues encontramos tres enfoques claramente diferenciados pero a su vez están conectados por el género al que pertenecen. En *Barton Fink* encontramos un enfoque más clásico, más teatral, pero incidiendo en la subjetividad y en adentrarnos en lo que viven sus personajes de una manera acentuada; en *Suspiria* encontramos un planteamiento muy naturalista, con una fotografía que responde a lo sobrenatural, con movimientos de cámara y encuadres coreográficos; En *Madre!* encontramos un planteamiento mucho más conceptual y orgánico, viviendo únicamente el punto de vista de la protagonista.

Se comenzará analizando *Barton Fink*, de los hermanos Coen, cuya dirección de fotografía fue llevada a cabo por Roger Deakins. En el filme se narran las vivencias de Barton Fink, un escritor de teatro asentado en Nueva York que recibe una oferta de trabajo en Hollywood para escribir guiones de películas a cambio de un gran salario. Temeroso de alejarse de su estilo personal duda acerca de ir o no, pero finalmente marcha a California. Una vez allí se instala en un sórdido y extraño hotel donde vivirá y trabajará. A la hora de resolver su primer trabajo es incapaz de comenzar y no encuentra inspiración. Esa ausencia de inspiración le hace buscar ayuda en otras personas, las cuales le llevan a experimentar extrañas vivencias, de las cuales finalmente consigue sacar inspiración para escribir. Su guion no satisface las demandas de su jefe el cual le ridiculiza haciendo que siga trabajando para el estudio pero no permitiendo que se publique ninguna de las películas que escriba.

En este filme los hermanos Coen trabajaron junto a Roger Deakins cinco semanas para planificar la fotografía. Durante ese periodo de tiempo estuvieron investigando las localizaciones y haciendo el storyboard. Los hermanos Coen tenían en mente que la cámara estuviera muy presente en la película, prácticamente como si fuera un personaje, moviéndose en ocasiones de manera independiente a la acción. Ésta intención se lleva a cabo a través de la abundancia en el uso de dolly<sup>5</sup> y del uso de lentes por lo general más abiertas -hablamos de que la mayoría de las tomas fueron rodadas en distancias focales de 25 y 33mm- que Roger Deakins utiliza de manera magistral para transmitir una realidad grotesca y distorsionada. Este uso de la cámara como un “personaje” hace que el espectador se sumerja dentro de la historia como si fuera un personaje más, permite que se pueda observar más de cerca.

Otro elemento relevante dentro del filme es la iluminación, en concreto la de aquellas escenas que ocurren dentro del hotel y de la habitación son muy interesantes por la naturalidad que presentan, buscando emular que fuera de esa habitación hay un mundo y el tiempo transcurre en el. Deakins estuvo trabajando junto a los directores para poder obtener varios looks dentro de las escenas que ocurren en la habitación para poder transmitir de manera clara las diferentes fases del día, buscando un estilo realista emulando las diferentes articulaciones de luz que se dan a lo largo del día.

Resulta también inspirador el trabajo que hace con las luces prácticas<sup>6</sup> las cuales poseen mucho peso sobre todo en las escenas que ocurren dentro de la habitación del hotel. En diversas ocasiones a lo largo de la película la estancia está únicamente iluminada con las luces que forman parte del decorado, o al menos se persigue esa sensación. Estas escenas se caracterizan por poseer un marcado contraste y tendencia hacia una clave baja en la iluminación, haciendo que con todos estos elementos se logre ir añadiendo



Fig. 2 Ejemplo de Dolly sobre raíles.



Fig. 3 *Barton Fink*, 1991

<sup>5</sup> Herramienta especializada del equipo de rodaje cinematográfico y de producción televisiva, diseñada para realizar movimientos fluidos.

<sup>6</sup> Fuentes de luz que a su vez de iluminar la escena forman parte de ella, como una lámpara de mesa.

una carga psicológica al escenario, reforzando ideas presentes en el guion como la soledad, la distorsión de la realidad y las ideas de los personajes que habitan esos espacios.

El segundo referente, *Suspiria* de Luca Guadagnino cuyo director de fotografía fue Sayombhu Mukdeeprom, narra la historia de Susie Bannion, una joven aspirante a bailarina que entra en la prestigiosa academia de baile alemana Makos Dance Academy. La escuela es llevada en secreto por un aquelarre de brujas, las cuales provocaron la desaparición de una alumna justo antes de que llegara Susie. La protagonista poco a poco pasa a ser muy valorada dentro de la escuela y es la favorita de la matrona encargada de las coreografías. A su vez el resto de las matronas ven en Susie algo especial y pretenden utilizar su cuerpo para que en ella pueda vivir una de las brujas más ancianas. El antiguo psicólogo de Sara, la chica desaparecida, preocupado por la ausencia de su paciente decide reunirse con una de las compañeras de Susie y le enseña información que dejó Sara antes de morir, donde se revela toda la organización del aquelarre. Las brujas conscientes de que el psicólogo andaba detrás de ellas le engañan y logran llevarle a la escuela, donde se disponen a utilizarle en un ritual como testigo. En dicho ritual es donde pretenden utilizar el cuerpo de Susie para permitir que la anciana bruja continúe viviendo. En mitad del aquelarre Susie desvela ser Mater Suspiriorum, una de las tres madres superiores. Finalmente Susie condena la equívoca actuación del aquelarre, asesinando a todas las brujas corruptas.

Para entender la cinematografía del filme es importante entender la perspectiva desde la que se abordó. Luca Guadagnino y Sayombhu Mukdeeprom trabajaron juntos para llevar a cabo el remake de la película original de 1977 dirigida por Dario Argento. Este remake da una nueva lectura más elegante, en la que se conservan las ideas principales de la película de 1977 pero se incide más en otros puntos y aborda en un lenguaje distinto, tanto narrativa como visualmente. Sayombhu afirma que desde el primer momento vio la película con una paleta de colores apagada, de manera muy diferente al original. Director y cinematógrafo mantuvieron diversas conversaciones acerca de este aspecto hasta decantarse por hacer que el filme a diferencia de la propuesta de 1977 tuviera una paleta de colores neutra, con tendencia hacia la desaturación.

El remake desde el primer planteamiento perseguía más una perspectiva realista que idealista, es por ello que en el uso del color podemos encontrar mucha naturalidad, con tendencia a la planitud con el fin de conseguir un estilo que transmite veracidad. Además el uso de una paleta de baja saturación permite que la escena final -la cual está considerada la mayor referencia al lenguaje usado en la película original- sea la escena con mayor fuerza, inundando toda la pantalla con un color rojo intenso en la escena más intensa en una película que hasta a este punto no había presentado ningún color intenso.



Fig. 4 *Suspiria*, 2018

El realismo se encuentra también presente dentro de la iluminación. A lo largo del filme podemos afirmar que no existen articulaciones ni cambios de luz excesivamente bruscos. Se conserva una gran coherencia en la manera de iluminar las escenas, trabajando un estilo con poco contraste y sin artificiosos efectos visuales. Gran parte de las escenas están rodadas imitando la iluminación propia de las estancias, presentando al espectador un universo de apariencia natural y realista a pesar de que todo lo que en él ocurra esté vinculado con lo sobrenatural y la brujería. La iluminación no posee ningún tratamiento exagerado ni tan dramático como suele ser en el género del thriller o del terror, donde se tiende a exagerados claroscuros. Sin embargo toda la película tiende hacia la clave baja, transmitiendo y reforzando la psicología del mundo en el que habitan los actores, un mundo aparentemente tranquilo cargado de misterio, en el cual ocurren hechos sobrenaturales y horribles.

El uso de un estilo con poco contraste lleva al espectador a una sensación de cotidianidad, de realismo y de suavidad. A su vez el uso de la clave baja lleva a la intimidad, al misterio y al ocultismo. La combinación de ambas generan el look de la película el cual informa al espectador de manera visual acerca del tipo de historia que se está contando. Dirige y da una carga psicológica a los hechos que ocurren en la historia, generando el lenguaje propio de la película.

Por último es importante fijar la atención en el montaje y en los encuadres por como acompañan a las acciones que ocurren. En las escenas en las que hay una fuerte carga emotiva, ya sea tensión, paranoia o elementos sobrenaturales la cámara incide sobre ello, repitiendo una misma acción varias veces desde varios ángulos distintos, se centra en detalles y manifiesta la misma sensibilidad que los protagonistas ante la importancia de los detalles.

El tercer referente es la película *Madre!* dirigida por Darren Aronofsky. En esta ocasión la dirección de fotografía fue llevada a cabo por Matthew Libatique. La película narra de manera alegórica sucesos bíblicos y la historia de la madre tierra. Esta alegoría se presenta a través de la historia una pareja en la que él, que no posee nombre, representa al hombre y ella, llamada Madre, representa a la madre tierra. Ambos viven en un lugar de apariencia idílica, una elegante casa en mitad de una pradera rodeada por bosque, en una localización aislada y sin especificar. Él es un reconocido escritor de poesía el cual se encuentra en una crisis de inspiración y ella es ama de casa. Mientras él escribe su nueva y gran poesía ella repara la casa. Un día un hombre que dice ser doctor se presenta en su casa en busca de cobijo, y ambos acceden a acogerle. La esposa del supuesto doctor aparece en poco tiempo y cuando esto ocurre el hombre admite en realidad ser un fan del escritor y que antes de morir quería conocerle en persona. Los huéspedes rompen por accidente una pieza de cristal de vital importancia para el escritor por lo que Madre, decide echarlos de casa pero antes de que eso ocurra aparecen los hijos de los huéspedes discutiendo acerca de el testamento de su padre y no logra

conseguirlo ante el alboroto. Uno de los dos hijos de los huéspedes muere debido a la pelea. El funeral se celebra en la misma casa y las personas asistentes acaban destruyéndole la casa. Madre reprocha a su marido el permitir que toda esa gente haga lo que quiera con su casa y tienen una discusión acerca de ello. Ambos acaban perdonándose y haciendo el amor. Al día siguiente Madre anuncia a su marido que está embarazada y ello logra hacer que él encuentre inspiración para finalizar el poema. Para celebrar el éxito del poema Madre decide preparar una cena. Justo antes de comenzar a comer una gran masa de gente llega a la casa para ver al escritor, ya que el poema causa furor. Ella le pide que les diga que se vayan pero él dice que hay que ser educado y mostrarles su gratitud. Aquí se produce una escena hiperbólica en la que cientos de personas entran en la casa y comienzan a robar objetos y destruirla. Finalmente acaban llegando las fuerzas militares para disuadir a la gente. Madre desorientada en mitad del caos se pone de parto y decide buscar a su esposo entre toda la gente. Una vez le encuentra él le lleva a su habitación para que pueda a dar a luz tranquila. Tras dar a luz su marido le pregunta si puede enseñar su bebé a la gran masa de gente, pero ella se niega. Finalmente cuando se queda dormida él le quita el bebé y se lo da a la gente, la cual lo asesina y se come sus partes. Madre horrorizada condena el asesinato y enloquecida comienza a asesinar a las personas con un pedazo de cristal. Su marido le implora que les perdona pero ella se niega, bajando al sótano donde prende fuego un tanque de combustible haciendo que la casa y la gente acabe en llamas. Todo desaparece menos ellos dos. Ella se encuentra profundamente quemada y él está intacto. Finalmente, él le pregunta si le puede dar una última cosa, su amor, a lo que ella accede. Él le extra la misma figura de cristal que la pareja de huéspedes rompió, y la pone en el pedestal donde se encontraba la otra. Cuando eso ocurre la casa vuelve a su estado original y una nueva Madre aparece, igual que en el inicio de la película.

Darren Aronofsky desde el inicio perseguía realizar un film cargado de simbolismo y subjetividad, haciendo que toda la película se aborde desde el punto de vista de la protagonista, Madre. Por ello Matthew Libatique, director de fotografía, decidió que la película se hiciera únicamente desde tres únicos tipos de encuadre: el primer plano de la ella, la vista desde el hombro de ella y el plano subjetivo -cuando se observa aquello que ve el protagonista desde su propio punto de vista-. La película está cargada de excepcionales movimientos de cámara disparados a mano sin hacer uso de estabilizadores, otorgando un estilo orgánico y lleno de vida. Este estilo provoca en el espectador la sensación continua de estar dentro de la película, de ser un personaje más. Tal y como dice Aronofsky, Madre te acompaña durante toda la película, ves lo que ella ve y en muchas ocasiones no entiendes aquello que ocurre en pantalla, pero nunca pierdes de vista lo que ella hace ni lo que siente al respecto. Es importante destacar también el escaso uso de planos abiertos y la abundancia de planos cerrados. El uso de todos estos recursos permite que el espectador pueda sumergirse en las emociones de la protago-

nista y así entender el filme como si fuera ella.

A nivel de iluminación, Matthew trabajó un estilo en el que abunda una iluminación naturalista y sin grandes efectismos. Usa frecuentemente luces prácticas e iluminaciones creíbles, dejando ver espacios usuales y cotidianos, nada extravagantes. Se presenta un espacio en el que abundan los colores cálidos e iluminaciones suaves, sin un contraste duro. Este estilo visual recuerda directamente a un hogar acogedor, hace creer que los personajes que se ven en la pantalla habitan en un lugar íntimo en el cual ellos se sienten seguros, además de acentuar el simbolismo de ser un lugar idílico y perfecto. La iluminación posee un carácter simbólico estrechamente relacionado con aquello que representa Madre. Esta simbología se comprende en la escena final, pues cuando ella muere la escena que anteriormente se presentaba con un color cálido, pasa a tener un color frío. Con ello se da a entender que la iluminación posee un carácter más allá del valor funcional, simbolizando que la propia casa y la vida que hay en ella giran en torno a Madre, y que cuando ella muere toda la calidez y el valor del hogar acogedor desaparece.

Matthew afirma que durante el film persiguió siempre un estilo natural. La localización donde se rodó la película era una casa real, por lo que en muchas ocasiones el espacio representaba una limitación a la hora de iluminar ciertas partes. Es por eso que en aquellas tomas largas en las que la protagonista atraviesa varias estancias de la casa, permite que aparezcan las sombras que se generarían de manera natural. En esta ocasión utilizó las sombras de la misma manera que de normal se usan las luces.

La iluminación a lo largo de la película no posee grandes articulaciones, dando pie a una relativa estabilidad, lumínicamente hablando. Si bien en la escena final aparece el uso de un recurso frecuente en el thriller y el terror a la hora de representar dramatismo, la iluminación cenital. Esta iluminación otorga un carácter siniestro y misterioso, ya que exagera las sombras de los ojos y el volumen de los pómulos, dando un carácter semejante a una calavera, evitando hacer visible los ojos, uno de los elementos más importantes de la figura humana. El uso de ese recurso se encuentra directamente relacionado con aquello que está ocurriendo: La marabunta de gente se está comiendo las partes del bebe muerto de Madre. La iluminación consigue dar vida a esas emociones y las enfatiza junto a la banda sonora, siendo un claro ejemplo de el principal cometido de la dirección de fotografía, que es reforzar y participar en la narración de manera activa. Abandona el rol de únicamente iluminar de manera funcional y pasa a formar parte de las acciones que ocurren.



Fig. 5 *Madre*, 2017

### **Conclusiones de los referentes:**

Tras el análisis de los tres referentes escogidos se procede a decantar los elementos que tienen en común para entender la base de su estilo visual a su vez asociado al género del thriller. Los filmes poseen en común que en ellos se narran historias de terror con elementos sobrenaturales y frente a ellos el principal recurso utilizado es un look natural y realista, hablando de iluminación. Las escenas se iluminan con las propias fuentes presentes en la escena como lámparas, luces de techo, ventanas... Dentro del ámbito de la iluminación también se presenta la tendencia al uso de la clave baja en vez del claroscuro, como se puede observar en *Suspiria* y en *Madre!*, mientras que *Barton Fink* en este aspecto presenta un look más clásico y relativamente más luminoso.

A nivel de uso del color dentro de los referentes se encuentra una clara tendencia hacia la desaturación. Cada película posee una paleta de colores propia, tendiendo cada una a colores fríos o a colores cálidos, pero en común se observa un uso limitado del color, hecho que carga a la imagen de subjetividad pues la aleja de un punto de vista realista, de como se vería en la realidad.

A nivel de encuadres y movimientos de cámara se persigue incidir y reforzar el punto de vista subjetivo, buscando expresividad a través de ellos. La abundancia de primeros planos, planos subjetivos, movimientos de cámara que persiguen a los personajes y en general encuadres que limitan y ofrecen una perspectiva cerrada de los acontecimientos que se narran condicionan aquello que se ve de una manera intencionada. Dicha perspectiva se encuentra conectada con las vivencias y sensaciones que experimentan, haciendo que nos pongamos en su piel y por ello se entiende como un enfoque muy subjetivo.

Con respecto al uso de ópticas y distancias focales si bien es cierto que no existen elementos decisivos que se compartan entre las películas existe un uso de las diferentes distancias focales con el fin de expresar y reforzar aquello que se cuenta. El uso de distancias focales cortas aportan una visión del entorno que al ojo humano se percibe como distorsionado, exagera y abomba espacios y rostros, tratándose de un recurso usado en las películas tomadas como referencias para reforzar esa atmósfera surrealista, irreal o sobrenatural. También el uso de distancias focales largas es un soporte sobre el que muchas veces se apoya la dirección de fotografía para enfatizar y permitir que el espectador se adentre en la perspectiva de los personajes. En el género del thriller y terror se hace uso de este recurso ocasionalmente con el fin de generar tensión, obligando al espectador a imaginar que es aquello que la cámara no muestra o a leer en el rostro de los personajes aquello que no estamos viendo, especialmente en momentos decisivos donde se busca resaltar esa sensación de miedo o angustia.

### 3.4.2 - Desarrollo del estilo gráfico del cortometraje.

Una vez claras las bases del estilo que comparten las tres referencias escogidas para el desarrollo del proyecto se avanzará hacia el desarrollo del estilo visual del cortometraje. Basándose en el guión y especificaciones del director junto a las referencias investigadas se desarrollarán las directrices para construir el storyboard<sup>7</sup>. En base al storyboard se debatirán partes decisivas acerca de que distancias focales se usarán, como se podrán iluminar los planos y que equipo técnico será necesario para poder llevar a cabo aquello que se ha planteado sobre papel.

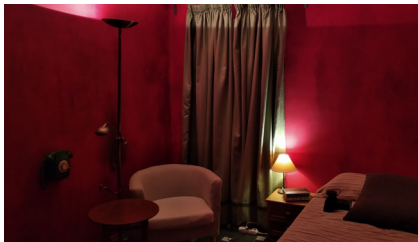


Fig. 6 Localización

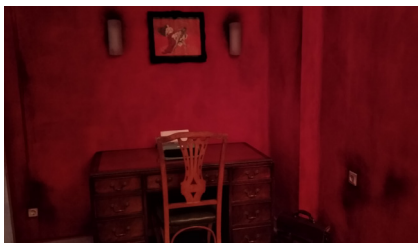


Fig. 7 Localización

Paralelamente al diseño de iluminación se fueron desarrollando los tipos de encuadres que contendría el cortometraje. En este caso la localización se trata de una habitación de una casa habitada que el equipo se encargó de adecuar para el rodaje. El hecho de que sea una habitación real y no un set hace que el espacio sea limitado al que nos hemos de adaptar, y este es un elemento clave. Se trata de un espacio de 20 m<sup>2</sup> y ello descarta de entrada el uso de planos muy abiertos y el permitir grandes movimientos de cámara. Ello no es una limitación ya que parte del trabajo de un director de fotografía es saber adaptarse a las situaciones que se encuentra e intentar hacer que jueguen a su favor. Así pues, dentro del estilo del cortometraje habrá tendencia hacia el plano corto debido al espacio. El director aprueba la decisión de que abunden los planos cortos pues enfatiza a nivel de estilo las emociones del protagonista, pues en el guión el lugar se plantea como un espacio en el que el protagonista se encuentra atrapado y el uso de encuadres cerrados acentúa la sensación de opresión.

A su vez el director también propuso incluir el concepto de distorsión para desarrollarlo en la fotografía. Le parecía interesante hacer uso en determinadas ocasiones de lentes angulares con el fin de subrayar ese punto de locura y de abstracción de la realidad, no queríamos que fuese un elemento muy recurrente pero sí que ciertos planos tuvieran un look más angular y expresivo. También se decidió usar un look con poca profundidad de campo con el fin de enfatizar el estado de confusión y de locura, buscando el dejar los fondos desenfocados y aislar al protagonista de su entorno.

Tras haber decidido estas características las cuales dotaban de un carácter más subjetivo y narrativo a la imagen, ya se podían tomar decisiones acerca de que ópticas se podrían usar para rodar el proyecto. Debían de tratarse de lentes rápidas (que permitieran abrir como mínimo a f2.8) y tenían que ofrecer como mínimo una distancia focal angular y otra más cercana al teleobjetivo. Siendo conscientes de las condiciones del proyecto y del pequeño presupuesto con el que se contaba se descartó el alquilar un juego de lentes, pero el haber podido contar con un juego de lentes anamórficas Atlas Orion

<sup>7</sup> Anexo 2. Storyboard.





Fig. 8 Óptica Sigma 18-50mm f2.8

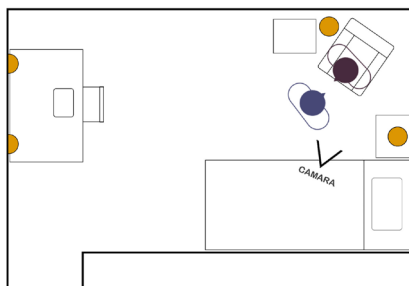


Fig. 9 Planta de luces y movimientos de cámara.

o unas lentes ZEISS Super Speed hubiera sido lo ideal para obtener el look deseado. Finalmente se tomó la decisión de rodar con una lente variable Sigma 18-50 2.8 ya que ofrecía unas distancias focales aproximadas a lo que necesitábamos, ofrecía una gran apertura y sobre todo iba a hacer que la experiencia de rodaje fuese mucho más ágil ya que no tendrían que hacerse cambios de lentes.

Con respecto a la iluminación, el director tenía en mente un estilo que transmitiera misterio y opresión, haciendo del espacio un lugar desagradable y siniestro. En la escena hay presentes tres fuentes de luz a modo de lámpara que forman parte del decorado y estas van a ser las fuentes de luz principales. La iluminación tendrá tendencia a la clave baja y será ténue, pero nunca se adentrará en un profundo claroscuro. Como anteriormente se menciona, la iluminación para crear sensación de veracidad ha de tener en cuenta las fuentes de luz que se encuentran en el set, haciendo que cualquier iluminación extra que queramos añadir siempre respete las posiciones donde se encontrarían las luces del set original. Esto no significa que la iluminación siempre tenga que venir exactamente del mismo punto, significa que la luz ha de tener un motivo por el que está ahí, ya sea una lámpara, una ventana o la propia luz del sol.

Dentro del proceso de desarrollo del estilo visual se hicieron pruebas de iluminación dentro del propio set para poder llegar a conclusiones de manera más rápida. Durante estas pruebas se llegó a la conclusión de que dadas las circunstancias de tiempo –únicamente se contaban con 3 días para poder rodar– y de espacio –el hecho de que fuera una habitación tan pequeña no permitía añadir demasiado equipo de iluminación– únicamente se buscaría el reforzar los puntos de iluminación naturales del set, jugando con luces de relleno para compensar las luces y las sombras y sobre todo jerarquizar la imagen, buscando separar figura y fondo, dotando de mayor tridimensionalidad a la imagen.

En cuanto a la decisión de qué material de iluminación se usaría, la localización y el presupuesto fueron los principales condicionantes. Como se mencionó anteriormente, las fuentes de luz giran en torno a las luces prácticas del lugar. El hecho de que existieran otras fuentes no justificadas hubiera repercutido en problemas a lo largo del rodaje por la falta de consistencia ya que el espacio no lo permitía. Por ello se buscó que fuesen las luces prácticas las que iluminaran el set, es decir, que la iluminación fuese real y parte del atrezzo, y solo se hicieran uso de focos externos para matizar y resaltar ciertos detalles. Contamos con tres paneles led Godox que ofrecían 1200 lux de potencia y con temperatura de color regulable a su vez que con reflectores plegables y stikos<sup>8</sup> que fueron usados tanto de rebote como de relleno negativo.

<sup>8</sup> 8 Planchas de poliestireno expandido de color blanco por un lado y negro mate por el otro usados con el fin de manipular la luz a modo de reflector.

### 3.5 PREPRODUCCIÓN: LOCALIZACIONES, STORYBOARD, PLANTEAMIENTO Y PRUEBAS TÉCNICAS.

Bien es cierto que esta etapa dentro de la producción audiovisual es normalmente el primer paso hacia algo que está más allá del papel y de las reuniones con el equipo. Es aquí donde se comienza la fase de scouting para valorar localizaciones, donde se comienza el casting para poner cara al protagonista del relato... Pero como en muchas ocasiones pasa dentro de las pequeñas producciones, parte de este trabajo se ha ido resolviendo incluso en una fase previa a la preproducción, o visto de otra manera, la preproducción comenzó cuando el guión se estaba consolidando, de manera paralela.

#### 3.5.1 Localizaciones

Como se mencionó anteriormente, parte de algunos procesos se comenzaron a desarrollar de manera algo prematura, siendo uno de ellos la fase de encontrar las localizaciones donde llevar a cabo el rodaje. Esta decisión se llevó a cabo siendo conscientes de lo complicado que es disponer de buenas localizaciones con bajos presupuestos, entonces se decidió disponer del mayor tiempo posible para realizar esa búsqueda.

Finalmente encontramos un espacio que cumplía a grandes rasgos las necesidades que teníamos. En una vivienda ubicada en Marines Viejo, Valencia se encontró un pequeño dormitorio en el cual se podía desarrollar el cortometraje. Dicho espacio tuvo que ser intervenido por el equipo de dirección de arte para lograr que tuviese una ambientación más cercana al guión. Fueron retirados todos los muebles, pintadas las paredes de color rojo, se añadieron respiraderos, se pintaron humedades y se obtuvo todo un mobiliario nuevo acorde al proyecto, buscando crear una atmósfera lo más atada y sólida posible.



Fig. 10 *El extraño*, puesta en escena.



Fig. 11 Versión final storyboard

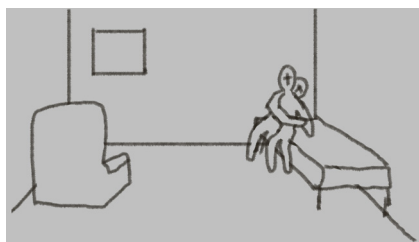


Fig. 12 Primera versión storyboard

Esc 5_R_29 48		MECDO ABIERTO		
Esc 5_R_30 48		MECDO	COLOCAR LAS MANOS EN LA MAQUINA DE ESCRIBIR	
Esc 5_R_31 50		PRIMER PLANO	ESTA EN BLANCO	
Esc 5_R_32 51		DETALLE	MAQUINA	

Fig. 13 Guión técnico usado en rodaje

### 3.5.2 Desarrollo del Storyboard

A la hora de desarrollar el storyboard se llevó a cabo con el mismo procedimiento con el que se ha abordado el proyecto: primero trabajar por separado, luego poner en común y finalmente perfilar juntos para obtener el resultado final. Una vez se ha estudiado el guion y los referentes y se tiene claro el estilo visual se puede avanzar al desarrollo del storyboard. El director consideró que era buena idea que yo hiciera un primer storyboard sobre el cual debatiéramos y trabajáramos juntos. Es muy frecuente que esa tarea recaiga sobre el director más que sobre el director de fotografía, pero en esta ocasión se dio así y personalmente lo agradecí ya que tuve mucha libertad creativa.

El storyboard se trata de una parte fundamental a la hora de desarrollar una pieza audiovisual ya que es el paso siguiente a elaborar el guion. Con el storyboard se comienza el proceso de transformar un guion en imagen, se perfila y acota la perspectiva de la historia que se quiere contar. Es una herramienta indispensable que en este caso ha servido de gran ayuda, ya que sobre el papel se ha podido debatir, eliminar y perfilar el proyecto. Las condiciones del proyecto requerían que tuviera la mayor organización posible, ya que se disponía de un tiempo bastante limitado y el hecho de haber insistido mucho en trabajar el storyboard hizo posible que el proyecto estuviera bien organizado ya que sabíamos exactamente que es lo que se tenía que rodar y como se tenía que hacer.

Este primer storyboard se desarrolló de manera muy esquemática, con el único fin de llevar a imagen aquello que estaba escrito. Decidimos comenzar a insertarlo directamente en el guion técnico ya que era mucho más sencillo ir añadiendo anotaciones, tiempos orientativos y en general poder plasmar aquello que íbamos ajustando.

Una vez debatido el primer borrador del storyboard, el director lo pasó todo a limpio en un segundo storyboard no tan esquemático. Este storyboard es el que se llevó a rodaje y sobre el cual se trabajó con el resto del equipo. Una vez se pasó a limpio se desarrolló el guion técnico<sup>9</sup>, donde se establecía el nombre de cada plano, el tipo de plano y la acción exacta que ocurría. Teniendo este apartado concluido el siguiente paso fue hacer pruebas de encuadres y de iluminación basándonos en el storyboard, comprobando que funcionaba visualmente y adaptando aquello que no lo hacía.

<sup>9</sup> Anexo 3. Guión técnico.

### 3.5.3 Planteamiento y pruebas técnicas

Una vez resuelto el storyboard y de disponer de la localización comenzó la fase de pruebas técnicas. La idea de esta etapa es comprobar la viabilidad del storyboard en la localización final y con los medios que se van a disponer, para agilizar todo lo posible la etapa de producción y saber exactamente qué se tiene que hacer y cómo. El reducido tamaño de la localización hizo que esta etapa fuera de vital importancia, ya que el storyboard se tuvo que adaptar y resumir en las pocas opciones de tiros de cámara que permitía el espacio. Sabíamos que el espacio y el poco tiempo que disponíamos para rodar exigía que todo estuviera lo más optimizado posible.

Así pues, durante las pruebas de cámara se trabajó para que los tiros de cámara de todos los planos estuvieran claros y comprobados. Partiendo de la referencia del storyboard se buscó encontrar la manera más similar de resolver cada uno de los planos, siempre respetando los valores de plano y aquello que se busca subrayar desde guión. También se revisaron los movimientos de cámara y se comprobaron su viabilidad, ya que determinadas tomas requerían de movimientos tipo travel o paneos y debido a la complejidad se comprobó que todo era viable y respondía como se esperaba.

Dentro de las pruebas de cámara también se desarrollaron las pruebas de iluminación. Conforme los tiros de cámara eran resueltos se iba comprobando cómo se podía gestionar la luz con el fin de aportar consistencia y cinematografía a cada uno de los planos. Es cierto que con respecto a la iluminación existían grandes limitaciones debido al tamaño del espacio, y por ello la luz provenía desde tres fuentes de luz presentes en set ya que hacen que la iluminación sea natural y esté justificada. Aún así se hizo uso de focos, rellenos negativos y reflectores para aportar consistencia cinematográfica y adaptarse a las exigencias de cada plano.

Finalmente, una vez todas las pruebas técnicas fueron resueltas se hizo uso de toda la información para organizar el rodaje. Ya que la gran mayoría de escenas se rodaban con el mismo actor dentro del mismo espacio se dió prioridad a los tiros de cámara a la hora de rodar, por ello el plan de rodaje se optimizó a nivel de cámara. A lo largo del proyecto se repetían muchos encuadres similares, que compartían composición, movimiento de cámara e iluminación, por lo que en el plan de rodaje se optó por rodar todos los planos que eran similares seguidos.

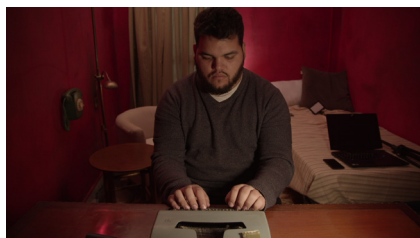


Fig. 14 Frame extraído de las pruebas técnicas.



Fig. 15 Frame extraído de las pruebas técnicas.

## 3.6 PRODUCCIÓN: EXPERIENCIA Y MATERIAL TÉCNICO.

### 3.6.1 Experiencia

La fase de producción se desarrolló durante cuatro días. Durante los tres días de rodaje se grabaron los más de 130 planos que componen el total del cortometraje. Se trató de toda una experiencia en la que tuvimos la suerte de poder aprender mucho en muy poco tiempo.

Durante el proceso de producción me acompañó como auxiliar de cámara Marta Cazalla. Principalmente ella se encargaba de asistir a la hora de realizar cualquier operación con la cámara (bajar el trípode, cambiar de ópticas, revisar cableado...) ya que no podíamos permitirnos tener mucho más equipo por limitaciones sanitarias y de espacio.

El procedimiento que seguíamos a la hora de rodar era el siguiente. Primeramente los asistentes de dirección anunciaban cual era el siguiente plano a rodar. Para preparar el plano previamente revisaba mi storyboard en el cual habían anotaciones para ubicar el valor del plano que se iba a rodar, la altura de cámara, los movimientos, la óptica... Ya que muchos planos ya habían sido probados previamente. Una vez la composición estaba definida se pasaba a la iluminación, que la mayoría de las ocasiones estaba compuesta por un pequeño refuerzo de la luz ya existente en set. Finalmente se hacían varias pruebas con el elenco para realizar pequeños ajustes en base a las acciones y ver como funcionaban en plano. Estas últimas pruebas se veían muy limitadas debido al plan de rodaje tan ajustado que teníamos.

### 3.6.2 Material técnico

Dentro de la dirección de fotografía se encuentra la labor de tomar decisiones con respecto a que cámara y ópticas se usarán con el fin de lograr el estilo y acabado del proyecto. En este caso, ya que se buscaba un estilo muy fílmico, se hizo uso de la cámara Black Magic Pocket 4k. Esta cámara posee la cualidad de ofrecer un alto rango dinámico, permitiendo en postproducción poder desarrollar el etalonaje de manera más profunda y ofreciendo un look fílmico, ideal para este proyecto

En cuanto al rig y accesorios se hizo uso de un trípode de video de cabeza fluida; dos monitores externos (uno para revisión del director y asistentes y otro para el director de fotografía); un gymbal Ronin-s, usado para ciertos planos en los que era necesario algún paneo complejo o ligeros travels.



Fig. 16 Fotografía durante el rodaje



Fig. 17 Black Magic Pocket 4k

## 3.7 POSTPRODUCCIÓN: EDICIÓN, VFX Y ETALONAJE.

### 3.7.1 Edición

El proceso de postproducción fué llevado a cabo conjuntamente entre el director y el director de fotografía. Este proceso de vital importancia comienza por la organización del material rodado, tanto de video como de audio. Una vez organizado este material se comenzó con la fase de edición. La edición se llevó a cabo en el programa DaVinci Resolve 16, ya que se trata de un programa muy versátil, pues permite elaborar el montaje y el etalonaje sin tener que cambiar de programa, ahorrando muchos problemas de incompatibilidad, pues dentro del programa encontramos la interfaz de color que es una de las más potentes del mercado actualmente.

Tras diversas sesiones de montaje llevadas a cabo en conjunto, se iba finalizando el montaje. El proceso se separó por escenas, las cuales posteriormente se entrelazaron, logrando hacer el proceso de edición menos denso y favoreciendo que cada escena exprimiera al máximo su contenido, además de tener en cuenta el tejido narrativo total del proyecto.

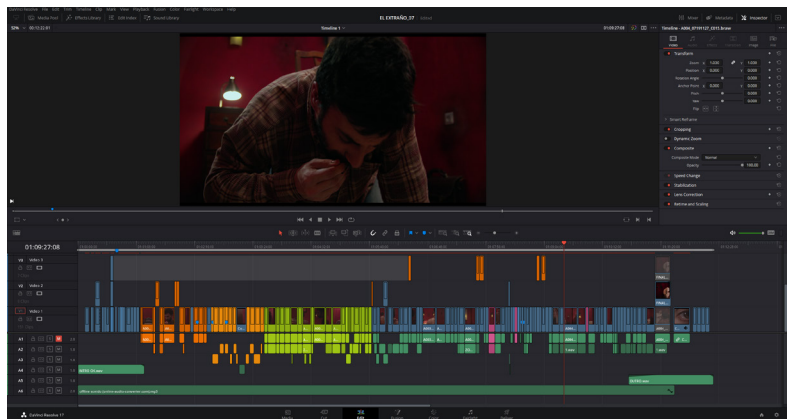


Fig. 18 Captura de pantalla de la edición en Davinci Resolve.

### 3.7.2 VFX

Una vez cerrado el montaje se pasó a la realización de los efectos especiales, dejando para el final la fase de etalonaje. Para la parte de efectos especiales se contó con dos profesionales que supervisaron y aconsejaron a la hora de desarrollar este apartado. Javier Monzó y Alain Laza supervisaron el plano en que la cámara se adentra en el agujero de la habitación, pero el proceso fué llevado a cabo por Gabriel Ibañez y Miguel Yubero.

### 3.7.3 Etalonaje

La fase de desarrollar el etalonaje recayó sobre el director de fotografía. El etalonaje es una forma parte de la responsabilidad del director de fotografía, ya que es un punto del proceso que interviene en el estilo y acabado de la imagen pues se toman decisiones sobre el punto de contraste, la saturación y el look del masterizado final del proyecto. Es por ello que no es algo extraño que los directores de fotografía en proyectos de bajo presupuesto se encarguen del etalonaje, aunque lo usual es que el director de fotografía supervise el trabajo que realiza un etalonador.

A la hora de consolidar el look final del cortometraje se buscó acercarlo a las referencias que tenía el proyecto y respetar un estilo que aportara a la narrativa, buscando siempre sumar y no restar. Se buscó un estilo fílmico, con un toque de grano; que las pieles estuvieran en su lugar, tuvieran un tono y contraste adecuado; la clave baja, propio del género de thriller, dejando una imagen oscura y algo pálida; se reforzó la saturación de las paredes con el fin de apoyar la sensación opresión de los personajes... Una vez finalizado este proceso se dió la postproducción por acabada y por ende el proyecto, tratándose de una propuesta cuidada desde principio a fin, cuidando cada detalle e intentando luchar por la visión de la propuesta, algo indispensable para la cohesión del proyecto.

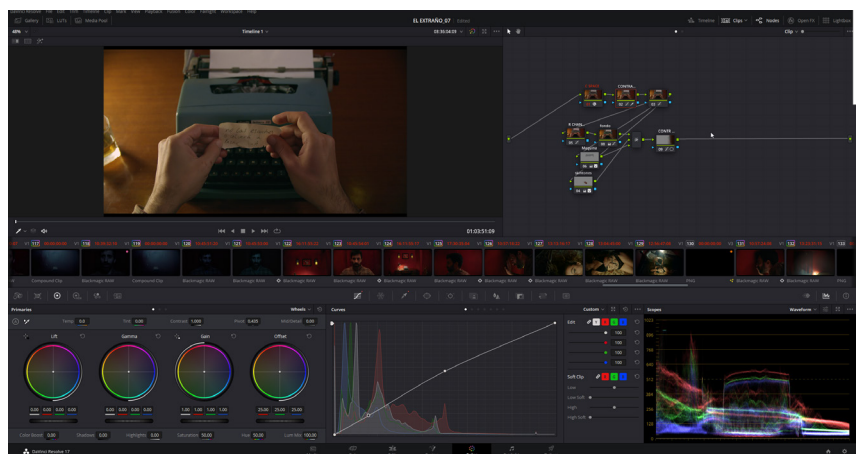


Fig. 19 Captura de pantalla de la corrección de color en Davinci Resolve.

## 4. CONCLUSIONES:

Concluído el desarrollo del proyecto se realizará una retrospectiva con el fin de analizar cuales eran los objetivos iniciales y como ha resultado el desarrollo del proyecto teniendo en cuenta si se han cumplido o no dichos objetivos y como ha sido en sí la experiencia.

Uno de los objetivos era el conocer los estándares de la cinematografía propia del género del thriller y de terror, un objetivo que ahora mismo considero que es mucho más amplio que lo que en un principio imaginaba. Tras haber analizado los tres referentes planteados de una manera minuciosa he podido observar la variedad y amplitud del lenguaje cinematográfico dentro de un género. He podido ser consciente de que existen ciertos aspectos que si que podrían considerarse normas generales que se aplican a la mayoría de proyectos dentro de dicho género, pero también he aprendido que existen muchas maneras muy diferentes de poder contar lo mismo, existiendo un gran abanico de recursos que van más allá de hacer uso de la clave baja o de usar una iluminación tipo claroscuro.

El segundo objetivo se trataba de trasladar las ideas del director a imagen. Dicho objetivo siento que ha sido una de las mayores preocupaciones que he tenido a la hora de desarrollar el proyecto. Considero que la comunicación es primordial y por ello se invirtieron muchas horas en reuniones debatiendo acerca de cómo enfocar el proyecto y por donde llevarlo. En este aspecto probablemente la mayor barrera fué la económica más que por falta de trabajo. Siento que las ideas del director se trasladaron a la cinematografía de manera sólida, pero el factor económico fué el principal condicionante, el hecho de no haber podido contar con mejor material técnico, no haber podido rodar en una localización más grande, no contar con auxiliares de cámara o gaffer... y en general haber podido contar con mayor tiempo a la hora del rodaje.

Vinculado con el objetivo anterior, la construcción del storyboard y realizar el desglose de escenas fué uno de los objetivos principales. En esta etapa como se menciona anteriormente es donde se invirtió más tiempo ya que uno de nuestros objetivos más importantes era desarrollar una cadena de planos que no saltara a la vista, que permitiera que el espectador se pudiera perder en la trama. Por ello una vez el guión lo habíamos comentado comenzamos a desarrollar el guión técnico y posteriormente el storyboard, con el fin de que todo tuviera un sentido y visualmente fuera fluido. En este objetivo siento que se trabajó mucho y se llegó a unas conclusiones satisfactorias, pues independientemente de los problemas de tiempo que hubieron en el rodaje el hecho de que todo estuviera claro y atado previamente hizo que la experiencia de rodaje fuese fluida y luego no hubieran problemas a la hora de editar por que muchos planos no encajaban o no funcionaban de manera seguida, hecho que nos preocupaba bastante.



El siguiente objetivo se trataba de desarrollar la iluminación y los encuadres del proyecto. Creo que con respecto a ambos aspectos tengo la misma sensación y es que las limitaciones externas tales como la localización y el presupuesto fueron grandes condicionantes del éxito y el fracaso de ellos. En su momento el hecho de haber podido contar con un espacio más grande, en el cual permite mayor flexibilidad para poder iluminar o haber podido tener mejor material de cámara para no haber sido todo tan limitado hubieran facilitado que el resultado final fuese más sólido y de mayor calidad. Si bien es cierto que a día de hoy que cuento con más experiencia, siento que pese a haber poco presupuesto y unas condiciones limitadas lo hubiera hecho con un enfoque distinto, anticipándome a problemas que se veían venir y en general hubiera buscado ser más sintético pero a su vez haber cuidado más las cosas. A pesar de ello considero que estos objetivos se ejecutaron de manera más que remarcable teniendo en cuenta el contexto en el que se llevaron a cabo.

Finalmente el objetivo que cierra el proyecto se trataba de desarrollar parte de la postproducción, es decir, desarrollar el montaje y la corrección de color. La fase de montaje fué un proceso que hice mano a mano con el director, y el hecho de que dos personas que han estado trabajando conjuntamente desde el inicio del proyecto y que son conscientes de todo el material que se ha rodado trabajen en el montaje hace que sea un proceso relativamente sencillo. Personalmente encuentro que el objetivo de realizar el montaje fué resuelto de una manera elegante y con acierto, si bien es cierto que pienso que a la hora del sonido fué donde más carencias tuvimos pues no contábamos con tanta experiencia a la hora de realizar diseños de sonido.

A la hora de desarrollar el etalonaje o corrección de color si que fué una fase en la que recayó todo sobre mí. En este proceso tenía claro que era donde se podía exprimir y acercar el estilo visual de manera final hacia donde se había estado trabajando, buscando llevarlo hacia esos puntos clave que se habían investigado en la parte de referentes y acercándolo aún más hacia el estándar de género. En este punto de los objetivos me ocurre lo mismo que en algunos anteriores, siento que la evolución personal y el paso del tiempo hace que vea las cosas de otra manera y siento que ciertos puntos se podrían haber mejorado. A día de hoy soy consciente de que en el punto que desarrollé el etalonaje del cortometraje tenía el ojo saturado de haber rodado y montado el proyecto y siento que jugó en mi contra, pues a día de hoy encuentro ciertos errores que si lo tuviera que volver a hacer no repetiría, sobre todo a nivel de consistencia en el contraste y balance de blancos.

Sin duda, todo el proceso que ha supuesto el proyecto ha sido una experiencia profesional y vital de la cual he podido extraer muchas cosas. Siento que la disciplina de la dirección de fotografía tiene unas bases teóricas que se pueden estudiar pero sin duda hay una gran parte que se ha de aprender haciendo. El haber podido desarrollar un proyecto de tal magnitud ha permitido que pusiera en práctica aquellos conocimientos teóricos y aquellas ideas que

había estudiado, pero lo más importante es que me ha permitido cometer errores y aprender de ellos, poder localizar que es lo verdaderamente importante y que no. Al tratarse de un rodaje tan condicionado por la falta de tiempo, las adversidades por covid y por problemas de espacio no tuve otra opción más que hacer un ejercicio de síntesis constante, valorando en cada situación lo que era verdaderamente importante, reduciendo siempre hacia lo más sencillo y efectivo, algo a veces resulta muy complicado en la dirección de fotografía.

A día de hoy, dos años después de haberse rodado el proyecto, siento que las conclusiones que extraigo después de haber seguido evolucionando en este ámbito son similares a las que saqué en su momento, e incluso más radicales. Siento que la síntesis es un proceso verdaderamente vital a la hora de desarrollar la dirección de fotografía, ya que es fácil y cómodo dejarse llevar por los detalles y complicado hacer que funcione lo que verdaderamente importa. Elementos como la consistencia, la jerarquía y la sencillez a la hora de iluminar son elementos que hacen que la dirección de fotografía brille, aporte y de vida a las acciones que ocurren en el set.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### 5.1 LIBROS

ALTON, John. *Painting with Light*. EE.UU: University of California Press

LANDAU, David. *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image*. EEUU, Bloomsbury Academi, 2014.

SONTAG, Susan. *Sobre la fotografía*. Barcelona: Debolsillo, 2008.

### 5.2 WEBGRAFÍA

*Camera in Barton Fink*, foro. Roger A. Deakins. Disponible en: <https://www.rogerdeakins.com/camera/camera-in-barton-fink/>

*Cinematography Style: Roger Deakins*. In Depth Cine. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Pb4J-KoV7HU>

*DP Matthew Libatique delivers an unsettling experience on Super16mm for Darren Aronofsky's 'Mother!'*. Kodak Filmmaker Stories. Disponible en: <https://www.kodak.com/en/motion/blog-post/mother>

*Academy Conversations: Mother!*. Oscars. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=LsJP9INFEJ4>

*Cinematography Style: Sayombhu Mukdeeprom*. In Depth Cine. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ljEnU1Ctoks>

### 5.3 FILMOGRAFÍA

ARGENTO, D. *Suspiria*, 1977.

ARONOFSKY, D. *Black Swan*, 2010.

ARONOFSKY, D. *Noah*, 2014.

ARONOFSKY, D. *Madre!*, 2017.

GUADAGNINO, L. *Suspiria*, 2018.

GUADAGNINO, L. *Call Me by Your Name*, 2017.

COEN, J. *Barton Fink*, 1991.

COEN, J. *Fargo*, 1996.

COEN, J Y COEN, E. *No Country for Old Men*. 2007.

## 6.ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1 Fotograma del cortometraje .....	7
Fig. 2 Ejemplo de Dolly sobre raíles.....	10
Fig. 3 <i>Barton Fink</i> , 1991.....	10
Fig. 4 <i>Suspiria</i> , 2018.....	11
Fig. 5 <i>Madre</i> , 2017.....	14
Fig. 6 Localización .....	16
Fig. 7 Localización .....	16
Fig. 8 Óptica Sigma 18-50mm f2.8.....	17
Fig. 9 Planta de luces y movimientos de cámara. ....	17
Fig. 10 <i>El extraño</i> , puesta en escena. ....	18
Fig. 11 Versión final storyboard.....	19
Fig. 12 Primera versión storyboard .....	19
Fig. 13 Guión técnico usado en rodaje .....	19
Fig. 14 Frame extraído de las pruebas técnicas. ....	20
Fig. 15 Frame extraído de las pruebas técnicas. ....	20
Fig. 16 Fotografía durante el rodaje .....	21
Fig. 17 Black Magic Pocket 4k.....	21
Fig. 18 Captura de pantalla de la edición en Davinci Resolve.....	22
Fig. 19 Captura de pantalla de la corrección de color en Davinci Resolve...	23

## **7.ANEXOS** (En documento adjunto)

Anexo 1: *El Extraño*, cortometraje

Anexo 2: Storyboard

Anexo 3: Guión técnico