

TFG

PRAXIS DE LA DIRECCIÓ DE FOTOGRAFÍA.

**PRESENTADO POR ALBA ROCHINA MOYA
TUTOR: DAVID ROLDÁN GARROTE**

**FACULTAT DE BELLESARTS DE SANT CARLES
GRADO EN BELLAS ARTES
CURSO 2013-2014**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

El proyecto que presentamos se inscribe dentro del contexto de los trabajos final de grado de bellas artes y consiste en la realización de la dirección de fotografía de un cortometraje de ficción inspirado en el cine negro y sus posibles hibridaciones.

Fotógrafos como Christopher Doyle, Manuel Alberto Claro, Robert Richardson o Robert Yeoman ha sido fuente de inspiración para nosotros y se pueden observar trazos de ellos en los resultados finales del cortometraje que presentamos.

Para llevar a cabo nuestro trabajo se han tenido en cuenta elementos como la iluminación, el color y la composición, orquestándolos para apoyar de forma clara e inequívoca el mensaje y las sensaciones deseados por las autoras del trabajo. Utilizar la dirección de fotografía como medio de expresión, para contar una historia y transmitir los sentimientos reflejados en ella, así como aplicar los conocimientos adquiridos a una temática concreta fueron en todo momento nuestro principal objetivo a desarrollar.

Palabras clave: dirección de fotografía, cine negro, cortometraje.

ABSTRACT

The present project fits into the context of fine arts final career projects and consists in the cinematography of a fiction short film inspired in noir cinema and its possible hybridisations.

Photographers like Christopher Doyle, Manuel Alberto Claro, Robert Richardson or Robert Yeoman have been a source of inspiration for us and some traces of their work can be observed in the final results of the short we present.

In the making of our work we had to take in consideration elements such as illumination, colour and composition, orchestrating them to reinforce clearly and unequivocally the message and the authoress's desired sensations. By means of cinematography as form of expression to tell a story and transmit the reflected feelings, as to apply the acquired notions to a specific theme, have been at every moment our principal objective to develop.

Keywords: cinematography, noir cinema, short film.

AGRADECIMIENTOS

A Zoe Marco Bermejo, Luis y Pepe Galindo por facilitarnos nuestra labor de búsqueda de localizaciones, por su comprensión, colaboración y amabilidad.

A Nadia, que sin su amistad, ayuda y compenetración no habría sido posible la realización de este trabajo.

A Salva, Mariluz, Christian, a mis padres y a toda la gente que me ha apoyado de forma ininterrumpida en este duro y largo viaje.

A Desi Garrido, Alejandro Carsi, Ángel Marín, Juan Carlos Calduch y Carlos Correcher por la inestimable y óptima labor como equipo de rodaje, por la paciencia y por las sonrisas.

A Martín Elorrieta, Pablo Ayala, Felisa Sevilla, Karina Gisbert y Joan Lara por su dedicación, comprensión, paciencia y entusiasmo y sus ganas de trabajar.

A todos los profesores que en el trascurso de esta carrera me han enseñado y ayudado a aprender para estar donde estoy ahora.

Y por supuesto, a David Roldán, por el tutelaje de este proyecto, por sus consejos y enseñanzas y su comprensión, confianza y dedicación. Por involucrarse en este trabajo y ayudarme a sacarlo adelante.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
3. CUERPO DE LA MEMORIA.....	7
3.1. SINOPSIS	7
3.2. DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA.....	8
3.3. REFERENTES.....	8
3.3.1. <i>directores y directores de fotografía</i>	8
3.3.2. <i>la fotografía</i>	10
3.3.3. <i>el género del cine negro</i>	11
3.3.4. <i>¿en qué se basa mi proyecto?</i>	11
3.4. DOCUMENTACIÓN.....	13
3.5. PREPRODUCCIÓN	15
3.5.1. <i>la búsqueda de localizaciones</i>	15
3.5.2. <i>elaboración del guión técnico</i>	17
3.5.1.2. <i>plantas de cámara y focos</i>	19
3.6. PRODUCCIÓN.....	20
3.6.1. <i>el equipo</i>	20
3.6.2. <i>dónde y cómo</i>	20
3.6.3. <i>elementos recurrentes en la imagen</i>	25
3.7. POSTPRODUCCIÓN	26
3.7.1. <i>montaje y edición</i>	26
4. CONCLUSIONES	28
5. BIBLIOGRAFÍA	30
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	32
7. ANEXOS.....	32
7.1. GUIÓN TÉCNICO	32
7.2. PLANTAS DE CÁMARA Y FOCOS	36
7.3. CORTOMETRAJE: CRIMEN A MEDIAS	38
7.4. RETOQUES DE LUZ Y COLOR	38

1. INTRODUCCIÓN

La dirección de fotografía es el tema en torno al cual han girado mis estudios como alumna de bellas artes a lo largo de toda la carrera. Este trabajo fin de grado es pues, la aplicación de los conocimientos adquiridos a un proyecto de carácter práctico, consistente en la realización de un corto de ficción inspirado en el cine negro, titulado Crimen a medias. Además del aprendizaje de nuevos conocimientos a partir de los referentes utilizados y la experiencia obtenida.

Mi tarea consiste en contar una historia, de forma visual, tarea que resulta compleja ya que se pretende crear un film atractivo a la vista del espectador medio, que sin conocimientos sobre iluminación, color o composición debe recibir el mensaje que se pretende transmitir. Por lo que se trata de hablar a través de los elementos mencionados.

Con las premisas concretas exigidas por el guión, realizado por mi compañera Nadia Montava Cuenta, se ha trabajado en la realización de la dirección de fotografía teniendo en cuenta aquellos aspectos estéticos que debía concordar con el guion bajo el género de "cine negro", a su vez hibridado con el humor negro. Así pues, nos marcamos el reto de trabajar la iluminación siguiendo los estereotipos y normas marcados por este género pero al mismo tiempo intentando en la medida de nuestras modestas posibilidades una actualización y revisión de dichas normas estéticas, empleando recursos técnicos que serán explicados a lo largo de la memoria para obtener un resultado óptimo en cuanto a la hibridación de géneros en la apariencia de la imagen, pretendiendo construir o, cuanto menos, comenzando a conformar un estilo propio y personal fundamentado tanto en nuestros conocimientos como en las múltiples referencias artísticas que han condicionado nuestro crecimiento como artistas.

Ante lo expuesto, nos encontramos con un proyecto que a su vez forma parte de un proyecto audiovisual mayor, realizado con Nadia Montava Cuenca y en colaboración con otros estudiantes y compañeros de la facultad que juntos hemos conformado un equipo de trabajo. Por lo tanto se trata de un proyecto de carácter práctico que consta de una estructura básica audiovisual: documentación, preproducción, producción y postproducción.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos abordados en este Trabajo Final de Grado son los siguientes:

- Organizar la dirección de fotografía de un cortometraje, aplicando los conocimientos adquiridos con el fin de lograr un resultado visual atractivo.

- Aprender a trabajar la iluminación y el color aplicándola a una temática concreta.
- Componer los planos mediante recursos fotográficos.
- Transmitir al espectador el mensaje y los sentimientos deseados por el creador para cada momento del relato mediante la iluminación, el color y la composición.

La metodología aplicada ha constado de cuatro fases, a saber:

- Una búsqueda de referentes, tanto películas como géneros de cine, directores y directores de fotografía, y las distintas composiciones utilizadas en la fotografía.
- Una documentación previa sobre aspectos visuales del guión.
- La preproducción, que ha comprendido la búsqueda y descarte de localizaciones, la realización mano a mano con la guionista del guión técnico y la planta de cámaras y focos y las propuestas de iluminación y color.
- La producción, donde se ha llevado a cabo el desarrollo práctico de los puntos planteados en la preproducción, así como la resolución de los problemas técnicos.
- La postproducción, consistente en la realización del montaje y la edición del material grabado, modificando el color y la luz para obtener el aspecto deseado y un correcto etalonaje.

3. DEL PAPEL A LA PANTALLA

3.1 SINOPSIS

Pepe y Juan son dos trabajadores cansados a los que su jefe explota constantemente. Un día, tras trabajar horas extra mal pagadas, van a un bar a tomarse una copa antes de ir a casa. Allí, de forma inesperada empiezan a hablar de cómo matar a su jefe. Todo empieza tras un comentario banal de Pepe y antes de poder evitarlo Juan está imaginado como sería acabar con el hombre que les amarga la vida, atropellándolo a la salida del trabajo. Pepe que es mucho más taimado que Juan le echa en cara su falta de previsión y le dice que las cosas no se pueden hacer de esa forma tan alocada. Juan, molesto, le pregunta cómo lo haría él y, Pepe, se escandaliza de que Juan le pregunte algo tan morboso como eso. Sin embargo, unos instantes después Pepe parece tomar una decisión y empieza a contarle a Juan un elaborado plan que ha tramado desde hace tiempo para matar a su jefe. Juan escucha atentamente y cuando Pepe acaba se queda realmente sorprendido pero antes de poder decir

nada el camarero les interrumpe y les echa del bar ya que es muy tarde. Ambos se van sus respectivas casas.

3.2. DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

Dado que el trabajo trata sobre la dirección de fotografía, comenzaremos por explicar en qué consiste la labor del director de fotografía. Goodridge y Grierson señalan:

"El director de fotografía determina, junto con el director, la composición de una escena, su iluminación, el movimiento de la cámara respecto a los actores o a la localización, y a menudo interviene también, junto con el director y los diseñadores, en la elección de los colores que van a usarse."¹

3.3. REFERENTES

A continuación presentamos un compendio de aquellos autores, géneros y campos artísticos que han servido de fuente de inspiración a la par que de ejemplo a seguir en nuestro trabajo.

3.3.1. DIRECTORES Y DIRECTORES DE FOTOGRAFÍA

El trabajo de un director de fotografía va siempre unido al del resto del equipo, en este caso consideré importante investigar no solo sobre el director de fotografía sino también sobre el director con el que trabaja habitualmente, ya que el director de fotografía, además de tener sus ideas y estilo propio, debe de tener también la suficiente flexibilidad para adaptarse a las peticiones del director y lograr plasmarlas:

Christopher Doyle y Won KarWai:

un director de fotografía nacido en 1952, y de profesión un poco de todo antes de formar parte del mundo del cine, es el primer referente. Doyle ha pasado media vida en Asia y se podría decir que ha contribuido en gran medida wai, en películas como *In themoodforlove*, *Chunkingexpress* o *2046*, el estilo de este cineasta destaca a la par, por su capacidad de improvisación tanto como por su meticulosidad en el plano.

Christopher Doyle, como él mismo dice, se implica en lo que hace de forma personal, trabajando con lo que tiene trata siempre de dar lo mejor de sí mismo sin importar de qué factores depende en cada rodaje. Utiliza su talento y los recursos que tiene a mano para forjarse un sello único en la imagen del

¹ GOODRIGE, M.; GRIERSON, T., *Dirección de fotografía cinematográfica*, p.8

cine: las composiciones de colores saturados y complementarios, las concienzudas composiciones fotográficas y la caprichosa imagen estática que narran de forma potente y pausada unas historias deliciosas para los ojos.

"En la primera película que rodé con Edward Yang no tenía ni idea de lo que estaba haciendo, y era fantástico."²

Manuel Alberto Claro y Lars von Trier:

Para hablar de este director de fotografía, hay que conocer primero a Lars cuales Claro ha sido responsable en cuanto a la imagen. Como dice Claro en una de sus entrevistas, Lars es un director eficiente y volcado a conseguir lo mejor de la gente que le rodea, así pues, estas dos películas, dice, le han servido como aprendizaje junto a uno de los grandes, por lo que debo referirme a ambos en conjunto como un solo referente.

Por un lado Lars von Trier, fundador del movimiento fílmico Dogma⁴. Von Trier pretende en sus películas hacernos creer que muestra imágenes lo más verdaderas posibles, imágenes alejadas de los excesivos efectos especiales, por el contrario, muy cercanas al público, a un supuesto vídeo amateur. Por otro lado Alberto, muy modesto, nos cuenta que "Hay escenas muy visuales que él tiene una idea muy clara de qué tipo de imágenes quisiera y después tiene todas las escenas de actuación donde él lo que exige es una sensación de un momento verdadero, auténtico, las cosas tienen que sentirse lo más auténtico posible. Está muy interesado en crear momentos que se sientan verdaderos o naturales."³, Director, junto con director de fotografía, logran juntos plasmar esta sensación por ejemplo en *Nymphomaniac*, a través de recursos como la cámara en mano, lugares que parecen tener poco o nada de atrezzo y una serie de diálogos que parecen narrados por una persona real y no por un actor o actriz.

Robert Richardson y Quentin Tarantino

Tarantino, nacido en 1963 y Richardson en 1955, han realizado juntos una serie de películas que mantienen elementos en común los cuales han forjado un pequeño mundo muy fácil de identificar. *Django*, *Inglorious bastards* y en especial *Killbill*, películas para los amantes de la imagen como instrumento para potenciar lo que nos cuenta el guión. Una imagen inteligente y extremadamente cuidada. Recursos como la pantalla partida para narrar dos hechos simultáneos añadiendo tensión, la ambientación y el color cogidos de

² GOODRIGE, M.; GRIERSON, T., *Dirección de fotografía cinematográfica*, pag. 25.

³ CLARO, Manuel. Entrevista realizada el 7 de febrero de 2014. GONZALEZ, Patricio; CARO, Fernando.

la mano, adaptados perfectamente a cada época o situación, y acompañados siempre de una gran labor de vestuario y atrezzo, los trabajados diálogos y una retrospectiva hacia Gregg Toland⁶ por la genialidad en la renovación y actualización de recursos que quedaron atrás junto con el cine clásico.

Robert Yeoman y Wes Anderson

Nacido en 1969 en Texas, Wes Anderson es un director peculiar, sus películas presumen de una dirección artística cuidadísima, gamas cromáticas saturadas especialmente escogidas para cada película, pues fácilmente podemos asignar un color predominante a cada una de ellas, planos simétricos perfectamente medidos, el uso de maquetas y un elenco de actores que son ya prácticamente familia en sus largometrajes. Pero Wes Anderson no sería lo mismo sin Robert Yeoman, director de fotografía que le acompaña en todas sus películas, culpable de los planos medidos con regla, con una clara prioridad en el centro. Un director de fotografía calculador y limpio que también ha trabajado con Gus van Sant⁷, y que no solo nos deleita con estas composiciones estáticas, sino que también nos ofrece zooms a los personajes, en ocasiones muy profundos y travellings en los comienzos de sus películas, entre las cuales destaco MoonriseKingdom y El Gran Hotel Budapest, las cuales podemos comparar y diferenciar a su vez por la distinta elección de colores en cada una, verde y amarillo, una gama más cercana a los colores cálidos en la primera y azul y morado, más fríos, en la segunda y más reciente. Además de los grandes planos generales, los primeros planos sostenidos a los personajes, todos ellos simétricos y centrados y la naturalidad con la que se nos cuentan historias disparatadas

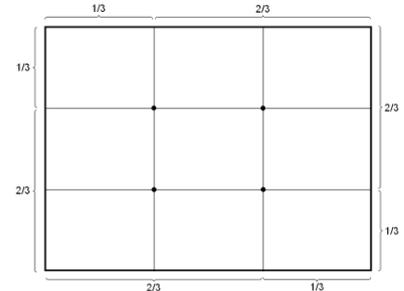
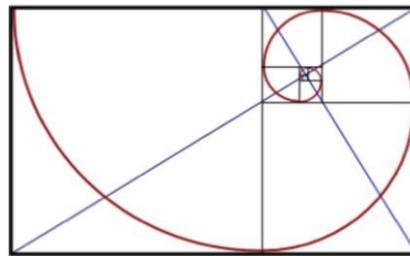
3.3.2. LA FOTOGRAFÍA

Desde el principio, un punto claro de este trabajo ha sido la fotografía, dado que es por donde comencé hace mucho tiempo a descubrir el mundo artístico y por lo tanto, la considero fundamental en mi trayectoria.

La composición fotográfica más sencilla puede provocar en el espectador la reacción deseada. Con el paso del tiempo he aprendido que las soluciones más simples pueden resultar mejor en todos los aspectos que las propuestas más complejas y costosas.

Comencé a recapacitar sobre todos mis trabajos fotográficos realizados con anterioridad y a considerar la posibilidad del atractivo de la imagen estática, de la simetría y de cómo el ojo navega por los puntos fuertes de la imagen que uno mismo ha marcado, de los puntos de fuga y el ritmo y la dirección de los cuerpos.

Fig. 1 y 2. Espiral aurea y regla de los tercios.



3.3.3. EL GÉNERO DEL CINE NEGRO



Fig. 3 y 4. Fotograma de la película Retorno al pasado, 1947.
Fotograma de la película Pulp Fiction, 1994.

Por otra parte, en lo referente a la caracterización visual de este género podemos decir que es bastante representativa. Las películas del cine negro suelen tener una iluminación tenebrosa y dura llena de contraluces drásticos y es frecuente el uso de sombras recortadas, lo que en blanco y negro provocan un efecto realmente impactante, por lo que está claramente influenciado por el tenebrismo y el expresionismo alemán. También podemos encontrar otras influencias o hibridación con otros géneros como el cine de terror, el realismo poético francés de los años 30 e incluso el neorrealismo italiano. El cine negro no solo se comprende durante su periodo clásico refiriéndose a las películas más “puras” de este género como cine negro, sino que es un género que todavía se produce ya que se ha ido adaptando a las nuevas formas de hacer cine y se ha ido metamorfoseando con otros géneros surgiendo así nuevas formas de interpretar el género, como por ejemplo en Pulp Fiction, donde podemos observar cine negro, comedia e incluso costumbrismo americano. Y esto es exactamente lo que nosotras hemos querido hacer en nuestro trabajo: dejando de lado otras que no nos interesaban. Estas características están relacionadas sobretodo con la parte visual y con el tema escogido. Los ambientes oscuros, los contraluces, las luces y sombras recortadas, las escenas nocturnas, el tema del asesinato.

He de apuntar aquí que dadas las características del guión, este género se entremezcla con el humor negro, fluyendo ambos en una armonía intencionada. Siendo la iluminación de la escena principal en el bar de este tipo en contraposición con la escena que se desarrolla en la imaginación de Pepe, en la oficina en la que trabajan.

3.3.4 ¿EN QUE SE BASA MI PROYECTO?

Una vez presentados los referentes, estudiados y analizados, escogí las características que me resultaban más útiles de cada uno de ellos y enumero a continuación.

Composición, color, recursos visuales y realidad vs. ficción.

La composición en primer lugar, es el factor que determina qué entra y qué no entra en el plano, y según la percepción de nuestros ojos, existen determinadas composiciones que resultan más prácticas que otras. Nuestro objetivo aquí era atraer la atención del espectador hacia los puntos de interés. Robert Yeoman, junto con Wes Anderson, utilizan un método sencillo pero a la vez muy meticuloso para conseguirlo, se trata de la simetría. Al crear una imagen simétrica le estamos diciendo al público donde debe mirar, no solo eso, sino que de por sí, las imágenes simétricas son atractivas a nuestra mirada.

Fig. 5. Fotograma de la película Moonrise Kingdom, 2012.



Fig. 6 y 7. Fotograma de la película Moonrise Kingdom, 2012.

Fotograma de la película 2046,2004.

El color, que se encuentra en todas partes, muchas veces lo damos por obvio, haciendo que no resulte tan importante como lo es en realidad. Las gamas cromáticas pueden ser armónicas o complementarias, y según lo que se pretenda transmitir, se pueden combinar los colores de distintos modos. De nuevo aparece el nombre de Yeoman y Anderson, por un lado la utilización de las armonías cromáticas (colores que combinan juntos) que le dan un tono general a la película y a su vez a cada escena y los contrastes entre colores complementarios que le dan importancia en cada momento a aquel elemento que lo requiere, como en el gran hotel Budapest, cuando los fondos son rojos y los botones visten de azul. Así pues, este modus operandi nos permitió realzar aquellos aspectos que deseamos, además de crear una atmósfera concreta para identificar cada lugar que aparecía en el transcurso del corto.

estrechamente ligados a la composición del plano y al posterior montaje, Richardson y Tarantino utilizan la pantalla partida en numerosos films, lo cual no solo nos está narrando de forma distinta la historia, sino que técnicamente las composiciones necesitan ser distintas para que luego en el montaje pueda encajar todo de la forma correcta, por lo que altera la actuación del propio actor limitando sus movimientos para que permanezcan en plano, la percepción de la imagen en cámara que requiere de una nueva composición y por supuesto el modo en el que recibimos el mensaje.

Fig. 8. Fotograma pantalla partida de la película Kill Bill, 2003.



Realidad vs. Ficción, ya de por sí no es una premisa auténtica, ya que el término correcto sería "Ficción que parece real vs. ficción", este es el último punto que extraje de mis referentes. En ocasiones, para que lo que se muestra en pantalla sea más cercano al público y llegue más fácil, necesitamos hacer que se lo crean, mostrando imágenes fácilmente identificables para ellos, sin alteraciones excesivas en cuanto a su apariencia real. Claro y Von Trier utilizan estos recursos en contraposición a otro de mis referentes, Yeoman y Anderson. Esto me permitió, en el cortometraje, la posibilidad de mostrar los dos universos, el ficcional creado por los dos empresarios dentro del bar y el real, en el que nos encontramos en una oficina que aunque con un recorrido de cámara preparado y unos colores escogidos, nos podemos creer que es un sitio real.

Fig. 9 y 10. Fotogramas de la película Nymphomaniac, 2014.



Cabe explicar en este apartado, las sutiles diferencias de ficción-realidad en cuanto a iluminación y en cuanto a guión, ya que dentro del guión y de la propia historia, la realidad es el bar, en el que los protagonistas toman algo tras salir de trabajar, y la ficción es la oficina, proveniente de la imaginación de pepe, sin embargo, a nivel visual, y ya que se trata de un corto ficcional, la parte más artificial es la del bar, ya que estéticamente está muy trabajada y artificiosa, sin embargo la oficina como lugar de trabajo, parece una oficina con la que cualquiera podría encontrar similitudes con la suya propia.

3.4. DOCUMENTACIÓN

Es importante, para el aspecto final de un producto audiovisual, que no solo el guionista se informe del tema que está tratando, sino también el director de fotografía, que como encargado de lo que va a ver el espectador, necesita ser lo más creíble posible en aspectos esenciales del cortometraje, que existen en la realidad y por lo tanto debemos conocerlos y aproximarnos a ellos lo más fielmente posible y no inventarlos.

En esta labor nos hemos dedicado, tanto guionista como directora de fotografía, a la búsqueda y recopilación de los datos necesarios para crear una imagen convincente.

El argumento, nos planteaba una serie de problemas que debíamos resolver de forma viable. Por un lado requeríamos encontrar distintas formas de matar a alguien, realizables en cámara o mediante el montaje, suprimiendo aquellos momentos inviables y dándolos a entender mediante el sonido y algunos trucos visuales.

Dada nuestra gratificante experiencia con el uso de vehículos en cámara y la infinidad de posibilidades para crear un asesinato creíble con estos medios, decidimos que uno de los asesinatos se cometería con un coche.

El segundo asesinato, por decisión de la guionista, debía cometerse con una planta llamada cicuta, una de sus versiones más venenosas es llamada acónito, ambas pertenecen a la familia de plantas letales.

"[...] Son plantas herbáceas, de buen porte, que pueden alcanzar un metro de altura. Viven varios años, secándose en el otoño y brotando en la primavera. El tallo, ergido y verde, se rodea de grandes hojas, palmeadas y divididas. Las flores recuerdan a cascos guerreros colgados de un vástago. Cuando dan paso a los frutos, éstos se componen de tres vainas unidas y abiertas lateralmente en su madurez.

Prados, ríos y arroyos de montaña desvelan en verano la floración de los acónitos [...] La sustancia más notable contenida en esta planta es la aconitina, localizada en tubérculos, raíces, tallos y hojas. La aconitina es el más activo tóxico de todos los alcaloides y en relación con su dosis letal, el más activo, bastando 3 ó 4 miligramos para conformar una dosis mortal. Actúa sobre el sistema nervioso central, el ritmo cardíaco, aparato respiratorio y digestivo".⁴

Estas plantas son altamente tóxicas ingeridas en zumo, por lo que el hecho de disolverla en el café funcionaba perfectamente.

Tras una búsqueda de distintos tipos de cicuta y plantas venenosas en la red, ampliando las posibilidades de las plantas a escoger para mostrar en pantalla, comencé a buscar en floristerías, parques, tiendas para el hogar y avenidas decoradas con flores, hasta encontrar finalmente la planta que cumplía con el perfil.



Fig. 11 y 12. Acónito real y flor utilizada en el cortometraje.

⁴ Venenos vegetales. En :Quimica.es[enciclopedia]. Chemie.deInformationService, 1997-2014, [consulta 2014-08-15] Disponible en: <http://www.quimica.es/enciclopedia/Venenos_vegetales.html>

A continuación debíamos conocer qué tipos de lugares se adaptaban al cine negro, para realizar la escena principal.

Bares oscuros y antiguos, algo angostos, usualmente medio vacíos y a los que se suele ir a beber. De madera y con una barra larga en la que poder sentarse preferible a una mesa. Lugares que por su aspecto no inspiran la historia con el mejor de los finales. De iluminación tenue y a su vez un lugar de una belleza única, con cierto encanto en su apariencia oscura.

3.5. PREPRODUCCIÓN

Esta fase del proyecto, que comienza siendo la más detallada, planificada y concreta, se ha convertido, conforme han entrado factores a la ecuación, en una guía y prácticamente en un papel sobre el que tachar lo que ya estaba escrito y garabatear la nueva mejor opción. Si bien la preproducción es en realidad esto, ya que siempre suceden cambios cuando la cámara se pone en medio (o los actores, o la bombilla que deja de funcionar por cuarta vez a las cinco de la mañana), siempre nos pilla por sorpresa, creyendo ingenuos que esta vez va a salir todo, o casi todo, como lo teníamos planeado.

3.5.1. LA BÚSQUEDA DE LOCALIZACIONES

Encontrar la localización idónea, con escaso presupuesto pero con tiempo de sobra, se convertía en una ventaja. Decidimos partir sin ideas preconcebidas de los lugares en los que queríamos rodar, por lo que de manera genérica llegamos a la conclusión de que necesitaríamos principalmente interiores, en los que podíamos tener la luz mucho más controlada y nos facilitaría las tareas de iluminación y raccord.

Un bar, una oficina, una casa y un parking fueron nuestras decisiones finales, explicadas a continuación:

En distintas películas de cine negro se nos muestran bares oscuros, con una barra larga y medio vacíos, de madera, con taburetes y un ambiente que predispone a la bebida.

Acotando nuestras posibilidades, teníamos la opción de rodar en locales de conocidos o amigos, por lo que comenzamos una labor de búsqueda entre gente cercana que nos pudiera proporcionar los medios para contactar con propietarios de bares, pubs y locales en la zona de Valencia.

Gracias a Zoe Marco, encontramos el bar FunkyFood, el cual encajaba perfectamente con la apariencia que buscábamos, un lugar oscuro pero no desaliñado, de madera y con apariencia antigua. Que además tenía una zona

exterior en la que podíamos grabar la entrada y la salida del bar sin necesidad de falsearlo. El dueño del bar, Luis, aceptó nuestra propuesta encantado, además de ofrecerse a realizar el papel de camarero en nuestro corto.

El siguiente paso consistió en encontrar una oficina, el lugar de trabajo de los dos amigos y compañeros en el que tiene lugar uno de los crímenes. Nuestra dificultad residía en encontrar una oficina real o bien montarla nosotros mismos. Optamos por la primera opción ya que era necesario que pareciera una oficina real, para poder oponerla a la imagen del bar, perteneciente al momento ficcional. Discutimos la posibilidad de rodar en la propia facultad, ya que siendo ésta en su gran mayoría de paredes blancas y muy luminosa, funcionaba perfectamente en contraposición a la imagen oscura del bar. De este modo hablamos con Pepe Galindo y le explicamos nuestras necesidades. Una oficina con un pasillo despejado para facilitarnos el travelling que correspondía a la escena y que constara de un despacho, el del jefe. De este modo la localización de la oficina fue Decanato. Un lugar que nos daba muchas posibilidades para jugar con los colores en pequeños detalles, ya que al ser todo blanco, era más sencillo focalizar la atención en pequeños puntos de color.

Debíamos rodar una escena en la casa de uno de los dos amigos, y aunque no buscábamos una apariencia concreta, si que debía ser algo sencillo, mantenerse la simetría en el plano y la iluminación fúnebre. Tras tantear un poco casas de conocidos, escogimos una de nuestras casas ya que cumplía estas premisas, manteniendo el escenario la simetría ante la cámara y constando de una iluminación idónea. Tuvimos que hacer unas modificaciones mínimas para que el lugar se adecuara lo mejor posible, por lo que retiramos objetos que discordaban con la propia temática del corto como cuadros de colores o elementos decorativos que rompían con el resto de la imagen.

Por último requeríamos de un parking en el que rodar la escena del otro crimen. Descartamos la posibilidad de rodar en el parking privado en el que alojábamos uno de nuestros coches ya que necesitábamos permisos y además habían cámaras de seguridad. De esta manera, la opción de grabar en uno de los parking de la universidad se fue consolidando y nos obligó a visitar todos y cada uno de los existentes, siendo nuestra mejor opción el que se encuentra en la facultad de Bellas Artes, donde rodamos a finales de julio, ya que sabíamos que no íbamos a molestar a nadie en estas fechas, y del mismo modo, nadie nos molestaría a nosotros. El parking, puesto que es bastante largo, nos servía para realizar los movimientos del coche con libertad, además encontramos en él bastantes simetrías que encajaban con lo que queríamos rodar, y el predominio del color rojo era perfecto para complementarlo luego con un tono verde. Además de la simbología del propio color junto con el hecho de que se iba a cometer un asesinato.

Una vez concretados los lugares de rodaje, volvimos por segunda vez a todos ellos, para estudiarlos. Tomamos fotografías para poder elaborar más tarde los planos sobre los que situar las cámaras y los focos. Además de comprobar el color en pantalla y sus posibles modificaciones.

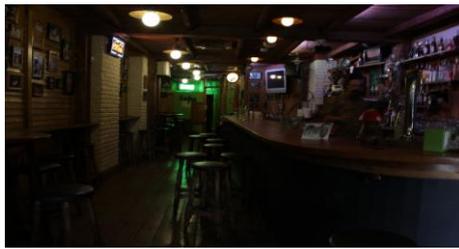


Fig. 13, 14 y 15.
Localizaciones: casa, bar
Funky Food y parking de la
Facultad de BBAA.

De este modo, pasamos al siguiente punto.

3.5.2. ELABORACIÓN DEL GUIÓN TÉCNICO

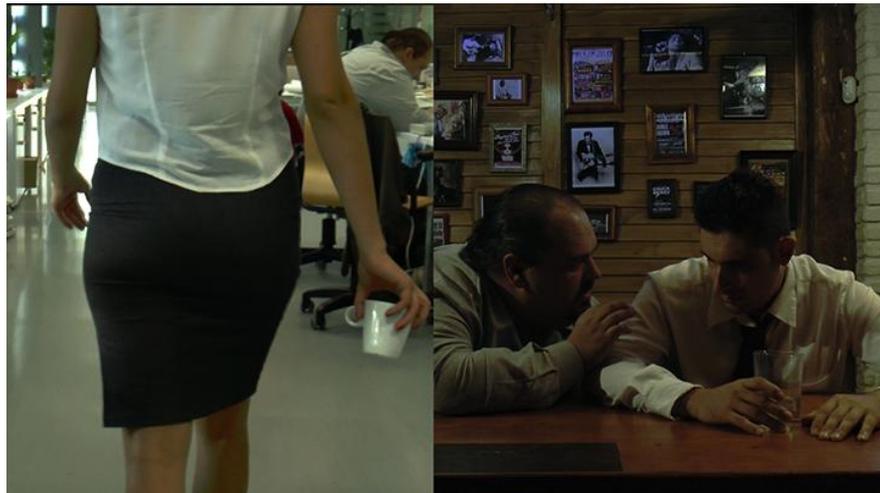
Una vez familiarizados con las localizaciones pudimos pasar a realizar el guión técnico, en el que compartimos y descartamos ideas con el fin de llegar a un acuerdo en cuanto a la estética de la imagen.

El guión técnico nos ayudó a aclarar en qué momentos utilizaríamos cada referente, cómo y qué utilidad tenían todos los elementos que queríamos introducir, además de ver si realmente funcionarían.

La pantalla partida

Además de utilizar este recurso para contar hechos de forma simultánea o para añadir tensión o suspense a la escena que se muestra, añadimos un factor extra, el de mostrar la ficción y la realidad juntas y a la vez separadas. De un lado la ficción creada por los propios personajes dentro del bar de cómo matar a su jefe, que se ve a su vez reflejada en los actos de la pantalla izquierda en la oficina, que por el contrario al bar, es un lugar que resulta familiar y fácilmente identificable. Este contraste se explica mediante la luz y el color, apreciando en un lado una clara luminosidad y personajes vestidos con ropa de colores o ciertos objetos de color en contraposición a un lugar oscuro en el que los personajes no son los que llevan el color sino que visten tonos acromáticos y es el lugar en sí el que caracteriza la escena.

Fig. 16. Fotograma del cortometraje Crimen a medias, pantalla partida.



Travelling

Introducir un travelling fue una decisión tomada a raíz de la anterior, ya que ambas escenas narradas a la vez tenían que sincronizarse y esta era una forma efectiva de conseguirlo ya que al ser el travelling una escena completa sin cortes nos resultaba más sencillo medir el tiempo a la hora de grabar que si hubiésemos utilizado distintos planos. Para ello, calculamos el tiempo que duraba la conversación que iba por encima de las imágenes y con este tiempo, ensayamos el recorrido cronometrado de forma que encajaran todas las acciones con los puntos álgidos del diálogo. Tuvimos en cuenta esta situación por lo que desde el principio decidimos que la escena de la oficina transcurriría sin audio para poder dar indicaciones a los actores durante la grabación de como tenían que moverse.

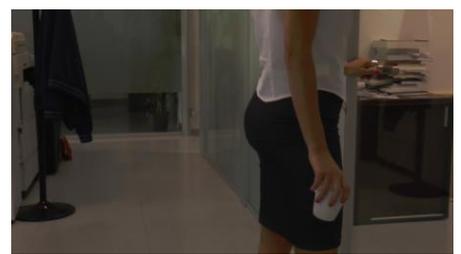


Fig. 17, 18 y 19. Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, travelling.

Insertos

Los insertos del jefe y la decisión de no mostrar nunca su cara, los consideramos también una forma dinámica y divertida de enseñar la información, además de contar con esto que "el jefe" es un jefe genérico, con el que todo el mundo se puede identificar y al que cada persona le puede poner la cara que desee también mantenemos la intriga de si su cara se mostrará en algún momento.



Fig. 20, 21 y 22. Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, insertos.

Planos/contraplanos y campos/contracampos

La decisión en el bar de realizar estos tiros de cámara se tomó por varias razones fundamentales. En primer lugar la necesidad de los planos-contraplanos para enfatizar la importancia de lo que está diciendo cada personaje en los momentos oportunos, haciendo que el diálogo se volviera más intenso cuando lo deseábamos. En segundo lugar la necesidad de mostrar el lugar en el que los protagonistas se encontraban. Con el tiro master conseguimos una toma de los dos amigos que creaba una situación compartida y conjunta entre ellos, además de lograr un momento simétrico. Las luces que se mostraron en este plano iluminaban a los actores por completo, en cambio, en el contraplano, encontrábamos cierta oscuridad en sus espaldas, queriendo representar el plan siniestro que se escondía tras sus

Fig. 23, 24, 25 y 26. Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, Contracampos y contraplanos.



3.5.2.1 PLANTAS DE CÁMARAS Y FOCOS

Una vez finalizado el guión técnico y con la ayuda de las fotos tomadas en las distintas localizaciones, realizamos la planta de cámaras, en la que, cuidadosamente escogimos los lugares estratégicos para que las composiciones fotográficas pudieran funcionar.

Y por supuesto, la distribución de los focos, que no pudimos realizar hasta tener a los actores en la localización. Lo cual nos quitó un día de rodaje que

aprovechamos para hacer más ensayos de los previstos y medir de nuevo el espacio. Decidimos, puesto que cualquier movimiento de los actores provocaba sombras antinaturales con los focos encendidos, rebotar las luces en el techo y en las paredes utilizando cartulinas blancas para suavizar los tonos marrones de la pared, además, para que la luz cumpliera con el referente del cine negro tuvimos en cuenta que siempre llegara desde arriba, para provocar sombras más duras en los actores. Pese a que el cine negro consta de estas luces como decía anteriormente antinaturales, nos surgía la problemática de que estas no parecían provenir del propio bar, sino que se notaba que era una luz artificial, por lo que decidimos sacrificar levemente la dureza de la luz para eliminar el artificio que se creaba. Así, aunque la luz no era tan dura, continuaba viniendo desde arriba por lo que aún creaba sombras en los actores.

3.6. PRODUCCIÓN

3.6.1 EL EQUIPO

En esta etapa del proyecto era necesario que contáramos con un equipo formado por diversas personas metidas en materia. En este caso fueron compañeros de la rama audiovisual, los cuales desempeñaron diferentes tareas a lo largo del rodaje. Alejandro CarsiUrriaga con el rol de asistente de iluminación, Ángel Marín como asistente de cámara, junto con Nadia Montava y conmigo como operadoras de cámara. A su vez, Nadia Montava como script, Carlos Correcher y Juan Carlos Calduch como técnicos de audio y por último Desi Garrido como director junto a Nadia Montava y a mí.

3.6.2. DÓNDE Y CÓMO

FUNKYFOOD, EL BAR:

Una vez pactados con Luis (no tenemos su apellido aún), el dueño del bar, los horarios de rodaje y analizado el lugar y las necesidades de las grabaciones, conociendo él nuestros requisitos, contactamos con los actores para posibles modificaciones de horario. Cerrado el calendario comenzamos las sesiones de rodaje.

Durante la primera sesión realizamos el rodaje sin focos, lo que provocaba ruido en la imagen y era todo demasiado opaco. Habíamos decidido no utilizar focos ya que nuestros ojos percibían el lugar con una iluminación perfecta, pero en cámara quedaba pobre y la imagen muy sucia ya que se mezclaban todos los colores.

Nos dedicamos principalmente ya que no podíamos solucionar la luz a situar las cámaras y medir el plano. Para que la imagen fuera creíble en

pantalla los actores tenían que estar muy separados entre ellos y en el punto concreto del bar en el que un adorno de madera atravesaba la pantalla justo por la mitad, acentuando la composición de la imagen. Además de estos factores, situamos las cámaras de modo que se cumpliera la regla de los tercios, utilizando un encuadre determinado en el que para reforzar la imagen todos los puntos fuertes caían sobre los dos actores. Era una toma complicada porque cualquier movimiento brusco se salía de plano por lo que ensayamos numerosas veces apoyándonos en un monitor para apreciar mejor el espacio. Dedicamos el día a encontrar puntos de referencia para que los actores limitaran sus movimientos y así lograr una toma redonda.

El siguiente día de rodaje distribuimos los focos, que como explicábamos con anterioridad creaban sombras artificiales pero pudimos resolverlo⁹(aquí puedo redirigir a donde explico esta parte para no repetirme), dado que los focos eran de luz cálida, quisimos combinarlos con colores opuestos, en este caso desde el tiro máster se podía apreciar la luz amarilla por delante de los actores y la luz azul por detrás. Además en el contraplano veíamos con más claridad la luz azul complementando a la roja que quedaba detrás de la barra.

Un soporte crucial para la realización de la dirección de fotografía de esta escena fue el de Alejandro Carsi, el cual colaboró de forma activa como asistente de iluminación en la optimización de la luz, aconsejándonos sobre las colocaciones de los focos así como reduciendo notablemente el tiempo de montaje del material, ayudándonos a situar y recolocar en cada toma los focos, permitiéndonos así desarrollar otras tareas de forma simultánea, controlando las imágenes desde el monitor y pudiendo hacer pruebas de grabación mientras los focos se montaban.

La elección de colores complementarios en este escenario se debió a que la escena pretendía ser dura, ya que el tema que trataban era un crimen, por lo que se crearon durezas con el color en vez de suprimirlo, recurso que también pudimos haber utilizado, pero en el montaje no funcionó tan bien como el color.

Los planos que no formaban parte de la conversación, como el de la entrada al bar, se realizaron del mismo modo, siguiendo las premisas de colores complementarios, luces superiores y simetría en la imagen. Con la excepción de una de las tomas que recogía la salida del bar y quisimos mostrar el lugar completo, por lo que decidimos fugar la imagen utilizando las líneas que creaban tanto la barra como las lámparas del techo, consiguiendo así una toma general del lugar respetando la composición y mostrando además de donde provenían las luces de colores haciendo que formaran parte del lugar y que no parecieran artificiales.

Una parte del diálogo que tenía lugar en el bar, iba superpuesto a la escena del primer crimen, por lo que esta parte se rodó pensando en el posterior montaje, creando unos puntos de referencia que el actor pudiera utilizar para que nosotros después introdujéramos la pantalla partida, que él mismo iba a



Fig. 27 y 28. Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, introducción y salida de la pantalla partida.

arrastrar con su cuerpo haciendo que entrara y saliera de plano. Decidimos que la pantalla entrara y saliera con el movimiento del actor para hacer que esta se integrara en el relato, formando parte de él y no apareciendo de la nada, pese a estar justificada.

Como curiosidad, tuvimos la suerte de contar, en el propio bar, con leds de colores en el techo, por lo que poner gelatinas de colores en los focos no fue necesario. Y nos facilitaba la premisa de los colores utilizados de forma inteligente. La luz roja provino de los leds, la verde de los carteles de neón y la azul de la luz negra que iluminaba las paredes del bar y que en cámara aparecía entre azul y violácea. La luz cálida que venía del techo fue acentuada con nuestra iluminación artificial de los focos.

DECANATO, LA OFICINA:

Rodar las tomas de la oficina requería de una sincronización importante ya que las imágenes irían acompañadas del discurso de uno de los actores que narraba todo lo que acontecía, como decíamos antes. Por lo que hicimos varios ensayos cronometrados para ajustarnos al texto y al espacio lo mejor posible.

La luz natural que entraba por las ventanas nos ahorraba el uso de una iluminación artificial, creando además el ambiente ya citado con anterioridad mucho más relajado y real en contraste con las imágenes simultáneas del bar, pudiendo ver aquí la mezcla de géneros. El color en este caso vino dado con la ropa, manteniendo la premisa de colores armónicos y complementarios; pedimos a las actrices que se pusieran ropa oscura además de, a la actriz principal y femme fatale sin ser ella consciente de ello dentro de la historia, pedirle ropa azul y uñas rojas, hecho que de forma muy sutil seguía manteniendo la estética, contrastando con las sillas rojas que allí se encontraban y recibiendo toda la atención del espectador por ser el resto del lugar blanco. Al jefe, por otro lado, debíamos de ponerle una corbata extravagante como rasgo característico, como explica Juan en el bar "lleva corbatas horteras", por lo que utilizamos una corbata rosa, de tres en total durante el rodaje, para hacerlo fácilmente reconocible.

Las empleadas, tampoco se muestran por completo ya que pretendíamos que pudieran ser cualquiera, por lo que creamos un estereotipo, el único al que podemos reconocer en esta escena es a Pepe, del que podemos ver su anillo en el dedo anular cuando vierte el venene en el café.

Uno de nuestros problemas fue que no utilizamos raíles para la toma del travelling que yo me encargaba de realizar, por lo que teníamos que medir perfectamente el espacio y los movimientos de la cámara y actores, situación que nos hizo repetir muchas veces la toma para que los movimientos indeseados de la cámara no tomaran protagonismo. Además, para medir la

pantalla partida, dividimos la propia pantalla de la cámara ayudándonos de cinta de carrocero. Finalmente tomamos puntos de referencia, para seguir a la actriz a una distancia prudencial por encima de los tobillos pero sin cortar ninguna articulación ya que no es recomendable a efectos estéticos, y para llevar la cámara por los lugares correctos, por lo que escogimos puntos que fueran visibles sin distraer la vista del monitor de la cámara, de este modo, en el primer giro de cámara, los actores se quedan quietos por lo que me permitía colocar las ruedas en las marcas que habíamos pautado en el suelo y de nuevo en el momento final cuando la cámara se vuelve a quedar quieta, debía coger los puntos de referencia del suelo. En este apartado cabe destacar la ayuda y colaboración de Ángel Marín el cual realizó diversas pruebas de movimientos de cámara para asegurarnos el encuadre correcto así como la trayectoria de la cámara.

LA CASA:

Este fue uno de los rodajes menos complicados, ya que no requería de muchos artificios, solo constaba de dos planos, un solo actor y habíamos tenido mucho tiempo para prepararlo. Nuestro único requisito era que fuera de noche, además de mantener las composiciones geométricas y los juegos de luz y color. Utilizando la luz de la campana de la cocina para lograr el efecto del cine negro, conseguimos una media luz que iluminaba al actor pero más a la planta, que era el centro de atención de la escena. La luz cálida de la campana contrastaba con el propio hecho de que era de noche y la atmosfera tenía un tono azulado.

La cicuta, de la que previamente nos habíamos informado, existe en distintas formas y colores, por lo que escogimos la más accesible a nuestras posibilidades que tenía el mismo color que la planta real, remarcando el hecho con un primer plano de la planta y el elemento recurrente de uno de los protagonistas, su anillo.

En la toma, el actor camina desde el lado derecho de la pantalla al izquierdo, parándose en un punto fuerte cuando coge el vaso para regar la planta y a continuación se sitúa de modo que la planta, su brazo y él mismo formen el ritmo de la espiral aurea. Además de que las propias ventanas mantienen el plano dividido por el centro igual que en el bar y al estar entreabierta una de ellas justo por encima de la planta, le da protagonismo también.

LAS ESCENAS NOCTURNAS EN EL VESTÍBULO DEL BAR Y EN LA CALLE:

Estas tomas, que cumplían los mismos requisitos que las del interior del bar (plano-contraplano) se grabaron de forma simultánea ya que las cámaras no se entorpecían entre ellas, aunque los focos en una primera instancia sí entraban en plano. Para solucionar esto, lo hicimos del mismo modo que en la otra

secuencia, rebotando la luz con cartulinas blancas y utilizando una iluminación superior. Una vez más recurrimos a los puntos de referencia para que los actores no se salieran del plano o rompieran la composición ya que era preferible repetir las tomas tantas veces como fuera necesario en vez de cambiar el plano y crear una discordancia con el resto del cortometraje.

Las tomas en el exterior, que por motivos que escapaban a nuestra planificación, se retrasaron más de dos horas, debían rodarse de noche, ya que en el exterior no podíamos falsear el cielo oscuro o las farolas encendidas sin que quedara muy artificial, por lo que tuvimos que darnos prisa para grabar antes de que amaneciera y así evitar un día más de rodaje. Un problema en la imagen fue el ruido, ya que había demasiada oscuridad y la cámara generaba ganancia, pero dados nuestros limitados recursos para iluminar en exteriores preferimos asumir el hecho y mantener la coherencia de la historia, ya que salen del bar a altas horas de la madrugada.

EL PARKING:

Si bien, hasta el momento, una de nuestras mayores dificultades había sido la puntualidad de uno de nuestros actores, dado que la luz en exterior no la podíamos controlar, y su excesiva gesticulación que de ninguna manera conseguía que entrara en plano manteniendo la simetría, durante este rodaje, en el que necesitábamos su coche únicamente encendido para deslumbrar al jefe con los faros y marcharse tras atropellarlo, ya que todas las demás escenas se podían realizar con el coche apagado, nos encontramos con uno de los faros del coche fundido. Hecho que finalmente pudimos solventar utilizando las largas del coche logrando el resultado deseado.

De nuevo la simetría y la composición fueron la protagonistas, esta vez de modo un poco más complejo ya que las luces del techo y las flechas del suelo del parking no tenían el mismo eje y debíamos escoger una de ellas. Tuvimos también que centrar el coche en cada toma para que todo coincidiera. Escogimos una simetría con el suelo ya que era donde había más actividad durante la escena, tanto el coche, como el jefe, debían ir centrados con el eje del suelo que venía marcado por las flechas de señalización.

Las tomas en las que mostrábamos al jefe caminando debían ser planos muy cerrados para que no se le viera la cara y a la vez se le reconociera, mostrando su pelo, su corbata y sus pasos directos hacia el coche a punto de atropellarlo.

Para falsear las escenas del atropello, con el coche apagado, le pedimos al actor que diera un pequeño bote en el asiento a la vez que la cámara se movía de abajo a arriba, para así parecer que realmente estaba pasando por encima de un obstáculo, en este caso de su jefe.

La iluminación en el parking debía complementar con los tonos rojizos de las paredes, y puesto que en la gran mayoría del corto predomina el color rojo,

la iluminación en la postproducción fue amarilla/verdosa, como se verá más adelante.

3.6.3. ELEMENTOS RECURRENTE EN LA IMAGEN

A lo largo de todo el cortometraje hemos utilizado distintos elementos recurrentes en la narración visual, los cuales se enumeran y explican a continuación:

El anillo de Pepe:



Conforme va transcurriendo el corto podemos ver en la mano izquierda de Pepe un anillo en el dedo meñique. Mientras toman algo en el bar, Pepe juega con el unas cuantas veces y lo podemos reconocer después en la oficina cuando hecha veneno en la taza y muestra su mano izquierda y por último en el epílogo, con un primer plano en el que lo vemos con claridad.

Fig. 29. Fotograma del cortometraje Crimen a medias, imagen del anillo de Pepe.

Las corbatas del jefe:

Puesto que al jefe no se le muestra el rostro en ningún momento, teníamos que encontrar un modo de que se le reconociera con facilidad. La forma de hacerlo fue el uso de distintas corbatas extravagantes. En total aparecen tres, aunque siempre viste el mismo traje, hecho que también puede facilitar su reconocimiento.



Fig. 30, 31 y 32. Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, las tres corbatas del jefe.

El retrovisor:

Juan, en su fantasía de atropellar a su jefe, coloca el retrovisor del coche de modo que nos deja a la vista su rostro que muestra una expresión seria y decidida. En el epílogo, cuando Juan sube a su coche para regresar a casa, podemos ver como coloca el espejo del mismo modo y nos muestra la misma expresión que en su fantasía.

Fig. 33 y 34. Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, el espejo retrovisor.



La cicuta:

La cicuta es una planta venenosa que se encuentra en distintos lugares del mundo, existen también distintos nombres para referirse a ella y puede variar su color dependiendo de la especie. En este caso escogimos una cicuta morada por similitud a las flores que teníamos más accesibles en el rodaje. Dicha flor pretendía ser mostrada en los títulos de inicio sustituyendo a la letra I de la palabra CRIMEN, y podríamos verla de nuevo en el epílogo, cuando Pepe ha terminado de regar la planta y sobre la misma se mostrara de nuevo el título con la I colocada sobre la flor auténtica. Finalmente a efectos estéticos decidimos suprimir esta decisión.

3.7. POSTPRODUCCIÓN

La etapa de postproducción ha sido una de las más meticulosas, ya que es el último paso hacia el producto final.

3.7.1. MONTAJE Y EDICIÓN

Una vez preseleccionadas las tomas buenas, la elección del programa con el que trabajar estaba dividida entre Adobe Premiere Pro, Adobe Speed Grade y por último Adobe AfterEffects⁵.

Después de hacer numerosas pruebas en Speed Grade y Aftereffects, el primer programa, por razones que aún desconozco me dio constantes problemas con la apariencia de la imagen por lo que me impedía trabajar con agilidad. En segundo lugar, aftereffects resultó demasiado lento a pesar de obtener unos buenos resultados; por lo que finalmente me decanté por premiere pro, en el cual pude hacer con facilidad tanto montaje como correcciones de luz y color que a continuación describo:

Primero de todo, se le debía dar al corto una unidad visual, por lo que debía realizar un etalonaje.

Debíamos conseguir que la luz y la definición de la imagen fueran nítidas, para poder trabajar correctamente el color, en especial en las imágenes del bar. Por lo que retocamos ligeramente la luz haciendo que la imagen fuera clara, además de acentuar el contraste haciendo desaparecer la neblina que tenía la imagen original y que quedaba sucia. Además de darle un tono verdoso a la iluminación para contrastar con el rojo predominante en todo el

⁵Compendio de programas de Adobe para la edición audiovisual.

cortometraje y así, como decíamos anteriormente, crear unas luces duras para una historia dura.

El retoque de color consistió en la calibración de las distintas gamas cromáticas que se encontraban en la imagen, diferenciando a los actores del entorno, los retoques se explican a continuación:

BAR Y PARKING:

Tanto en las imágenes del bar como en las del parking, teníamos el mismo problema ya que la atmósfera era demasiado roja, por lo que realizamos los siguientes ajustes:

Rojo: debíamos reducir el exceso de rojo que no permitía la suficiente nitidez en la imagen, creando una carencia de contrastes aunque sin que desapareciera del todo ya que es un color altamente simbólico que nos puede recordar a la sangre o a la violencia.

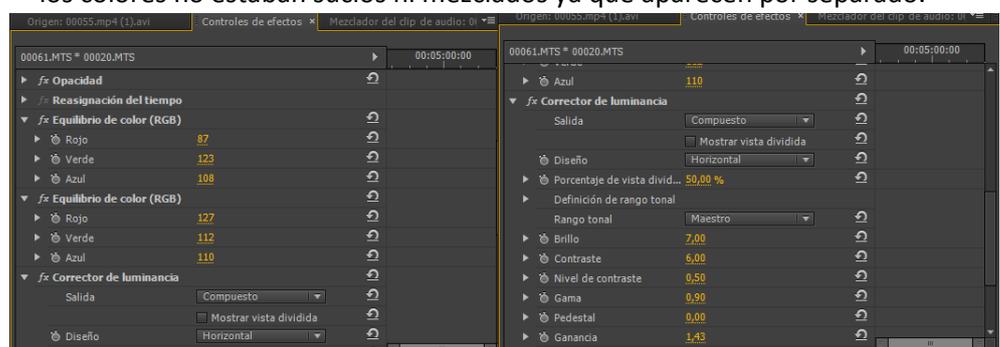
Verde: Al suavizar el rojo, calibramos el verde de forma que los tonos amarillos pudieran salir, aumentando así el contraste de la imagen con la madera del bar y el resto de los elementos, así como con las paredes del parking.

Azul: el azul por otro lado, teníamos que conseguir que no desapareciera de la imagen principal, ya que era extremadamente sutil y continuaba siendo un complementario del rojo, además cuando se tornaba violáceo también contrastaba con los amarillos, por lo que con todos los colores la imagen quedaba contrastada, limpia y acorde con el guión.

La oficina:

En la oficina las correcciones lumínicas no eran necesarias por lo que solo tuvimos que aplicar el color para unificar las imágenes con el resto del corto. Y los colores no estaban sucios ni mezclados ya que aparecen por separado.

Fig. 35. Etalonaje en Premiere.



Por otro lado, los planos detalle del inicio del corto, muestran, por separado, todos los colores que vamos a ver juntos después, a modo de anuncio de lo que nos espera, para resaltar el hecho de que son luces que se encuentran en el lugar y que no se sepa el artificio.

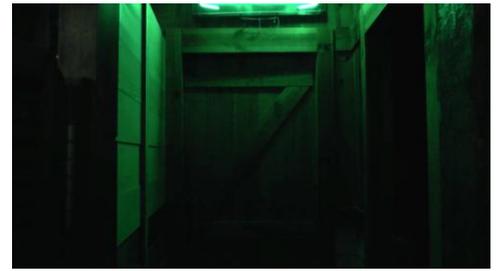


Fig. 36, 37 y 38. Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, planos detalle cromáticos.

La casa:

En la casa, solo tuvimos que resaltar los tonos verdes para darle unificación a la escena con el resto del corto, del mismo modo que en la oficina.

4. CONCLUSIONES

Atendiendo a los objetivos y metodología planteados al inicio de la memoria, reflexionaremos en primer lugar acerca de cómo se han pretendido cumplir dichos objetivos y en segundo lugar sobre si realmente han sido cumplidos.

Se han utilizado la luz, el color, la composición fotográfica y los elementos recurrentes, además de la creación de atmósferas ficticias en contraposición a los lugares reales atendiendo a las necesidades requeridas por el propio cortometraje: la apariencia visual basada en la composición del plano, el color de la imagen y la iluminación tanto de localizaciones como de actores, así como los diferentes objetos o gestos que se repiten durante todo el relato y nos ayudan a comprenderlo.

Todos estos recursos han sido o bien aprendidos durante la realización del grado, o bien de manera autodidacta, con la ayuda de libros, tutoriales y distintas prácticas.

Por otro lado, para utilizar todos los componentes ya citados de forma adecuada, nos apoyamos en diversos referentes, tanto personas, como géneros de cine y campos artísticos. Los cuales han sido fundamentales para aplicar todos los factores a una temática concreta.

En este caso, la temática se trataba de una mezcla entre cine negro y humor negro, para lo que, además de referentes, necesité de una documentación

previa, para asegurarme de que todo lo que mostraba en pantalla era verídico y no seleccionado al azar, la apariencia de la flor venenosa y los distintos ambientes creados.

Ya entrados en la producción, se nos han planteado distintos problemas, tales como la escasez de luz, la difícil actuación contenida para mantener la simetría de los planos o las sombras artificiales no deseadas provocadas por los focos. Todos ellos resueltos con éxito, a excepción de cierto nivel de ruido en algunas de las imágenes en las que no disponíamos de una fuente de luz artificial, bien por trabajar en exteriores o por la ausencia de enchufes en lugares públicos.

A nivel técnico, la tarea de iluminación y color de todas y cada una de las escenas, se ha desarrollado en todo momento a modo de ensayo y error, ya que siendo lugares con los que no estábamos familiarizados, las plantas realizadas en la preproducción y los apuntes sobre el papel no nos aseguraban el éxito. Así, conocimientos que habíamos adquirido con anterioridad de forma aislada, como la iluminación superior o la luz rebotada, se fueron desarrollando y aplicando de manera conjunta para crear un producto audiovisual y no solo una escena concreta. Demostrando la capacidad de desarrollarnos en un ambiente desconocido y dándonos una nueva perspectiva a conocimientos que ya teníamos para convertirlos en nuevos conocimientos, o conocimientos más amplios y completos.

Del mismo modo, la composición del plano, el encuadre y las decisiones de mostrar qué entraba en campo, realizadas a partir de conocimientos teóricos y visuales provenientes de películas como las citadas durante el trabajo, y de la experiencia previa como fotógrafa, han sido realizadas con meticulosidad, utilizando de forma útil y coherente elementos como los puntos de referencia, la actuación de los actores y los movimientos de cámara, creando una armonía funcional.

La contraposición de ficción vs. realidad, ayudándonos en especial de la luz y de las localizaciones y creando un contraste al situarlas juntas en pantalla, también ha resultado lo que esperábamos.

Aunque han habido fallos como el nivel de ruido en la imagen al no haber la suficiente luz natural y no disponer el equipo de los conocimientos ni medios para la iluminación nocturna al aire libre.

Atendiendo a las debilidades y fortalezas del proyecto, considero que se ha llevado a cabo con una planificación de tiempo adecuada, que nos ha permitido la corrección de los fallos que han ido apareciendo, así como un resultado lo suficientemente atractivo debido a que ha podido ser trabajado en cada una de sus partes procesuales el tiempo necesario.

Sin embargo, y como se dice, la práctica hace al maestro, la realización de este trabajo me ha permitido ver las carencias y virtudes de lo aprendido hasta el momento, así como la capacidad de desenvolverme en un ambiente práctico aplicando mis conocimientos y teniendo la necesidad de buscar otros nuevos.

De un lado me llevo la satisfacción del esfuerzo personal, que me ha permitido hacer este proyecto lo mejor que he sabido y que me han permitido las circunstancias, adquiriendo un aprendizaje más maduro que me servirá en proyectos futuros. De otro lado, la capacidad de la autocrítica, que me hace capaz de reconocer los errores y fallos que han sido cometidos, así como la aceptación y comprensión de los mismos.

De modo que a pesar de la dificultad, que para mí implicaba este proyecto, y los problemas que han ido surgiendo, considero que, de un modo realista, he alcanzado mis objetivos de forma eficaz.

Por último, poner de manifiesto dado que una producción audiovisual es un trabajo en equipo, que sin la ayuda, colaboración y profesionalidad del resto de compañeros, mi trabajado sin duda, no habría sido tan satisfactorio.

5. BIBLIOGRAFÍA

ACBARRA. C.D. *Asiateca* [blog] s.f. [consulta 2014-08-11]. Disponible en: <<http://www.asiateca.net/cinedb/fichas/persona.php?p=5922>>

ANDERSON, W. (dir.) *MoonriseKingdom* [película]. Estados Unidos: FocusFeatures, American EmpiricalPictures,IndianPaintbrush, 2012.

ANDERSON, W. (dir.) *El gran Hotel Budapest* [película]. Estados Unidos: FoxSearchlight, Scott RudinProductions, American Paintbrush, 2014.

BOGDANOVICH, P. *John Ford*. Editorial Fundamentos. Madrid, 1983.

Robert Richardson, el genio de la fotografía cinematográfica. En: *Pantalla adicta*[blog], 2012-03-09. [consulta 2014-08-11]. Disponible en: <<http://conproyector.blogspot.com.es/2012/03/robert-richardson-el-genio-de-la.html>>

GEMALAMIRADA. *MoonriseKingdom*, una película donde la fotografía nos regala un juego de simbologías. En:*Xatakafoto* [blog] 2013-04-10 [consulta 2014-08-13]. Disponible en: <<http://www.xatakafoto.com/tag/robert-d-yeoman>>

GONZALEZ, P; CARO, F. Manuel Alberto Claro, el chileno director de fotografía de Lars von Trier. En: *El mostrador* [periódico digital]. España. 2014-02-07 [consulta 2014-08-12]. Disponible en: <<http://www.elmostrador.cl/cultura/2014/02/07/manuel-alberto-claro-el-chileno-director-de-fotografia-de-lars-von-trier/>>

GOODRIDGE, M.; GRIERSON, T. *Dirección de fotografía cinematográfica*. BLUME, 2012.

MINISTERIO DE ECONOMÍA, CULTURA Y DEPORTE. *Areas cultura*. Madrid: Secretaría de Estado de Cultura. [consulta: 2014-08-11]. Disponible en: < http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/cine/mc/fe/cine-dore/notas-a-la-programacion/2008/abril2008dore_doyle.pdf>

MUÑOZ, P. El gran hotel Budapest, cuestión de modales. En: *Blog de cine* [blog] 2014-03-27 [consulta 2014-08-11]. Disponible en: <<http://www.blogdecine.com/criticas/el-gran-hotel-budapest-cuestion-de-modales>>

PAREDES, J. Los ojos de Wong KarWai (no son rasgados). En: *Miradas de cine* [revista], num. 81. España. 2008 [consulta 2014-08-12]. Disponible en: <<http://www.miradas.net/2008/n81/actualidad/wong/christopherdoyle.html>>

PEREZ DE ROSAS, C. Cine para lomógrafos, el mundo analógico de Wes Anderson. En: *Lomography* [revista] 13 de agosto de 2012 [consulta 2014-08-13]. Disponible en: <<http://www.lomography.es/magazine/news/2012/08/13/cine-para-lomografos-el-mundo-analogico-de-wes-anderson>>

Venenos vegetales. En: *Quimica.es* [enciclopedia]. Chemie.deInformationService, 1997-2014, [consulta 2014-08-15] Disponible en: <http://www.quimica.es/enciclopedia/Venenos_vegetales.html>

SCOTT BERG, A. *Goldwyn*. Colección Fundamentos. Editorial Planeta, S.A., 1990.

TARANTINO, Q. (dir.) *Kill Bill* [película]. Estados Unidos: Miramax Films, A Band Apart, 2003.

VIAS, N.GreggToland (Charleston, 1904 - Hollywood, 1948) [Director de fotografía]. En: *Miradas de cine* [revista]. 2002-2003. [consulta 2014-08-12] Disponible en: <<http://www.miradas.net/0204/homenaje/0208.htm>>

VON TRIER, L. (dir.) *Nymphomaniac* [película]. Dinamarca: Coproducción Dinamarca-Alemania-Francia-Bélgica; ZentropaEntertainments, 2013.

WELLES, O.; BOGDANOVICH, P. *Ciudadano Welles*. Grijalbo Ediciones, Barcelona, 1994.

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Nº de figura	Descripción	Página
1 y 2	Espiral aurea y regla de los tercios.	11
3 y 4	Fotograma de la película regreso al pasado 1947. Fotograma de la película PulpFiction, 2004.	11
5	Fotograma de la película MoonriseKingdom, 2012.	12
6 y 7	Fotograma de la película MoonriseKingdom, 2012. Fotograma de la película 2046, 2004.	12
8	Fotograma pantalla partida de la película Kill Bill, 2003.	13
9 y 10	Fotogramas de la película Nymphomaniac, 2014.	13
11 y 12	Acónito real y flor utilizada en el rodaje.	14
13, 14 y 15	Localizaciones casa, bar FunkyFood y parking de la facultad de Bellas Artes.	17
16	Fotograma del cortometraje Crimen a medias, pantalla partida.	18
17, 18 y 19	Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, travelling.	18
20, 21 y 22	Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, insertos.	19
23, 24, 25 y 26	Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, contracampos y contraplanos.	19
27 y 28	Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, introducción y salida de la pantalla partida.	21
29	Fotograma del cortometraje Crimen a medias, imagen del anillo de Pepe.	25
30, 31 y 32	Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, las tres corbatas del jefe.	25
33 y 34	Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, el espejo retrovisor.	25
35	Etalonaje en premiere.	27
36, 37 y 38	Fotogramas del cortometraje Crimen a medias, planos detalle cromáticos.	28

7. ANEXOS

7.1. GUIÓN TÉCNICO

BAR / INT – NOCHE

1.- PG de la calle de noche. Vemos la entrada de un bar.(Vemos la entrada del bar a través de una ventanilla de coche y dos hombres vestidos de oficina hablando/discutiendo frente a esta. El coche se mueve y aparece el TÍTULO)

2.- PD de un reloj. Marca casi la una de la madrugada.

3.- PD de una manos que secan vasos

4.- PD de las botellas detrás de la barra

5.- PD de las sillas subidas encima de la mesa

6.- PG del bar. El camarero está secando vasos

7.- PM (Por raccord de eje) Vemos al camarero detrás de la barra que sigue limpiando vasos. Oímos el sonido de la puerta al abrirse. El camarero levanta la vista.

8.- PC (con posibilidad de panorámica) (Contracampo del anterior) entran Pepe y Juan y se sientan en dos de los taburetes de la barra.

9.- PC (por raccord de movimiento del camarero) Vemos a los dos hombres y al camarero dentro del mismo plano. El camarero está limpiando un vaso con un paño. Diálogo del camarero.

10.- PC (desde dentro de la barra) Vemos a Pepe y a Juan. Juan se altera y Pepe lo calma (diálogos)

11.- PMC o PP (desde fuera de la barra) Vemos al camarero que escucha a Pepe y cuando éste acaba de hablar mira el reloj

12.- PD del reloj (marca la una)

13.- PCenital Cortamos en el camarero mirando el reloj, después vemos un plano cenital de él rellenando las copas y moviéndolas hacia los extremos del plano.

14.- Plano/ Contraplano (PM, desde dentro de la barra) de Pepe y Juan hablando.

INSERTOS: 14.1.- PD de el Jefe ajustándose la corbata indigna.

14.2.- PD del Jefe repeinándose el pelo engominado.

14.3.- PD de los mocasines/zapatos brillantes.

14.4.- PD sacándose los puños de la camisa blanca de la americana

15.- Contraplano vemos a los dos hombres de espaldas y Pepe le da una palmada en el hombro a Juan (*Ese ascenso no se lo merecía...*). Juan deja el vaso violentamente sobre la mesa

16.- PM de Juan (el mismo del plano/contraplano) Juan habla. Vamos haciendo zoom mientras su dialogo se intensifica. Oímos el ruido de un motor.

2.- PARKING / INT – NOCHE (*montaje alterno*)

1.- PD (por corte) Plano del espejo del retrovisor. La mano de Juan lo coloca bien y vemos sus ojos.

2.- PD de una manos ajustándose la corbata indigna

3.- PD de las manos de Juan al volante

4.- PD del jefe repeinándose

5.- PD de un pie apretando el acelerador

6.- PG del coche de frente. Los focos iluminan todo. Oímos el ruido del coche acelerando.

7.- PP del Jefe que al cegarle la luz se tapa los ojos con una mano. No le llegamos a ver nunca la cara solo parte de la boca. De fondo oímos el ruido del coche

8.- PC (desde delante del coche) vemos a Juan al volante acelerando y con cara de loco. El coche bota chocando contra algo.

9.- PC (desde los asientos de atrás) vemos a Juan que se gira dispuesto a hacer marcha atrás con una sonrisa sádica.

10.- A ras del suelo. Figura del jefe muerto.

3.- BAR / INT – NOCHE

17.- (por cabalgado de sonido o por sonido que corte el plano) PC (desde dentro de la barra) Vemos a Pepe y a Juan, Pepe alterado le dice a Juan que pare. Diálogo de Juan (*Me lo acabo de inventar... yo no soy como tú que lo tienes todo tan planificado...*)

18.- PC (general o un poco más cerrado) desde detrás de ellos. Vemos a Pepe y a Juan sentados de espaldas, en contraluz. [PAUSA. Beben o miran su copa]

19.- PM de Juan (volvemos al plano / contraplano) (*Bueno, entonces tú como lo harías*)

20.- PM de Pepe que le responde

21.- PM de Juan

22.- PM de Pepe (*Ni que yo pensara en matarlo todos los días*) Bebe, hace una pausa y mira hacia los lados.

23.- PC de Pepe y Juan desde dentro de la barra que entra por raccord de movimiento. Empieza el diálogo (*Aunque, mira, ya que estamos con el tema...*) Se sostiene el plano hasta que dice: *Me he fijado en que últimamente, Eva, la secretaria...* Aquí, Pepe, se acerca a Juan para hablar en tono más confidente, cuchicheando, y aprovechando ese movimiento, aparecería una DOBLE PANTALLA por la izquierda.

DOBLE PANTALLA

IZQUIERDA: Todo por travelling – Vemos a una secretaria de espaldas caminando (el plano se cortaría a mitad de espalda más o menos, nunca le llegamos a ver la cara) lleva un café en la mano. La seguimos hasta que deja el café sobre una mesa y ella se mueve hasta quedar en segundo término, hablando con algunas compañeras de trabajo. Aparece una mano en plano que disimuladamente vierte unos polvos en el café. La mano desaparece y en unos segundos la secretaria vuelve para coger el café. La seguimos de nuevo con la cámara hasta que llega a un despacho. Abre la puerta, deja el café sobre la mesa y se va. Una mano de hombre coge el café y lo levanta hasta que el hombre se lo lleva a la boca. De nuevo, no vemos su cara al completo, sólo la boca. Vemos como vuelve a dejar el café sobre la mesa. Con la cámara hemos seguido este movimiento de arriba-abajo.

DERECHA: (Mantenemos el plano conjunto desde dentro de la barra) Pepe le cuenta a Juan su plan mientras lo vemos en la pantalla de la izquierda. Juan va echando miraditas hacia la izquierda como si pudiera ver lo que ocurre en la pantalla de al lado, pareciendo cada vez más sorprendido. Pepe acaba con un gesto triunfante de sus brazos (abriéndolos hacia los lados) y la pantalla partida desaparece con el movimiento. El diálogo continúa hasta que se oye un golpe fuerte provocando que los dos miren hacia la misma dirección

24.- PG de Juan, Pepe y el camarero. Diálogo del camarero. Juan paga y mientras se van Juan dice su frase, cubren la cámara conforme se acercan a ella. Fundido a negro y CRÉDITOS

EPILOGO

1.- PG vemos a Juan y a Pepe saliendo del bar, se despiden y cada uno se va en una dirección.

2.- PG de Juan que se acerca a su coche. Saca las llaves y abre la puerta. Se mete dentro

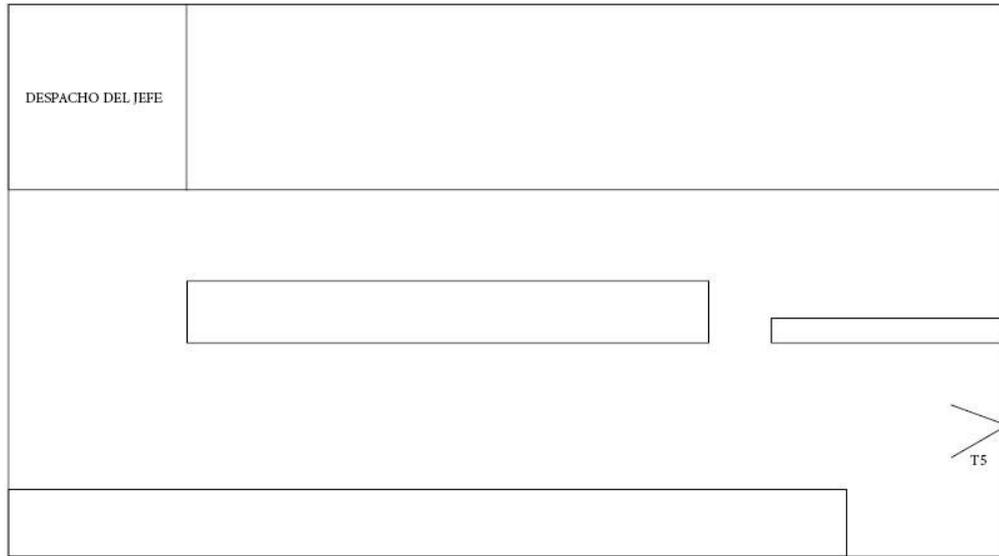
3.- PM desde fuera del coche. Vemos a Juan que entra al coche y mete la llave para arrancar pero se queda parado mirando fijamente al frente y dando golpecitos al volante.

4.- PM desde los asientos de atrás. Vemos como en la recreación lo vemos ajustar el espejo del retrovisor y arrancar.

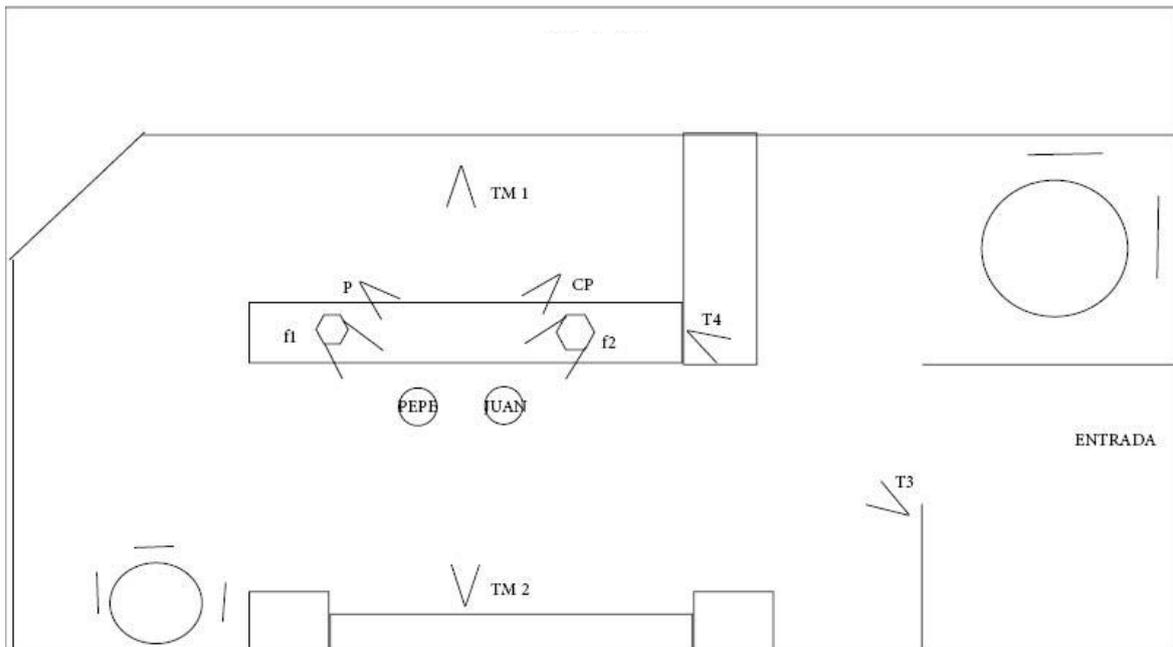
4.- PG de una cocina por la noche. Está todo silencioso hasta que oímos unas llaves y el sonido de una puerta al abrirse y al cerrarse. Oímos pasos. Pepe entra en plano. Hay una planta en la cocina que él riega.

7.2. PLANTAS DE CÁMARA Y FOCOS

Oficina:



Bar:



7.3 CORTOMETRAJE CRIMEN A MEDIAS

<https://vimeo.com/106265590>

7.4 RETOQUES DE LUZ Y COLOR

