

## Treball de fi de grau

Títol

**Exercici d'Estils Cinematogràfics**

Autor/a

**Maria Recreo Torralba**

Tutor/a

**Ludovico Longhi**

Departament	Departament de Publicitat, Relacions Públiques i Comunicació Audiovisual
Grau	Comunicació Audiovisual
Tipus de TFG	Projecte
Data	03-06-2016



## Full resum del TFG

### Títol del Treball Fi de Grau:

<b>Català:</b>	Exercici d'Estils Cinematogràfics		
<b>Castellà:</b>	Ejercicio de Estilos Cinematográficos		
<b>Anglès:</b>	Practical Study in Visual Styles of Cinematography		
<b>Autor/a:</b>	María Recreo Torralba		
<b>Tutor/a:</b>	Ludovico Longhi		
<b>Curs:</b>	2015/16	<b>Grau:</b>	Comunicació Audiovisual

### Paraules clau (mínim 3)

<b>Català:</b>	Cinema, Direcció de fotografia, Estils visuals, Gèneres
<b>Castellà:</b>	Cine, Dirección de fotografía, Estilos Visuales, Géneros
<b>Anglès:</b>	Film, Direction of photography, Visual Styles, Genres

### Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

<b>Català:</b>	Elaboració d'un projecte cinematogràfic realitzant la direcció de fotografia en un curtmetratge compost per tres escenes. Cadascuna d'elles ha estat filmada amb un estil visual diferent, amb l'objectiu d'aprendre a fotografiar els ambients a través de l'anàlisi previ d'aquests estils.
<b>Castellà:</b>	Elaboración de un proyecto cinematográfico realizando la dirección de fotografía en un cortometraje compuesto de tres escenas. Cada una de ellas filmada en un estilo visual diferente, con el objetivo de aprender a fotografiar distintos ambientes, a través del análisis previo de dichos estilos.
<b>Anglès:</b>	Development of a film-making project performing the direction of photography. The cinematographic project was based on filming three independent scenes with a particular visual style, aiming to learn to photograph and create different atmospheres, based on the preliminary analysis of these styles.



Universitat Autònoma  
de Barcelona

María Recreo  
JUNIO 2016

# Ejercicio de Estilos Cinematográficos



TRABAJO FINAL DE GRADO  
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA

# Index

---

<b>PRIMERA PARTE</b>	<b>3</b>
Presentación, motivos y justificación	4
La dirección de fotografía	6
La forma crea el contenido: el estilo visual y el género	9
Análisis fotográfico	11
<i>Análisis del look en el Cine Noir</i>	11
Alto Ratio de Contraste	13
El contraluz	15
Luces duras y sombras	17
Encuadres aberrantes	18
<i>Análisis del look realista. Naturalizar la luz</i>	19
La ventana como fuente de luz	21
Trabajar la luz de forma natural	22
Encuadres y ópticas	23
<i>Análisis del look futurista. Sci-Fi</i>	24
Atmósferas no realistas	25
Uso de colores	26
Encuadres. El gran angular.	28
Conclusiones del análisis	28

<b><u>SEGUNDA PARTE: Elaboración de un proyecto</u></b>	<b>31</b>
<b>Introducción al ejercicio</b>	<b>32</b>
<b>Referencias Visuales</b>	<b>33</b>
<i>Look Noir</i>	33
<i>Look realista</i>	34
<i>Look Sci-Fi</i>	36
<b>La dirección de fotografía en “Las Palabras son Relativas”</b>	<b>38</b>
<i>Escena noir</i>	38
Localización y rodaje	38
Cualidades de la luz, ópticas, encuadre y color	40
Dirección de arte y vestuario	44
Etalonaje	46
<i>Escena realista</i>	49
Localización y rodaje	49
Cualidades de la luz, ópticas, encuadre y color	51
Dirección de Arte y Vestuario	54
Etalonaje	55
<i>Escena Sci-Fi</i>	57
Localización y rodaje	57
Cualidades de la luz, ópticas, encuadre y color	60
Dirección de arte y vestuario	64
Etalonaje	69
<b>Discusión Final de Proyecto</b>	<b>70</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>71</b>
<b>Anexos</b>	<b>74</b>

# **PRIMERA PARTE**

# Presentación, motivos y justificación

Desconozco cual es la mejor manera de comenzar el que probablemente será el último y más importante trabajo académico que realizaré en mi paso por la Facultad de Ciencias de la Comunicación. Pero sin duda, esta es mi parte favorita, la introducción, en la que libremente puedo expresar mi dedicación por el tema que desarrollaré en las siguientes páginas.

Este trabajo podría clasificarse más como un ejercicio práctico que no como un cortometraje, ya que no se trata de una narración completa, sino más bien un esbozo de escena, el cual hemos utilizado para jugar con la cinematografía y los estilos visuales.

Resumiendo a grandes trazos, este ejercicio sobre estilos consiste, básicamente, en repetir el mismo guión (mismo diálogo y estructura) en tres situaciones completamente diferentes, en los que la acción y personajes cambian, pero la transformación más drástica se da en la cinematografía como tal, encuadres, movimientos de cámara e iluminación.

No cabe decir que mi pasión por la fotografía viene de hace mucho tiempo, cuando desenfundé por primera vez la vieja *Yashica* de mi padre. Desde entonces no puedo parar de mirar el mundo desde un encuadre, buscar la luz perfecta o simplemente disfrutar con la textura de una piel bajo la luz del ocaso. Es por ello que mi función principal en este proyecto es el de dirigir la fotografía de las tres escenas, apoyándome en los compañeros que me han ayudado y han asumido la gerencia de otros departamentos.

Volviendo a este proyecto, mi intención ha sido únicamente la experimentar fotografiando una misma escena siguiendo tres pautas completamente diferentes de estilo, las cuales pueden asociarse directa o indirectamente a algún género cinematográfico. Escogí fotografiar una escena al estilo del cine *noir*, en blanco y negro. Otra en un ambiente realista, con luz naturalizada, y por último, ciencia ficción, completamente irreal, dentro de una nave espacial.

La idea me surgió al leer el libro de Raymond Queneau llamado *Ejercicios de Estilo*. El escritor narra la misma historia 99 veces, de formas muy diferentes, que si bien no cambian el argumento de ésta, sí que cambian la forma en que el lector las percibe. Como él mismo explica en la introducción del libro, busca la “construcción de una obra por medio de variaciones que proliferaran hasta el infinito en torno a un tema bastante nimio” (Queneau, 2004: 14).

A mi parecer, el ejercicio literario que plantea Queneau es brillante, y me inspiró para realizar mi propio ejercicio de estilos, esta vez trasladado a la cinematografía y a la dirección de fotografía, materia en la que me estoy formando y en la cual quiero prosperar profesionalmente.

El ejercicio me ha servido, en parte, para tener bobina o *reel*, es decir, un currículum visual, ya que en el mundo del cine nadie mira tus títulos o referencias, es más bien un boca a boca, y sobre todo, hay que rodar. Rodar y rodar, no hay otra fórmula para trabajar en el cine, y mucho menos para ser D.O.P.

En el caso de la fotografía, si alguien te llama para dirigir la foto de un proyecto, no lo hará si antes no ha podido ver tus trabajos. Parte de la motivación de iniciar este proyecto era para poder tener bobina y de diferentes estilos, de este modo sería más fácil acceder a diferentes producciones o estilos de narración.

Aun así, llegar a ser director de fotografía no es nada fácil, y tener más o menos *reel* no determina que te llamen para trabajar con James Cameron. Es un proceso duro en el que hay que arriesgar mucho. Por ello sé que este ejercicio no me catapultará al *status* de directora de fotografía, pero sin duda me ayudará a aprender, me obligará a enfrentarme a problemas, a diseñar ambientes a través de la luz, a escoger la cámara y las ópticas en función de la narración. Y sobretodo disfrutaré haciendo lo que más me gusta, lo cual lo veo un punto muy importante a la hora de estructurar el trabajo final del grado.

# La dirección de fotografía

---

El director de fotografía es una figura artística dentro del equipo técnico, ya que toma decisiones que afectarán finalmente al resultado final del *film*. Por otro lado, debe conocer los pinceles con los que crea imágenes, es decir, los aparatos de iluminación y las cámaras. Esta parte es pura tecnología, pero ayudará al director de fotografía a diseñar las imágenes y darle un sentido narrativo a través de la técnica fotográfica.

Analizando el término *cinematografía* de un modo etimológico, descubrimos en las entrañas de la palabra un sencillo concepto; *escritura en movimiento* (κίνημα *kínēma* 'movimiento' y γράφειν *gráphein* 'imagen, dibujo'). Es decir, “escribir” con el lenguaje cinematográfico, que está directamente condicionado por las ópticas, los encuadres o los movimientos de cámara, iluminación, punto de vista, composición... En muchas ocasiones, elementos puramente técnicos pueden transformarse en formas de expresión narrativa en el resultado final de la película.

Es por ello que la figura del director de fotografía ha de aunar estas dos facetas, la de experto técnico en aspectos de control de imagen; fotometría, colorimetría, sensitometría... y por otro lado la de artista creador de espacios, de ambientes y sensaciones (Goodridge y Grierson, 2012: 59). La fotografía es posible explicarla con fórmulas matemáticas y clases de física, pero hay un factor artístico que está determinado por otros parámetros no numéricos. Es por ello que el fotógrafo ha de conocer las herramientas para hacer un buen uso de ellas, pero desde mi punto de vista, no es necesario medir la luz de forma matemática para obtener un buen resultado.

Como explica Néstor Almendros en su libro *Días de una cámara* la labor de un director de fotografía varía mucho de una producción a otra, puede tratarse de una superproducción con abundante C.G.I. (*Computed-generated Imagery*) la autoría de la fotografía escaparía de las manos del D.O.P.

Sin embargo en una producción de bajo presupuesto, el director de fotografía puede tomar las riendas en aspectos más propios de la dirección, como el tipo de encuadre, el movimiento de cámara y la dirección artística. (Almendros, 1982: 12)



Cada director de fotografía trabaja de una forma distinta, y siempre depende mucho del guión y las exigencias de cada producción, sin embargo hay una serie de tareas de las cuáles debe encargarse. Pol Turrents, miembro de la AEC (Asociación Española de Cinematografía) explica en su blog *Director de fotografía* los pasos que sigue un D.O.P. desde la lectura del guión hasta la postproducción del *film*. Su decálogo se basa en uno escrito por John Hora (ASC), pero está adaptado a la era digital. En las siguientes líneas haré un resumen de todos los pasos que redacta Turrents<sup>1</sup>.

En la preproducción, el D.O.P. debe analizar el guión junto con el director y demás jefes de departamento para diseñar el estilo del proyecto. Se analizan personajes, estructura de guión, espacios... Una vez se ha llegado a un acuerdo con el director, se inician las reuniones con otros departamentos (diseño de producción, departamento de arte y vestuario, peluquería y maquillaje...)

El siguiente paso sería buscar las localizaciones, estudiar el tipo de ambientes que se quieren crear, diseñar el estilo visual del proyecto y presentarlo al director. Una vez consensuado el estilo, se hacen las primeras reuniones entre los jefes de equipo para trabajar todos en una misma línea.

La siguiente fase consiste en buscar las localizaciones, concretar los presupuestos, hacer mapas de dirección del sol (sunpath), revisar los planos de los decorados.

Durante esta etapa es importante que el director y el director de fotografía hablen del *look* que desean para la película.

De cara al rodaje, se escoge el equipo tanto humano como técnico (la cámara, las ópticas, *gaffer*, foquista...) Se hacen pruebas de iluminación y de cámara para corroborar que se obtiene el resultado deseado.

Se comprueban las paletas de color con arte y vestuario, y se hacen pruebas de fotogenia con los actores y maquillaje. Se realiza el plan de rodaje en función de horas de luz, localizaciones, disponibilidad de actores, etc. Se recomienda visitar a

---

<sup>1</sup> Turrents, P.. (2012). *¿Qué es y qué hace un director de fotografía?*. Octubre, 11,

los actores y familiarizarse con ellos. En la fase final, se ruedan *tests* de iluminación, de fotogenia, de cámara y ópticas y consensuar los resultados con el director.

En rodaje el director de fotografía escoge las ópticas y los encuadres junto con el director. Respecto a la iluminación, debe asegurarse de que es la adecuada para el guión y que potencia la narración. También tiene que hacer un diseño de luz optimizado para no perder tiempo entre tomas. Un director de fotografía es en parte productor y coordinador, además de artista y técnico. Como jefe de equipo, debe encargarse de que todo el mundo tenga la información que precisa con respecto al rodaje y que el material del que es responsable es debidamente utilizado y cuidado. El D.O.P. debe ayudar a su equipo a que entiendan todo lo que deben hacer y se adapten lo mejor posible al ritmo de trabajo. Su deber como tal es integrar a sus trabajadores en el mejor ambiente posible.

Durante el rodaje también debe asegurarse que se realizan copias de seguridad suficientes, una de transporte y dos de *back-up*. Chequea con el DIT o el colorista en *set* –en el caso de disponer de *live grading*- una corrección primaria de color para ver el *look* deseado en la postproducción final.

Finalmente, en la postproducción, se encarga de supervisar el trabajo del colorista. Se consensua el *look* final con el director, director de fotografía y colorista. Se aprueban las copias finales de proyección (DCP) y distribución (Blu-Ray, DVD). Se realizan ajustes de color para cada medio si es necesario. También debe aprobar los cambios de formato si los hubiera (16:9, 4:3...).

Esta es la labor de un director de fotografía en un largometraje, al tratarse de un cortometraje mi labor será más reducida, pero trataré de seguir estos pasos para que mi trabajo sea lo más preciso posible.

# La forma crea el contenido:

## el estilo visual y el género

---

Al hablar de géneros cinematográficos hay que considerar que no se trata de una clasificación estrictamente cerrada. Es fácil encontrar discrepancias entre lo que autores, crítica, público, industria y académicos catalogan como un mismo género. Incluso podríamos encontrar discrepancias dentro de uno de estos sectores en lo que respecta a los descriptores de género. Asimismo, los géneros son redefinidos con cada nueva incorporación, la cual probablemente beba de influencias diversas.

La teoría de géneros nos permite debatir alrededor de la autoría de los *films*. Encontramos una yuxtaposición de intereses entre la voluntad artística de un creador y el afán de lucro de un estudio. El autor busca una manera de recombinar los elementos de género para desarrollar una pieza que resalte por su originalidad dentro de la repetición de cánones que la industria exige al querer conseguir un producto de fácil catalogación y aceptación por parte del público.

He de remarcar que mi intención es experimentar fotográficamente sobre diferentes estilos visuales que pueden, o no, asociarse directamente a un género. De hecho, las características del mismo dependen en gran medida de la interpretación que da el público y sus expectativas respecto al género. (Altman, 2000: 36)

Dentro de los más reconocibles, la ciencia ficción es un caso particular, ya que las expectativas sobre el género que tenemos como espectadores no se limitan a repetir una serie de claves, sino más bien en la innovación y la exploración de nuevas fronteras sobre el papel de la tecnología en el desarrollo cultural y espiritual de la sociedad humana. De cierto modo, las expectativas que genera una película de ciencia ficción son más abstractas que las que genera un *western* o un drama, donde existen unos patrones claros sobre la trama, la escenografía, la temática y la puesta en escena.

En este caso, hablaré del género como estructura visual sobre la que se construye la película (Altman, 2000: 38). A la hora de diseñar el tratamiento de un *film* o su puesta en escena, se recurre a ciertas convenciones que funcionan a nivel narrativo y a su vez el espectador es capaz de decodificar fácilmente.

En el caso de cine *noir*, hallamos elementos que se repiten, como la *femme fatale*, el *gangster*, los ambientes decadentes, el tratamiento expresionista de la luz, los encuadres torcidos... Son elementos que el director escoge cuidadosamente para representar este género, está directamente asociado a un estilo visual concreto –si bien es cierto que nace del expresionismo alemán y que podemos hallarlo en otras películas-

Es por ello que lo he escogido para representarlo fotográficamente, por tratarse de un género muy codificado, al igual que la ciencia ficción, donde el estilo visual está tremendamente ligado a la narrativa y a las convenciones establecidas que constituyen la estructura de este tipo de *films*.

Respecto al estilo visual realista, lo veo como algo independiente del género. Se utiliza para aportar un grado de realidad a la historia, el tipo de decodificación está subordinado a la sensibilidad de cada época. Es decir, hay un filtro entre el espectador y la imagen, por ejemplo, para tratar de forma realista una historia decimonónica se trabajarán unos ambientes y decorados diferentes que los que se usarían para un estilo realista contemporáneo.

Los géneros se hibridan, siempre es posible hallar una película, por codificada que esté (de terror, de comedia, de acción) que cumpla los estándares del género en un noventa por ciento, pero que, en algún momento, se haga referencia conscientemente a otro. A veces resulta inevitable, ya que los realizadores también beben de sus referencias culturales, de las películas que han visto y los libros que han leído. Hoy en día sería difícil hablar de géneros herméticos, siempre hallaremos estructuras que puedan decodificarse desde una lectura u otra. Y todo ello depende, en gran medida, de los ojos que miran; el espectador.

# Análisis fotográfico

---

El análisis fotográfico que he realizado sobre tres estilos visuales distintos es probablemente la parte más importante de mi proyecto. Ya que analizando los ambientes y cómo han trabajado la iluminación los diferentes directores de fotografía yo he desarrollado el planteamiento estético de las escenas que he rodado como directora de fotografía.

## Análisis del *look* en el Cine Noir

En primer lugar, para contextualizar el *look* de cine *Noir* es necesario hablar de la película en blanco y negro y de la influencia del expresionismo alemán en este tipo de fotografía. Se utilizaban fuentes de luz únicas, duras, colocadas lejos de los sujetos para que proyecten sombra. Había un fuerte contraste en la imagen, debido en parte a la latitud de la película en aquella época (entre 8 y 10 *stops* de latitud), también dicho contraste se generaba por el uso de focos sin difusión.

Pero el *look* contrastado sin duda es algo intrínseco al cine *Noir*, si bien en la época dorada del cine negro (después de la II Guerra Mundial) las condiciones técnicas para su producción daban como resultado dicho *look* contrastado y en blanco y negro, años después observamos como directores de fotografía modernos imitan la forma de fotografiar de la época, ya que indudablemente es el *look* que ha quedado asociado directamente al cine negro. El espacio negativo se convierte en el protagonista<sup>2</sup>, como podemos observar en este fotograma de *Touch of Evil* (1958).



*Touch Of Evil* (1958) Cinematografía por Russel Metty

---

<sup>2</sup> American Film Institute, NHK, Glassman, A., McCarthy, T. y Samuels, S. (1992) *Visions of Light*. USA

Analizando el siguiente fotograma de la película *The Man Who Wasn't There* (2001) de los Hermanos Coen, con dirección de fotografía de Roger Deakins. Es posible apreciar que la atmósfera y el ambiente recreados son muy parecidos, las partes no iluminadas se convierten en el elemento más importante de la escena<sup>3</sup>.



*The Man Who Wasn't There* (2001)  
Cinematografía por Roger Deakins

Como he explicado en el apartado anterior, el estilo fotográfico del cine negro nace de la necesidad de expresar la desesperanza del pueblo americano tras la 2ª Guerra Mundial.

El film *noir* también es un período específico en la historia del cine, como el Expresionismo alemán o la Nouvelle Vague francesa. En general, el término se refiere a esas películas de Hollywood de los cuarenta y comienzos de los cincuenta que retrataban el mundo de calles oscuras y tramposas, crimen y corrupción. (Schraeder, 1996: 1)

De este modo, la fotografía jugaba un papel fundamental en la narración de la historia y la creación de los ambientes inquietantes. El alto ratio de contraste insinuaba la doble faceta de muchos personajes. En resumidas cuentas, la fotografía acompaña en todo momento a la narración, y es uno de los elementos visuales que permite al espectador decodificar los códigos del género.

Tras esta introducción, definiré con ejemplos visuales los rasgos más característicos de la fotografía del film *noir*, y destacaré aquellos en los que me he inspirado para diseñar el *look* de la escena de mi proyecto.

---

<sup>3</sup> American Film Institute, NHK, Glassman, A., McCarthy, T. y Samuels, S. (1992) *Visions of Light*. USA

## Alto Ratio de Contraste

Esta característica es una de las principales, por varios motivos tanto técnicos como artísticos. En primer lugar, al tratarse en su mayoría de película de blanco y negro, era necesario un contraste alto para que la exposición no quedase en gris medio y en consecuencia, el *look* de la película quedara plano. El cine *noir* retrata una situación social que necesita de una atmósfera inquietante, la cual se consigue con luces duras colocadas de contra o semi-contra de los personajes. Genera volúmenes y sitúa los espacios negativos hacia la cámara, creando este tipo de ambiente oclusivo. También influye la latitud del negativo de la época, con el tiempo se fabricó celuloide con mayor rango dinámico. La poca latitud suponía que desde la luz más alta a la más baja que puede registrar el negativo sin perder información eran pocos *stops*, por ello tiende a subexponerse a negros. Los directores de fotografía optaban por exponer correctamente las zonas iluminadas y “aplastar” los negros en las zonas sin luz. Es lo que en fotometría se llama “colocación y caída” de las luces, lo explicaré visualmente con el siguiente fotograma de la película *T-Men* (1947) dirigida por Anthony Mann con dirección de fotografía de John Alton.



*T-Men* (1947)  
Cinematografía por John Alton

“Colocar” quiere decir exponer de un modo en cámara para que los elementos de la escena tengan un valor de tono determinado. Según el sistema de zonas de Ansel Adams, en este fotograma el valor del tono de la piel sería zona VI (un *stop* por encima del gris medio). Es decir, el fotógrafo ha expuesto correctamente la piel y el fondo, pero hay más elementos en esta escena y no todos reflejan la misma cantidad de luz, eso nos lleva a la siguiente parte del proceso, la “caída”. (Brown, 2008: 135)

Una vez se escoge un valor determinado para la exposición, el resto de valores van a caer en la escala de grises. En este caso el fotógrafo ha iluminado la escena de tal manera que la luz incida de forma lateral, generando un volumen y un fuerte contraste, para poder “colocar” la exposición en el rostro de ella y que el resto del cuadro “caiga” a negros. En los siguientes *frames* de diferentes películas de cine *noir* -o cuyo estilo visual lo imita-, observamos como el alto ratio de contraste es una constante:



*Sin City* (2005)  
Cinematografía por Robert Rodriguez



*The Third Man* (1947)  
Cinematografía por Robert Krasker



*The Man Who Wasn't There* (2001)  
Cinematografía por Roger Deakins



*The Night of the Hunter* (1955)  
Cinematografía por Stanley Cortez



## El contraluz

Otra constante en la fotografía monocromática y en el cine *noir* es el uso de luces de contra o semicontra de cámara, para generar volumen y contraste. Este factor está muy ligado al apartado anterior que habla del ratio de contraste. Al colocar fuentes de luz duras en un eje de 180° en contra de la cámara conseguiremos que la fuente lumínica recorte a los sujetos del fondo y les genere un volumen.

Un contraluz completo sería aquella fuente de luz situada justo detrás del sujeto, el cual generaría un halo lumínico a su alrededor. Si movemos el aparato colocándolo más lateral, tendríamos una luz de semicontra o *kicker* que ilumina también parte del rostro. Algunos planos tienen como única fuente lumínica un contraluz, dejando los personajes en silueta.

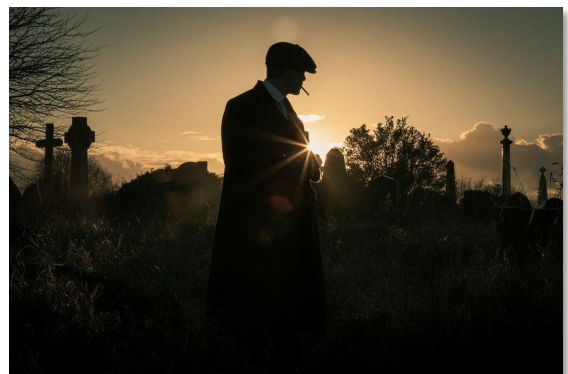


*The Roaring Twenties* (1939)  
Cinematografía por Ernest Hall

En el *frame* de *The Roaring Twenties* se aprecia el uso de una luz de “semicontra” como única fuente lumínica, que marca el contorno y rellena ligeramente su rostro. El contraluz usado como única fuente de luz crea una atmósfera inquietante, ya que el espectador solo puede intuir las formas y volúmenes de los objetos, sin poder ver con detalle cómo son.



*The Big Combo* (1955)  
Cinematografía por John Alton



*Peaky Blinders* (2013-...)  
Cinematografía por George Steel

En otros planos es una luz adicional que genera el efecto halo tras los personajes, complementadas con otras fuentes de luz que permiten exponer correctamente los rostros, teniendo información en los ojos, por ejemplo. Un aspecto que suele repetirse es la clave alta del contraluz, suele estar 1 o 2 *stops* por encima de la exposición base, es decir, es una luz más brillante. Sirve como recurso estético para separar al personaje del fondo o generar un volumen determinado, marcando los contornos de los objetos y sujetos.



*The Lady From Shanghai* (1947)  
Cinematografía por Charles Lawton Jr.



*Sunset Boulevard* (1950)  
Cinematografía por John F. Seitz

## Luces duras y sombras

Como es posible deducir, incluso para alguien no iniciado en el mundo de la fotografía y la iluminación, todos los conceptos estéticos que estoy mencionando se complementan entre sí.

En el cine *noir* rara vez se utiliza una fuente de luz difusa o suavizada, normalmente son aparatos sin filtrar o “cara abierta”

–*openface*– que se colocan alejados de los objetos para proyectar sombras más definidas. La sombra es un

elemento perturbador, genera expectación y suspense. La fuente de luz ha de estar colocada lejos del sujeto, y éste lo más cerca posible de la superficie donde se vaya a proyectar la sombra, de éste modo el contorno de la silueta estará más definido.



*The Third Man* (1947)  
Cinematografía por Robert Krasker



*Nosferatu* (1922)  
Cinematografía por Fritz Arno Wagner

Es posible hallar referencias directas en el expresionismo del cine alemán en los años 20. La extravagancia de la puesta en escena y la dirección de arte del expresionismo alemán difieren del *noir*, sin embargo el estilo visual y sobre todo, la iluminación, recrean un ambiente similar. La sombra tiene el

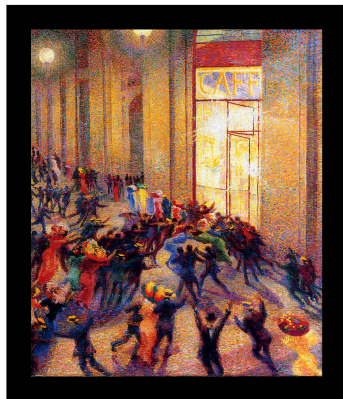
poder de asustar al humano, y ambos géneros utilizan un mismo recurso para crear la sensación de agobio e incertidumbre en el espectador.

## Encuadres aberrantes

El tipo de encuadre “holandés” es un recurso expresivo de la cámara propio del *look* del cine *noir*, aunque también lo comparte con el cine de terror, de suspense e incluso el thriller. La línea oblicua y la asimetría las encontramos en muchas otras expresiones y géneros artísticos.



*El Grito*  
(1893) Edvard Munch



*Pelea en la Galería*  
(1910) Umberto Boccioni



*El Gabinete del Dr. Caligari*  
(1920) Robert Wiene

El encuadre holandés y las líneas diagonales generan sensación de movimiento a una escena, transmiten inestabilidad en el plano fijo. El encuadre aberrante forma parte de la idiosincrasia estilística del cine *noir*, pero sin duda todos los géneros y corrientes lo utilizan en un momento determinado, ya que es parte de la motricidad de la cámara y del significado del encuadre. Es un recurso empleado en numerosas ocasiones, a veces con un fin más narrativo y otras puramente estético. En los fotogramas siguientes vemos como el plano aberrante expresa el encierro del personaje amenazado por un arma, genera tensión y ansiedad en el espectador.



*Snatch* (2000)  
Cinematografía por Tim Maurice-Jones



*Touch Of Evil* (1958)  
Cinematografía por Russel Metty

## **Análisis del *look* realista. Naturalizar la luz**

Así como el cine *noir* y el estilo visual que lo caracteriza es fácilmente identificable, el *look* realista tiene infinidad de matices. Para empezar, sería óptimo definir el concepto de realismo y cómo este se adapta a la cinematografía.

Realismo es reproducir la realidad con objetividad documental, y este concepto trasladado a la dirección de fotografía cinematográfica significa naturalizar la luz, los ambientes, los espacios. Han de ser realistas.

El naturalismo en la luz y el color sería, por poner un simple ejemplo, el contrario a todo lo analizado en el apartado anterior. No hay fuertes contrastes, se busca el equilibrio, colores no muy saturados, espacios y localizaciones que podrían ser –o son- reales. En este estilo visual, la fotografía no busca destacar en la historia, ni utilizar artificios como en el cine *noir*, en el cine de terror o en la ciencia ficción hallamos luces efectistas y esquemas de iluminación más dramáticos. La fotografía ha de acompañar al guión en todo momento, y el estilo naturalista es propio de narrativas que abordan la trama de forma realista.

Este estilo visual se relaciona con corrientes como la *Nouvelle Vague*, que por falta de presupuesto, la aparición de película más sensible a la luz y el formato Super 16mm, incorporaron cada vez más los escenarios naturales a sus películas. Otros movimientos de la época como el *Free Cinema* inglés o el *Neuer Deutscher Film* en Alemania utilizaron también este estilo visual.

No es posible relacionarlo directamente con un género o una corriente, ya que la estética naturalista sirve para diferentes tipos de narraciones. Como observamos en los siguientes fotogramas de diferentes películas, con diversas tramas y argumentos, clasificadas en distintos géneros.



En el caso de *Y Tu Mamá También* (2001) de Alfonso Cuarón se trata de una *road movie* que habla de la amistad. En el caso de *Modern Family* es una serie de comedia tipo *mockumentary*. *Brokeback Mountain* (2005) es un drama romántico hibridado con *western*, y por último la película de terror *Sinister* (2012) también hace uso de una iluminación naturalizada para la secuencia inicial -conforme avanza la película, la iluminación se vuelve más tenebrista-.



*Y Tu Mamá También* (2001)  
Cinematografía por Emmanuel “Chivo” Lubezki



*Modern Family* (2009-...)  
Cinematografía por James R. Bagdonas



*Brokeback Mountain* (2005)  
Cinematografía por Rodrigo Prieto



*Sinister* (2012)  
Cinematografía por Christopher Norr

Analizando estos cuatro fotogramas, es posible deducir que el *look* naturalista no es directamente asociable a ninguno de estos géneros. Es más bien una propuesta estética que acompaña a la narración en un momento determinado, o durante todo el film. Los motivos del uso de este estilo visual son diversos, en el caso de la comedia *Modern Family* busca la estética documental para generar mayor realismo y de este modo mayor empatía con el espectador. Así provoca la carcajada, la cámara también cuenta el chiste.

La iluminación naturalizada no es necesariamente iluminación natural, en muchos casos conseguir este *look* realista de forma artificial requiere más presupuesto que crear un ambiente con luces efectistas y de colores.

El director de fotografía debe imitar los esquemas lumínicos que se dan en la naturaleza, y para eso necesita aparatos muy potentes (como un HMI de 18000W) para que ilumine grandes espacios y se comporte como la luz natural. Trabajar con grandes potencias permite también diafragmas de trabajo que se mantienen en un espacio mayor –ley de la inversa del cuadrado- (Brown, 2008: 115). Esto significa que no se nota si el sujeto se acerca o se aleja a la fuente de luz, delatando de este modo que hay un foco iluminando al personaje –es posible ver esto en películas de *serie B*, con numerosos fallos de ejecución-.

La fotografía naturalista es una forma de retratar y de concebir visualmente el guión de una película, y probablemente esté más ligado a los gustos del director y director de fotografía, así como a las necesidades del guión, que no a un género o corriente en concreto. Pretende transmitir verosimilitud, no se debe usar como un paralelo exacto del Realismo como movimiento literario (Vega, 2003: 33).

Es un estilo muy extenso, pero a continuación analizaré los rasgos más característicos de la fotografía realista, en los cuales yo me he basado para fotografiar la escena de mi proyecto.

### **La ventana como fuente de luz**

Es algo muy obvio, y que hemos visto en numerosas películas, pero en todas las que hacen uso de este *look* naturalista, tienen como mínimo una escena donde aparece una ventana en plano y a la vez está iluminando (esto no quiere decir que sea la única fuente de luz).

Un espacio con ventanas ayuda al director de fotografía a justificar la luz del espacio. Es posible que el tragaluz solo aparezca en el plano general, quedando fuera de cuadro en los planos cortos, de este modo puede generar contraste “inventándose” nuevas ventanas que no aparecen en plano. Otra forma de darle naturalidad a la imagen es colocando lámparas practicables de tungsteno en *set* e iluminando a partir de ellas. La diferencia de temperaturas de color (6500K la luz día y 3200K el tungsteno) le da profundidad espacial al plano.



*Amores Perros* (2000)  
Cinematografía por Rodrigo Prieto



*Amour* (2012)  
Cinematografía por Darius Khondji



*The Game* (1997)  
Cinematografía por Harris Savides



*Ensemble, c'est tout* (1997)  
Cinematografía por Agnès Gourdard

Los anteriores planos tienen en común que en todos ellos la luz se justifica a través de una ventana, como observamos en los de abajo, la ventana aparece en el mismo plano iluminando la escena, y en los planos de arriba la luz de la ventana puede estar reforzada con algún aparato.

## Trabajar la luz de forma natural

En muchos casos de películas con *look* realista gran cantidad de planos no parecen estar iluminados ni trabajados, las fuentes de luz parecen ser el propio sol, o en el caso de interiores o exteriores nocturnos, la luz proviene de luces practicables que aparecen en plano o farolas de la calle. También se da el caso de imitar la luz de la luna con un foco de base *daylight* (6500K), sin suavizar la textura de la bombilla, y bajando la temperatura de cámara para darle el efecto azulado que el espectador decodifica como noche, conocido como *Efecto Purkinje* (Brown, 2008:142). Sea cual sea la fuente de luz, ha de estar justificada en el plano y el director de fotografía trabaja los ambientes en función de dicho esquema.





*Collateral* (2004) Cinematografía por Dion Beebe



*Fargo* (1996) Cinematografía por Roger Deakins

El hecho de que la luz trate de ser lo más natural posible no significa que no esté trabajada, o que el director de fotografía no haya usado filtros en cámara para rebajar la cantidad de luz (filtros ND) o para trabajar los brillos (filtros polarizados).

## Encuadres y ópticas

No es una regla absoluta, pero es usual que en este tipo de *looks* realistas se utilicen ópticas nobles (35mm, 50mm) respecto al sensor de Super35 –tamaño de la ventanilla o del sensor en las cámaras de cine-. Estas focales son las que más se asemejan al ángulo de visión humano. No deforman la imagen como lo hace un gran angular, ni modifican la profundidad de campo como un teleobjetivo. Esto acerca aún más la imagen a la realidad, ya no sólo se trabaja con el tipo de iluminación sino también desde el lenguaje de las ópticas.

Las ópticas nobles mantienen la relación de profundidad más semblante a la del ojo humano, sin embargo también es usual en este estilo de retratar el uso de ópticas más teleobjetivo (85mm, 100mm) por encima del uso del gran angular.

El tipo de encuadre más común suele ser altura vista, aunque no necesariamente es una norma. Las angulaciones de cámara no son excesivamente exageradas, son más bien sutiles, como los movimientos de cámara.

## Análisis del *look* futurista. Sci-Fi

Dentro de la ciencia ficción también hallamos múltiples formas de recrear ambientes que evoquen a la imaginación, de mundos fantásticos, naves espaciales, o futuros remotos. En este caso he centrado la búsqueda en espacios interiores y luces efectistas, ya que es así como ejecutaré la fotografía de mi ejercicio.

La ciencia ficción es un género de hibridación, siempre ha ido relacionada con la época histórica, “también se ha nutrido de géneros aledaños o fronterizos a ella, reinventándose continuamente. Se podría cuestionar, entonces, que la ciencia ficción sea un género que realmente posea características propias, pero también se puede aventurar que esta mezcla ha llegado a formar una parte de la naturaleza del género en sí; o incluso que la ciencia ficción es un género tan poderoso que convierte todo lo que toca en propio.” (Novell Monroy, 2008: 48)

Respecto al *look* de la ciencia ficción podríamos decir que es como la temática, difícil de encasillar en un solo estilo o forma de hacer. La ciencia-ficción se basa en la ruptura con lo real, y por ello juega un papel muy importante la puesta en escena. El distanciamiento con la realidad cotidiana se basa en la exploración de nuevos mundos, futuros o pasados, muchas veces relacionando el futuro con la distopía, y de enfrentar el espacio familiar con lo desconocido. El espacio no está condicionado, las historias pueden ocurrir en planetoides extraños, reales o ficticios, galaxias lejanas, en planetas vecinos o en la propia tierra.

La dirección de fotografía, en este género muy ligada a la dirección de arte, depende en gran medida de la atmósfera que se pretenda crear. Como ya he dicho, la ciencia ficción es un género de géneros, y siempre utiliza recursos visuales y estilísticos que se asocian a otros estilos. Al hablar de una película como *Mad Max* (2015) podemos hallar similitudes fotográficas con el *western*, en cambio si hablamos de *2001: A Space Odyssey* (1968), los ambientes están cargados de fuentes de luz de colores y atmósferas no realistas. En este caso referenciaré aquellos aspectos que se repiten en muchas películas de ciencia-ficción basadas en el espacio y cuyo escenario principal sea la nave espacial.

## Atmósferas no realistas

El género de ciencia ficción permite a los directores de fotografía experimentar y ser creativos, ya que cada producción es diferente, puede tratarse de una película de terror y ciencia-ficción –como *Alien* (1979)- o de acción y ciencia-ficción –*Minority Report* (2002)-. En la primera podemos hallar iluminación más tenebrista, a diferencia de la segunda, que puede usar colores más fríos y una iluminación menos contrastada.

Aún así, en muchas películas de ciencia ficción se busca crear ese aire enrarecido al ambiente, generar una perturbación en el espectador.



*Altered States* (1980)  
Cinematografía por Jordan Cronenweth



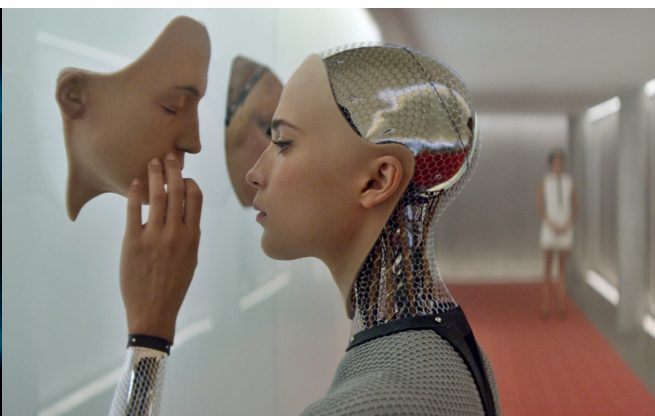
*Close Encounters on the Third Kind* (1977)  
Cinematografía por Vilmos Zsigmond

En los fotogramas que preceden estas líneas, hallamos un ambiente dramático, en la primera –*Altered States* (1980)- el fuerte contraste que arroja la luz dura en su rostro deforma sus facciones, y la rareza del encuadre hace que el espectador desconfíe del personaje. En el fotograma de *Close Encounters...*(1977) el uso del contraluz es dramático y a su vez efectista, genera expectación en el vidente. La potencia de la fuente de luz y la forma en que el fotógrafo ha expuesto la película y “colocado” la exposición correcta, hacen que el haz de luz quede completamente blanco, de forma que el espectador está viendo lo mismo que los integrantes del plano. Así tiene la sensación de que ellos también están cegados por una luz blanca que no les permite ver más allá. El punto de color cálido que complementa el tono frío de la imagen genera contraste cromático y profundidad al plano.

Es usual la utilización de fuentes de luz frías (6500K) o filtradas con CTB (Color Temperature Blue) para generar este efecto azulado en la luz. Aun así hay excepciones de películas de *sci-fi* que narran la historia bajo las luces de tungsteno, como es el caso de *Ex Machina* (2015) de Alex Garland, en la que Rob Hardy pretendía mostrarnos al personaje de Ava como humano. Por ello utilizó fuentes de luz cálida, al contrario que en otras películas de ciencia ficción, se recrean los ambientes sobre una base *daylight* aunque después se complementa con fuentes de tungsteno o tintada de colores. La luz fría produce una sensación más metálica, menos humana.



*Blade Runner* (1982)  
Cinematografía por Jordan Cronenweth



*Ex Machina* (2015)  
Cinematografía por Rob Hardy

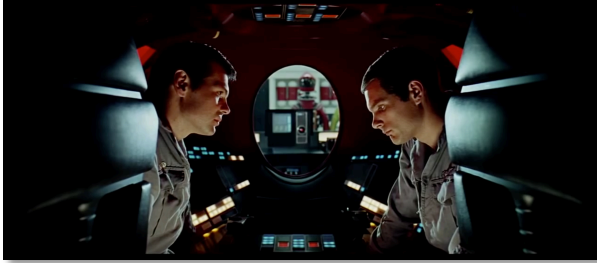
## Uso de colores

En el análisis del *look* de las películas de ciencia-ficción he obviado aquellas que han sido rodadas en blanco y negro, si bien son inspiradoras y han servido como referente para las posteriores producciones en color, me interesaba analizar los ambientes creados en las películas poli-cromáticas.

Es usual ver en películas de ciencia-ficción, sobre todo las ambientadas en el espacio, el uso de fuentes de luz tintadas o con virados hacia algún color. No hay una gama cromática específica para la ciencia-ficción, el director de fotografía y el de arte se complementan y llegan a un acuerdo sobre la paleta de colores. Pero sí es bastante usual hallar colores complementarios en un mismo plano, creando así contraste, por ejemplo naranja y azul, o rojo y verde. Más abajo, en el fotograma de *2001: A Space Odyssey* (1968) vemos como la dirección de arte juega con esta aplicación complementaria del color, a pesar de que la luz utilizada es neutra para no tinter la piel de ningún color.



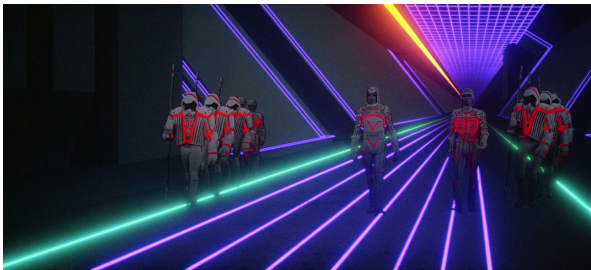
En el plano de *Star Wars: Episode VII* (2015) el juego de colores en la luz también es complementario –azul y naranja- y a su vez la dirección de arte acompaña a la estética de la iluminación con detalles en ambas gamas tonales.



*2001: A Space Odyssey* (1968)  
Cinematografía por Geoffrey Unsworth



*Star Wars VII: The Force Awakens* (2015)  
Cinematografía por Daniel Mindel



*Tron* (1982)  
Cinematografía por Bruce Logan



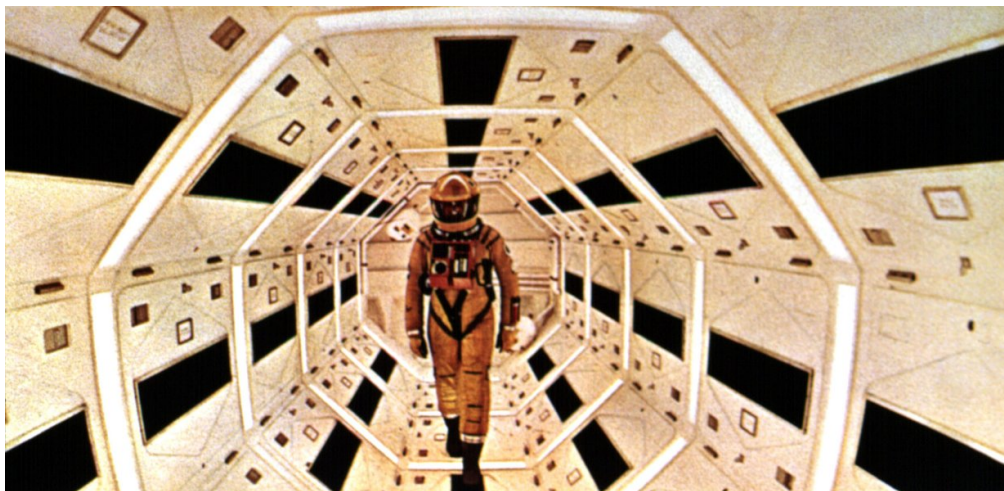
*Star Trek: Beyond* (2016)  
Cinematografía por Stephen F. Windon

El uso del color puede ser más o menos exagerado, hay películas de ciencia ficción con una estética mas *kitsch* y otras más elegantes, dónde los colores se utilizan de forma sutil. No dejan de ser estilos de fotografiar, también influye en gran medida la dirección de arte, como en el caso del fotograma de *Tron* (1982).

A pesar de las diferentes técnicas de etalonaje y el avance en la tecnología (tanto en las cámaras como en la postproducción), vemos en estos *frames* una lógica en común respecto al uso efectista del color. En todos los casos se ha trabajado en *set* desde la dirección de fotografía y arte. La ciencia ficción busca recrear mundos ficticios y para ello debe alejarse del tratamiento realista de los espacios.

### **Encuadres. El gran angular.**

A nivel de composición, en la ciencia ficción no pueden faltar los planos generales con gran angular. El aspecto aberrante de esta focal ayuda a alejarse de la realidad, también a mostrar el espacio, ya que es un género donde la dirección de arte tiene mucha importancia.



2001: A Space Odyssey (1968)  
Cinematografía por Geoffrey Unsworth

## Conclusiones del análisis

---

La primera conclusión que saco en claro es que la fotografía de cada película se adapta en primer lugar al guión. Sigue un estilo visual concreto, que puede coincidir con el género de la película, y también puede variar según la secuencia, como vimos en el caso de la película de terror *Sinister* (2012).

La fotografía también tiene una serie de códigos no escritos que ayudan al espectador a decodificar la imagen, como puede ser el caso de recrear una sala con ventanas, el espectador entenderá que la luz proviene de ellas. A su vez, un ambiente oscuro, una silueta o un fuerte contraluz generan tensión en el espectador.

Hay fórmulas inventadas que sirven para ambientar las historias según lo que se está contando, por ejemplo para filmar una persecución se escogería la cámara en mano. Para filmar una boda, se utilizaría probablemente un *travelling*. Esto depende de muchas cosas, los códigos de cada género, el estilo de cada director o director de fotografía, el presupuesto de la producción... y, sobretodo, lo que se pretende transmitir en cada secuencia.

El director de fotografía se encarga de crear ambientes donde la historia se desarrolle, y por tanto éstos deben potenciar la historia. No imagino un escenario de tipo realista para la película *Alien* (1979), ni una atmósfera tenebrista con luces efectistas de relámpagos en una comedia romántica. Como conclusión, puedo afirmar que la iluminación debe adaptarse al contexto de la acción y ejecutarse con coherencia, ya que repercute en la sensación del espectador sobre el sujeto.

Para cada estilo analizado se pueden escudriñar múltiples conclusiones, si bien estoy segura de que preguntando a diferentes espectadores obtendríamos lecturas diferentes.

El cine negro tiene un estilo de iluminación en clave baja o *low key*, la luz y la sombra representan el bien y el mal. Los recursos expresivos que se utilizan funcionan siempre para narrar este tipo de historias, alto contraste, encuadres aberrantes, luz lateral, sombras...

En lo que respecta al estilo *realista*, tras el análisis realizado saco la conclusión de que funciona como una forma de acercarse a las historias. Engloba gran cantidad de géneros y películas, ya que es una forma de decirle al espectador: “Esto que ves es real, podría estar pasando ahora mismo.” Por ello es un estilo que se puede adaptar tanto a una película de terror, como a un drama.

En ciencia-ficción es donde se evidencia en mayor medida las convenciones estilísticas en lo que a iluminación respecta. Los espacios inventados como la nave espacial, el planeta desconocido, o un futuro distópico, son el lugar perfecto para que la imaginación campe a sus anchas. Sin embargo, tanto directores como directores de fotografía recurren una y otra vez a los mismos escenarios y puesta en escena. Luces de colores, ambientes no realistas, el uso del humo para generar profundidad y crear una atmósfera extraña (*Blade Runner*, (1982)).

Sin duda, hay una serie de códigos visuales que se han implementado en el imaginario colectivo, y que hasta el espectador más inocente sabe decodificar. Por ejemplo, para generar miedo o suspense, se utilizará iluminaciones *low-key* (de clave baja), puntos de luz escogidos que resalten un objeto y escondan otro, los movimientos de cámara serán más acentuados y los encuadres más agobiantes. Esto genera una sensación en el espectador, un estímulo primario que después se complementa con la información de la película en sí.

Otro ejemplo podría ser utilizar una imagen virada a sepia para hablar de una época anterior, tonos monocromáticos, uso de ópticas antiguas que generan una imagen menos definida... Más allá de la dirección de arte que recree un escenario de otra época, la dirección de fotografía acompaña de forma sutil evocando al imaginario del espectador.

Para finalizar este apartado de análisis previo a realizar mi trabajo práctico, he aprendido que cada director de fotografía desempeña un trabajo único, adaptándose a los gustos del director y colaborando con la dirección de arte y vestuario. Siguen pautas marcadas no sólo por el género, también por las convenciones visuales que se han ido gestando durante más de un siglo de cine. Sin duda, esas referencias también están en mi imaginario. Para realizar mi proyecto me he basado en imitar los rasgos característicos de cada estilo visual, dándoles un toque personal, y tratando de mantener la coherencia en cada escena.



## **SEGUNDA PARTE**

### **Elaboración de un proyecto**

Ejercicio de estilos cinematográficos

“Las palabras son relativas”

# Introducción al ejercicio

---

La idea de realizar mi propio ejercicio de estilos cinematográficos me surgió a principios de verano en el 2015, en breves se cumplirá el aniversario del proyecto. Primero hablé con un buen amigo, Daniel Noblom, que ha estudiado dirección de cine y guión en la Escola de Cinema de Barcelona al que le interesó ayudarme con la confección del guión. Le pareció un ejercicio interesante, adaptar un mismo guión sin cambiar nada del diálogo a tres estilos distintos, y usando códigos de género como en el caso de cine *noir* la presencia de la *femme fatale* o en la ciencia-ficción, desarrollar la acción en el interior de una nave espacial.

Sin duda era un reto para él como guionista adaptar el diálogo de una forma convincente para cada escena, así que aceptó y nos pusimos a trabajar en ello. Él escribía y yo le daba *feed-back*, hacíamos alguna reunión, y por fin en noviembre de 2015 tuvimos los tres guiones literarios (consultar anexo) terminados. Una vez finalizados había que comenzar la preproducción.

Decidimos rodar los cortos por separado, marcando una fecha para cada uno de ellos. El 3 de marzo rodamos la escena de estilo *noir*, el 3 de abril la escena realista y el 18 de marzo la de *sci-fi*. De esta manera podíamos preparar la producción de cada uno por separado, ya que en todos ellos cambiaban los actores, las localizaciones, el vestuario, la dirección de arte, y también la luz y el tipo de aparatos que iba a utilizar.

El procedimiento que seguimos fue el siguiente, escribir el guión técnico juntos –ya que el proyecto era primordialmente de fotografía y no de guión–, escogimos las localizaciones, buscamos jefes de equipo y actores. Diseñé las plantas de luz y el director las plantas de cámara, tuvimos reuniones con el equipo artístico para tomar decisiones en conjunto. Cada jefe de equipo buscó su propio equipo con el que se sintiera más cómodo trabajando, intentamos seguir un protocolo lo más profesional posible. Por último, remarcar que mi labor en el proyecto fue la de directora de fotografía, a pesar de haber formado parte de todo el proceso de producción.

# Referencias Visuales

---

En primer lugar, a la hora de enfrentarme a la dirección de fotografía del proyecto, busqué referencias visuales de otras películas que me sirvieran para inspirarme y escoger el *look* adecuado para cada escena.

## Look *Noir*

Para la escena *noir* tenía varios aspectos claros; en primer lugar debía ser en blanco y negro, a pesar de que es posible fotografiarlo en color, creo que la puesta en escena gana más potencia visual en monocromo. Por suerte, Daniel Noblom, el director, también estaba de acuerdo con este aspecto.

Una vez decidido este aspecto básico, comencé a visionar películas cuya fotografía fuese en blanco y negro, no solo de cine *noir*, también otros géneros aledaños que han utilizado este recurso estilístico.

Este fotograma de *The Third Man* (1949) fotografiado por Robert Krasker me inspiró desde la primera vez que vi la película. Este *film*, para mí, es una *master class* de cómo fotografiar en blanco y negro. Los volúmenes que crean las luces duras, colocadas de contra a la cámara, jugando con la perspectiva, los encuadres, los brillos... En seguida supe que yo quería esa atmósfera en mi cortometraje.



*The Third Man* (1949)  
Cinematografía por Robert Krasker

Sin embargo, siendo consciente de los avances tecnológicos y del cambio de estilo que se ha dado en la cinematografía desde los años 50 hasta hoy, decidí fijarme también en películas rodadas en blanco y negro más recientes, que responden a un tipo de estética más adecuada a los tiempos que corren, sin perder la esencia

expresionista del *noir*. Debido a que la historia transcurría de noche en un exterior urbano, debía pensar un tipo de iluminación lógica, acorde al escenario donde se iba a rodar. Es decir, no podía plantear la luz a través de una ventana, debían ser farolas que iluminaran a los personajes y el entorno.

Quería iluminar a los personajes con luz de contra o “semicontra”, generando un volumen y un espacio negativo hacia la cámara, dando a entender que así la doble faceta de los *gangsters*.



*Sin City* (2005)

Cinematografía por Robert Rodriguez



*The Man Who Wasn't There* (2001)

Cinematografía por Roger Deakins

El estilo que yo quería seguir se parece más al fotograma de *The Man Who Wasn't There* respecto al contraste, pero los esquemas de iluminación de *Sin City* me parecían en algunos casos más completos. El uso de más de una fuente de luz para iluminar los dos lados de la cara y dejar la parte central oscura, es un recurso estético que siempre me ha gustado, sin embargo Roger Deakins apenas lo utiliza.

### ***Look* realista**

Respecto a la escena de estética realista teníamos claro que debía suceder en un salón y durante el día. Una vez establecidas estas pautas, comencé a buscar referencias de películas que trabajaran este tipo de ambiente. Sin duda, hay infinidad de *films* en los que se dan situaciones parejas a la que yo iba a grabar, así que tuve que tomar ciertas decisiones. En primer lugar, decidí que la iluminación fuera con luz fría (6500K) para que se asemejara más a la luz del sol. Opté por trabajar la luz respecto a las ventanas de la localización, y “continuar” la luz de éstas. También opté por trabajar la textura, difuminando la fuente lumínica y haciéndola más suave, para que creara volúmenes pero que el contraste no fuera excesivo.



*Boyhood (2014)*  
Cinematografía por Lee Daniel



*The Eternal Sunshine of a Spotless Mind (2004)*  
Cinematografía por Ellen Kuras

El *look* que buscaba se basaba en conseguir un amplio volumen de luz, y complementarlo con otros aparatos para generarles un contraluz sutil a los personajes, lejos del contraluz en el *look* del cine negro. Decidí fotografiar a los personajes siempre con la luz de contra o semicontra, para generar más volumen, sin embargo era necesario tener una luz de relleno que iluminara todo el espacio. Por ello decidimos rodar durante la mañana aprovechando al máximo las horas de sol.

Respecto a la paleta de colores, en mis referencias estaba la película de *Amour* (2012) dirigida por Michael Haneke y fotografiada por Darius Khondji, que predominan los colores verdes y fríos, ligeramente desaturados.



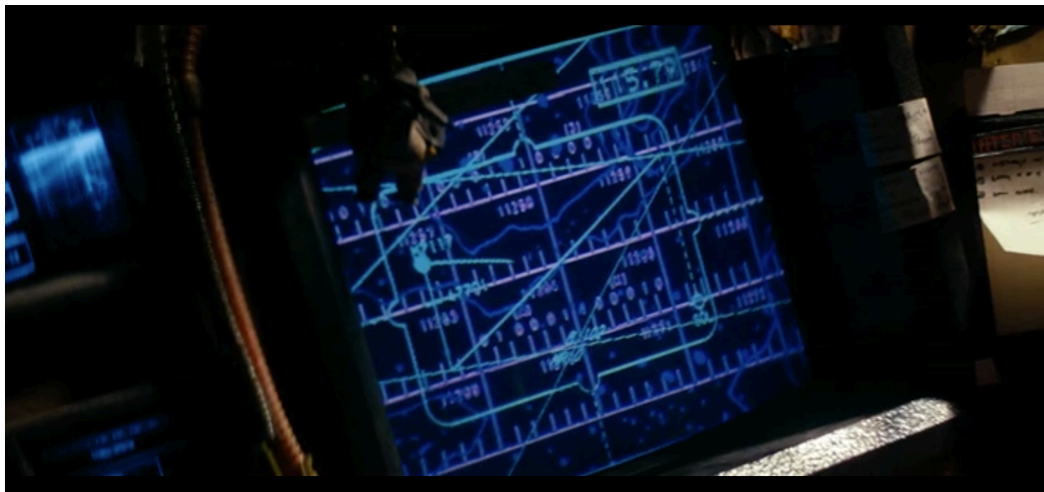
*Amour (2012)* Cinematografía por Darius Khondji

## Look *Sci-Fi*

Para fotografiar esta escena tomé como referencia aquellas películas que ya formaban parte de mi imaginario, *2001: A Space Odyssey*, la saga de *Star Wars* y *Alien* han sido mi mayor fuente de inspiración.

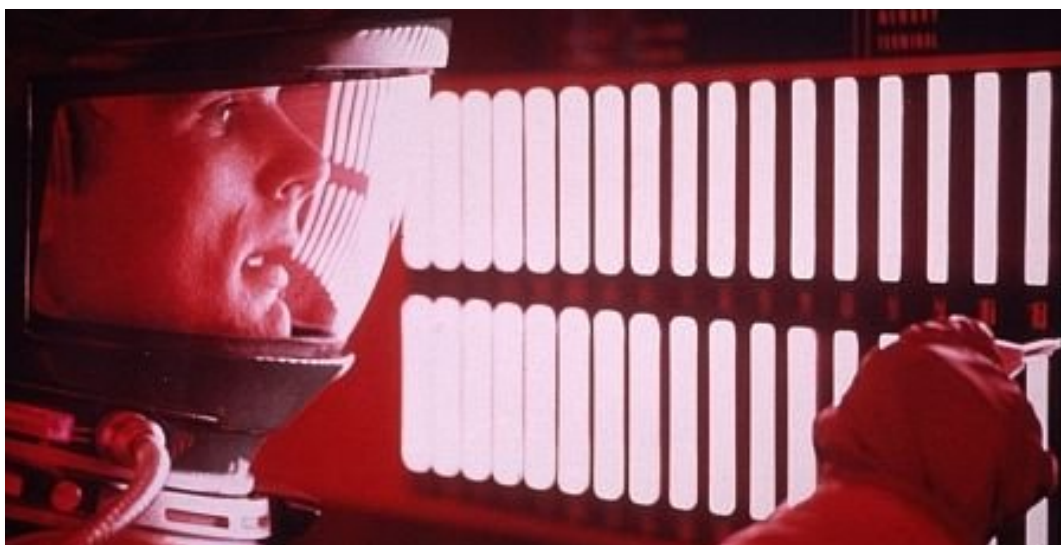
Tenía claro que debía ser un ambiente contrastado pero con luz suavizada, con predominantes zonas oscuras por dos razones; la primera porque da más sensación de desasosiego y representaba mejor la soledad de los personajes en un planeta desconocido. La segunda por una razón de presupuesto, la nave espacial de mi proyecto estaba hecha de cartón y poliestireno extruido, y no interesaba que se viera demasiado detalle.

Otro aspecto que también tuve claro desde el principio era crear un ambiente con luces de color, utilizando gelatinas especiales para filtrar los aparatos. También quería trabajar la propia luminosidad de los objetos, rellenar el espacio con pantallas que generaran luz y fluorescentes. Mi idea era tener fuentes lumínicas en plano que iluminaran y a la vez funcionaran desde dirección artística como *atrezzo* de la nave.



*Alien* (1979)  
Cinematografía por Darius Khondji

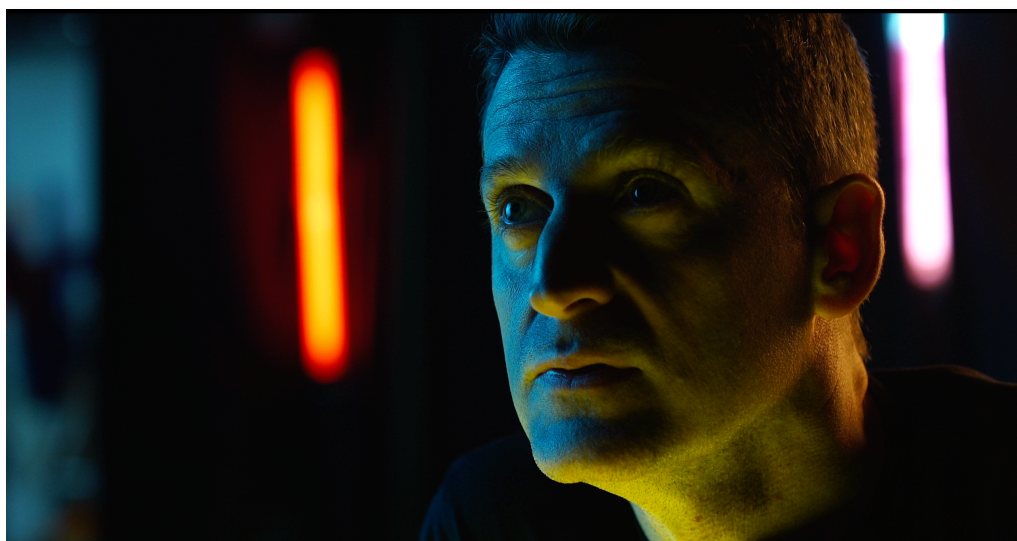




*2001: A Space Odyssey (1968)*  
Cinematografía por Geoffrey Unsworth

Tuve la oportunidad de realizar una prueba de iluminación antes del rodaje para comprobar como incidían los colores en el rostro, y de qué manera podía “pintar” con la luz en los personajes y los fondos.

El resultado que obtuve me obligó a plantearme el esquema de colores que quería escoger para que siguiera una lógica cromática.



Prueba fotográfica realizada en la Escola  
de Cinema de Barcelona

# La dirección de fotografía

## en “Las Palabras son Relativas”

---

En este punto del trabajo explicaré todo lo este a mi trabajo como directora de fotografía en este proyecto. Para poder ordenarlo, hablaré de cada escena por separado, explicando el tratamiento de la luz, la cámara escogida, las ópticas, las localizaciones y todo lo concerniente al rodaje.

### Escena *noir*

---

#### Localización y rodaje

Antes de rodar, es necesario visitar el escenario con el Director, Director de Arte, Gaffer, Técnico de Sonido, Jefe de Producción y Director de Fotografía para ver que necesidades se tendrán en rodaje. El lugar escogido fue el exterior de una antigua fábrica de ladrillo caravista.

Mi *gaffer* o jefa de eléctricos, Violeta Octavio, se encargó de tomar las medidas del espacio y pensar cómo colocar los aparatos donde yo los quería, cómo tirar las líneas de cable y en calcular la potencia que podíamos conectar. Es decir, el Director de Fotografía se encarga de la parte artística mientras que el *gaffer*, su mano derecha, le ayuda por medio de su conocimiento de la técnica a hacer realidad lo que tiene en su imaginación.

El esquema de iluminación natural del lugar eran unas lámparas de vapor de sodio colocadas en la pared del edificio, orientadas de forma cenital. Dibujaban en la pared un recorte de forma cónica y alumbraban el callejón. Quise imitar este esquema, pero prescindiendo de las bombillas de sodio. ya que son menos potentes que los focos profesionales y la textura de la luz es diferente.





Esquema de iluminación original de la localización

Además, la reproducción cromática de estas lámparas no dispone del espectro completo, con un pico muy alto en los naranjas y muy bajo o inexistente en azules y verdes. Para poder rodar, optamos por tapar los focos originales con *cinefoil* negro, un material que impide pasar la luz y es ignífugo. Imitamos la disposición de éstas con aparatos que pudiéramos direccionar.



Esquema final de rodaje

Para darle profundidad al espacio, utilizamos los aparatos colocados en la pared para iluminar los fondos y con otros focos iluminar a los personajes, así podíamos dibujar cortes en la pared y tener más textura lumínica en los fotogramas, que no fuese todo completamente negro.

Todos los personajes tenían el mismo esquema de iluminación, una fuente de luz potente de contra o semicontra que les remarque la silueta. Para ello utilicé focos *openface* de tungsteno, varios cuarzos de 1000w, un cuarzo de 2000w y un *fresnel* de 2000w.

La diferencia entre un cuarzo y un *fresnel* es la direccionalidad de la luz. La lente *fresnel* permite concentrar mejor el punto de luz. De este modo pierde menos potencia.

Para compensar la dureza y potencia de estos aparatos, teniendo en cuenta que no había más luz ambiente en el espacio, opté por colocar una KinoFlo *daylight* para rellenar sus rostros, continuando la dirección de luz de los otros aparatos. La KinoFlo consiste en cuatro tubos fluorescentes que emiten una luz difusa. La razón de que la temperatura de color fuese fría fue un fallo técnico de último momento, los tubos cálidos no funcionaban.

Aún así la diferencia entre temperaturas de color me sirvió para darle más textura a las pieles, y al pasar el corto a blanco y negro es inapreciable. Los aparatos que colocamos en la pared, con los cuales iluminamos los fondos eran *dinkies* de tungsteno de 500w, menos brillantes para que los personajes tuvieran más importancia al estar iluminados con mas potencia. (Ver plantas de luz en anexo).

Para aligerar en el rodaje decidimos rodar por campos, es decir, rodar todos los planos en los que la cámara está situada en la misma dirección, para evitar el cambio de luz de un plano a otro y así optimizar al máximo las horas de rodaje. Primero grabamos los planos generales, y después los cortos, así por cada campo. Para los planos de travelling se planteó más tiempo, ya que es necesario montarlo y nivelarlo. Edgar Monsterrat, el ayudante de dirección, fue quien se ocupó de los *timings* de rodaje.

### **Cualidades de la luz, ópticas, encuadre y color**

A nivel de concepto, la luz en la escena de cine negro debía ser contrastada, pero sin perder la información en los rostros. La escena sucede de noche en exterior, dentro de la ciudad. Queríamos dar la sensación de zona industrial decadente, ya que se trata de un ajuste de cuentas.

Fue muy importante jugar con los claroscuros, la escena requería puntos de luz delimitados que transmitieran la sensación de desamparo del protagonista. Traté de mantener el ratio de contraste en todos los planos, para que haya *raccord* lumínico. La teoría dice que la cantidad de luz puede variar siempre y cuando se mantenga el mismo contraste.

En este caso, el ratio de contraste era de 2 *stops* y medio de diferencia –utilizamos el fotómetro para medir la luz incidente-. En fotografía, un *stop* es una medida de exposición. Al subir o bajar un paso o *stop* entra la mitad o el doble de luz.



“María” (Marisa Matioli) Personaje de “Las palabras son relativas” Escena *noir*.

La *femme fatale* de nuestra escena, María, no está más iluminada que el resto por una razón narrativa. Ella ha traicionado a Mike, no es un ángel, no es de fiar. Además, desde una visión fotográfica, preferí mantener el contraste tanto en ella como en el resto de personajes, para que no hubiera saltos de *raccord* por luz. El personaje de Mike, el protagonista, está ligeramente menos iluminado que María y Hank para transmitir al espectador la falta de esperanza que él sentía.

El *look* de nuestra escena es más parecido a las películas contemporáneas que imitan el estilo clásico del *noir*, que a las primeras películas de cine negro. Por ello utilizamos el *aspect ratio* de 2.35:1, para darle un formato más panorámico y de este modo acercarnos más a la estética actual.

Si bien el formato del cine negro siempre ha sido 4:3, sin embargo nosotros, con nuestra cultura audiovisual, nos sentimos más cómodos componiendo en panorámico. Fue una decisión estética más que narrativa.

Utilicé unas ópticas Samyang para cine dentadas, es decir, que tienen los dientes en la cápsula del objetivo para utilizar el engranaje del mando de foco sin necesidad de acoplarle una brida dentada. El juego consistía en un 14mm, un 35mm y un 85mm. Al no disponer de otra óptica noble como un 50mm o un gran angular menos aberrante como un 24mm, casi toda la escena fue rodada con el 35mm, que da sensación angular pero sin deformar los rostros. Fue un acuerdo estético entre el



Plano 1.1 – Rodado con un 14mm para dar sensación de amplitud al espacio

Usamos el 14mm en dos de los *travellings* para que no se notase tanto el desnivel del suelo en las vías.



Plano 1.13 – Rodado con un 14mm para hacer el encuadre más aberrante

Los encuadres tienden a encerrar al sujeto en el cuadro, con el uso del 35 mm vemos lo que hay a su alrededor pero centramos la atención en el personaje. Hemos usado encuadres centrados para los primeros planos de Hank –el *gángster*– para que sea más directo, al estar completamente centrado parece que mire al espectador, lo que lo hace más violento.



Plano 1.6 – Primer Plano Frontal de Hank (Oriol Rafel)

Para encuadrar al personaje de Mike tras los dos matones, también optamos por centrar a Mike entre ellos para captar la atención del espectador en él, pero sin perder de vista a los asesinos que aguardan tras él. Imitamos el mismo encuadre para el plano en que aparece María, escoltada por los mismos secuaces. En el caso de María, ellos están más cerca, dando a entender que son cómplices de ella. Aquí hemos jugado con la profundidad de campo.



Plano 1.3 - Mike “encerrado” entre los matones

Plano 1.5 – María escoltada por los secuaces

Los movimientos de cámara planteados eran suaves y estabilizados, utilizando *Dolly* y vías para el *travelling*. El resto de planos eran estáticos, operando con el cabezal del trípode si había que reencuadrar, ya que ni al director ni a mi nos gustan los planos completamente estáticos. La cámara tiene que estar viva y seguir al personaje para no perder la composición correcta del cuadro.

Respecto al tratamiento del color, cabe decir que la escena está rodada en patrón RGB ya que la cámara Black Magic Production Camera 4K no tiene opción de grabar en blanco y negro. Lo referente al color de esta escena se trabajó en la fase final, el etalonaje.

## Dirección de arte y vestuario

Anaïs Vidal se encargó de la dirección de arte y vestuario de esta escena. Respecto al arte, no había excesivo *attrezzo*, únicamente dos pistolas. La propia localización ya nos daba todo lo necesario para rodar. El vestuario fue una tarea más compleja, tuvimos que buscar trajes con diferentes tonalidades de gris para controlar el nivel de brillo y luminosidad de cada color. En blanco y negro, no podemos jugar con el contraste por tonos, de este modo dos colores que contrastarían mucho en una fotografía a color (por ejemplo rojo y verde), al pasarla a blanco y negro descubrimos que brillan por igual y no se diferencian.

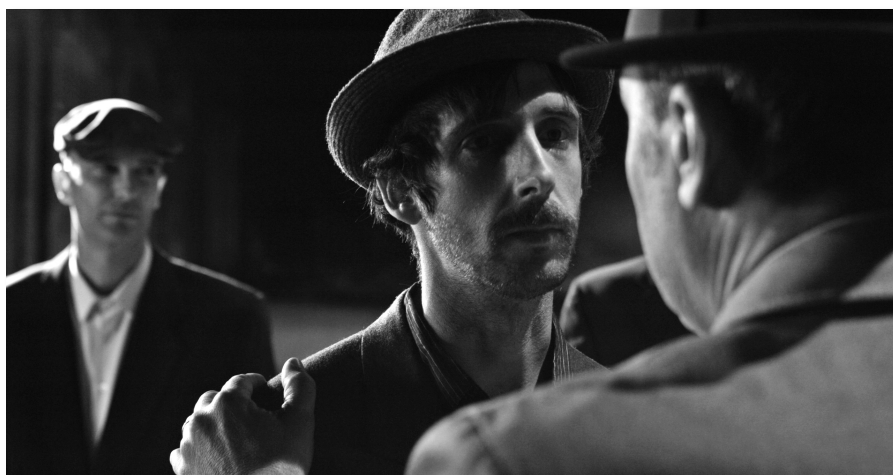
Realizamos un primer esbozo de cómo tenían que vestir los personajes, diferenciando a Hank –el jefe de los *gangsters*- de Mike (Pol Fernandez) –el amante de María- en función de la ropa que habíamos encontrado en tiendas *vintage*.

Boceto que realizó Anaïs Vidal  
(Directora de arte y vestuario) sobre  
la ropa que habíamos escogido



Decidimos diferenciar al jefe –Hank- con una gabardina y sombrero negro elegante, poniéndole un traje gris claro y una corbata. Los demás personajes no llevaban corbata. Decidimos junto con el Director acompañar al personaje de Hank con un *chupachups* sustituyendo así el mítico puro del mafioso jefe, que hemos visto incontables veces. Simplemente por darle un toque original y usarlo también como rasgo distintivo del personaje. Los esbirros de Hank (Oriol Rafel) se diferenciaban de los protagonistas por llevar boina en lugar de sombrero. Sus trajes eran oscuros, casi negros.

A Mike le vestimos con un traje gris marengo, para que se diferenciara de Hank, ya que había planos conjunto y escorzos en los que veríamos la referencia de uno o de otro, y si ambos trajes brillaban por igual no habría contraste entre ellos. También para diferenciar su *status* en la escena, el traje blanco, la gabardina y la corbata dan sensación de poder, mientras que un traje gris marengo más desgastado y sin corbata, presentan a Mike como un tipo sin recursos. También su sombrero estaba más ajado que el de Hank.



Plano 1.12

Se aprecia la diferencia entre el tono gris de la chaqueta de Mike y la gabardina de Hank

A María (Marisa Mattioli), el único personaje femenino de la historia, decidimos dotarle de elegancia a la vez que sensualidad. El traje que utilizamos no fue finalmente el del esbozo, ya que una vez en el cuerpo de la actriz no causaba el efecto que queríamos transmitir, parecía más bien una bata de “estar por casa”.

El vestido final tiene un escote redondo, con mangas que esconden sus hombros. La largura es hasta los tobillos, sin embargo tiene una apertura en el lateral que deja ver una de sus piernas.

## Etalonaje

Antes de hablar del etalonaje como tal será necesario hacer unos apuntes técnicos. La escena fue rodada con una cámara de cine digital semi-profesional, la Black Magic Cinema Camara 4K. Decidimos rodar a 1080 píxels por línea de resolución ya que sólo disponíamos de una tarjeta SSD para almacenar los clips, y los archivos en formato RAW –sin comprimir- y a 4K son muy pesados. Por un motivo logístico, tuvimos que prescindir del RAW y grabar en ProRes 4:2:2 HQ, lo que significa que se registra una señal de vídeo codificada, es decir, con pérdidas de información -a diferencia del RAW-. El códec ProRes 422 está pensado para la edición de video y no para el visionado final de este.

¿Por qué utilizar este códec? Para tener más información en la imagen en bruto y tener más margen para retocarla sin corromperla. El ProRes 4:2:2 HQ es la señal codificada de mayor calidad que puede ofrecer esta cámara, de este modo teníamos más rango dinámico –más capacidad de la cámara de ver desde el negro hasta la luz más alta- y más profundidad de bits (10 bits por píxel y por canal) para el retoque de color. Al rodar en logarítmico (logC) la cámara no aplica ninguna curva a la grabación. Es decir, tenemos una imagen menos contrastada, más agrisada o “lavada”, para después poder levantar los colores en el etalonaje.

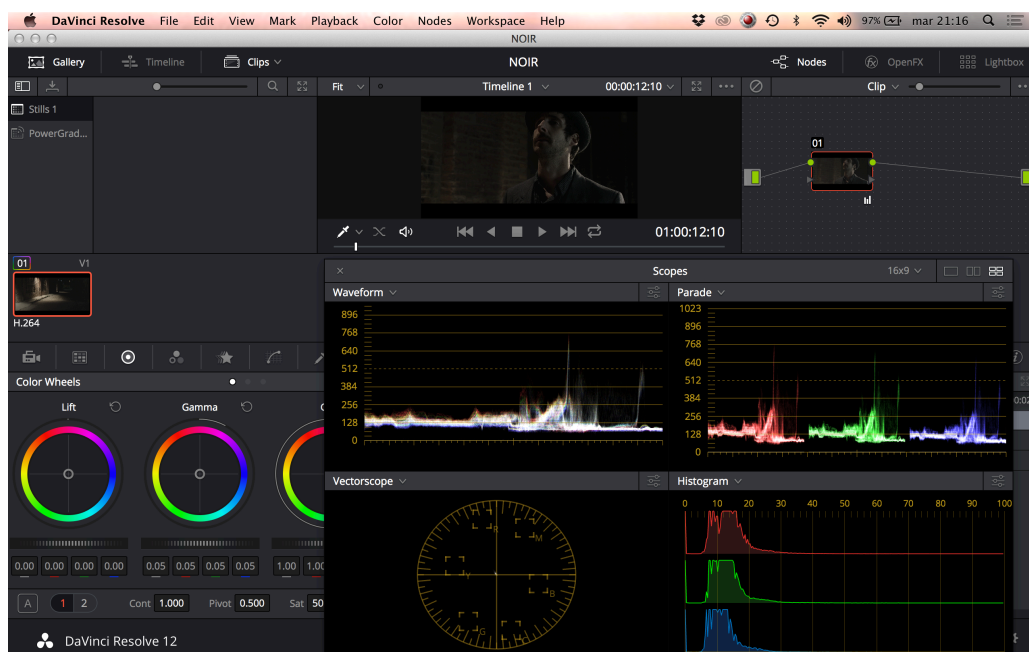
Al tratarse de una señal con pérdidas, tuve que ser más cuidadosa en la exposición y el control del ratio de contraste, para después no tener problemas a la hora de recuperar información de las zonas oscuras. Sobre todo en los rostros.

A pesar de ser archivos más ligeros que el RAW, siguen siendo demasiado pesados para el montaje, así que es necesario generar unos archivo *proxy* en menor calidad (1280:720) con códec H264 –más comprimido- con doble código de tiempo en pantalla (el general del *timeline* y el de cada *clip* de vídeo). Con estos clips más ligeros el montador puede moverlos sin dificultad en su *software* de montaje, en este caso el Adobe Premiere Pro CC.



Los archivos *proxys* están direccionados a los originales en ProRes, de este modo una vez montado, se abren con el *software* de edición de color y de nuevo se direccionan a los originales, de este modo se puede trabajar con el corto montado desde los archivos de mayor calidad para el etalonaje.

El *software* utilizado fue el Da Vinci Resolve Lite, la versión gratuita de éste que no dispone de reducción de ruido en la imagen. Al no poder disponer de un colorista profesional, tuve que realizar el retoque de color yo misma, con ayuda de tutoriales y unas clases que pude recibir en la Escola de Cinema de Barcelona.



Software de edición de color Da Vinci Resolve 12 Lite para sistema operativo iOS

El proceso que apliqué a la imagen fue sencillo, en primer lugar la desaturé, para trabajar el contraste desde el blanco y negro. Subí los medios tonos para recuperar la información y baje los negros para recuperar el contraste. Las altas luces las no las modifiqué, porque tenía todavía un poco de información y si las levantaba más, quedarían completamente blancas. Además hay que hacer la corrección de color pensando que después se aplicará la curva 709 generando más contraste en la imagen, así es mejor evitar dejarla muy contrastada antes de comprimirla.

Como observamos en los fotogramas más abajo expuestos, la diferencia entre el clip “en crudo” y el etalonado. Hay más contraste en el final, sin embargo tampoco es mucho más exagerado, ya que decidí trabajar el contraste por luz para no tener que retocar demasiado en la postproducción.



Plano 1.10 – Arriba, después del etalonaje. Abajo, el archivo sin retocar.

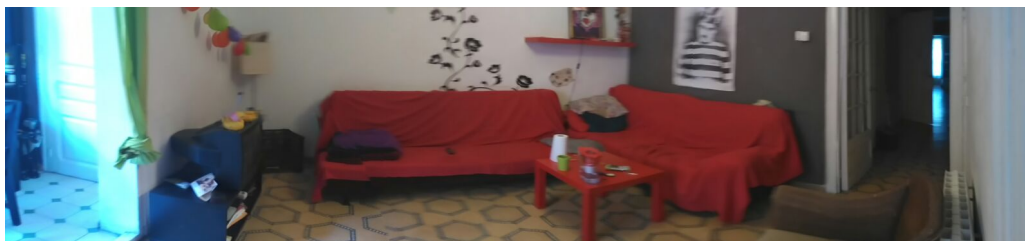
## Escena *realista*

---

### Localización y rodaje

Esta escena fue rodada en un piso del barrio Eixample Dreta en Barcelona, cerca del barrio de Gràcia. Para esta escena teníamos que plantear un ambiente luz día en la sala de estar. Para ello lo ideal hubiera sido poder iluminar desde fuera con un aparato de potencia media (no más de 16 amperios) pero que proyectara gran cantidad de luz, como un HMI de 1200w. Sin embargo, por falta de presupuesto, tuvimos que recurrir a un HMI de 575w, un poco menos brillante pero también muy útil para mi propósito.

El salón de dicho inmueble contaba con una galería, en la que nunca daba el sol directo por su orientación noreste, sin embargo generaba un volumen de luz no directa que rellenaba la sala. Fue necesario complementar con KinoFlos voladas con barricudas desde el techo, para que no apareciesen en plano y pudiéramos generar una luz de contra con ellas. Con esto se consigue separar al personaje del fondo, y generar un volumen y un degradado en su piel.



Fotografía panorámica de la localización

Las posiciones de los personajes se plantearon de la siguiente manera; el niño estaría sentado en el sofá de la derecha y la madre en una silla, en frente de él. Para hacer ver al espectador que era un ambiente luz día y que había varias ventanas iluminando a los personajes, tuvimos que “inventarnos” una. El HMI de 575w (un aparato que emite gran cantidad de luz en comparación con las KinoFlos) lo metimos en la habitación contigua a la sala de estar, de este modo aparecía en plano como una puerta a un balcón en lugar de una habitación oscura.

Con este truco, pudimos justificar el contraluz de la madre. Para iluminar al niño colocamos una KinoFlo cenital y otra lateral, que generara un volumen dejando el lado izquierdo de su rostro menos expuesto, para crear contraste.

En el pasillo también colocamos otro aparato que generara un volumen perdido de luz. Para dar a entender al espectador que es de día, a veces es necesario exagerar las condiciones lumínicas, ya que el pasillo de este inmueble nunca está iluminado debido a la orientación y a las casas colindantes que lo dejan en sombra.

Esta ocasión mi *gaffer* fue Guillem Tramullas, él se encargó de tomar medidas de la sala y de ayudarme durante el rodaje cuando tenía problemas para iluminar un plano –manteniendo el contraste de los demás-. También realizó la lista de material necesario y preparó el montaje de los aparatos en *set*.

En esta escena la mayor complicación residía en dos planos que suponían un salto de eje con un movimiento semicircular, pasábamos de derecha a izquierda de los personajes, y para mantener el contraste tuvimos que recurrir a trucos creativos – ideados por el *gaffer*, Guillem Tramullas-. Uno de ellos fue recurrir a una tela negra en el momento que la cámara se ponía a favor de luz, para generar contraste por ausencia de luz.



Plano 1.6a - Comienzo del travelling semicircular

Plano 1.6b - Final del travelling semicircular

Como podemos observar, en ambos planos se mantiene el contraste en su rostro, sin embargo que parece tan lógico para el espectador inocente, es imposible de conseguir por eje de luz y posición de cámara de forma natural, ya que al colocarnos a favor de la fuente lumínica perderíamos la sensación natural de contraste que se da en el Plano 1.6a.

Al colocar la tela negra (Plano 1.6b) evitamos que la luz perdida iluminara por igual los lados de la cara, y pudimos mantener el contraste del comienzo del plano. La misma técnica utilizamos para el plano 1.5 donde se repite el mismo movimiento pero con Alex, el hijo (Marc Aguilar).

### **Cualidades de la luz, ópticas, encuadre y color**

Conceptualmente, el tratamiento de la luz debía ser naturalista, es decir, un ambiente realista sin técnicas expresivas ni dramáticas. Decidí basarlo en la luz día, y trabajarlo a partir de las ventanas de la sala. Aun así, es necesario utilizar múltiples trucos para que el espectador crea que es real –la paradoja del cine-. En el plano 1.6 arriba citado observamos como el brillo de su pelo parece provenir de la misma ventana que está en cuadro. Sin embargo eso, de forma natural, sería imposible, ya que la luz que entra está rebotada y no generaría ese efecto tan brillante. Para crear un contraluz es necesario que la fuente de luz sea más brillante que la de relleno, de esta forma la diferencia de exposición genera este degradado.

El esquema de iluminación se repetía en ambos personajes, sin embargo Alex (Marc Aguilar), al estar apoyado en el sofá, no tenía la profundidad en el espacio que veíamos en Silvia (Carmen Vilao). Esto puede provocar una disonancia en el *raccord* de profundidad, pues la teoría dice que en un plano-contraplano, los personajes deben mantener la misma distancia con los fondos.



Plano 1.5

Plano 1.6

Para evitar este salto, intenté mantener la atmósfera en ambos campos, así como la profundidad de campo en la óptica, manteniendo aperturas de diafragma parejas que generasen la misma sensación de profundidad. En todo momento traté de mantener el ratio de contraste entre el sutil contraluz, la parte iluminada de su rostro y la parte en sombra, con una diferencia de 1 *stop* y medio –menos contrastado que la escena *noir*-.

El motivo por el que realizamos este salto de eje, fue en punto de guión en que Silvia le cuenta a Alex que quemó el granero del abuelo. Para materializar este cambio del niño en la visión que tiene de su madre, decidimos incluir este travelling semicircular. También para generar un poco de dinamismo a la escena, ya que únicamente se trata de una conversación en un mismo espacio, y la posibilidad de planos era limitada.

El formato empleado para esta escena no es tan panorámico como en la anterior. Aquí decidimos utilizar el estándar europeo de cinematografía, 1,85:1, más parecido al 16:9, estándar de las pantallas HD. Pensamos que para esta historia más realista, el formato panorámico, tan efectista, no nos servía narrativamente. Si bien en el *noir* o en la ciencia-ficción el tratamiento pretende alejarse del mundo cotidiano y sí funciona el *aspect ratio* 2,35:1 panorámico, para una escena de tipo realista creemos que no genera la misma sensación.

Las ópticas que utilicé fue un juego de Zeiss Distagon de fotografía adaptadas para poder colocar un mando de foco (con una brida dentada alrededor del objetivo). Esta vez dispuse de un juego más completo; un 28mm, un 35mm, un 50mm y un 85mm. El 28mm sólo lo utilicé para el plano más general, por cuestión de espacio no podíamos situar la cámara más atrás, de todos modos es una óptica que aberraba ligeramente en los bordes y es preferible no utilizarla en este tipo de estilo visual.

Las distancias focales que más utilicé fueron el 35mm y el 50mm, y prescindí del 85mm ya que no hubo ningún plano detalle. Estas ópticas (35 y 50) son las más parecidas a la visión fovea humana, y es por ello que se utilizan más en la estética realista. También tenía más sentido utilizarlas ya que gran parte del guión técnico eran planos medios y primeros planos, y lo más importante de las escenas era Silvia y Alex, así que todo el tiempo les encuadrábamos a ellos.



Los encuadres eran sencillos, para componer nos basamos en la regla de los tercios, colocando el punto de interés en una intersección y dejando el aire hacia donde se dirige su mirada.



Plano 1.2

Se aprecia la composición según la regla de los tercios

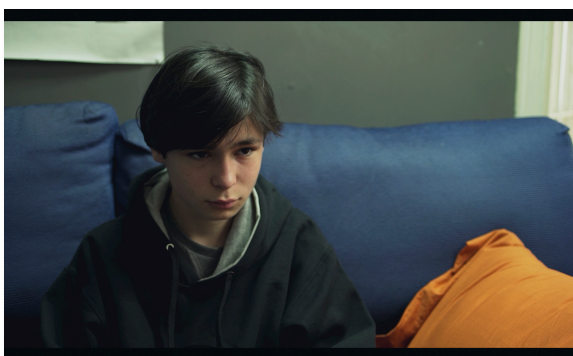
Respecto a los movimientos de cámara, decidimos que estuviera en continuo movimiento, de este modo teníamos opción de hacer el *travelling* sin necesidad de vías, con la cámara en mano. Utilizamos un *Easy Rig* que consiste en un arnés con un gancho del que se cuelga la cámara, después con unos manguitos o cuernos se sujeta para poder operar.

Da más estabilidad y movimientos más fluidos que la cámara al hombro, a parte de que permite situar la cámara a diferentes alturas.



Easy Rig Turtle X

La intención de la cámara en movimiento es para generar más dinamismo y acercarnos más a la estética documental. El objetivo final de nuestra escena realista es que pareciera no estar iluminada, que la luz es la natural del lugar.



Plano 1.3



Plano 1.4

## Dirección de Arte y Vestuario

Anaïs Vidal fue la encargada de arte y vestuario para esta escena, probablemente la más sencilla de todas. Respecto a la decoración del piso, fue necesario apartar la sala para que pareciera una casa familiar y no un piso de estudiantes –su uso original-. Se encargó de colocar ciertos elementos que rellenaran el espacio, y así no se viera tan vacío. Todo el *attrezzo* necesario fue una consola *playstation* y una TV –con suerte ya estaban en el piso donde rodamos-. También se preocupó de colgar un póster en la pared para que no se viera tan vacía, y poner como detalle unos patitos de goma sobre la televisión.

En función a la ropa, les pedimos a los actores que trajeran ropa sin estampados ni dibujos llamativos, colores apagados y a poder ser oscuros para que contrastaran, ya que la paleta de colores estaba entre los azules y los verdes, dándole un toque de color con el naranja del cojín. La paleta de colores que se ideó en un primer momento estaba basada en los tonos verdosos y azulados, pensada también para darle ese *look* final a la imagen en postproducción. Dos colores análogos en la rueda de color, creando contraste simultáneo por medio de introducir detalles de un color complementario como el naranja con el azul.



Paleta de colores de referencia para la escena realista



## Etalonaje

Antes de especificar el *look* final de la escena en el etalonaje, es preciso explicar ciertas cuestiones respecto a la cámara, el códec de video que utilicé, el flujo de trabajo... etcétera. Esta ocasión rodamos con la Sony A7s, una cámara *mirrorless* pensada para grabar vídeo pero con características parecidas a una réflex. El formato contenedor natural de la cámara es el XAVC, un formato de Sony. El códec de compresión que utiliza es un H.264 a 8 bits de profundidad, es decir, mucho más comprimido que el ProRes 4:2:2 del que hablé en el apartado *Etalonaje* de la escena *noir*.

Grabamos la imagen aplicando la curva de color Cine 4 de Sony, y el espacio de color Pro. De este modo conseguíamos un look bastante aplanado, casi logarítmico, para después poder levantar los colores en postproducción. Sin embargo, el modo logarítmico propio de esta cámara, el sLog2, solo te permite una ISO base de 3200, lo cual es muy alto y genera un poco de ruido en la imagen, además de que hubiera necesitado filtrar la cámara con ND (filtros de densidad neutra) para poder abrir más el diafragma y así obtener la profundidad de campo deseada sin estropear la exposición.

La diferencia entre los *clips* originales y los etalonados es mínima, ya que lo único que apliqué fue bajar los negros para darle más contraste, y en el retoque de color primario virar los medios tonos ligeramente hacia los verdes para darle el *look* que habíamos acordado con arte y dirección.



Plano 1.11 – Arriba, el frame etalonado. Abajo, sin etalonar.

## Escena *Sci-Fi*

---

### Localización y rodaje

Esta escena fue sin duda la más compleja de preproducir. Necesité más ayuda que en las otras, sobre todo a nivel de diseño de producción y dirección de arte. Como antes he explicado en el apartado de referencias visuales, nos basábamos en aquellas películas que habían recreado naves espaciales, a pesar de la diferencia de presupuesto entre esas producciones y la nuestra, tratamos de hacerlo lo mejor posible.

Rodamos en una fábrica situada en el barrio del Clot, Barcelona. Tuvimos que adaptarla para que pareciera una nave espacial, o mejor dicho, una parte de ella. Dadas las necesidades del guión, construimos una puerta y un panel de control. Fotografía y arte tuvieron que complementarse a un alto nivel en este ejercicio, ya que la idea principal era construir objetos que tuvieran luz propia y generaran destellos y profundidad al espacio.

El elemento más importante desde la fotografía fue el panel donde se apoya Luke (Sergio Peinado) cuando entra malherido del exterior. Está inspirada directamente en la película *2001: A Space Odyssey*, se asemeja en la forma al “cerebro” de la máquina.

Debía ser una fuente de luz y a su vez un elemento de dirección artística, para ello utilizamos palés forrados con plástico negro en la que realizamos estos cortes. Añadimos papel vegetal para difuminar la luz, colocamos unos fluorescentes escondidos tras el palé y filtrados con gelatina Full Straw CTS, una versión más amarilla del CTO (Color Temperature Orange) que sirve para corregir la temperatura de color de *daylight* -5500K- a *tungsteno* -3200K-, o hacer todavía más cálidas las propias bombillas de 3200K.



Espacio de la sala de control.  
Antes de la intervención del equipo de arte.



Plano 1.1 - Sala de control

En esta ocasión mi *gaffer* fue Ivan Iglesias, quien me ayudó a idear como colocar todos los focos, tanto los que aparecen en plano como aquellos que no. Para iluminar el espacio utilicé un HMI de 575w, el mismo aparato que en la anterior escena. De este modo podía filtrarlo con gelatinas de color, las cuales quitan gran cantidad de luz, sin perder demasiada potencia. Además, conseguía que bañase una gran superficie generando un ambiente. Lo filtre con la gelatina *Peacock Blue* –azul pavo real-, la cual resta casi 2 stops de luminosidad al aparato. Es un azul verdoso excelente para recrear mundos fantásticos. El HMI estaba colocado de forma que bañara a los personajes desde el lateral, y crease un contorno tanto en ellos como en los objetos. Lo filtramos con un *White Diffusion Full* colocado en bastidor, un poco alejado del foco, para que generara una superficie de luz y suavizase la textura de ésta.

Como luz base para los personajes, coloqué dos KinoFlos voladas con barricuda desde el techo y filtradas con una gelatina *Medium Yellow*, una mezcla de amarillo y verde que complementaba el color azul verdoso del otro aparato. Al estar colocado de forma cenital y el otro de forma lateral, no se llegaban a mezclar, y de este modo los rostros se tintaban de ambos colores. El resultado es el siguiente:



Plano 4.2  
Se aprecia la mezcla de ambos colores



Esta escena fue la más compleja también porque, a diferencia del resto, teníamos que recrear tres espacios distintos, todos ellos en la misma localización. Uno de ellos era el mundo exterior, para el cual recurrimos emplear gran cantidad de humo como recurso barato para no mostrar la pared de ladrillo que había detrás.



Plano 3.1 - Luke (Sergio Peinado) accediendo a la nave desde el exterior

El segundo espacio era la plataforma de entrada a la sala de control, para ello construimos una puerta octogonal y la complementamos con unas tiras de LED para darle textura. Lo complementamos con dos KinoFlos, una filtrada de rojo y otra de verde.



Plano 3.2 – Entrada a la sala de control

Y por último, también tuvimos que falsear una pared, ya que por falta de presupuesto solo habíamos planteado un eje para la acción y sólo habíamos pintado esta esquina de color negro. Con lo cual, tuvimos que rodar el contraplano de Kirk (Abilio Calvo) en el mismo escenario, apartando el panel de control y colocando una luz tras él para dar a entender al espectador que era otra zona de la nave.



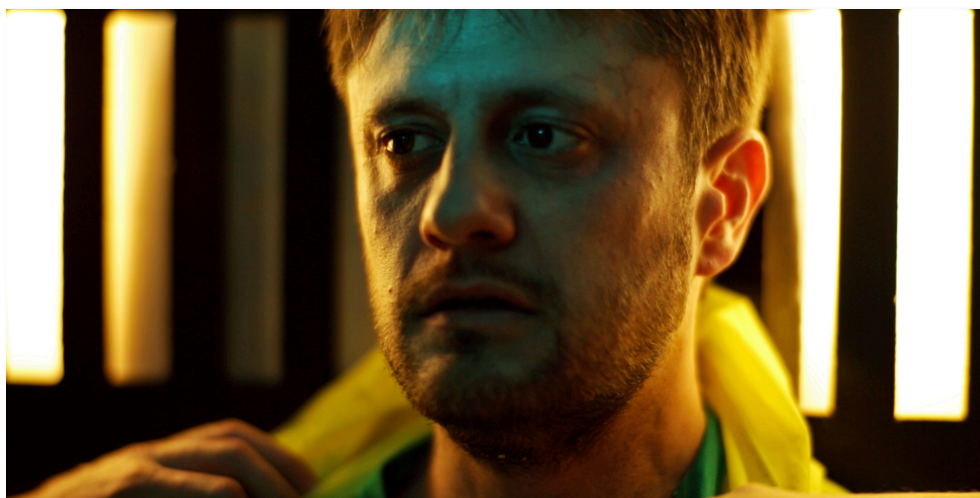
Plano 4.1 – Contraplano falseado

### **Cualidades de la luz, ópticas, encuadre y color**

Para este ejercicio, mis propósitos eran los siguientes; crear un ambiente *low-key* contrastado pero con superficies de luz difusa que generaran textura en las pieles, utilizar gelatinas de color complementarias para darle un toque no realista y un poco *kitsch*, como la ciencia-ficción de serie B –en nuestro caso, serie Z-.

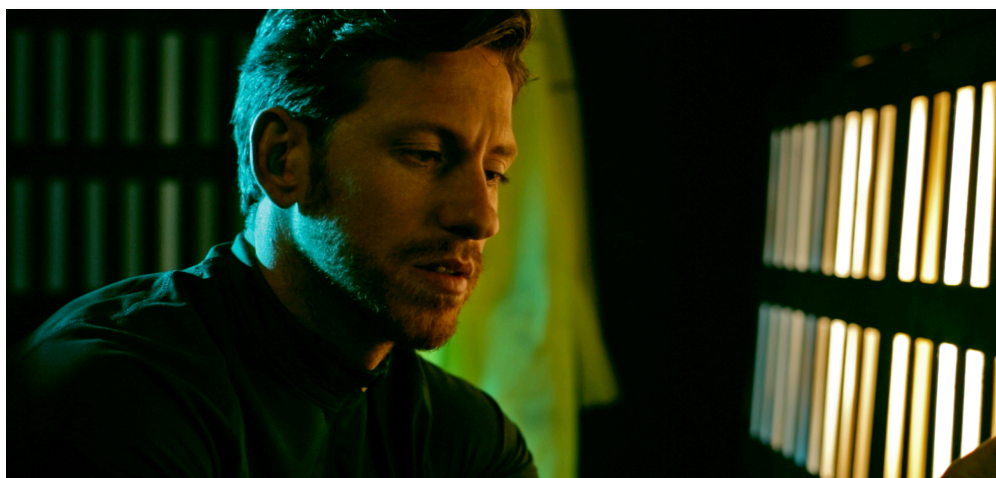
Para expresar el agobio de la nave espacial, decidí trabajar una luz cenital de base que remarcase los límites físicos del espacio y dar la sensación de techos bajos y claustrofóbicos. La amplitud de la nave nunca se ve en la escena, aunque el hecho de trabajar dos espacios distintos sirve para hacer ver al espectador que es un espacio grande con varias salas diferentes. A pesar de que la acción se desarrolle sólo en dos escenarios.

La mayor parte de la acción sucede con el personaje principal Luke apoyado sobre un panel luminoso, está herido por una quemadura tóxica y sus dos compañeros corren para socorrerle. El personaje de Kirk (Abilio Calvo) es quien ha provocado el accidente de Luke, dañando su traje antirradiación. Para iluminar esta secuencia quise tener una luz base ligeramente cálida, que nos acercara más al personaje de Luke, pero un poco virada hacia el rojo, color que relacionamos con el peligro. El azul de su frente sirve para mantener el *raccord* con la otra fuente de luz azulada, respecto al plano general de la secuencia.



Plano 3.6 – Luke agonizante siendo auxiliado por sus compañeros de tripulación

En el caso de Kirk, quise remarcar más su doble faceta añadiéndole un semicontra azul. Para Leia (Jessica Fernández) utilicé el mismo esquema que para los demás, la luz principal provenía del panel –cálida y difusa-. Para marcar su posición neutral en el conflicto, le generé un contraluz sutil pero brillante con un panel de LED sin filtrar, blanco neutro.



Plano 3.7 – Kirk arrodillado ante Luke, que agoniza.





Plano 3.5 – Leia auxilia a Luke

Respecto a las ópticas utilizadas, fue el mismo juego de Zeiss Distagon que en la escena realista. Era necesario utilizar el gran angular, ya que es un objetivo muy utilizado en ciencia-ficción. Sin embargo, con nuestro bajo presupuesto era fácil que un gran angular mostrara más escenario del que podíamos enseñar. Además, el gran angular aberra en los bordes, y para planos más cortos tampoco podíamos utilizarlo porque deforma los rostros, y tanto estética como narrativamente no nos funcionaba.



Plano 4.2 – Kirk observa a Luke y Leia filtrando



Plano 3.3 – Plano general de Luke, Kirk y Leia cuando Luke llega malherido del exterior

Para el único plano que utilizamos un encuadre aberrante fue para uno que representa estar grabado con una pequeña cámara de seguridad situada en la puerta de la nave. Para ello utilizamos una óptica 16mm Samyang que no cubría todo el sensor completo de la cámara –esta cámara tiene sensor 35mm y no APS-C-. De este modo conseguíamos la sensación de cámara tipo interfono.



Plano 3.1 – Un ejemplo de cómo usar la técnica a favor de un mejor *storytelling*

A nivel de encuadre y composición, utilizamos la regla de los tercios llevada al extremo. Al rodarse en formato panorámico 2,35:1, la sensación de aire hacia los lados es mayor, y nos gustaba el efecto que generaba para representar la soledad de los tripulantes en el planeta desconocido.

Esta vez todo fue cámara en mano, volviendo a utilizar el *Easy Rig* de la anterior escena, ya que nos gustó mucho el resultado que daba. Esta vez, dejamos más suelta la cuerda que sujeta la estructura de cámara para tener un movimiento más nervioso, que transmitiera más tensión al espectador, sobre todo en la secuencia de la muerte de Luke, para la cual operé la cámara sin la ayuda del *Easy Rig*, sujetándola a pulso para acentuar el temblor.

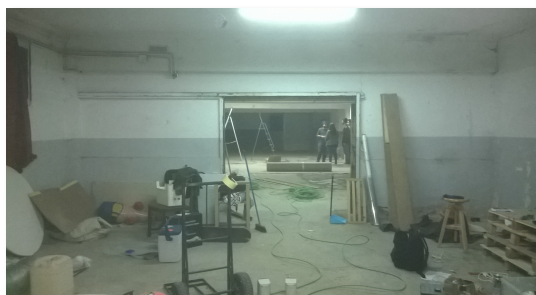
Respecto al uso de colores, quise que tuviera una lógica complementaria, es decir, utilizar colores análogos entre sí (azul y verde) y otros complementarios a ellos, pero también análogos entre sí (amarillo y naranja), jugando desde dirección de arte y dirección de fotografía, con los colores de la luz y los pigmentos de los objetos.



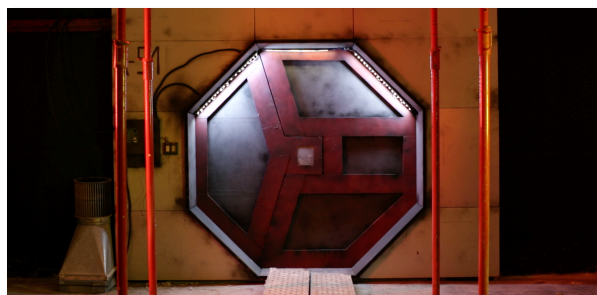
Paleta de colores planteada para luz y arte

## Dirección de arte y vestuario

En esta escena, Anaïs Vidal y Xavier Pijuan fueron los co-directores de arte de la nave espacial. Con su creatividad y su trabajo pudimos conseguir que una fábrica pareciera un lugar futurista. El objetivo era recrear dos espacios: la zona de la puerta de nave espacial y la sala de control, donde pasaría la mayor parte de la acción.



Puerta de la nave, antes



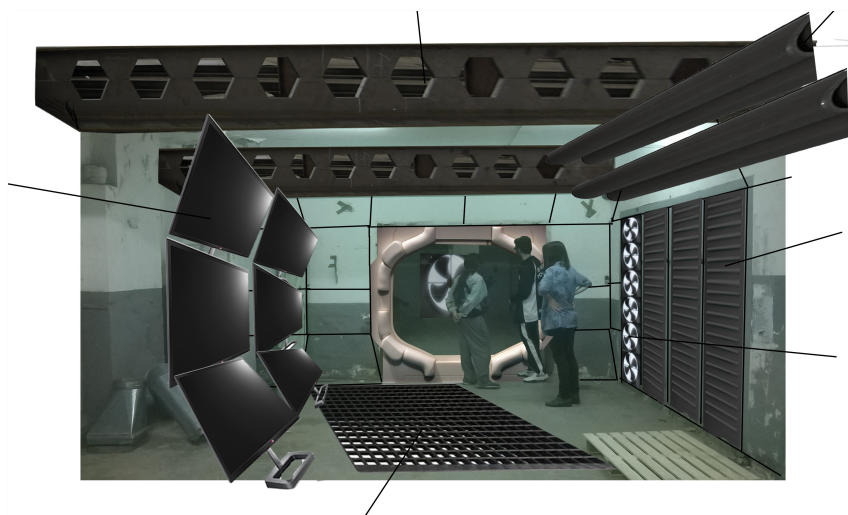
Plano 4.1 – Puerta de la nave, después

Comenzamos trabajando tras la referencia estética de *Alien* (1979), si bien después quisimos jugar con más colores tipo *2001: A Space Odyssey* (1968). Salvando las diferencias abismales de presupuesto y diseño de producción, terminamos haciendo un *mash-up* de todas las referencias que teníamos en mente, tanto yo, el director, y los directores de arte.

¿Y qué es la ciencia ficción sino un género que hibrida todas las convenciones y las transforma a su gusto? Nosotros hicimos lo mismo con nuestra Nave *A-51*, que se intuye en la puerta octogonal, para hacer referencia a la famosa área 51, base militar que se ha referenciado infinitas veces en la ciencia ficción.

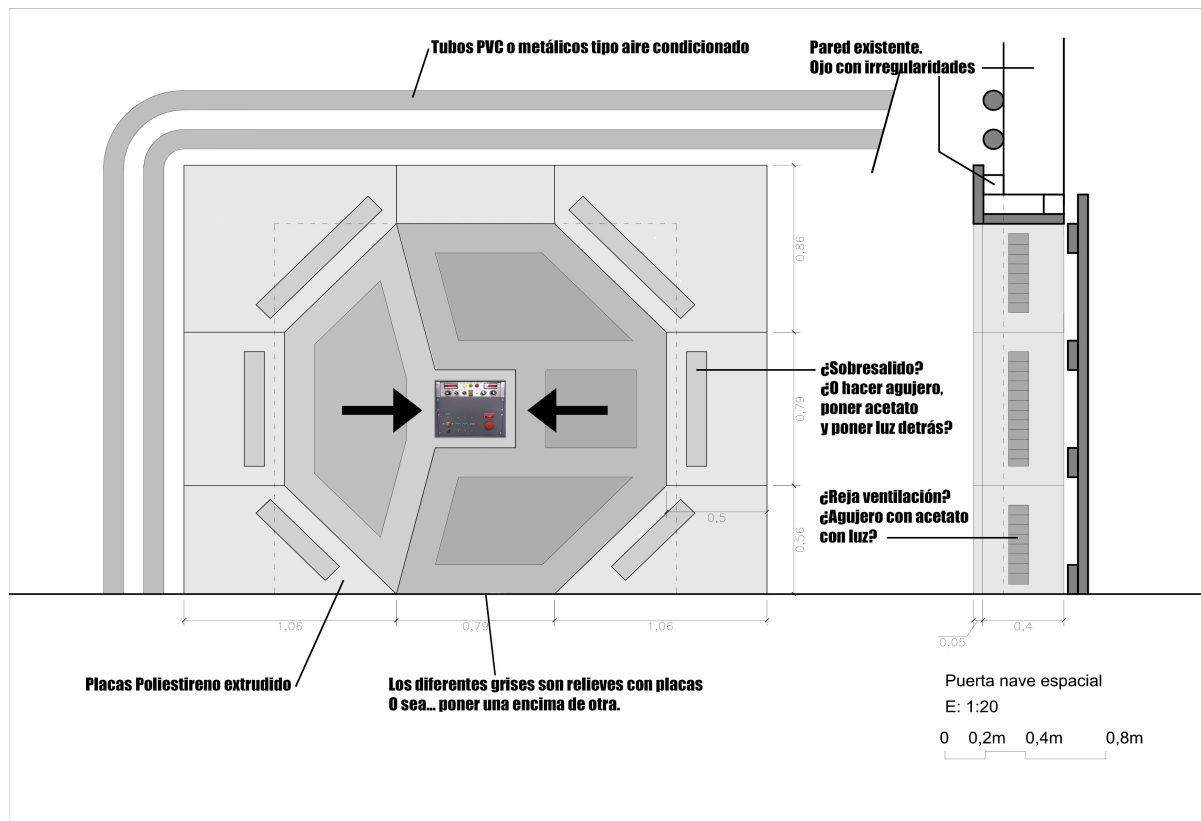
El aspecto de la nave debía ser sucio y oscuro, representando un futuro tipo *Matrix* (1999), con tecnología que pareciese obsoleta y estética industrial. Para ello planteamos utilizar suelos metálicos con rejillas de acero de colores oscuros, paredes con paneles oscuros, instalaciones a la vista con tubos y rejillas de ventilación.

Para recrear esa estética industrial se hicieron unos primeros diseños de los dos espacios con lo que deberíamos poner. Pero como el presupuesto era limitado, al final nos centramos en los dos principales elementos imprescindibles para contar la historia, la sala de control con ordenadores y pantallas, y la puerta a la sala.



Primer esbozo de lo que sería la sala de control





Diseño final de la puerta octogonal

Al final nos decantamos por un diseño octogonal para la puerta de la nave. El material que usamos para recrear los paneles metálicos fueron paneles de poliestireno extruido. Es un material barato, ligero, fácil de manipular, se puede pegar directamente a las paredes sin necesidad de estructura de soporte y, además, incluso tenía un acabado con color metalizado perfecto para la estética buscada. Comprados los paneles, se inició la intervención. Fue básicamente un corta y pega muy largo. Primero se hizo la forma y luego se pintó con sprays y pintura para “ensuciarlo” un poco y darle *look* industrial.

Las hojas de la puerta corredera también están hechos con el mismo material. Para abrirla y cerrarla recurrimos a algo tan básico como colocar a dos personas detrás que la movieran.

Para dar ese acabado final industrial tuvimos la suerte de rodar el corto en una fábrica en desuso donde había material de construcción. Así que pudimos usar rejillas, tubos de andamios y puntales para acabar de configurar el escenario. Pero con cierto sentido estético, claro está. Usamos sólo los tubos y rejillas de color rojo, para que el rojo fuera el único color en esta zona de la puerta, color que asociamos con el peligro.

Respecto al vestuario, las encargadas fueron Ginush Arakelyan y Luna Abuyeres. El referente fue la tripulación de *Battlestar Galactica*. La idea era utilizar ropa de material elástico y ergonómico, pegado al cuerpo.

Tras barajar varias opciones, decidimos elegir la ropa color verde por ser un color natural en un entorno artificial. Las camisetas las escogimos de diferentes tonalidades de verde para remarcar la personalidad de los tripulantes, de más claro (Leia) a más oscuro (Kirk).



Uniforme de Leia



Uniforme de Luke  
y del operario



Uniforme de Kirk

Para el traje antirradiación, por falta de presupuesto, decidimos coger un tipo de chubasquero amarillo para remarcar la sensación de peligro. Barajamos también uno de color rojo, pero por cámara no daba el mismo efecto. Complementamos este traje con una máscara antigua de gas, complementada con una moderna de trabajo colocada encima.



Traje antirradiación



Máscara antirradiación

Finalmente, tuvimos que idear un logo para tapar la marca original de la ropa y a su vez marcar la pertenencia de los personajes a una misma tripulación. EL logo se diseñó en color rojo y gris. El rojo genera contraste simultáneo con el verde, y el gris se combina con los pantalones del uniforme.



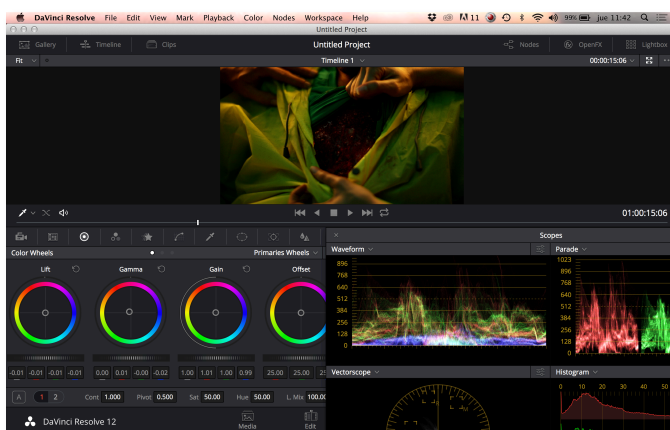
Logotipo de la tripulación de la nave



## Etalonaje

En la fase final del proyecto, una vez más explicaré las especificaciones técnicas y de flujo de trabajo. La cámara utilizada fue la Canon EOS 5D Mark III. El códec interno de la cámara es un H.264, con muestreo de señal 4:2:0. La salida micro HDMI de la cámara proporciona un muestreo de 4:2:2 a 8 bits de profundidad, por ello alquilé un monitor grabador Átomos Shogun, para obtener un archivo ProRes 4:2:2 que tuviera más posibilidad para retocar sin corromper la imagen.

Al ser una señal muy procesada, el retoque de color es mínimo, ya que el *look* de la Canon es muy contrastado de por sí. El etalonaje serviría en este caso para igualar algunos planos que hayan quedado más oscuros, o realizar un retoque de color primario dándole más saturación o menos.



Software de retoque profesional Da Vinci Resolve 12 Lite

Uno de los planos requiere retoque adicional a parte del etalonaje, ya que rodamos una escena que representa la cámara interna de la puerta de la nave. Luke llega y llama a la puerta, entonces un operario lo visiona por un monitor. Queríamos rodarlo primero y después utilizar la imagen real, pero por plan de rodaje tuvimos que recurrir a un *chroma* para insertar en postproducción la imagen original.

# Discusión Final de Proyecto

---

Como broche final a este proyecto puedo concluir exponiendo mi aprendizaje durante toda la producción de este ejercicio. Sin duda he afianzado muchos conocimientos en lo que a fotografía respecta, sin embargo creo que no es lo conveniente tratar temas demasiado técnicos en esta memoria. Aún así diré que este proyecto me ha servido para tener en cuenta las potencias, espacios, medir distancias y calcular diafragmas de trabajo para una correcta exposición, plantearme qué material era más conveniente para rodar una cosa u otra, que aparatos utilizar y que tipo de estructuras necesitaríamos montar para conseguir la textura de luz apropiada.

Detrás del concepto del fotógrafo hay una serie de trabajo más técnico que desarrolla un equipo, y para poder realizar este trabajo artístico es muy importante que todo funcione correctamente. Por ejemplo, el trabajo del auxiliar de cámara permite que siempre haya baterías y tarjetas disponibles para seguir rodando, el *gaffer* calcula la potencia que se puede conectar en una determinada localización para poder tener los aparatos deseados, o se encarga de solucionar problemas como una entrada de luz o una sombra que no queremos que se vea en plano.

La parte técnica está intrínsecamente ligada al proceso de producción y postproducción de una película, antes en negativo, ahora en digital, es necesario conocer los soportes en los que se rueda. El concepto, la narrativa, el guión, sin duda es lo más importante. Pero la ejecución debe estar bien realizada, sino es posible que no lleguemos a transmitir todo lo que se pretende. De este modo la iluminación es uno de los puntos clave en el cine, para que parezca realmente una película. El control del contraste, los encuadres, los movimientos de cámara, todo ello forma parte del *storytelling*, es por ello que el director de fotografía es en mitad artista y mitad técnico, y eso es lo que más me gusta.

He aprendido que es un trabajo colectivo, y que al final el proyecto termina por ser un objetivo en común, y el esfuerzo de todo el equipo va dirigido a que el proyecto salga adelante. La energía que se crea en un *set* de rodaje es maravillosa.

# Bibliografía

---

- Almendros, N. (1982). *Días de una cámara*. Barcelona: Seix Barral
- Altman, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*, Barcelona: Paidós Ibérica
- Brown, B. (2008). *Cinematografía, teoría y práctica*. Omega. Barcelona.
- Goodridge, Mike y Grierson, Tim (2012). *Dirección de fotografía cinematográfica*, Barcelona: Blume
- Novell Monroy, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción: Perspectivas teóricas* (tesis doctoral no publicada). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Raymond, Q. (2004). *Ejercicios de Estilo*. Madrid: Cátedra.
- Schrader, P. (1996). "Notas sobre el film noir".
- Vega, G. A. (2003). El Naturalismo en Hispanoamérica a comienzos del siglo XXI en "Amores Perros". *Céfiro: Enlace hispano cultural y literario*, 4(1), 33-38.

## Webgrafía

---

- Turrents, P.. (2012). *¿Qué es y qué hace un director de fotografía?*. Octubre, 11, 2012, de Director de fotografía.  
Sitio web: <https://directordefotografia.wordpress.com/2012/10/11/que-es-y-que-hace-un-director-de-fotografia/>

## Documentales

---

- American Film Institute, NHK, Glassman, A., McCarthy, T. y Samuels, S. (1992) *Visions of Light*. USA

## Películas y series citadas (en orden)

---

- *Touch of Evil* (1958). [film] Orson Welles
- *The Man Who Wasn't There* (2001). [film] Hermanos Coen
- *T-Men* (1947). [film] Anthony Mann
- *The Roaring Twenties* (1939). [film] Raoul Walsh
- *The Big Combo* (1955). [film] Joseph H. Lewis
- *Peaky Blinders* (2013-...). [TV serie] Otto Bathurst
- *The Lady From Shanghai* (1947). [film] Orson Welles
- *Sunset Boulevard* (1950). [film] Billy Wilder
- *The Third Man* (1947). [film] Carol Reed
- *Nosferatu* (1922). [film] F.W. Murnau
- *El Gabinete del Dr. Caligari* (1920). [film] Robert Wiene
- *Snatch* (2000). [film] Guy Ritchie
- *Y tu mamá también* (2001). [film] Alfonso Cuarón

- *Modern Family* (2009-...). [TV serie] Steven Levitan
- *Brokeback Mountain* (2005). [film] Ang Lee
- *Sinister* (2012). [film] Scott Derrickson
- *Amores Perros* (2000). [film] Alejandro G. Iñárritu
- *Amour* (2012). [film] Michael Haneke
- *The Game* (1997). [film] David Fincher
- *Ensemble, c'est tout* (1997). [film] Claude Berri
- *Collateral* (2004). [film] Michael Mann
- *Fargo* (1996). [film] Joel Coen
- *Mad Max* (2015). [film] George Miller
- *2001: A Space Odyssey* (1968). [film] Stanley Kubrick
- *Alien* (1979). [film] Ridley Scott
- *Minority Report* (2002). [film] Steven Spielberg
- *Altered States* (1980). [film] Ken Russel
- *Close encounters on the third kind* (1977). [film] Steven Spielberg
- *Ex Machina* (2015). [film] Alex Garland
- *Blade Runner* (1982). [film] Ridley Scott
- *Star Wars: Episode VII* (2015). [fim] J. J. Abrams
- *Tron* (1982). [film] Joseph Kosinski
- *Star Trek* (2016). [film] J. J. Abrams
- *Matrix* (1999). [film] Hermanos Wachowski

# ANEXOS

Guiones literarios

Guiones técnicos

Storyboards

Plantas de luz y cámara

"Las palabras son relativas"  
Escena 1 (Naturalista)

Escrito Por:

Daniel Noblom

Borrador 1



INT. SALÓN - PISO - DIA

ALEX (15) está jugando a la PlayStation. Su madre, SILVIA (45), entra en el salón y se queda de pie junto al joven. Éste no le hace mucho caso y sigue jugando, hasta que Silvia le tira algo sobre el regazo: una bolsa de marihuana.

Cuando Alex nota el golpe se mosquea, pero ve lo que es y se asusta. Para el juego, y su mirada pasa de la bolsa de maría a su madre, que lo mira severamente.

SILVIA  
¿Qué es eso?

Pausa breve.

ALEX  
M-maría.

Silvia asiente. Espera algo más, pero Alex no sabe qué decir, y traga saliva: la tensión en el ambiente es clara.

SILVIA  
No pasa nada. Puedes hablar. Todos  
hemos hecho tonterías alguna vez.

Alex la mira brevemente antes de volver a bajar la mirada. No se atreve a mirar a su madre.

SILVIA (CONT.)  
¿Pensabas que no me enteraría?

Pausa breve.

SILVIA  
Va, habla.

ALEX  
N-no sé.

Silvia asiente. Coge una silla y se sienta, de frente a Alex.

SILVIA  
Sabes... Cuando era joven, también  
hice algunas tonterías. Recuerdo,  
cuando tenía nueve o diez años y  
vivía en la granja de mi abuelo...  
Teníamos una vieja perra, Taiga. Yo  
la quería mucho... Pero un día mi  
abuelo me dijo que tenía que  
sacrificarla. Yo... m-me puse a  
llorar...

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

2.

Las lágrimas asoman a los ojos de Silvia.

SILVIA (CONT.)  
...y le supliqué que no lo hiciera,  
pero no sirvió de nada. El abuelo  
mató a Taiga.

Alex escucha, enmudecido.

SILVIA (CONT.)  
Yo me enfadé tanto... Y... ¿Sabes  
qué hice?

Alex niega con la cabeza. Su voz es apenas un susurro.

ALEX  
¿Qué?

Silvia coge aire. Su voz está temblorosa.

SILVIA  
Cogí una caja de cerillas, me  
levanté en medio de la noche y fui  
directa al granero.

Alex se escandaliza.

ALEX  
¡¿Quemaste el granero del abuelo?!

Silvia asiente, limpiándose lágrimas y mocos con un pañuelo.

SILVIA  
Con los años he aprendido que a  
veces pasa esto. A veces tienes que  
sacrificar algo aunque lo ames y  
desees no hacerlo. Y ahora sé que  
mi reacción fue una tontería.

Ya con la cara seca, Silvia clava su mirada en su hijo.

SILVIA (CONT.)  
Pero ¿sabes la diferencia entre mis  
tonterías y las tuyas?

Alex niega con la cabeza, tenso.

SILVIA (CONT.)  
Que a mí no me pillaron.

Silvia se levanta y deja la silla de nuevo en su sitio.  
Señala vagamente la bolsa de maría en el regazo de su hijo.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

3.

SILVIA (CONT.)

Prométeme que no volverás a hacer  
algo así.

Alex no tarda ni una fracción de segundo en contestar: tales es el terror que siente ahora hacia su madre.

ALEX

¡Te lo prometo!

Silvia asiente y se da media vuelta. Sonríe, satisfecha, y se va del salón.

"Las palabras son relativas"  
Escena 2 (Noir)

Escrito Por:

Daniel Noblom

Borrador 1

EXT. CALLEJÓN - NOCHE

MIKE (33), con sombrero y abrigo sobre el traje, fuma intentando aguantar el frío nocturno. Mira el reloj y a su alrededor, pero nadie aparece... Hasta que oye unos pasos.

De la oscuridad emergen JIMMY (39) y RICHARD (45), con pistolas en sus manos, y se detienen a pocos metros. Mike los mira, en shock: claramente no era a ellos a quienes esperaba.

MIKE  
¿Q-qué es esto?

Otra figura emerge de la oscuridad del callejón, y avanza entre Jimmy y Richard, parándose unos pasos más adelante: MARÍA (30), una atractiva mujer a la que parece que el frío no le impide llevar un precioso vestido. Mike la ve y lo entiende todo. Pronuncia su nombre con rabia.

MIKE (CONT.)  
María...

María, sonriendo, avanza hacia él... Y pasa de largo. Mike da media vuelta para seguirla con la mirada, y ve que la mujer llega hasta HANK (46), que estaba tras él esperando. Hank, el más elegante de todos, saca pecho y observa a Mike con condescendencia.

Mike traga saliva, entendiendo lo que viene a continuación. Jimmy y Richard están ahora tras él, esperando.

HANK  
No pasa nada. Puedes hablar.

Mike carraspea.

MIKE  
T-todos hemos hecho tonterías alguna vez...

HANK  
(interrumpe)  
¿Pensabas que no me enteraría?

Mike calla.

HANK (CONT.)  
Va, habla.

Mike se encoge de hombros. Ya ha aceptado su destino.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

2.

MIKE

No sé.

Hank asiente.

HANK

¿Sabes? Cuando era joven, también hice algunas tonterías. Recuerdo cuando tenía nueve o diez años y vivía en la granja de mi abuelo... Teníamos una vieja perra.

JIMMY

Taiga.

Mike da un respingo al oír la voz tras él, pero sigue de frente a Hank.

HANK

Yo la quería mucho... Pero un día mi abuelo me dijo que tenía que sacrificarla. Yo me puse a llorar y le supliqué que no lo hiciera, pero no sirvió de nada.

María acaricia cariñosamente el brazo de Hank, pero mira con una sonrisa maligna a Mike.

Pausa breve.

HANK (CONT.)

El abuelo mató a Taiga.

Hank asiente brevemente con la cabeza, como si lo asimilara. Está haciendo un papel.

HANK (CONT.)

Yo me enfadé tanto... ¿Y sabes qué hice?

Mike tiene la voz ronca.

MIKE

¿Qué?

Hank levanta la vista hacia él.

HANK

Cogí una caja de cerillas, me levanté en medio de la noche y fui directo al granero.

(CONTINÚA)

MARÍA  
(irónicamente triste)  
Quemaste el granero del abuelo.

Hank asiente.

HANK  
Con los años he aprendido que a  
veces pasa esto.

Hank empieza a avanzar lentamente hacia Mike.

HANK (CONT.)  
A veces tienes que sacrificar algo  
aunque lo ames y desees no hacerlo.  
Y ahora sé que mi reacción fue una  
tontería.

Hank pone ambas manos sobre los hombros de Mike, y lo mira  
fijamente.

HANK (CONT.)  
Pero ¿sabes la diferencia entre mis  
tonterías y las tuyas?

Mike espera la respuesta con los labios apretados.

HANK (CONT.)  
Que a mí no me pillaron.

Hank palmea un par de veces el hombro de Mike y sigue su  
camino. Mike, abatido, mira a María, que vuelve a pasar ante  
él para seguir el camino de Hank.

Mike cierra los ojos, y detrás suyo Jimmy y Richard levantan  
sus pistolas.

María alcanza a Hank cuando, en el fondo, se oyen cuatro  
disparos. La mujer coge al capo del brazo, y éste la mira  
muy serio.

HANK (CONT.)  
Prométeme que no volverás a hacer  
algo así.

MARÍA  
(con un hilo de voz)  
Te lo prometo.

Hank asiente, y la pareja se va del callejón.



"Las palabras son relativas" Escena 3 (Ci-Fi)

Escrito Por:

Daniel Noblom

&

Abilio Calvo

Borrador 3

INT. NAVE ESPACIAL - NOCHE

Los tripulantes de la nave se mueven en ella haciendo preparativos varios. Un OPERADOR, delante de un ordenador, mira la pantalla de su ordenador y abre mucho los ojos.

OPERADOR  
¿Qué es esto...?

En la pantalla se ve a LUKE (33) tambaleándose frente a la puerta de entrada de la nave, como si fuera borracho. Lleva puesto casco y traje para evitar radiaciones en el exterior.

EXT. ENTRADA NAVE - NOCHE

Luke se acerca, con respiración trabajosa, al micro que hay frente a la puerta (una especie de interfono donde se lee "PASSWORD").

LUKE  
(con gran dificultad)  
María.

La puerta se abre automáticamente.

INT. NAVE ESPACIAL - NOCHE

La puerta se abre y Luke entra tambaleándose. Al cabo de pocos metros se desploma en el suelo, moribundo, mientras dos tripulantes se apresuran a cerrar las puertas de nuevo.

El comandante KIRK (40) se acerca corriendo a él, seguido por la DOCTORA LEIA (35). Se arrodillan ante él, y Kirk le saca el casco.

KIRK  
Eh, eh.... No pasa nada. ¿Puedes hablar?

Luke está muy pálido y tose. Intenta sonreír. Mientras, Leia le intenta desabrochar el traje antirradiación, pero Luke le coge la mano para impedírselo. Ella se las aparta y le quita el traje: se descubre una gran mancha de sangre debajo.

LUKE  
(apenas audible)  
Todos hemos hecho tonterías alguna vez...

Leia regaña a Luke tiernamente.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

2.

LEIA  
¿Pensabas que no me enteraría?

KIRK  
(a Luke)  
Va, habla.

Kirk mira a Leia. Ésta niega con la cabeza y habla en susurros: no parece haber solución posible.

LEIA  
(susurrante)  
N-no sé...

Luke intenta hablar, pero parecen no quedarle fuerzas. Leia empieza a quitarle el traje antirradiación a Luke, con la ayuda de Kirk. Habla con ternura.

LEIA  
Sabes... Cuando era joven, también hice algunas tonterías. Recuerdo, cuando tenía nueve o diez años y vivía en la granja de mi abuelo...

Leia le va acabando de quitar la ropa antirradiación y se pone a preparar una inyección. Mientras, Kirk le coge la mano a Luke, escuchando la historia.

LEIA (CONT.)  
Teníamos una vieja perra, Taiga. Yo la quería mucho... Pero un día mi abuelo me dijo que tenía que sacrificarla. Yo... m-me puse a llorar, y le supliqué que no lo hiciera, pero no sirvió de nada.

Leia rompe la camiseta que lleva Luke: tiene todo el torso lleno de sarpullidos y quemaduras. Le ha afectado la radiación. Mira a Kirk mientras sigue contando su historia.

LEIA (CONT.)  
El abuelo mató a Taiga. Yo me enfadé tanto... Y... ¿Sabes qué hice?

KIRK  
¿Qué?

LEIA  
Cogí una caja de cerillas, me levanté en medio de la noche y fui directa al granero.

Luke le sonríe, parece estar dejando de sufrir.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

3.

LUKE

Quemaste el granero del abuelo. Con los años he aprendido que...

Luke interrumpe la frase para TOSER SANGRE. Leia ve un agujero en el traje antirradiación, y se lo enseña a Kirk, quien asiente.

KIRK

A veces pasa esto...

Luke también levanta la vista y ve el agujero en el traje. Al entender lo que ocurre, Luke coge con más fuerza la mano de Kirk mientras con la otra le coge de la camisa.

Leia, con un nudo en la garganta, se levanta y tras apretar el hombro de Kirk con la mano, se va con el traje en las manos. Tras unos segundos de silencio, Kirk se acerca a hablarle bajo a Luke. Su tono ha dejado atrás toda compasión, y suena peligrosamente frío.

KIRK

A veces tienes que sacrificar algo aunque lo ames y desees no hacerlo.

Luke le mira a los ojos, confuso, moribundo y asustado. Kirk sonríe de forma casi imperceptible.

KIRK (CONT.)

Ahora sé que mi reacción fue una tontería, pero... ¿Sabes la diferencia entre mis tonterías y las tuyas?

Luke abre mucho los ojos e intenta hablar, pero le llega un nuevo espasmo y muere.

KIRK (CONT.)

Que a mí no me pillaron.

Kirk se levanta fríamente y se va.

INICIO FLASHBACK

INT. NAVE ESPACIAL - DIA

Kirk ve como Luke acaricia la cintura de Leia cuando esta pasa a su lado y le dedica una sonrisa seductora, a la que ella responde con otra sonrisa antes de salir por la puerta.

Kirk se acerca a Luke, lo coje por la pechera y lo empuja contra la pared.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

4.

KIRK

¡Prométeme que no volverás a hacer algo así!


Luke levanta las manos, sonriente.

LUKE

Te lo promeeeeeto.

Kirk suelta a Luke y este sale de la habitación, dejando solo a Kirk. Junto a él están colgados los trajes antirradiación. Kirk mira fijamente uno en el que se lee en la etiqueta "LUKE".

## Guión Técnico Realista

SEC	PLANO	MOV. CÁMARA	FOTO	DESCRIPCIÓN	DIÁLOGO	SONIDO
1	1. P.A. Alex Frontal algo Contrapicado	Cám. hombro	 (Sólo un personaje)	Alex está jugando a la PlayStation. Su madre entra y se queda de pie junto al joven, que no le hace caso. Le tira una bolsa de maría sobre el regazo, y el chico se sorprende.	S: "Qué es eso?"  <u>HASTA</u>  A: "N-no sé"	Ambiente
	2. Esc. Alex. P.M.L. Silvia 3/4 Contrapicado	Cám. hombro		Alex está jugando a la PlayStation. Su madre entra y se queda de pie junto al joven, que no le hace caso. Le tira una bolsa de maría sobre el regazo, y el chico se sorprende. Silvia se da media vuelta para coger una silla.	S: "Qué es eso?"  <u>HASTA</u>  S: "Sabes... Cuando era joven, también hice algunas tonterías."	Ambiente
	3. P.D. Bolsa en regazo, 3/4 Picado → P.M. Alex 3/4 algo Picado	Cám. hombro  Paneo de la bolsa a la cara de Alex, y nos		Alex está jugando a la PlayStation. Su madre entra y se queda de pie junto al joven, que no le hace caso. Le tira una bolsa de maría sobre el regazo, y el chico se sorprende.	S: "Qué es eso?"  <u>HASTA</u>  S: "Sabes... Cuando era	Ambiente


		quedamos con él.		Silvia se da media vuelta para coger una silla.	joven, también hice algunas tonterías.”	
	4. P.D. Mano coge silla → P.M.C Silvia 3/4	Cám. hombro		Silvia coge una silla y la pone de cara a Alex. Se sienta en ella.	S: “Sabes... Cuando era joven, también hice algunas tonterías...”	Ambiente
	5. P.M.C Alex 3/4 A.V.	Cám. hombro	<b>Movimiento semicircular: se cambia el eje</b> a medida que Alex va escuchando a su madre y va flipando cada vez más.	Silvia le cuenta a a su hijo cómo incendió la granja de su abuelo al tener que sacrificar asu perra. En cierto momento, Alex mira a su propia perra, en el suelo, asustado.	S: “Sabes... Cuando era joven ...” <u>HASTA</u> S: “Con los años he aprendido que a veces pasa esto.”	Ambiente
	6. P.M.C Silvia 3/4 A.V.	Cám. hombro	<b>Movimiento semicircular: se cambia el eje</b> a medida que Silvia va contando su historia.	Silvia le cuenta a a su hijo cómo incendió la granja de su abuelo. Al final de plano se levanta y <b>se va de plano.</b>	S: “Sabes... Cuando era joven ...” <u>HASTA</u> S: “Con los años he aprendido	Ambiente






					que a veces pasa esto.”	
	<b>7. P.M.L. perra en el sofá 2, A.V.</b>	Cám. hombro		La perra de la familia está en el sofá de al lado del de Alex.		Ambiente
	<b>8. P.G. Salón A.V. Alex, Silvia y perra en cuadro.</b>	Cám. hombro		Alex se escandaliza de que su madre quemara la granja. Ésta, de forma natural, se levanta y se va del salón, dejando a su hijo atónito.	S: “Con los años he aprendido que a veces pasa esto.” <u>HASTA</u> A: “¡Te lo prometo!” (fin escena)	Ambiente
	<b>9. P.M. Silvia Contrapicado casi Frontal, Escorzo Alex.</b>	Cám. hombro	<b>Foco a Silvia.</b>  <b>Cuando se va de la habitación, Foco a Alex, que quedará en P.M.C Lateral.</b>	Silvia se para frente al marco de la puerta y le cuenta a Alex que a ella no la pillaron. Cuando él le promete no volver a hacerlo, ella asiente y se va del salón.	S: “¿Sabes la diferencia entre tus tonterías y las mías?” <u>HASTA</u> A: “¡Te lo prometo!”	Ambiente
	<b>10. P.M.C Alex 3/4 algo Picado</b>	Cám. hombro			S: “¿Sabes la diferencia entre tus tonterías y las mías?”	Ambiente

					<u>HASTA</u> A: “¡Te lo prometo!” (fin escena)	
	<b>11. P.M.C. Silvia Frontal A.V.</b> <b>Tras sonreír, sobrepasa cámara y e fondo queda vacío.</b>	Cám. hombro		<b>Desde la puerta, hacia el salón:</b> Silvia está a punto de salir, quedando frente a cámara. Alex al fondo, en 2º término. Silvia sonríe antes de salir.	A: “¡Te lo prometo!”	Ambiente

## Guión Técnico Noir

SEC	PLANO	MOV. CÁMARA	FOTO	DESCRIPCIÓN	DIÁLOGO	SONIDO
1	1. P.G. ¾ Contrapicado Mike. A contraluz	MiniTrav. Lateral (de Izq. A Der.)		MIKE espera fumando e intentando aguantar el frío nocturno. De la oscuridad emergen JIMMY y RICHARD con pistolas en sus manos, y se detienen a pocos metros. María emerge al cabo de poco de la oscuridad del callejón, y avanza entre Jimmy y Richard, parándose unos pasos más adelante. La mujer, sonriendo, avanza hacia él... Y pasa de largo. Mike da media vuelta para seguirla con la mirada	Mi: “¿Q-qué es esto? (...) María...”	Ambiente
	2. P.M.C 3/4 algo Contrapicado Mike. De Dorsal a Frontal, para pasar a Dorsal de nuevo.		Progresión en escala del anterior. <b>Cuando María pasa ante Mike, pasa entre él y CÁMARA</b>	Mike se gira al oír a Jimmy y Richard. Ve llegar a María y entiende lo que ocurre. Ella pasa por delante de él y pasa de largo, y él se da la vuelta.	Mi: “¿Q-qué es esto? (...) María...”	Ambiente

	<b>3. P.M.L. Conjunto Frontal Jimmy y Richard A.V..</b> Cuando entra María → <b>P.M. María Frontal A.V., con ellos en 2º término.</b>	<b>Movimiento interno al plano.</b> María viene hacia cámara.	Cuando María entra, <b>Foco a María.</b>  (Cuadro final)	De la oscuridad emergen JIMMY y RICHARD con pistolas en sus manos, y se detienen a pocos metros. María emerge al cabo de poco de la oscuridad del callejón, y avanza entre Jimmy y Richard, parándose unos pasos más adelante. La mujer, sonriendo, avanza hacia Mike.	Mi: “¿Q-qué es esto? (...) María...”	Ambiente
	<b>4. Esc. Mike. P.A. Contrapicado Hank 3/4. María</b> llega hasta él y se para a su lado.		Hank <b>ENTRA</b> en la luz dando un paso al frente desde la oscuridad.	Mike se da la vuelta y ve que la mujer llega hasta HANK, que estaba tras él esperando. Éste habla despreocupado.	H: “No pasa nada. Puedes hablar.” <u>HASTA</u> H: “...era joven también hice algunas tonterías.”	Ambiente
	<b>5. P.M. Mike Frontal A.V. En 2º término, Richard y Jimmy</b> uno a casa lado.			Mike ve pasar a María ante él y se da la vuelta. Ve que la mujer llega hasta HANK, que estaba tras él esperando. Mike escucha hablar a Hank, resignado a lo que le espera.	H: “No pasa nada. Puedes hablar” <u>HASTA</u> H: Con los años he aprendido	Ambiente

					que a veces pasa esto."	
	6. P.P. Frontal Hank A.V.			Hank le habla a Mike con toda calma.	H: "¿Sabes? Cuando era joven..." <u>HASTA</u>  H: Con los años he aprendido que a veces pasa esto."	Ambiente
	7. P.M. María 3/4 A.V			María escucha todo con sonrisa cómplice, mirando a Mike con superioridad.	H: "¿Sabes? Cuando era joven..." <u>HASTA</u>  H: Con los años he aprendido que a veces pasa esto."	
	8. P.M. Conjunto Hank y María casi Frontal. Algo Contrapicado	Cuando al final Hank empieza a andar hacia Mike, cámara retrocede		Hank le habla a Mike con toda calma.	H: "¿Sabes? Cuando era joven..." <u>HASTA</u>  H: Con los años he aprendido que a veces pasa	Ambiente

		un poco ante él.			esto.”	
	9. P.P. 3/4 Mike Picado, Algo Holandés			Hank le habla a Mike con toda calma.	H: “¿Sabes? Cuando era joven...” <u>HASTA</u>  H: Con los años he aprendido que a veces pasa esto.”	Ambiente
	10. P.M.L. Lateral Mike y Hank (entra en cuadro)	MiniTravelling In		Hank se acerca a Mike y se queda frente a él, poniéndole las manos sobre los hombros.  Cuando acaba de hablarle, le palmea el hombro de forma amistosa y se pasa de largo. Mike se queda alicaído, y María pasa junto a él.	H: Con los años he aprendido que a veces pasa esto.”  <u>HASTA</u> H: “Que a mí no me pillaron”	Ambiente
	11. Esc. Mike. P.M.C. 3/4 Hank A.V.			Hank se acerca a Mike y se queda frente a él, poniéndole las manos sobre los hombros.  Cuando acaba de hablarle, le palmea el hombro de forma amistosa y se pasa de largo.	H: Con los años he aprendido que a veces pasa esto.”  <u>HASTA</u> H: “Que a mí no	Ambiente

				Mike se queda alicaído, y María pasa junto a él.	me pillaron”	
	<b>12. Esc. Hank.</b> <b>P.M.C. 3/4</b> <b>Mike A.V.</b>			Hank se acerca a Mike y se queda frente a él, poniéndole las manos sobre los hombros. Cuando acaba de hablarle, le palmea el hombro de forma amistosa y se pasa de largo. Mike se queda alicaído, y María pasa junto a él.	H: Con los años he aprendido que a veces pasa esto.” <i>HASTA</i> H: “Que a mí no me pillaron”	Ambiente
	<b>13. P.G. Lateral.</b> <b>Richard y Jimmy a un lado, Mike en el otro.</b> Hank y María se van de plano.	<b>Mini Trav In</b>		Cuando Hank acaba de hablar a Mike, le palmea el hombro de forma amistosa y se pasa de largo. Mike se queda alicaído, y María pasa junto a él. Richard y Jimmy levantan sus pistolas, y Mike aguarda de espaldas a ellos.	H: “Que a mí no me pillaron”	Ambiente
	<b>14. P.M. Frontal Conjunto</b> <b>Hank y María.</b> Gánsters en 2º término	<b>Trav. Retroceso ante ellos</b>		María alcanza a Hank cuando, en el fondo, se oyen cuatro disparos. La mujer coge al capo del brazo, y ambos se van del callejón.	H: “Prométeme que no volverás a hacer algo así.” M: “Te lo prometo.”	Ambiente

## Guión Técnico Sci-Fi

SEC	PLANO	MOV. CÁMARA	FOTO (TODO CÁM. EN MANO)	DESCRIPCIÓN	DIÁLOGO	SONIDO
1	1. De P.G. Espacio a PM Operador Lateral A.V.	Paneo que recorre el espacio y se detiene en el Operador.	INT. NAVE ESPACIAL - NOCHE	Tras recorrer el espacio, cámara se detiene en Un OPERADOR, delante de un ordenador, Que mira la pantalla de su ordenador y abre mucho los ojos.	O: "¿Qué es esto?"	Ambiente
	2. PD Pantalla Frontal con Esc. Operador			En la pantalla se ve a un tambaleante Luke que espera frente a la puerta.	O: "¿Qué es esto?"	Ambiente
2	1. PP Camara Interfono Luke Frontal frente a la puerta		EXT. ENTRADA NAVE - NOCHE	ES EL PLANO DE LO QUE SE VE EN LA PANTALLA DEL ORDENADOR DE OPERADOR, no un plano del corto en sí. Un tambalente Luke que espera frente a la puerta y se acerca a decir "María".	Lu: "María"	Ambiente
3	1. P. G. Frontal algo Contrpicado Luke entra por puerta y cae		INT. NAVE ESPACIAL - NOCHE (PUERTA)	La puerta se abre y Luke cae al suelo. Kirk lo levanta y se lo lleva, mientras Operador empieza a cerrar la puerta.		Ambiente



	2. P.G. Frontal Puerta Octogonal (Frontal al principio y Dorsal al final)		INT. NAVE ESPACIAL - NOCHE (PUERTA OCTOGONAL-PASILLO)	Kirk y Operador entran corriendo hacia CÁMARA para recoger a Luke del suelo. Luego, Kirk vuelve con Luke apoyado, y vuelven a meterse dentro.		Ambiente
	3. P.G. Luke, Kirk y Leia en el suelo (casiMÁSTER)		INT. NAVE ESPACIAL - NOCHE	Kirk deja a Luke en el suelo, y Leia viene a cuidar de él. TODA LA ACCIÓN hasta que Kirk se adelanta a susurrarle a Luke.	K: "No pasa. ¿Puedes hablar...?"  <u>HASTA</u>  K: "Que a mí no me pillaron"	Ambiente
	4. P.D. Manos Leia y Luke algo Picado			Leia intenta desabrochar el traje antirradiación de Luke, pero éste le coge las manos. Ella se las aparta de forma cariñosa.		Ambiente
	5. P.M.C. Leia Frontal A.V. (casiMaster)			Leia intent curar a Luke y le habla de forma cariñosa. Cuando ve la gravedad de la situación, cruza miradas	K: "No pasa. ¿Puedes hablar...?"  <u>HASTA</u>	Ambiente

				preocupadas con Kirk. Al final se levanta y se va.	K: "A veces pasa esto..."	
	6. P.M.C. Luke algo Picado ¾ (casi Master)		En la parte final entrará Escorzo de Kirk (un gran escorzo, que "ahogue" a Luke en el plano.	Luke agoniza, vomita sangre y escucha lo que le van diciendo,	K: "No pasa. ¿Puedes hablar...?"  <u>HASTA</u>  K: "Que a mí no me pillaron"	Ambiente
	7. P.M.C. Kirk algo Contrapicado 3/4		En la parte final, corregir cuando él se adelanta.	Kirk finge estar preocupado y nervioso por lo ocurrido con Luke. Al final, sin embargo, confiesa haberlo provocado él: siente odio hacia Luke.	K: "No pasa. ¿Puedes hablar...?"  <u>HASTA</u>  K: "Que a mí no me pillaron"	Ambiente
	8. P.D. Agujero en traje			Se ve un agujero en el traje antirradiación.		Ambiente
4	1. P.P. Kirk A.V. 3/4	POSICIÓN FALSEADA (tiramós)	INT. NAVE ESPACIAL - NOCHE (MISMA SALA)	Kirk mira con envidia a Luke y Leia. Cuando va hacia ellos, sale de cuadro.		Ambiente

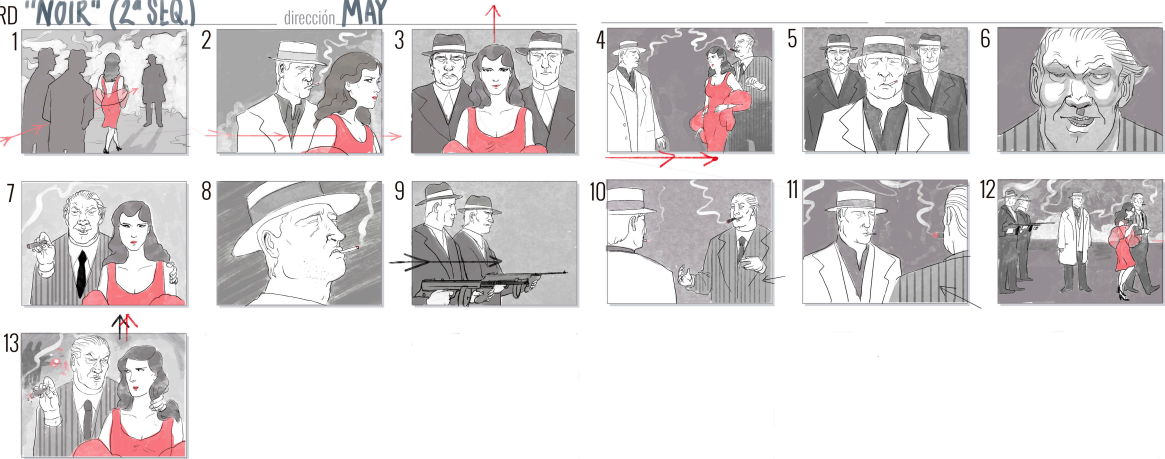
		contra la pared de siempre pero figura que es el otro campo)				
	2. P.G. Luke y Leia con Esc. Kirk. Cambio de Foco y pasa a P.M.C Dorsal Kirk A.V. Seguimiento, y acaba en P.M.C. Luke con Esc. Kirk.	<b>Cambio de Foco.</b> Después, <b>Seguimiento por detrás a Kirk</b> y cuando llega a Luke nos quedamos con Luke y Kirk pasa otra vez a en Escorzo.		Luke toca con cariño a Leia por la cintura y ésta le sonríe. Leia se va, y en ese momento Kirk va furioso hacia Luke y le coge de la pechera, amenazándolo. Tras ello, Luke se va.	K: "Prométeme que no..." Lu: "Te lo promeeto"	Ambiente
	3. P.M.C. Kirk con Escorzo	<b>POSICIÓN FALSEADA</b>		Kirk llega hasta Luke y le coge de la pechera,	K: "Prométeme que no..."	Ambiente

	<b>Luke</b>	(tiramos contra la pared de siempre pero figura que es el otro campo.)		amenazándolo. Tras ello, Luke se va y Kirk mira a un lado. Ve los trajes coglados.  **Tiramos falseado contra el fondo de siempre, pero representa que es de donde viene Kirk, así que hay que separarlos del fondo.	Lu: "Te lo promeeeto"	
	<b>4. P.D. Traje antirradiación colgado.</b>					Ambiente

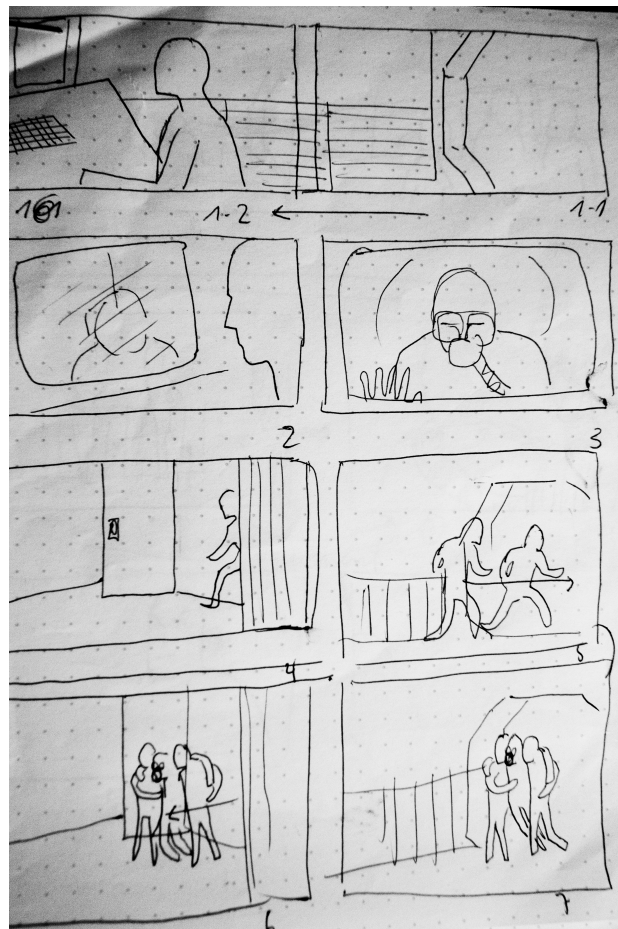
# STORYBOARD "Noir" (2ª SEQ.)

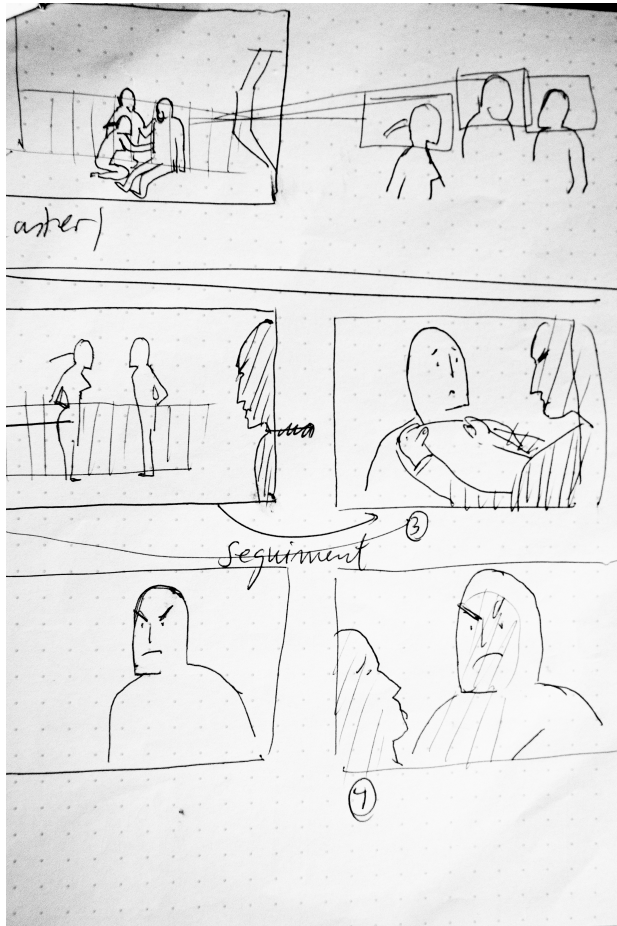
seq. 2  
rodaje  
loc. —

dirección MAY

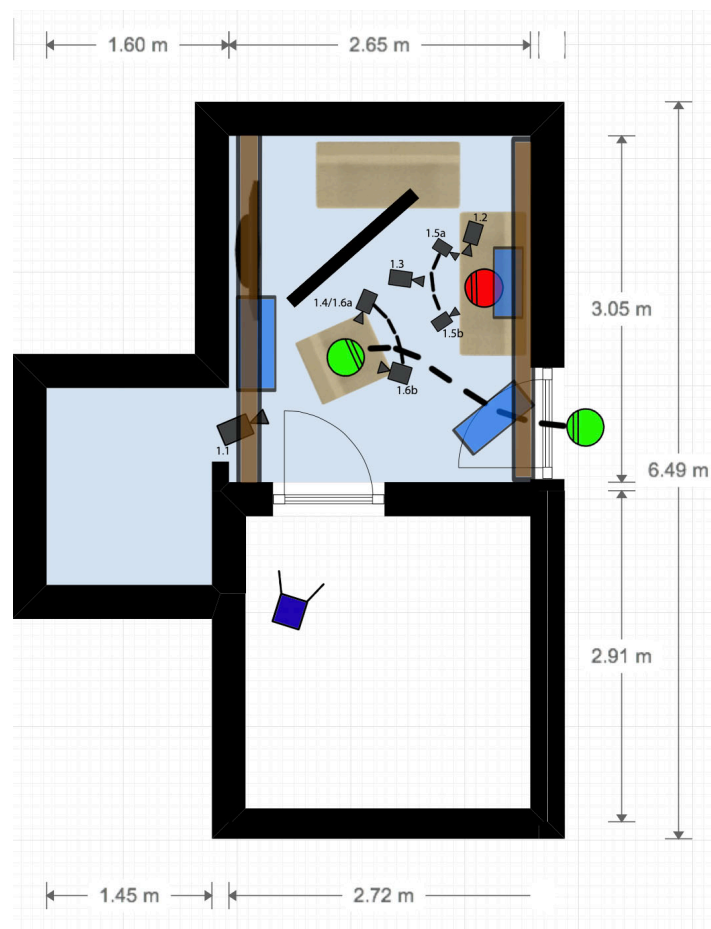


# Storyboard Sci-Fi

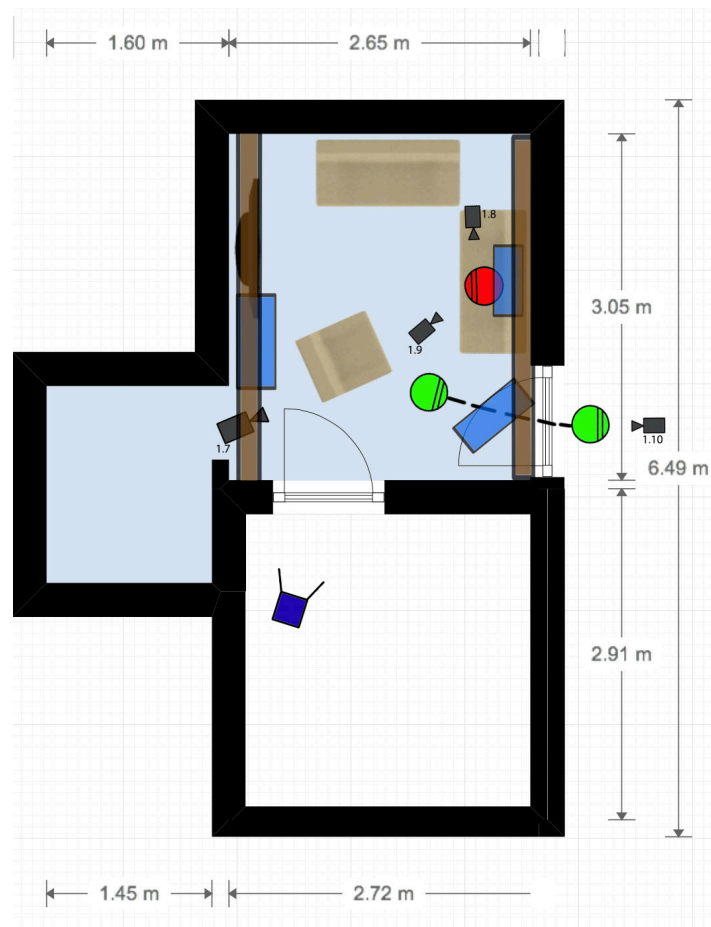




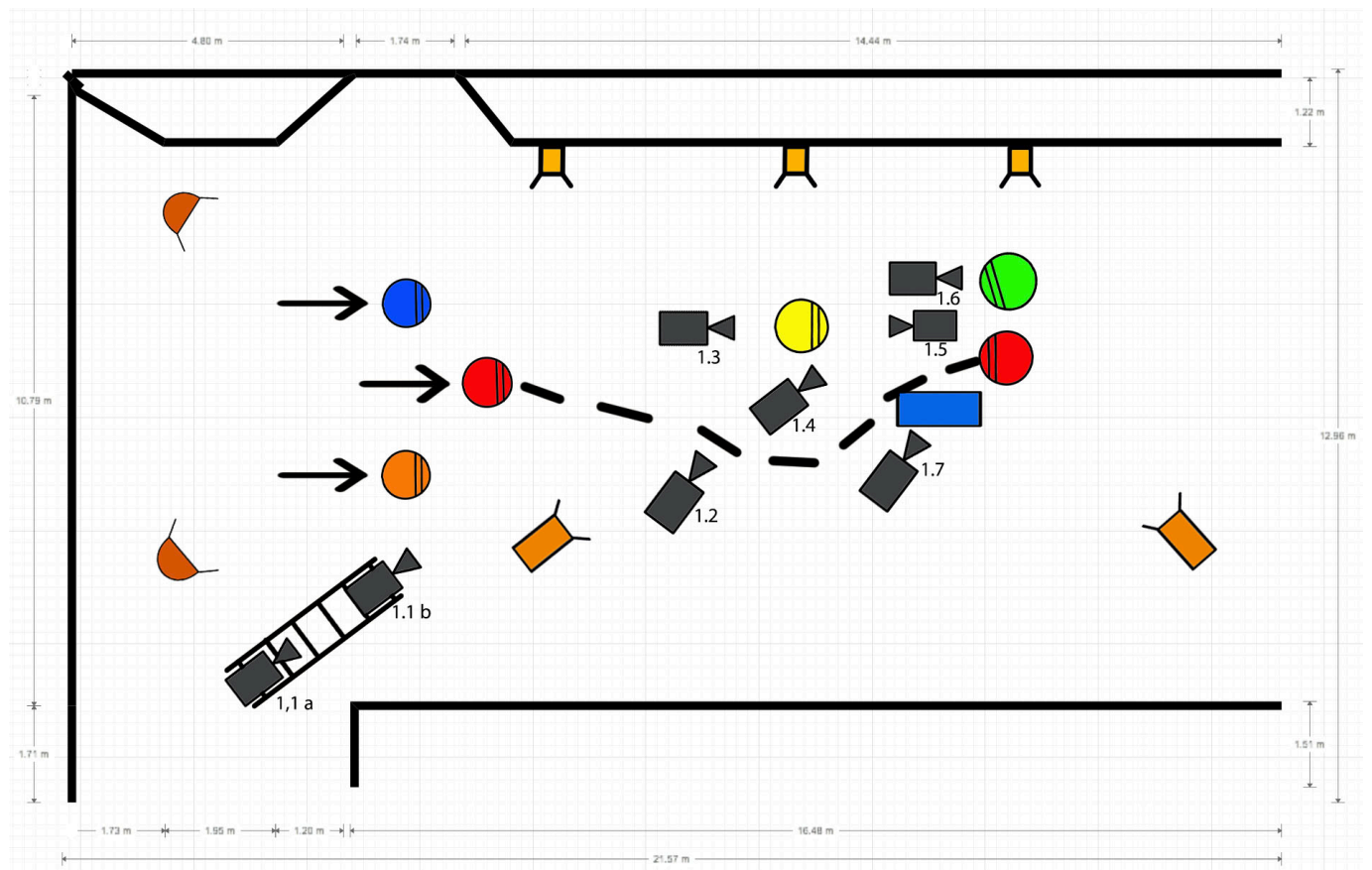
# Plantas Cámara y Luz Realista

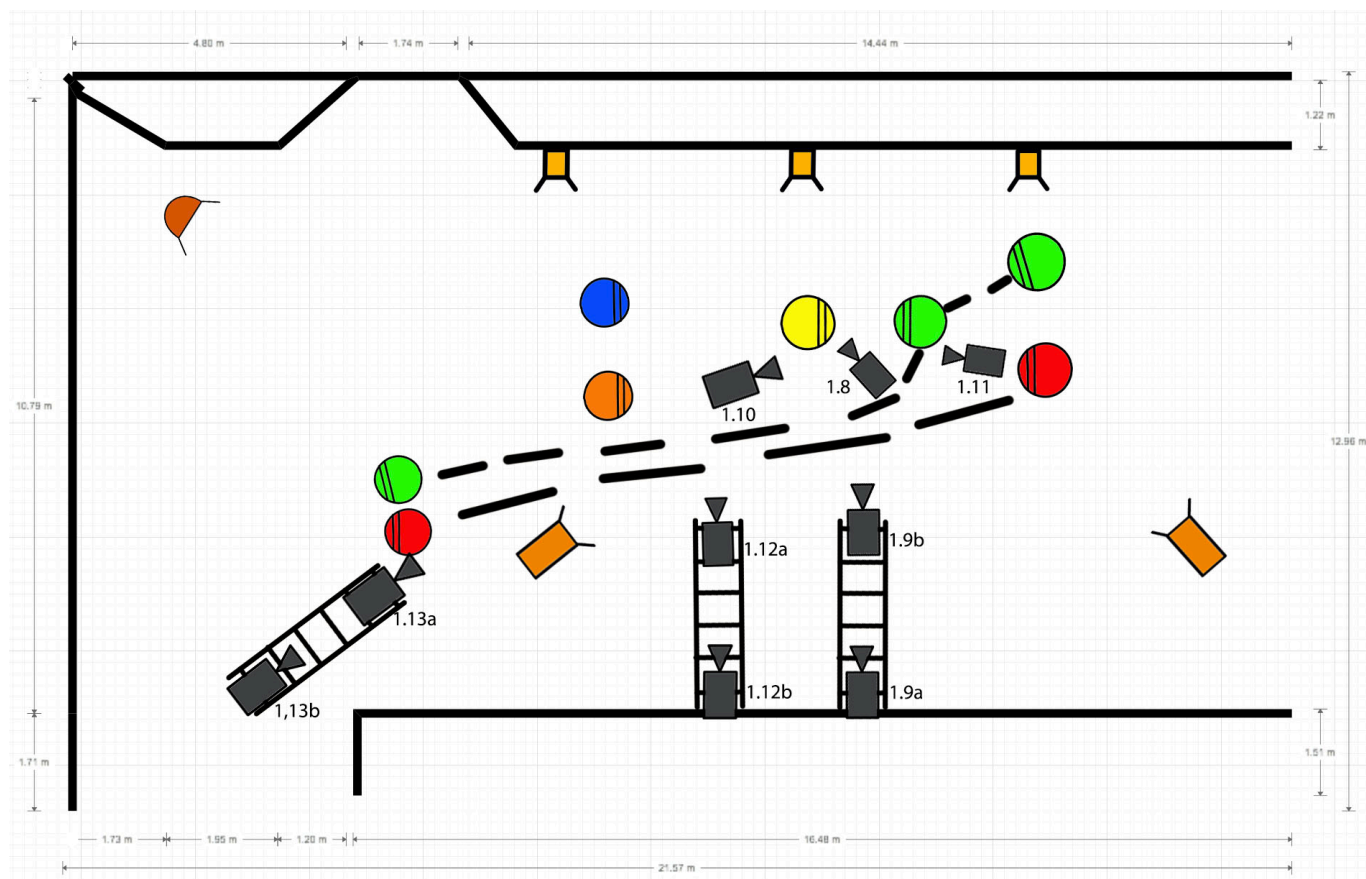






# Plantas Cámara y Luz Noir





Plantas Cámara y Luz Sci-Fi

