

La dirección de fotografía y el *tableau vivant*

Ariana Goás Blanco
Grau en Mitjans Audiovisuals

CURS 2021-22



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y EL *TABLEAU VIVANT*

Memoria Trabajo Aplicado

ARIANA GOÁS BLANCO
TUTOR: RAFAEL SUÁREZ
CURSO 2021-22



Dedicatoria

A mi familia, que lo ha hecho posible.

Agradecimientos

A mi madre, a mi padre y a mi hermano, por darme los ánimos necesarios y siempre ayudarme a confiar en mí misma.

A Marta y a Laila, por acompañarme y apoyarme desde el primer día.

A Rebeca, por impedirme venirme abajo.

Y, sobre todo, a todas las personas que han formado parte del equipo de *Déjame Respirar* sin esperar nada a cambio.

Gracias, sin vosotros no habría sido posible.

Resumen

El siguiente Trabajo de Final de Grado se centra en el estudio y análisis de la técnica del *tableau vivant* en relación con el cine y, más concretamente, en los aspectos necesarios para llevarla a cabo a través de la dirección de fotografía. El estudio y conocimientos adquiridos se aplican a través de la realización de un cortometraje en el que la autora toma el papel de directora de fotografía.

Resum

El següent Treball de Final de Grau se centra en l'estudi i anàlisi de la tècnica del *tableau vivant* en relació amb el cinema i, més concretament, en els aspectes necessaris per a dur-la a terme a través de la direcció de fotografia. L'estudi i coneixements adquirits s'apliquen a través de la realització d'un curtmetratge en el qual l'autora pren el paper de directora de fotografia.

Abstract

The following Final Degree Project focuses on the study and analysis of the *tableau vivant* technique in relation to cinema and, more specifically, on the necessary aspects to carry it out through cinematography. The study and the knowledge acquired are applied through the making of a short film in which the author takes on the role of director of photography.

Índice

Índice de figuras	iv
Índice de tablas	vii
1. Introducción.....	1
2. Marco conceptual	3
2.1. La relación entre el cine y la pintura	3
2.2. El <i>tableau vivant</i>	7
2.3. La Dirección de Fotografía.....	9
2.3.1. Iluminación.....	10
2.3.2. El color	13
2.3.3. Movimientos de cámara	15
2.3.4. Encuadre y composición.....	16
3. Análisis de referentes	19
3.1. Referentes pictóricos	19
3.1.1. <i>Breakfast Piece</i> de Herbert Badham.....	19
3.1.2. <i>Muchacha en la ventana</i> de Salvador Dalí.....	20
3.1.3. <i>La Lechera</i> de Johannes Vermeer	21
3.1.4. <i>La Última Cena</i> de Leonardo Da Vinci.....	22
3.1.5. <i>Todo es vanidad</i> de Charles Allan Gilbert	24
3.1.6. <i>El Beso</i> de Gustav Klimt	25
3.1.7. <i>Sueño y su hermanastro Muerte</i> de John William Waterhouse.....	26
3.2. Referentes cinematográficos.....	27
3.2.1. <i>Shirley: Visiones de una realidad</i> de Gustav Deutsch	27
3.2.2. <i>Euphoria T2 E4: Lo real y lo imaginario</i>	28

3.2.3. Sueños de Akira Kurosawa.....	30
4. Objetivos y alcance.....	33
4.1. Objetivo principal.....	33
4.2. Objetivos secundarios.....	33
4.3. Alcance.....	33
5. Metodología y flujo de trabajo.....	35
5.1. Preproducción.....	35
5.2. Producción.....	38
5.3. Postproducción.....	39
6. Análisis de resultados.....	41
6.1. Ficha técnica.....	41
6.2. Sinopsis.....	41
6.3. Diseño visual.....	41
6.4. Tableaux vivants.....	45
7. Conclusiones.....	51
7.1. Ampliaciones futuras.....	52
8. Referencias.....	53
8.1. Bibliografía y webgrafía.....	53
8.2. Filmografía.....	56
9. Estudio de viabilidad.....	57
9.1. Plan de trabajo y cronograma.....	57
9.2. Viabilidad técnica.....	57
9.3. Viabilidad económica.....	58
9.3.1. Presupuesto.....	59
9.4. Aspectos legales.....	60
10. Anexos.....	61

10.1. Guion literario.....	61
10.2. Guion técnico.....	68
10.3. Esquemas de cámara.....	74
10.4. Esquemas de luces	79
10.5. Lista de material	83

Índice de figuras

Fig. 2.1. Fotograma extraído de <i>La Vie et la passion de Jesús Christ</i> de Ferdinand Zecca y Lucien Nonguet (1903).	3
Fig. 2.2. Comparación de (arriba) <i>Nighthawks</i> de Edward Hopper (1942, óleo sobre lienzo) y (abajo) fotograma extraído de <i>Don't come knocking</i> de Wim Wenders (2005). Elaboración propia (2022).	5
Fig. 2.3. Comparación de fotograma (izquierda) de <i>Girl with a Pearl Earring</i> (Webber, 2004) con la pintura (derecha) de <i>Girl with a Pearl Earring</i> (Vermeer, 1665-1667). Elaboración propia (2022).	7
Fig. 2.4. Ejemplo de luz dura (izquierda) y luz suave (derecha). Fuente: Silvia Illescas (2021).	11
Fig. 2.5. Temperatura de la luz expresada en grados Kelvin (K). Fuente: LightingSpain (2019).	12
Fig. 2.6. Círculo cromático. Fuente: Adesign Peru (2009).	14
Fig. 2.7. Movimientos de cámara. Fuente: Ludwin Cuevas (s. f.).	15
Fig. 3.1. <i>Breakfast Piece</i> de Herbert Badham (1936, óleo sobre tabla).	20
Fig. 3.2. <i>Muchacha en la ventana</i> de Salvador Dalí (1925, óleo sobre cartón piedra).	21
Fig. 3.3. <i>La Lechera</i> de Johannes Vermeer (1658-1660, óleo sobre tela).	22
Fig. 3.4. <i>La Última Cena</i> de Leonardo Da Vinci (1495-1498, temple y óleo sobre yeso).	23
Fig. 3.5. <i>Todo es vanidad</i> de Charles Allan Gilbert (1892, ilustración).	24
Fig. 3.6. <i>El Beso</i> de Gustav Klimt (1907, óleo sobre tela).	25
Fig. 3.7. <i>Sueño y su hermanastro Muerte</i> de John William Waterhouse (1874, óleo sobre lienzo).	26
Fig. 3.8. Comparación de fotogramas (arriba) de <i>Shirley: Visiones de una realidad</i> (Deutsch, 2013) con los cuadros (abajo) de <i>Morning Sun</i> (1952) y <i>Room in New York</i> (1932) de Edward Hopper. Elaboración propia (2021).	28

Fig. 3.9. Comparación de fotogramas (izquierda) de <i>Euphoria: Lo real y lo imaginario</i> (Levinson, 2022) con los cuadros (derecha) de <i>El Nacimiento de Venus</i> de Sandro Botticelli (1482-1485), <i>Autorretrato como Tehuana</i> de Frida Khalo (1943) y <i>Los Amantes II</i> de Rene Magritte (1928). Elaboración propia (2022).	29
Fig. 3.10. Fotogramas extraídos de <i>Sueños</i> de Akira Kurosawa (1990). Elaboración propia (2022).	31
Fig. 3.11. Comparación de fotogramas (izquierda) extraídos de <i>Sueños</i> de Akira Kurosawa (1990) con las obras de Vicent Van Gogh (derecha) de <i>Puente de L'anglois con lavanderas</i> (1888) y <i>Campo de trigo con cuervos</i> (1890), respectivamente. Elaboración propia (2022).	32
Fig. 5.1. <i>Sun Path</i> de <i>Torre d'en Malla</i> (Martorell). Fuente: SunEarthTools (2022).	36
Fig. 5.2. Esquema de iluminación. Elaboración propia (2022).	37
Fig. 6.1. Obras pictóricas seleccionadas ordenadas cronológicamente. Elaboración propia (2022).	42
Fig. 6.2. Escena diurna. Fotograma extraído de <i>Déjame Respirar</i> (2022). Elaboración propia (2022).	43
Fig. 6.3. Escena nocturna. Fotograma extraído de <i>Déjame Respirar</i> (2022). Elaboración propia (2022).	43
Fig. 6.4. Fotogramas extraídos de <i>Déjame Respirar</i> (2022). Elaboración propia (2022)...	44
Fig. 6.5. Comparación del fotograma (izquierda) de <i>Déjame Respirar</i> y de la pintura (derecha) de <i>Breakfast Piece</i> (Badham, 1936). Elaboración propia (2022).	45
Fig. 6.6. Comparación del fotograma (izquierda) de <i>Déjame Respirar</i> y de la pintura (derecha) de <i>Muchacha en la ventana</i> (Dalí, 1925). Elaboración propia (2022).	46
Fig. 6.7. Comparación del fotograma (izquierda) de <i>Déjame Respirar</i> y de la pintura (derecha) de <i>La Lechera</i> (Vermeer, 1658-1660). Elaboración propia (2022).	47
Fig. 6.8. Comparación del fotograma (izquierda) de <i>Déjame Respirar</i> y del fresco (derecha) de <i>La Última Cena</i> (Da Vinci, 1495-1498). Elaboración propia (2022).	47
Fig. 6.9. Comparación del fotograma (izquierda) de <i>Déjame Respirar</i> y de la ilustración (derecha) de <i>Todo es Vanidad</i> (Gilbert, 1892). Elaboración propia (2022).	48

Fig. 6.10. Comparación del fotograma (izquierda) de *Déjame Respirar* y de la pintura (derecha) de *El Beso* (Klimt, 1907). Elaboración propia (2022). 49

Fig. 6.11. Comparación del fotograma (izquierda) de *Déjame Respirar* y de la pintura (derecha) de *Sueño y su hermanastro Muerte* (John William Waterhouse, 1874). Elaboración propia (2022). 50

Índice de tablas

Tabla 6.1. Ficha técnica del cortometraje. Elaboración propia (2022).	41
Tabla 9.1. Diagrama de Gantt. Elaboración propia (2022).	57
Tabla. 9.2. Presupuesto profesional del departamento de fotografía. Elaboración propia (2022).	60
Tabla. 9.3. Presupuesto real del departamento de fotografía. Elaboración propia (2022). .	60

1. Introducción

La pintura y el séptimo arte han sido fieles compañeras desde que han convivido. Se han influenciado mutuamente, se han ayudado a avanzar, a cambiar y, sobre todo, a crear (Salas, 2011).

Las primeras décadas tras el nacimiento del cine este fue claramente influenciado por las artes plásticas, siendo estas los principales referentes de los autores de aquella época. De hecho, muchos de ellos procedían de este ámbito, compaginando su labor como cineastas con la de pintores y/o fotógrafos. Algunos de estos autores fueron Man Ray o Salvador Dalí, entre muchos otros. A medida que fueron avanzando los años, el cine también comenzó a dejar su huella en las artes mencionadas anteriormente. La pintura empezó a intentar imitar el movimiento, por ejemplo (Salas, 2011).

De esta convivencia comienzan a surgir técnicas como el *tableau vivant*, principal objeto de estudio de este trabajo. Esta técnica nace en el siglo XVIII, donde se utilizaba en espectáculos populares, fiestas sociales y, como no, en el teatro. Más tarde también comienza a aplicarse en la fotografía y, finalmente, en el cine. Se traduce como “cuadro viviente” y, como su propio nombre indica, se trata de una técnica y efecto visual que busca imitar a la pintura a través de la suspensión del movimiento o el encuadre (Ortiz, 2015).

Autores como Peter Weir han hecho uso de esta técnica, como en el caso de la conocida película *The Truman Show* (1998), donde en la última escena se hace alusión a la obra de René Magritte, *Architecture au clair de lune* (1957). Otro ejemplo de esta técnica también se puede encontrar en *The Adventures of Baron Münchhausen* (Gilliam, 1988), donde se imita a la famosa obra Sandro Boticelli, *La Nascita di Venere* (1483-1485). Un ejemplo más extremo del uso de esta técnica es *Shirley: Visiones de una realidad* (2013) de Gustav Deutch, película dividida en 13 capítulos en los que se realizan 13 *tableaux vivants* de 13 pinturas de Edward Hopper, además de mantener la atmósfera pictórica del pintor a lo largo de toda la película.

Así pues, lo que se pretende con este trabajo es crear la estética visual de un cortometraje a través de la dirección de fotografía basada al completo en las artes plásticas, aplicando dicha

técnica en cada una de las escenas. De esta forma, lo que se busca es fusionar casi completamente estas dos artes para generar un estilo visual único y adecuado para la narrativa del cortometraje, imitando la iluminación, colorimetría, perspectiva y composición de los primeros maestros de la luz: los pintores.

Por otro lado, también se pretende llegar a estas representaciones pictóricas rompiendo en la medida de lo posible con la tradición del uso de planos estáticos, la distancia entre la cámara y lo filmado y/o la ausencia del uso del fuera-de-campo, características que envuelven al *tableau vivant*. Por lo tanto, se trata de crear una experiencia más inmersiva dentro del escenario, convirtiendo al espectador en un viajero a través de las obras pictóricas representadas (Ortiz, 2015).

De este modo se presenta la siguiente memoria, en la que se realiza un recorrido que comienza por el estudio de la relación entre el cine y la pintura, llegando como consiguiente al *tableau vivant*, y del arte de la dirección de fotografía. También contiene un análisis de los diferentes referentes que han servido de inspiración para la realización de la pieza audiovisual, para después concretar los objetivos del proyecto. Continúa con una explicación de la metodología empleada en las diferentes fases de producción, y termina con el análisis y conclusiones de los resultados obtenidos. En el final, también se encuentra un estudio de viabilidad, donde se explica como se ha podido llevar a cabo el proyecto, a lo que le siguen los diferentes anexos donde se encuentran algunos documentos de soporte hacia ciertos aspectos tratados a lo largo de la memoria.

2. Marco conceptual

2.1. La relación entre el cine y la pintura

La pintura y el cine son buenas compañeras y se han influenciado mutuamente desde el inicio de este último, lo que supone retroceder hasta 1895 con el inicio del cinematógrafo y, más concretamente, al cine religioso. Esta tipología fílmica existe desde los inicios del séptimo arte, ya que constituía un medio ideal para extender la Biblia ante una población mayoritariamente analfabeta. Por ello también destaca por sus referentes pictórico-religiosos, con películas como *La vie et la passion de Jésus-Christ* (Hermanos Lumière, 1898) o *From the Manger to the Cross* (Sidney Olcott, 1912), que hace una reproducción de los *gouaches* y acuarelas de la Biblia ilustrada por James Tissot en 1894. Pero uno de los ejemplos más significativos y populares de la época es el de las llamadas *Pasiones* y, especialmente, el de *La Vie et la passion de Jésus Christ* (Ferdinand Zecca y Lucien Nonguet, 1903) y *La vie du Christ* (Alice Guy, 1906). En ambas se hace uso del *tableau vivant*, técnica sobre la que se profundiza más adelante, y en el caso del filme de Zecca y Nonguet también se utiliza una combinación de tintes y coloreado que ayuda a enfatizar la sensación de encontrarse ante una estampa tradicional, siendo también una técnica usualmente utilizada en la época (Moral, 2016; Ortiz, 2015).



Fig. 2.1. Fotograma extraído de *La Vie et la passion de Jésus Christ* de Ferdinand Zecca y Lucien Nonguet (1903).

De forma similar, también ocurre con el cine histórico. El cine imita a la pintura en diversas ocasiones con el objetivo de hacer una representación del pasado, de recuperar la memoria histórica. De hecho y en cierta manera, se ha visto obligada a hacerlo:

Si vamos a ver una película sobre Napoleón, esperamos que la caracterización del protagonista se parezca a las imágenes del gobernante que los lienzos nos han legado y, por lo tanto, que lleve el típico sombrero y la mano en el pecho y el flequillo en la frente que conocemos de los cuadros de Jacques-Louis David u Horace Vernet. Esta sería, sin duda, la relación más básica entre el cine de historia y el arte pictórico (Ortiz, 2015: página 161).

Así pues, la pintura se trata de su principal fuente de legitimación. Destacar películas como *Pirosmani* (1969) y *Perceval le gallois* (1978), que utilizan las pinturas de Naïf Pirosmani en el primer caso y las miniaturas medievales en el segundo (Moral, 2016).

Se puede observar cómo en estas primeras décadas de existencia del cine este se siente especialmente atraído por la pintura. En parte, esto es debido a la reputación que la pintura se había labrado durante siglos como entidad artística, mientras que al cine en sus orígenes se le niega, por lo que es como si de esta forma pudiese “contagiarse” y ser ella también considerada arte (Colorado y Andrade, 2017).

En 1911 consigue su propósito, siendo nombrado por primera vez como séptimo arte en la obra del italiano Ricciotto Canudo, “Manifiesto de las Siete Artes”, en la cual se le considera una simbiosis de las artes plásticas y dinámicas:

Finalmente el «círculo en movimiento» de la estética se cierra hoy triunfalmente en esta fusión total de las artes que se llama «Cinematógrafo». (...) Hemos casado a la Ciencia con el Arte, quiero decir, los descubrimientos y las incógnitas de la Ciencia con el ideal del Arte, aplicando la primera al último para captar y fijar los ritmos de la luz. Es el Cine. El Séptimo Arte concilia de esta forma a todos los demás. Cuadros en movimiento. Arte Plástica que se desarrolla según las leyes del Arte Rítmica (Canudo, 1911: fragmentos).

Por lo que esta relación de cine-pintura se vuelve más igualitaria y las influencias comienzan a ser mutuas, destacando sobre todo la aspiración de la pintura por imitar la principal

característica del cine: el movimiento. Este afán se ve claramente reflejado en el movimiento futurista con artistas como Marinetti y Boccioni. De la misma manera ocurre con otras peculiaridades que se le atribuyen a este medio, como pueden ser las angulaciones ópticas, el encuadre o el manejo artificial de la luz. Un claro ejemplo de este “trasvase” de características se observa en la obra del artista irlandés Francis Bacon, en cuyas pinturas aparte de intentar reflejar el movimiento también hace uso del plano-contraplano. De todas formas, este no es el objeto de estudio del trabajo, sino el *tableau vivant* que viene dado por lo inverso, por lo que se procederá a profundizar en los rasgos que el cine continuó adquiriendo de la pintura (Canudo, 1911; Pons, 2005; Salas, 2011).

Un claro e importante ejemplo de pintura que inspira al cine se encuentra en la obra del pintor norteamericano Edward Hopper. Desde el encuadre, la iluminación o sus reconocibles “atmósferas psicológicas”, la obra de este famoso pintor ha influenciado numerosas películas de directores como David Lynch, Alfred Hitchcock o Wim Wenders. En palabras de este último y a propósito de su película *Don't come knocking* (Wenders, 2005) dice: “Esa imagen hopperiana es buscada conscientemente. Amo de ese pintor la ausencia de detalles; ese ir a lo mínimo indispensable. Hay sitios de los Estados Unidos donde pones la cámara y te sale un cuadro de Hopper” (Wenders, 2005). También mencionar la película de *Shirley: Visiones de una realidad* de Gustav Deutsch, que utiliza 13 cuadros de Hopper para crear y ambientar la historia de su protagonista, Shirley, además de tratarse de uno de los principales referentes para el objeto de estudio de este trabajo (véase apartado 3.2.1) (Pons, 2005).



Fig. 2.2. Comparación de (arriba) *Nighthawks* de Edward Hopper (1942, óleo sobre lienzo) y (abajo) fotograma extraído de *Don't come knocking* de Wim Wenders (2005). Elaboración propia (2022).

Hasta el momento las influencias son meramente estéticas, pero cabe mencionar que a partir de los años treinta, momento en el que ciertos elementos del cine como el sistema de géneros o la puesta en escena teatral entran en crisis, estas relaciones empiezan a plantearse a otros niveles (Pons, 2005).

En este caso es bueno mencionar el caso de un artista español que, de hecho, da nombre a los premios anuales de La Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de España precisamente por su importante influencia en el arte contemporáneo: Francisco de Goya. En este caso y como se mencionaba anteriormente, estas influencias van más allá de lo visual, de lo pictórico, siendo sus ideas de modernidad las que trascienden del papel a la gran pantalla. Del papel y no del lienzo, ya que, aunque sus cuadros también han sido un gran referente para muchos cineastas, son sus famosos grabados los que han inspirado a directores como Luis Buñuel y/o Carlos Saura a la hora de denunciar las dictaduras de la época. Otras conocidas películas como *Apocalypse Now* (Coppola, 1979), *Psicosis* (Hitchcock, 1960) y/o *¡Vivir!* (Zhang Yimou, 1994) también comparten temática con dichos grabados, siendo los horrores de la guerra y la burla de la aristocracia recurrentes, siempre en un tono de denuncia, espeluznante, lúgubre y grotesco, que también se ve reflejado en los *filmes* antes mencionados (Arumí, 1996).

Por último, pero no menos importante, cabe destacar el papel del cine biográfico de pintores en relación con esta representación pictórica, ya que inevitablemente es donde alcanza su máxima expresión. Esto se debe a varios motivos como, por ejemplo, que el espectador es capaz de reconocer las obras como creaciones del propio protagonista o porque su realización se muestra explícitamente desde el punto de vista del mismo (Castro et al., 2017; Moral, 2016). Por ello mismo, también es muy común en este género encontrarse con el uso de *tableaux vivants*:

Puesto que el pintor debe aparecer trabajando, resultan inevitables las escenas que recogen al artista pintando a sus modelos. (...) El *tableau vivant* está justificado por el relato, hasta tal punto que, en realidad, no provoca en el espectador la sensación de cuadro viviente, puesto que la acción no se interrumpe, es parte necesaria de la acción (Ortiz y Piqueras, 2003: página 182).

Un ejemplo de esta situación se puede encontrar en el largometraje de *Girl with a Pearl Earring* (2004) de Peter Webber, en el que aunque más que la vida de Johanes Vermeer, se

relata la creación de una de sus obras más famosas, que da título a la cinta, el *tableau vivant* está fusionado y es necesario para el relato.



Fig. 2.3. Comparación de fotograma (izquierda) de *Girl with a Pearl Earring* (Webber, 2004) con la pintura (derecha) de *Girl with a Pearl Earring* (Vermeer, 1665-1667). Elaboración propia (2022).

2.2. El *tableau vivant*

Como se ha observado en puntos anteriores, las influencias y la inclusión de la pintura en el cine son numerosas y variadas, pudiendo dividirlas en dos grandes bloques: aquellas que hacen un uso más explícito de esta simbiosis o aquellas que, por el contrario, lo hacen de forma más implícita. En el primer caso, se hace referencia a aquellas obras cinematográficas en las que el cuadro aparece como tal en la película, enmarcado. Por otro lado, en el segundo caso se refiere a aquellos *filmes* que lo hacen de manera más indirecta, mediante un traslado compositivo. Es decir, no se encuentra un marco que distinga lo que es la imagen pictórica de la cinematográfica. A su vez y dentro de esta categoría, también se puede distinguir entre meras similitudes o referencias en cuanto a composición, iluminación o uso del color, y entre la técnica y objeto de estudio de este trabajo: el *tableau vivant*, también conocido como cuadro viviente o efecto cuadro (Guserl, 2009).

Dicha técnica nace en el teatro dejando sus primeros rastros en espectáculos populares y fiestas sociales de los siglos XVIII y XIX. A principios de este último siglo y con el nacimiento de la fotografía, esta técnica comienza a expandirse, ya que se trata de la herramienta que este nuevo medio necesita para reivindicarse como arte, proceso que unos años más tarde, concretamente en 1895, se repetiría con el origen del cine, como se explica en el punto anterior (2.1. *La relación entre el cine y la pintura*). Así pues, con el nacimiento del cine esta técnica amplía sus horizontes y comienza a utilizarse en el cine clásico como parte de la narración, mientras que en el cine no clásico se aparta de la narración y de la temporalidad fílmica para sorprender al espectador. Otro uso de esta técnica se puede apreciar en los títulos de crédito, sobre todo dentro del género *western*, donde se reproducen cuadros que terminan convirtiéndose en imágenes reales (Barrientos, 2002; Ortiz, 2015).

Esta técnica se caracteriza por varios elementos que contribuyen a su configuración, comenzando por la temporalidad pictórica, recurso que consiste en una “suspensión” del movimiento fílmico, normalmente a través de planos largos y fijos. También la selección cromática o la definición del espacio a través de objetos como ventanas o puertas para crear reencuadres dentro de la propia imagen, refuerzan esta visión de imagen pictórica (Barrientos, 2002; Orozco, 2016).

Por otro lado, cabe mencionar también el efecto pintado (*effetto-dipinto*), concepto desarrollado por Antonio Costa en su libro *Cinema e pittura* (1991), refiriéndose al efecto que se produce en el espectador en el momento en el que este visualiza dos realidades distintas, siendo estas cuadro y película. El autor establece a su vez una diferenciación dentro del mismo entre efecto pictórico (*effetto pitturato*) y efecto cuadro (*effetto quadro*). En el caso de este primero, hace referencia a un efecto espacial presente normalmente en la escenografía (Castro et al., 2017; Orozco, 2016). En el caso del efecto cuadro se trata de una representación que:

Produce un efecto, más o menos evidente, de tiempo suspendido, de espacio definido (o cerrado) y de selección cromática, mientras que el plano cinematográfico se caracteriza por ser una especie de calco icónico de la duración, de la movilidad del espacio y de la variabilidad cromática (Costa, 1991, páginas 155-157).

2.3. La Dirección de Fotografía

La dirección de fotografía es aquella parte de una producción cinematográfica, televisiva o cualquier otra pieza audiovisual, que se encarga de lo relacionado con el aspecto y la estética visual de las mismas. Por lo tanto, la figura del director/a de fotografía es aquella responsable de la toma de decisiones, tanto a nivel técnico como artístico, relacionadas con la imagen, como pueden ser tipo de ópticas, encuadres, iluminación o movimientos de cámara. Resumidamente, es el encargado de traducir en imágenes y dar forma a las ideas de aquello que el director quiere contar, por lo que la relación y comunicación entre el director y el *DoP* es muy importante para poder entenderse y obtener el resultado deseado (Valero, 2021).

Para llevar a cabo todas las tareas que esto conlleva, el *DoP* cuenta con la ayuda de normalmente tres equipos que lidera: cámara, iluminación y maquinistas. El equipo de cámara está conformado principalmente por el operador de cámara (aunque en muchos casos el *DoP* también realiza esta tarea), ayudante y auxiliar de cámara. Por otro lado, en el equipo de iluminación se encuentran el *gaffer* o jefe de eléctricos y los eléctricos. El *gaffer* es la mano derecha del director/a de fotografía (a partir de ahora *DoP*) a la hora de crear la iluminación, por lo que también se trata de una relación relevante. Por último, el equipo de maquinistas que está formado por el jefe de maquinistas (o *key grip*) y los maquinistas. Aparte de las figuras principales que son las mencionadas anteriormente, existen muchas otras como pueden ser los cablistas o el DIT. Además, el *DoP* también debe estar al tanto de lo que ocurre en otros departamentos como el de Vestuario, Arte o Efectos Especiales, ya que también influyen en el trabajo que debe realizar y la estética visual final de la pieza audiovisual (Bianchi, 2017; Koziura, 2021).

Así pues, se procede a efectuar un breve recorrido sobre los diferentes factores y principales conocimientos que la figura del *DoP* debe tener en cuenta a la hora de realizar su trabajo. También mencionar que no se profundizará en los aspectos más técnicos en este apartado, ya que para el objeto de estudio se considera más importante centrarse en aquellos conceptos que engloba la Dirección de Fotografía a nivel creativo y no tanto en la parte más técnica que le acompaña.

2.3.1. Iluminación

Sin luz no hay película. Para mí se trata del gran caldo que soporta toda esta sopa que llaman el cine. Algunos directores la usan sabiamente y otros no, pero el punto de partida es que se puede hacer un filme sin actores o música, pero no sin luz. Está abajo de todo y puede expresar todo lo que quieres decir en una escena. Soporta lo que quieres que la gente sienta al ver... En definitiva, es el caldo del cine (Lubezki, 2016).

La luz es una herramienta indispensable en el cine y especialmente en lo que a dirección de fotografía se refiere, partiendo del hecho de que es la que revela y hace visible la imagen. Pero más allá de eso, tiene otro cometido muy importante, el de dar sentido a la acción (Loiseleux, 2005).

Como se ha mencionado anteriormente, una de las responsabilidades del *DoP* recae en la iluminación. Es el encargado de construir la imagen con luz de una forma coherente a la narración, para lo cual es necesario tener claro cuál es el objetivo que se pretende conseguir y evaluar con atención cómo llegar a ello, analizar el entorno y decidir qué luces utilizar y cuáles dejar de hacerlo. Para tomar estas decisiones hay que valorar tres aspectos básicos acerca de la luz: calidad, intensidad y color (Loiseleux, 2005; Valero, 2021).

La calidad de la luz se mide en función de cuán “dura” o “suave” sea la sombra producida por la fuente de luz, aspecto que generalmente viene condicionado por su tamaño físico. De esta manera, cuanto más grande sea más suave será y viceversa. La calidad se puede suavizar mediante otras herramientas, como un difusor o una seda, o rebotando la luz sobre una pared o *pórex* blanco. Básicamente, con cualquiera de estas técnicas lo que se hace es aumentar el tamaño de la fuente de luz, ya que en la práctica estos objetos se convierten en la nueva fuente. Así pues y aunque no haya una forma correcta o incorrecta de utilizarla, a la hora de elegir cuál es la más adecuada para su cometido deben tenerse en cuenta los pros y los contras de cada una. En el caso de la luz dura, es fácil de controlar mediante el uso de viseras o banderas negras para crear sombras impactantes, pero, de igual modo, si se pretende emplear este tipo de luz para iluminar una entrevista se deberá ser cuidadoso a la hora de decidir la posición de la fuente de luz, ya que al producir sombras tan marcadas es fácil que la luz no resulte favorecedora para el rostro. Por otro lado, la luz suave puede ser una decisión más acertada para iluminar a una persona pero, a su vez, es mucho más dispersa y difícil de

controlar, por lo que si se decide emplear como fuente de luz principal se debe ser cuidadoso. Una buena forma de solucionar esto es aplicando a la fuente de luz una *Egg Crate*, mediante la cual se gana control a cambio de poca pérdida de luz (Holshevnikof, 2016).



Fig. 2.4. Ejemplo de luz dura (izquierda) y luz suave (derecha). Fuente: Silvia Illescas (2021).

Otro aspecto importante a tener en cuenta es la intensidad de la fuente de luz, decisión que se debe tomar teniendo en cuenta los parámetros seleccionados en cámara, como la apertura de diafragma, por lo que esta decisión puede afectar a la profundidad de campo de la toma. Es decir, si se ilumina sin tener en cuenta como se verá en cámara, se puede obtener un ambiente demasiado luminoso que obligue a cerrar el diafragma de cámara y aumentar el rango de foco, modificando el aspecto visual de la toma. Hay diferentes formas de controlar la intensidad de la luz, como por ejemplo a través de *dimmers* o cambiando la potencia de las bombillas si el dispositivo lo permite (Holshevnikof, 2016).

Por último, la última de estas tres características básicas a tener en cuenta es la temperatura de color. Se mide en grados Kelvin y cuanto más baja sea esta temperatura más cálida será la luz que emita el dispositivo, así como cuanto más alta más blanca. Es muy importante tener en cuenta la temperatura de color de las luces ya existentes en cada localización, así como realizar un balance de blancos adecuado a las necesidades de cada escena. En muchas ocasiones habrá que realizar una corrección de color de las fuentes de luz para igualarlas con la luz ambiental o por motivos creativos. Para ello pueden utilizarse geles específicos para este fin a cambio de una pérdida en la salida lumínica a tener en cuenta, ya que puede ser

realmente significativa (un CTB puede reducirla hasta un 85%). Por otro lado, y si se trabaja con fuentes de luz LED, puede que los dispositivos cuenten con color sintonizable, lo que permitirá al usuario variar la temperatura de color de la luz (Holshevnikof, 2016).

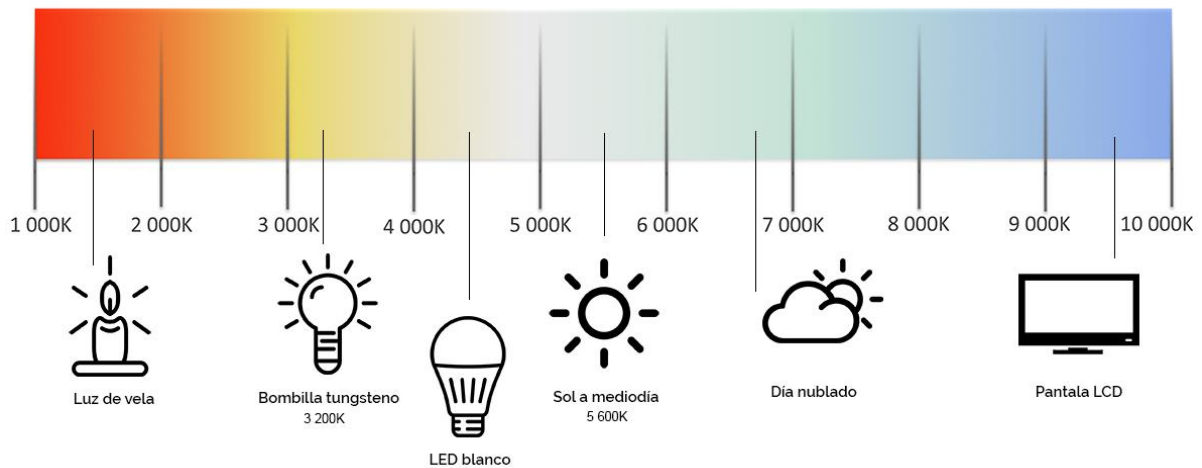


Fig. 2.5. Temperatura de la luz expresada en grados Kelvin (K). Fuente: LightingSpain (2019).

Existen numerosas técnicas con diferentes posibilidades en función del objetivo final o el género cinematográfico con el que se trabaje. Por ejemplo, en el caso de una película de terror o cine negro, una buena opción puede ser la de optar por el uso de contraluces. Este tipo de iluminación perfila las figuras y crea siluetas, generando grandes contrastes mediante un juego de luces y sombras que crea un ambiente claustrofóbico de escasa iluminación, forma en la que se deja gran parte de la escena a merced de la imaginación del espectador. Esta técnica también puede ser utilizada en dramas siniestros, donde este tipo de iluminación con luces directas genera las sombras precisas para aportar esa dramatización a la escena (Valero, 2021).

En el lado opuesto se encuentran las comedias, donde normalmente se emplea una iluminación que permita generar un ambiente luminoso con luces mucho más suaves y prácticamente la ausencia de sombras y contrastes. Esto ayuda a que los rostros de los personajes luzcan más alegres y amigables (Valero, 2021).

2.3.2. El color

De la mano de la iluminación y como otra gran herramienta creativa y expresiva, se encuentra el color. Este elemento no solo proporciona realismo, ya que el ser humano ve la vida en colores, sino que según el uso que se haga de este también puede influir en la percepción del espectador sobre la acción y significado de la pieza audiovisual. De esta forma, el color puede servir para centrar la atención sobre los personajes u objetos, enfatizar las emociones o favorecer el ritmo de la acción (Fernández y López, 2018).

Para conseguir esto, el *DoP* debe manejar y tomar decisiones sobre cuatro elementos fundamentales que lo conforman. Las dos primeras son aquellas que decidirán el color en sí: gama cromática y tonalidad. Así pues, se diferencia en primer lugar entre gamas frías y cálidas para después elegir la tonalidad específica dentro de las diferentes variedades que ofrece cada una de ellas. Por otro lado, los dos últimos elementos y aspectos por los que anteriormente se hacía referencia al uso del color como una herramienta que se complementa con la iluminación, se encuentran la saturación y el brillo. El primero hace referencia a la intensidad del color y el segundo a la claridad del mismo, por lo que ambos factores se ven afectados según el tipo de iluminación aplicado. Por ejemplo, si se utiliza una luz suave que cree sombras difusas, se podrán obtener colores más saturados, ya que las sombras y reflejos (propios de luces duras) apagan el color. Por otro lado, el brillo de los colores también vendrá determinado en gran medida por la cantidad de luz que estos reciban, obteniendo mayor brillo aquellos que se sitúen en las zonas más iluminadas y viceversa (Fernández y López, 2018).

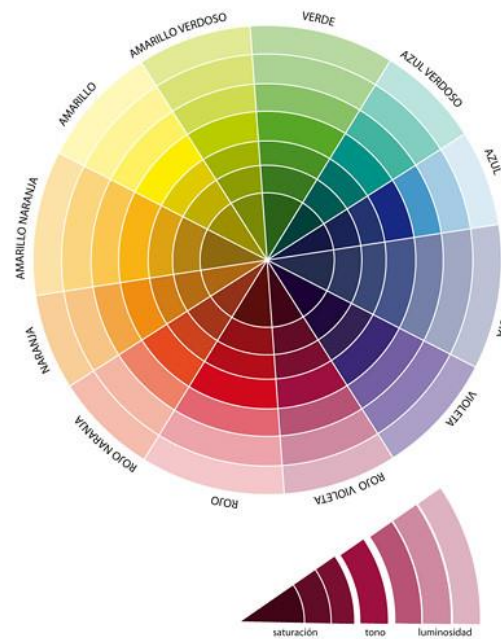


Fig. 2.6. Círculo cromático. Fuente: Adesign Peru (2009).

Así pues y más allá de la propia estética, estos valores se modificarán en función del significado y el uso que se le quiera dar al color dentro de la pieza audiovisual, pudiendo utilizarlo a cuatro niveles: histórico, simbólico, psicológico y pictórico (García, 2016).

El nivel histórico busca evocar el ambiente o atmósfera de una época, situar al relato en una temporalidad concreta. Para ello, se hace uso de gamas cromáticas que ayuden a identificarlo, las cuales vienen marcadas en gran medida por los referentes gráficos que han llegado hasta la actualidad y estos, a su vez, por las modas o inventos de la época (García, 2016).

Por otro lado, el nivel simbólico es aquel en el que a cada color se le atribuye un significado con el fin de acercarse a los sentimientos de los espectadores. Algunos ejemplos pueden ser el rojo, como símbolo de amor o pasión, el verde, de esperanza, o el azul, de tristeza (García, 2016; Heller, 2004).

En tercer lugar, el nivel psicológico, que trata de provocar una reacción física en el espectador partiendo de una emoción. Se pueden utilizar los rojos con el fin de generar excitación o tonalidades más azuladas para tranquilizar. Sin embargo, se trata del nivel más subjetivo, ya que estas reacciones se pueden ver alteradas por las propias vivencias de cada usuario (García, 2016; Heller, 2004).

Por último y siendo este el que atañe al objeto de estudio del proyecto, el nivel pictórico. Se encuentra cuando se utilizan las obras pictóricas o las fotografías como referente a la hora de crear la atmósfera de la escena o, incluso, para realizar una copia de las mismas. Siendo así, este nivel no solo afecta al color, sino que también se aplica a la luz y la composición de los encuadres (García, 2016).

2.3.3. Movimientos de cámara

Aparte del movimiento de la acción que ocurre dentro del mismo plano, también es importante tener en cuenta el recurso del movimiento de cámara. Su función puede ser narrativa o descriptiva, cuando por ejemplo se utilizan para mostrar un espacio, relacionar a dos personajes o para seguir una acción. También pueden tener una función expresiva, como cuando la cámara se convierte en el vehículo del discurso del director o cuando se emplean para mostrar el punto de vista subjetivo de alguno de los personajes (Sánchez, 2018).

Estos movimientos se pueden realizar principalmente de tres formas diferentes que se dividen en: panorámica, *travelling* y *zoom* (Sánchez, 2018).



Fig. 2.7. Movimientos de cámara. Fuente: Ludwin Cuevas (s. f.).

En primer lugar, se encuentra la panorámica, que se le llama cuando la cámara rota sobre su propio eje desde un punto fijo y de forma horizontal. Cuando lo hace de manera vertical la

teoría es la misma, pero pasa a llamarse *tilt*. Se pueden usar con diferentes objetivos, tanto descriptivos como expresivos o dramáticos. Un ejemplo muy empleado del primero es cuando el personaje, desde un punto de vista subjetivo, echa una ojeada. En el caso de tener una función más expresiva, estos movimientos pueden utilizarse de manera rápida para transmitir pánico o agitación, por ejemplo. Por último, cuando estos movimientos intervienen de forma más directa en el relato, se habla de función dramática. Suelen usarse para establecer relaciones entre personajes, como de hostilidad o causa-efecto (Martin, 2008; Sánchez, 2018).

Por otro lado, se encuentra el *travelling*. Este movimiento consiste en el desplazamiento de la cámara en relación con la escena, ya sea de modo lateral, vertical, frontal (de aproximación o retroceso) e incluso circular, por lo que tiene un gran potencial creativo. Suele realizarse a través de soportes como raíles, grúas o *dollys* y sus usos son muy variados. Algunos de los ejemplos más comunes son cuando el personaje está en movimiento, de manera descriptiva para mostrar un espacio o una acción o para rodear a los personajes (Martin, 2008; Sánchez, 2018).

Por último, el *zoom* o *travelling* óptico que, aunque no es propiamente un movimiento de cámara, permite dar la sensación de movimiento. Se trata de un método totalmente artificial que se efectúa a través de una lente focal variable, conocida como *zoom*. Antiguamente, se utilizaba como alternativa al *travelling*, ya que resulta más económico y sencillo, pero actualmente queda reservado para formatos más televisivos o como recurso creativo, puesto que la sensación que produce en el espectador generalmente es la de que en vez de la cámara se mueve la realidad (Sánchez, 2018).

También cabe mencionar que cualquiera de estos movimientos de cámara se puede combinar para crear desplazamientos realmente complejos y efectos visuales con gran potencia expresiva, narrativa o descriptiva (Sánchez, 2018).

2.3.4. Encuadre y composición

Así como los movimientos de cámara no aparecen con los inicios del cine, sino que son algo que se va desarrollando con los años y evolución de la tecnología, el término “encuadre” aparece inevitablemente con el nacimiento de la cámara. Cuando se habla de encuadre se hace referencia al campo que abarca la óptica, delimitando de esta forma lo que aparece y deja de aparecer en escena, actuando como marco imaginario. Este marco separa dos acciones,

aquella que muestra y aquella oculta, por lo que se trata de una especie de mirada selectiva. A esa acción que ocurre fuera del encuadre se le suele referir como espacio fuera de campo, y puede ser una herramienta narrativa de gran potencial, ya que aunque no se muestra, el espectador sabe que está ahí y está a merced de su imaginación (Macías, 1998; Valero, 2021).

El encuadre es la división de un universo infinito en las pequeñas parcelas rectangulares que conquistamos, para que habiten en ellas fragmentos amontonados de nuestro tiempo, jaulitas de fantasmas que aparecen en las oscuridades de cines, guiñol sordo donde atraparé el lobo a la boba caperucita. El encuadre, límite y frontera de todas las artes figurativas sobre dos dimensiones: pintura, fotografía, etc..., traza líneas y alza barreras en el juego de presencias y ausencias, demostraciones y sueños, de imágenes e imaginarios (Benavent, 1998: página 160).

En cuanto a la imagen que sí se encuadra y, por lo tanto, aquella que se muestra, es importante tener en cuenta la acotación espacial a la que se enfrenta. Esta acotación hace que se haya de plantear una organización y estructuración interna, una composición. Esta composición se realiza teniendo en cuenta parámetros técnicos relacionados con la cámara (diafragma y profundidad de campo, por ejemplo) hasta los elementos pictóricos (como color), pasando por los personajes y objetos que conforman la puesta en escena (Macías, 1998).

Otro aspecto muy importante a la hora de componer es tener en cuenta la durabilidad de este encuadre para así poder explotar al máximo su capacidad expresiva. El cine es movimiento, y esto es lo que diferencia a un encuadre cinematográfico de una pintura o una fotografía, ya sea bien a través del movimiento de la acción o de la cámara (Macías, 1998).

3. Análisis de referentes

Al tratarse de un proyecto aplicado en el que se hace uso de una técnica mediante el rol de directora de fotografía, el análisis de los referentes que se presentarán a continuación será en relación con el estilo visual del cortometraje. Así pues, estos se han dividido en dos categorías más específicas: referentes pictóricos y cinematográficos.

3.1. Referentes pictóricos

En esta categoría se incluyen, de forma cronológica en relación con el relato de la pieza audiovisual, aquellas obras pictóricas que se utilizan a la hora de aplicar la técnica de *tableau vivant*, por lo que son unos de los referentes principales y esenciales que marcarán la estética del proyecto.

Estas pinturas han sido elegidas en base a dos factores principales: la narrativa del cortometraje y la propia estética de dichas obras, tanto a nivel compositivo como de iluminación, colorimetría o perspectiva.

Así pues, se procederá a analizar las siete obras seleccionadas:

3.1.1. *Breakfast Piece* de Herbert Badham

Breakfast Piece (1936) de Herbert Badham, será representada en la primera escena del cortometraje en la que Teresa, la protagonista, se encuentra desayunando con su marido Fernando. Se trata de una obra en la que se presenta un bodegón de un desayuno sobre una mesa en la que se encuentra la mujer del autor. A primera vista resulta un ambiente apacible y encantador: un desayuno delicioso en una habitación inundada por esa primera luz cálida y suave de la mañana que contrasta con los tonos azules perfectamente combinados del mantel, la vajilla, el vestido y la silla. Pero este ambiente se corrompe cuando la mirada del espectador llega a la esquina inferior derecha, donde el titular del periódico anuncia la invasión de Abisinia por parte de Mussolini (Art Gallery NSW, s. f.).



Fig. 3.1. *Breakfast Piece* de Herbert Badham (1936, óleo sobre tabla).

Se trata de una obra que encaja a la perfección con la narrativa del cortometraje, en el cual al inicio de este se presenta en plano a una mujer desayunando en lo que parece un ambiente idílico, pero, al igual que ocurre en el cuadro, este ambiente se corrompe cuando se muestra el otro lado de la mesa, en el que se encuentra su marido leyendo el periódico e ignorando por completo a su mujer.

A nivel estético, cabe destacar el uso de la perspectiva que Badham hace en esta obra, situando el punto de vista de forma ligeramente picada respecto a la composición general, permitiendo así observar con total claridad el bodegón del desayuno y dotándolo de mayor importancia.

3.1.2. *Muchacha en la ventana* de Salvador Dalí

Salvador Dalí y su famosa obra de *Muchacha en la ventana* (1925), son la siguiente obra que se muestra en la pieza audiovisual. Narrativamente, se sitúa en la segunda escena, en la que Teresa se encuentra mirando por la ventana absorta en sus pensamientos, hasta que estos son interrumpidos por la voz de Anabel, su asistente doméstica, que le avisa de que la mesa está servida.



Fig. 3.2. *Muchacha en la ventana* de Salvador Dalí (1925, óleo sobre cartón piedra).

Esta obra ha sido seleccionada principalmente por su composición, que se adecúa perfectamente a la acción narrada en el guion literario. Pero, otro de los factores decisivos, ha sido la gama cromática empleada. Esto es debido a que mantiene las tonalidades azules, que encajan a la perfección con la obra que la precede en el relato, *Breakfast Piece* (Badham, 1936), ayudando así a dotar de coherencia visual y narrativa a la pieza audiovisual. Por otro lado, esta coherencia también se ve reforzada por la iluminación empleada, siendo esta mucho más cenital y dura, situando temporalmente a la obra en una hora más tardía, cercana al mediodía, encajando a la perfección con el guion en el que se da a entender a través de Anabel, que como se ha mencionado anteriormente avisa a Teresa de que la mesa está servida, que la acción también está situada en este horario.

3.1.3. *La Lechera* de Johannes Vermeer

La Lechera (1658-1660) de Vermeer, es representada momentos después de que tenga lugar el inicio de la comida en la que, Fernando, le dice a Anabel que le traiga un café con leche.

Una vez en la cocina, la escena se inicia con la obra en cuestión, donde Anabel está echándole la leche al café.



Fig. 3.3. *La Lechera* de Johannes Vermeer (1658-1660, óleo sobre tela).

Esta obra es en parte elegida, además de por su similitud con el relato en cuanto a personaje, ambas criadas, por su adaptabilidad al espacio del que se dispone, ya que la cocina cuenta con una ventana similar que permite recrear la iluminación de la obra a la perfección que, en este caso, es uno de los factores protagonistas y decisivos para su correcta representación, además de una de las características principales de las obras de Vermeer. El otro protagonista de esta pintura es el color, en la que se utilizan amarillos y azules (colores complementarios) para terminar de crear esta atmósfera vibrante y armoniosa. Por último, a todo ello se suma la composición, que refuerza este equilibrio situando al personaje protagonista en el centro y cuidando cada detalle del bodegón que lo acompaña.

3.1.4. *La Última Cena* de Leonardo Da Vinci

La cuarta obra elegida es el famoso cuadro de Leonardo Da Vinci, *La Última Cena* (1495-1498). Esta obra ha sido elegida para ser representada en el momento de la cena que organiza

la protagonista del cortometraje para dar la bienvenida a los nuevos vecinos del edificio. Esta obra se ha elegido por varios motivos, tanto visuales como narrativos. Comenzando por estos últimos, no hace falta ir más allá de la propia historia que representa la obra: la última cena de Jesús. De igual forma ocurre en el cortometraje, siendo esta la última cena del marido de la protagonista. Así pues, hacer uso de esta representación visual también funciona para darle al espectador una pista del porvenir.



Fig. 3.4. *La Última Cena* de Leonardo Da Vinci (1495-1498, temple y óleo sobre yeso).

A nivel visual también cabe destacar varios aspectos, empezando por la perspectiva. Da Vinci utiliza la perspectiva lineal, también llamada perspectiva en punto de fuga. El uso de esta perspectiva es típico del Renacimiento, movimiento al que pertenece la obra. El punto de fuga se encuentra en el centro de la obra, en la cabeza de Jesús, por lo que sirve para dirigir la mirada hacia este y centrar la atención del espectador en él (Imaginario, s. f.).

Por otro lado, la iluminación, en la que también se hace uso de uno de los elementos propios del Renacimiento al emplear ventanas como principal fuente de iluminación. A través de este sistema, Da Vinci no solo consigue llenar la sala de luz natural, sino también de profundidad espacial. Además, la ventana central es más grande, aportando de esta forma también más protagonismo a Jesús y sirviendo como sustituto al halo de santidad que normalmente se situaba alrededor de la cabeza de las santidades (Imaginario, s. f.).

3.1.5. *Todo es vanidad* de Charles Allan Gilbert

La ilustración del estadounidense Charles Allan Gilbert, *Todo es vanidad* (1892), es la siguiente obra representada. Esta se sitúa narrativamente después de la cena, cuando Teresa ya se encuentra frente al tocador, quitándose las joyas y preparándose para ir a dormir.

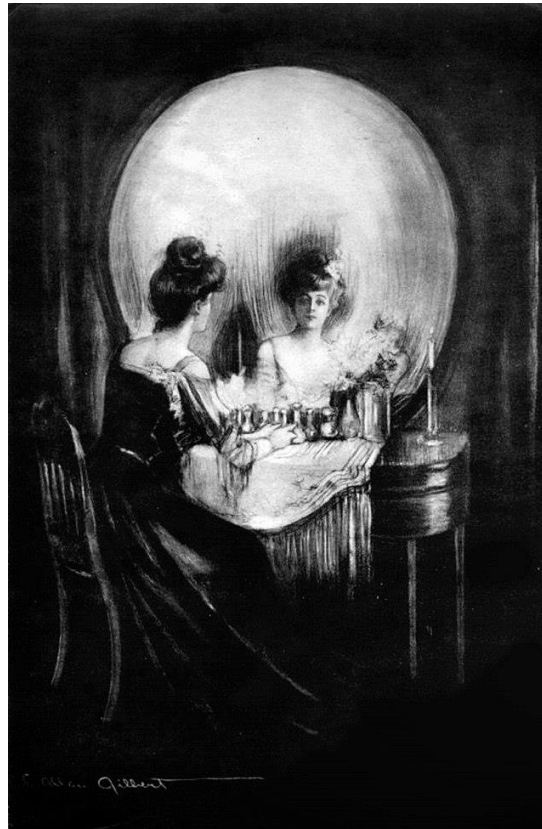


Fig. 3.5. *Todo es vanidad* de Charles Allan Gilbert (1892, ilustración).

Se trata de una obra que difiere del resto de referentes, no solo por tratarse de una ilustración, sino también por estar realizada en blanco y negro. Por ello mismo, la fuerza de la misma recae en la iluminación y composición, encargadas de crear el efecto visual que protagoniza la obra. Este efecto visual consiste en la elaboración de una calavera a través de los diferentes elementos que componen la ilustración. Así pues y para su correcta representación, cabe destacar la posición de la mujer, que es la que marca los ojos, como el espejo que enmarca y da forma al cráneo, terminando por los objetos y mantel que constituyen los dientes y la barbilla, respectivamente. A esto, y como bien se ha mencionado anteriormente, se le suma la iluminación y, aunque se trate de una ilustración en blanco y negro, el color de los objetos, que son los que generan el contraste que termina de definir la forma.

Esta obra se ha elegido, pues, por su significado, aparte de por lo interesante de llevar este efecto visual a una obra en movimiento. Y es que, como bien se ha dicho, esta obra es representada mediante Teresa quitándose las joyas antes de irse a dormir, o esa es su intención, ya que realmente es el momento que precede a la muerte de Fernando. Por ello, esta obra sirve como metáfora del porvenir.

3.1.6. *El Beso* de Gustav Klimt

El Beso (1907), del pintor austriaco Gustav Klimt, es la obra seleccionada para ser representada en la escena que tiene lugar después de la cena. En dicho momento, la protagonista está poniéndose el pijama para ir a dormir cuando su marido entra en la habitación y la interrumpe comenzando a besarla.

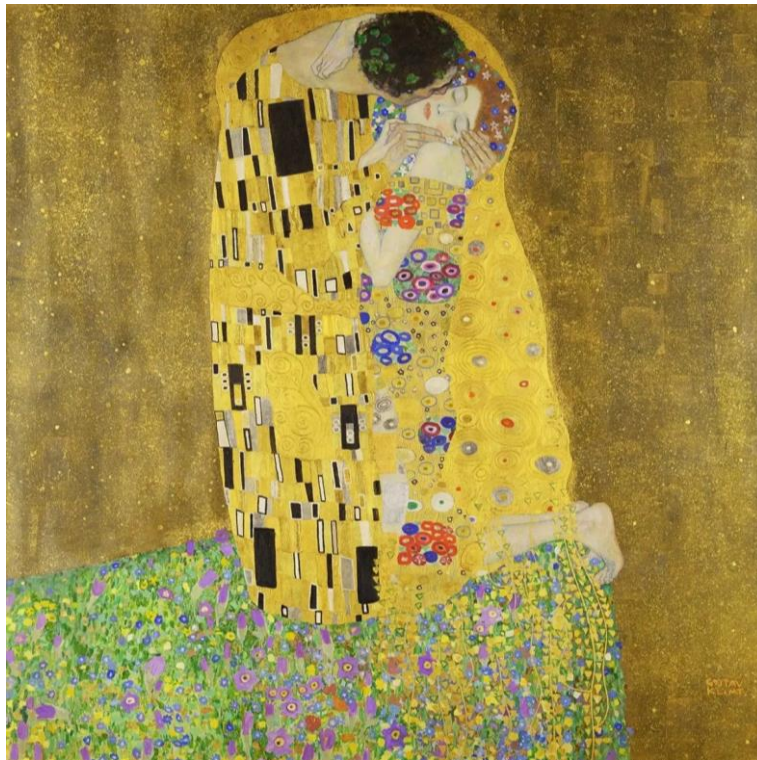


Fig. 3.6. *El Beso* de Gustav Klimt (1907, óleo sobre tela).

Se ha elegido esta obra por las diversas interpretaciones y significados que se le han atribuido hasta el momento, desde aquellas visiones más románticas a aquellas otras que la interpretan como un símbolo de patriarcado y opresión de la mujer, por ejemplo. De esta forma, se le ofrece al espectador un abanico de posibilidades ante lo que puede ocurrir a continuación en la narración, pero finalmente representando esta última.

A nivel compositivo se refuerza este significado aún más si se combina con el contexto de la historia, colocando al hombre a una altura superior al de la mujer y a esta en esa posición que a priori parece forzada e incómoda. De hecho, y a pesar de utilizar colores cálidos y agradables y una composición equilibrada, llega a transmitir como cierta sensación de agobio, resumiendo a la perfección y metafóricamente el conjunto narrativo de la narración de *Déjame Respirar*.

3.1.7. *Sueño y su hermanastro Muerte* de John William Waterhouse

Por último, la obra del italiano John William Waterhouse, *Sueño y su hermanastro Muerte* (1874). Este óleo será representado en la escena final, después de que la protagonista asesine a su marido estrangulándolo en la cama y se tumbe a su lado, triste pero aliviada, imitando de esta forma la posición de los personajes de la obra pictórica.



Fig. 3.7. *Sueño y su hermanastro Muerte* de John William Waterhouse (1874, óleo sobre lienzo).

Esta obra ha sido elegida principalmente por el uso de la luz que Waterhouse hace para marcar esa diferenciación entre la vida y la muerte, dejando a Muerte en la oscuridad y a Sueño a su lado bañado por un rayo de luz, pero sin que resulte forzado o antinatural para el espectador. Por otro lado, también por la calidez con la que aborda el tema. En la paleta de

colores de la pintura se puede observar un claro predominio de amarillos, naranjas y rojos que, junto con la composición y posición de los personajes, crea una atmósfera agradable, produciendo una primera impresión de que ambos personajes están apaciblemente dormidos. De todas formas y hablando de composición, esta impresión no dura mucho. Waterhouse sigue la regla de los tres tercios para dirigir rápidamente la mirada del espectador al rostro de los personajes, colocados en uno de los cuatro puntos fuertes que genera esta guía, concretamente en el superior izquierdo. De esta manera y por el gesto que se puede apreciar en sus caras, queda claro quién es Muerte.

3.2. Referentes cinematográficos

3.2.1. *Shirley: Visiones de una realidad* de Gustav Deutsch

La película austriaca *Shirley: Visiones de una realidad* (2013), escrita y dirigida por Gustav Deutsch y con Jerzy Palacz como *DoP*, narra la historia de Shirley, una mujer que no acepta la realidad en la que le ha tocado vivir. Pero lo más interesante de la obra para el objeto de estudio de este trabajo es el uso que hace de la pintura para narrar esta historia. En dicha película, se recogen 13 pinturas de Edward Hopper para ser representadas y ficcionadas dentro de los 13 capítulos en los que se divide la pieza audiovisual. Así pues, cada uno de ellos está ambientado en una de las obras, teniendo como protagonista a Shirley, personaje que también aparece en algunas de las obras del pintor (Filmin, 2014).

Es un claro referente en cuanto al uso del *tableau vivant* y capacidad para recrear y mantener esta atmósfera pictórica durante todo el relato. Los *tableaux vivants* en esta película se muestran poco después de los fundidos a negro que separan cada capítulo y sitúan al espectador en la época correspondiente a cada relato, tras los que se muestran encuadres en los que la protagonista se va moviendo hasta recrear la pintura correspondiente, para después continuar con la historia (Roda, 2015).

Esta atmósfera pictórica es en gran parte sostenida por el uso de planos fijos y largos en los que el movimiento se encuentra únicamente en la acción de los personajes (que tampoco es abundante). Este tratamiento visual es una característica típica del uso de la técnica del *tableau vivant* que también será aplicada en el proyecto visual que acompaña a esta memoria, manteniendo así encuadres fijos en la mayoría de planos en los que se representan algunas de

las obras pictóricas anteriormente mencionadas (véase punto 3.1. *Referentes pictóricos*), o utilizando *travellings in* suaves que no rompan con esta atmósfera y que sirvan para crear una sensación de inmersión en el espectador, pero dotando de movimiento al plano ayudando a crear un equilibrio entre pintura y cine.

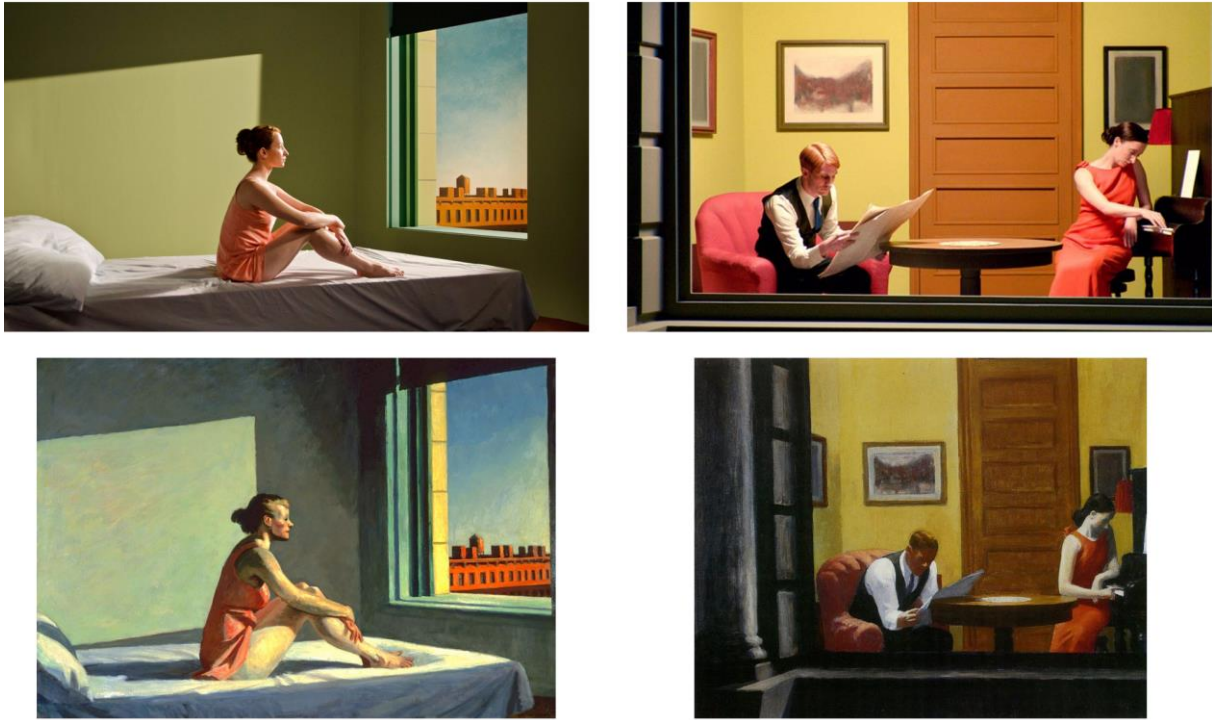


Fig. 3.8. Comparación de fotogramas (arriba) de *Shirley: Visiones de una realidad* (Deutsch, 2013) con los cuadros (abajo) de *Morning Sun* (1952) y *Room in New York* (1932) de Edward Hopper. Elaboración propia (2021).

3.2.2. Euphoria T2 E4: *Lo real y lo imaginario*

Euphoria es una serie estadounidense que nace como adaptación de un programa israelí del mismo nombre. Los episodios, dirigidos y escritos por Sam Levinson, narran las diferentes historias y evolución de un grupo de estudiantes de secundaria a través de sus experiencias en el amor, la familia, con las drogas, los traumas o las redes sociales (HBO, 2019).

En *Lo real y lo imaginario*, cuarto episodio de la segunda temporada, Sam Levinson y Marcell Rév, *DoP* de la serie, deciden introducir el capítulo haciendo un recorrido por diferentes obras pictóricas y cinematográficas a través de representaciones protagonizadas por dos de sus personajes, Rue y Jules, entre las que se pueden encontrar tres *tableaux vivants*.

Estos *tableaux vivants* utilizan las obras de *El Nacimiento de Venus* (Sandro Botticelli, 1482-1485), *Autorretrato como Tehuana* (Frida Khalo, 1943) y *Los Amantes II* (Rene Magritte, 1928), para explicar los sentimientos de Rue hacia Jules y la relación entre ambas.



Fig. 3.9. Comparación de fotogramas (izquierda) de *Euphoria: Lo real y lo imaginario* (Levinson, 2022) con los cuadros (derecha) de *El Nacimiento de Venus* de Sandro Botticelli (1482-1485), *Autorretrato como Tehuana* de Frida Khalo (1943) y *Los Amantes II* de Rene Magritte (1928). Elaboración propia (2022).

Se trata de un referente no solo en cuanto a la aplicación de la técnica, sino en cuanto a la inclusión de la misma en el discurso narrativo a través de ciertos elementos, como puede ser

el retrato de Rue pintado en la frente de Jules en el caso de la interpretación de *Autorretrato como Tehuana* (1943), que consiguen adaptar el significado de la obra pictórica al de la obra audiovisual. Así pues y al contrario de lo que ocurre en *Shirley: Visiones de una realidad* (véase punto 3.2.1), es la pintura la que se adapta a la gran pantalla.

3.2.3. Sueños de Akira Kurosawa

Sueños (1990), de Akira Kurosawa, es un largometraje basado en los sueños oníricos del propio autor, dividiéndolos en 8 episodios: “Llueve y brilla el Sol”, “El huerto de los duraznos”, “La ventisca”, “El túnel”, “Cuervos”, “El Fujiyama en rojo”, “El demonio lastimero” y “La aldea de los molinos de agua”. A través de ellos, establece un recorrido desde su niñez, pasando por su juventud y madurez, hasta llegar a su vejez, haciendo que esta obra sea considerada su testamento fílmico (Caparrós, 2010).

De los 8 capítulos que conforman *Sueños*, es el quinto de ellos el que incumbe y sirve como referencia al objeto de estudio. En “Cuervos”, Kurosawa hace un homenaje y rememora la obra del famoso pintor holandés, Vincent Van Gogh, llevando a su protagonista a adentrarse físicamente en sus pinturas. El relato comienza en un museo con un joven pintor que observa diferentes obras del autor, hasta detenerse frente a *Puente de L'anglois con lavanderas* (Van Gogh, 1888), en la que se adentra, física y literalmente. Una vez introducido en la obra, se presenta un paisaje real con retoques cromáticos, con el objetivo de acercarse lo más posible a la obra original a todos los niveles. El joven comienza a buscar a Van Gogh, a quien encuentra pintando en un trigal. Pero este no tarda en marcharse, y el personaje comenzará un recorrido en su búsqueda en el que atravesará diferentes obras del autor, pero esta vez las obras reales, jugando con las texturas y dimensiones de las mismas. Kurosawa devuelve al espectador de nuevo a un paisaje real, en el que se observa a Van Gogh desapareciendo en el horizonte y una bandada de cuervos echa a volar. Se trata de una representación de *Campo de trigo con cuervos* (Van Gogh, 1890), que además será la que finalmente devuelva al personaje a la realidad, que se encuentra observando esta obra en el museo (Bazán de Huerta, 1997).



Fig. 3.10. Fotogramas extraídos de *Sueños* de Akira Kurosawa (1990). Elaboración propia (2022).

Como se ha podido observar, este breve fragmento de apenas 10 minutos de duración, muestra características muy interesantes y creativas tanto a nivel estético como narrativo, siendo un referente en varios aspectos. En primer lugar, cabe destacar la forma en la que Kurosowa fusiona las dos artes, pintura y cine, rompiendo todo tipo de fronteras, incluyendo los dos *tableau vivants* que se presentan al inicio y al final del fragmento (véase figura 3.11). De hecho, se hace esta comparación entre obra y *tableau vivant* dentro del propio relato, llegando incluso a mantener, en el primer caso, el paisaje real inmóvil durante un par de segundos, reforzando aún más esta representación. Pero, sobre todo, el aspecto que ha llevado a esta obra a ser considerada uno de los referentes principales del proyecto, es la forma en la que el autor construye el relato para viajar y mover al personaje dentro y entre las obras pictóricas. El modo en la que hila una obra tras otra, en este caso, mediante una búsqueda, para a través de ello narrar esta breve historia.

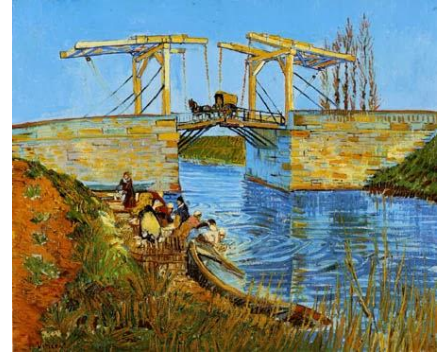


Fig. 3.11. Comparación de fotogramas (izquierda) extraídos de *Sueños* de Akira Kurosawa (1990) con las obras de Vicent Van Gogh (derecha) de *Puente de L'anglois con lavanderas* (1888) y *Campo de trigo con cuervos* (1890), respectivamente. Elaboración propia (2022).

4. Objetivos y alcance

4.1. Objetivo principal

Para la realización de este trabajo se ha establecido como objetivo principal lo siguiente:

- Realizar la dirección de fotografía de un cortometraje aplicando la técnica fotográfica del *tableau vivant* en la mayoría de las escenas.

Así pues, se presenta un trabajo aplicado en el que se realiza un estudio sobre la técnica del *tableau vivant* y la figura de *DoP*, para después ser aplicado en la dirección de fotografía de un cortometraje. Cabe destacar el hecho de que se aplica en la mayoría de las escenas, queriendo decir con esto que a lo largo de la pieza audiovisual se hará uso reiteradas veces de la técnica con diferentes obras pictóricas, incluso en ciertas ocasiones realizando más de un *tableau vivant* por escena. Aunque estas representaciones no sean vigentes durante la duración total de la escena en la que aparezcan, sí que se buscará mantener la ambientación y estética general del cuadro, o cuadros, correspondiente en todo momento.

4.2. Objetivos secundarios

A su vez, este proceso tiene como resultado los siguientes objetivos secundarios:

- Investigar acerca de las técnicas y elementos utilizados por otros autores a la hora de aplicar la técnica del *tableau vivant*.
- Realizar un estudio de las obras pictóricas elegidas en cuanto a iluminación, composición y/o tratamiento del color.
- Estudiar la figura de *DoP* para conocer las tareas a realizar y cómo realizarlas de acuerdo a las necesidades del proyecto.

4.3. Alcance

El alcance del trabajo enmarca todo el proceso que conlleva la realización de un cortometraje en relación con el rol del *DoP*. Es decir, todas las tareas a realizar desde la preproducción,

pasando por la producción y hasta la postproducción. Cabe destacar que, de todas formas, se presenta una primera versión en lo que refiere a la postproducción del proyecto, todavía incompleta. En cuanto a la edición de color, fase de la postproducción en la que el *DoP* sí tiene como responsabilidad su supervisión para un correcto resultado, se presenta aplicada únicamente a los planos que contienen los *tableaux vivants* para una mejor interpretación, pero dejando de lado el resto del etalonaje al no partir de una versión final de montaje que podría verse sujeta a cambios. Lo mismo ocurre con la postproducción de sonido que, aunque no atañe al objeto de estudio ni forma parte de las responsabilidades del *DoP*, ayuda a la comprensión narrativa, por lo que también aclarar que aún no se ha efectuado su edición ni corrección.

5. Metodología y flujo de trabajo

Para conseguir los objetivos propuestos y como se ha mencionado en puntos anteriores, se llevará a cabo la realización de una pieza audiovisual en forma de cortometraje. Por ello y teniendo en cuenta las funciones a realizar como *DoP*, la metodología a seguir para este proyecto se divide en tres fases: preproducción, producción y postproducción.

5.1. Preproducción

En esta fase y como bien indica su nombre, se recogen todas las tareas a realizar previas al rodaje. Es la fase más larga y de ella depende en gran parte la eficiencia del rodaje y calidad del producto final.

La preproducción comienza con una investigación exhaustiva sobre el objeto de estudio del proyecto, la técnica del *tableau vivant*, poniendo especial hincapié en su aplicación en el ámbito cinematográfico. A través de esta investigación, que dura gran parte de esta primera fase y se solapa con otras tareas que se explicarán a continuación, lo que se busca es recoger toda la información necesaria y aprender todo lo posible sobre su aplicación, para poder llevarla a cabo correctamente en la pieza audiovisual. Destacar sobre todo la búsqueda y análisis de referentes cinematográficos, que son de gran ayuda a la hora de comprender de forma práctica el funcionamiento de esta técnica y visualizar la futura forma del cortometraje.

Como ya se ha mencionado anteriormente, esta tarea se ejecuta simultáneamente a muchas otras. La primera tarea a realizar y que comienza prácticamente a la vez que este proceso de aprendizaje, es la ideación y escritura del guion literario (véase anexo 9.1). No se entrará en mayor profundidad en este proceso, ya que no es relevante para el objeto de estudio del trabajo al no formar parte de las funciones que incumben al *DoP* pero, de todas formas, se considera oportuno mencionarlo para tenerlo en cuenta como trabajo también realizado y que implica tiempo por parte de la autora.

Una vez hecho el guion, se procede a realizar la búsqueda y elección de las pinturas a representar en concordancia con la narrativa y la estética visual deseada para el cortometraje. A continuación, se realiza un estudio de todos aquellos aspectos visuales necesarios para su

correcta representación, así como composición, iluminación, colorimetría o perspectiva (véase punto 3.1. *Referentes pictóricos*).

Por otro lado, y a medida que la idea del cortometraje comienza a coger forma, se empieza a buscar y seleccionar al equipo de cámara e iluminación. Al tratarse de un proyecto que la autora emprende de forma individual, también se tiene que buscar al resto de componentes principales y esenciales, como director y productora.

Una vez la selección de las pinturas y del equipo humano están prácticamente conformados, se procede a la búsqueda, visita y elección de localizaciones teniendo en cuenta las necesidades narrativas y estéticas del cortometraje. Es una tarea importante ya que, si se encuentra la localización ideal, puede facilitar y agilizar en muchos aspectos el rodaje. También cabe tener en cuenta que, para ejecutar adecuadamente las representaciones pictóricas, en algunos casos se necesitan espacios que cuenten con ciertas características, por lo que es decisivo para terminar de decidir los *tableaux vivants* que se realizan en cada una de las escenas.

Así pues y una vez que el equipo de producción ha realizado un listado de localizaciones viables en función del presupuesto y las necesidades acordadas con los diferentes departamentos, se procede a realizar un primer cribaje vía online para después pasar a visitar las localizaciones finalmente seleccionadas. En total se efectuaron dos *scoutings*, en los que se estudió la casa no solo a nivel estético, sino también en cuanto a espacios, posibilidades técnicas, potencia eléctrica, *Sun Path* (véase figura 5.1.) y logística general. Finalmente, la localización seleccionada es *Torre d'en Malla*, situada en Martorell.



Fig. 5.1. *Sun Path* de *Torre d'en Malla* (Martorell). Fuente: SunEarthTools (2022).

Después de haber realizado todas estas tareas, se realiza el guion técnico (véase anexo 9.2) junto con la directora, que consiste en el desglose del guion literario por planos en el que, además, también se incluyen ciertos aspectos. Una vez terminado, se comienzan a hacer los esquemas de cámara (véase anexo 9.3) y de luces (véase anexo 9.4) necesarios junto con la ayuda de la *gaffer*, en el caso de estos últimos. A su vez, también es relevante mantener una comunicación fluida y coordinarse adecuadamente con el equipo de arte y vestuario, ya que su trabajo influye en gran medida con la estética visual del proyecto.

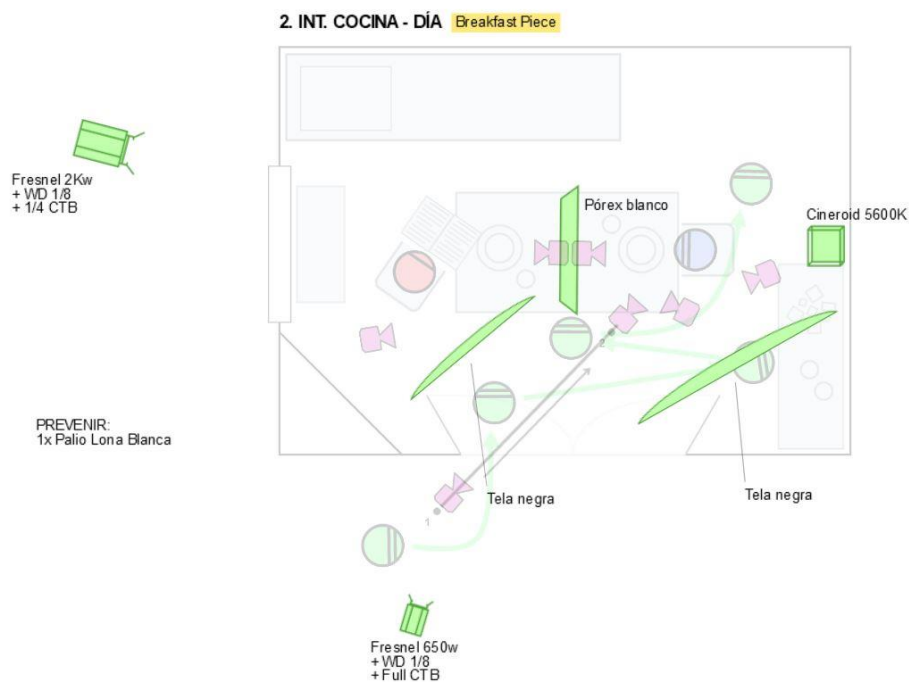


Fig. 5.2. Esquema de iluminación. Elaboración propia (2022).

Ya acercándose el final de esta fase de preproducción, se realizan las correspondientes listas de material (véase anexo 9.5). Estas se dividen en material de iluminación y cámara. Se hacen en función de las necesidades principalmente marcadas por los esquemas de iluminación y guion técnico, junto con la supervisión de la productora, encargada de asegurarse de que se adapten al presupuesto disponible. En este proyecto esto último no fue problema, ya que se trató de utilizar el material de préstamo disponible de la universidad (SERMAT) para que, de esta forma y teniendo en cuenta el bajo presupuesto, otros departamentos como el de arte o el mismo de producción que no disponen de una opción gratuita como SERMAT, dispusiesen de la mayor parte de este presupuesto.

Una de las principales decisiones en cuanto al material técnico reside en la cámara a emplear. Se contaba con dos posibles opciones: la Panasonic EVA 1 o la Blackmagic Pocket Cinema 6K. Ambas están disponibles en SERMAT y cumplen con las características esenciales que requería el proyecto: grabar a una resolución mínima de 4K DCI (4096x2160 píxeles) a 24 fps y una compresión 4:2:2 de 10 bits. Además, ambas cuentan con un sensor Super 35 y montura Canon. Por lo tanto, la decisión final se tomó por una cuestión de ergonomía, decantándose por la Blackmagic Pocket Cinema 6K que, en su conjunto, se trata de un modelo más pequeño y manejable, lo que facilitaría su uso sobre todo cámara en mano.

Por último y como última tarea previa al rodaje, se realizan las pruebas de iluminación y cámara necesarias.

5.2. Producción

En la fase de producción se lleva a cabo el rodaje de la pieza audiovisual siguiendo las directrices marcadas en la fase de preproducción. La función principal del *DoP* en esta fase consiste en una correcta coordinación de los equipos de cámara e iluminación para conseguir la estética visual propuesta y una correcta realización de los *tableaux vivants*.

En su conjunto, el rodaje tuvo una duración de 4 días. El primer día por la mañana se realizó la recogida y comprobación de material, para después proceder a su transporte hasta la localización, donde tendría lugar el rodaje los próximos días. Hacia el mediodía, todo el material ya se encontraba en *Torre d'en Malla* (Martorell) preparado para su descarga. Se descargó, dividió y ordenó por departamentos, con el fin de dejarlo todo de forma accesible y localizable para así agilizar el trabajo en la medida de lo posible. A continuación, todos los departamentos comenzaron a trabajar en sus respectivas tareas siguiendo con lo estipulado en el orden de rodaje. En cuanto al equipo de fotografía, la *gaffer* y sus eléctricas se dispusieron a montar los esquemas de iluminación de la escena que se rodaría a continuación, mientras que el equipo de cámara montaba y preparaba la cámara según las necesidades de la escena, indicadas en el guion técnico.

Una vez todo dispuesto para comenzar a grabar, se realizan un par de mecánicos tanto para terminar de aclarar la acción de los actores en función del encuadre, hacer marcas de foco o terminar de pulir los movimientos de cámara. Después de esto, se puede proceder a grabar la toma.

Este proceso se repite con la grabación de todas las escenas. En ocasiones y cuando el espacio lo permite, la *gaffer* y sus eléctricas preparan el set siguiente mientras que se rueda en el anterior, con el fin de ganar tiempo. Pero esto no siempre es posible ya que, si los sets están muy juntos, el ruido puede molestar o, también, no haber material de iluminación suficiente como para montar dos sets a la vez. De todas formas, siempre había algo que se podía ir adelantando y eso fue de gran ayuda, ya que el tiempo no sobró en ningún momento. Y es que el tiempo que se ganó en este aspecto se perdió en muchos otros, la mayoría de ellos causados por pequeños inconvenientes que se sufrieron con el material, entre los que cabe destacar problemas con el *follow focus* inalámbrico por su mal funcionamiento o también por cuestiones de *acting*.

Los dos días siguientes el procedimiento fue el mismo, con la diferencia de que las jornadas de rodaje fueron desde aproximadamente las 8:00 h a las 20:00 h y el material ya se encontraba en la localización.

El último día, se utilizó únicamente para recoger la casa y dejarla tal y como estaba, teniendo en cuenta de que se trataba de una casa de alquiler. Esto incluye también la recogida de material, su comprobación y posterior devolución. Una vez realizados estos pasos, se da por finalizada la fase de producción.

5.3. Postproducción

El papel como *DoP* en la fase de postproducción se limita a la supervisión de la corrección de color de la pieza audiovisual. Esta tarea se lleva a cabo con el objetivo de obtener los tonos deseados para la imagen, sobre todo teniendo en cuenta y respetando la colorimetría de las obras pictóricas representadas. En este caso, el etalonaje no se ha llegado a realizar ya que el montaje no se encuentra en su versión final pero, de todas formas, se ha realizado una corrección básica sobre los planos que contienen los *tableaux vivants*.

6. Análisis de resultados

6.1. Ficha técnica

Título original	<i>Déjame Respirar</i>
Año	2022
País	España
Género	Ficción, Suspense
Dirección	María Romero
Guion	Ariana Goás
Producción	Laura López
Reparto	Mariela Irlés (Teresa), Ana Riera (Anabel), Toni Cairós (Fernando)

Tabla 6.1. Ficha técnica del cortometraje. Elaboración propia (2022).

6.2. Sinopsis

Teresa y Fernando son un matrimonio mayor de clase alta tras el que se camuflan años de soledad, desasosiego y monotonía. Teresa se apoya en Anabel, su asistenta doméstica, que le ayuda a descubrir y desatar sus verdaderos sentimientos. Tanto de amor, como de odio. ¿Hasta dónde la llevarán?

6.3. Diseño visual

El diseño visual que se propone a nivel estético para la pieza audiovisual viene marcado, en su mayoría, por el de las obras pictóricas representadas. Esto se debe a que, en las escenas en las que aparece un *tableau vivant*, se ha decidido mantener la estética más allá del propio plano en el que ocurre la similitud con la obra para, de esta forma, mimetizarla con el resto de la escena y, además de ayudar a mantener una coherencia visual y narrativa, conseguir llevar a las pinturas más allá de sus fronteras.

Pero, por otro lado y teniendo esto en cuenta, también se establece a su vez una estética general que engloba la de todas las obras pictóricas. Es decir, cada obra tiene su propia

estética y todas son diferentes entre ellas, pero todas pertenecen al mismo relato, por lo que también es necesario mimetizarlas entre ellas y con el resto de escenas. Este aspecto se ha tenido en cuenta a la hora de seleccionar las obras por lo que, por ejemplo, en *Breakfast Piece* (Badham, 1936) y *Muchacha en la ventana* (Dalí, 1925), que son las dos primeras pinturas en aparecer representadas, destaca el color azul y la iluminación diurna, iluminación muy similar a la que se encuentra en la siguiente obra, *La Lechera* (Vermeer, 1658-1660), donde, aunque se mantiene el azul, este ya no es protagonista y comienzan a aparecer otras tonalidades como el amarillo o el verde. De esta misma forma se realizó la selección de todas las obras hasta obtener un conjunto coherente en todos los aspectos, tanto narrativo como estético.



Fig. 6.1. Obras pictóricas seleccionadas ordenadas cronológicamente. Elaboración propia (2022).

A su vez y más allá de las características a respetar de cada obra, el tipo de iluminación general utilizada en las escenas de día y de noche también ayuda a reforzar este conjunto. Para ello, en todas las escenas diurnas se utiliza un esquema de luces bastante básico y similar, en el que la luz principal proviene de las ventanas e inunda el espacio, para lo que se utiliza la propia luz natural que, a su vez, se refuerza con un Fresnel de 2Kw que ayuda a direccionar y potenciar esta luz centrándola en los personajes. Lo ideal en esta ocasión sería utilizar una fuente de luz fría, como un HMI, y más potente, lo que permitiría mayor maleabilidad, pero por cuestiones de presupuesto no era posible. Así pues, para compensar la temperatura de color de las dos fuentes de luz, 5600K la luz del Sol y 3200K la del Fresnel, se utiliza además un CTB Full, en esta última, y un WD de 1/8 para suavizarla levemente, no mayor de 1/8 ya que ya se pierde suficiente potencia con el CTB. A su vez, a esta luz principal se le suma una de relleno que ayuda a suavizar los fuertes contrastes generados por la primera o, dependiendo de las necesidades estéticas del plano, un negativo para reforzarlos. Para ello, en el primer caso se utilizan pórex blancos, en los que se rebota la luz principal, o alguna otra fuente de luz artificial como cineroids y, en el segundo caso, *floppys* o pórex negros.



Fig. 6.2. Escena diurna. Fotograma extraído de *Déjame Respirar* (2022). Elaboración propia (2022).

En las escenas nocturnas, no difieren mucho los esquemas planteados de los de las diurnas, pero en este caso la luz exterior se filtra con un filtro *moonlight* para simular la luz de luna y deja de ser la luz principal para convertirse en luz de relleno o de fondo. Así pues, la luz principal pasa a provenir del interior, simulando ser esta la de alguna lámpara de techo o *practical light*. Para ello se utilizan en diversas ocasiones dos *PavoTubes* de 60 cm a 3200K. Aunque en su inicio se planteó el uso de una *KinoFlo*, esta no se pudo conseguir y se consideró la mejor forma de sustituirla.



Fig. 6.3. Escena nocturna. Fotograma extraído de *Déjame Respirar* (2022). Elaboración propia (2022).

Hasta ahora se han mencionado aspectos relacionados con el color y la iluminación, pero otro gran factor que dota de coherencia visual y fuerza pictórica al cortometraje es la composición y movimientos de cámara empleados. A lo largo de todo el cortometraje, se utilizan en la gran mayoría de ocasiones composiciones bastante simétricas, en las que el personaje muchas

veces se sitúa en el centro. También se hace uso de reencuadres en diversas ocasiones, con el fin de “enmarcar” la imagen. Estos recursos se plantean con el fin de dotar y, como bien se ha mencionado anteriormente, reforzar el *look* pictórico que se le atribuye a la pieza audiovisual. Esto se refuerza haciendo uso de planos estáticos o con un movimiento limpio y suave, como *travellings in* o *tilts* lentos. Si bien es cierto, esto se rompe en cierta medida hacia el final del relato, más concretamente momentos después de que Fernando se tome la pastilla de viagra. A partir de ahí, se empieza a hacer uso de la cámara en mano para ciertos planos, empatizando de esta forma con el nerviosismo o tensión que vive Teresa en ese momento y la situación de embriaguez de Fernando.



Fig. 6.4. Fotogramas extraídos de *Déjame Respirar* (2022). Elaboración propia (2022).

Así pues y como resumen y resultado de las decisiones tomadas y explicadas anteriormente, en su conjunto se establece una evolución en la estética visual de la pieza. Se puede observar que, al inicio del cortometraje, predominan las tonalidades azules, amarillas y, aunque en menor medida, verdes, acompañadas de una iluminación fría y bastante dura, aunque suavizada sobre los personajes. A medida que este avanza, las tonalidades azules empiezan a desaparecer y el rojo aparece para quedarse, acompañando este cambio de una iluminación más contrastada no solo en términos de dureza, sino también de color, conviviendo en un mismo plano luces de velas con el *moonlight* exterior. Esta evolución va de la mano de los sentimientos de Teresa quien al comienzo se muestra más tranquila, aunque infeliz, pero como cualquier día de su monótona vida, mientras que este carácter empieza a verse agitado a medida que avanza el día y empieza a cansarse del carácter de Fernando.

Por último, también comentar la selección del *aspect ratio* empleado. Se ha decidido utilizar una relación de aspecto de 1,85:1 con el fin de mantener el *look* cinematográfico, pero sin llegar a ser demasiado panorámico, para tampoco distanciarse mucho de la estética pictórica y sus necesidades compositivas.

6.4. Tableaux vivants

En este apartado se procede a realizar un análisis más concreto de los resultados obtenidos en cada uno de los *tableaux vivants* realizados en la pieza audiovisual, centrándose en los aspectos más relevantes de cada uno de ellos.

En primer lugar y abriendo el cortometraje, se encuentra la representación de *Breakfast Piece* (Badham, 1936). Para su realización se pone especial atención en la iluminación: una luz cercana al amanecer que recae sobre el bodegón y el rostro del personaje. Para ello, se utilizó un Fresnel de 2Kw situado tras la propia ventana de la cocina filtrado mediante un CTB de 1/2, para de esta forma enfriar la fuente de luz, pero dejando un poco de calidez típica de los primeros rayos de la mañana, aspecto que también se puede ver reflejado en la pintura original en detalles del fondo como los reflejos anaranjados en la parte superior izquierda.



Fig. 6.5. Comparación del fotograma (izquierda) de *Déjame Respirar* y de la pintura (derecha) de *Breakfast Piece* (Badham, 1936). Elaboración propia (2022).

Por otro lado, se mantiene la composición y perspectiva picada que se acompaña de un *travelling in lento*, el cual comienza desde el exterior de la cocina jugando con un reencuadre realizado con las propias puertas de la habitación en cuestión. De esta forma, la cámara se introduce en este reencuadre hasta quedarse solo con Teresa en el plano, siendo esto en cierto modo una metáfora de la ruptura de fronteras entre cine y pintura.

Cabe destacar también aquellos aspectos que se diferencian de la obra, siendo el más llamativo el fondo amarillo que se sitúa tras Teresa, aspecto que no se ha podido evitar al no poder modificar la pared.

En la siguiente escena aparece la representación de la obra de Dalí, *Muchacha en la ventana* (1925). Esta es la única escena que se rueda únicamente con luz natural, debido a que la localización en la que se rodó dificultaba el uso de cualquier fuente artificial al tratarse de un espacio reducido rodeado por un tejado al que no se podía acceder. Pero tampoco supuso un problema.



Fig. 6.6. Comparación del fotograma (izquierda) de *Déjame Respirar* y de la pintura (derecha) de *Muchacha en la ventana* (Dalí, 1925). Elaboración propia (2022).

Para esta representación se trató de elegir la hora del día más adecuada, siendo esta en torno a las 12:00, ya que en la pintura se aprecia una luz bastante cenital y dura. En este caso sí cabe mencionar que se ha obtenido una luz más suave, ya que el día estaba bastante nublado y tampoco se ofreció mejor oportunidad. A su vez, se tapó una ventana que queda a la derecha para generar el contraste negativo y la otra, situada a la izquierda, se dejó tal y como estaba para reforzar el contraste positivo.

Por otro lado, el encuadre se presenta mediante un *travelling out* que va mostrando poco a poco el escenario. Si bien es verdad que no se llega a mostrar al personaje entero, como en la obra, debido a las escaleras situadas en el centro de la habitación que lo impiden.

En tercer lugar aparece el *tableau vivant* de *La Lechera* (Vermeer, 1658-1660), el cual se encuentra en la misma localización que el primero de *Breakfast Piece* (Badham, 1936). Por ello, la iluminación principal es muy similar, con la diferencia de que esta vez sí se aplica un CTB Full, ya que se trata de una luz día normal. También se aplica un negativo en el lado derecho de la imagen, para reforzar el contraste que, como en la pintura original, es bastante marcado.



Fig. 6.7. Comparación del fotograma (izquierda) de *Déjame Respirar* y de la pintura (derecha) de *La Lechera* (Vermeer, 1658-1660). Elaboración propia (2022).

En este caso y al tratarse de una pintura realizada en un formato vertical, se opta por realizar un *tilt* desde el bodegón de la mesa hasta alcanzar el rostro del personaje, mostrando la representación de la pintura de forma progresiva a la vez que se aprovecha la acción de servir leche como justificación para mantener la composición de la pintura.

Por otro lado, de nuevo se encuentran diferencias a comentar, siendo una de ellas el fondo, el cual de nuevo ha tenido que ser adaptado según los recursos de los que se disponía. Y por último, también destacar la diferencia de colores, que no termina de ser del todo una diferencia, ya que sí que es verdad que actualmente parecen mucho menos saturados que en la obra original, pero esto es así debido a que la corrección de color no está en su versión final.

La siguiente obra que se trata de representar es *La Última Cena* (1495-1498) de Leonardo Da Vinci, siendo esta la que más dificultad y problemas causó, llevando a obtener un resultado alejado de lo planteado en un comienzo y también alejado del *tableau vivant* pero que, más allá de eso, da resultado a nivel narrativo y estético.

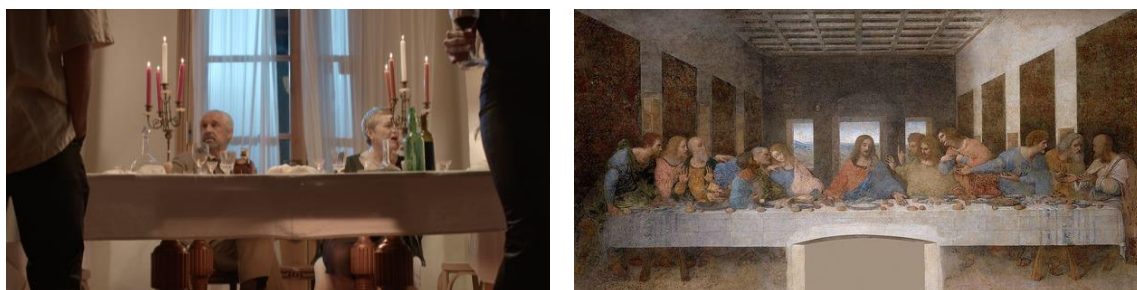


Fig. 6.8. Comparación del fotograma (izquierda) de *Déjame Respirar* y del fresco (derecha) de *La Última Cena* (Da Vinci, 1495-1498). Elaboración propia (2022).

Este plano se había planteado de forma que la mesa estuviese llena de los invitados de la cena, igualmente dispuestos que en la obra pictórica, pero al tener lugar el rodaje en Martorell y por razones de logística y presupuesto, era imposible transportar a los figurantes de Barcelona a Martorell, y tampoco se encontraron residentes de Martorell para esta función. Esto llevó al planteamiento del plano general inicial a convertirse en uno más cerrado, pudiendo así llenar la imagen más fácilmente y engañar al espectador mediante el sonido.

Por otro lado, el punto de vista también es diferente. Teniendo en cuenta que se trata de un *travelling in* por motivos narrativos, en principio se había planteado de forma que la cámara comenzase desde una perspectiva más picada, al igual que la utilizada en *La Última Cena* (Da Vinci, 1495-1498), pero para conseguir esto y terminar bajo la mesa con un movimiento de cámara estable, se habría necesitado un *gimbal*. Por temas de presupuesto no fue posible disponer de uno, por lo que se realizó a través de un trípode sobre una WilliGo, lo que no permite modificar el eje de la cámara verticalmente y esta se tuvo que adaptar al punto de vista final.

Por último y esta vez en cuanto a iluminación, el foco empleado para iluminar la parte frontal del mantel se fundió y, por una falta de previsión y tiempo, la toma se hubo de tirar bajo las condiciones del momento.

Las tres siguientes representaciones tienen lugar en la habitación del matrimonio, comenzando por la de *Todo es Vanidad* (1892) de Charles Allan Gilbert. Para este *tableau vivant* el principal inconveniente fue el hecho de no encontrar un espejo redondo, lo que afecta considerablemente a la composición final, haciendo mucho más complicado que la calavera de la ilustración original sea visible.



Fig. 6.9. Comparación del fotograma (izquierda) de *Déjame Respirar* y de la ilustración (derecha) de *Todo es Vanidad* (Gilbert, 1892). Elaboración propia (2022).

De todas formas, por el resto se cumplió con el resultado esperado. En cuanto a la iluminación, se utilizó una luz lateral proveniente de una bola china que genera el contraste del rostro y motiva la luz de la vela. A esto se le suma la luz exterior en forma de contralateral que rellena la parte posterior del personaje, dejando solo en penumbra la parte izquierda del rostro, al igual que en la ilustración. En cuanto al encuadre, se optó por un plano fijo a pesar de tratarse de una ilustración vertical ya que, de todas formas, la parte inferior de la ilustración prácticamente no contiene información relevante.

Seguida de esta, viene la representación de *El Beso* de Gustav Klimt. En ella se mantiene la iluminación del *tableau vivant* de *Todo es Vanidad* (Gilbert, 1892), pero a esta se le añade una luz cenital conformada por dos *PavoTubes* de 60 cm a 3200K situados sobre la cama, que ayuda a suavizar el contraste lateral que se producía en el ejemplo antes mencionado para, así, conseguir una imagen más plana y acercarse más al estilo de Klimt.



Fig. 6.10. Comparación del fotograma (izquierda) de *Déjame Respirar* y de la pintura (derecha) de *El Beso* (Klimt, 1907). Elaboración propia (2022).

Por otro lado y teniendo en cuenta que la pintura de *El Beso* (Klimt, 1907) es poco realista, se trató de acercarse a los colores de Klimt mediante detalles dorados como el marco del espejo o el pijama de Teresa, además de aportar un poco más de calidez a través de la *practical light* que asoma en el reflejo del espejo. Y es que, de hecho, este fue el principal problema a la hora de intentar imitar esta pintura: llevar el estilo de Klimt a la realidad y, además, adaptarlo coherentemente a la narrativa visual. De todas formas, sí que hay detalles que se habrían podido mejorar, como haber encontrado un vestuario dorado también para Fernando, pero no fue posible.

Por último, llega el turno de *Sueño y su hermanastro Muerte* (1874) de John William Waterhouse. En esta ocasión se produjo un inconveniente en cuanto a la localización, ya que debido a la distribución de la casa, la cámara no se pudo situar lo suficientemente lateral para ofrecer la perspectiva idónea, por lo que esta es más frontal de lo que debería. En cuanto a la iluminación, el objetivo principal era crear ese contraste de iluminación entre los dos personajes que se observa en la obra pero, a su vez, no romper con el *racord* lumínico de la escena. Para ello, se mantuvo la iluminación tal y como estaba, pero se recortó la zona de Fernando mediante *floppys*, tanto cenitales como laterales. A su vez, la parte de Teresa se ve reforzada por la luz que le llega de la lámpara de mesa.

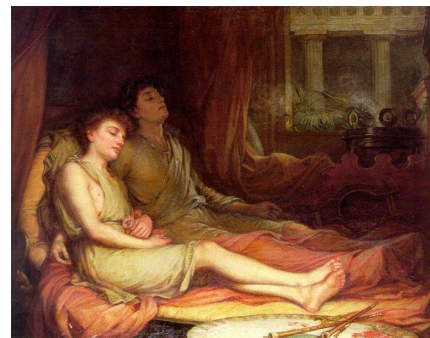


Fig. 6.11. Comparación del fotograma (izquierda) de *Déjame Respirar* y de la pintura (derecha) de *Sueño y su hermanastro Muerte* (John William Waterhouse, 1874). Elaboración propia (2022).

Las tonalidades se respetan en lo posible, jugando con el rojo y sustituyendo los tonos más anaranjados y verdes de la obra original por tonos más *beiges*, en este caso debido a que eran las telas de las que se disponía, además de por una cuestión de *racord*, como ocurre con el pijama de Teresa y Fernando.

Por último, la posición de los actores también varía con respecto a los de la pintura, pero se intentó encontrar un equilibrio entre lo más orgánico para los actores teniendo en cuenta la posición de la que venían, siendo muy difícil marcar la posición final, ya que fue la situación y su transcurso la que lo decidió.

7. Conclusiones

A lo largo del proceso de creación de este proyecto, se han extraído diversos conocimientos y experiencias, no solo como parte del estudio y análisis del objeto de estudio o la producción de la pieza audiovisual, sino sobre todo de los errores cometidos a lo largo de esta.

En primer lugar, cabe confirmar la importancia de una buena preproducción, algo de lo que la autora ya venía concienciada, pero que aumentó en importancia con este proyecto. Gracias al estudio previo de la técnica del *tableau vivant* desde sus inicios hasta la actualidad y la relación general entre el cine y la pintura, se obtuvo una visión mucho más consciente del contexto en el que se trabajaba y, lo más importante, se encontraron muchos antecedentes, de los cuales muchos terminaron por convertirse en referentes, similares a lo que se buscaba obtener en la pieza audiovisual. Esto último es de vital importancia, ya que estos antecedentes ayudaron a entender como llevar a la práctica la técnica y teoría estudiadas, aportando un punto de vista más creativo y sirviendo no solo como inspiración y ejemplo para el futuro cortometraje, sino también para saber cómo diferenciarse. Con esto, lo que se busca recalcar es la importancia de entender y saber lo que se ha hecho anteriormente, ya que es un aspecto que la autora, cuando comenzó a plantear el proyecto, no le daba la importancia necesaria, ansiando comenzar demasiado rápido con aspectos más relacionados a la parte aplicada.

También en relación a la preproducción, pero esta vez más enfocada al rodaje, destacar que los aspectos fundamentales para un buen resultado concluyen en una buena organización, previsión de imprevistos y comunicación con el equipo. En el caso del proyecto, estas se cumplieron y se vio reflejado a la hora del rodaje, donde el trabajo fue fluido y no hubo grandes inconvenientes que no se pudiesen solventar. Y es que, en relación a esto último y ya entrando en la fase de producción, se puede decir que la capacidad de adaptación e improvisación son dos características que el *DoP* debe tener entrenadas, sobre todo en producciones de bajo presupuesto donde suele haber más imprevistos y menor tiempo para solventarlos. Incluso esta capacidad de adaptación se ve reflejada a la hora de, por ejemplo, adaptarse al presupuesto que producción le ofrece al departamento.

Otro factor importante a tener en cuenta a la hora de la producción y como figura de *DoP*, es saber coordinar al equipo de cámara e iluminación para mantener un flujo de trabajo adecuado, además de saber mantener la calma y ser resolutivo en los peores momentos.

A pesar de haber mencionado y puesto especial hincapié en aspectos de carácter humano, para cumplir el rol de *DoP* también es necesario contar con los conocimientos teórico-prácticos necesarios para poder realizar las tareas de forma correcta y eficiente. Este estudio también se lleva a cabo en la preproducción donde, como se mencionaba anteriormente, buscando referentes y la forma en la que estos trabajan se han obtenido muchos de estos conocimientos, más allá de la base en cuanto a conceptos y características de la luz o funcionalidad de la cámara, por ejemplo, de carácter más teórico.

7.1. Ampliaciones futuras

Como ya se ha explicado en diferentes apartados a lo largo de la memoria, la postproducción del proyecto se encuentra sin terminar, siendo esta una primera versión del montaje que aún no termina de estar definida.

Así pues, la supervisión de la corrección del color aún no se ha podido llevar a cabo en debidas condiciones y se encuentra a la espera de la finalización de este primer paso que es el montaje. Se tiene previsto realizar el etalonaje en julio, junto con la postproducción de sonido y el diseño de los grafismos, aún sin terminar también, con el objetivo de obtener una versión final a principios de agosto.

8. Referencias

8.1. Bibliografía y webgrafía

Art Gallery NSW. (s. f.). *Breakfast piece*. Art Gallery NSW.

<https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/6381/#about>

Arumí, E. (1996). *Goya, artista revolucionario y su influencia en el cine*. Filmhistoria online, 247-276.

Barrientos, M. (2002). *Cine y pintura. Cine, arte y artilugios en el panorama español*.

Bazán de Huerta, M. (1997). *Vicent Van Gogh y el cine*. Norba-Arte XVII, 233-259.

Benavent, C. (1998). *El encuadre cinematográfico*. Banda aparte. (9):160-160.

Bianchi, C. J. (2017). *Dirección de fotografía y efectos visuales: Articulación de los roles en el cine contemporáneo*. Elaleph.com

Canudo, R. (1911). Manifiesto de las Siete Artes.

Caparrós, J. M. (2010). *El testamento fílmico de Akira Kurosawa*. Filmhistoria Online. Vol. XX, nº 2. <https://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/13518>

Castro, E., & Paradas, A. C., & Otero, F. J., & Francisco, J., & Gómez, A. M., & Claudia, E., & Bolois, A., & Iñigo, A., & Sáenz de Ugarte, F., & Mesa, S. (2017) *La creatividad en el aula del siglo XXI: literatura, teatro, cine, danza y artes plásticas*. Egregius Ediciones.

Colorado, A. y Andrade, V. (2017). *Fotografía-pintura-cine: interconexiones estéticas*. Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía, nº 16, pp. 7-13.

Emmanuel, L. (2016). *Entrevista exclusiva con Emmanuel “el Chivo” Lubezki*. Life and Style. <https://lifeandstyle.expansion.mx/entrevistas/2016/01/26/entrevista-exclusiva-con-emmanuel-el-chivo-lubezki>

- Fernández, M. C., & López, E. (2018) *La estética cinematográfica: luz y color*. Centro de Comunicación y Pedagogía. <http://www.centrocp.com/la-estetica-cinematografica-luz-color/>
- Filmin. (2014). *Shirley: Visiones de una realidad*. Filmin. <https://www.filmin.es/pelicula/shirley-visiones-de-una-realidad?origin=searcher&origin-type=primary>
- García, M. (2016). *El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad*. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid].
- Guserl, S. (2009). *Intermediale Beziehungen von Malerei und Film: eine Annäherung am Beispiel Goya*. [Tesis de maestría, Universidad de Viena].
- HBO. (2019). *Euphoria*. HBO. <https://www.hbo.com/euphoria>
- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Gustavo Gili Barcelona.
- Holshevnikof, B. (2016). *Manual de Iluminación ARRI*. (4ta ed.). ARRI.
- Imaginario, A. (s. f.) *La última cena de Leonardo Da Vinci*. Cultura Genial. <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/6381/#about>
- Koziura, D. (2021). *Sobre la dirección de fotografía en largometrajes de origen nacional*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Quilmes]. Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes.
- Loiseleux, J. (2005). *La luz en el cine: Como se ilumina con palabras como se escribe con la luz*. Paidós.
- Macías, J. (1998). *Metamorfosis del encuadre. Una aproximación a la noción de encuadre cinematográfico a través de Blade Runner*. Revista Latina de Comunicación Social, 8.
- Martin, M. (2008). *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa.
- Moral, J. (2016). *De la pintura al cine, del cine a la pintura: historias de una imantación*. EME Experimental Illustration, Art & Design, 4(4), 90-99.

- Orozco, G. J. (2016). *Le tableau vivant: Una forma de trasvase entre pintura y cine. El caso de La ronda de noche (1642) de Rembrandt van Rijn y La ronda de noche (2007) de Peter Greenaway*. ESCENA. Revista de las artes, 75(2), 1-20.
- Ortiz, Á. (2015). *De la historia al cine pasando por la pintura. ¿Película o tableau vivant? Historia y cine. La Construcción del pasado a través de la ficción*. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.
- Ortiz, A. y Piqueras, M. (2003). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Barcelona: Paidós.
- Pons, J. P. (2005). *La pintura y su influencia en el cine. Una aproximación pedagógica a la obra de Edward Hopper*. Enseñanza, 23 (200S), 103-114.
- Roda, S. (2015). *Edward Hopper: la cinematografía de lo pictórico*. Revista Latente, 13, 81-100.
- Salas, C. (2011). *Del cine a las artes plásticas. Relaciones e influencias en las vanguardias históricas* [Tesis de doctorado, Universidad de Murcia].
- Sánchez, J. L. (2018). *Historia del Cine: Teorías, estéticas, géneros*. Alianza Editorial.
- Valero, E. (2021). *La dirección de fotografía en el cine español (1940-1960): la obra de Juan Mariné* [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional de la UCM.
- Wenders. W. (2005). *El "blues" tiene poderes curativos*. El País.
https://elpais.com/diario/2005/08/19/revistaverano/1124402417_850215.html

8.2. Filmografía

Coppola, F. F. (1979). *Apocalypse Now*. Zoetrope Studios.

Deutsch, G. (2013) *Shirley: Visiones de una realidad*. KGP Kranzelbinder Gabriele Production.

Gilliam, T. (1988). *The Adeventures of Baron Munchausen*. Allied Filmmakers.
Gruziya Film, Qartuli Pilmi.

Guy, A. (1906). *La vie du Christ*. Gaumont.

Hatot, G. & Lumière, L. (1898). *La vie et la passion de Jésus-Christ*. Lumière.

Hitchcock, A. (1960). *Psicosis*. Paramount Pictures.

Kurosawa, A. (1990). *Sueños*. Warner Bros.

Levinson. L. (2019). *Euphoria*. Drake, A24.

Nonguet, L. & Zecca, F. (1903). *La vie et la passion de Jésus-Christ*. Pathé.

Olcott, S. (1021). *From the Manger to the Cross*. Kalem Company.

Rohmer, E. (1979). *Perceval le Gallois*. Les Films du Losange, France 3 (FR 3).

Shengelaya, G. (1969). *Pirosmani*. Gruziya Film, Qartuli Pilmi.

Webber, P. (2004). *Girl with a Pearl Earring*. Archer Street Limited, Delux Productions.

Weir, P. (1998). *The Truman Show*. Paramount Pictures, Scott Rudin Productions.

Wenders, W. (2005). *Don't come knocking*. Reverse Angle International.

Yimou, Z. (1994). *¡Vivir!* Era International Ltd, Shanghai Film Studios.

9. Estudio de viabilidad

9.1. Plan de trabajo y cronograma

El siguiente Diagrama de Gantt muestra de forma más gráfica y esquematizada las tareas a realizar y como se ha planteado su distribución a lo largo del tiempo del que se disponía para realizar el proyecto. Así pues y para una mejor organización, además de las tres fases de producción también se muestran las diferentes entregas de la memoria del proyecto que se han ido haciendo. Cabe mencionar que se trata de una versión realizada durante la preproducción del proyecto, por lo que no se trata de los tiempos reales sino de una aproximación cuya función era hacerse una idea de cómo se organizaría el proceso.

TAREA	Octubre 2021				Noviembre 2021				Diciembre 2021				Enero 2022				Febrero 2022				Marzo 2022				Abril 2022				Mayo 2022				Junio 2022				Julio 2022																			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4																
MEMORIA																																																								
Avantprojecte																																																								
Memorias intermedia y final																																																								
Defensa																																																								
PREPRODUCCIÓN																																																								
Ideación y escritura de guión																																																								
Estudio de la técnica del <i>Tableau Vivant</i>																																																								
Búsqueda y elección de los cuadros a representar																																																								
Estudio de la composición, iluminación y colorimetría de los cuadros																																																								
Selección del equipo de cámara e iluminación																																																								
Visita y elección de localizaciones																																																								
Elaboración del guión técnico																																																								
Elaboración de los esquemas de iluminación																																																								
Elaboración de la lista de material																																																								
Pruebas de cámara																																																								
PRODUCCIÓN																																																								
Rodaje																																																								
POSTPRODUCCIÓN																																																								
Supervisión de la corrección de color																																																								

Tabla 9.1. Diagrama de Gantt. Elaboración propia (2022).

9.2. Viabilidad técnica

En este apartado se recogen todos los recursos técnicos necesarios para llevar a cabo el proyecto. Al tratarse de una producción audiovisual, los principales requerimientos son aquellos que tienen que ver con el material de cámara e iluminación, las localizaciones o el personal humano, sin los que sería imposible llevar a cabo el rodaje.

En cuanto al material, se puede encontrar y alquilar casi todo lo necesario en SERMAT, servicio de préstamo de material de la universidad, por lo que no ha supuesto ningún impedimento. En este apartado también cabe mencionar el uso del *Software* de corrección de color, aunque no se trate de material tangible. Su empleo es gratuito y puede encontrarse en internet, siendo este el *DaVinci Resolve 17*.

Por otro lado, las localizaciones. Este ha sido uno de los aspectos que han requerido más tiempo, ya que se debía encontrar una ubicación que cumpliera con todos los requisitos estéticos, además de con la disponibilidad horaria y se adaptase al presupuesto. Finalmente se encontró la localización ideal, una casa de Martorell cuya dueña nos dio todo tipo de facilidades y se adaptó al presupuesto propuesto.

El equipo humano está conformado por amigos y compañeros, los cuales han ofrecido su ayuda de forma altruista y desinteresada.

Por último y para que lo mencionado anteriormente haya podido emplearse en rodaje, el transporte. Este fue propio y del equipo del proyecto. Únicamente se alquiló una furgoneta para transportar el material el primer día.

Así pues, se puede observar que el proyecto no ha presentado ningún impedimento técnico, siendo sus necesidades principales cubiertas sin problema.

9.3. Viabilidad económica

En primer lugar, el proyecto será viable económicamente gracias al servicio gratuito de préstamo de material de la universidad.

Por otro lado, el trabajo del equipo humano tanto técnico como artístico no es remunerado, pero sí se han cubierto tanto transporte como dietas. Estos últimos y los costes de otros requerimientos como las localizaciones, el presupuesto para el departamento de arte o cualquier imprevisto, se han cubierto a través de un *crowdfunding*, que ha alcanzado un total de 1200€ dedicados a cubrir el total de los todos los gastos del proyecto.

9.3.1. Presupuesto

El siguiente presupuesto muestra una aproximación de los costes totales del departamento de fotografía que conllevaría la realización del proyecto en términos profesionales, por lo que está realizado en base a los precios del mercado y de las principales casas de alquiler de Barcelona. Cabe comentar también que en estos casos, pedidos de material grandes y de varios días, se suelen realizar descuentos que aquí no se han visto aplicados.

	€/unidad o día	UNIDADES		TOTAL
		Días	Personas	
MATERIAL TÉCNICO				
Cámara				
Black Magic Pocket 6K	70€	4		280€
Atomos Ninja V	30€	4		120€
Monitor Combo	20€	4		80€
Follow Focus Tilta Nucleus	50€	4		200€
Ópticas Samyang (24mm, 35mm, 50mm, 85mm)	80€	4		320€
Trípode Manfrotto "Cine"	25€	4		100€
Claqueta	10€	4		40€
Carro Travelling WILLi GO	35€	4		140€
Estatiu Filmcity FC-10w (Fibra Carboni)	15€	4		60€
Cable SDI (x2)	2€	4		16€
Cable HDMI (x2)	3€	4		24€
Fotómetro Sekonic L-858D	20€	4		80€
Cajón de cámara (x2)	5€	4		40€
Kit de limpieza	1€	4		4€
Batería V-Lock (x3) + cargador	7€	4		84€
Batería NP (x5) + cargador	3€	4		60€
Kit filtros ND (3, 6, 9) + Polarizador	30€	4		120€
Luz				
Cineroid Kit 3 Paneles LED	20€	4		80€
Fresnel 2K	20€	4		80€
Fresnel 1K (x2)	15€	4		120€
Fresnel 650w (x2)	12€	4		96€
PavoTube 60 cm (x2)	13€	4		104€
1010 (x4)	8€	4		128€
Ceferino (x6)	6€	4		144€
Barracuda	5€	4		20€
Mecanotubo	10€	4		40€
Bobina 10m	3€	4		12€
Bandera negra (x6)	5€	4		120€
Pórex 1x1 (x2)	5€	4		40€
Bastidor 120x120 (x2)	6€	4		48€
Dimmers (x9)	5€	4		180€
Palio estructura 360x360	65€	4		260€
Lonas palio b/n	10€	4		40€
Bola china grande (x2)	0'50€	4		4€
Tela negra	3€	4		12€
Bovina (x3)	3€	4		36€
Tripleta (x2)	1€	4		8€
Schuko (x11)	1'50€	4		66€
Accesorios grip	30€	4		120€
WD (1 - ¼ - ½ - ⅓)	2€	4		8€
CTO (1 - ¼ - ½ - ⅓)	2€	4		8€
CTB (¼ - ½ - ⅓)	2€	4		8€
Full CTB	1€	4		4€
Moonlight	1€	4		4€
Otros				
Bombillas varias	10€	4		40€
Sacos de arena 10kg (x12)	1'50€	4		72€
Pelotas de tenis (x20)	0'50€	4		40€
Retales tela negra	1€	4		4€
Portalámparas (x4)	2€	4		32€
Cuerdas	1€	4		4€
Escalera	15€	4		60€
Eslinga (x10)	2€	4		80€
TOTAL				3.890€
PERSONAL TÉCNICO				

DoP	170€	4	1	680€
Ayudante de cámara	90€	4	1	360€
Auxiliar de cámara	60€	4	1	240€
Gaffer	75€	4	1	300€
Eléctricos	60€	4	2	480€
TOTAL				2.060€
TOTAL				5.950€

Tabla. 9.2. Presupuesto profesional del departamento de fotografía. Elaboración propia (2022).

Sin embargo, estos costes se ven altamente reducidos en el presupuesto real del proyecto. Como se puede observar en el presupuesto profesional, los gastos del departamento de fotografía se limitan a material y equipo técnico, que en este caso y como se ha explicado anteriormente, se han podido obtener en su mayoría de forma gratuita, suponiendo tan solo un 5% del presupuesto total disponible para el proyecto y siendo la mayor parte del restante dedicado a cubrir transporte, dietas y alquiler de la localización.

	€/unidad o día	UNIDADES		TOTAL
		Días	Personas	
MATERIAL TÉCNICO				
Luz				
Barracuda	5€	4		20€
Pelotas de tenis (x8)	1€			8€
Chatter				25€
Bombillas varias				10€
TOTAL				63€

Tabla. 9.3. Presupuesto real del departamento de fotografía. Elaboración propia (2022).

9.4. Aspectos legales

Tanto el cortometraje como el guion literario se registrará en el Registro de la Propiedad Intelectual para evitar futuros problemas de *copyright*. Por la misma razón, los actores y actrices que aparecen en la pieza audiovisual han firmado un documento donde se indica la cesión de los derechos de imagen.

10. Anexos

10.1. Guion literario

Déjame Respirar
por
Ariana Goás

1. HABITACIÓN. INT/NOCHE

Unos pies sobre una silla. Al cabo de unos segundos, la silla se cae y los pies se quedan colgando.

DÉJAME RESPIRAR**1. COCINA. INT/DÍA**

TERESA (55) está desayunando con su marido FERNANDO (62) en la mesa de la cocina. TERESA revuelve el café aburrida mientras que FERNANDO lee el periódico sin prestarle atención. FERNANDO, sin apartar la vista del periódico, llama a ANABEL (45), la asistente doméstica.

FERNANDO

¡Anabel!

ANABEL aparece inmediatamente y se queda en la puerta.

FERNANDO

(sin apartar la mirada del periódico)
Acércame la mermelada.

ANABEL va a por la mermelada. Al pasar por enfrente de la mesa, FERNANDO se retira el periódico para mirarle el culo a ANABEL, que se da cuenta. Y TERESA también. TERESA se queda mirando a FERNANDO fijamente.

TERESA

Anabel cariño, ¿me podrías pasar un terrón de azúcar, por favor?

ANABEL coge las cosas y las lleva a la mesa. Deja el tarro de mermelada del lado de FERNANDO con un movimiento brusco. Después se dirige hacia TERESA y le deja el bote de los terrones de azúcar de forma más delicada, pasando su mano por encima de su hombro. TERESA se lo agradece acariciándole la mano cuando esta la retira.

1. TORRE. INT/DÍA

TERESA está mirando por la ventana.

ANABEL

Teresa, Fernando, la comida está servida.
TERESA se gira y baja las escaleras.

1. COMEDOR. INT/DÍA

TERESA entra en el comedor y se sienta en la mesa.

TERESA

Gracias por poner la mesa, Anabel.

FERNANDO también llega y se sienta y, sin dirigirse palabra, ambos comienzan a comer. Hay un silencio incómodo, sólo se escuchan los cubiertos.

TERESA

(carraspea)

¿Te gusta la comida? Hoy he ayudado a Anabel a prepararla.

FERNANDO

Sí, está bien.

TERESA

Ha llegado un matrimonio nuevo al edificio. Estaba pensando en organizar una cena de vecinos esta noche para conocerlos, parecen simpáticos.

FERNANDO se limita a responderle con una mirada desganada, pero TERESA la ignora.

TERESA

¡Anabel, cariño! ¿Por qué no te encargas de organizarlo todo? Yo iré a decírselo a los vecinos y te puedo ayudar a preparar la cena, por lo visto hacemos buen equipo.

ANABEL

Por supuesto, Teresa, me parece una magnífica idea.

TERESA

Después puedes tomarte la noche libre. Y si quieres venir, no hace falta decir que estás más que invitada.

ANABEL recoge algunas cosas de la mesa y se marcha.

FERNANDO

(A Anabel, alzando la voz) ¡Tráeme un café con leche!
FERNANDO se asegura de que ANABEL ya se ha marchado.

FERNANDO

Creo que deberíamos ir cambiando de criada,
ya está demasiado mayor. Para lo que hace... (continúa)

1. PASILLO. INT/DÍA

ANABEL está quieta en el pasillo, escuchándolo todo.

FERNANDO

(continúa)... incluso podrías hacerlo tú.

Se hace el silencio y ANABEL se marcha.

1. COCINA. INT/DÍA

ANABEL sirve la leche del café. Abre el cajón de los cubiertos. Se dispone a coger un cuchillo, pero finalmente cambia de idea y coge la cucharilla.

1. RECIBIDOR. INT/NOCHE

Se escucha un timbre. TERESA abre la puerta de la entrada y recibe a MARÍA (40), que trae consigo un tupper de croquetas.

TERESA

¡Bienvenida MARÍA! ¿Y tú marido?

MARÍA

Se encontraba mal, he venido sola.

TERESA

Ah, ¡bueno! Pasa, te presentaré a los vecinos.
Ya verás que bien te caen todos.

1. COMEDOR. INT/NOCHE

El postre. Las botellas de vino ya están vacías. FERNANDO se encuentra sentado en el centro de la mesa y TERESA a su lado.

TERESA conversa con una de las vecinas. MARÍA pasa por enfrente de la mesa.

TERESA

¡María! Muy ricas las croquetas.

ANABEL aparece por el fondo y TERESA se aparta de FERNANDO para hacerle un hueco.

TERESA

¡Anabel! Ven, siéntate aquí con nosotros.
¿Te lo estás pasando bien?

ANABEL se sienta entre FERNANDO y TERESA. Antes de que le dé tiempo a responder, a TERESA se le cae un cubierto. ANABEL y TERESA se agachan a la vez para recogerlo, chocando sus cabezas y riendo amistosamente. Simultáneamente, por debajo de la mesa FERNANDO posa su mano sobre la pierna de ANABEL. A ANABEL se le borra la sonrisa de la cara. Al incorporarse de nuevo a la mesa, TERESA también da unos toquecitos con la mano sobre la pierna de ANABEL, que se limita a dirigirle una sonrisa incómoda.

1. BAÑO. INT/NOCHE

FERNANDO abre un cajón en el que hay varias cajas de pastillas y un par de juguetes sexuales de BDSM. Coje una de las cajas, que corresponde a viagra. Toma una pastilla mientras que de fondo se escucha a TERESA despidiéndose y cerrando la puerta.

1. HABITACIÓN. INT/NOCHE

TERESA está frente al tocador quitándose las joyas. Por el reflejo ve como FERNANDO entra por la puerta, tambaleándose un poco. Suspira con desprecio y se dirige a la cama para ponerse el pijama, dándole la espalda. FERNANDO se acerca a TERESA y la interrumpe, abrazándola por detrás y comenzando a besarla.

TERESA

Venga Fernando, ahora no...

FERNANDO insiste, hasta que TERESA lo aparta de un empujón. Durante unos segundos se quedan mirándose a los ojos. TERESA decidida se acerca y lo empuja. FERNANDO pierde el equilibrio fácilmente debido a la pérdida de reflejos por culpa del alcohol, haciéndolo caer sobre la cama. FERNANDO intenta incorporarse sin mucho éxito, un tanto confuso y aturdido. A su vez, TERESA se acerca lentamente

hasta llegar al borde de la cama. Sonríe y comienza a sentarse sobre FERNANDO.

FERNANDO

(en tono picante) Ah... Así que hoy estás traviesa eh...

FERNANDO empieza a acariciar a TERESA, quien rápidamente aparta sus manos y las inmoviliza sobre la cama.

FERNANDO

Vaya... 20 años de casados y no conocía este lado tuyo..
Me gusta.

TERESA suelta las manos de FERNANDO y cariñosamente las dirige hacia su cuello. Empieza a apretar y FERNANDO le dedica una media sonrisa, despreocupado. TERESA se acerca a su oído.

TERESA

Fernando, cariño, tú no sabes nada de mí.

Antes de que a FERNANDO le dé tiempo a decir nada, TERESA empieza a apretar sus manos con aún más fuerza. Al principio FERNANDO muestra placer, hasta que la fuerza aumenta demasiado y, dándose cuenta de que TERESA no tiene intención de detenerse, empieza a forcejear, pero ya es demasiado tarde. TERESA continúa apretando, hasta que FERNANDO deja de moverse.

TERESA se queda inmóvil durante un breve instante. Retira las manos lentamente.

TERESA

Fernando... ¿Fernando?

TERESA no puede creerse lo que acaba de ocurrir. Se deja caer al lado de FERNANDO y apoya la cabeza sobre su hombro. Al principio se muestra aliviada, pero no tarda en entrar en razón.

TERESA

No. No no no no.

TERESA se aleja del cuerpo sin vida de su marido y se lleva las manos a la cabeza. Aterrorizada.

TERESA

¿Qué he hecho...?

TERESA entra en pánico y empieza a dar vueltas por la habitación. Intenta mover el cuerpo de FERNANDO pero pesa demasiado. El sonido

de la puerta de la habitación abriéndose la hace detenerse. TERESA se gira lentamente hacia la puerta.

TERESA

Anabel... Pensaba que ya te habías ido.

ANABEL

S-Se me olvidó la chaqueta. Escuché unos ruidos y...
¿Está bien el señor Fernando?

TERESA dirige la mirada hacia FERNANDO. Se limpia las lágrimas y vuelve a dirigirse a ANABEL.

TERESA

Escúchame Anabel. Necesito tu ayuda.

elipsis de tiempo

ANABEL y TERESA están elevando el cuerpo de FERNANDO con la ayuda de una cuerda que rodea el cuello de este. Colocan una silla bajo los pies del cuerpo de FERNANDO. Intentan simular un suicidio. TERESA empuja la silla y los pies de FERNANDO quedan balanceándose en el aire (*mismo plano con el que se inicia el cortometraje*).

TERESA y ANABEL se miran, mientras el cuerpo de FERNANDO se balancea en el fondo. TERESA y ANABEL se besan.

FIN

1. HABITACIÓN. INT/NOCHE

Se ve algún detalle del cadáver de FERNANDO, continúa mostrándose la habitación y aparecen los pies de otro cadáver tumbado sobre el suelo. Poco a poco se sigue mostrando y se ve que es TERESA. Continúa el movimiento hasta que finalmente se ve a ANABEL tirada en la cama del matrimonio, con la bata de satén dorado de TERESA, sus joyas y fumándose un puro de FERNANDO.

10.2. Guion técnico

GUIÓN TÉCNICO DÉJAME RESPIRAR									
SEC	PLANO	DESCRIPCIÓN	ENCUADRE	ANGULACIÓN	MOVIMIENTO DE CÁMARA	ÓPTICA	SONIDO	TEXTO	COMENTARIOS
1. INT. HABITACIÓN - NOCHE									
1	1	Pies <u>sobre silla</u> . Se resbalan y quedan colgando	PD	Frontal	Estático	35mm			
<i>TÍTULO</i>									
2. INT. COCINA - DÍA									
2	1	Teresa desayunando. Revuelve el café	PG - PP	Picado	Traveling in a Teresa	24/35 mm			Breakfast Piece (Herbert Badham, 1936)
2	2a	Fernando leyendo el periódico	PM	Frontal Fernando	Estático	35mm			
2	3a	Teresa lo mira, suspira y sigue a lo suyo	PM	Frontal Teresa	Estático	35mm		Fernando: ¡Anabel!	
2	4a	Fernando sigue leyendo el periódico. Anabel aparece a sus espaldas y se detiene. Se dirige a por la mermelada y le <u>dedica</u> una sonrisa amistosa a Teresa	PG	$\frac{3}{4}$ escorzo Teresa	Estático	24mm		Anabel: ¿Si, Fernando? Fernando: Acércame la mermelada	
2	3b	Teresa le devuelve la sonrisa.	PM	Frontal Teresa	Estático	35mm			
2	4b	Fernando le mira el culo a Anabel	PG	$\frac{3}{4}$ escorzo Teresa	Estático	24mm			
2	5	Teresa mira fijamente a Fernando, que vuelve a fijar su mirada en el periódico. Anabel vuelve con las cosas a la mesa	PM	$\frac{3}{4}$ escorzo Fernando	Estático	35mm		Teresa: Anabel cariño, ¿me podrías pasar un terrón de azúcar, por favor?	
2	6	Anabel deja las cosas sobre la mesa	PD	Frontal	Estático / Tráfoco del bote de mermelada al bote de azúcar	50mm			
2	3c	Anabel pasa la mano sobre el hombro de Teresa. Teresa la acaricia	PM	Frontal		35mm		Teresa: Gracias	
3. INT. MIRADOR - DÍA									
3	7	Teresa toqueteando su anillo de casada	PD	Frontal	Estático	50mm			
3	8	<u>Teresa apoyada</u> sobre la ventana. Al escuchar a Anabel se gira y baja las escaleras	PG	Escorzo de Teresa	Estático	24mm		Anabel: Teresa, Fernando, la comida está servida.	Muchacha en la ventana (Salvador Dalí, 1925)

4. INT. COMEDOR - DÍA								
4	9	Teresa se sienta. FERNANDO también llega y se sienta y, sin dirigirse palabra, ambos comienzan a comer.	PG	Lateral	Estático	24mm		Teresa: Gracias por poner la mesa Anabel
4	10a	Teresa comiendo.	PM	Frontal	Estático	35mm		
4	11a	Fernando comiendo	PM	Frontal	Estático	35mm		
4	10b	Teresa intenta iniciar una conversación	PM	Frontal	Estático	35mm		Teresa: (carraspea) ¿Te gusta la comida? Hoy he ayudado a Anabel a prepararla.
4	11b	Fernando responde sin levantar la mirada	PM	Frontal	Estático	35mm		Fernando: Sí. Está bien.
4	10c	Teresa se muestra desilusionada, pero lo intenta de nuevo	PM	Frontal	Estático	35mm		Teresa: Ha llegado un matrimonio nuevo al edificio. Estaba pensando en organizar una cena de vecinos esta

								noche para conocerlos, parecen simpáticos.
3	11c	Fernando la mira de forma desganada, sin responder	PM	Frontal	Estático	35mm		
	10d	Anabel lo ignora y se gira hacia Anabel	PM	Frontal	Estático	35mm		Teresa: ¡Anabel..
3	12	Anabel está a lo suyo y se gira cuando Teresa le llama.	PP Anabel PG Salón	Frontal	Estático Trasfoco de Anabel a la mesa	24mm		Teresa: ..., cariño! ¿Por qué no te encargas de organizarlo todo?
3	10e	Teresa le explica el plan a Anabel	PM	Frontal	Estático	35mm		Teresa: Yo iré a decírselo a los vecinos y te puedo ayudar a preparar la cena, por lo visto hacemos buen equipo.
3	13	Teresa le responde contenta	PM	Contrapicado (poquito)	Estático	35mm		Anabel: Por supuesto, Teresa, me parece una

								magnífica idea.	
3	14	Teresa continúa la conversación. Mientras, sigue a Anabel con la mirada, que se acerca a recoger algunas cosas de la mesa. Anabel se marcha.	PM	Lateral de T y F	Estático	35mm	Se escuchan los pasos de Anabel acercándose a la mesa (off)	Teresa: Después puedes tomarte la noche libre. Y si quieres venir, no hace falta decir que estás más que invitada.	
3	11d	Fernando se asegura de que Anabel ya se ha ido	PM	Frontal	Estático	35mm		Fernando: ¡Tráeme un café! Creo que deberíamos ir cambiando de criada, ya está demasiado mayor.	
5. INT. PASILLO - DÍA									
4	15	Anabel termina de escuchar la conversación en el pasillo y se marcha	PM	Frontal	Estático	35mm		Fernando: Para lo que hace, incluso podrías	

								hacerlo tú.	
6. INT. COCINA - DÍA									
5	16	Anabel está echándole leche al café. Termina y se dispone a coger una cucharilla	PM	Frontal	Estático	24mm			La lechera (Johannes Vermeer, 1657-1658)
5	17a	Anabel duda entre coger un cuchillo o una cucharilla	PD cajón cubiertos	Cenital	Cámara en mano	50mm			
5	18	Anabel indecisa	PP	Contrapicado	Cámara en mano	50mm			
5	17b	Anabel coge la cucharilla y cierra el cajón	PD	Cenital	Cámara en mano	50mm			
7. INT. RECIBIDOR - NOCHE									
6	19	Teresa abre la puerta, se ven a algunos invitados de fondo	PM Teresa	Frontal ¼ escorzo de María	Estático	35mm		Teresa: ¡Bienvenida María! ¿Y tú marido? María: Se encontraba mal, he venido sola. Teresa: Ah, ¡bueno! Pasa,	

								siéntate, empecemos a cenar.	
8. INT. COMEDOR - NOCHE									
7	20	El postre. Todos conversan alegremente. Anabel pasa por detrás de Teresa y esta la invita a sentarse. A Teresa se le cae una cucharilla y ambas se agachan a recogerla. Fernando posa su mano sobre la pierna de Anabel de manera lasciva. Teresa también le da unos toquitos en su otra pierna en forma de agradecimiento.	PG-PM	Frontal	Travelling in	24mm		Teresa: ¡Anabel! Ven, siéntate aquí con nosotros. Me alegra que hayas decidido venir, ¿te lo estás pasando bien?	La Última Cena (Leonardo Da Vinci, 1495-1498)
9. INT. BAÑO - NOCHE									
8	21	Fernando abre un cajón en el que hay varias cajas de pastillas y un par de juguetes sexuales de BDSM. Coje una caja (viagra).	PD	Cenital	Estático	35mm			
8	22	Fernando se toma la pastilla mirándose al	PM	¼ escorzo de	Estático	35mm	Teresa se		

		espejo.		Fernando				despide de los invitados + cerrar puerta	
10. INT. HABITACIÓN - NOCHE									
9	23	Teresa frente al tocador quitándose las joyas. Por el reflejo ve como Fernando entra por la puerta, tambaleándose	PM	Frontal	Estático Trasfoco a Fernando	35mm			Todo es vanidad (Charles Allan Gilbert, 1892)
9	24	Fernando yendo hacia Teresa. Se ve como Teresa se levanta y se dirige a los pies de la cama	PG	Escorzo Fernando	Cámara en mano	24mm			
9	25a	Teresa se pone el pijama. Fernando llega y empieza a darle besos	PM	Frontal	Estático	35mm			El Beso (Gustav Klimt, 1907)
9	26	Teresa se muestra incómoda pero Fernando insiste	PP	Frontal	Cámara en mano	50mm		Teresa: Venga Fernando, ahora no...	
9	27a	Teresa lo aparta de un empujón	PP Teresa PG Habitación	Frontal	Cámara en mano	24mm			

9	28	Fernando mira a Teresa desconcertado	PP	3/4	Cámara en mano	35mm			
9	29	Teresa mira a Fernando fijamente durante unos segundos y camina hacia él	PP	3/4	Cámara en mano	50mm			
9	25b	Teresa se acerca a Fernando y lo empuja, haciéndolo caer sobre la cama	PG	Frontal Teresa	Cámara en mano	35mm			
9	28	Fernando intenta incorporarse	PM	Picado	Travelling in	24mm			
9	29	Teresa se acerca a Fernando y comienza a ponerse sobre él de forma sensual	PM	Contrapicado	Estático// tilt	24mm			
9	30a	Fernando se cree que Teresa le está siguiendo el rollo	PM	3/4 de Fernando	Estático	35mm			Fernando: Ah... Así que hoy estás traviesa eh...
9	31	Fernando empieza a acariciar a Teresa, quien rápidamente aparta sus manos y las inmoviliza sobre su cabeza	PM	3/4 de Teresa	Estático	35mm			
9	32a	Fernando se deja hacer. Teresa suelta las manos de Fernando	PP	Lateral	Estático	35mm			Fernando: Vaya... 20 años de

		y las dirige sensualmente hasta su cuello							casados y no conocía este lado tuyo... Me gusta.
9	30b	Teresa rodea el cuello de Fernando con las manos. Fernando le dedica una sonrisa traviesa	PP Fernando	3/4	Estático	35mm			
9	32b	Teresa se acerca a su oído.	PP	Lateral	Estático	35mm			Teresa: Fernando, cariño, tú no sabes nada de mí.
9	33	Teresa le susurra a Fernando	PD	Lateral	Estático	50mm			Teresa: Fernando, cariño, tú no sabes nada de mí.
9	34a	Teresa se incorpora y empieza a apretar sus manos con más fuerza	PP	Contrapicado	Cámara en mano	24mm			
9	35a	Fernando al principio se mantiene relajado, hasta que se da cuenta de que no es un juego, pero ya es demasiado tarde	PP	Picado	Cámara en mano	24mm			

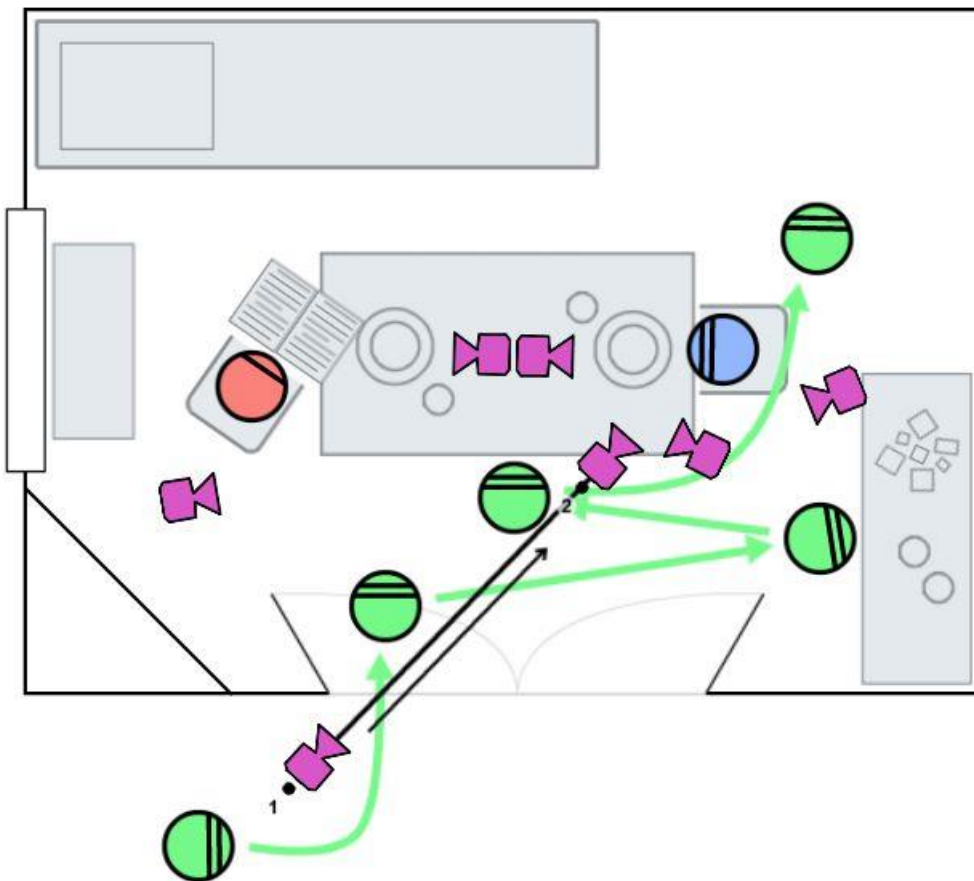
9	34b	Teresa deja de <u>sonreír</u> y sigue apretando	PP	Contrapicado	Cámara en mano	24mm			
9	35b	Fernando forcejea, pero ya es demasiado tarde	PP	Picado	Cámara en mano	24mm			
9	36	Teresa deja caer sus brazos y se queda inmóvil durante unos segundos. Se deja caer a un lado y apoya su cabeza sobre el hombro del cadáver de Fernando.	PG	Escorzo Teresa	Estático	35mm		Teresa: Fernando... ¿Fernando?	Sueño y su hermanastro Muerte (John William Waterhouse, 1874)
9	37	Teresa se da cuenta de lo que ha ocurrido en realidad y abre los ojos de golpe, entrando en un ataque de pánico	PP	Frontal	Cámara en mano	50mm		Teresa: No. No no no no no.	
9	38	TERESA entra en pánico y empieza a dar vueltas por la habitación.	PG	Frontal	Estático	24mm		Teresa: No. No no no no no.	
9	39a	El sonido de la puerta de la habitación abriéndose la hace detenerse.	PP	Picado	Cámara en mano	24mm		Teresa: Anabel... Pensaba que ya te habías ido.	
9	40	Anabel en la puerta observa el panorama	PM	Frontal	Cámara en mano	35mm		Anabel: <u>S-Se me olvidó el</u>	

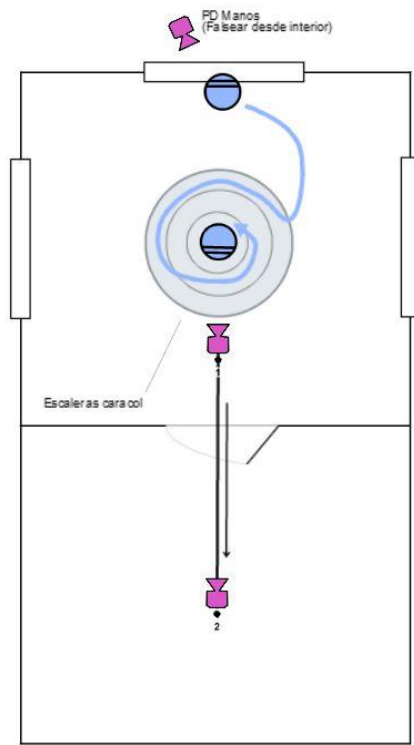
								bolso. Escuché unos ruidos y... ¿Está bien el señor Fernando?	
9	39b	Teresa dirige la mirada hacia Fernando. Se limpia las lágrimas y vuelve a dirigirse a Anabel.	PP	Picado	Cámara en mano	24mm		Teresa: Escúchame Anabel. Necesito tu ayuda.	
9	40	Anabel cogiendo una cuerda	PD	Frontal	Estático	50mm			
9	41	Teresa poniendo la cuerda alrededor del cuello de Fernando	PD	Frontal	Estático	50mm			
9	42	Anabel y Teresa tirando de la cuerda	PD	Frontal	Estático	50mm			
9	43	Teresa arrastrando una silla.	PD	Frontal	Estático	50mm			
9	44	Mismo plano que al inicio del corto, pero viendo la realidad	PD a PG	Frontal	Travelling out	35mm			
9	45	Teresa y Anabel mirando el cuerpo de Fernando	PM	Frontal	Estático	35mm			

9	46	Teresa y Anabel dejan de mirar el cuerpo, se miran la una a la otra y se acercan (insinuación beso)	PM	Escorzo	Estático	35mm			
11.INT. HABITACIÓN - NOCHE (postcréditos)									
10	47	Descripción de la habitación. Se ve primero los pies de Fernando colgando pero después aparecen los pies de otro cadáver tirado en el suelo. El cadáver de Teresa.	PD	Frontal	Travelling lateral	35mm			
10	48	Anabel tirada en la cama del matrimonio con el pijama de Teresa puesto y fumándose un puro de Fernando.	PG	Cenital	Estático	24mm			

10.3. Esquemas de cámara

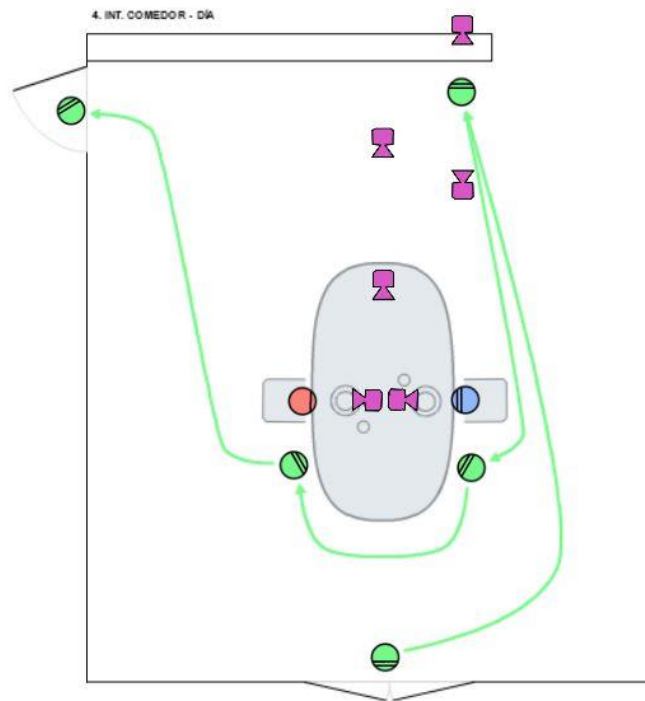
2. INT. COCINA - DÍA **Breakfast Piece**



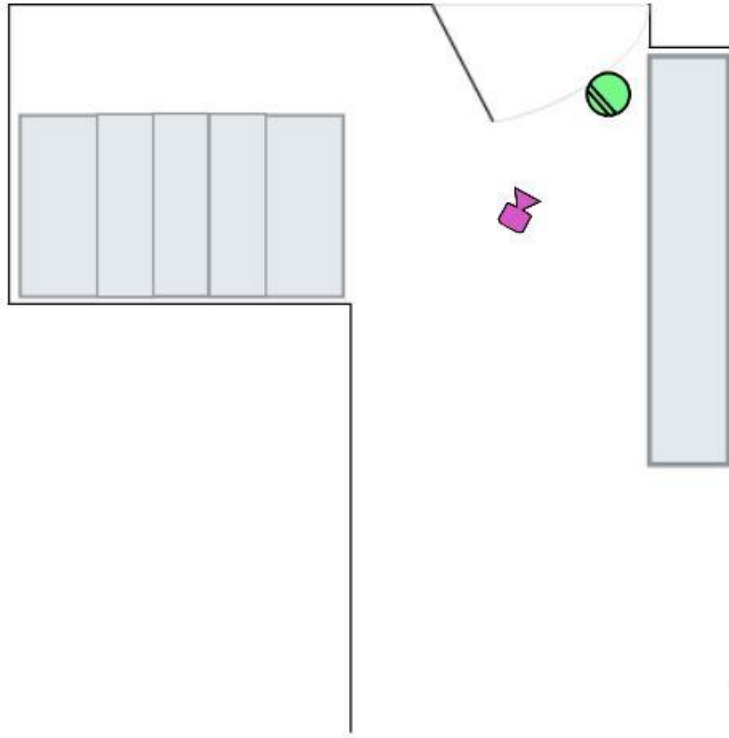


3. INT. TORRE - DÍA

Muchacha en la ventana

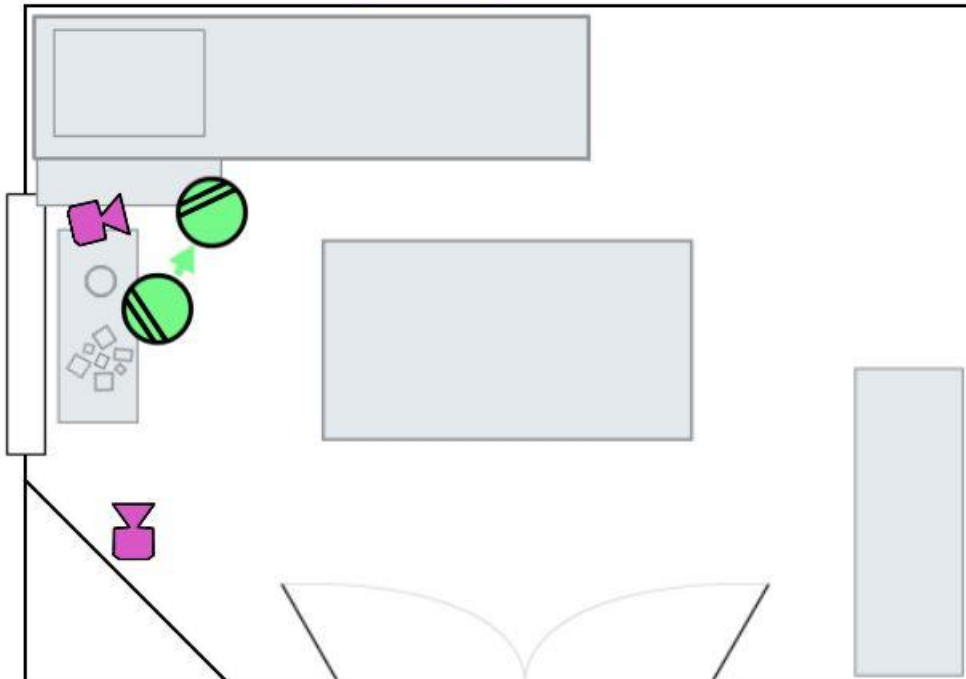


5. INT. PASILLO - DÍA

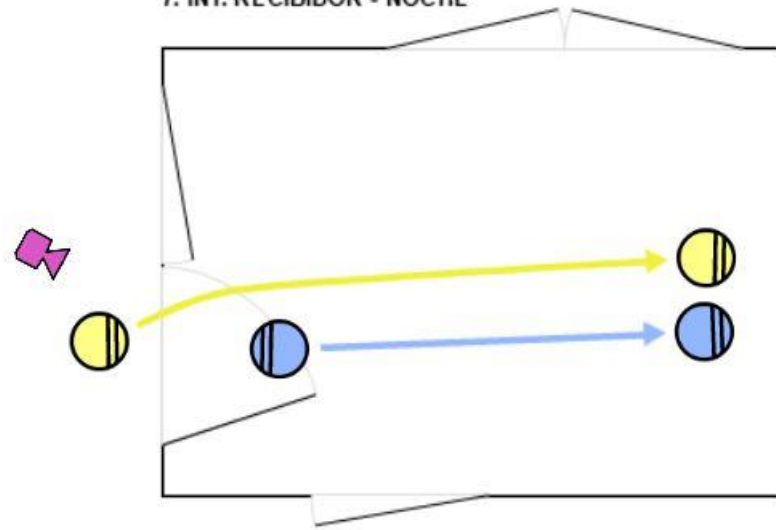


6. INT. COCINA - DÍA

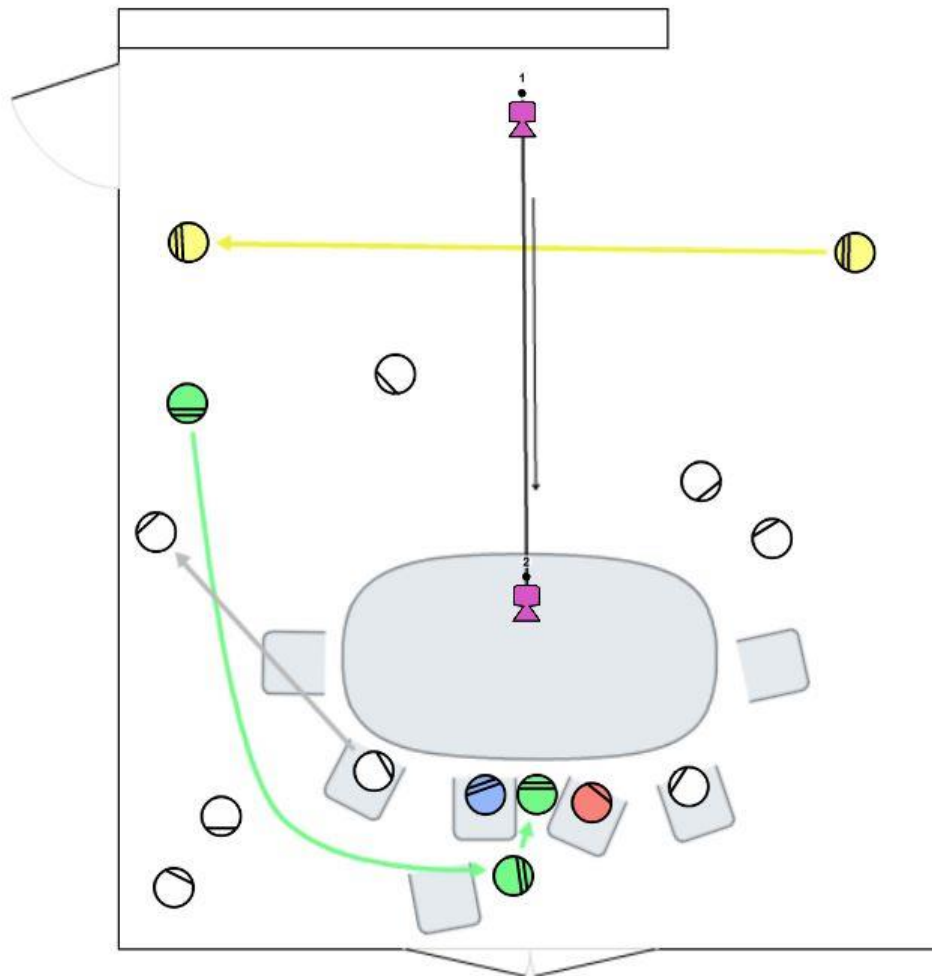
La Lechera



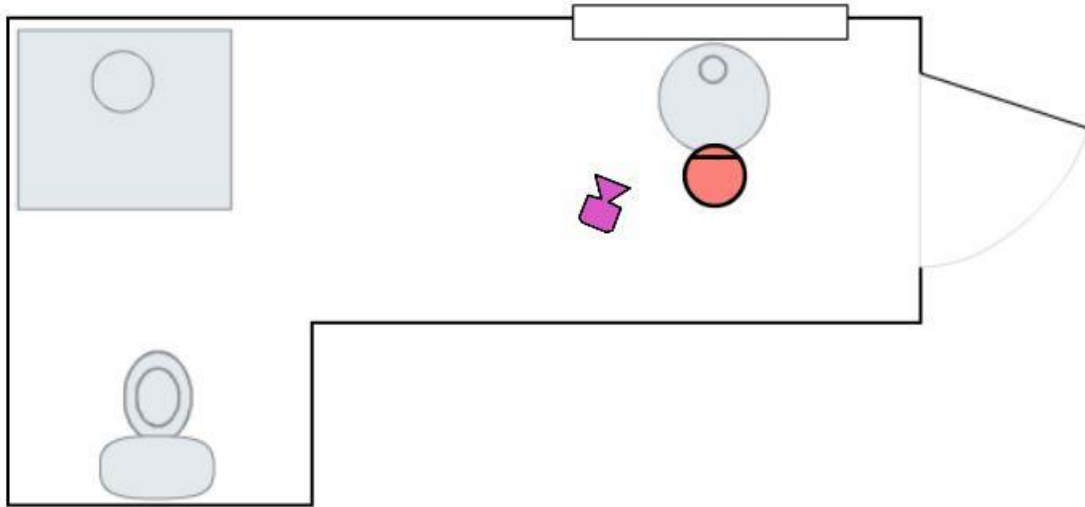
7. INT. RECIBIDOR - NOCHE



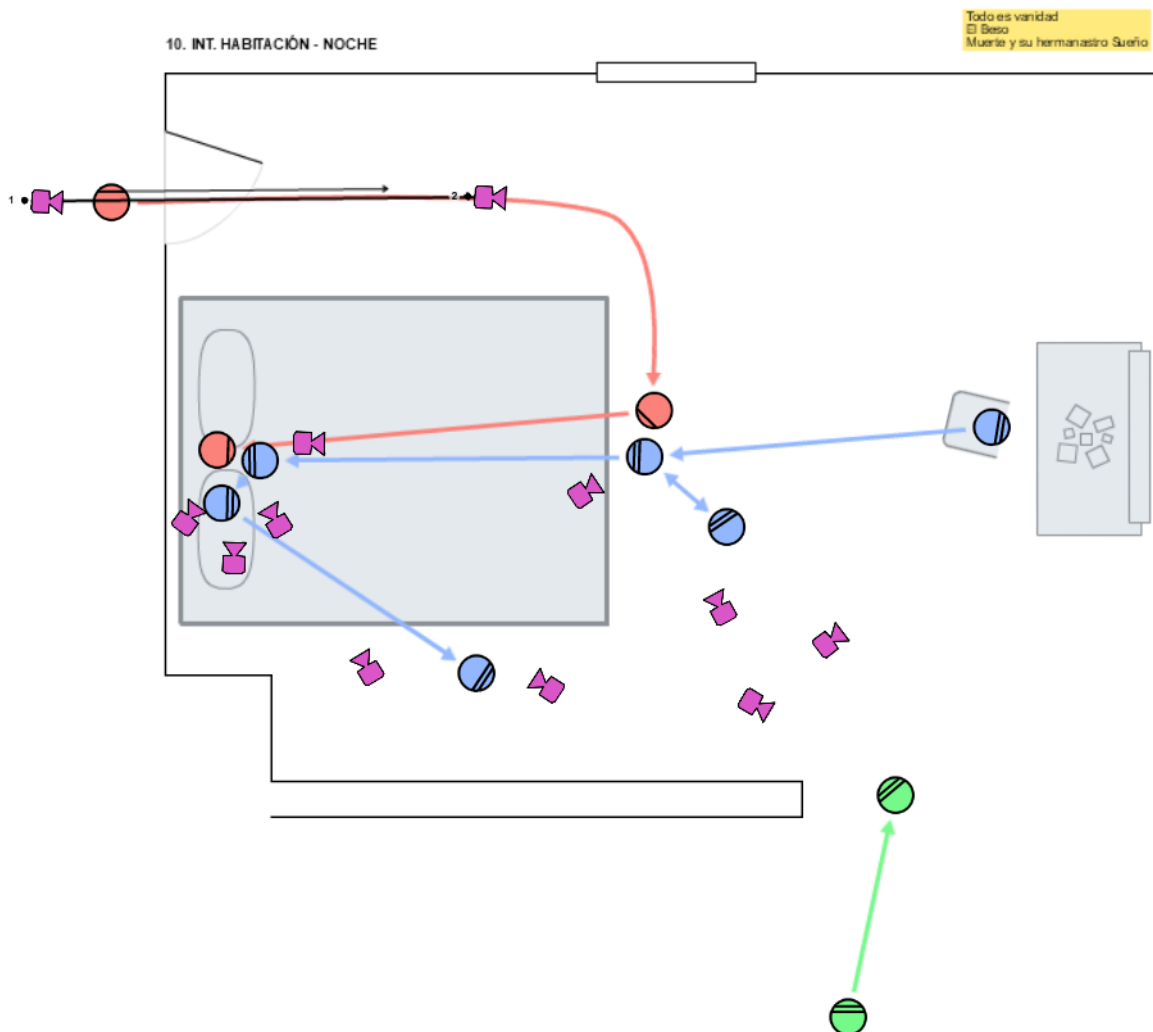
8. INT. COMEDOR - NOCHE



9. INT. BAÑO - NOCHE

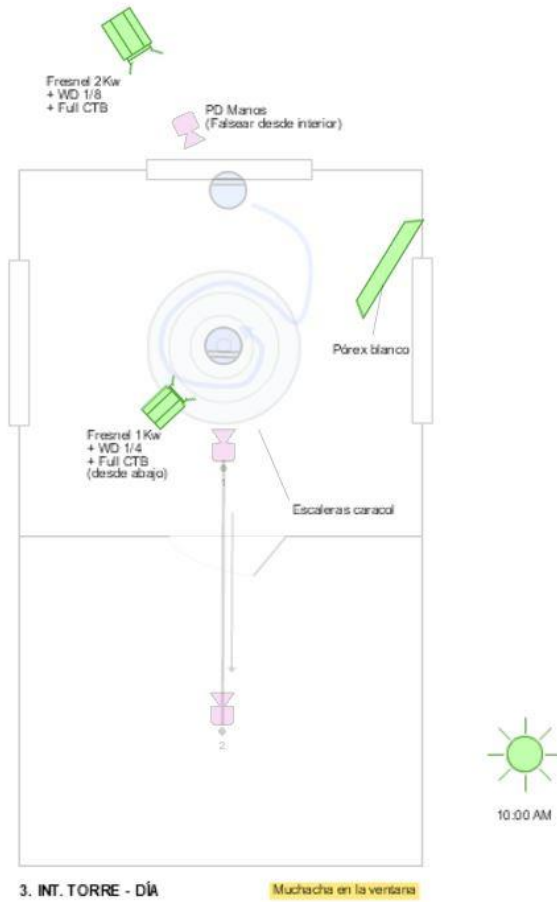


10. INT. HABITACIÓN - NOCHE

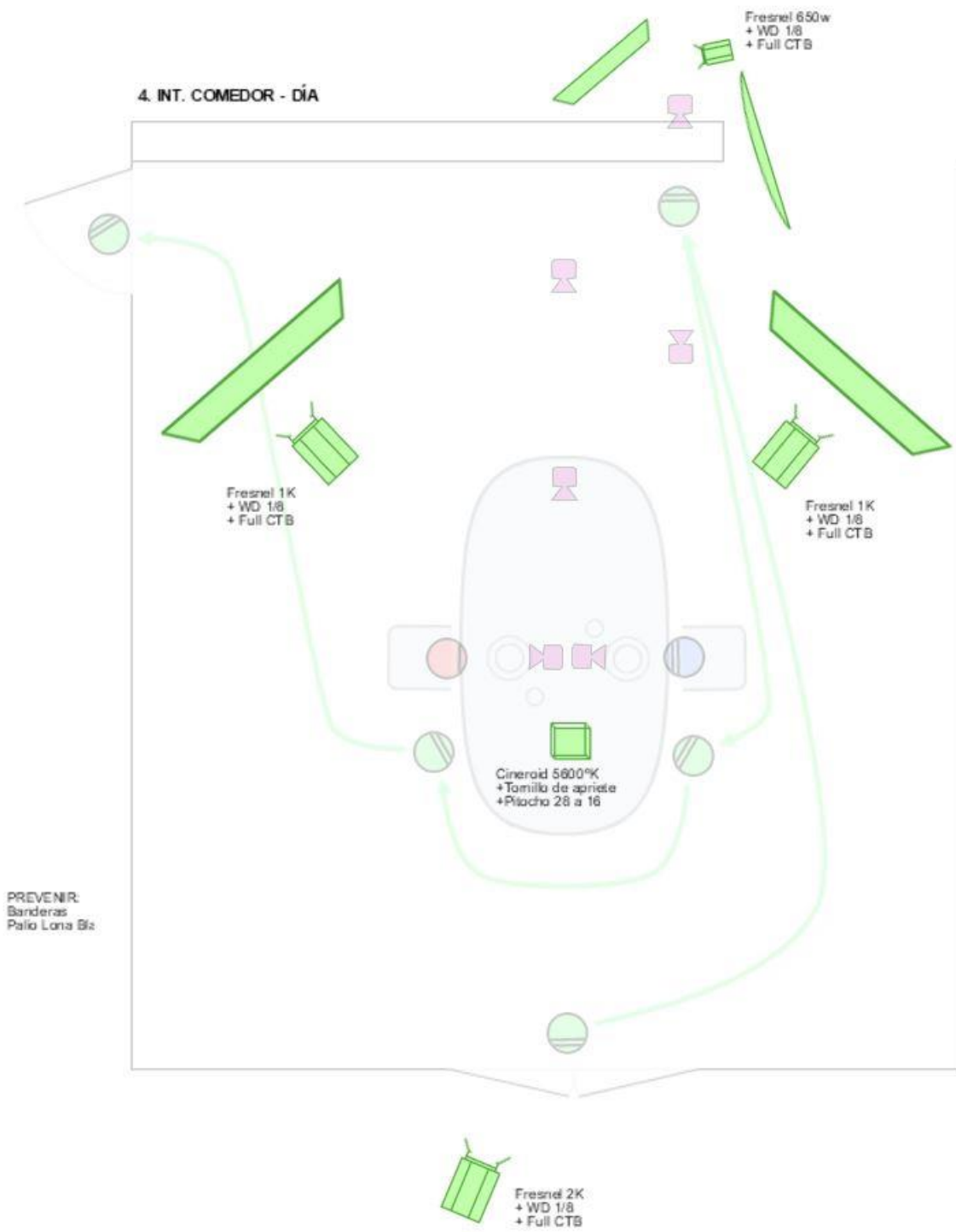


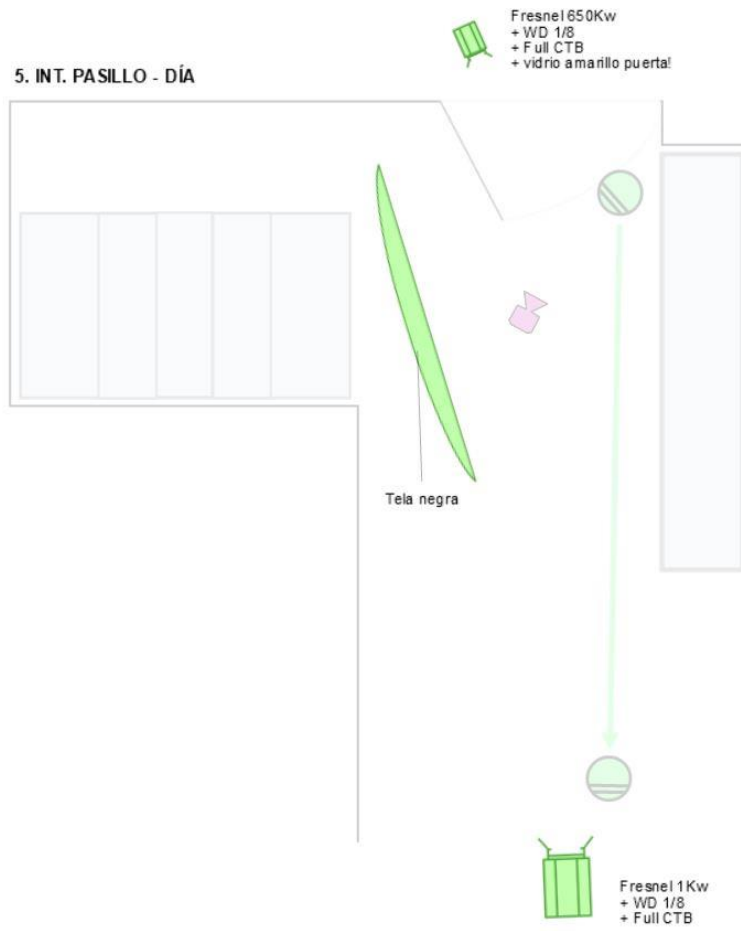
10.4. Esquemas de luces

2. INT. COCINA - DÍA **Breakfast Piece**

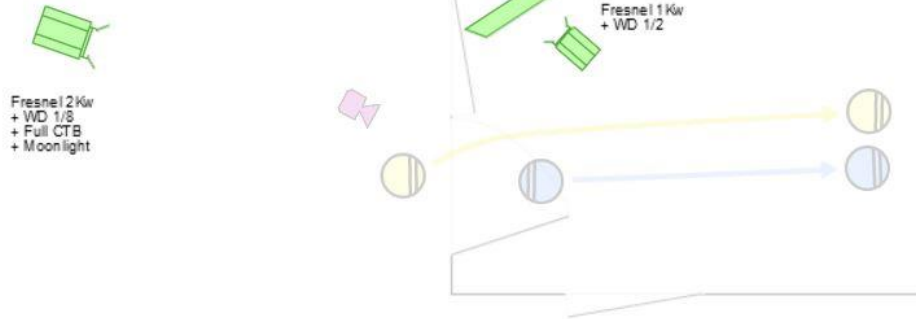


3. INT. TORRE - DÍA **Muchacha en la ventana**



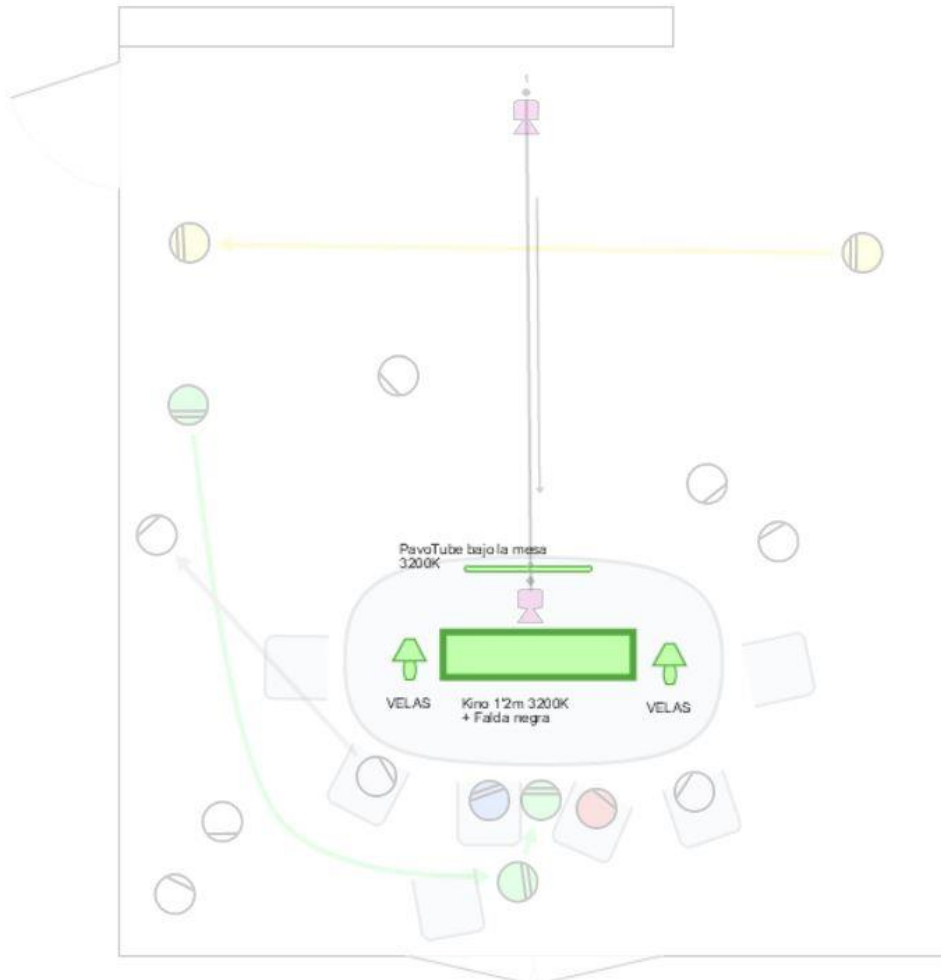


7. INT. RECIBIDOR - NOCHE

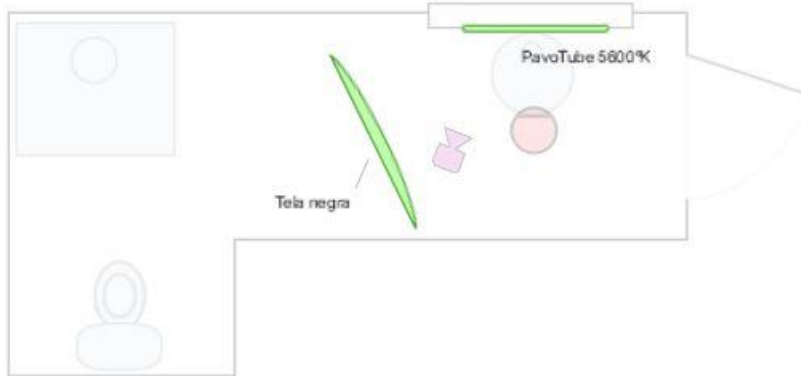


8. INT. COMEDOR - NOCHE

La Última Cena



9. INT. BAÑO - NOCHE



Fresnel 2Kw
+ WD 1/8
+ Full CTB
+ Moonlight

10. INT. HABITACIÓN - NOCHE



Todo es variedad
El Seso
Muerte y su hermanastro Suerio

Fresnel 2Kw
+ WD 1/4
+ Full CTB

10.5. Lista de material

LISTA DE MATERIAL

MATERIAL DE CÁMARA	
DoP: Ariana Goás	
Ay: Marta Subirà	
CÁMARA	
1x	Black Magic Pocket CC 6K
ÓPTICAS	
1x	Samyang T1.5 (24mm, 35mm, 50mm, 85mm)
MONITORIZACIÓN	
1x	Atomos Ninja V
1x	Follow Focus Tilta Nucleus
1x	Monitor Combo
CABLES	
1x	SDI 20m
2x	SDI 10m
2x	HDMI
TRÍPODES Y SOPORTES	
1x	Carro Travelling WILLi GO
1x	Trípode Vídeo Manfrotto "Cine"
1x	Estatiu Filmcity FC-10w (Fibra Carboni)
1x	Manfrotto Plate / Quick release
OTROS	
1x	Claqueta
3x	Batería V-Lock
5x	Batería NP
1x	Cargador baterias NP
1x	Cargador baterias V-Lock
1x	Mattebox
1x	Filtro Pola
1x	Kit filtros ND (3, 6, 9)

1x	Fotómetro Sekonic L-858D
2x	Cajón de cámara
1x	Kit de limpieza
MATERIAL DE ILUMINACIÓN	
DoP: Ariana Goás	
Gaffer: Laila Medina	
PROYECTORES DE LUZ	
1x	Fresnel 2kW
2x	Fresnel 1kW
2x	Fresnel 650W
1x	Cineroid Kit 3 Paneles LED
2x	Nanlite Pavotube 30c
CONTROL DE LUZ	
2x	Bandera negra XL
2x	Bandera negra Gran
2x	Bandera negra pequeña
3x	Porex 1x1
2x	Bastidor 120x120
4x	Dimmer 2300W
1x	Dimmer 1 kW
1x	Dimmer 1500W
3x	Dimmer 650W
1x	Palio estructura 360x360
1x	Lona palio blanca
1x	Lona palio blanca
2x	Bola china grande B/N
3x	Tela negra
ACCESORIOS	
1x	Tornillo de apriete

2x	Brazo mágico
2x	Pinza Gaffer
2x	Pinza Universal
2x	Cardellini Rosca 6"
2x	Cardellini Rosca 3"
2x	Porta Porex
1x	BigBen Macho
3x	BigBen Hembra
2x	Palio Rótula
2x	Pitocho 16-28mm
2x	Pitocho 28-16mm
TRÍPODES Y SOPORTES	
6x	Ceferino
4x	1010
1x	Barracuda
1x	Mecanotubo
1x	Jirafa pequeña
CABLES	
3x	Schuko 15m
4x	Schuko 10m
4x	Schuko 5m
3x	Bobina 10m
2x	Tripleta
FUNGIBLES	
2x	WD (1 - ¼ - ½ - ⅛)
1x	CTO (1 - ¼ - ½ - ⅛)
1x	CTB (¼ - ½ - ⅛)
4x	Full CTB
2x	Moonlight
1x	Cinefoil

OTROS	
	Bombillas varias
12x	Sacos de arena 10kg
20x	Pelotas de tenis
	Retales tela negra
2x	Portalámparas
	Cuerdas
1x	Escalera
8x	Eslingas
MATERIAL DE SONIDO	
Sonidista: María López y Elena	
2x	RODE NTG2 + percha
4x	SENNHEISER EW112-PG3
2x	ZOOM H5
20x	Pilas

