

+

Direcció de fotografia de *Al Alba*

Grau en Mitjans Audiovisuals

Àlex Muñoz Subirats

CURS 2022-23



Centre adscrit a la





Centre adscrit a la



Grado en Medios Audiovisuales

Dirección de fotografía de *Al Alba*

Memoria Trabajo Aplicado

ÀLEX MUÑOZ SUBIRATS

TUTOR/A: RAFAEL SUÁREZ GÓMEZ

CURSO 2022-23



Agradecimientos

Agradezco, en primer lugar, a Alex, por su valentía al lanzarse en una aventura como esta conmigo y por ser el mejor compañero que uno podría pedir.

A mis padres, por su apoyo y amor incondicionales, que me lo han dado todo y han hecho de este proyecto una realidad.

A Pau y a Claudia, por sus ganas, su motivación y su positivismo, pues sin su apoyo esta aventura no hubiera sido la misma.

A todo el equipo que ha colaborado en la creación de este cortometraje, por sus sonrisas y su excelente trabajo.

A Luca, Aina y Susana, por su incansable trabajo en SERMAT, que hace que proyectos como este puedan ver la luz.

A Rafael, mi tutor, por su inconcebible ayuda durante todo el proceso de creación del cortometraje y por encaminarlo de la mejor manera posible.

Y por último, a Óscar, por su amor, apoyo y comprensión desde un inicio y durante tantos meses

Resum

Aquest Treball de Final de Grau treballa la direcció de fotografia d'un curtmetratge aplicant l'estil naturalista alhora que fa ús de tècniques experimentals per diferenciar les temporalitats en què es desenvolupa la narrativa. S'estudien els conceptes clau de la il·luminació i la composició per tal d'escollir les tècniques que més s'adeqüen a l'estil visual que es pretén aconseguir del guió, alhora que s'experimenta amb els canvis de llum i de plantejament de càmera.

Paraules clau

curtmetratge; cinema; direcció de fotografia; naturalisme; experimental

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado trabaja la dirección de fotografía de un cortometraje aplicando el estilo naturalista a la vez que se usan técnicas experimentales para diferenciar las temporalidades en las que se desarrolla la narrativa. Se estudian conceptos clave de la iluminación y la composición con la intención de escoger las técnicas que más se adecuan al estilo visual que se pretende lograr del guion, y a su vez se experimenta con cambios en la luz y el planteamiento de cámara.

Palabras clave

Cortometraje; cine; dirección de fotografía; naturalismo; experimental

Abstract

This Final Degree Project develops the direction of photography of a short film applying a naturalistic style while using experimental techniques to separate the two timelines in which the narrative develops. Key concepts about lighting and compositing are studied to choose whichever ones are better to obtain the wanted look from the script. At the same time, it experiments with lighting changes and camera techniques developed from the perspective of cinematography.

Keywords

Short film; cinema; cinematography; naturalism; experimental

Índice

Índice de figuras	iv
Índice de tablas	vii
1. Introducción.....	1
2. Marco teórico	3
2.1. Dirección de Fotografía	3
2.2. Luz.....	4
2.2.1 Propiedades de la luz	4
2.2.2 Conceptos generales y tipos de luz	6
2.3 Principios de composición.....	8
2.4 Naturalismo	14
3. Referentes	17
3.1. Tratamiento de personajes	17
3.2. Tratamiento de espacios	19
3.3 Cambios de iluminación en escena.....	20
3.4 Uso de la cámara.....	23
4. Definición de los objetivos y el alcance.....	27
4.1. Objetivo principal.....	27
4.2. Objetivos secundarios.....	27

4.3. Alcance	27
5. Metodología.....	29
5.1. Estudio previo.....	29
5.2. Fases de creación de un cortometraje	29
5.2.1. Preproducción	30
5.2.1.1. Fase A.....	30
5.2.1.2 Fase B.....	30
5.2.1.3 Fase C.....	34
5.2.2 Producción	38
5.2.3 Posproducción.....	39
6. Análisis de resultados.....	41
6.1 Sinopsis.....	41
6.2 Ficha técnica	41
6.3 Diseño visual	43
6.3.1 Iluminación	43
6.3.2 Uso de la cámara.....	45
6.3.3. Color	45
6.3.4 Estilo visual de las escenas del presente	47
6.3.4.1. Escenas del comedor	48
6.3.4.2. Escenas de la cocina.....	49
6.3.4.3. Escenas de la habitación.....	50

6.3.5. Estilo visual de las escenas de los <i>flashbacks</i>	50
6.3.5.1 Escena habitación en <i>flashbacks</i>	52
6.3.5.2. Escenas comedor en <i>flashbacks</i>	53
7. Ampliaciones futuras.....	55
8. Conclusiones	57
9. Referencias	61
10. Estudio de viabilidad.....	65
10.1. Plan de trabajo y cronograma	65
10.2. Viabilidad técnica y económica.....	66
10.3 Presupuesto.....	67
11. Anexos.....	71
11.1. Anexo I: Guion Técnico	71
11.2. Anexo II: Listas de material de cámara e iluminación	78
11.3 Anexo III: Plan de rodaje.....	83

Índice de figuras

Figura 2.3.1. Fotograma de la película <i>Stalker</i> (1979). Fuente: ShotDeck (s.f.)	13
Fig. 3.1.1. Fotograma de <i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</i> (2004). Fuente: ShotDeck (s.f.)	18
Fig. 3.1.2. Fotograma de <i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</i> (2004). Fuente: Shotdeck (s.f.)	19
Fig. 3.2.1. Fotograma de la película <i>Do the Right Thing</i> (1989). Fuente: ShotDeck (s.f.)	20
Figura 3.3.1. Fotograma de la película <i>La Llamada</i> (2017). Fuente: RTVE (s.f.)	21
Figura 3.3.2. Fotograma de la película <i>La La Land</i> (2016). Fuente: HBO Max (s.f.)	22
Figura 3.3.3. Fotograma de la película <i>La La Land</i> (2016). Fuente: HBO Max (s.f.)	22
Figura 3.3.4. Fotograma de la película <i>1917</i> (2019). Fuente: ShotDeck (s.f.)	23
Figura 3.3.5. Fotograma de la película <i>1917</i> (2019). Fuente: ShotDeck (s.f.)	23
Figura 3.4.1. Fotograma de la película <i>Hunger</i> (2008). Fuente: ShotDeck (s.f.)	24
Figura 3.4.2. Fotograma de la película <i>Floating Weeds</i> (1959). Fuente: ShotDeck (s.f.)	25
Figura 5.2.1.2.1. Ejemplo de medidas integradas en imagen hecha con <i>Measure</i> . Fuente: Elaboración propia. (2023)	31

Figura 5.2.1.2.2. Ejemplo de visualización de la posición del sol en realidad aumentada, realizada con <i>Sun's Path</i> . Fuente: elaboración propia. (2023)....	32
Figura 5.2.1.3.1. Esquema de iluminación hecho con <i>Shot Designer</i> del plano 12.6. Fuente: Elaboración propia (2023).....	36
Figura 6.3.1.1. Fotograma del cortometraje <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: elaboración propia.....	44
Figura 6.3.1.2. Fotograma del cortometraje <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: elaboración propia.....	44
Figura 6.3.1.3. Fotograma del cortometraje <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia.....	45
Figura 6.3.3.1. Fotograma del cortometraje <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia.....	46
Figura 6.3.3.2 Fotograma del cortometraje <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia.....	46
Figura 6.3.4.1. Fotograma de <i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</i> (2004). Fuente: <i>ShotDeck</i> (s.f.)	47
Figura 6.3.4.2. Fotograma de <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia....	48
Figura 6.3.4.1.1. Fotograma de <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia.	49
Figura 6.3.4.3.1. Fotograma de <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia.	50
Figura 6.3.5.1. Fotograma de <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia....	51
.....	51

Figura 6.3.5.2. Fotograma de <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia....	51
Figura 6.3.5.1.1. Fotograma de <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia.	53
Figura 7.1. Fotograma de <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia.....	56
Figura 7.2. Fotograma de <i>Al Alba</i> (2023). Fuente: Elaboración propia.....	56
Fig. 10.1.1. Cronograma del plan de trabajo del TFG. Elaboración propia ...	65
Figura 10.1.2. Cronograma del plan de trabajo del TFG con desviaciones. Elaboración propia	66

Índice de tablas

Tabla 10.3.1. Presupuesto desglosado del proyecto..... 69

Tabla 8.1.1 Guion técnico *Al Alba*. Fuente: Elaboración propia. (2023)..... 78

1. Introducción

Sin luz los ojos no pueden apreciar ninguna forma, ningún color, ningún espacio o movimiento. Pero la luz es algo más que la causa material de lo que vemos. Incluso desde el punto de vista psicológico sigue siendo una de las experiencias humanas más fundamentales y poderosas, una aparición que ha sido adorada, celebrada e importunada en ceremonias religiosas. Para el hombre como para todos los animales diurnos, es requisito previo de casi toda actividad. Es el equivalente visual de esa otra potencia animadora que es el calor. (Arnheim, 1954, p.309)

El arte cinematográfico ha evolucionado de manera exponencial los años recientes, tanto es así que las posibilidades hoy en día son prácticamente infinitas en lo que respecta a las decisiones técnicas y de equipo. Existen centenares de formatos, soportes, cámaras, plataformas y dispositivos desde los que visualizar productos audiovisuales, lo que ha causado grandes cambios en la forma de crear, pensar, producir y tomar decisiones en la cinematografía.

Este gran mundo de posibilidades existentes es lo que concede a los cineastas la oportunidad de aportar una propuesta única con sus ideas, pues un mismo concepto puede ser expresado de distintas formas. Aquí es donde entra la importancia de la dirección de fotografía, pues muchas de las decisiones creativas que se pueden tomar para trasladar un texto al formato cinematográfico parten precisamente de esta disciplina.

Existe una parte de la corriente cinematográfica actual que muestra una clara inclinación hacia una dirección de fotografía de estilo naturalista, un movimiento que busca representar la realidad de la manera más fiel posible, sin embellecerla innecesariamente, que se puede observar en películas como *The Revenant* (2015) o *Nomadland* (2020), y es por ello por lo que este trabajo pretende identificar, estudiar y seguir esta corriente de la manera más apropiada posible. Sin embargo, en pro de la experimentación y la creatividad, este proyecto añade trazas de una fotografía experimental, haciendo uso de efectos lumínicos para crear las sensaciones que se buscan, como lo puede ser el paso del tiempo o el aislamiento de los personajes en el espacio en el que se encuentran.

El guion de este proyecto ha sido escrito por Alex Vega (2023) y se puede encontrar en su trabajo de fin de grado: *AL ALBA. La vejez homosexual: escritura de guion de un cortometraje de ficción.*

A modo de resumen, este guion cuenta los últimos días de vida de un anciano homosexual antes de que este tome la decisión de suicidarse a raíz de la muerte de su pájaro. El protagonista, Ángel, vive aparentemente solo, pero de su imaginación surge su difunto marido, Pedro, que le acompaña en su toma de decisiones a lo largo de la narrativa. Ángel vive sus últimos días recordando viejos tiempos y un amor del pasado, lo que lleva a que el cortometraje conviva entre pasado y presente, haciendo uso de *flashbacks* para complementar la historia.

Siendo que el guion presenta dos mundos muy diferentes, se justifica a nivel fotográfico el uso de los efectos, pues se busca experimentar con las escenas del pasado y contrastar su uso con el naturalismo del presente

Durante el desarrollo de este proyecto, se ha llevado a cabo un estudio previo que ha dado paso a la creación de un marco teórico que estudia de manera detallada las posibilidades que ofrece la iluminación, de tal manera que posteriormente se ha podido adoptar lo que más conviene para el cortometraje. Además, se han identificado las leyes que envuelven la composición fotográfica y se ha aprendido a usarlas para jugar con la dirección de la mirada del espectador, así como para crear encuadres harmónicos e introducir elementos disruptivos cuando sea necesario.

Además, se ha llevado a cabo un estudio del naturalismo, pasando por sus distintas disciplinas artísticas, para comprender su origen, contexto y forma y poder llevarlo finalmente a su aplicación en la dirección de fotografía, llevada de la mano por unos referentes que se han buscado con la intención de poder generar una imagen mental de cómo iba a ser el cortometraje previamente a su preproducción. Estos referentes han sido separados por categorías relacionadas con la luz naturalista y el tratamiento de personajes y espacios, así como del uso de efectos lumínicos y el planteamiento de cámara. De esta manera, se ha logrado conformar una mezcla de todos ellos, aplicando lo estudiado durante la producción para obtener un resultado que contenga trazas de todos ellos en las distintas aplicaciones que ha tenido cada uno.

Entonces, se puede ver que durante el estudio se ha pretendido acaparar todo lo posible para, posteriormente, poder tomar las decisiones adecuadas para lograr una dirección de fotografía apropiada para el guion que se presenta, de manera que estas decisiones tengan un fundamento basado en el estudio y la conceptualización del trabajo.

2. Marco teórico

2.1. Dirección de Fotografía

La dirección de fotografía puede ser descrita desde distintas perspectivas. Como arte, como oficio y como descripción de las funciones que lleva a cabo un director de fotografía.

Como arte, se puede realizar una semejanza con la fotografía, como lo hace Maya Deren (1960) cuando dice que esta es una proyección de un objeto al que le atraviesa y rebota una luz. Es en ese mismo proceso en el que interviene el artista, pues es precisamente la fidelidad de la imagen fotográfica la que permite hacer un uso creativo de la misma.

La dirección de fotografía es una disciplina muy variada, cambiante, cuyo alcance depende múltiples factores. A veces, puede limitarse a pulsar un botón en la cámara para empezar a grabar, mientras que otras, el director de fotografía estará al cargo de la elección de las ópticas, la puesta en escena, la iluminación e incluso los movimientos de los actores. Estas funciones están subyugadas a las propiedades del proyecto, la forma de trabajar del director y la experiencia del resto del equipo. Difícilmente un director de fotografía abarcará múltiples aspectos de trabajo cuando tiene a su alrededor técnicos específicos para la cámara, otros para el equipo de iluminación y un director experimentado. En cambio, si se encuentra en el extremo opuesto, con un equipo pequeño e inexperto y un director novel al mando, es probable que el director de fotografía acapare mucho más de lo normal (Almendros, 1982).

No obstante, existen ciertas funciones básicas que un director de fotografía debe cumplir sea cual sea el proyecto, descritas por Tania Hoser en el año 2018: la primera, que el director de fotografía debe informar al ayudante de dirección de cuánto se va a tardar en iluminar; la segunda, que tiene que dar la información necesaria al *gaffer* para que este entienda dónde y cómo debe posicionar los distintos aparatos y focos para llevar a cabo los esquemas de luz; la tercera, que debe llevar a cabo planos efectivos y posibles en colaboración con el director y el operador de cámara; finalmente, que debe dar a conocer los aspectos técnicos necesarios en relación a la cámara al ayudante de cámara, para asegurar que los cambios de foco no sean imposibles de llevar a cabo.

2.2. Luz

La luz, descrita por la RAE (s.f.), es un “agente físico que hace visibles los objetos”, o bien, contemplada desde la física, una “onda electromagnética del espectro visible”. Esta tiene una serie de propiedades que describen su comportamiento físico, como lo son la reflexión, la refracción, la dispersión y la difracción (“Propiedades de La Luz,” n.d.). Sin embargo, en esta sección se pretende tomar una perspectiva cinematográfica, cuya intención es describir dicha luz a través de parámetros centrados en la estética en lugar de la física.

2.2.1 Propiedades de la luz

La primera y más importante propiedad es la dirección, pues en ella se basa el trabajo del director de fotografía, esta permite decidir qué se muestra, cómo se muestra y, sobre todo, qué no se muestra. Es una decisión consciente de lo que se quiere hacer visible para el espectador (Loiseleux, 2005). Además, la luz puede ser clasificada según esta propiedad, dando como resultado una serie de esquemas de luz diferenciados, que dependen del ángulo y la altura de la luz que impacta sobre un personaje.

A continuación se detallan algunos ejemplos básicos y combinaciones simples que son ampliamente usados y combinados con otros esquemas de luz y que se pueden ver en la figura 2.2.1.1: el *rembrandt*, creado a partir de un foco situado a tres cuartos y a unos 45° en altura de la persona, que crea una sombra en la nariz que apunta al borde del labio; el *split* (separación), una luz completamente lateral que deja una mitad de la cara en sombras y la otra iluminada; el *butterfly* (mariposa), un foco situado frontalmente y prácticamente cenital al personaje, que marca el contorno de las mejillas y deja el cuello en sombras. Estos ejemplos son todos modificables y adaptables. Cambiando la posición y la dirección en la que miran los personajes se logran modificaciones llamadas *short* (corto) o *broad* (amplio), que hacen referencia a la proporción luz-sombra que se genera en el actor, siendo la primera una menor cantidad de luz y mayor de sombra, y viceversa en el segundo caso (George & Paterson, 2022).



Figura 2.2.1.1. Ejemplos de esquemas de luz básicos. Fuente: *Medium* (Tambi, 2020)

La segunda propiedad por explicar es la intensidad. Esta depende de diversos factores, pues una fuente de luz es más intensa cuanto más pequeña, más potente y cuanto más cerca esté del objeto a iluminar. Esta relación se explica a través de la ley de la inversa al cuadrado de la distancia, que describe que, si una fuente de luz a una distancia A de un objeto y con una intensidad I se aleja de ese objeto a una distancia $2A$, su intensidad será de $1/A^2$ (Voudoukis & Oikonomidis, 2017). De esta manera, para conseguir una mayor intensidad de una fuente de luz, basta con acercarla a la mitad de la distancia que la separa del sujeto para cuadruplicar su intensidad y, si se quiere el efecto contrario, solo hace falta alejarla. Por otro lado, existen distintas vías para regular dicha intensidad. En primer lugar, los *dimmers*, que son aparatos electrónicos que se conectan entre el cable de la fuente de luz y la red eléctrica y permiten modificar la potencia que llega al foco, haciendo posible regular su intensidad. Además, ciertos focos tienen la posibilidad de añadir *scrims*, que son pequeñas pantallas circulares semitransparentes que se colocan delante de la lente para disminuir la intensidad. Estas *scrims* pueden rebajar cantidades distintas de *stops*, rebajando así la transmisión de luz (Box, 2020). Finalmente, también existen los filtros de densidad neutra, que hacen una función similar a las *scrims*, pero que deben ser colocados en un marco o sobre las palas del foco. Además, cualquier filtro añadido al foco reduce en mayor o menor medida la transmisión de luz, aunque esa no sea su función principal.

Estos parámetros también son útiles para definir otra propiedad estética de la luz, la calidad. Una manera de describirla es por el tipo de sombra que crea, si esta es difusa y no define con precisión el contorno del objeto que se ilumina, se habla de una luz suave, mientras que, si la sombra proyectada marca unos contornos bien definidos, se habla de una luz dura. La calidad de la luz depende, principalmente, del tamaño relativo de la fuente de luz respecto del objeto a iluminar. Cuanto más grande sea la fuente de luz, más suave será la calidad de esta. Entonces, una vez se ha escogido el aparato que se va a usar, la calidad de la luz se puede modificar cambiando la distancia entre fuente y objeto. De esta manera, acercar la fuente de luz al objeto creará una sombra suave y difusa, mientras que alejarla creará una sombra más definida y dura (Holben, 2020). Es así como, el Sol, a pesar de que pueda parecer contradictorio porque es una fuente de luz grande, proyecta una luz muy dura, pues su lejanía respecto a la Tierra hace que su tamaño relativo sea muy pequeño.

Las luces suaves, por naturaleza, suelen ser de un bajo contraste y, por el contrario, las luces duras suelen ser de alto contraste. Este contraste se define como la diferencia de pasos luz entre las zonas más claras y las zonas más oscuras, o también como la relación de los valores de luz-sombra. (Goi, 2013)

2.2.2 Conceptos generales y tipos de luz

La primera luz que se empieza a trabajar en un rodaje, es decir, a definir su dirección, su calidad y, en general, su estética, suele ser la luz principal. Este tipo de luz puede ser cualquier fuente, venir desde cualquier dirección y, en definitiva, ser cualquier cosa. Lo único por lo que se la llama así es porque es la luz protagonista que ilumina los personajes. El resto de luces son las que complementan a la principal, siendo la más usual la luz de relleno. Esta se usa para compensar el lado que queda en la sombra después de dirigir la luz principal, pues la diferencia de pasos de luz que se genera entre la parte iluminada y la oscura no suele gustar. Así pues, se puede rebotar la misma luz principal en dirección opuesta desde el otro lado del sujeto para levantar las sombras, o usar otra fuente de luz para rellenar la zona ensombrecida. Es importante tener en cuenta el contraste que se genera entre los valores de luminancia a un lado y otro del sujeto, pues este puede acarrear efectos psicológicos diferentes. El contraste se mide en *stops* (pasos de luz), aunque lo normal es hablar de una proporción o relación entre las dos partes del sujeto (p.e. 2:1,3:1,4:1) (Hoser, 2018).

Otras luces que suelen trabajarse a continuación de las dos anteriores, si no lo es ya la luz principal, son el contraluz y el *kicker*. La primera es muy común, pues según Blain Brown (2022) es una luz que “perfila al sujeto, lo separa del fondo y le da al sujeto más forma y profundidad”. El *kicker*, en cambio, es un contraluz a $\frac{3}{4}$ del personaje, usado para rellenar la parte ensombrecida de la cara del personaje. Este puede llegar incluso a sustituir la luz de relleno, pues hace una función parecida, además de generar volumen en la mejilla. Estas luces, juntamente con las mencionadas anteriormente, conforman lo que se denomina el esquema clásico de iluminación de personajes.

Otra cuestión es la iluminación de espacios. Es necesario empezar hablando sobre la luz ambiente. Brown menciona que esta tiene dos significados. Por una parte, se puede referir a la luz que naturalmente tiene un espacio, que siempre está ahí. Por otro lado, se puede referir también a un tipo de iluminación que baña todo un espacio, para la que usualmente se usan fuentes de luz muy grandes, muy difusas y dirigidas desde el techo hacia el suelo.

A la luz ambiente también se la conoce como luz disponible, y normalmente el cambio de nomenclatura se debe a que la disponible es una luz natural para la que se tiene intención de trabajarla para conseguir el efecto deseado en set.

Por otro lado, la iluminación de espacios suele ir acompañada de las llamadas luces prácticas. Aquello práctico en un rodaje es todo aquello que funciona, desde un congelador hasta una lamparita de noche. Estas luces se usan por varios motivos. El principal es para aportar profundidad a un espacio, pues estas luces, dispuestas en distintos términos de la composición, generan una sensación de 3D que no existiría si el espacio no tuviese distintos puntos de luz. Además, se suelen usar para iluminar, aunque este aspecto es el menos relevante, pues más allá de ello, se colocan para justificar fuentes de luz que carecerían de sentido si no fuese por las luces prácticas. Esta necesidad de justificar la procedencia de una luz proviene de la motivación de la luz. Pues, en determinados espacios, es necesario recurrir a las luces prácticas para, a posteriori, complementarlas con una fuente de luz extra, que genere el tipo de iluminación que realmente se busca. Para ello, lo habitual es conectar las luces prácticas a un pequeño *dimmer*, que permite controlar la intensidad de las bombillas. Esto es necesario, pues al ser luces que aparecen en cuadro, no se pueden trabajar de la misma manera que se trabaja un foco, ya que no es posible usar bastidores ni marcos con filtros de difusión para trabajarlas y, por otro lado, al no contar con *scrim*s ni filtros de densidad neutra para estas luces, el *dimmer* se vuelve incluso más necesario, porque es

la única forma de controlar la intensidad y una luz práctica demasiado intensa puede quedar sobreexpuesta en cámara y desviar la atención del espectador o, por el contrario, ser demasiado oscura, hasta el punto de que parezca que está apagada (Brown, 2022).

Para concluir este apartado, hace falta comentar dos conceptos, que no son técnicas de iluminación como tal, sino más bien estilos que definen la iluminación general de una escena.

Estos son los conceptos de clave alta y clave baja. La clave alta, por un lado, se refiere a una iluminación genéricamente sin sombras, donde predominan las altas luces y, además, donde el contraste es bajo, pues la relación entre la luz principal y la luz de relleno es cercana al 1:1. A este estilo de iluminación también se le llama iluminación de estudio, porque es una iluminación generalmente plana.

La clave baja, en cambio, se refiere a prácticamente el estilo opuesto. Se trata de una iluminación generalmente oscura. No obstante, a diferencia de la clave alta, esta sí tiene un alto contraste, con una relación entre la luz principal y la de relleno muy elevada. Es un tipo de iluminación muy usada en el cine negro, donde predomina el claroscuro (Jackman, 2010)

2.3 Principios de composición

Cuando se habla de composición, generalmente se suele hablar de armonía, de crear una imagen que emocione al espectador y lo dirija a pensar y a sentirse como debería según marque el guion. Para lograr esta serie de efectos psicológicos, existen reglas estéticas, visuales que, a lo largo de los años y de estudios, se han consolidado como las formas correctas de presentar una imagen al espectador de tal manera que generen lo que se pretende. Por ello, en este apartado se presentan algunos de los más importantes principios de la composición. Aunque, a pesar de ello, hay que tener en cuenta que romper estas normas en el momento correcto de un film puede resultar también una forma efectiva de conseguir el efecto deseado, pues de manera inconsciente, la audiencia se puede irritarse y sentir una necesidad de orden al ver una composición claramente incorrecta.

El primer principio, esencial porque engloba todos los aspectos estéticos de la imagen, es el de la unidad. Este se refiere a la capacidad de todos los elementos del encuadre para evocar una misma sensación, transmitir un sentimiento conjunto y que todo ello vaya en armonía. Básicamente, que los principios de los que hablaremos a continuación sigan una misma corriente, pues la

discordancia puede crear efectos adversos no deseados que, en lugar de ayudar, resten capacidad comunicativa a la narración (Mascelli, 1998).

Para empezar, hay que tener en cuenta que, como detalla Freelan (1993), cualquier elemento de una composición conlleva un cierto peso en la imagen en relación con el resto y que, por lo tanto, ese peso “debe ser colocado correctamente en la composición para dar una sensación de balance”.

Según el autor, existen dos métodos para mantener el balance dentro de una composición.

El primero, el balance simétrico o formal, que es aquel en que los elementos de una composición tienen el mismo peso dentro de la imagen. Esto no implica que necesariamente la composición tenga que ser simétrica como es entendido normalmente. La simetría puede ser entendida como una igualdad entre dos pesos repartidos de manera equidistante a un punto de pivote. Este punto puede recorrer la profundidad del espacio y, por tanto, los pesos pueden estar repartidos en la tridimensionalidad del espacio, teniendo en cuenta la perspectiva. Así pues, dos cuerpos pueden tener igual valor, ser equidistantes al punto de pivote imaginario y ser perceptualmente, aunque no técnicamente, simétricos. Este uso de la profundidad del espacio, además, suele crear una imagen más interesante que la generada por una simetría literal, ya que la simetría, sin perspectiva, suele ser plana.

El segundo, es el balance asimétrico o informal. En este, a diferencia del anterior, el peso de los elementos es distinto. No obstante, sigue existiendo un punto de pivote y a su alrededor se reparten los distintos pesos. En este caso ocurre que hay que saber atribuir un valor al peso imaginario de cada elemento, de manera que se pueda compensar un elemento pesado con dos o más pesos ligeros. Algunos aspectos a tener en cuenta a la hora de atribuir pesos son los siguientes, determinados por Freelan (1993):

- Un objeto alejado del centro de la imagen parece tener mayor peso que uno cerca del centro.
- Los objetos en la parte superior de la imagen parecen más pesados que objetos del mismo tamaño en la parte inferior de la imagen.
- El aislamiento parece aumentar el peso de un objeto.
- Los objetos intensamente interesantes parecen tener un mayor peso compositivo.
- Las formas regulares parecen tener un mayor peso que las formas irregulares.

- Los elementos al lado derecho de una imagen asimétrica parecen tener mayor peso que elementos del mismo tamaño a la izquierda de la imagen.
- La dirección en la que figuras, líneas y formas parecen moverse dentro del área de la imagen son importantes para el balance; por ejemplo, una persona puede moverse en una dirección, o sus ojos mirar hacia una dirección, o que la forma de algún elemento cree una sensación de movimiento. Cuando la sensación de dirección está presente en una escena, tiende a desequilibrar el balance si se juzga únicamente su tamaño. (p.120)

Para crear una composición efectiva hace falta dar estructura a la imagen. Dicha estructura se consigue mediante el uso de líneas y formas. Las líneas, por un lado, pueden servir para dirigir la mirada del espectador hacia el centro de atención o, por el contrario, mantenerlo en un constante cambio de mirada entre distintos puntos de interés. Haciendo uso de la perspectiva, las líneas dan sensación de profundidad, pues esta lleva a las líneas a converger en el infinito, en un punto imaginario de la imagen (Freelan, 1993). Las líneas no tienen por qué venir marcadas necesariamente por objetos, o ser evidentes a simple vista, estas pueden crearse a través del movimiento de objetos o personajes en el encuadre. Cuando vienen dadas por este suceso, se las llama líneas transicionales (Mascelli, 1998).

Líneas con distintas direcciones tienen significados diferentes y, a pesar de que existen múltiples, casi infinitas combinaciones, a continuación, se detallan algunos de los efectos psicológicos más comunes que inducen las direcciones y longitudes de las líneas del cuadro.

Según indica Freelan (1993), las verticales se traducen en una sensación de “fuerza, rigidez, poder y solidaridad”, mientras que las horizontales “representan paz, tranquilidad y silencio”. Las diagonales, en cambio, indican “movimiento, acción y velocidad” (p.123). Sin embargo, es necesario remarcar que esto no es una norma, sino una percepción generalmente aceptada. Por otro lado, Mascelli (1998) añade que “las líneas rectas sugieren masculinidad, fuerza”, las líneas ligeramente curvadas “sugieren feminidad, cualidades delicadas” y las curvas marcadas indican “acción y alegría” (p.201). Además, el autor hace hincapié en la combinación de distintas líneas, de direcciones y longitudes varias, como forma de dar significado. De igual manera, se puede crear significado mediante la transformación de líneas, es decir, convertir, por ejemplo, una línea que

debería ser vertical, como un edificio, y hacerla diagonal mediante la inclinación del ángulo de cámara. De esta manera daría la sensación de que el edificio se está derrumbando.

Otro principio relevante en lo que a composición se refiere, es el dinamismo. En este caso no se habla tanto de una cuestión estilística, sino de una rotura de una sensación previamente creada. En este caso, Mascelli (1998) sugiere que el movimiento que surge repentinamente en un plano puede servir para generar tensión, para romper la tranquilidad que se haya sugerido al espectador mediante la falta de movimiento. Pone como ejemplo el más que conocido plano de una colina de la que, de repente, surge un ejército de indios montados a caballo. Esto puede aplicarse a una infinidad de casos, en los que un objeto o un personaje aparece desde fuera de cuadro para romper la armonía y la expectativa.

Con relación a lo que se ha comentado anteriormente cuando se hablaba acerca del balance y la distribución de los valores de peso asignados a los sujetos y objetos de la imagen, cabe añadir una cuestión de importancia narrativa. En este caso, es necesario hablar de la importancia que se le asigna a un sujeto según la proporción de su tamaño respecto al resto de componentes de la imagen. La regla de Hitchcock, precisamente, habla de este concepto, pues es importante tener en cuenta que el tamaño de un objeto o sujeto en la imagen debe depender de la relevancia narrativa que tenga en el momento narrativo que se presenta. Es aquí donde se debe dar especial atención a los primerísimos primeros planos y los planos detalle, pues mediante ellos se da la oportunidad de remarcar la importancia de objetos en determinados momentos narrativos. Quizá, se da el caso de que justo en ese instante no es relevante, pero llevar a cabo un plano de estas características también puede servir para indicar la futura relevancia del elemento en cuestión. Este tipo de planos, además, sirve para justificar dicha relevancia, dado que, en caso de no realizar el plano detalle, podría parecer que la aparición del objeto en un momento relevante quedase injustificada por no haberle dado suficiente importancia anteriormente (Mercado, 2011).

Cualquier imagen que llega al espectador es, inevitablemente, una compresión de las tres dimensiones espaciales en un formato 2D. Es por ello que es importante trabajar la sensación de profundidad de la imagen. Hockman (2013) habla de las tres posibilidades que tiene un director de fotografía para aportar esta sensación a la imagen. De la primera se ha hablado anteriormente cuando se mencionaba la importancia de las líneas a la hora de dirigir la mirada. En este caso, una de las maneras más efectivas de dar profundidad en un entorno de dos dimensiones es hacer uso

de líneas convergentes, es decir, de hacer uso de la perspectiva linear. Esta perspectiva se caracteriza por hacer parecer que las líneas paralelas convergen en un punto de fuga en el infinito. El segundo método es la superposición de elementos en el cuadro. Este se basa en la percepción de profundidad cuando un elemento se sobrepone a otro y, por tanto, tapa parcialmente el elemento que queda detrás. Si se quiere conseguir una mayor sensación de tridimensionalidad en el espacio, se deben situar elementos, ya sean relevantes o no, unos delante de otros, en lugar de disponerlos como objetos aislados. La forma más simple es, quizá, la colocación de un elemento desenfocado en primer término, pues este ya estará superpuesto al resto de elementos que queden en un término más lejano. A su vez, es una cuestión a tener en cuenta en caso de querer conseguir el efecto contrario, pues la eliminación de esta superposición eliminará parte de la profundidad en el espacio. El tercer y último método consiste en añadir elementos en primer término de la imagen. Esto no tiene por qué estar relacionado con la superposición, pues el autor se refiere al simple uso de dichos elementos como forma de crear profundidad, sin necesidad de que obstruyan la visión de ningún elemento más lejano. En este caso, tiene que ver con la percepción visual que tiene el espectador en relación a que los objetos más cercanos a la cámara tienden a verse más grandes y, los más lejanos, más pequeños. Este efecto visual, de por sí, ya aporta sensación de profundidad.

Un aspecto relevante en lo que se refiere a la composición, son los ángulos de cámara. A través de ellos se pueden reforzar sensaciones que ayudan a entender relaciones entre los personajes. Tal y como menciona Mercado (2011), un ángulo picado sitúa la cámara por encima de la altura de los ojos del personaje y uno contrapicado sitúa la cámara por debajo. Comúnmente, los ángulos contrapicados se usan para “transmitir confianza, poder y control”, mientras que los picados transmiten “debilidad, pasividad e impotencia” (p.9). Sin embargo, el autor también menciona un error común que se comete con este tipo de planos, pues hay veces que se tiende a exagerar el ángulo de la cámara cuando en realidad, sin desmerecer la expresividad que puede aportar un ángulo de cámara exagerado, un ángulo sutilmente inclinado puede resultar igual de efectivo y, además, no afectar de manera negativa a la composición del resto de elementos del plano.

Cuando se habla del encuadre, se tiende a pensar en la imagen que queda comprendida en el marco de visión de la cámara. No obstante, el principio de composición del que se hablará a continuación consiste precisamente en modificar esta convención. Conocido como marco (del inglés *frame*), también llamado *frame in a frame*, esta técnica consiste en reencuadrar la imagen, crear un segundo encuadre dentro de la propia imagen, como se puede observar en el ejemplo de la figura 2.3.1. Este principio de composición contribuye a que “los sujetos encerrados en un marco se separan del

resto de la imagen y son enfatizados” (Freelan, 1993, p.128). Este *frame* ejerce una función que aporta un primer término “pintoresco, contiene la acción y evita que los ojos del espectador se vayan de la pantalla” (Mascelli, 1998, p.234).



Figura 2.3.1. Fotograma de la película *Stalker* (1979). Fuente: ShotDeck (s.f.)

Este reencuadre puede realizarse de múltiples formas, mediante el uso de objetos o elementos presentes en el espacio. Sin embargo, Mascelli hace hincapié en ciertas normas a tener en cuenta cuando se quiera componer un *frame in a frame*. Primero de todo, este marco “no debe ser igual en todos sus lados, a no ser que sea redondo o completamente simétrico” (p.234). El autor comenta que estos marcos, grabados desde un ángulo de 45° son mucho más fotogénicos, pues así se muestra la profundidad del mismo. Por otro lado, menciona que un mal *frame* es aquel que distrae al espectador de lo realmente importante, el sujeto. Además, otro aspecto importante a tener en cuenta cuando se usa este tipo de elemento compositivo es la separación entre el *frame*, el sujeto y el fondo. Cualquier tipo de aspecto que contribuya a la fusión de estos tres elementos debe ser evitado, pues tonalidades o iluminaciones parecidas en varios de ellos puede llevar a la incorrecta separación de estos para lograr una composición pictórica. De igual manera, el autor recomienda el uso de contraluz, para el sujeto enmarcado. De esta forma, se diferencia al sujeto del fondo y del marco. Cuando no es posible el uso de estos *frames*, cabe la posibilidad de usar un marco parcial. Esto es, un elemento que ocupe la parte superior y uno de los laterales del encuadre, como, por ejemplo, un árbol. Aun así, hay que tener cuidado con no dejar elementos sueltos que no tengan ningún tipo de sujeción visible y estén, aparentemente, flotando en el aire, pues puede ser origen de distracciones. Finalmente, es importante mantener el marco en foco, porque un marco

desenfocado y difuso puede causar molestia. Esto se puede lograr haciendo uso de la técnica de la hiperfocal, que consiste en enfocar a un punto aproximadamente equidistante entre dos elementos separados en el eje z para mantenerlos a los dos dentro del plano focal.

En lo que se refiere al posicionamiento de elementos importantes en el encuadre, es necesario mencionar la regla de los tercios. Esta consiste en la división en partes iguales de un rectángulo con una proporción de 3:2. Este se divide en tres secciones del mismo tamaño en el eje vertical y otras tres en el eje horizontal. Los puntos donde convergen las líneas verticales y las horizontales son los puntos de interés del encuadre. Situar al sujeto, ya sea en un cuadro o en una fotografía, en estos puntos, suele dar un resultado óptimo. Es por ello que esta regla se considera como una forma de asegurar el éxito (Peterson, 2003).

Por otro lado, también es importante considerar el posicionamiento de los personajes en el eje vertical. Existe cierta tendencia natural a situar la cabeza del sujeto en el centro del encuadre, dejando mucho espacio vacío por encima de su cabeza que no aporta nada a la composición. Es por ello que se suele dejar el espacio justo entre la cabeza y la parte superior del encuadre, con tal de que no haya mucho espacio sobrante ni se llegue a recortar el pelo. Mismamente, ocurre algo parecido con el espacio que se deja al lado de donde apunta la mirada del sujeto. Siguiendo la tendencia incorrecta de colocar al personaje en el centro, si este mira hacia izquierda o derecha, da como resultado una composición desequilibrada, pues tal y como se ha mencionado anteriormente, las miradas crean líneas y estas mueven la mirada del espectador. Es por ello que, como norma general, se suele situar al sujeto hacia el lado opuesto al que apunta su mirada, dejando un mayor espacio frente a su nariz. No obstante, la rotura de este principio de composición también puede aportar significado narrativamente (Brown, 2022).

2.4 Naturalismo

El movimiento artístico conocido como naturalismo surge a mediados del siglo XIX como respuesta social a los estándares de belleza de la época establecidos durante el movimiento clásico-romántico. Según Arnold Hauser (1957), los autores de la época consideran que “la fealdad de los campesinos y trabajadores, la corpulencia y la vulgaridad de las mujeres de clase media” forman parte del movimiento, así como su “desprecio por el idealismo y revolcarse en la suciedad” (p.68).

Así pues, todas las modalidades artísticas adoptaron esta corriente: los pintores, por su parte, dejaron a un lado los paisajes idealizados y pasaron a pintar paisajes rurales comunes, así como

hombres que, sin importar quiénes sean, son desagradables a la vista. Con ello pretenden defender que la naturaleza no necesita de adornos para ser bella, y que el ser humano es miserable. En este sentido, es necesario comprender que el naturalismo es un movimiento que pretende imitar la naturaleza tal y como es percibida a través de los ojos humanos. A diferencia del realismo pictórico, el naturalismo se centra en la percepción, más allá de lo que realmente sea aquello que se dibuja (Emerson, 1890); el teatro, en cambio, se centró en los tres principios del naturalismo de Émile Zola: *faire vrai, faire grand y faire simple*. Que describen que la escritura de los personajes debe basarse en comportamientos humanos verosímiles, que las tramas de los personajes deben suponer cambios grandes en sus vidas y, finalmente, que la obra debe ser simple, sin subtramas complicadas (Madsen, 1973); el cine, por su parte, adopta estos múltiples desarrollos de las artes en el naturalismo para formar lo que hoy en día se suele ver en las proyecciones cinematográficas. Robert Altman, director de cine americano de la segunda mitad del siglo XX, describe el naturalismo en una entrevista de la siguiente manera: “Naturalismo nunca significa inventárselo en el momento y dejar que las cosas ocurran como en la vida real, significa idearlo todo, desde tu estrella hasta los calcetines en el armario, para que lo parezca”.

De esta manera, se vuelve a lo mencionado en un inicio, y es que esta corriente artística, en lo que a cine se refiere, pretende imitar lo que los ojos ven, hacer creer que lo que ocurre en pantalla ha ocurrido de verdad en algún momento.

En dirección de fotografía, suelen existir dos posibles enfoques a la hora de enfrentar un proyecto: el naturalismo y el pictorialismo. El naturalismo, en este caso, se centra en las fuentes lumínicas preestablecidas de un espacio, de manera que las direcciones y ángulos de la luz mantengan una lógica respecto a las fuentes. El pictorialismo, en cambio, se salta dicha lógica para obtener una imagen más estética o bonita. Como menciona Malkiewicz (1986) en el naturalismo se da un “dar y recibir entre la lógica de la fuente y los requerimientos compositivos del cuadro” (p.153). En este aspecto coinciden múltiples autores y Landau (2014) añade que para hacer que una escena sea creíble “la luz que usemos debe ser consistente con su fuente – en color e intensidad, textura y ángulo”.

En definitiva, el naturalismo en fotografía consiste en hacer creer que aquello que se ve es real, hacer pasar desapercibido el trabajo que hay detrás y simular las luces que justifican la iluminación de una escena.

3. Referentes

En este apartado se lleva a cabo el análisis de los referentes visuales que inspiran este trabajo. Para ello, se ha dividido este apartado en cuatro partes diferenciadas, cada una de ellas en relación con distintos aspectos de la dirección de fotografía. Aquí, se encuentra la iluminación de los personajes, el tratamiento de la iluminación de los espacios, los cambios de iluminación en escena y, finalmente, el uso o planteamiento de cámara. Es necesario para este trabajo realizar esta división, pues cada elemento en un filme se trabaja de manera distinta, dando así la libertad de acentuar la importancia de cada uno de estos aspectos, según convenga.

En cuanto a la elección de las películas, es importante destacar que se han buscado con la intención de inspirarse únicamente en el apartado en el que se encuentran. Por lo tanto, una película analizada desde la perspectiva del tratamiento de personajes no es referente en cuanto a la iluminación de espacios y viceversa. Además, a la hora de buscar referentes se han tenido en cuenta los recursos de los que dispone este proyecto y, en consecuencia, se tendrán en cuenta las técnicas de iluminación y no los resultados. Por otro lado, se ha buscado, generalmente, un estilo naturalista, que haga uso o que, al menos, haga parecer que la luz empleada para iluminar los elementos del cuadro provenga de luz natural.

3.1. Tratamiento de personajes

La primera película que analizar perteneciente a este apartado es *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004). Este film se caracteriza por una dirección de fotografía naturalista en la que la iluminación de los personajes está muy bien integrada con la iluminación que presenta el espacio. Por ello, los esquemas de luz que se usan para los personajes son muy cambiantes a lo largo de la película y se adaptan al entorno que se plantea a su alrededor.

Siguiendo esta corriente, es común encontrar situaciones en las que se rompe un principio de composición del que se ha hablado en el marco teórico, que es que los personajes suelen estar uno o varios pasos de luz por encima del fondo para separarlos y generar profundidad. En este film, continuamente se da el caso contrario, en el que los rostros están subexpuestos en relación a su entorno. La aplicación de este principio de manera inversa a la habitual consigue un efecto

parecido, pues la variación en la cantidad de luz genera ese mismo efecto en la creación de profundidad y, a su vez, aporta un aspecto más realista a la imagen, pues no parecería muy natural que un personaje totalmente a contraluz tuviese el rostro iluminado sin ninguna luz práctica que lo justifique. En cuanto a esto, además, es frecuente el uso de una única fuente a contraluz para siluetear al sujeto, restando importancia a la textura y otorgándosela a la forma generada por el cuerpo, como se observa en la figura 3.1.1..



Fig. 3.1.1. Fotograma de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004). Fuente: *ShotDeck* (s.f.)

Por otro lado, también es habitual el tratamiento de la luz para crear sombras difusas en el rostro, aunque es un aspecto que también varía a lo largo del film. No obstante, el uso de luz suave no excluye a este tratamiento de la luz de tener un elevado contraste, que sí suele ser más constante a lo largo de la película. Este se da, primeramente, por lo comentado anteriormente acerca de la diferencia de pasos de luz entre fondo y personajes. No obstante, esto es algo que se suele dar cuando los personajes están subexpuestos en relación a su entorno y, por lo tanto, el contraste generado se ve por los distintos elementos que conforman la imagen. En cambio, cuando los sujetos no tienen el rostro subexpuesto en relación al resto de elementos, estos suelen tener un golpe de luz más duro, con sombras más definidas y que, en consecuencia, dan como resultado un contraste más elevado, pero a diferencia del mencionado antes, este se observa directamente en el rostro y no como una comparativa entre fondo y sujeto, como se puede observar en la figura 3.1.2..



Fig. 3.1.2. Fotograma de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004). Fuente: *Shotdeck* (s.f.)

Todo el largometraje tiene una iluminación centrada en los espacios, antes que en los personajes, y es precisamente este tratamiento el que consigue el naturalismo presente en las escenas. Tal como menciona Ellen Kuras, la *DoP* del film, en una entrevista para The American Society of Cinematographers (Pavlus, 2020), existen imperfecciones en los rostros, momentos en los que un personaje ensombrece al otro y se puede llegar a ver cómo los personajes se van intercambiando sus luces principales en sus coreografías. Esto es precisamente lo que se busca, priorizar la iluminación de espacios, aportando realismo y alejándose de la belleza sintética.

3.2. Tratamiento de espacios

En lo que respecta al tratamiento lumínico de los espacios, el primer film escogido como inspiración es *Do the Right Thing* (1989), cuyo *DoP* es Ernest Dickerson.

Esta película es un referente para este proyecto en su forma de representar algunos de los espacios interiores, pues no todos mantienen la misma identidad lumínica, pero sí hay unos cuantos que destacan por encima del resto, con gran personalidad. Estos son los interiores que aparecen en la película con una fuente de luz única, normalmente el sol, que entra por una o varias ventanas y baña el espacio entero. Esta luz se caracteriza por tener una dirección muy marcada que, con ayuda de humo para levantar las zonas en sombra y hacer más evidente dicha dirección, recrea la luz principal de la escena.

La fuente de esta luz aparentemente única aparece en cuadro, como manera de justificar el ángulo de incidencia de esta, a través de un marco o ventana que se sitúa detrás de los personajes,

formando así un contraluz que separa los sujetos del fondo y deja los cuerpos ensombrecidos. Esta es una luz muy dura, intensa y que, en consecuencia, genera imágenes de un elevado contraste, semejantes al claroscuro.

Sin embargo, como se puede ver en la figura 3.2.1, en el film figuran espacios cuya única profundidad viene dada por la composición de la escena y la prominente dirección de la luz, a pesar de haber luces en plano a las que no se da uso. Esto es un hecho a remarcar, pues no es algo que se quiera tomar como referencia para este trabajo, ya que se considera que la efectividad de las luces prácticas para crear profundidad, además de para aumentar la cantidad de luz que incide en zonas del espacio más oscuras sirve de mucha ayuda a la hora de exponer con varios niveles de sombra y luz.



Fig. 3.2.1. Fotograma de la película *Do the Right Thing* (1989). Fuente: *ShotDeck* (s.f.)

3.3 Cambios de iluminación en escena

En el guion de *Al Alba* se presentan momentos concretos en los que el personaje principal, Ángel, recurre a recuerdos del pasado con la intención de hacer entender el motivo de sus decisiones y profundizar en su historia. En este sentido, la forma en la que se ha decidido representar algunos de estos momentos es a través de cambios en la iluminación de la escena sin cortes de por medio y, por ello, es necesario buscar ejemplos en los que se recurra a estos cambios dinámicos en la iluminación de la escena.

En este caso, se busca un cierto elemento de teatralidad en la iluminación de dos escenas del guion, concretamente las escenas 5 y 12, en las que la idea inicial es hacer aparecer una luz cenital con una dirección e intensidad muy marcadas, que recuerden a un foco de teatro que ilumina allí donde se quiere centrar la atención del espectador. Dos ejemplos perfectos para este tipo de iluminación en cine son los musicales, concretamente *La Llamada* (2017) de Javier Ambrossi y Javier Calvo y *La La Land* (2016) de Damien Chazelle.

Por un lado, en *La Llamada*, este recurso estilístico se usa principalmente en las apariciones de Dios ante la protagonista, donde este aparece cantando mientras baja unas escaleras que parecen venir del cielo, iluminado por una luz cenital proveniente del cielo, como se puede observar en la figura 3.3.1.



Figura 3.3.1. Fotograma de la película *La Llamada* (2017). Fuente: RTVE (s.f).

Por otro lado, en *La La Land*, este recurso se usa en dos escenas prácticamente calcadas, una al inicio y otra al final de la película, para separar al protagonista, Sebastian, del mundo que le rodea mientras toca el piano y Mia le observa desde el restaurante donde se encuentran. Este caso es ligeramente distinto al de *La Llamada*, pues la intencionalidad de la luz principal es distinta en cada uno de los filmes. Mientras en el primer ejemplo la luz hace referencia al destello celestial de la aparición de Dios, en el segundo desaparece este simbolismo para acercarse a una propuesta parecida a la que se vería en un concierto de piano en directo. Lo interesante, sin embargo, es que este cambio en la iluminación se produce de manera interna, como se puede observar por las diferencias entre la figura 3.3.2 y la figura 3.3.3, entre las cuales no existe ningún tipo de corte, sino que las luces encendidas inicialmente se desvanecen lentamente hasta estar apagadas y, entonces, se enciende el cenital como fuente única de luz.



Figura 3.3.2. Fotograma de la película *La La Land* (2016). Fuente: HBO Max (s.f.).



Figura 3.3.3. Fotograma de la película *La La Land* (2016). Fuente: HBO Max (s.f.).

Tanto *La Llamada* como *La La Land*, presentan este uso dinámico de la luz para destacar o centrar la atención del espectador en un sujeto, sin embargo, para este proyecto también se plantea usar los cambios de luz internos para representar un cambio en el tiempo diegético del cortometraje, a través de un plano secuencia en el que se dé este cambio de iluminación. Es por ello que el siguiente referente es *1917* (2019) de Sam Mendes. En este caso, hay una escena en concreto que, si bien es sutil, presenta un plano secuencia en el que inicialmente es de noche y, al final, es de día. Esta escena se encuentra en el minutaje comprendido entre el 01:23:00 y el 01:26:30, durante el cual el protagonista se lanza a un río para evitar ser disparado y acaba salvándose al encontrarse con un cúmulo de árboles y ramas caídas que le permiten salir de la corriente. Como se puede observar, es de noche en la figura 3.3.4, el inicio de la escena, y es de día en la figura 3.3.5, el final de la escena.



Figura 3.3.4. Fotograma de la película *1917* (2019). Fuente: *ShotDeck* (s.f).



Figura 3.3.5. Fotograma de la película *1917* (2019). Fuente: *ShotDeck* (s.f).

En lo que respecta al proyecto, se busca un cambio más exagerado y evidente, pues la extensión de la secuencia en *1917* hace que pase prácticamente desapercibido el cambio y hasta parezca natural. Para *Al Alba*, el planteamiento es más teatral y rápido, pues se plantea como una transición entre presente y pasado a través de la cual el protagonista recuerda unos hechos de su juventud que afectan a su vida en el presente.

3.4 Uso de la cámara

Finalmente, en este apartado se tratará el uso de la cámara en dos películas: *Hunger* (2008) y *El* objetivo de este apartado es entender cómo llevar a cabo el planteamiento de cámara para lograr

lo que se desea, fijándose en la composición, el movimiento, los ángulos de cámara y demás aspectos que caracterizan el cuadro en lo que se refiere a dirección de fotografía.

La primera película que se va a tratar es *Hunger* (2008) de Steve McQueen. Esta película se caracteriza por combinar el uso de planos estáticos con planos en movimiento, de manera que se aprovechen al máximo las cualidades y ventajas de cada estilo particular. A lo largo del filme, destaca especialmente el plano de la figura 3.4.1 por ser un plano estático con una duración total de diecisiete minutos, sin cortes de por medio.



Figura 3.4.1. Fotograma de la película *Hunger* (2008). Fuente: *ShotDeck* (s.f.)

Este recurso se vuelve mucho más efectivo por su uso comedido, pues denota que se trata de una decisión consciente y premeditada, en vez de una falta de recursos, ya que a lo largo de la película se puede ver una gran variedad en de movimientos y de planos. Además, este tipo de planos incita a la contemplación, rebaja el ritmo de la escena y lleva al aislamiento de los sujetos en su entorno, pues conforme avanza el tiempo, la atención se centra únicamente en lo importante, los personajes y su conversación. Para este proyecto, se hace uso de planos estáticos precisamente para dar tiempo y espacio al personaje protagonista, Ángel, que vive solo y tranquilo, a su ritmo y sin prisa por el paso del tiempo. A su vez, los planos en movimiento se usan en los casos en los que es necesario, bien por el uso de múltiples espacios o porque es importante que el encuadre varíe a lo largo del plano.

La segunda película que se trata aquí es *Floating Weeds* (1959), cuyo director, Yasujiro Ozu, se caracteriza por hacer uso únicamente de planos estáticos. En esta película, como en muchas otras de su filmografía, Ozu opta por dar forma a las imágenes mediante una composición

profundamente trabajada, con una gran profundidad de campo, en la que todos los elementos, ya estén en primer, segundo o en último término, tienen algo interesante y aportan significado. En la figura 3.4.2, por ejemplo, se puede observar cómo ocurren varias acciones de manera simultánea y, sin embargo, se mantiene el centro de atención en las mujeres del fondo, siendo estas las que llevan el peso de la acción principal. Esto es el resultado de un buen uso de la composición, en el que las líneas dirigen la mirada hacia el centro de interés y, además, se añade un *frame in a frame* sutil pero presente, para reencuadrar la acción principal dentro del encuadre.



Figura 3.4.2. Fotograma de la película *Floating Weeds* (1959). Fuente: *ShotDeck* (s.f.).

En este caso, *Floating Weeds* conforma un referente en lo que se refiere al trabajo de composición de la escena y el encuadre, así como de lograr atraer la mirada allá donde se pretende mediante las líneas que se dibujan en la imagen y el uso del *frame in a frame*. No obstante, no es un referente en cuanto a la profundidad de campo, pues difiere de la intencionalidad que se busca en este proyecto, en el que sí se busca centrar la atención mediante este recurso.

4. Definición de los objetivos y el alcance

Para la realización de este trabajo académico se han definido unos objetivos con la intención de encaminar el estudio y la realización de este. Asimismo, estos objetivos permitirán, más adelante, realizar una valoración del grado de éxito que se haya tenido en el producto final.

4.1. Objetivo principal

Así pues, el objetivo principal que se plantea es el siguiente:

- Llevar a cabo la dirección de fotografía de un cortometraje de ficción, adaptando el estilo visual y la iluminación a las necesidades que plantee el guion.

4.2. Objetivos secundarios

Los objetivos secundarios, que complementan al principal para la correcta elaboración del proyecto, son los siguientes:

- Identificar los recursos cinematográficos y de iluminación apropiados para este proyecto.
- Experimentar con el rol y las funciones que el director de fotografía lleva a cabo en un rodaje.
- Hacer uso de lo aprendido durante el estudio previo del proyecto para la correcta interpretación del guion.
- Investigar sobre los principios de composición cinematográfica para entender cómo usarlos y cómo romperlos cuando aporte significado.

4.3. Alcance

Este trabajo comprende todos los aspectos relevantes de la dirección de fotografía en cuestiones de iluminación y composición del encuadre.

Este trabajo abarca, por tanto, las decisiones relacionadas con la iluminación y las del apartado de cámara, como la elección de ópticas, ángulos de cámara y especificaciones técnicas del proyecto, así como el uso de la composición, los movimientos y la creación de plantas de cámara y esquemas de iluminación.

Dejando de lado todo el trabajo que se pueda realizar más allá de la dirección de fotografía, dadas las características de este proyecto que cuenta con un equipo y presupuesto reducidos, quedan fuera del alcance del trabajo académico los aspectos relacionados con la dirección de arte, como la elección de los elementos de atrezzo, así como la coreografía de los actores y su posicionamiento en escena. Tampoco se considerará el apartado de posproducción del producto, a excepción de la definición del estilo visual y aplicación de este en esta fase de la producción.

5. Metodología

Para la correcta realización de este trabajo es necesario diseñar una metodología que explique los pasos a seguir, con la intención de especificar las distintas fases de desarrollo en las que se divide la elaboración de la dirección de fotografía de un cortometraje:

- Estudio previo
- Fases de creación de un cortometraje:
 - Preproducción
 - Producción
 - Posproducción

5.1. Estudio previo

Este apartado es el paso previo al desarrollo del resto del trabajo. En el estudio previo se ha llevado a cabo la investigación de los apartados principales que conciernen a la creación de un estilo visual apto para el guion del cortometraje. Para ello, se ha tratado de entender en profundidad el oficio de un director de fotografía, pues las características del proyecto definen, en su mayor medida, las tareas a realizar por parte de este. Seguidamente, se han identificado las propiedades de la luz con las que se puede trabajar a la hora de plantear el estilo visual de un filme. Es así como, conociendo el amplio abanico de posibilidades que ofrece la luz, después es posible trabajarla como se desee, buscando el *look* planteado durante la fase de preproducción.

Por otro lado, también ha sido necesaria la identificación de los principios de composición, dado que es una parte importante del trabajo del director de fotografía y de las decisiones que este debe tomar. A raíz de la obtención de estos conocimientos, se puede empezar a trabajar en los aspectos más concretos de la realización del proyecto, que son los que se explican a continuación.

5.2. Fases de creación de un cortometraje

En esta sección se tratan las tareas concretas que se han realizado durante las distintas fases de producción del cortometraje. Estas se dividen en tres: preproducción, producción y posproducción.

5.2.1. Preproducción

La preproducción es la primera fase real del desarrollo del proyecto. En ella, se trabaja en dar forma y estilo al guion para posteriormente grabarlo. Las tareas que se realizan a lo largo de este periodo se dividen en tres fases distintas, desde la más primeriza hasta la más avanzada.

5.2.1.1. Fase A

Durante esta primera fase de la preproducción se han llevado a cabo las primeras reuniones con los responsables de cada equipo. En ellas se ha trabajado mano con mano, principalmente, con el director, el jefe de producción y el supervisor de posproducción con la finalidad de definir un *workflow* de posproducción. Aquí, se han decidido aspectos relevantes como la definición de un estilo visual, el material a usar, los formatos y códecs de grabación. De esta manera, el equipo de posproducción sabe, desde un inicio, con qué tipo de archivos va a trabajar durante la fase final del proyecto y, además, el equipo de producción puede prevenir una cantidad aproximada de almacenamiento necesario para el guardado y distribución adecuados del material.

En este sentido, se ha trabajado juntamente con el director de arte y el director del proyecto para hablar acerca del estilo visual que se busca en la imagen. A raíz de esto, se ha llegado a la conclusión de que se busca una imagen limpia, tranquila, con un ritmo lento, en clave baja y con contrastes marcados. Además, se ha definido la paleta de colores que predomina en el cortometraje, formada por tonalidades marrones y rojizas que acompañan al estilo rural de la localización.

5.2.1.2 Fase B

Más adelante, se han llevado a cabo las primeras reuniones para realizar lecturas de guion juntamente con el resto de los jefes de equipo. Durante estas lecturas, se ha desglosado el guion de manera que quede apuntado todo lo que cada equipo debe de tener en cuenta para la producción del cortometraje. En el caso de la dirección de fotografía, ha sido necesario apuntar aspectos relevantes del aspecto visual, así como detalles concretos que se quieren llevar a cabo. Aun así, estas primeras lecturas han sido muy generales y no se han detallado de manera concreta lo que se quiere mostrar.

Por otro lado, lo más relevante de esta fase es la búsqueda de localizaciones, pues a partir de ellas se pueden empezar a plantear esquemas de iluminación y se pueden planificar aspectos concretos necesarios para la producción.

Para dicha búsqueda, es recomendable el uso de software que ayude a determinar información relevante de las localizaciones, como sus medidas y, en caso de tratarse de un exterior, de la posición del sol o de la luna en el momento de la grabación.

Para el primer caso, se ha hecho uso de la aplicación *Measure* del sistema iOS. Esta aplicación hace uso del sensor de infrarrojos del teléfono para tomar medidas a distancia, sin importar el tamaño. Esto es útil, pues tener medidas ayuda a tener una referencia del espacio con el que se cuenta, además de ayudar a planificar otros aspectos como los sitios concretos donde guardar el material de cámara e iluminación. La decisión de usar esta aplicación en concreto se debe a que, principalmente, es de las pocas herramientas de este estilo disponibles en la App Store. Además, esta aplicación es rápida de usar y permite guardar fotos de los espacios con las medidas en pantalla, como se puede observar en la figura 5.2.1.2.1, hecho que agiliza mucho el trabajo en las localizaciones. Existen otras alternativas a esta, como *Tape Measure*, que tiene opciones interesantes como un medidor de inclinación. Aún así, *Tape Measure* resulta menos eficiente en el escaneado e interpretación de los espacios, por lo que las medidas pueden ser imprecisas. Por otro lado, esta aplicación es menos ágil, por lo que finalmente se ha tomado la decisión de usar *Measure* por su fiabilidad y su capacidad de respuesta.



Figura 5.2.1.2.1. Ejemplo de medidas integradas en imagen hecha con *Measure*. Fuente:

Elaboración propia. (2023)

En cuanto a la posición del sol, existen decenas de aplicaciones que permiten verla. No obstante, muchas de ellas requieren de un acceso premium para poder seleccionar una fecha distinta a la actual o incluso para permitir al usuario ver una localización distinta a aquella en la que se encuentre. Es por ello por lo que el software que se ha decidido usar finalmente es *Sun's Path*, del sistema operativo iOS. Esta aplicación permite ver la posición del sol de manera rápida, a través de un mapa interactivo, en el que se señala el recorrido del sol, por horas, tanto en invierno como en verano, además del recorrido de la luna. Además, cuenta con un apartado de realidad aumentada, a través del cual ejecuta la cámara para mostrar la posición del sol, también de forma horaria, en la vida real (ver figura 5.2.1.2.2). Además, en esta aplicación se permite la selección de fechas y localizaciones libremente, junto con otras opciones para ver las fases de la luna, o cambiar a la hora local de la localización en tiempo real, en caso de que se requiera.



Figura 5.2.1.2.2. Ejemplo de visualización de la posición del sol en realidad aumentada, realizada con *Sun's Path*. Fuente: elaboración propia. (2023)

En cuanto a la búsqueda de localizaciones como tal, el primer paso ha sido definir las necesidades y requerimientos del guion. Inicialmente, lo que se empezó buscando era un piso amueblado con antigüedades, sin estar sobrecargado para dar libertad al equipo de arte en cuanto a la decoración, además de que se necesitaban espacios mínimamente grandes con tal de tener libertad creativa en cuanto a la elección del uso del espacio y la composición y, además, debía estar cerca de Barcelona, por facilitar tanto el transporte de material como de equipo técnico. Para llevar a cabo dicha búsqueda, se hizo uso de páginas web como www.bcnatfilmcommission.com, www.maresmefilmcommission.cat o www.airbnb.es, sin embargo, tras una extensa búsqueda por parte del equipo de dirección, el de producción y el de fotografía, no se encontró nada que se

adaptase a las necesidades del proyecto dentro de un presupuesto limitado de 800€ destinados a la localización, por ello, finalmente el director decidió que la solución pasaba por hacer ajustes en el guion para grabar en una casa rural, ya que, además de reducir costes, permitiría que parte del equipo técnico durmiese *in situ* y, de tal manera, agilizar el rodaje. Así, se acabó encontrando una masía en Santa Susana que cumplía la mayoría de las necesidades, un espacio suficientemente grande para trabajar y tener libertad creativa, dormir, poder guardar el material correctamente, muebles antiguos a partir de los cuales trabajar el arte, ventanas al exterior para justificar fuentes de luz y, sobre todo, que contaba con los espacios necesarios por guion, siendo estos una cocina, un salón con dos partes diferenciadas y una habitación para el protagonista. La única problemática que planteaba esta localización era la distancia desde Mataró y Barcelona hasta allí, sin embargo, se consideró que pesaban más las ventajas que los inconvenientes, pues el transporte era una cuestión solucionable.

Una vez acabada la búsqueda, se realizó una localización técnica, que consiste en llevar a miembros del equipo, principalmente jefes de departamento, para conocer la localización, tomar medidas y plantear problemas y soluciones que pueda conllevar la localización. Así, un equipo reducido formado por el director, la ayudante de dirección, el director de arte, el director de fotografía, la jefa de eléctricos y el jefe de producción llevaron a cabo esta preparación y prevención de necesidades en la localización. Más allá del trabajo realizado por el resto de jefes de equipo, la jefa de eléctricos y el director de fotografía se dedicaron principalmente a tomar medidas de ventanas para conocer las necesidades del tamaño de las gelatinas para filtrarlas, así como tamaños de puertas y pasillos para saber si cabría la cámara montada encima de una *dolly* para realizar movimientos a través de estos, además de empezar a pensar dónde se dejarían los distintos *standbys* de material, con tal de poder llevar a cabo el rodaje de manera ordenada y que cada jefe de departamento tuviera todo su material en un mismo sitio. Por otro lado, junto al director se empezaron a decidir encuadres y coreografías de los personajes para, más adelante, llevar a cabo el guion técnico conjuntamente.

Una vez acabadas las localizaciones, se da paso a la búsqueda y análisis de referentes de acuerdo con las necesidades del proyecto. En este caso, el criterio de búsqueda se ha centrado en los aspectos claves que definen la dirección de fotografía del proyecto, basados en el naturalismo, con cambios en la iluminación de la escena en momentos claves del guion y con un uso de la cámara que hibrida planos estáticos y planos en movimiento. Por otro lado, el análisis de los referentes se

ha centrado en los aspectos concretos que conciernen a aquello por lo que se analizan, por ejemplo, en el caso del tratamiento de la iluminación de los personajes, se ha analizado cómo las propiedades de la luz afectan a los personajes, teniendo en cuenta el contraste, la calidad, la dirección y la textura de esta. En cambio, en cuanto al uso de la cámara, se ha hecho hincapié en la composición, los movimientos de cámara y el ritmo.

Finalmente, esta fase termina con las pruebas de cámara. Estas pruebas son aquellas en las que se busca decidir qué cámara y qué configuración se va a usar en esta. Se busca encontrar unos objetivos adecuados para la situación, así como detallar aspectos relevantes como el balance de blancos o cuál es la ISO con la que mejor resultado da el sensor. Durante estas pruebas se graba repetidamente una misma situación, variando la ISO y compensando la diferencia de pasos de luz con el diafragma para, posteriormente, revisar el para comprobar qué ISO da el mejor resultado en cuanto a la generación de ruido en la imagen.

En este caso, lo más relevante para el proyecto, eran las pruebas de ISO. Las dos opciones disponibles en el TecnoCampus en cuanto a cámaras de cine son la Panasonic EVA-1 y la BlackMagic Pocket Cinema Camera 6k (BMPPC) y, teniendo en cuenta el rango dinámico de cada una de ellas, 14 y 13 stops respectivamente, a priori puede parecer que la Panasonic sería la elección final. Sin embargo, tras las pruebas de ISO, la BMPPC ha mostrado un mejor resultado en las bajas luces a ISO 200, con lo cual, esta fue la elección final. Por otro lado, también se realizaron pruebas para determinar qué filtros se iban a usar para conseguir el efecto de luz de noche, pues se buscaba una noche no muy exagerada y para ello era necesario realizar pruebas con distintas gelatinas de transmisión de luz. Tras probar gelatinas de *moonlight*, *steel blue*, *peacock blue* y CTB Full, finalmente se optó por el CTB Full, que es una gelatina que se limita a enfriar la temperatura de la luz y se consideró la más adecuada para la simulación de la noche.

5.2.1.3 Fase C

Finalmente, en esta última fase de la preproducción se realizan las lecturas de guion con los responsables de cada equipo. Este se desglosa según las necesidades concretas de cada uno de ellos y, en el caso del equipo de cámara y fotografía, se realiza el guion técnico y seguidamente las listas de material, tanto del necesario para la cámara como para la iluminación, teniendo en cuenta las plantas de luz realizadas previamente y aquellos apuntes que se hayan tomado durante los

desgloses del guion. En dichas listas debe constar todo aquello necesario para realizar la producción, desde los elementos más generales hasta los más específicos. Para ello, es necesario calcular, por ejemplo, la cantidad requerida de discos duros para almacenar el material en bruto o, por otro lado, tener en cuenta la cantidad máxima de aparatos (fuentes de luz, banderas y demás) que habrá puestos simultáneamente para contar correctamente el número de soportes necesarios para el rodaje.

En este caso, la realización del guion técnico se ha llevado a cabo junto con el director, revisando el guion y decidiendo qué planos hacer en cada momento. Para ello, se creó un documento de Excel en el que se dividieron todos los planos con los aspectos más relevantes de cada uno (ver Anexo I), que son: el número de plano, el tipo de encuadre, la óptica, observaciones, la parte del guion a la que corresponde el plano, el movimiento de cámara (si es que lo hay), el soporte de la cámara y los personajes que aparecen en cada plano. Este último no es estrictamente necesario pero se adjuntó para facilitar el trabajo a la ayudante de dirección a la hora de organizar las citas de los actores. Además, una vez acabado el guion técnico se añadió un apartado con la planta de cámara de cada uno de los planos para facilitar la comprensión de cualquier miembro del equipo que requiriese de ver el guion técnico.

Tras esto, se crearon las plantas de cámara, usando la aplicación para móvil y ordenador *Shot Designer*, que permite realizar plantas esquemáticas con opciones básicas de creación de *sets*, con la posibilidad de añadir material de iluminación y *atrezzo* básico, además de permitir añadir breves descripciones a los elementos para diferenciarlos unos de otros (véase la figura 5.2.1.3.1).

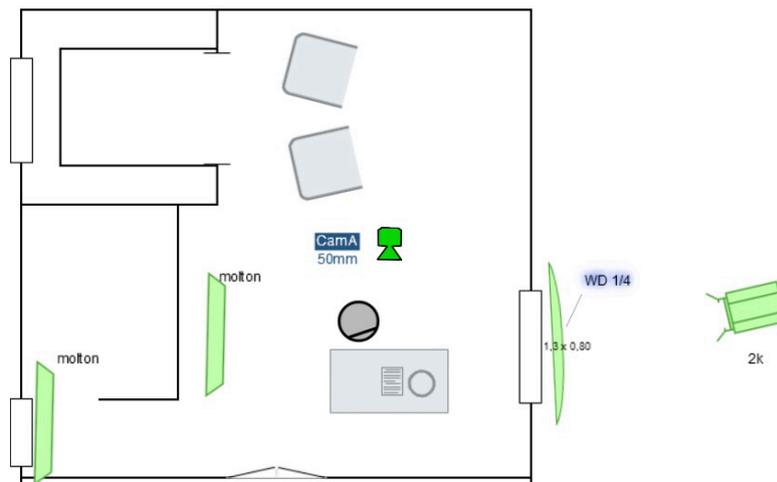


Figura 5.2.1.3.1. Esquema de iluminación hecho con *Shot Designer* del plano 12.6. Fuente: Elaboración propia (2023)

La elección de este programa se debe a que es el único programa diseñado específicamente para esta función, si bien es cierto que se puede llevar a cabo la misma tarea con aplicaciones de creación de diagramas, *Shot Designer* es la única que agiliza el trabajo mediante la implementación de elementos cinematográficos de serie.

A continuación, el siguiente paso de esta fase es la creación de los esquemas de iluminación, que se han creado junto con la *gaffer* (jefa de eléctricos), usando el mismo programa, *Shot Designer*, para añadir los elementos que conforman la iluminación de la escena a las plantas de cámara creadas previamente, aplicando los conocimientos adquiridos acerca de las propiedades de la luz en el estudio de estas en el marco teórico. Priorizando la simulación de fuentes de luz natural justificadas y añadiendo elementos que permiten añadir o quitar contraste, como la tela molton para acentuar las sombras o el porexpán blanco para subirlas. Durante este proceso, se ha tenido en cuenta la limitación de potencia que tenía la localización, para un total de 5 Kw, dejando siempre un margen notable porque en la práctica nunca llegan los 5 Kw completos. Así pues, la mayor fuente de luz que se podía obtener era un Fresnel de 2Kw o, en su defecto, dos de ellos para tener una fuente de luz mayor.

Para las escenas que ocurren de noche o que, en general, tienen una temperatura de color distinta a la que ofrece la luz del tungsteno del Fresnel (3200K), la intensidad requerida para la fuente de luz suele ser mayor, pues las gelatinas que modifican la temperatura de color también restan pasos de luz, de manera que estos se deben compensar, o bien cambiando parámetros de la cámara o bien añadiendo una segunda fuente de luz que refuerce la intensidad lumínica de la fuente principal.

Finalmente, el último paso de esta fase es la creación de las listas de material, tanto de cámara como de iluminación. Este apartado se centrará únicamente en la lista de material de cámara, pues es la que concierne al director de fotografía, sin embargo, pueden verse tanto la de cámara como la de iluminación en el Anexo II.

Ya se han explicado anteriormente los motivos por los cuales se ha elegido la Black Magic para este proyecto, aún así, se tratará de explicar el porqué del resto de material de la lista, pues cada accesorio ha sido necesario para la producción de este cortometraje.

Empezando por el kit de ópticas Xeen, que incluye un 16mm, un 24mm y un 50mm, se trata de las ópticas de cine de mejor calidad con las que cuenta el servicio de material del TecnoCampus. Son unas ópticas esféricas que no sacan una imagen limpia, es decir, que no generan ningún tipo de textura ni efecto en la imagen, y es lo que se busca, que las ópticas no tengan personalidad por sí solas. Por otro lado, el conjunto del monitor Atomos Shogun Inferno, con el trípode ligero, se ha usado para tener un monitor ligero separado de la cámara principalmente para que los jefes de departamento puedan ver el encuadre rápidamente y, además, el ayudante de cámara pueda enfocar tranquilamente sin necesidad de estar pegado a la cámara. Esta decisión de tener el monitor separado de la cámara se ha tomado por el hecho de que no hay planos en los que se lleve la cámara en mano, con lo cual no existe ningún tipo de necesidad para tenerlo montado sobre un brazo mágico encima de la cámara. En cuanto a la elección del monitor, se consideró que, dentro de las opciones que presenta TecnoCampus, el Atomos Shogun Inferno era la mejor debido a su gran pantalla y múltiples funcionalidades dentro de sus menús, si bien es cierto que no se necesitaba para grabar desde el monitor, se había comprobado con anterioridad que algunas conexiones de la otra opción disponible, el Atomos Ninja V, daban problemas, así que el Shogun era la opción más fiable. Siguiendo con la lista, se encuentra el *Follow Focus Tilta Nucleus M*, un motor de enfoque inalámbrico indispensable para que el ayudante de cámara pudiese enfocar desde la distancia, siendo esta la única opción disponible en el material del TecnoCampus. Por otro lado, las barras largas y cortas *smallrig* sirven para poder montar tanto el *follow focus* como una batería v-Lock en la parte posterior, como el *MatteBox Tilta*, que sirve para encajar los filtros de Densidad Neutra *Cokin* así como los *Black Promist* que se usaron. Finalmente, se decidió alquilar un kit de travelling que incluye unas vías moldeables junto con una *dolly* y un trípode para poder realizar movimientos de cámara estabilizados que impliquen movimientos no rectilíneos sin necesidad de sujetar la cámara con la mano, pues esta es la solución que mejor se ajusta a las necesidades del guion y del

presupuesto. Con ello se pudieron llevar a cabo planos circulares y planos secuencia que de otra manera no hubieran sido posibles o, en todo caso, hubieran resultado en una peor estabilización de la cámara.

5.2.2 Producción

Una vez preparada toda la preproducción del cortometraje, la producción es mucho más sencilla, pues consiste principalmente en el rodaje, con todo lo que ello implica.

El rodaje se llevó a cabo siguiendo el orden establecido por la ayudante de dirección en el plan de rodaje como se puede observar en el Anexo III. Este se preparó previo al rodaje teniendo en cuenta las necesidades concretas de cada departamento, como la disponibilidad de los actores, los tiempos de producción y, desde el departamento de fotografía, se le comunicaron a la ayudante de dirección las principales necesidades de dicho departamento, que consistían, en su gran mayoría, a grabar los planos en horas en las que la luz exterior fuese óptima. No se ha buscado de manera imperativa que la hora real coincida con la hora narrativa, pero sí se ha planificado de tal manera que la luz que incida desde el exterior no interfiera o, en su defecto, que sirva de ayuda en la iluminación que se añade. Además, desde el departamento de fotografía surgía otra necesidad, pues con el presupuesto reducido con el que se contaba, era necesario que todos los planos que requiriesen el uso del kit de travelling con las vías moldeables fueran grabados en un mismo día, con la intención de poder alquilar el material el mínimo tiempo posible.

Durante el rodaje se siguió lo planificado previamente en los esquemas de iluminación y los parámetros de cámara. No obstante, surgieron algunos problemas que no se tuvieron en cuenta durante la preproducción. Es por ello por lo que cualquier aspecto está sujeto a cambios, pues existen muchos factores que pueden hacer cambiar de parecer al director o al director de fotografía respecto de la imagen que aparece en cámara. Asimismo, las coreografías de los actores pueden variar según las comodidades que se requieran y, por lo tanto, los esquemas de cámara y de luz deben adaptarse en el momento oportuno a estos cambios. En este sentido, hubo que hacer algún reajuste durante el rodaje, cada uno por motivos distintos. A veces, porque no le convencía la coreografía de los actores al director, otras, porque se retrasaba el rodaje y la luz que se colaba del exterior era distinta a la planificada, con lo cual había que reajustar las intensidades de los focos y sus temperaturas de color. En su gran mayoría, el cortometraje se rodó en horarios de tarde y de noche, pues coincidió que por necesidades de iluminación y de la disponibilidad de los actores, esta era la mejor manera de organizar los horarios. Además, de esta manera el equipo técnico y

artístico contaba con horas de descanso por las mañanas. Aún así, por las mañanas, parte del equipo, incluyendo el director, el departamento de arte y el departamento de iluminación junto con el director de fotografía, se dedicó a preparar con antelación los sets que se iban a usar por la tarde. Desde el departamento de fotografía, se trabajó de tal manera que si, por ejemplo, se empieza a rodar una escena para la que no se requiere todo el material de iluminación y, después de esta, la sigue una escena donde hay equipo de iluminación que no se ha usado en la escena anterior, se dejaba todo preparado previamente a empezar el rodaje para no perder tiempo entre una escena y otra, de esta manera, se agilizó mucho el trabajo y, cuando era hora de grabar, solo hubo que hacer pequeños ajustes en la iluminación como la temperatura de color o su intensidad, pues son características que, conforme pasan las horas, deben variar para ajustarse a las condiciones lumínicas del exterior.

Tras cada jornada, se llevaron a cabo las reuniones con el director y la ayudante de dirección para actualizar el plan de rodaje según lo que se hubiera logrado rodar durante dicha jornada y, por lo tanto, en estas reuniones se hicieron cambios a la orden de rodaje de la siguiente jornada, para reajustar horarios y recalcular tiempos, hecho que se hizo más fácil una vez se observó el ritmo al que se conseguía trabajar. De esta manera, cada día las órdenes de rodaje estaban mejor calculadas y se ajustaban mejor a los tiempos del equipo técnico. Además, durante las reuniones, fue importante que cada jefe de departamento recordase sus necesidades concretas, ya sea de actores, equipos o de cualquier tipo, que pudieran afectar a la siguiente jornada.

5.2.3 Posproducción

Finalmente, en la posproducción se da el toque final al aspecto visual que se pretende conseguir desde el equipo de fotografía. En esta fase, el montador sigue el flujo de trabajo preestablecido en la preproducción. En este caso, el formato de archivo en el que ha grabado la cámara es el BRAW de BlackMagic, el formato RAW propietario de la marca, estos archivos se han renderizado a proxies en el códec CineForm Low Resolution Proxy, que es la opción, de entre las disponibles (ver figura 5.2.3.1), más adecuada por ser la que más comprime, los archivos quedan enlazados con el material original para que el montador trabaje de manera eficiente desde *Adobe Premiere Pro*. Tras esto, el montaje se ha exportado en formato de línea de tiempo, en *Final Cut Pro XML*, que sirve para enviar únicamente la información de los cortes y ediciones del montador, sin los archivos incluidos. La elección de este formato se debe a que es compatible con *Davinci Resolve*,

así, la encargada del etalonaje, ha importado el archivo en *Davinci Resolve* y lo ha enlazado con los archivos originales, de tal manera que el color se lleva a cabo a partir del material en la mejor calidad posible. Finalmente, la colorista ha aplicado las modificaciones necesarias al color de los planos para ajustarse al estilo visual planteado en la preproducción, bajo la supervisión del director de fotografía.

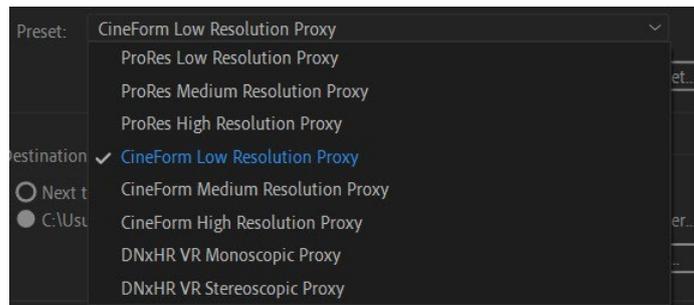


Figura 5.2.3.1 Imagen de los códecs disponibles para proxies. Fuente: Elaboración propia

6. Análisis de resultados.

6.1 Sinopsis

Cuando Ángel se levanta un sábado encuentra a su pájaro Curro muerto. Desayunando y con el pájaro en una caja, anuncia al fantasma de su exmarido, Pedro, que tal vez había llegado el momento de que él también muera. Tras no dormir por la noche pensándolo, decide a la mañana siguiente dejarlo todo preparado para su muerte. Habla con el seguro, la funeraria y deja solucionados varios temas del día a día, preparando también la visita de Miquel, un joven vecino enfermero que viene a tomarle la tensión para que sea él quien le encuentre.

Buscando la fotografía para su defunción, Ángel encuentra una fotografía antigua junto a Luis, el amor de su juventud. Nunca llegaron a vivir su amor por la opresión vivida, pero encuentra la carta que escribió a Luis y que nunca llegó a enviarle. El fantasma de Pedro anima a Ángel a buscar a Luis.

Ángel escribe una segunda carta cuarenta y cinco años después de aquella a Luis, y decide enviar ambas a la dirección de la casa familiar de Luis, en el pueblo de verano donde se conocieron, con la esperanza que llegue a su dueño, pero sin esperar una contestación. El fantasma de Pedro le convence para que espere un par de días por si contesta. Los recuerdos inundan a Ángel, recordando su vida en aquel piso con Pedro y su relación pasada con Luis.

Después de unos pocos días Ángel, impaciente, asume que no habrá respuesta y considera que lo mejor es llevar adelante su plan de suicidio, acabando con su vida.

Luis llega acompañado de su hija Júlia un par de días después de aquello, sin saber de la muerte de Ángel. Al llegar al piso de Ángel, encuentra recuerdos que los unían a los dos como las flores que Ángel compraba cada dos semanas para decorar y que en su momento servía como código entre ellos, y una última carta de Ángel dedicada a quien pudiese estar triste por su muerte.

6.2 Ficha técnica

Título original	<i>Al Alba</i>
Año	2023
Duración	18 minutos

Dirección	Alex Vega
País	España
Equipo Artístico	
Ángel	Gal Soler
Pedro	Pedro Sitjar
Luis	Antonio Vega
Ángel joven	Genís Lama
Pedro joven	Erik Varea
Luis joven	Jordi Rigual
Equipo técnico	
Ayudante de dirección	María José Zafra
Script	Hugo Gallent
Jefe de producción	Héctor Moreno
Ayudantes de producción	Josep Uris, Adrián Olmedo
Director de fotografía	Àlex Muñoz
Ayudante de cámara	Ferran Garcia
Auxiliar de cámara/DIT	Anna Sendra
Gaffer	Claudia Ferrando
Eléctricos	Mariona Lopez, Pau Cara, Jan Nogueras, Pau Bernal, Andrea Murillo
Director de arte	Àxel Villar
Ayudantes de arte	Ana Sofía Farrera, Marina Julián
Foto Fija	Ariadna Viejo
BTS	Anna Ricós
Jefa de sonido directo	Eva Rojano
Ayudante de sonido directo	Marina Cabrera
BSO	Anna Ricós, Eric Corvo
MUAH	Raquel Merino, Berta Martínez
Vestuario	Irene Fernández
Montaje	Pau Cara
Etalonaje	Claudia Ferrando

6.3 Diseño visual

En este apartado se desarrolla el planteamiento del estilo visual de manera general, así como desde la perspectiva de la dirección de fotografía, que conlleva el planteamiento de cámara e iluminación.

El guion de *Al Alba*, que se puede leer en el trabajo de fin de grado de Alex Vega: *Al Alba. La vejez homosexual: escritura de guion de un cortometraje de ficción*, surge de la necesidad de acercarse a la homosexualidad en la vejez desde la perspectiva de un hombre solitario y viudo, que convive con el recuerdo de su difunto marido.

Tal como se plantea en el capítulo 2: *Marco teórico*, la aproximación fotográfica que se ha seguido en este proyecto es el resultado de una mezcla entre la fotografía naturalista, que se ha considerado la mejor posible para acercar al espectador a una historia intimista, y el uso de efectos de un estilo más teatral que poco tienen que ver con el naturalismo, de manera que se logre una separación clara entre presente y pasado a todos los niveles. Por lo tanto, lo que se expone a continuación tiene que ver con todo aquello relativo a la dirección de fotografía: la iluminación, el uso de la cámara, la composición y el color.

6.3.1 Iluminación

Siguiendo lo presentado en el capítulo 3: *Análisis de referentes*, la iluminación generalmente planteada a lo largo del cortometraje está centrada principalmente en los espacios, es decir, en usar las fuentes de luz visibles en el espacio como motivación de la luz que afecta a los personajes y mantener la continuidad de estas a pesar de que cambien los ángulos de cámara. Como se puede observar en las figuras 6.3.1 y 6.3.2, en la primera se presenta una fuente de luz, la ventana, y se mantiene la dirección de esta a pesar de que en la figura 6.3.2, que narrativamente viene a continuación de la situación anterior, ya no se observe la ventana. De esta manera, es posible situar al personaje en el espacio a través de la dirección de la luz.



Figura 6.3.1.1. Fotograma del cortometraje *Al Alba* (2023). Fuente: elaboración propia



Figura 6.3.1.2. Fotograma del cortometraje *Al Alba* (2023). Fuente: elaboración propia

Además, la luz, en general, es en clave baja, pues se busca un ambiente sombrío, que refuerce la soledad y el aislamiento con el que vive el protagonista. Solo es en la escena 11, cuando Ángel va a la floristería por última vez, que el registro cambia sutilmente y se mantiene en un punto intermedio, en el que no se puede considerar clave baja, pero tampoco clave alta, tal y como se ve en la figura 6.3.3. En este momento, el protagonista ya ha aceptado su final, y no lo vive de manera fatal, sino que lo lleva adelante con dignidad, ya que no tiene nadie ni nada por lo que preocuparse en su vida.



Figura 6.3.1.3. Fotograma del cortometraje *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia.

Humo para levantar negros y halación, marcar dirección de la luz

6.3.2 Uso de la cámara

Por otro lado, en lo que respecta al uso de la cámara, se ha tendido hacia los planos fijos, pues se han considerado los más apropiados a partir del análisis realizado en los referentes, especialmente la película *Floating weeds* (1959), tanto por una cuestión de ritmo, ya que se busca calma, pausa y la dilatación del tiempo, así como el uso de planos semejantes de manera repetida y la creación de profundidad teniendo la composición fija como único recurso, en busca de una representación de la rutina que Ángel tiene por vida. No obstante, estos planos fijos se han usado en conjunción de planos en movimiento cuando se ha considerado apropiado. Por ejemplo, para ocultar la presencia de Pedro, el difunto marido de Ángel, para, a través del movimiento, acabar revelándolo tardíamente en un mismo plano. Además, se ha usado el movimiento como recurso creativo, como es el caso de la escena en que el Ángel del presente y el del pasado leen una carta simultáneamente. En este caso, se ha buscado un efecto que dé juego al montador para dar vueltas alrededor de los personajes, simbolizando el cierre de un ciclo en su vida contando un suceso que lo ha marcado toda su vida, que fue su primer amor homosexual romántico. Finalmente, el uso del movimiento también ha tomado protagonismo en el plano secuencia que se lleva a cabo en la escena 6, cuando Ángel visualiza a Pedro y a sí mismo cuando eran jóvenes y empezaban su relación amorosa.

6.3.3. Color

En lo que respecta al color, debe decirse que no se ha llegado, a fechas de entrega de este proyecto, a realizar el etalonaje completo del cortometraje, ya que la grabación se realizó en logarítmico, lo cual da como resultado una imagen sin contraste ni saturación y conlleva mayor trabajo de posproducción, pero a su vez da muchas más posibilidades y facilidades a la hora de crear un estilo

visual y solucionar errores durante esta etapa del proyecto. Por ello, la versión entregada de *Al Alba*, es una conversión al espacio de color Rec.709 para su correcta visualización e interpretación, pero no es, ni mucho menos, la versión final del cortometraje.

Dicho esto, el color de este proyecto parte de una paleta de colores marrones y rojizos, en consonancia con el aspecto rural del espacio en el que vive Ángel y, a lo largo del corto, se distinguen principalmente dos temperaturas diferenciadas entre sí. Por un lado, las escenas de día y de tarde, en las que el color tiende a ser más cálido, con tonalidades predominantemente marrones, anaranjadas y amarillas, tal y como se puede observar en la figura 6.3.3.1.



Figura 6.3.3.1. Fotograma del cortometraje *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia.

Y por otro, las escenas que suceden de noche o al alba, con tonalidades predominantemente azuladas (ver figura 6.3.3.2). En este caso, las escenas de este estilo suelen ser más reflexivas, con mayor relevancia emocional para el protagonista. Es en estas escenas cuando él se plantea por primera vez la idea del suicidio, cuando finalmente toma la decisión o, por ejemplo, cuando decide que no va a esperar más una respuesta de su primer amor, Luis.

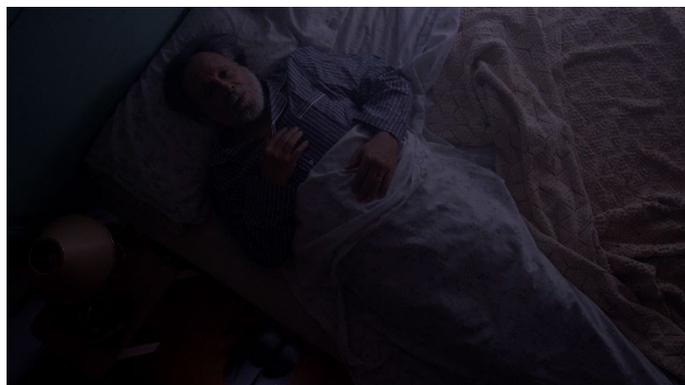


Figura 6.3.3.2 Fotograma del cortometraje *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia.

6.3.4 Estilo visual de las escenas del presente

Una parte importante de este proyecto comprende la diferenciación de dos situaciones distintas que se dan reiteradamente a lo largo de la historia. La primera de ellas es cuando se muestra la vida de Ángel en el presente, que cuenta con sus características propias en lo que se refiere a la dirección de fotografía.

Por un lado, aquí es cuando predominan los planos estáticos, más allá de dos planos con movimiento que sirven para revelar la presencia del difunto marido de Ángel, la gran mayoría de planos no cuentan con movimiento. El planteamiento de cámara es mucho más pausado, más estándar y sin demasiada experimentación de por medio. No se usa ningún tipo de filtro en cámara y se caracteriza por una imagen limpia y tenue. No obstante, sí cuenta con algo distintivo, y es el tratamiento de personajes desde cámara, principalmente el tratamiento de Pedro. Este es especial pues, al tratarse del recuerdo de Ángel y no ser un personaje físicamente presente, se dan saltos en su posicionamiento en el espacio que en un principio pueden parecer saltos de continuidad, pero que, en realidad, están hechos a propósito para reforzar la idea de que Pedro es producto de la imaginación de Ángel. Asimismo, Pedro nunca aparece en un plano él solo, pues su presencia pierde sentido sin la del protagonista.

En cuanto a la luz, toda ella está basada en la hora diegética y se presenta de manera justificada por las fuentes de luz que aparecen en cuadro. Se ha conseguido lo que se buscaba en los referentes en lo que se refiere al estilo naturalista, con un tratamiento de la luz sobre los personajes de una calidad suave y con un alto contraste entre altas luces y sombras, usando de manera frecuente el contraluz para generar volumen a cámara y el *split light* para lograr un efecto similar, como se puede observar comparando las figuras 6.3.4.1 y 6.3.4.2.



Figura 6.3.4.1. Fotograma de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004). Fuente: *ShotDeck* (s.f.)



Figura 6.3.4.2. Fotograma de *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia.

También, es oportuno mencionar que se ha hecho uso del humo para generar ambiente, marcar de manera más evidente la dirección de la luz y levantar las sombras, dadas las condiciones de luces bajas en las que se ha trabajado. A causa de ello, se han cometido errores en la continuidad que se hacen más evidentes, principalmente, en la escena 4, en la que Ángel, desde la mesa del comedor, habla por teléfono. Se puede observar cómo, en los distintos planos, existe una diferencia en las cantidades de humo que hay en el ambiente, haciendo evidente su uso, cuando no era la intención. Esto se ha debido a diversos factores, principalmente la falta de experiencia con el uso de este elemento y al hecho de que esa misma escena se grabó en días y horas distintas. Actualmente, se conocen formas de atenuar estos posibles efectos indeseados en la continuidad. Se debería de haber tomado como referencia un punto fijo del cuadro y medir la incidencia de la luz con un fotómetro, de manera que el diafragma resultante de esa medición debería ser constante para todos los planos, se graben seguidos o en horas completamente distintas.

Para acabar con este apartado, se debe mencionar el tratamiento individualizado de los espacios. Dada la reducida cantidad de localizaciones presentes en el cortometraje y, además, siendo que este se ha llevado a cabo casi exclusivamente en una misma casa, se cree necesario el análisis de los tres espacios separados de esta, que son: la cocina, el comedor y la habitación para, después, poder comparar su tratamiento en el presente y en los *flashbacks*.

6.3.4.1. Escenas del comedor

Más allá del tratamiento generalizado que se ha comentado anteriormente, cada espacio tiene sus características propias en las que se considera necesario hacer hincapié.

El comedor es el espacio en el que transcurre la mayor parte del tiempo, a pesar de estar dilatado en el tiempo. Muchos planos en este espacio son muy similares, si no iguales, por lo que se ha comentado anteriormente de la repetición y el simbolismo de la rutina. No obstante, se ha tratado de dar una mínima variedad a este mismo. Si bien el encuadre más recurrente en este espacio es el observado en la figura 6.3.3.1, la manera en la que se presenta este espacio en un inicio es distinta, pues el personaje protagonista entra por la puerta de la casa que se encuentra a la derecha del fotograma. Así, se da una primera presentación del espacio, a través de un plano general (ver figura 6.3.4.1.1), que más adelante se hace identificable con el resto de planos.



Figura 6.3.4.1.1. Fotograma de *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia.

Además, esta variación que se ha buscado se ha reforzado introduciendo movimiento en algún plano concreto, pues se ha considerado oportuno tanto por este motivo como por lo comentado acerca de la revelación de la presencia de Pedro en la escena.

6.3.4.2. Escenas de la cocina

En la cocina ocurre algo similar al comedor, pero esta vez de manera más evidente, pues el único plano conjunto que se usa en este caso es siempre el mismo y las únicas variaciones que se introducen son un ligero movimiento de *dolly out* y otro de *dolly in* más adelante, además de los planos-contraplanos respectivos a cada personaje. En este caso, además, sucede que hay presentes dos fuentes de luz justificadas. Por una parte, la ya presentada anteriormente con la ventana del comedor, pues la cocina se encuentra al lado. Por otro lado, se observa la existencia de una ventana dentro de la cocina, que también sirve como justificación para la apropiada iluminación del interior de la cocina sin necesidad de usar luces prácticas de la propia cocina. En este sentido, la cocina suele quedar de fondo, exceptuando una ocasión en la que la cámara se adentra en la cocina. En este plano concretamente, se ha trabajado la simetría de los personajes en el encuadre, además del

uso del *frame in a frame* usando el marco de la cocina cuando alguno de los personajes se sitúa en su interior.

6.3.4.3. Escenas de la habitación

En la habitación, se lleva a cabo algo similar a lo anterior, intentando reforzar la repetición. Sin embargo, no se hace tan evidente porque solo hay 2 escenas en la habitación del presente, narrativamente hablando. La luz, una vez más, proviene de una ventana y, por lo general, las escenas del presente ocurren todas de noche o al alba. Narrativamente, se muestra lo mucho que le cuesta dormir al protagonista, pues ocurre que es en esta habitación donde él se toma el tiempo para pensar en acabar con su vida. Por todo ello, se muestra a Ángel de manera contemplativa, con la mirada perdida hacia el techo.

En el apartado de cámara, se ha buscado introducir algún elemento disruptivo con el planteamiento general del cortometraje, como se puede observar en la figura 6.3.4.3.1, se ha llevado a cabo un plano cenital angulado en diagonal, como recurso para expresar el punto de inflexión que está a punto de suceder en su vida.

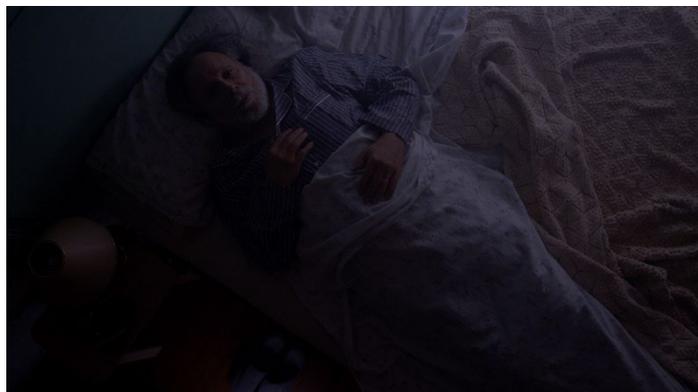


Figura 6.3.4.3.1. Fotograma de Al Alba (2023). Fuente: Elaboración propia.

6.3.5. Estilo visual de las escenas de los *flashbacks*

En este apartado se comprenden aquellas escenas que surgen de los recuerdos de la vida pasada de Ángel, escenas que se diferencian completamente del resto del cortometraje en cuestiones de dirección de fotografía. En ellas, se ha buscado de manera intencionada un uso más teatral y creativo de la luz. Esto se ha llevado a cabo haciendo uso de diferentes recursos. El primero de

todos es el humo, que se hace muy presente en escenas como la 5 (ver figura 6.3.5.1) o la 9 (ver figura 6.3.5.2)



Figura 6.3.5.1. Fotograma de *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia.



Figura 6.3.5.2. Fotograma de *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia

El uso de este recurso se debe, principalmente, a tres cuestiones fundamentales: la primera, que el humo ayuda a que la dirección de la luz sea mucho más visible, y esto cobra especial importancia en la escena 5, donde dos focos picados iluminan a los personajes mientras leen una carta; la segunda, que se busca un ligero efecto de halación, que provoca que los contornos de los sujetos y objetos sean más difuminados y blanquecinos, efecto que distingue pasado de presente; el tercero, que estas escenas se grabaron en una situación de bajas luces extremas y el humo ayuda a

que los negros no pierdan toda su información y que, además, el sensor de la cámara no genere tanto ruido como lo haría sin hacer uso del humo.

Por otro lado, es en este tipo de escenas en las que se experimenta con los cambios de iluminación en escena, como por ejemplo el plano en el que se pasa de la escena 6 a la 7, donde Ángel, desde la cocina, oye un ruido proveniente del comedor y la cámara se mueve con él hasta llegar a la puerta de la casa, donde se encuentran Ángel y Pedro de jóvenes, recién llegados de una manifestación. En este plano, se introduce un cambio de luz de noche a tarde con el que se busca reforzar el viaje en el tiempo, que no solo sucede en el paso de los años, sino también en el momento del día.

Estos *flashbacks* son, por lo general, mucho más cálidos que lo que se ve en el presente, pues esta calidez transmite sensaciones positivas y mandan el mensaje de que Ángel recuerda con buenos ojos su pasado. Es por ello que todos los recursos lumínicos en estas escenas están pensados precisamente para justificar la calidez. Por una parte, el cambio de hora de noche a tarde que se acaba de comentar, además, en su recuerdo con Luis de jóvenes, el uso de la vela es crucial para adoptar esta sensación de calidez y proximidad.

En cuanto a la cámara, en todos los *flashbacks* se ha hecho uso del filtro Black Promist ¼. Lo que se consigue con este filtro es, una vez más, una ligera halación en el contorno de los personajes, para acompañar el uso del humo y reforzar esta idea de contraste entre pasado y presente.

6.3.5.1 Escena habitación en *flashbacks*

A diferencia de las escenas del presente, en la habitación del pasado se trata la iluminación de manera distinta, principalmente en cuanto a la temperatura.

La fuente de luz sigue siendo la misma, la ventana. La diferencia, en este caso, es que tal y como se ha comentado anteriormente, se busca una calidez que haga ver que Ángel guarda buen recuerdo de su pasado. Por ello, la hora narrativa que se ha usado en esta escena es el atardecer, como se puede observar en la figura 6.3.5.1.1. En este caso, además, se hace uso del *frame in a frame* que, a pesar de no ser exactamente como se desearía, pues lo suyo sería que el marco quedase simétrico dentro del encuadre, pero por una cuestión de espacio resultó imposible, da una perspectiva distinta de la habitación y verla desde fuera marca una diferencia respecto a las demás escenas, pues evoca

una sensación de observador externo, que en este caso, es lo que es el espectador, adentrándose en los recuerdos de Ángel.



Figura 6.3.5.1.1. Fotograma de *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia.

6.3.5.2. Escenas comedor en *flashbacks*

En este apartado se comentarán concretamente dos de los tres *flashbacks* que ocurren en el comedor, que son, primero, aquel en que el Ángel del presente lee una carta frente a su yo del pasado y, segundo, aquel en que Ángel ve a Luis de escondidas, pues comparten características comunes que es necesario remarcar.

Más allá de lo que se ha comentado anteriormente con relación al uso del humo como recurso expresivo, estas dos escenas buscan un completo aislamiento de los personajes en el espacio, es decir, no interesa que el espacio sea especialmente reconocible, pues recordemos que estas escenas existen únicamente en la imaginación de Ángel. Además, esta pérdida del espacio implica de manera implícita que el recuerdo es igualmente especial y no está atado a un espacio concreto, porque este no es importante, sino la vivencia en sí. Asimismo, esta eliminación del espacio permite al espectador centrarse única y exclusivamente en lo importante, y no levantar preguntas acerca del porqué estos recuerdos ocurren en la misma casa donde vive el protagonista en la actualidad.

7. Ampliaciones futuras

En este apartado se tratarán de explicar aquellos cambios que se realizarán posteriores a la entrega de este trabajo, ya que el cortometraje entregado no está cerca siquiera de ser un producto acabado y, por ello, se considera necesario comentar ampliaciones que llevarán este proyecto a un resultado más definido y, en general, mejor.

Si bien es cierto que se deben llevar a cabo cambios y mejoras en todos los aspectos de la posproducción del cortometraje, este apartado se centra únicamente en lo que concierne a la dirección de fotografía, siendo esto el etalonaje, que es el acercamiento final al resultado que se pretende buscar en cuanto al aspecto visual del cortometraje.

La versión entregada es simplemente una versión convertida al espacio de color Rec.709 para que resulte más fácil la visualización y posterior evaluación de esta, es decir, no existe ningún tipo de etalonaje ni modificación del color. Es cierto que, actualmente, se está trabajando en ello, llevando ya una tercera parte del cortometraje colorizado, cuyos resultados se muestran en las distintas imágenes expuestas en este documento. Así, es sencillo hacerse a la idea de los cambios que se llevarán a cabo.

Principalmente, en prácticamente todas las escenas se busca dar el paso final para alcanzar lo que se lleva buscando desde un inicio, que el cortometraje sea prácticamente entero en clave baja, como se puede comparar viendo las figuras 7.1 y 7.2, la primera es una imagen sacada directamente de cámara se ve bañada y sin contraste debido a la curva de gamma logarítmica, mientras que en la segunda, ya etalonada, se ha buscado aislar por completo al personaje del espacio. Por otro lado, se van a acentuar las temperaturas de color de la luz para hacerlas más evidentes y, además, conseguir diferenciar de manera más efectiva las escenas que ocurren de noche y las que ocurren al alba, pues actualmente puede causar cierta confusión porque sus temperaturas de color son similares. En este caso, se llevará a cabo una disminución de la intensidad de la luz en las escenas nocturnas, pues no parece lógico que la luz natural nocturna sea demasiado intensa, pero fue necesario grabarlo así para reducir al máximo el ruido que pudiese generar el sensor.



Figura 7.1. Fotograma de *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia.



Figura 7.2. Fotograma de *Al Alba* (2023). Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, también se corregirán aquellos errores que sean solucionables durante en posproducción, es decir, los que tienen que ver con sutilezas respecto al color o a la continuidad lumínica de las escenas. Por ejemplo, en la escena 4 existe un salto temporal, en el que el protagonista pasa de hablar por teléfono con la funeraria a hablar con un compañero suyo. Esta escena se grabó en días y horas distintas, por lo que tanto la temperatura como la intensidad de la luz son distintas y este es un error que se puede solucionar o, al menos, disimular en esta etapa.

Otra consideración a tener en cuenta es la posibilidad de recortar planos para reencuadrarlos, pues puede que, durante la posproducción, el director decida que le interesa que algún plano concreto sea más cerrado por algún motivo en especial.

8. Conclusiones

A continuación, se desarrolla una breve reflexión acerca de los resultados obtenidos en este trabajo, su relación con los objetivos marcados al inicio de este trabajo y el aprendizaje obtenido a raíz de este proyecto.

El objetivo principal de este trabajo era llevar a cabo la dirección de fotografía de un cortometraje adaptando los elementos que esta comprende a las necesidades del guion. En este caso se ha buscado una fotografía naturalista con rasgos experimentales que han llevado a una mezcla distintiva y que denota una separación clara entre los distintos tiempos en los que el guion se sitúa. Se considera que el objetivo que se buscaba inicialmente se ha cumplido, pues se ha logrado profundizar en el guion y llevar a cabo una dirección de fotografía acorde con lo que plantea.

Asimismo, el trabajo realizado durante el proceso del estudio previo ha servido para conocer en profundidad el rol del director de fotografía y las funciones que este desempeña a través de la lectura de Néstor Almendros, que narra su experiencia como *DoP* a lo largo de su carrera y que ha permitido aprender sobre la flexibilidad que este trabajo comprende dependiendo del tipo de proyecto al que uno se enfrente.

Además, a lo largo del desarrollo del marco teórico se ha entendido la forma en la que se desarrollan los distintos aspectos de la fotografía tratados en este trabajo. Empezando por conocer el gran abanico de posibilidades que ofrece la iluminación, para después poder tener la libertad de escoger aquello que más se adecuase al guion. En este sentido, se ha aprendido mucho respecto a la importancia de trabajar la luz y, aún más importante, cómo obtener los resultados previstos durante la preproducción.

Asimismo, se ha llevado a cabo un extenso estudio sobre la composición del cuadro, de manera que se han logrado aprender las múltiples posibilidades que un mismo espacio ofrece a la hora de mostrarlo en cámara. Se han aprendido y aplicado técnicas compositivas para la dirección de la mirada del espectador, así como los efectos implícitos que connotan las distintas formas de componer. Se ha hecho uso de lo aprendido y se puede observar a lo largo del cortometraje, habiendo hecho uso de la regla de los tercios, la composición con *frame in a frame*, el uso de la

simetría y la rotura de la misma, así como la introducción de líneas y formas disruptivas para denotar, de manera sutil, sentimientos y situaciones que viven los personajes.

Por otro lado, se ha estudiado el origen y evolución del naturalismo en sus distintas disciplinas artísticas, que ha permitido entenderlo en profundidad y aplicar las bases iniciadas en su momento por Émile Zola y llevadas a cabo a lo largo del tiempo por otros múltiples autores que se han usado como referentes. El análisis y comprensión de estos para su uso posterior durante la preproducción del cortometraje ha sido de gran ayuda, pues han servido para tener una imagen mental clara de lo que se buscaba antes siquiera de empezar a plantearlo.

Todo ello ha contribuido a la creación del producto final, en el que se puede observar la aplicación de los conocimientos adquiridos acerca de los elementos mencionados anteriormente durante las fases previas a su creación, dando como resultado un cortometraje naturalista y experimental.

El proceso de producción se ha llevado con éxito, se ha logrado grabar todo lo que se había planteado a excepción de un plano que se desestimó por falta de tiempo. Sin embargo, cabe decir que durante la fase de montaje se ha hecho evidente una falta de planos recurso que nunca se llegaron a planificar ni, por lo tanto, a rodar. Este hecho ha provocado que algunas transiciones entre distintas escenas resulten muy visibles a los ojos, cuando este efecto es algo que siempre se intenta evitar a no ser que se busque lo contrario. Al no ser este el caso, es necesario mencionar que aquí el director de fotografía cometió el error de no pensar lo suficiente en el montaje que se iba a realizar, de manera que existe una falta notable de planos.

Aún así, hay que decir que se trabajó a contrarreloj y con unas limitaciones de tiempo rígidas, pues parte de los tiempos que se debían marcar venían dados por las horas de luz natural disponibles y, por lo tanto, tuvieron que priorizarse los planos indispensables para contar la historia al completo.

En general, se puede decir que se ha logrado llevar a cabo la dirección de fotografía de un cortometraje en armonía con el guion. Esta no es perfecta, ni mucho menos, pues tiene múltiples errores y aspectos mejorables, pero sí consigue contar su propia historia paralela a la narrativa, siendo expresiva y aportando significado más allá de la estética por la estética.

Como conclusión, remarcar que un trabajo de esta magnitud no se logra únicamente con trabajo de uno. Requiere de un esfuerzo colectivo, compenetración y coordinación, motivación y ganas de trabajar. No se debe olvidar el trabajo realizado por las múltiples personas participantes de un

proyecto como este, pues sin ellas no sería posible. Tan importante es desarrollar un buen concepto como lo es tener las capacidades físicas y conocimientos técnicos para llevarlo a cabo.

9. Referencias

- Almendros, N. (1982). *Días de una cámara*. Seix Barral.
- Arnheim, R. (1954). *Arte y Percepción Visual* (Nueva Edición). Alianza Forma.
- Box, H. (2020). *Set Lighting Technician's Handbook: Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution* (Fifth Edition). Focal Press.
- Brown, B. (2022). *Cinematography: Theory and practice for cinematographers and directors* (Routledge, Ed.; 4th ed.). Focal Press.
- Deren, M. (1960). Cinematography: The Creative Use of Reality. *Daedalus*, 89(1), 150–167.
<http://www.jstor.org/stable/20026556>
- Emerson, P. H. (1890). *Naturalistic Photography for Students of the Art*.
- Freelan, D. (1993). *Photography (Basic)*. Naval Education and Training Professional Development and Technology Center.
- George, C., & Paterson, J. (2022, January 22). *Photography Cheat Sheet: Lighting Setups for professional portraits*. Digital Camera World.
<https://www.digitalcameraworld.com/tutorials/photography-cheat-sheet-lighting-setups-for-professional-portraits>
- Goi, M. (2013). *American Cinematographer Manual* (M. Goi, Ed.; 10th ed.). The ASC Press.
- Hauser, A. (1957). *The Social History of Art*. Vintage Books.
- HBO Max. (s.f.). HBO Max. <https://www.hbomax.com/es/en>
- Hockman, S. (2013). *Mastering Composition in Digital Photography*.
- Holben, J. (2020, November). *Light Quality 101*. <https://theasc.com/blog/shot-craft/light-quality-101>
- Hoser, T. (2018). *Introduction to Cinematography: Learning through practice*. Routledge.

- Jackman, J. (2010). *Lighting for Digital Video and Television* (3rd ed.). Elsevier.
- Landau, D. (2014). *Lighting for Cinematography: A practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Loiseleux, J. (2005). *La luz en el cine*. Paidós Iberica.
- Madsen, B. G. (1973). *Strindberg's Naturalistic Theatre, its relation to French naturalism*. Russell & Russell.
- Malkiewicz, K. (1986). *Film Lighting: Talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffer*. Prentice Hall Press.
- Mascelli, J. (1998). *The Five C's of Cinematography*. Silman-James Press.
- Mercado, G. (2011). *The Filmmaker's Eye: Learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Elsevier.
- Pavlus, J. (2020, April). *Forget me Not: Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. <https://theasc.com/articles/forget-me-not-eternal-sunshine-of-the-spotless-mind#:~:text=American%20Cinematographer,-news&text=espa%C3%B1ol-Shot%20by%20Ellen%20Kuras%2C%20ASC%20and%20directed%20by%20Michel%20Gondry,to%20retain%20his%20romantic%20memories>.
- Peterson, B. (2003). *Learning to see creatively* (V. Craven & A. Palazzo, Eds.; Revised Edition). Watson-Guption Publications.
- Propiedades de la luz. (n.d.). *Equipos y Laboratorio de Colombia*. Retrieved December 27, 2022, from <https://www.equiposylaboratorio.com/portal/articulo-ampliado/propiedades-de-la-luz>
- RAE. (n.d.). *Diccionario de la RAE*.
- Real Decreto Legislativo 120/2021, de 10 de mayo, por el que se registra y publica el Acta del acuerdo relativo a la revisión salarial y actualización de dietas, para el período de abril a diciembre de 2021, del II Convenio colectivo de la Industria de la Producción Audiovisual (Técnicos). *Boletín Oficial del Estado*, 120, de 20 de mayo de 2021.

- RTVE.es. (s.f.). *Noticias de última hora, programas y series de televisión - RTVE.es*. <https://www.rtve.es/>
- SHOTDECK :: *Fully Searchable High-Res Movie Images*. (s.f.). <https://www.shotdeck.com/>
- Tambi, S. G. (2020, Mayo 31). 24 Portrait Character Lighting Setups |Photography |Cinematography. *Medium*. <https://medium.com/@sukeshgtambi/24-portrait-character-lighting-setups-photography-cinematography-bdd7a967407c>
- Vega, A. (2023). *AL ALBA. La vejez homosexual. Escritura de guion de un cortometraje de ficción*. (Trabajo de fin de grado no publicado). TecnoCampus, Catalunya.
- Voudoukis, N., & Oikonomidis, S. (2017). Inverse Square Law for Light and Radiation: A Unifying Educational Approach. *European Journal of Engineering and Technology Research*, 2(11), 23–27. <https://doi.org/10.24018/ejeng.2017.2.11.517>

10. Estudio de viabilidad

Para la correcta realización de un cortometraje, es necesario establecer y planificar la viabilidad de este, teniendo en cuenta las dificultades técnicas, humanas y económicas que conlleva. Es por ello por lo que se ha llevado a cabo un estudio de la viabilidad de este proyecto, contemplando las fechas de realización de las tareas, resumidas en un cronograma, además de la elaboración de un presupuesto que tiene en cuenta todos los recursos de infraestructuras y humanos necesarios para la creación del cortometraje.

10.1. Plan de trabajo y cronograma

El cronograma está dividido en las fases de preproducción, producción y posproducción, además de contemplar las fechas de las entregas del trabajo académico. Cada una de estas está a su vez dividida en las distintas tareas que conciernen al trabajo de la dirección de fotografía, con sus respectivas fechas de realización detalladas. A continuación, se muestran el cronograma de la planificación inicial (ver figura 10.1.1) y el cronograma con las desviaciones surgidas a lo largo del proyecto (ver figura 10.1.2)

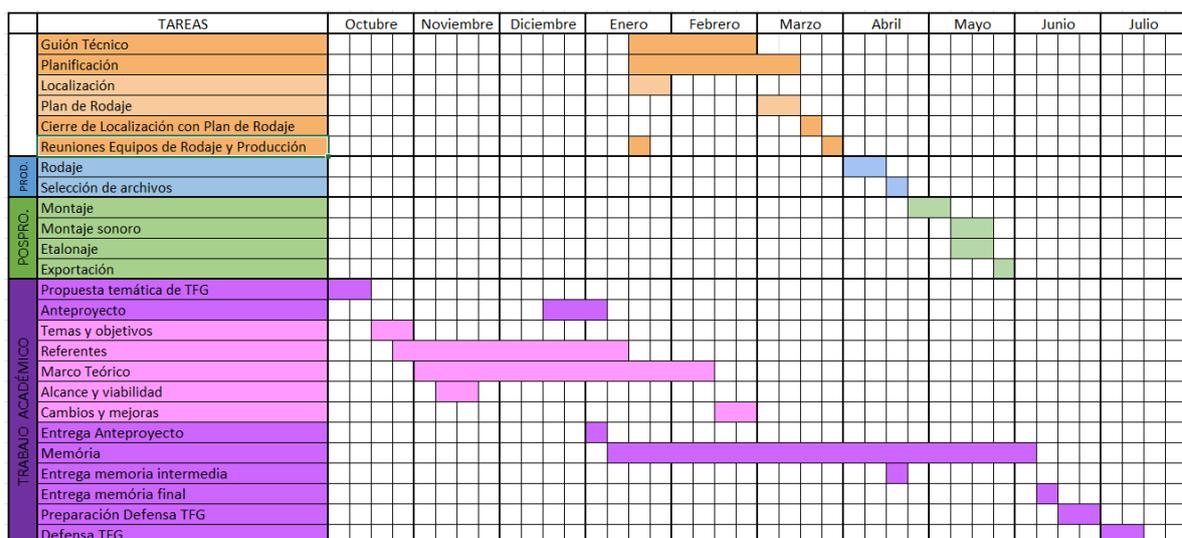


Fig. 10.1.1. Cronograma del plan de trabajo del TFG. Elaboración propia

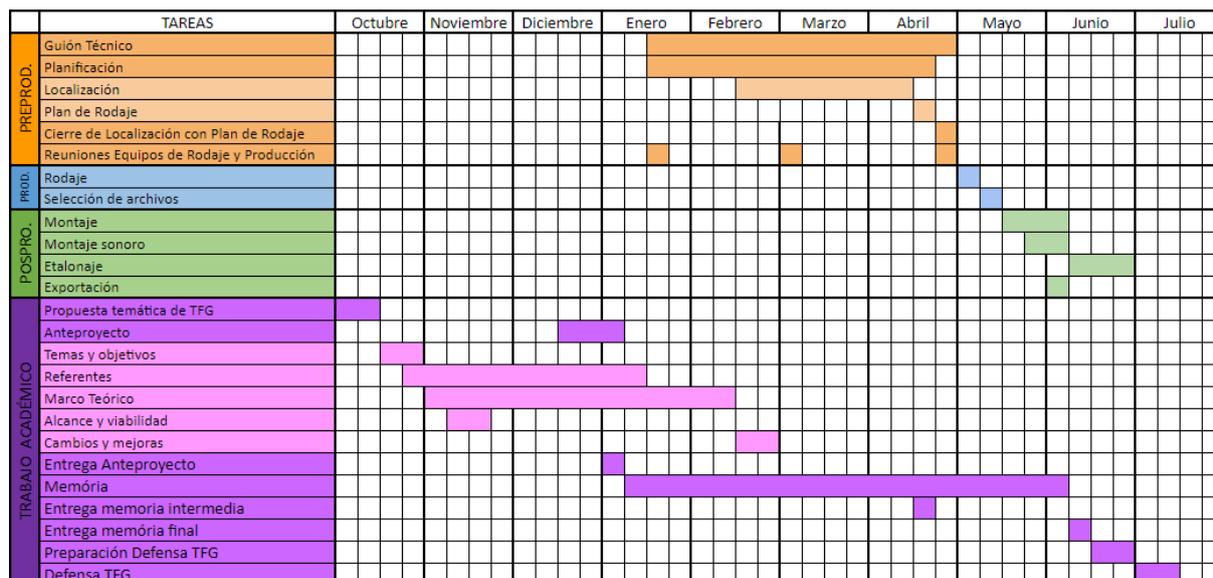


Figura 10.1.2. Cronograma del plan de trabajo del TFG con desviaciones. Elaboración propia

Como se puede observar, existe un retraso generalizado en la preproducción y la producción de dos semanas. Esto se debe, principalmente, a que la tarea de encontrar una localización se complicó por diversos motivos, porque lo que se buscaba era una casa con características muy concretas y las que se encontraron inicialmente se pasaban mucho de presupuesto. Entonces, hubo que tomar la decisión de atrasar la producción del proyecto para poder llegar a tiempo, pues muchos de los aspectos que se han trabajado para el cortometraje dependen de la localización. Es por ello que la creación del guion técnico parece tan dilatada, pues realmente no se ha dedicado todo ese tiempo a su creación, sino que se ha ido creando poco a poco usando la información disponible acerca de la localización.

10.2. Viabilidad técnica y económica

Para la financiación del proyecto, es necesaria una aportación económica aproximada de 1500€, tal como se observa en la tabla 10.3.1. Para ello, es necesaria la creación de un *crowdfunding*, que es un método de financiación de proyectos, en el que a través de una página web, se lanza una promoción del proyecto juntamente con una meta a alcanzar.

En este caso, la plataforma escogida para llevar a cabo esta financiación es *Goteo*. Esta web es una página que promociona proyectos que requieren de financiación. En ella, el creador o artista envía una guía del proyecto, esta es revisada en un plazo de cuarenta días y, una vez aceptada, el usuario puede empezar a editar y crear su página dentro de la plataforma. El método de financiación surge,

principalmente, a través de la venta de productos relacionados con el proyecto. En este caso, se crean niveles por precios, y cada uno de ellos incluye recompensas acordes a su precio. Cabe la posibilidad de diseñar camisetas, pósters y demás para sacar a la venta dentro de la misma plataforma. Así pues, se ha enviado la propuesta de proyecto a la espera de ser aceptada. Además, se han diseñado camisetas con un logo representativo del proyecto, que se ofertan en todos los niveles de financiación. Otras recompensas incluyen copias firmadas del guion, así como entradas para el estreno del cortometraje en pequeñas salas.

En caso de no cumplir la meta y, dependiendo de la cantidad que falte para llegar a esta, el coste puede ser asumible por los creadores del proyecto.

10.3 Presupuesto

Finalmente, se ha realizado un presupuesto que refleja el coste total del proyecto. Este, no incluye los costes no relacionados directamente con la dirección de fotografía o el proyecto, sino que se centra en el personal del departamento, el coste del material de fotografía y en costes generales del equipo, como lo son la logística y las dietas. Para los sueldos de los trabajadores se ha empleado el régimen descrito en el BOE, aprobado por Real Decreto Legislativo (2021), mientras que para el coste por unidad/día del material, se ha usado la web de la casa de alquiler *AVisual Pro* (2023).

PRESUPUESTO							
	Cantidad	Observaciones	Precio/unidad o día	UNIDADES			TOTAL
				DIAS	PERSONAS	COCHES	
GASTOS							
INFRAESTRUCTURAS							
Material de cámara e iluminación							
Panasonic EVA-1	1		65,63€	4			262,52€
Ópticas Xeen (24,50mm)	1		37,50€	4			150,00€
Monitor Atomos Shogun Inferno	1		21,88€	4			87,52€
Brazo Mágico Cámara	1		2,80€	4			11,20€
Kit travelling Cartoni + Dolly Varizoom	1		85,00€	1			85,00€
Follow Focus Tilta Nucleus-M	1		31,25€	4			125,00€
Matte Box FilmCity	1		12,50€	4			50,00€
Kit Filtros ND Cokin	1		31,25€	4			125,00€
Small Rig	1		3,13€	4			12,52€
Fresnel 2k	2		17,50€	4			140,00€

Nanlite	1		18,75€	4			75,00€
Cineroid (SnapGrid + SoftBox)	1		15€	4			60€
Pórex (1*1+2*1)	2		3,75€	4			30,00€
Kit Floppy (S,M,L)	1		16,80€	4			67,20€
Jirafa	1		12,50€	4			50,00€
Bastidor 120x120 (WD 1/4, + WD 1/2)	2		7,50€	4			60,00€
Kit Filtros CTO/CTB (1/4, 1/2, Full)	1		24€	1			24€
SDI 12G (1m)	1		0,40€	4			1,60€
Schuko 10m	2		1,20€	4			9,60€
Bobina 10m	1		2€	4			8€
Ceferino	3		6,88€	4			82,56€
Trípode 1010	2		7,50€	4			60,00€
Trípode Manfrotto Cine	1		12,50€	4			50,00€
Dimmer 3k	2		8,75€	4			70,00€
Kit Hollywood	1		15,63€	4			62,52€
Pitocho 16mm	4		2€	4			32€
Pinza Gaffer	4		2€	4			32€
Bolsa de pinzas	1		2€	1			2€
Tela Molton 2x2	4		4,38€	4			70,08€
Sacos 6kg	4		1,60€	4			25,60€
Cajón de cámara	1		5,00€	4			20,00€
Claqueta Blanca	1		6,25€	4			25,00€
Brazo Mágico Iluminación	1		5€	4			20€
Rollo Chatter	2		24,35	1			48,7
TOTAL							2.034,62€
LOGÍSTICA							
Transporte			200€				200€
Localización			158€	4			632€
TOTAL							832€
DIETAS							
Dietas							186€
TOTAL							186€
PERSONAL							
Técnico							
Director de fotografía			243€	4	1		970€
Ayudante de cámara			130€	4	1		521€

Auxiliar de cámara			83€	4	1		331€
Gaffer			106€	4	1		425€
Eléctricos			85€	4	2		680€
Montador			215€	4	1		858€
Colorista			215€	4	1		858€
TOTAL							4.643€
GOTEO							
Producto 1			5€	15			75€
Producto 2			4€	20			80€
Intereses de GOTEO							60€
TOTAL							215€
IMPREVISTOS							
Imprevistos generales			50€				50€
TOTAL							50€
TOTAL GASTOS							7.960,86€

Tabla 10.3.1. Presupuesto desglosado del proyecto.

Como se puede observar, gran parte del coste del proyecto proviene de los recursos humanos y de la infraestructura, que suman un total de 6.677,62€. Este gasto es asumible, pues a excepción de un elemento, el coste real de todo ello es cero. Por una parte, la infraestructura queda cubierta por la universidad TecnoCampus, a excepción del kit de travelling Cartoni, que se ha alquilado de manera externa a través de *Avisual Pro*. Por otro lado, el coste de los recursos humanos también es cero, dado que todos ellos son compañeros de la universidad que ofrecen su ayuda para realizar este proyecto.

El dinero restante, es decir, 1453€, es un coste asumible que se espera recuperar a través de la campaña de micromecenazgo mencionada en el apartado anterior.

11. Anexos

11.1. Anexo I: Guion Técnico

ESCENA 1 - INT - RECIBIDOR / SALÓN PISO ÁNGEL - DÍA

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PD Libros	Frontal		24mm		El piso de ÁNGEL (73) tiene gran cantidad de libros y algunas fotografías de Ángel y PEDRO (71) en las estanterías. [...] Ángel cierra la puerta.	---	Trípode	ÁNGEL
2. PD fotografía	3/4		24mm					
3. PD jaula curro	Frontal		24mm					
4. PG Ángel	Frontal		24mm		Carga con una barra de pan [...] Ángel vuelve de la cocina solo con el ramo de flores			
5. PM Ángel	3/4		24mm		Ángel coloca las flores en el jarrón [...] ANGEL - Curro...			
6. PD flores	Frontal		50mm		Saca del jarrón una flor mustia			

ESCENA 2 - INT - COCINA PISO ÁNGEL - DÍA

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PM Ángel - PE Conjunto	Lateral Ángel		24mm		Ángel está sentado en la mesa de la cocina [...] ÁNGEL - Lo sé, lo sé. Solo que no me lo esperaba.	Dolly out	WillyGo	ÁNGEL Y PEDRO
2. PM Ángel	3/4 Externo		24mm	Se ve el escorzo de Pedro al inicio, luego este se mueve fuera de plano.	ÁNGEL - Ha sido así, de repente. [...] PEDRO - Solo quería asegurarme que no querías más al pájaro que a mí.	---	Trípode	
3. PM Pedro	3/4 Externo		24mm	Escorzo de Ángel	Pedro se sienta en la silla al lado de Ángel [...] ÁNGEL - Pedro, ¡basta!			
4. PE Ángel	Frontal		24mm	Es el mismo plano que el	Ángel está solo en la cocina. [...] ÁNGEL-		WillyGo	ÁNGEL

				2.1, pero sin Pedro	Escuchaba cantar a ese pájaro cada día.			
5. PP Ángel	Lateral		50mm		Ángel sonríe y vuelve para fregar su taza de café. ÁNGEL - Y sobretodo cantaba los días de lluvia. Dime tú qué pájaro hace eso.		Trípode	

ESCENA 3 - INT - HABITACIÓN PISO ÁNGEL - NOCHE

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PE Ángel	Cenital		16mm		La claridad de la noche entra por la ventana. [...] Ángel se sienta en el borde de la cama.	---	Trípode	
2. PM Ángel	Lateral		24mm		Reflexiona unos segundos. [...] Lo mira un instante y se marcha hacia el comedor.			
3. PD zapatillas	Frontal		24mm		Se pone las zapatillas y se dirige hacia el armario			
4. PE Ángel	Posterior		24mm	Dependiendo de la habitación, será el mismo plano que el 3.2	Pasa varias prendas colgadas en perchas.			
5. PM Ángel espejo	3/4		24mm		Saca el traje del armario. [...] Se mira en el espejo de la habitación			

ESCENA 4 - INT - SALÓN PISO ÁNGEL - DÍA

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PG Salón	Posterior		24mm		Ángel está sentado en la mesa del salón hablando por teléfono. [...] ÁNGEL - Pero vamos a ver...	Dolly in	WillyGo	ÁNGEL
2. PM Ángel	3/4				ÁNGEL - Tarragona [...] ÁNGEL - ¡Pero mujer, casi me estás diciendo que si me muero sin avisar es que será más fácil coño!	---	Trípode	

3. PD fotos	Frontal picado		50mm		ELIPSIS - Ángel ordena unas fotos sobre la mesa mientras habla por teléfono. ANGEL - Nada Miquel, nada. Solo que me han llamado del banco...			
4. PM Ángel	3/4		24mm		ÁNGEL - y sabes que estas cosas es mejor arreglarlas cuanto antes. [...] Ángel cuelga el teléfono y centra su atención en la fotografía de él y Luís que sostiene en las manos.			
5. PD Fotos	Escorzo Ángel		85mm		Ángel va pasando fotografías. La mayoría son fotografías de Ángel o de Pedro de carnet [...] Ángel vuelve a dar la vuelta a la fotografía.			
6. PM Ángel	3/4		24mm	Mismo que 4.5 pero con Pedro en cuadro	Pedro aparece sentado a su lado. [...] PEDRO - Tal vez no hay mujer, Ángel. O marido. Sabes lo que pienso.			ÁNGEL Y PEDRO
7. PM Pedro	3/4				Pedro aparece sentado a su lado. [...] PEDRO - Tal vez no hay mujer, Ángel. O marido. Sabes lo que pienso.			
8. PEC Pedro y Ángel	Frontal				Pedro aparece sentado a su lado. [...] PEDRO - ¿Y serás capaz de quedarte con la duda?			
9. PP Pedro	3/4				PEDRO - ¿Por qué no pruebas a escribirle?			
10. PEC Pedro y Ángel	Lateral				ÁNGEL - He tomado una decisión [...] Coge la fotografía con rabia y lee pensativo.			ÁNGEL Y PEDRO

ESCENA 5 - INT - SALÓN PISO ÁNGEL - ATARDECER

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes

ESCENA 6 - INT - COCINA PISO ÁNGEL - NOCHE

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PM Ángel	Frontal		24mm		Ángel está sentado en la mesa de la cocina comiendo una sopa. [...] Ángel se levanta y tira lo que queda de sopa al fregadero.	---	Trípode	ÁNGEL
2. PM Conjunto	Lateral a Ángel				A su lado está Pedro. [...] Comienza a dirigirse hacia el salón.			PEDRO
3. PP Ángel	3/4				ÁNGEL - Luís ha sido alguien muy importante en mi vida. [...] Ángel escucha abrirse la puerta de su piso. Comienza a dirigirse hacia el salón.			ÁNGEL

ESCENA 7 - FLASHBACK : INT - SALÓN PISO ÁNGEL - TARDE

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PP Ángel - PE Conjunto Ángel y Pedro jóvenes			24mm		Ángel escucha abrirse la puerta de su piso. Comienza a dirigirse hacia el salón. [...] Pedro ríe y empuja a Ángel que corre a la habitación. Pedro le sigue.	Travelling	Willy Go	ÁNGEL, ÁNGEL JOVEN Y PEDRO JOVEN
2. PD Pies					Ambos se detienen a los pies de la cama			---

3. PM Conjunto	Lateral				Ángel abraza y besa a Pedro. Pedro empuja a Ángel y cae en la cama.			PEDRO JOVEN
----------------	---------	--	--	--	---	--	--	-------------

ESCENA 8 - INT - HABITACIÓN PISO ÁNGEL - NOCHE

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PM Ángel	Lateral		24mm		Ángel está estirado en la cama.	---	Trípode	ÁNGEL
2. PE Ángel	Cenital		16mm		Mira el despertador que marca las tres y cuarenta y tres. Vuelve a mirar el techo. Se escucha un golpe en el pasillo.			
3. PM Ángel	Lateral		24mm		Ángel se incorpora y ve una luz de vela. Se levanta y se dirige al pasillo			

ESCENA 9 - FLASHBACK: INT - SALÓN PISO ÁNGEL - NOCHE

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PM Ángel	3/4		24mm		Ángel joven camina despacio por el pasillo dirección al comedor con una vela. Todo esta muy oscuro. [...] LUÍS JOVEN - Por aquí	---	Trípode	ÁNGEL JOVEN
2. PC Ángel y Luís	Lateral				Luís Joven espera a Ángel en el salón con una flor. [...] Luís sopla para apagar la vela y todo se oscurece.			ÁNGEL JOVEN Y LUÍS JOVEN
3. PP Ángel Interno	3/4		50mm		ÁNGEL JOVEN - ¿Qué haces con eso? ¿Ahora nos regalamos flores? [...] Luís sopla			ÁNGEL JOVEN

					para apagar la vela y todo se oscurece.			
4. PP Luís Interno	3/4				ÁNGEL JOVEN - ¿Qué haces con eso? ¿Ahora nos regalamos flores? [...] Luís sopla para apagar la vela y todo se oscurece.			LUÍS JOVEN
5. PE Ángel mayor	Frontal		24mm		Ángel observa desde el marco de la puerta del pasillo [...] Luís sopla para apagar la vela y todo se oscurece			ÁNGEL

ESCENA 10 - INT - SALÓN PISO ÁNGEL - DÍA

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PD café	Frontal		50mm		Encima de la mesa hay una taza de café humeando	---	Trípode	
2. PP Ángel	Lateral				Ángel observa por la ventana [...] ÁNGEL - Puede que esté muerto. O enfermo y no me recuerde. O que siga siendo un puto maricón reprimido y haya tirado la carta en cuanto ha llegado.			ÁNGEL
3. PE Conjunto	3/4		24mm		Ángel se dirige hacia la mesa donde está Pedro [...] Ángel bebe de la taza antes de sentarse abatido en el sofá con la taza en las manos			ÁNGEL Y PEDRO
4. PM Conjunto	Frontal				ÁNGEL - Sea como sea, no debería haber enviado esa carta. ... [...] ÁNGEL - Puede			

5. PM Corto Ángel	3/4				ÁNGEL - Sea como sea, no debería haber enviado esa carta. ... [...] ÁNGEL - Puede			ÁNGEL
6. PM Corto Pedro	3/4				ÁNGEL - Sea como sea, no debería haber enviado esa carta. ... [...] ÁNGEL - Puede			PEDRO

ESCENA 11 - INT - FLORISTERÍA - DÍA

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PE Ángel	Frontal		24mm	Vemos a Ángel de fondo entrando a la floristería mientras Rubén, desenfocado en primer término arregla unos geranios	Ángel entra a la floristería [...] Rubén se marcha a la trastienda	---	Trípode	ÁNGEL Y RUBÉN
2. PM Rubén Externo	3/4				RUBÉN - Buenos días Ángel. ¿Qué tal los tulipanes? [...] Rubén se marcha a la trastienda			
3. PE- PP	Frontal			Ángel avanza por el pasillo de la floristería hasta llegar a PP	Ángel se acerca a los geranios, pasa por delante de unas margaritas y llega a los tulipanes. Ángel se detiene y sonríe.			

ESCENA 12 - INT - PISO ÁNGEL - DÍA

Plano	Encuadre	Planta de cámara	Óptica	Observaciones	Parte del guion	Movimiento	Rig	Personajes
1. PD Jarrón							Trípode	
2. PD Habitación Ángel								

3. PD Cocina							
4. PD Nevera							
5. PD Sillón							
6. PD Salón							
7. PD Jarrón				Jarrón sin flores, al lado de la jaula de curro			
8. PD Manos Luís					Luís sostiene la carta entre sus manos		
9. PM Luís	Posterior						
10. PPP Luís	Frontal						
11. PD fotos	Frontal			La luz de fondo se va apagando y aparece luz cenital de teatro en jarrón y fotos. Escorzo de Luís			

Tabla 11.1.1 Guion técnico *Al Alba*. Fuente: Elaboración propia. (2023).

11.2. Anexo II: Listas de material de cámara e iluminación

Al Alba		Fechas: 2 - 5 Mayo 2023	
DoP: Àlex Muñoz [Telf. 601 03 36 31]			
MATERIAL	CANTIDAD	CASA DE ALQUILER	OBSERVACIONES
CÁMARA I ACCESORIOS			
Black Magic 6k	1	SERMAT	
Kit ópticas Xeen	1	SERMAT	
Monitor atomos shogun	1	SERMAT	
Kit filtros ND Cokin	1	SERMAT	
MatteBox Titlta	1	SERMAT	

Follow Focus Tilta Nucleus M	1	SERMAT	
Cable HDMI (0,5m / 5m)	1	SERMAT	
Cajón de cámara 1/1	1	SERMAT	
Claqueta	1	SERMAT	
batería v-Lock	3	SERMAT	
kit limpieza ópticas	1	SERMAT	
Barras smallrig largas	2	SERMAT	
Barras smallrig cortas	2	SERMAT	
Parte de cámara	3	SERMAT	
Filtro Black Promist (1/8,1/4,1/2)	1	MOVIEMEN	
SOPORTE			
Trípode cine	1	SERMAT	
Trípode ligero (M)	1	SERMAT	
Kit travelling + Dolly	1	AVISUAL	

Al Alba		Fechas: 2 - 5 Mayo 2023	
DoP: Àlex Muñoz [Telf. 601 03 36 31] Gaffer: Claudia Ferrando			
UNIDADES	MATERIAL	CASA DE ALQUILER	OBSERVACIONES
PROYECTORES			
TUNGSTENO HALÓGENO			
x1	Fresnel 2KW	SERMAT	
x2	Fresnel 1KW	SERMAT	
x1	Fresnel 650KW	SERMAT	
FLUORESCENTES			
x1	KinoFlo grande	SERMAT	Balastro
LEDs			
x2	Nanlite Pavotube	SERMAT	snapgrid
x1	KIT Cineroids	SERMAT	comprobar cables
x1	Kit Dedolight	SERMAT	

TRÍPODES - ARAÑAS - EXTENSIONES			
x3	1010 3 secciones		
x1	Lowboy 3 secciones	SERMAT	
x6	Ceferino	SERMAT	
x1	Jirafa grande	SERMAT	
x1	Enano	SERMAT	
x2	trípode ligero (M)	SERMAT	comprobar pitocho
x3	Doraditos	SERMAT	
x1	Barracuda	SERMAT	
DISTRIBUCIÓN - LÍNEA			
x4	SCHUKO 5m	SERMAT	
x5	SCHUKO 10m	SERMAT	
x2	Tripleta schuko	SERMAT	
x3	Bobina	SERMAT	2 luz 1 cam
PANTALLAS REFLEXIÓN - MARCOS			
x3	Porex 2x1	SERMAT	
x2	Porex 1x1	SERMAT	
x1	Bandera negra Floppy	SERMAT	
x2	Bandera negra M	SERMAT	
x1	Bandera negra S	SERMAT	
x1	Kit Hollywoods (M)	SERMAT	
REGULACIÓN			
x2	Dimmer 2kW	SERMAT	
x1	Dimmer 3kW	SERMAT	
x1	Dimmer 650W	SERMAT	
ACCESORIOS			
x4	Cajas universales	SERMAT	
x4	Ruedas para cajas universales	SERMAT	
x5	Pinza Universal	SERMAT	
x5	Pinza Pelicano Gaffer	SERMAT	
x4	Cardellini	SERMAT	
x5	Slingas seguridad	SERMAT	
x10	Sacos arena	SERMAT	5x10kg 5x5kg
x3	Porta porex		
x2	Bastidor 2x1		con WD full y WD medio

x1	Bastidor 1x1	SERMAT	
x3	Pinza Big Ben Macho	SERMAT	
x2	Pitocho 16-16	SERMAT	
x4	Pitocho 28-16	SERMAT	
MÁQUINAS DE HUMO			
x1	Stairville Hz-200	SERMAT	Comprobar líquido
CONSUMIBLES			
DIFUSIÓN			
x1	WD Full	SERMAT	Bastidor 2x1
x3	WD 1/2	SERMAT	Bastidor 2x1
x2	WD 1/4	SERMAT	Bastidor 2x1
x1	WD 1/8	SERMAT	Bastidor 2x1
x1	Grid Cloth Full	SERMAT	Bastidor 2x1
x1	Grid Cloth 1/2	SERMAT	Bastidor 2x1
x1	Grid Cloth 1/4	SERMAT	Bastidor 2x1
x1	Grid Cloth 1/8	SERMAT	Bastidor 2x1
NEUTROS			
x1	ND3	SERMAT	Recortes
x1	ND6	SERMAT	Recortes
x1	ND9	SERMAT	Recortes
FILTROS CORRECTORES			
x1	CTO Full	SERMAT	Tamaño Kino Pequeña
x1	CTO 1/2	SERMAT	Tamaño Kino Pequeña
x1	CTO 1/4	SERMAT	Tamaño kino grande
x1	CTO 1/8	SERMAT	Tamaño Kino Pequeña
x4	CTB Full	SERMAT	Tamaño Kino Pequeña
x2	CTB 1/2	SERMAT	Tamaño Kino Pequeña
x1	CTB 1/4	SERMAT	Tamaño kino grande
x1	CTB 1/8	SERMAT	Tamaño Kino Pequeña
FILTROS DE COMPENSACIÓN			
x1	Plus Green 1/2	SERMAT	Tamaño Kino Pequeña
x1	Plus Green 1/4	SERMAT	Tamaño kino grande
x1	Plus Green 1/8	SERMAT	Tamaño Kino Pequeña
x1	Still Blue (Full, 1/2, 1/4, 1/8)	SERMAT	Tamaño kino grande

OTROS			
x8	Cine Foil (Recortes)	SERMAT	
x1	Chaterton Negre	SERMAT	
x1	Chaterton Blanc	SERMAT	
x1	Tela Molton negra	SERMAT	Toda la posible
x1	Cortinas Negras	SERMAT	La más grande posible
x8	Batería V-Lock	SERMAT	3 luz 5 cam
x1	Cargador V-Locks	SERMAT	que funcionen las dos
x4	Pares de guantes para eléctricos	SERMAT	
x7	Pelotas Tennis	SERMAT	
x1	Rachet PONSÁ grande	SERMAT	

11.3 Anexo III: Plan de rodaje

AL ALBA

Director: **Alex Vega**

Producción en set: **Hector Moreno** 722400550

DoP: **Alex M. Subirats**

Ayudante de dirección: **MJ Zafra** 673713932

Orden de rodaje #1 Horario de la jornada – 17:30-21:00h Martes 2 de mayo de 2023

Salida del sol: 06:46h

Localización: Can Ninot - Camí de la Riera de Santa Susanna, 12, 08398, Barcelona

Puesta de sol: 20:46h

Dietas: Cena, snacks

Previsión del tiempo: 22°C. Soleado.

Listos: 18:30h

TIME	HORA	PLANO	TIPO	ÓPTICA	GRIP	PERSONAJES	OBSERVACIONES
17:30-18:30h - Preparación set 12							
12. INT. PISO - DÍA							
18:30h	15min	12.4	PD Manos Luís		Trípode	Luís	Luís sostiene la carta.
18:45h	15min	12.5	PM Luís		Trípode	Luís	Posterior.
19:00h	15min	12.6	PPP Luís		Trípode	Luís	Frontal
19:15h	15min	12.7	PD fotos		Trípode	Luís	Frontal. Escorzo Luís. Luz apaga.
19:30h	30min	12.3	PD Salón		Trípode	-	Cambio de luz de día a tarde.
20:00h	15min	12.1	PD Habitación		Trípode	-	
20:15h	15min	12.2	PD Sillón		Trípode	-	
20:30-21:00h - WRAP							

FIN JORNADA 21:00h

Orden de rodaje #2
Horario de la jornada – 15:00-23:30h
Miércoles 3 de mayo de 2023

Salida del sol: 06:44h

Localización: Can Ninot - Camí de la Riera de Santa Susanna, 12, 08398, Barcelona**Puesta de sol:** 20:47h**Dietas:** Cena, snacks**Previsión del tiempo:** 21°C. Soleado.**Listos:** 15:45h

TIME	HORA	PLANO	TIPO	ÓPTICA	GRIP	PERSONAJES	OBSERVACIONES
15:00-15:45h - Preparación set 4							
4. INT. SALÓN - DÍA							
15:45h	15min	4.2	PG Ángel	24mm	Trípode	Ángel	3/4
16:00h	10min	4.3	PG Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Frontal
16:10h	15min	4.4	PG Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Frontal. Cambia arte. Elipsis.
16:25h	15min	4.1	PD Papeles	24mm	WillyGo	Ángel	Dolly in. Prevenir s3.
16:40h	20min	4.5	PG Ángel	24mm	Trípode	Ángel	
17:00-17:40h - Preparación set 3							
3. INT. HABITACIÓN - AL ALBA							
17:40h	20min	3.1	PM Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Cenital. Compo diagonal.
18:00h	20min	3.2	PP Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Lateral.
18:20h	20min	3.3	PE Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Posterior. Prevenir s6
18:40h	20min	3.4	PM Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Escorzo.
19:00-19:30h - Preparación set 6							
6. EXT. PORCHE - NOCHE							
19:30h	30min	6.1	PM Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Frontal.
20:00-21:00h - Preparación set 8							
21:00-22:00h - Cena+Descanso							
8. INT. HABITACIÓN - NOCHE							
22:00h	20min	8.1	PM Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Lateral. Pan a reloj sin ver la h.
22:20h	20min	8.2	PG Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Lateral.
22:40h	20min	8.3	PM Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Posterior.
23:00-23:30h - WRAP							

FIN JORNADA 23:30h

Orden de rodaje #3
Horario de la jornada – 15:30-23:30h
Jueves 4 de mayo de 2023

Salida del sol: 06:43h

Localización: Can Ninot - Camí de la Riera de Santa Susanna, 12, 08398, Barcelona**Puesta de sol:** 20:48h**Previsión del tiempo:** 21°C. Soleado.**Dietas:** Cena, snacks**Listos:** 16:25h

TIME	HORA	PLANO	TIPO	ÓPTICA	GRIP	PERSONAJES	OBSERVACIONES
15:30-16:25h - Preparación set 5							
5. INT. SALÓN - ATARDECER							
16:25h	10min	5.1	PP Ángel	50mm	CartoniVZ	Ángel	
16:35h	10min	5.3	PM Ángel	24mm	CartoniVZ	Ángel	
16:45h	10min	5.2	PP Ángel joven	50mm	CartoniVZ	Á. joven	
16:55h	10min	5.4	PM Ángel joven	24mm	CartoniVZ	Á. joven	Prevenir s7.
17:05h	10min	5.5	PC	16mm	CartoniVZ	Ángel, Á. joven	
17:15-17:50h - Preparación set 7							
7. FLASHBACK: INT. HABITACIÓN - TARDE							
17:50h	10min	7.2	PD pies	24mm	Tripode	Á. joven, P. joven	Promist
18:00h	15min	7.3	PM Conjunto	24mm	Tripode	Á. joven, P. joven	Promist. Lateral. Prevenir s6
18:15h	15min	7.1	PPÁngel-PECjt	24mm	Willy Go	Á. joven, P. joven, Ángel	Promist. Travelling.
18:30-19:00h - Preparación set 6							
6. EXT. PORCHE - NOCHE							
19:00h	30min	6.2	PM Conjunto	24mm	Tripode	Pedro	Lateral a Ángel
19:30-20:30h - Preparación set 9							
20:30-21:30h - Cena+Descanso							
9. FLASHBACK: INT. SALÓN - NOCHE							
21:30h	20min	9.5	PE Ángel	24mm	Tripode	Ángel	Promist.
21:50h	20min	9.2	PC Ángel y Luis	24mm	Tripode	Á. joven, L. joven	Promist.
22:10h	15min	9.4	PP Luís Interno	50mm	Tripode	Luís joven	Promist.
22:25h	20min	9.1	PM Ángel	24mm	Tripode	Ángel joven	Promist.
22:45h	15min	9.3	PP Ángel Inter.	50mm	Tripode	Ángel joven	Promist.
23:00-23:30h - WRAP							

FIN JORNADA 23:30h

Orden de rodaje #4
Horario de la jornada – 08:00-19:00h
Viernes 5 de mayo de 2023

Salida del sol: 06:42h

Localización: Can Ninot - Camí de la Riera de Santa Susanna, 12, 08398, Barcelona**Puesta de sol:** 20:49h**Dietas:** Comida, snacks**Previsión del tiempo:** 22°C. Nublado.**Listos:** 08:30h

TIME	HORA	PLANO	TIPO	ÓPTICA	GRIP	PERSONAJES	OBSERVACIONES
08:00-08:30h - Preparación set							
1. INT. RECIBIDOR / SALÓN - DÍA							
08:30h	10min	1.1	PD libros	24mm	Trípode	-	Frontal
08:40h	10min	1.2	PD fotografía	24mm	Trípode	-	3/4
08:50h	10min	1.3	PD jaula curro	24mm	Trípode	-	Frontal
09:00h	20min	1.6	PG Ángel	24mm	Trípode	Ángel	Frontal
09:20h	20min	1.7	PM Ángel	24mm	Trípode	Ángel	3/4
09:40h	10min	1.8	PD flores	50mm	Trípode	-	Frontal
09:50h	20min	1.4	PG calle	24mm	Trípode	Ángel	Prevenir set 2
10:10h	20min	1.5	PE calle. Portal	24mm	Trípode	Ángel	
10:30-11:15h - Preparación set 2							
2. INT. COCINA - DÍA							
11:15h	25min	2.2	PM Ángel	24mm	Trípode	Ángel, Pedro	
11:40h	20min	2.3	PM Pedro	24mm	Trípode	Ángel, Pedro	
12:00h	20min	2.1	PM Ángel-PECj	24mm	Willy Go	Ángel, Pedro	Dolly out.
12:20h	20min	2.4	PE Ángel	24mm	Willy Go	Ángel	Mismo 2.1 (-Pedro). Prevenir set 4
12:40h	20min	2.5	PP Ángel	50mm	Trípode	Ángel	
13:00-13:40h - Preparación set 4							
13:40-14:40h - Comida+Descanso							
4. INT. SALÓN - DÍA							
14:40h	15min	4.7	PM Ángel	24mm	Trípode	Ángel, Pedro	3/4
14:55h	10min	4.6	PD fotos	85mm	Trípode	Ángel, Pedro	Escorzo Ángel.
15:05h	15min	4.8	PM Pedro	24mm	Trípode	Ángel, Pedro	3/4
15:20h	15min	4.9	PE-Pedro Ángel	24mm	Trípode	Ángel, Pedro	Frontal
15:35h	15min	4.10	PP Pedro	24mm	Trípode	Ángel	3/4
15:50-16:20h - Preparación set 10							
10. INT. SALÓN - DÍA							
16:20h	20min	10.1	PD Café	50mm	Trípode	-	Frontal
16:40h	20min	10.2	PP Ángel	50mm	Trípode	Ángel	Lateral. Plantear desde el exterior.
17:00h	20min	10.3	PE Conjunto	24mm	Trípode	Ángel y Pedro	Frontal.
17:20h	20min	10.4	PM Corto Ángel	24mm	Trípode	Ángel	3/4
17:40h	20min	10.5	PM Corto Pedro	24mm	Trípode	Pedro	3/4
18:00-19:00h - WRAP							

FIN JORNADA 19:00h

Orden de rodaje #5
 Horario de la jornada – 15:30-20:00h
 Martes 23 de mayo de 2023

Salida del sol: 06:26h

Localización: Floristeria Verd és bo - Carrer Sant Cebrià, 1 (08391, Tiana, Barcelona)

Puesta de sol: 21:10h

Dietas: Snacks

Previsión del tiempo: 22°C. Nublado.

Listos: 15:30h

TIME	HORA	PLANO	TIPO	ÓPTICA	GRIP	PERSONAJES	OBSERVACIONES
15:15-17:00h - Grabación voice over TCM [Sonido]							
17:00-17:30h - Transporte TCM -Tiana							
15:30-18:00h - Preparación set [Arte-Fotografía]							
11. INT. FLORISTERÍA - DÍA							
18:00h	30min	11.1	PE Ángel	24mm	Trípode	Ángel, Rubén	Frontal
18:30h	30min	11.2	PM Rubén ext.	24mm	Trípode	Ángel, Rubén	3/4
19:00h	30min	11.3	PE-PP	24mm	Trípode	Ángel, Rubén	Frontal
19:30-20:00h - WRAP							

FIN JORNADA 20:00h