



**Informe final de Investigación - Creación Reflexión sobre el trabajo creativo en la
dirección de fotografía del cortometraje *Shhh***

Alba Luz Gallán Giraldo

Trabajo de grado para optar por el título de
Comunicadora Audiovisual y Multimedia

Tutores

Nicolás Mejía

Ana Victoria Ochoa

Diego Hurtado

Pablo Gallo

Raúl Soto

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología
Medellín - Colombia

2022

Cita	(Gallan Giraldo, 2022)
Referencia	Gallan Giraldo, A (2022). <i>Informe final de Investigación - Creación, Reflexión sobre el trabajo creativo en la dirección de fotografía del cortometraje Shhh</i>
Estilo APA 7 (2020)	[Pregrado]. Universidad de Antioquia, Medellín.



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido

	1
1. Resumen	6
2. Abstract	7
3. Ficha técnica	8
4. Introducción	10
5. Objetivos	11
Objetivo Principal	11
Objetivos específicos	11
6. Planteamiento del problema	12
7. Mapa teórico	15
La composición y su lectura	16
La creación de atmósferas y la emocionalidad cromática	19
La imagen en movimiento	24
8. Búsqueda de referentes	26
9. Procesos de creación	29
La ruta de realización	39
10. Reflexiones generales, hallazgos, conclusiones.	44
11. Anexos	49
12. Bibliografía	50
13. Referencias	50

Tabla de figuras

Figura 1. The Apartment	27
Figura 2. In the dressing room	28
Figura 3. Ejercicios de lectura a los arcos dramáticos	30
Figura 4. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p1 29	31
Figura 5. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p2	31
Figura 6. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p3	32
Figura 7. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p4	32
Figura 8. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p5	33
Figura 9. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p6	33
Figura 10. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p7	34
Figura 11. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p8	34
Figura 12. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p9	35
Figura 13. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p10	35
Figura 14. Guion técnico y Storyboard, Nada más, p11	36
Figura 15. Storyboard Escena 11	36
Figura 16. Boceto de iluminación ambiental y natural de fotografía, Referentes, <i>Shhh</i>	37
Figura 17. Registro de materiales usados en el esquema dimerizado de luz ambiental	37
Figura 18. Esquema en bokeh	37
Figura 19. Storyboard, prototipo de propuesta de cinematografía de animación, Nada más.	38
Figura 20. Boceto de iluminación y fondos para la propuesta de cinematografía y animación, Nada más	38

Figura 21. Tratamiento de Fotografía, Color y Luz, <i>Shhh</i>	41
Figura 22. Tratamiento de fotografía, Composición y movimiento, <i>Shhh</i>	42
Figura 23. Tratamiento de fotografía, Referentes	42

1. Resumen

Este proyecto de investigación creación es un análisis al rol creativo en la dirección de fotografía, motivado por encontrar rutas metodológicas para la formulación y ejecución de una pieza audiovisual. El objetivo es establecer una estrategia de realización que sea conceptualmente compatible y técnicamente viable para la propuesta de fotografía del cortometraje Shhh.

Inicialmente se centra en el análisis del lenguaje audiovisual desde sus definiciones y funciones en relación a obras y experiencias de otros autores, observa las elecciones compositivas e identifica las funciones técnicas y estéticas que implican las decisiones artísticas.

Termina formulando un proyecto para cortometraje donde la propuesta se interesa en la iluminación ambiental y natural como recursos estéticos y técnicos en función del contenido de la obra y del contexto de su realización, articulando las decisiones estéticas a las intenciones de la obra y propiciando la viabilidad en el modelo de producción del cortometraje Shhh.

Palabras clave: Dirección de fotografía, cortometraje, lenguaje audiovisual, elecciones compositivas, posibilidades técnicas.

2. Abstract

This research and creation project is an analysis of the creative role in cinematography, motivated by finding a methodological route for the formulation and execution of an audiovisual piece. The objective is to establish a production strategy conceptually compatible and technically viable for the photography proposal for the short film *Shhh*. Initially, it focuses on the analysis of audiovisual language from its definitions and functions in relation with some films and the author's experiences, observing the compositional choices and identifying the technical and aesthetical functions that artistic decisions imply.

It ends by formulating a project for a short film; the proposal is interested in ambient and natural lighting as aesthetic and technical resources based on the content of the short film and the context of its realization, articulating the aesthetic decisions with the intentions of the work and promoting viability in the production model of the short film *Shhh*

Keywords: Cinematography, short film, audiovisual language, artistic decisions, technical possibilities.

3. Ficha técnica

Producto	Cortometraje <i>Shhh</i>
Género	Drama
Duración	12 mín.
Público	+15
Sinopsis	Ovejo es un mimo profesional que se encuentra desolado luego de la ruptura con su pareja, Martina. Lleva meses en una espiral de tabaquismo, desorden y falta de amor y cuidado propio, lo cual se ve reflejado en el ambiente de su apartamento. Su desinterés por todo se debe al hecho de ver la vida tomar un rumbo diferente al que había idealizado en sus ilusiones, sin embargo, el impacto de ver su expareja Martina en una nueva relación lo lleva al límite y le permite volver a conectar con las cosas que lo inspiran.
Guion & Dirección	Camilo Valencia Alba Luz Gallan
Asistente de dirección	Alejandra Tuberquia
Dirección de fotografía	Alba Luz Gallan
Primero de cámara	Nicolás Navas
Producción	Alba Luz Gallan María Paula de la Gala
Script	Alejandro Pinto
Diseño sonoro	Camilo Valencia

Sonido directo	Cristian Navarro
Operador de boom	Santiago Peña
Arte	María Del Mar Mejía Camilo Valencia
Asistente de arte	Danny Aristizábal
Reparto	Juan Camilo Valencia Manuela Vélez John Alejandro Castañeda

4. Introducción

Este proyecto de investigación-creación se propone con la intención de ampliar lo que conocía del lenguaje visual, considerando los recursos estéticos, técnicos y metodológicos para fortalecer mi perfil en la dirección de fotografía. En el marco de este proceso se mencionan dos piezas en las que se aplica dicha investigación, la primera es *Nada más*, donde las inquietudes se enfocaron en la conceptualización, y las posibilidades en las formas para articular una propuesta; este fue un esfuerzo por entender las herramientas del lenguaje visual y estimar las significaciones que se les puede atribuir para el desarrollo del cortometraje. Es un estudio de corte semiótico para comprender la mediación del director o directora de fotografía desde las imágenes que elige para acompañar una narración.

La segunda pieza es *Shhh (silencio)*, un cortometraje de ficción, donde se formuló otra propuesta que se enfocó en desarrollar una historia viable y práctica para el equipo de realización. Aún como directora de fotografía hubo una experiencia que involucró tareas de diferentes departamentos como la producción y una suerte de liderazgo sobre el equipo. Se siguió estudiando el rol dirección de fotografía en función de las relaciones establecidas con el equipo de realización por y para la historia.

Así, este estudio y práctica del rol empezó por estudiar las propias herramientas del lenguaje visual, buscando entender cómo se sostiene un discurso desde las elecciones compositivas, preguntándose si un autor puede establecer o no su propia mirada y marcar un estilo en las obras de las que participa; y terminó por entenderse dentro de un equipo para compartir visiones y llevar las propuestas a la materialización guiada por el sentido práctico.

5. Objetivos

Objetivo Principal

Analizar el trabajo creativo en el rol de dirección de fotografía para establecer una estrategia de realización que permita formular y aplicar una propuesta en el cortometraje *Shhh*.

Objetivos específicos

- Identificar la función de cada elemento del lenguaje visual para justificar la elección compositiva en el marco de la realización del cortometraje *Shhh*.
- Reconocer el contexto de realización del proyecto para determinar en qué modo la propuesta de fotografía puede facilitar la realización del proyecto.

6. Planteamiento del problema

Desde que los Lumière empezaron a experimentar técnicamente con el cinematógrafo, para convertir una secuencia de imágenes en video, se gestó la idea de contar historias a través de esa modalidad, así nace el cine: siendo solo imagen. En sus primeros años y por la naturaleza de su contexto de realización, marcado por la ausencia del sonido, la fotografía se tomó la responsabilidad de transmitir y estetizar las emociones, los cineastas de las épocas posteriores, grandes maestros en la narración a través de la luz, exploraron y explotaron cada elemento dentro de la imagen para emocionar a los espectadores.

Actualmente, la preocupación de los directores de fotografía sigue siendo la misma, ¿Cómo elaborar una propuesta visual que logre transmitir la intención de una obra? para los realizadores que se ocupan del aspecto fotográfico, sigue existiendo la necesidad de entender lo visual como un lenguaje, considerando cada elemento constitutivo (planimetría, color, luz, movimiento...) para reorganizarlos en el proceso de creación de cada nueva propuesta; para que haya correspondencia entre los elementos visuales, y para reconocer con más facilidad cuáles podrían ser las formas más adecuadas en las que lo visual se conecta con los demás componentes de la obra, adaptándose al “todo” del proyecto.

Hay un proceso que empieza en la mente del director, el primer reto es extraer la intención, que será la *esencia* de la *forma* que el director de fotografía finalmente propone. James Wong Howe, al hablar del oficio de los directores de fotografía en *Visions of Light, The Art of Cinematography* (1992), sostiene que al hacer una película la base de todo es el guión:

Esa historia te dicta lo que vas a hacer, cómo filmar, cómo fotografiar, cómo dirigirla y actuarla, todo el mundo depende de eso. Podemos hacerlo de una o de otra manera, incluir tus propias ideas, pero no hacerla algo personal

(Todd McCarthy, 1992)

Para poder realizar un trabajo satisfactorio es necesario tener un compromiso inmenso con la idea de concluir la tarea que se asume y a la vez tener un desapego absoluto de la idea de tener una fórmula para lograrlo.

Esto implica un conocimiento profundo sobre las herramientas de las que se dispone, para poder estructurarlas de una manera lógica, para encontrar las imágenes apropiadas para la narración. Entonces ¿Cuáles son las imágenes correctas para una historia? ¿Cómo se concluye cuál es la información necesaria para contarla?

La responsabilidad del director de fotografía es estructurar la narrativa desde lo visual, donde cada elemento sea usado de una manera convincente, sin injerir en la narración.

Estructurar ese pensamiento exige una participación activa en la realización de obras audiovisuales para dimensionar, desde la experiencia, la importancia de cada elección compositiva.

Estudiar este tema, en el marco de la creación de un cortometraje, es conveniente porque implica el proceso de análisis en una pieza que, en términos de producción, es muy práctica de realizar para un trabajo académico; la duración para la que se pensó la obra y la delimitación del tiempo de realización permiten que se efectúe el proceso en su totalidad y le exige a la propuesta visual ser algo concreto.

Con el objetivo de entender la mediación dentro del diálogo narrativo este proceso de investigación-creación hace un acercamiento a diferentes tipos de información que buscan explicar la composición de la imagen: paradigmas, teorías, testimonios de realizadores y análisis de referentes alrededor de los cuales se puede tejer una propuesta,

analizando el porqué de estas elecciones, una suerte de entender de dónde vienen las ideas, las que se convirtieron en convenciones y las que marcan el trabajo de un autor.

Estos hallazgos se emplearon en la creación de una propuesta de fotografía para el cortometraje *Nada más* y luego se aplicaron en el proceso de realización del cortometraje *Shhh* (Silencio), que se planteó también como el retrato de un personaje ensimismado y que se construyó pensando en un arco emocional similar.

Sobre esta pieza se depositaron elecciones formales que exploraban la iluminación ambiental y natural, implicando un manejo del tiempo narrativo de tarde, noche y mañana en relación con un tiempo de rodaje que se resolvía en mañana, tarde y noche, en una locación con ventanal a la ascendente, ventanas en el techo y una locación exterior cercana para la escena de tarde en la luz de la poniente; Se consideraron opciones en la composición que ayudaran a retratar la intromisión y encierro de Ovejo, como iniciar desde el formato 1:1 y llevarlo al 16:9 en el arco de transformación del personaje, el seguimiento en cada coreografía se realiza con ronin para realizar movimientos fluidos y ágiles, con la misma intención se fija un trípode y dos cinturones para emular el movimiento del snorricam, lo que favorece el factor del tiempo en el plan de rodaje y optimiza los recursos de la producción para el cortometraje.

A través de *Shhh* se materializa la investigación, con un tiempo narrativo menor y en un periodo más corto de preproducción, rodaje y posproducción, resolviendo la narración a través de una puesta en escena marcada por los gestos, con un desarrollo enfocado en lo contemplativo, además se incluyen estas consideraciones sobre el contexto de realización donde se parte del trabajo fotográfico para la gestión del proyecto, con el fin de identificar esas metodologías que favorecen la ejecución.

7. Mapa teórico

Este proyecto ha encontrado referentes y conceptos claves en otras investigaciones de autores que se preocupan por el estudio de los elementos del lenguaje visual en el cine. El tratamiento que estos autores le han dado a sus investigaciones ha permitido que el análisis a esos elementos se de en dos formas distintas: por un lado, historiadores y críticos se enfocan en dar definiciones de carácter general sobre cada elemento; este tipo de sistematización de la información hace que estos libros tengan un aire de enciclopedia, normalmente hacen referencia a filmes donde alguno de los elementos tratados se haya usado de manera magistral. Por otro lado, algunos directores de fotografía se han preocupado por detallar sus procesos de creación, también mediante libros. La diferencia entre ambos tratamientos radica en que el segundo se preocupa por hablar desde la experiencia, se habla del tema en función del proceso de creación de una obra, donde manifiestan el ánimo por armonizar los elementos de los que hablan.

La composición de la Imagen en Movimiento (1995) y El lenguaje del Cine (2002) son libros que se ofrecen como guía a los interesados en la realización, inicialmente constituyen un apoyo muy significativo porque se enuncian y diferencian los recursos principales de la imagen y se ahonda en la relación Registro de imágenes-Narración y Registro de imágenes-Montaje. Esto es trascendental en la creación de un relato; sin embargo, deja de lado otras relaciones que serían útiles en la construcción de una propuesta visual.

Como complemento a esta información, se encuentran libros como *If it's Purple, Someone's Gonna Die* (2005) o *Días de una Cámara* (1980), que apelan a una descripción de los elementos en relación con sus aplicaciones, los textos pasan de explicar las herramientas formales a hacer referencia al uso de estas en relación a una propuesta en el marco de la creación de ciertos films o dentro del trabajo personal de un autor. Estos libros son importantes en el marco del proyecto porque se refieren a los elementos de la imagen visual y hablan de las condiciones que conllevan a una decisión estilística, lo que permite dimensionar cada elemento en función de sus múltiples posibilidades expresivas.

A la luz de estas referencias se toman ciertos conceptos claves para la formulación dentro del proyecto y de los que se parte para la reflexión del trabajo creativo desde la fotografía.

La composición y su lectura

La fotografía y el cine, enmarcadas como algunas de las artes más recientes, heredan de la pintura algunos rasgos esenciales; son artes que tienen en común la expresión a través de elementos visuales y por ello la fotografía y el cine han adoptado los cánones de composición que la pintura tomó como fundamentales en su estética.

Desde el Renacimiento se instauraron paradigmas de composición que se valían de la geometría o las leyes matemáticas para representar la armonía en las obras, organizando los elementos de una manera atractiva ante los sentidos humanos, gestando una reacción

inconsciente del observador y haciéndolo sensible ante la carga simbólica que sugería esa disposición de los elementos en el cuadro.

Artistas con conocimientos en ciencias exactas y naturales, como Leonardo Da Vinci y Alberto Durero, dejaron como legado modelos de composición que se siguen aplicando en nuestros días y que conforman los fundamentos clásicos en el encuadre fotográfico.

Por ejemplo, uno de los elementos más comunes, por su relevancia académica, es la composición basada en la ley de tercios, que sugiere ubicar el foco de interés de la imagen en las intersecciones de líneas imaginarias que trazamos en nuestro cuadro, generando una cuadrícula de 3x3, esta directriz obedece a Ley de la mirada.

Arizpe Pita (2018) enlista y diferencia algunos paradigmas de composición predominantes en la pintura, que surgen desde el Renacimiento y que siguen vigentes hasta nuestros días en las artes visuales: (I) uno asociado a la *perspectiva jerárquica*, (II) uno *geométrico-matemático* (III) un método *perspectivo-geométrico* (IV) otro dedicado a las convenciones de representación según el tema y un último (V) que se inclina por *la experiencia perceptual* y da cabida a *la reinterpretación* de los elementos en el cuadro, dando lugar a “*una interacción dinámica entre las fuerzas visuales*”.

(I) Perspectiva jerárquica: reconocida por la alteración a las proporciones correctas del cuerpo para marcar un significado; en este estudio se incluye el concepto de simetría y se intuye un significado de acuerdo con la distribución: lo que está centrado es monótono, lo que está por fuera de las marcas que generan simetría carece de armonía.

(II) Paradigma geométrico-matemático: Los mejores observadores se preocupaban por lograr composiciones orgánicas; en la naturaleza basaron el paradigma de la composición según la proporción áurea.

(III) Paradigma Perceptivo-geométrico: para generar una percepción más realista de la obra se busca el volumen, se basan en el uso del claroscuro para dar “relieve” a las obras.

(IV) Convenciones de representación según el tema: daban libertad compositiva en la pintura de acuerdo con las premisas de cada movimiento artístico.

(V) Experiencia perceptual y reinterpretación: Reúne todos los paradigmas anteriores, los presenta como una *amalgama de posibilidades*, que se pueden reevaluar y reinterpretar según las posibilidades creativas de la época.

Estos estudios sobre la composición determinaron una *manera correcta* de estructurar las obras de acuerdo a la tradición pictórica purista y terminan sugiriendo una ruptura de las reglas conforme al argumento de dicha obra.

Amador Carretero (2003) también afirma que “la experiencia” debe reajustar el trabajo teórico, pues la imagen como texto está sometida a las intenciones del autor, sus actitudes y su conocimiento profesional.

El "hacer ver" nos lleva también al enfoque a través del que se nos revela la intencionalidad del autor y que consiste en hacer nítido lo que se quiere fotografiar. Lo que se ve depende no sólo de quien mira, sino también de quien le enseñó a mirar, de modo que el autor crea una forma especial de puesta en escena por la que el observador será obligado a focalizar determinadas marcas (...). Existe, por tanto, un punto de vista, una perspectiva que diversifica la lectura que debe realizar el observador y deja ver lo que quiere el autor. (p. 226)

Amador (2003) también considera el *tema* como un elemento de expresión que se revela a través del *contenido perceptivo, semántico y discursivo* de la imagen, su tratamiento depende propiamente del autor, dando cabida a otros rasgos semánticos que individualizan su modo de representar:

Relacionado con el tema y con su componente informativo, el fotógrafo considera (consciente o inconscientemente) las informaciones previas que el observador tiene de lo que se expone. Esta situación de pre conocimiento puede servir para subrayar la información respecto al conocimiento anterior o bien para producir un cambio en las actitudes o valoraciones tradicionales. (p. 226)

Un concepto que se oponga a la armonía permite reevaluar la imagen en términos de composición, para esta lectura es necesario, como lo afirma la autora, crear un punto de vista intencionado para *el observador*, forzando una labor interpretativa *respecto al autor, al momento de realización, a las leyes de composición y la corriente y género del momento*. Asumir de esta manera la composición le da a la imagen el carácter de texto y deja explorar su simbolismo, jugando con el paradigma purista y permitiendo que el fondo -la intención- se convierta en la forma.

La creación de atmósferas y la emocionalidad cromática

Los colores actúan sobre el alma, en ella pueden excitar sus sensaciones, despertar emociones e ideas que nos calman o nos agitan y provocan la tristeza o la alegría.

Goethe

Las artes visuales se valen de ciertas herramientas que les ayudan a narrar la historia, elementos como el color no solo nutren el aspecto formal, sino que hacen parte del sistema de símbolos que sugiere el concepto central. En las obras audiovisuales el color hace presencia en el vestuario: caracterizando el personaje, en los espacios: dotándolos de un ambiente acorde a la situación y los personajes que lo habitan, en la luz: creando la atmósfera que determina el tono anímico de la trama (...).

Para justificar las elecciones cromáticas del cortometraje *Shhh (Silencio)* se hace un recorrido por la historia de la teoría del color teniendo un especial interés en los valores subjetivos, cómo estos se prestan para una asociación emocional y cómo el uso de estos puede permitir creación de una atmósfera y la elección de una paleta de colores adecuada a la narración.

Principios teóricos

Inicialmente los análisis teóricos del color se remiten a sus propiedades físicas y propiedades cuantificables.

Uno de los giros relevantes en la teoría del color son los estudios de Goethe, él no sólo reconoce las propiedades objetivas-físicas, sino que empieza a estudiar el color considerando sus efectos subjetivos; ve en el color un agente que afecta emocionalmente al individuo. La obra *Teoría de los Colores* de Goethe (1810) se dedica al estudio del fenómeno cromático/físico y psicológico.

Cage (1993) destaca la confianza que Goethe le dedica a la visión “*como instrumento suficiente para el estudio del color y su utilización en numerosos ejemplos de fenómenos*

cromáticos cotidianos, que los lectores podían experimentar por sí mismos” (p. 201). Esta teoría cromática era útil principalmente para los pintores quienes hacían uso constante de esta herramienta para impregnar de simbolismo sus obras y algunos paradigmas establecidos obedecen al uso que les daban a los colores los pintores de determinados movimientos; esta manera de apreciar al color siempre tuvo artistas a favor y artistas detractores, pero finalmente lograron perdurar las asociaciones de sentimientos con colores por conexiones estéticas de la pintura.

Poco se conoce de la aplicación de esta teoría en su época, los más interesados eran los artistas romanos, sin embargo, esta concepción perdura hasta nuestros días y hace presencia en todo tipo de áreas afines al arte, desde la publicidad hasta el cine; los valores asignados a los colores, según la influencia sobre los sentimientos, marcan la pauta en la elección de paletas cromáticas.

Simbolismo del color

La función simbólica del color fue tan explorada que incluso es una de las causas a las que se atribuye la aparición de los formalismos que usaban las vanguardias pictóricas. Sus funciones plásticas, sus connotaciones culturales, simbólicas y psicológicas convirtieron este recurso en una herramienta trascendental en la narración del cine. Desde los acetatos pintados hasta los LUTs, el cine -como buen hijo de la pintura- destina gran fuerza expresiva al recurso del color.

El color ha tenido y tiene una identidad propia en cada película. Directores, decoradores y operadores intentan extraer de cada uno de los colores que utilizan su fuerza simbólica y capacidad expresiva. Así, los diferentes colores tienen un significado propio que ayuda al desarrollo del personaje o de la escena ya que cada

color tiene una clara influencia en nuestro entorno, nos transmiten sensaciones concretas, influyendo de esta forma en nuestro comportamiento. (Santos, 2012, p. 121)

Dos de las maneras más usadas dentro del cine para narrar a través del color son los modos asociativo y transicional. Para *Shhh* el modo asociativo está ligado a la caracterización del personaje central (Ovejo: azul) y para señalar los elementos que le son importantes (los recuerdos de Martina: rojo), mientras el modo transicional se encarga de definir el tono y la transformación de la narración tratando de expresar claramente de la manera los conflictos, pasando del rojo al azul y de lo frío a lo cálido.

Aunque los efectos psicológicos son discutibles hay asociaciones normalizadas y que apelan de cierta manera a la misma interpretación, Maurice Dériberé (1964) señala, por ejemplo, el azul como el color *que evoca al cielo, el mar, calmante y descansado*.

Dériberé describe este color como

El azul es el color que se asocia al agua y el cielo. Es claro, fresco y transparente. (...) Inspira paz e introspección. Conservador, sensitivo, serio, precavido, moderativo, concienzudo. (p.2)

El uso transicional del color es el que se relaciona con la transformación del relato, establece un punto inicial y final, un recorrido formal y simbólico entre ambos puntos de acuerdo con los giros dramáticos. Una de ellas se relaciona con la temperatura de la luz, en la variación de frío a cálido, pasando del abandono a la sanación.

La luz es lo que permite y caracteriza la visión. Su importancia en el cine estriba no sólo en la cuestión técnica de “proveer” de luz suficiente a la escena para poder grabarla y verla, sino además en el aspecto creativo para “crear” una determinada atmósfera.

(Fernández Almoguera/ López López s.f, p.2)

El segundo se manifiesta en el interés de resaltar los elementos rojos y luego desprenderse de ello para que quede el azul

La imagen en movimiento

Feldman (2001) propone dos maneras de abordar un rodaje y se enfoca en el recurso del movimiento, la pregunta con la que problematiza Feldman (2001) es *¿Organización o espontaneidad?*, esto depende directamente del temperamento personal de cada realizador, sin embargo, el autor comenta:

La respuesta más sensata, que personalmente he encontrado, es que cada punto de partida, cada temperamento personal, se enriquece cuando no descarta su contrario: un racional lo sensible; un pasional la reflexión. (p. 40)

En el marco del rodaje, se diluyen estas líneas, se cuida de la continuidad, pero la propuesta se inclina por la interpretación libre de la cámara durante el rodaje.

La interpretación libre de la cámara, como lo señala Feldman (2001), no se ejecuta de una manera caprichosa, sino que está sujeta a un procedimiento en el que se debe tener en cuenta, por ejemplo, la continuidad, esto implica considerar siempre:

- Enlaces de ambientes y decorados
- Enlaces de los lugares en que están ubicados los personajes, sus desplazamientos, y la dirección de sus miradas
- Enlaces de vestimenta y accesorios personales de los intérpretes
- Enlaces de luces e iluminación
- Enlace en la velocidad de los desplazamientos
- Enlace en las actitudes
- Enlaces en la ubicación y número de objetos y personajes secundarios

Dentro de la propuesta existen movimientos que se pueden previsualizar y otros que fluyen en el momento del rodaje, de acuerdo con la conveniencia al operador de cámara, lo importante es tener siempre en cuenta el ritmo de la historia y establecer los inicios, nudos y desenlaces del movimiento, para no ejecutar un *movimiento por movimiento*, sino sometiéndose siempre al punto de vista narrativo.

8. Búsqueda de referentes

La etapa inicial de este proyecto contaba con tres obras que fueron objeto de estudio para analizar los elementos de la imagen fotográfica. La primera fue *Mr Robot (2015-2019)* a través de la cual se exploró la composición ya que desatiende las fórmulas clásicas jugando con el sistema de cuadrantes, el espacio negativo, la ruptura a ley de la mirada y las simetrías para poner al espectador en un punto de vista que le permita sentir la presión y el desespero del personaje principal. La segunda fue *Eyes wide shut (1999)* donde el color tiene convenciones muy claras, está ligado con emociones de la trama y se convierte en una especie de código que le permite al espectador ubicarse en la historia, además se vale de la iluminación ambiental para crear esa atmósfera misteriosa y llamativa de saturnalia y *Bleu* donde el movimiento le da un aire de naturalidad a la historia, como una evocación a un documental.

Estas piezas fueron seleccionadas como referentes por el uso justificable de los recursos, se llegó a ellas en principio porque la intención dramática de las historias respecto al corto eran similares. Por otro lado, está Christopher Doyle quien metodológicamente es reconocido por ajustarse de una manera muy espontánea a las historias, al hablar sobre su trabajo Doyle le da a las experiencias el poder de repercutir en cada historia ya que todo lo que se vive y aprende en cada rodaje moldea cada producto nuevo, él simplifica su trabajo, buscando la pureza para crear un discurso.

The Apartment (1960): el protagonista tiene una relación enrevesada con su apartamento, la mecánica alrededor de este espacio y su desorden dan cuenta de su moral como empleado, al final logra verse limpio y desaturado cuando entra en control de sí mismo y rompe la relación con sus jefes. Lo interesante de esta película para el proyecto radica en

la relación con el escenario, en sintonía con la carga emocional de Baxter. El apartamento es un reflejo absoluto del propietario. (Figura 1)

Para el proceso de scouting se tuvo en cuenta ese reflejo que provocaría Ovejo, por lo que el tratamiento es enfático en esas circunstancias que lo atraviesan y las sensaciones que estas le generan, denotado desde el manejo del escenario, lo que implica decisiones en el movimiento de la cámara según las posibilidades de la narración y la locación en pro de que se comprenda esa relación.

Figura 1.

Fotograma de The Apartment



Nota. Wilder, Billy. (Director). (1960). The Apartment [Película]. The Mirisch Company. Recuperado de: <https://www.festival-cannes.com/es/peliculas/the-apartment>

In the Dressing Room (2006): una imagen generadora para la historia; dentro del trabajo fotográfico es adecuado tomar este extracto de Hand Made de Carlos Martínez por el ambiente de intimismo (Figura 2), este es el punto de vista con el que se quiere retratar al personaje; tiene relación también con Blue como referente en la interacción del personaje

con los elementos de arte, el ritmo con el cual el mimo manipula su maquillaje motiva la representación de Ovejo y la manera en que este manipula sus colillas de cigarrillo, los recuerdos de su excompañera, su maletín (...) condicionando de manera especial el valor del plano y su duración en función de ese intimismo.

Figura 2.

Fotograma de In the dressing room.



Nota. *Martinez, Carlos (2006) Handmade.* [Archivo de Video]. Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=osKVSfLMeCQ&t=14s>

9. Procesos de creación

Luego de un proceso formativo este proyecto se enfoca en la fotografía; el trabajo tuvo dos etapas: una en la que se abstrae en las características de la foto para la propuesta de *Nada más* y otra en la que se gestiona un trabajo donde la fotografía se articulaba con los demás departamentos para sacar adelante el cortometraje *Shhh*, una suerte de gestión de proyecto a través de la fotografía. Este cambio de guion y dirección propició diferentes metodologías de trabajo yendo desde planes premeditados a ejecuciones más libres según las necesidades del proceso.

Inicialmente, el proceso de análisis se basó en el estudio de caso para evaluar, desde la experiencia de otros directores, la funcionalidad que se le otorga a ciertos elementos del lenguaje visual. La intención fue conocer el proceso creativo que materializa las emociones del relato y que servirían para determinar los tratamientos más adecuados para la propuesta de foto. Para este punto se seleccionan ciertas variables, estableciendo una relación entre un elemento del lenguaje visual con la función que desempeña en la narración, la interpretación de esa relación en los objetos de estudio sirve como referente para proponer una relación entre el concepto y forma para el cortometraje.

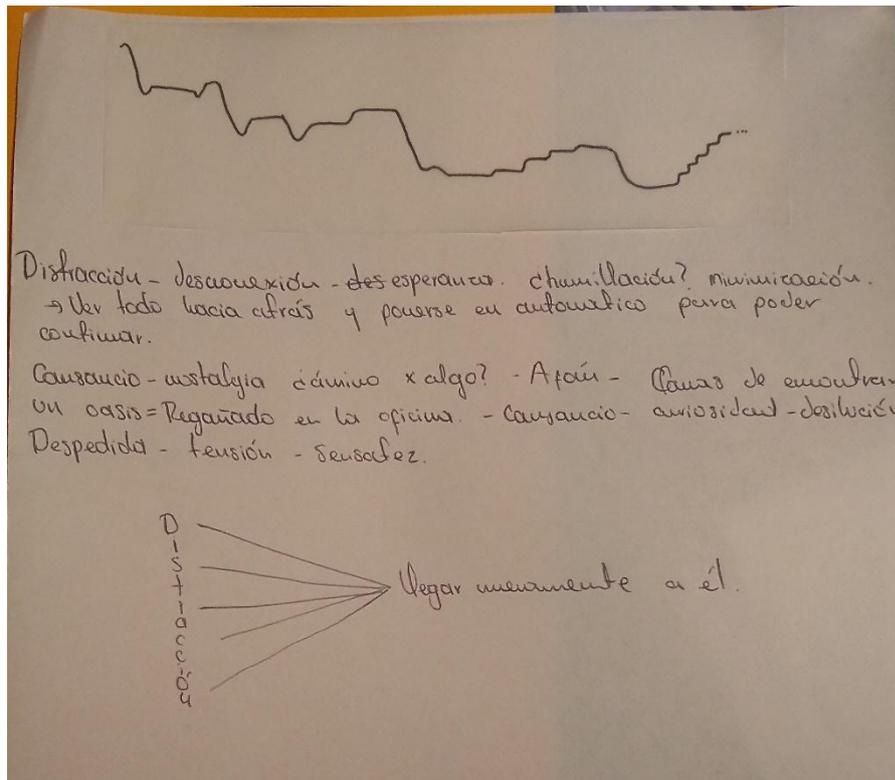
Fue necesaria la visualización de material audiovisual y la búsqueda de entrevistas donde los directores de fotografía de estas obras explican sus procesos, se sistematizó la información a través de videos e infografías para hablar sobre el trabajo en los objetos de estudio, se seleccionaron referentes de otros formatos y disciplinas como la pintura, se hicieron bocetos de storyboards. Todo esto se fue compilando en un blog, de allí surgieron insumos para la etapa de proyecto 2, que busca aplicar los hallazgos de esta búsqueda.

El trabajo de análisis y propuestas se consignaron en el blog [Lumière Compilación de talleres AV](#)

Luego del análisis se tomaron las siguientes decisiones para darle forma a la propuesta, bajo el arco dramático de estas emociones (Figura 3).

Figura 3.

Línea trazada como ejercicio en la lectura del guion



Guion técnico y Storyboard (Figuras 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14).

Figura 4

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 1

ESC	PL	Locación	Descripción	Angulo	V.de plano	Lente	Equipo	Acción	Anotaciones (toma elegida)
1	1	EXT/ NOCHE Parque	Escorzo de Javier <u>Posición I</u>	Normal	PG	35mm		Personas parchando en el parque	
	2		Mano de Javier <u>Posición II</u>	A nivel de la mano	PP	50mm		Javier absorto mirando las personas en el parque con una cerveza a su lado	
	3		Javier en la banca, Andrés entra al plano <u>Posición III</u>	Contrapicado	PM	35mm		Entra Andrés a cuadro hablándole a Javier y se sienta a su lado.	
	4		Busto de ambos personajes frontal <u>Posición IV</u>	Por debajo del nivel de la mirada	PM	35mm		Javier sigue perdido mirando la gente del parque, Andrés le habla y él no pone atención.	
	5		Escorzo de ambos personajes <u>Posición I</u>	Normal	PM	35mm		Andrés empuja a Javier, Javier reacciona y hablan, Javier se va quedando absorto hasta que Andrés le empuja	
	6		Busto de ambos personajes, frontal. La cámara sigue el movimiento de Javier <u>Posición IV</u>	Por debajo del nivel de la mirada	PM	35mm		Javier reacciona, discute con Andrés, se pone de pie y se va.	

Figura 5

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 2

2	7	INT/ NOCHE Sala de la casa	la cámara sigue a Javier, pasa de izquierda a derecha y regresa hasta el mueble	Nivel de los ojos (sentado)	PG	24mm		Javier entra desabotonando la camisa, se cambia y se tumba en el mueble	
	8		Cara de Javier 45°	Picado	PP	35mm		Javier lleva las manos a su cabeza se acomoda en el mueble se quita los zapatos y tumbando algunos libros de la mesa	
	9		La cámara hace seguimiento a libros Javier se ve en el fondo	seguimiento	PP	50mm		Los libros están en el piso, entran las manos de Javier que los pone sobre la mesa hasta que se detiene en uno.	
	10		cara de Javier, mirando hacia el libro	Picado	PP	35mm	Trípode	Javier está de pie mirando el libro	
	11		libro y dibujo del dinosaurio	Picado muy <u>sútil</u>	PD	50mm		Se ven los dibujos que hay en el libro y la dedicatoria a Javier	
	12		Javier. Sale de cámara	Picado	PP	35mm	Trípode	Javier sonriendo nostálgico	
	13		En un espejo se ve el reflejo de Javier acercándose, Luego se ven las manos directamente	Al nivel del espejo	PP	50mm		Javier atraviesa la sala hasta unas cajas para tomar una de ellas.	

Figura 6

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 3

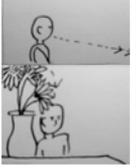
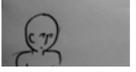
										
	14		Seguimiento a Javier mientras se sienta, Se notan los girasoles	Desde el nivel de los ojos hasta el nivel de la mesa	PM	50mm			Javier ya tomó una caja y lo seguimos hasta que se sienta en el piso	
	15		Javier	Nivel de los ojos	PD	50 mm			Javier abre la caja y empieza a sacar varias hojas	
	16		Ilustraciones	Picado (muy <u>sútil</u>)	PD	50 mm			Javier está pasando los dibujos que hay dentro de la caja	
	17		Frontal de Javier	Nivel de los ojos	PM	35 mm			Reacción de Javier hasta que se pone serio y los guarda, saca la libreta sale de plano	
	18		Plano positivo de los girasoles	Nivel de la mesa	PG	24 mm			Javier se ve en el fondo con los dibujos va hacia la caja saca una cartuchera y vuelve al mismo lugar y empieza el dibujo	
3		INSERT Animación								

Figura 7

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 4

4	19	INT/ DIA Sala de la casa	PLANO MAESTRO mismo tiro del plano 7		PG	24 mm			Javier entra y sale de la sala hacia el trabajo	
5	20	INT/ DIA Oficina	Mano de Javier en el Mouse Se ve el dibujo doblado y varios stickers en su pc	A nivel de la mano	PD	50mm			Javier está haciendo <u>Scroll</u> .	
	21		Cara de Javier viendo la pantalla	Ojos	PD	50mm			Javier está viendo imágenes en el computador.	
	22		Escorzo de Javier encuadrado al extremo derecho. Andrés entra a plano	Normal	PM	24mm				
	23		Ambos personajes 45°	contrapicado	PM	24mm			Andrés le pide los módulos a Javier	
	24		Escorzo de Javier Andrés sale de cámara por izquierda. La cámara encuadra a Javier en el centro. Dolly out	Normal	PM	24 mm	Dolly		Javier se voltea hacia la pantalla y se pone los audífonos	
6 - 7	25	EXT/ NOCHE Calles del	Cara de Javier lateral <u>Posición I</u>	seguimiento a la altura de los ojos	PD	50mm			Javier llega trotando, se sienta	

Figura 8

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 5

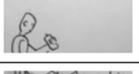
	26	barrio	Javier Posición II	Contrapicado	PM	24mm		Javier ve el dibujo	
	27		los chicos en la parte positiva del plano Javier atrás desenfocado Posición III	Normal	PG	24mm		Los grafiteros se asustan cuando Javier les habla	
	28		Javier sale por la derecha Posición II	Contrapicado	PM	24mm			
	29		lata en el piso Posición IV	a nivel del suelo	PD	50mm		Javier toma la lata que dejaron tirada	
	30		Lateral de Javier Posición IV	Ojos	PG	24mm			
8	31	INT/ NOCHE Habitación de Javier	Javier sentado en la cama Lateral	Ojos	PG	35mm		Javier está sentado, haciendo una llamada, le contestan.	
	32		rostro de Javier	seguimiento a la altura de los ojos	PP	50mm		Javier camina mientras habla por el celular y cuelga	
	33		Busto	cenital	PM	35mm		Javier se tira sobre la cama	

Figura 9

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 6

9		INSERT ANIMACIÓN							
10	34	INT/ NOCHE Sala de la casa	la cámara hace un recorrido de 180° sobre Javier.	Normal (a la altura de la cadera)	PG	24mm		Javier está en medio de la sala, arrastra la caja de Paula hasta el montón, toma la de caja zapatos y sale de la casa.	
11	35	EXT/ NOCHE Afueras de la casa	La cámara sigue las manos de Javier (Lateral) Hasta que queda de frente a paula (Javier de escorzo)	seguimiento de las manos	PP	35mm		Javier sale de la casa con la caja en las manos, Paula y Andrés están hablando. Andrés sale de cuadro y Javier saluda a Paula.	
	36		Escorzo de Paula (plano contra plano)	n	PM	35 mm		desde: "Bien. No te esperaba..." Hasta: "Ah, si mira,"	
	37		Paula (plano contra plano)	n	PM	35mm		Desde: "Yo no vine solo..." Hasta: "no"	
	38		Javier (plano contra plano)	n	PM	35 mm		"Yo hasta ensaye" Paula pasa por el lado de Javier y se sienta atrás, en el andén del apartamento	
	39		Javier y Paula sentados	ojos	PG	35mm		Paula está sentada, Javier entra a plano y pone la caja en el suelo Hasta: "dónde estabas, por ejemplo?"	

Figura 10

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 7

40	Paula (Ubicada a la derecha)	n	PM	35 mm		Desde: "recuerdas que te conté..." Hasta: "si, no lo podía creer"
41	Javier	Picado sutil	PM	35 mm		Desde: "que bien..." Hasta: "... me sirvió un montón"
42	Javier y Paula (45 desde Javier)	contrapicado sutil	PG	35 mm		Javier mira a Paula y luego al frente Hasta: "-Cómo qué?, -todo"
43	Paula	n	PM	35mm		Desde: "por qué te fuiste..."
44	Javier	n	PM	24 mm		Desde: "Javi, no, malo, no"
45	Paula	n	PM	35 mm		Desde: "Más fácil para ti..."
46	Javier y Paula encuadrados en la mitad	Cerca al nivel del piso	PG	35 mm		Javier no dice nada, ella trata de hacerle un cumplido. Hasta: "eso de no comer..."
47	Paula	n	PM	35 mm		Paula mira sorprendida a Javier
48	Javier	n	PM	24 mm		desde: "No, mentiras, pero si empecé a trotar..."

Figura 11

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 8

49	Paula	n	PM	35 mm		Paula mira a Javier sonriendo y le pide que le muestre el tatuaje
50	Javier y Paula Javier más cercano al borde del plano	n	PG	35 mm		Desde: "no, no te voy a decir" Hasta: "No, mentiras, yo que me voy a hacer un tatuaje"
51	Paula	n	PM	35 mm		Desde: "tan bobo..." Hasta: "Tu siempre has sido una mamacita"
52	Javier	n	PM	24 mm		Desde: "Sobre todo, si allá subí como 10 kilos" Hasta: "Ah, me estás diciendo gorda"
53	Javier y Paula Ubicados al centro	Cerca al nivel del piso	PG	35 mm		Desde: "Si, pero te estoy diciendo también" Hasta que se ríen y quedan en silencio
54	Ambos (45 desde Paula)	picado sutil	PM	35 mm		Desde: "y cómo va el trabajo"
55	Javier	n	PM	24 mm		"No sé, igual..."
56	Javier y Paula (45 desde Paula)	picado sutil	PM	35 mm		"No has renunciado?!" Hasta la sonrisa irónica de Paula

Figura 12

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 9

57	Javier y Paula Javier está contra el límite derecho del plano, Paula al centro.	n	PM	35 mm		Desde: "Ah, pero igual allá me va bien" Hasta: "Pues como tú dices (...) es lo seguro"
58	Javier	n	PG	24 mm		Javier se recuesta en la acera y le habla a Paula de Doña Gloria.
59	Javier y Paula (45 desde Paula)	picado sutil	PM	35 mm		Están mirando al frente, incómodos, Javier mira a Paula.
60	Javier y Paula Paula contra el límite del cuadro, a la izquierda	n	PG	35 mm		Desde: "¿Qué pasó?" Hasta: "Nada, solo me cansé"
61	Javier	n	PM	24 mm		"y ya? ¿sin decirme nada?"
62	Paula	n	PM	35 mm		Desde: "¿traté, de verdad, muchas veces..." Hasta: "... pero siempre huías"
63	Javier	n	PM	24 mm		Respira profundo, cierra los ojos, trata de mirar a Paula.
64	Javier y Paula Javier está contra el límite derecho del plano, Paula al centro.	n	PM	35 mm		Desde: "Tu vives amargado..." Hasta: "y ya, te rendiste para toda la vida"

Figura 13.

Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 10

65	Javier y Paula	Cerca al nivel del piso	PM	50 mm		Javier dobla el dibujo, Paula le pregunta sobre la entrevista mientras Javier la mira sorprendido.
66	Javier y Paula Paula está contra el límite izquierdo del plano, Javier al centro.	n	PM	35 mm		Desde: "Me parece increíble que..." Hasta que Paula pone la mano sobre Javier.
67	Javier Dolly in	n	PM	50 mm	Dolly	Desde: "Yo te quiero y te apoyé" Hasta: "tienes razón"
68	Frontal Javier y Paula a la mitad del plano	n	PG	35 mm		Javier se pone de pie, Paula lo sigue, en la abraza y se marcha
69	Javier camina hacia la cámara hasta ver PD del dibujo, se ve a Paula de fondo	Al nivel de las manos de Javier		50 mm		Javier camina hacia el carro, saca el dibujo de su bolsillo y lo guarda de nuevo
70	Andrés y Javier en el carro del trasteo	n	PM	50 mm		Javier se sube al carro, Andrés lo mira y él dice que no con la cabeza.

Figura 14

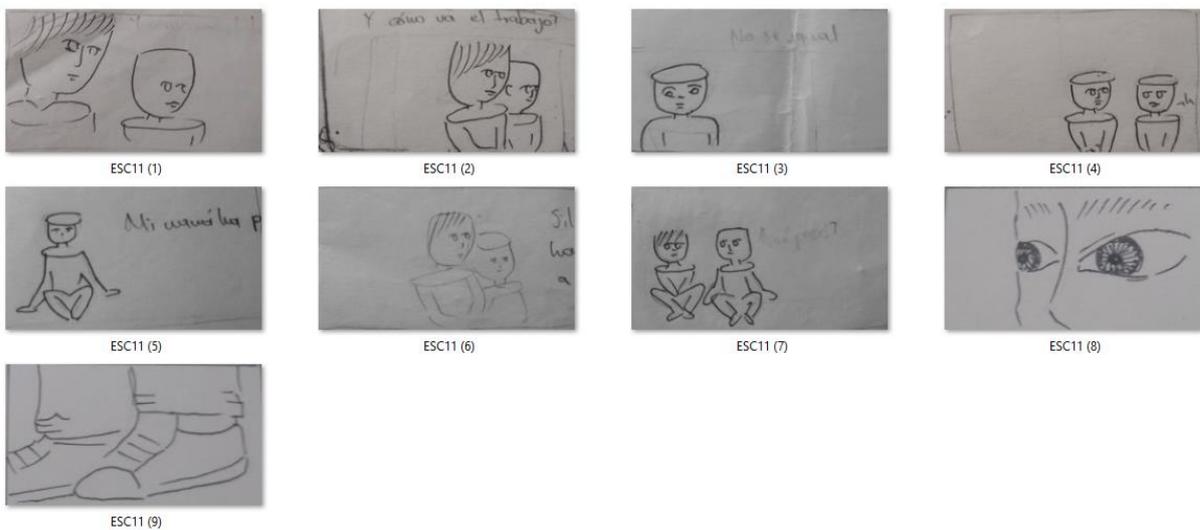
Guion técnico y Storyboard, Nada Más, p. 11

	71		Paula	Contrapicado	PP	50mm		Paula se ve muy afectada y sorprendida con la reacción de Javier.	
12	72	EXT/ NOCHE Calles del barrio	Escorzo de Javier caminando hacia el muro, Tilt Down hasta el bolso, se ve como saca la lata, descarga el maletín y empieza a rayar	n	PM	35 mm		Javier camina por las calles del barrio, empieza a quitarse el maletín y lo deja en el antebrazo, con la otra mano lo abre y saca una lata, empieza a rayar.	
	73		maleta en primer plano los pies en segundo plano se mueven un poco.	n, al nivel del suelo	PP	50 mm		Javier raya	
	74		Cara de Javier contrapicado sutil (a la altura del brazo)		PM	35 mm		Javier raya	
	75		muro	n	PG	35mm		Javier raya	
	76					24 mm		Javier toma la maleta y se va, se ve su tag en el muro	

En la primera etapa de Proyecto II se completa la información con la que se contaba, como la composición de los planos para la Escena 11, una alternativa al plano contra plano en un momento en que la historia se sostiene del diálogo.(Figura 15)

Figura 15

Storyboard Escena 11



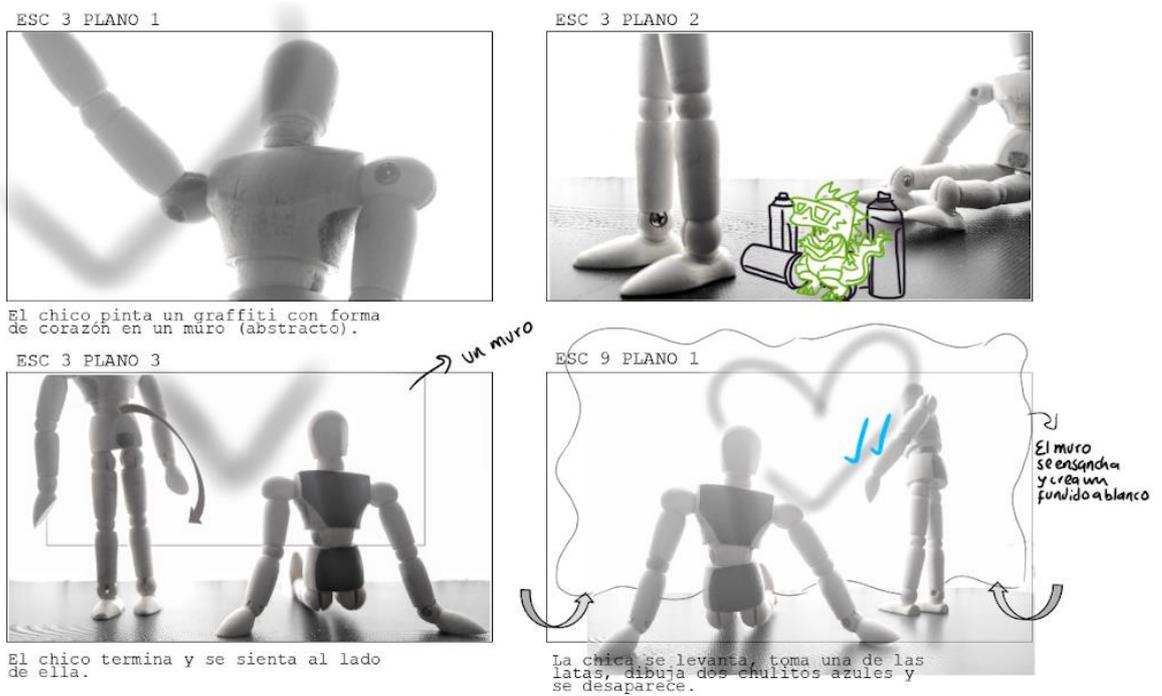
Una propuesta para **la iluminación ambiental** del escenario Habitación, ya que el manejo de la iluminación es un punto de especial interés dentro del proyecto, alrededor de ella se plantean ideas conscientemente adaptadas al presupuesto y que apuntan a la creación de una atmósfera que sea conceptualmente válida y formalmente viable dentro de los tiempos y locaciones disponibles, así que se construyó un esquema que regula el flujo de la luz adaptado a la sensibilidad de la cámara. (Figuras 16, 17 y 18).

<p>Figura 16</p> <p><i>Boceto de iluminación ambiental y natural.</i></p> 	<p>Figura 17</p> <p><i>Registro de materiales usados en el esquema dimerizado de luz ambiental.</i></p> 	<p>Figura 18</p> <p><i>Esquema en bokeh.</i></p> 
---	--	--

Un prototipo para las escenas de animación (Figura 19).

Figura 19

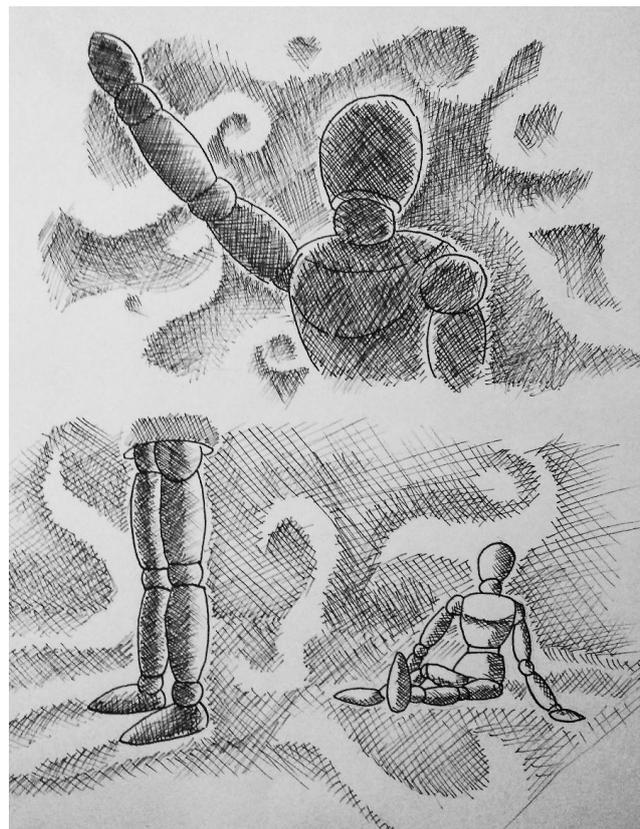
Storyboard, prototipo de propuesta de cinematografía de animación, Nada Más.



Con bocetos para luz y fondo, un **no lugar** con referencias al arte del live action. (Figura 20)

Figura 20

Boceto de iluminación y fondos para la propuesta de cinematografía y animación, Nada Más.



La segunda parte, enfocada en la creación de *Shhh*, se inclinó por la búsqueda de métodos más prácticos de realización, manteniendo el rol de dirección de fotografía, atendiendo la producción y acompañando la dirección, conociendo desde cero el proceso de escritura para propiciar una narración facilitada desde la construcción visual que lograra cumplir los intereses académicos y personales depositados en el proyecto. En esta parte del trabajo se cuestiona más sobre las metodologías de creación de bajo presupuesto por lo que la consulta de trabajos como *La producción de bajo presupuesto aplicada a la preproducción del cortometraje “Agua Estancada”* permitieron detectar las formas en las que se puede materializar el proyecto desde los recursos disponibles, buscando una simbiosis entre la fotografía y la producción por el bien de la historia.

La ruta de realización

Lo primero fue entender el tratamiento desde las tres perspectivas que se estaban integrando: dirección de fotografía, dirección general y producción, con más atención sobre las posibilidades de la historia y el contexto de realización, lo que afecta las decisiones sobre los tiempos narrativos; los tiempos de producción, la cantidad escenarios y escenas; el ritmo y el número de planos, y que implica la necesidad de aplicar sentido desde otros elementos visuales, usando recursos más factibles.

Varias decisiones se toman desde el impulso artístico, otras buscan un equilibrio y complemento para con la historia y otras decisiones se toman desde el compromiso de ofrecer modos de ejecutar y concluir la obra, asentando todas las ideas que se tengan propiciando la materialización de la pieza.

En suma la ruta de realización fue la siguiente:

- Discutir sobre las intenciones con el codirector, analizar y concretar los conceptos manejados, seguir la construcción de la historia, establecer una aproximación del tratamiento más adecuado y las variable audiovisuales alrededor de ella, empezar a discutir sobre [el retrato de los personajes](#), sincronizar los arcos de la historia y de la propuesta de fotografía, compartir ideas, definir el tratamiento, empezar a definir los insumos técnicos que se pueden elegir y que influyen en el estilo, previendo [las elecciones](#) que apoyen el vestuario, la escenografía y el maquillaje.
- Definir apoyos y presupuesto, concretar equipos requeridos para el rodaje, incluido los equipos eléctricos y de almacenamiento de la información, concretar días de trabajo, buscar [locaciones](#) que de antemano faciliten el arte y estilo del corto, que no impliquen desplazamientos muy largos para el equipo en favor del tiempo y la luz, visitar locaciones, analizar las posibilidades de iluminación del lugar, hacer shooting y mapa solar.
- Asistir el trabajo de mesa, los cronogramas, el plan de rodaje, gestionar el préstamo o alquiler de equipos, elegir equipamiento para explorar maneras de hacer planos con equipo poco convencional, establecer seguridad para los equipos, establecer el apoyo para los miembros del equipo, asegurar la alimentación y transporte de todos.
- Establecer guion técnico, dar las propuestas de planos concretos, diseñar planos de piso para las coreografías, testear el equipo antes del rodaje, gestionar luces, ensayar las que se tienen, revisar el trabajo de arte para conocer cómo trabajar en el rodaje, compartir los planes de trabajo con todo el equipo, llevar el equipo humano y técnico a la locación, hacer ensayos de movimiento y dejar algunos esquemas montados en el set.

- Estar atenta al plan del día, componer la imagen, guiar la asistencia, ajustar los presets del equipo, reforzar la iluminación natural, montar esquemas, asegurarse de que el tratamiento de la imagen sea adecuado, asumir las decisiones que optimicen el tiempo.
- Revisar el backup, estar al tanto del montaje y etalonaje, aportar las propuestas y dialogar cada decisión.

Sistematización de la propuesta compartida con el equipo de realización

(Figuras 21, 22 y 23).

Figura 21

Tratamiento de Fotografía, Color y Luz, Shhh.

Tratamiento de fotografía

● Idea general y temas

La intención que se plantea desde la fotografía del cortometraje *Shhh* es acompañar la transformación del personaje principal a través de la transición de ambientes: parte de un ambiente marcado por la melancolía y una suerte de abandono a uno más purificado y liberador.

Puesta en escena

Color y luz

Desde el arte hay una transición del color amarillo al azul, lo que se apoya con la transición de luz fría a cálida.

Los primeros planos introducen el escenario y el personaje, estos tienen un contraste más marcado; es de día, pero las ventanas están cerradas, se alcanzan a filtrar algunos rayos de sol que ponen a brillar las botellas de cerveza y los ceniceros sucios, rebota en la decoración amarilla de la casa.

Cuando Ovejo sale al parque al atardecer, la luz es natural.

En la noche vuelve al apartamento, sólo está encendida una lámpara de mesa o escritorio, hay luces decorativas, no prende el foco (hay una relación de contraste más fuerte, tipo 1/32). Empieza a limpiar y a emborracharse, las luces y los colores se ponen más intensos. El amarillo empieza a desaparecer.

Al otro día el ambiente está más sereno, más claro y azul.

Figura 22

Tratamiento de fotografía, Composición y Movimiento, Shhh

Composición

Se usará objetivo 50 mm y 24 mm fijos, la posición de la cámara busca estar a la altura de los ojos del personaje y también crear leves picados, se compone en varias capas para poner en un mismo plano la información que da la decoración de la casa y la actitud del personaje. Hay muchos PP que muestran objetos que han sido importantes para Ovejo, también se aleja en ciertos momentos para contemplar el ambiente del espacio, de lo sucio a lo puro.

Relación de aspecto: 1:1

Profundidad de campo: La profundidad de campo será corta, para crear bokeh con las luces de cascada; al principio y al final el apartamento se muestra con mayor profundidad, pero los demás planos son más intimistas y tienen un punto de nitidez en el personaje y los objetos que le son importantes.

Movimiento

La cámara hace varios recorridos sobre el personaje, sobre su cuerpo, gesticulación y su movimiento por el escenario, el ritmo se basa en coreografías y seguimientos al actor; en la escena de noche los planos son más estáticos y el ritmo lo marca el jumpcut. La idea es moverse con fluidez (Ronin)

Figura 23

Tratamiento de fotografía, Referentes, Shhh

Referencias



[Desglose de planos](#)

Coreografías en planos de piso

10. Reflexiones generales, hallazgos, conclusiones.

Con el ánimo de definir el rol y de encontrar metodologías que permitieran presentar propuestas para proyectos de maneras rápidas y efectivas este trabajo formuló dos preguntas incorrectas, que le dieron una pretensión al ejercicio que lo desviaba de, probablemente, otras soluciones más factibles y preguntas o premisas mejor enfocadas. La primera trataba de cuestionar si existía o no la mirada del autor y, como lo desarrollaré más adelante, el fotógrafo es un artesano y no puede imponerse, porque no se trata de personas sino de historias y no se puede tener una visión que atraviese todas las obras; este trabajo trató de manejar dos historias con el mismo arco emocional y las propuestas difirieron radicalmente, sin embargo es posible que se encuentre algo que le genere más interés al director o directora de foto dentro de los elementos constitutivos de la imagen y se puede convertir en un recurso reiterativo, se puede caracterizar a través de ello pero no se puede establecer de antemano esa huella, sin ánimo de validación de los otros, eso solo lo dirá el tiempo y el espectador. Si te gusta algo ve por ello, pero desapégate de la idea de que va a funcionar siempre.

Este proceso empezó en el 2019 cuando buscaba formular una propuesta de fotografía basada en la iluminación natural y ambiental para crear una pieza de videoarte, el propósito era encontrar recursos que me permitieran definir modos de trabajo que se pudieran resolver desde el bajo presupuesto, satisfaciendo las necesidades estéticas de los proyectos con los que me vinculaba; desde allí se fijó esta premisa para resolver el trabajo de grado, un enfoque en la fotografía que me permitiera, como realizadora, valerme dentro de un contexto de realización cercano que se ajustara a mis intereses y necesidades. De esta parte del proceso quedaron inquietudes sobre metodologías de realización ya que cancelé el curso, de ahí en

adelante todas las tareas que me proponía se enfocaban en entender el trabajo creativo desde la dirección de fotografía, para afinar aptitudes que me permitieran desenvolverme dentro de las tareas del departamento de foto.

El interés en lo visual y el gusto por la ambientación desde la iluminación (siento mucha afinidad por la tarea del gaffer) siempre fueron lo primero, buscaba apoyar las historias en las que participaba mediando desde la imagen, por lo que mi proyecto se enfocó en reconocer estas posibilidades en historias propias o ajenas. Matriculé nuevamente el curso y me vinculé a un cortometraje para trabajar y enfocar en él este trabajo de grado.

En general este proyecto de investigación-creación empezó teniendo una formulación ensimismada con la fotografía, que eventualmente fue atravesada por variables de producción y dirección al enfrentar varios contratiempos en la preproducción de *Nada más*, el primer guion con el que se trabajó; el modo más viable de resolver estos contratiempos fue gestionando un nuevo cortometraje, sacándolo adelante desde el departamento de foto hasta asumir, pensar y conformar los demás departamentos, lo que me llevó a resolver otras tareas dentro del quehacer audiovisual que posibilitaban un entorno viable para ejercicio de foto, y que no abordé en otros momentos del proceso formativo.

El desarrollo de la propuesta de foto para *Nada más* comenzó con el estudio de elementos aislados que constituyen la imagen fotográfica (planimetría, movimiento, ángulos, iluminación...) en películas de presupuestos gigantes, con el único objetivo de conocer cómo se conectan dichos elementos entre ellos y con la historia, para darle valor a cada uno dentro de la conceptualización de la propuesta para el cortometraje; la propuesta se vinculó

con el departamento de arte, para gestionar entre ambos una imagen que satisficiera la historia y se acoplara al contexto de producción valiéndose de la iluminación ambiental. Dicha propuesta de foto se planteó de la manera más concienzuda posible y se puso especial interés en el proceso metodológico para hacer las elecciones estéticas más adecuadas para la historia.

En esta ruta el cambio apareció cuando, por falta de disciplina en la preproducción y fallas en la gestión del tiempo desde el ejercicio de dirección y producción, el proyecto no se ejecutó, por lo que para saldar mis necesidades académicas traté de obtener los derechos del guion de Nada más pero contemplando los cambios que implicaba para la historia y lo importante que era para el director su intención completa se eligió una nueva historia, desarrollada por un nuevo director, y se congregó un nuevo equipo artístico, más pequeño, para llevar la investigación al rodaje.

A partir de esta pieza llamada *Shhh*, se reformuló toda la estrategia de trabajo, para concluir el proceso de investigación y pensando desde el desarrollo del guion facilitar el proceso de realización. Para esta parte del proceso se buscaron e implementaron otras maneras más ágiles de trabajo, llevadas a cabo en un periodo de preproducción más corto para una pieza de casi la misma duración que la anterior, fueron 4 semanas (lo que contrasta con todos los meses en los que poco se avanzó para sacar adelante el proyecto anterior) dónde se hizo un nuevo guion, se convocó un equipo, se estructuraron las propuestas, se preparó el rodaje y se grabó; además como realizadora tuve la oportunidad de convocar, conformar y participar en los departamentos de dirección y producción, poniendo en movimiento el cortometraje desde estos roles, mediando con intereses más allá de la imagen.

De este proceso identifiqué saberes que considero muy valiosos, entre ellos, varios principios que me dan la posibilidad de trabajar con la menor cantidad de apoyos técnicos posibles (si la historia o las condiciones de producción así lo requieren), los cuales me ayudan a entender mi mirada en el momento de participar en el encuadre e iluminación de una historia:

- Todo lo que se decide usar o no siempre será parte de la historia: hice una gráfica de emociones que me servía para la primera propuesta de foto y que sirvió un poco de apoyo en la escritura de esta segunda narración, pero en toda su forma esta pieza resultó siendo distinta. El planteamiento de la investigación anterior sirvió todo el tiempo porque no giraba alrededor de un único concepto o un recurso específico, sino que trataba de entender la relación que se establece entre un aspecto formal y su significado. Todo este “preámbulo” e *In the Dressing Room* sirvieron como imagen generadora para *Shhh*.

- El conocimiento sale de la experiencia: no podía presentar solo una propuesta por ejecutar, se aprende en set, trabajando con un equipo y enfrentando los planes. Se debe ser receptivo en la búsqueda de soluciones y no resistirse al cambio, el proceso creativo siempre está cambiando y demandando nuevas opciones que exigen mucho pragmatismo. Sumar experiencias de rodaje será beneficioso para mí así lo siguiente sea documental, publicidad, foto fija... y trabajar sobre el tratamiento y las metodologías también será útil dentro de este proceso formativo para luego trabajar sobre variables temáticas diferentes.

- Es bastante apropiado tener una producción simplificada, pensada desde la historia para facilitar las labores de producción: la caracterización adecuada le da viabilidad al proyecto y evita recursos por fuera del alcance de los departamentos. Esto se manifestó en *Shhh* con la selección de actores naturales o en proceso de formación, donde se tomó de las características de los actores (ya seleccionados durante la inconclusa producción anterior) para la creación del personaje. Como producción pequeña se hizo necesario que los

realizadores se desbordaran de su rol, para no tener una persona en set haciendo una única cosa, las decisiones se enfocaron en que la producción y la historia se influyeran correctamente.

- Enfocarse en lo más funcional desde la producción permite economizar recursos: es necesario experimentar con lo que se tenga desde la fotografía, siendo fiel a la historia y asumiendo la tarea con disciplina, controlando el trabajo desde la preproducción para evitar gastos en el momento del rodaje. El trabajo previo es seguro, improvisar puede dejar sin tiempo.
- Favorecer el departamento de fotografía no siempre implica una inversión grande a su presupuesto para montar esquemas de iluminación complejos, también lo es estructurar una historia con tiempos que se puedan sortear en un día, encontrar lugares con buenas fuentes de luz, invertir más tiempo en el scouting y el reconocimiento del lugar, evitar la necesidad de falsear ambientes...

11. Anexos

[Shhh](#)

12. Bibliografía

Almendros, Nestor. (1980). Días de una cámara. Seix Barral

Feldman, Simón. (1995). La composición de la imagen en movimiento. Gedisa Editorial

Martin, Marcel. (2002). El lenguaje del cine Gedisa Editorial

Bellantoni, Patti. (2005). If it's purple Someone's Gonna Die. Focal Press

Déribéré, Maurice. (1964). El color en las actividades humanas. Editorial Tecnos

13. Referencias

Amador Carretero, Pilar. (2003.) La imagen fotográfica y su lectura.

Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado el 20 de marzo del 2020

<https://bit.ly/3KgyRE9>

Fernández, Maria del Carmen & López, Enrique (S.F) La estética cinematográfica: luz y color. Centro de Comunicación y Pedagogía. Recuperado el 25 de marzo del 2020.

<http://www.centrocp.com/la-estetica-cinematografica-luz-color/>

Arizpe Pita, Bertha Alicia (2018) Elementos para el estudio de la composición en la tradición de la pintura.

Repositorio de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Recuperado el 30 de marzo del 2020.

<https://bit.ly/3wYpkOc>

Cage, John. (1993). Color y Cultura. La práctica y el significado del color de la antigüedad a la abstracción.

Londres. Ediciones Siruela.

Santos, Bárbara. (2012) .UN CINEASTA PINTOR: JACQUES DEMY.

Universidad de Santiago de Compostela. Revista Latente.

Gomez, Sergio. (2013). Diseño de un storyboard para un comercial de lanzamiento.

Repositorio de la Universidad de Cuenca. Recuperado el 5 de abril del 2020.

<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/5178/1/TDIS116.pdf>

El Nacional. (s.f) Eyes wide shut: Stanley Kubrick cineasta talentoso y su última

cinta *Ojos bien cerrados*. Recuperado el 20 de abril del 2019.

<https://bit.ly/3wX9hQn>

Aguilar, Ignacio. (2013). Eyes wide shut. Harmonica Rental & Cinema. Recuperado el 10 de abril del 2020.

<http://www.harmonicacinema.com/eyes-wide-shut/>

Indigo. (s.f). Significados ocultos de los colores en *Ojos bien cerrados*, a 20 años de su estreno. Rescatado el 20 de marzo del 2019.

[https://www.reporteindigo.com/piensa/significados-ocultos-de-los-colores-en-
ojos-bien-cerrados -a-20-anos-de-su-estreno/](https://www.reporteindigo.com/piensa/significados-ocultos-de-los-colores-en-ojos-bien-cerrados -a-20-anos-de-su-estreno/)

Sheriden (s.f) Eyes Wide Shut Screensaps. Screen Musing. Rescatado el 1 de abril del 2022

https://screenmusings.org/movie/blu-ray/Eyes-Wide-Shut/index_3.htm

NerdWriter1. (2016). *In the Mood for Love: Frames Within Frames*

[Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=01E5otZCpqw>

Quetzal. (2019). *La belleza de In the mood for love*

[Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=74z-UMWFixw>

Mccarthy, Todd. Glassman, Arnorld (1992) *Visions of Light: The Art of Cinematography*.

[Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=UmOQ5zwiI90>