



Universidad de Valladolid



**CAMPUS PÚBLICO
MARÍA ZAMBRANO
SEGOVIA**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, JURÍDICAS Y DE LA COMUNICACIÓN

GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

Trabajo de fin de grado

Láudano

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Escrito por:

Yaiza Gaia Perlitschke González

Coescrito por:

Aina Zoilo Cifre

y

Jara del Montfragüe González Velázquez

Tutora:

Dña. Tecla González Hortigüela

Segovia, 20 de julio del 2016

MARCO COMÚN

CAPÍTULO I

Introducción

1.1. Qué es un cortometraje.....	9
1.2. Justificación.....	9
1.3. Reparto de tareas.....	11

CAPÍTULO II

Antesala de la idea

2.1. INFLUENCIAS.....	15
2.1.1. Surrealismo.....	15
2.1.2. Lewis Carroll.....	16
2.1.3. David Lynch.....	16
2.2. INTERTEXTUALIDADES.....	17
2.2.1 <i>Alicia en el país de las Maravillas</i>	17
2.2.2. <i>Matrix</i>	19
2.2.3. <i>Requiem for a Dream</i>	20
2.2.4. <i>René Magritte</i>	21
2.2.5. <i>Phantasmagoria: The Vision of Lewis Carroll</i>	22

CAPÍTULO III

De la idea a la realización

3.1. NARRACIÓN.....	25
3.1.1. Idea dramática.....	25
3.1.2. Idea argumental.....	26

CAPÍTULO IV

Los componentes fílmicos y la puesta en escena

4.1. LOS COMPONENTES FÍLMICOS.....	31
4.1.1. Los códigos tecnológicos.....	31
4.1.1.1. Al soporte.....	31
4.1.1.2. Al dispositivo de reproducción.....	31
4.1.1.3. El lugar donde se materializa.....	32
4.1.2. Códigos visuales.....	32
4.1.2.1. Iconografía.....	32
4.1.2.2. Fotografía.....	33
4.1.2.2.1. La planificación o composición fotográfica.....	33
4.1.2.2.2. Encuadre, campo y profundidad de campo.....	40
4.1.2.2.3. Angulación e inclinación de la cámara.....	41
4.1.2.3. La iluminación.....	42
4.1.2.4. El color y su percepción.....	43
4.1.3. Los códigos gráficos.....	44
4.1.4. Los códigos sonoros.....	45
4.1.5. Los códigos sintácticos.....	47

4.2. LA PUESTA EN ESCENA.....	50
4.2.1. Componentes de la puesta en escena a nivel global.....	51
4.2.1.1. El escenario.....	51
4.2.1.2. El vestuario y maquillaje.....	54
4.2.1.3. La iluminación.....	55
4.2.2. Componentes en la puesta en escena a nivel de componente humano.....	59
4.2.2.1. El reparto y la dirección de actores.....	59

CAPÍTULO V

Producción y realización

5.1. Cronograma de rodaje.....	63
5.2. Guión Literario.....	63
5.3. Guión técnico.....	69
5.3.1. Especificaciones técnicas.....	69
5.4. <i>Storyboard</i>	73

MARCO INDIVIDUAL

CAPÍTULO VI

LECTURA SUBJETIVA DE LAS ESCENAS INDIVIDUALES

6. Lectura subjetiva de 4 escenas.....	81
6.1. Escena primera.....	81

6.2. Escena segunda.....	83
6.3. Escena tercera.....	86
6.3. Escena cuarta.....	91

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y EXPERIENCIA PERSONAL

7.1. Conclusiones y experiencia personal.....	97
---	----

CAPÍTULO VIII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

8.1. Referencias Bibliográficas.....	101
8.2. Documentos Electrónicos.....	102

MARCO COMÚN

CAPÍTULO I

Introducción

1. INTRODUCCIÓN:

1.1. Qué es un cortometraje.

Para arrancar con esta memoria, queremos citar algunas referencias acerca de lo que entendemos por cortometraje:

Cualquier filme de tres rollos o menos y de una duración inferior a 30 minutos. (...) El término “corto” o “cortometraje” se aplica a filmes de acción real con intérpretes de carne y hueso, a episodios seriales, a los dibujos animados, a los noticiarios, a los documentales y a las películas de vanguardia, aunque a menudo se utilice específicamente para referirse sólo a la primera escenografía. (...) Hoy en día, los cortometrajes de acción real son en su mayor parte de producción independientes, y raramente se proyectan en salas comerciales. (Konigsberg, 2004: 157).

Cuando haces un corto, el mundo es tuyo. Cualquier idea funciona. No estás reglamentado por ninguna estructura. En cambio, cuando se rueda un largometraje se pierde bastante libertad. En un largo hay una noción de ritmo a la que debe -¡se debe!- uno ceñirse, y eso puede hacer difícil y complicada la elaboración de la historia. En cambio el cortometraje puede girar sobre una sola idea, sin estructura de giros de tramas múltiples, subtramas o personajes secundarios. Puede ser una única, flamante y meteórica idea. Eso es un cortometraje. Un meteoro surcando el cielo. (Adelman, 2005: 9).

El cortometraje ofrece una valiosa herramienta de narrar sin asumir tan pronto las presiones y responsabilidades (especialmente económicas) propias de una película: pero sin renunciar a los aspectos expresivos y narrativos que ofrece un género cada vez más activo y reconocido por el conjunto del sector audiovisual; sin olvidar el público. De esta circunstancia se benefician en particular aquellos que acceden por primera vez a los cerrados círculos audiovisuales de producción, que suelen ser por naturaleza los jóvenes y/o nuevos aspirantes a directores, deseosos de plasmar en imágenes sus historias, ambientes y personajes. (Cerón, 2002: 19).

1.2. Justificación.

Bajo el paraguas de las definiciones elegidas de cortometraje y las citas de estos dos autores, queremos justificar por qué hemos decidido crear un corto como Trabajo de Fin de Grado.

La elección de llevar a cabo este proyecto no solo nos ha permitido dar rienda suelta a nuestra creatividad, contando una historia desde nuestro propio punto de vista y enfrentándonos así al papel en blanco, del que tantas veces hemos escuchado hablar a lo largo de la carrera, sino que también nos ha permitido experimentar con algunas de las principales técnicas audiovisuales aunando arte y tecnología. El campo audiovisual siempre ha sido muy atractivo para nosotras, ya que consideramos que da a los autores la posibilidad de empatizar con el espectador, haciéndole partícipe de sus historias, ideas, sentimientos, etc. A través de la “experiencia” de crear nuestra propia pieza audiovisual, estamos convencidas de que podemos crecer un poco en este campo, aprendiendo de todas las casuísticas que se nos han ido presentando a lo largo de la elaboración del proyecto.

En esta memoria que acompaña el cortometraje analizaremos las distintas partes que lo componen. La memoria está basada en un marco común escrita por Jara González, Yaiza Perlitschke y Aina Zoilo, donde abordaremos los procesos de preproducción (creación de la historia, búsqueda de escenarios, maquillaje, etc.), producción (cómo hemos filmado el cortometraje) y postproducción (el montaje de cortometraje) y un marco individual en el caso de esta memoria escrita por XXX, donde cada una expondrá sus ideas desde un punto de vista más subjetivo. Para ello haremos una lectura de las escenas que guarden más relevancia para cada una de nosotras.

En el primer bloque vamos a desarrollar las influencias de los movimientos artísticos y autores en los cuales nos hemos basado para la creación del cortometraje, así como las intertextualidades que aparecen en el mismo. En el segundo bloque nos centraremos en la narración, dividida en idea dramática, idea argumental, y en la puesta en escena, donde detallaremos cómo hemos operado con la forma y la composición de los diferentes elementos fílmicos para tratar de transmitir las sensaciones que queremos desencadenar en el espectador. Por último, y como tercer bloque de este marco común, aportamos el guión literario, el guión técnico y el *storyboard* con los que llevamos a cabo la realización del corto.

La idea del corto participa de una escritura surrealista que no responde a una estructura narrativa clásica, con su introducción, nudo y desenlace común que puede llevar a lecturas muy parecidas por distintos espectadores. Nuestra intención narrativa es hacer que el espectador sea partícipe de la historia, invitándole a reflexionar acerca de lo que ha visto y lo que le ha transmitido. De este modo, el relato está abierto a recibir tantas lecturas como lectores se acerquen a él. Tal es nuestro deseo: que cada lector puede oír su propia voz, puede hacer su interpretación particular, su propia captación del sentido.

Si bien, como acabamos de señalar, el corto nace abierto a toda una pluralidad de lecturas, en la parte individual de la memoria llevaremos a cabo un intento de abordar nuestra propia lectura subjetiva de las escenas que a cada una de nosotras más nos han capturado, atraído, afectado.

1.3. Reparto de tareas.

Al ser un trabajo en conjunto, todas somos participes del trabajo en su complejidad, las tres hemos llegado a la misma idea, por supuesto, de querer hacer un cortometraje de estas características, del que partimos de una idea inicial y la vamos a ir desarrollando a través de la búsqueda de inspiraciones en otras producciones, adaptándolas a nuestro gusto y estilo. Escribimos la historia, pensando en su estética y en la forma de reproducirla a posteriori, pero a la hora del trabajo individualizado, siempre dentro del conjunto, Jara González se considera como primera redactora y guionista de la narración, Yaiza Perlitschke y Aina Zoilo como realizadoras; Yaiza dedicándose mayormente al tratamiento y estética de la imagen tanto de los personajes, como del *atrezzo*; y Aina, centrándose más en los aspectos técnicos de la cámara e iluminación y la búsqueda de las localizaciones adecuadas para cada escena. La realización, por supuesto trabaja en conjunto y pueden recomendarse cambios unos a los otros, en cuanto a la puesta en escena se refiere o a la forma de representar la misma. Lo mismo a la hora de narrar sensitivamente la historia escrita por la guionista.

Por eso cabe recalcar en todo momento, que al no ser profesionales en el sector, cada una se hará cargo de algo en concreto, pero al final somos todas quienes conforman y trabajan el conjunto, ya que todas opinamos tanto en lo que vamos a contar, cómo lo vamos a contar y de qué manera lo vamos a representar.

CAPÍTULO II

Antesala de la idea

2.1. INFLUENCIAS:

El cortometraje que hemos realizado se basa principalmente en tres fuentes de inspiración: el surrealismo, el fantástico mundo de *Alicia en el país de la Maravillas* de Lewis Carroll y la obra del cineasta David Lynch.

2.1.1. Surrealismo.

Comencemos haciendo una breve aproximación a la corriente artística en la que nos hemos basado, el movimiento surrealista:

El movimiento surrealista, fundado por poetas en París en 1924, mostró interés desde sus comienzos por el cine, por las analogías que se podían establecer entre éste, particularmente en sus manifestaciones más populares, y el sueño, “entre los mecanismos de la visión y los mecanismos del subconsciente”. (...) la utilización del montaje y la técnica de construcción de las secuencias constituyen el equivalente fílmico de la escritura automática de los poetas surrealistas, la asociación libre de imágenes dictadas por el subconsciente, ajena a cualquier rigor que se apoye en la lógica o la racionalidad. Como quiera que sea, por ser el cine-según la sabia definición de Gimferrer-una “realidad litúrgica, sensorial, de representaciones y apariencias desplazándose (que) tiene más que ver el mundo mental que con el visible, más con la realidad interna que con la externa. (Jacqueline, 2001: 325)

(...)El surrealismo es un mecanismo que permite al dramaturgo transmitir su vida interior a la mente del público. Un escritor que habita en lo maravilloso sólo necesita unos cuantos actores para transportar al público allí mismo, con ellos.(...)Como el dadaísmo que le precedió, el surrealismo puso en escena su interacción con el público, convirtiendo las exposiciones en narraciones y acontecimientos teatrales. (Bradley, 1999: 66)

Consideramos el surrealismo cinematográfico como una importante influencia en nuestro film porque rompe con los esquemas generales de la narración y trata de expresar lo que emana del subconsciente queriendo manifestar la disconformidad con la realidad del momento y sus normas. Pretende así escandalizar a la sociedad, expresando de forma subjetiva sus deseos sin ningún tipo de perjuicio social que limite la creatividad del director.

Las principales características de este cine que guarda relación con nuestro trabajo son la confusión de los espacios y tiempo, la fantasía, los fundidos acelerados, la cámara lenta, la importancia del montaje uniendo planos con poca relación, planos y angulaciones poco comunes... todo esto orientado a desplazar al espectador hacia el mundo del subconsciente y de los sueños dejando a un lado la dimensión más racional.

2.1.2. Lewis Carroll.

Por otro lado, nuestro proyecto se basa en la idea original de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las Maravillas*. Esta obra ha sido y es a día de hoy susceptible a múltiples teorías que buscan relaciones y porqués de la obra. Algunos de los elementos elegidos para este cortometraje guardan relación con algunas de dichas teorías, que han sido fuente de inspiración para nuestro trabajo. Pero es en el personaje de Alicia y en algunos elementos principales de la novela de Carroll como el mundo surrealista y de los sueños, dónde nos hemos inspirado fundamentalmente. Nuestra protagonista guarda una fuerte relación estética con Alicia, una joven de aspecto angelical, con indumentaria inocente de colores pastel y larga melena lisa. Otra influencia del personaje de Alicia en nuestro trabajo es el estado de “soledad” de la protagonista ante un mundo irreal, lleno de confusiones y ambigüedades en las que a priori nada parece tener sentido.

2.1.3. David Lynch.

Por último y para finalizar con las influencias que giran alrededor del cortometraje, hablamos de David Lynch:

Hay quien dice que el público no quiere pensar, sino que prefiere que le den las cosas ya masticadas. Eso son chorradas. A la gente le encanta pensar. Todos somos detectives, tenemos capacidad para prestar atención y sacar nuestras propias conclusiones. Y eso es francamente bueno. David Lynch (Citado en Moreno, 2007)

Los sueños verdaderamente importantes son los que tienes cuando estás despierto, ya que cuando duermes no los controlas. A mí me gusta sumergirme en un mundo onírico que yo he construido o descubierto; un mundo que yo elijo. David Lynch (Citado en Moreno, 2007)

David Lynch se ha especializado en construir películas donde la plasticidad, lo etéreo y lo propiamente pesadillesco se establece como el eje narrativo de historias cuyos personajes pierden todo contacto con la realidad y terminan enfrentados ante un otro que no es más que el otro-otro-de-sí mismo. (Citado en Moreno, 2007)

Dentro de todo el movimiento surrealista de hoy en día, uno de los directores cinematográficos por excelencia es David Lynch del cual tomamos varias referencias como el uso de claroscuros con el fin de ocultar alguna parte de la escena al espectador, o el juego que hace este autor con los colores y las sombras, para provocar una atmósfera turbia y desasosegante. En nuestro corto, hemos querido crear una atmósfera de este tipo, cargada de suspense e incertidumbre, con movimientos lentos y rápidos de cámara. La psicología del personaje de Khat/Edulis puede recordar asimismo a los personajes de este director, que se mueven entre el mundo real e imaginario de los sueños.

2.2. INTERTEXTUALIDADES

2.2.1. *Alicia en el país de las Maravillas.*

A lo largo del cortometraje hacemos referencia a varias obras artísticas, estas obras pueden formar parte de las influencias citadas anteriormente, como es el caso de la obra *Alicia en el país de las Maravillas*, o externas a dichas influencias, como sería el ejemplo de *Matrix*.

Para ponernos un poco en situación queremos definir el concepto de intertextualidad. Como su propio nombre indica, es un término que originalmente se acuña a los textos literarios, pero con el paso del tiempo, se ha ido extrapolando a otras disciplinas como el cine, el teatro o el arte. Es por esto que los autores que han definido este término lo han hecho desde el marco literario.

Todo texto se construye como un mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En el lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee, al menos, como doble” (Beristáin, 1996: 47).

Otra definición es la que hace Julia Kristeva en *Semiótica I*

Todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es la absorción o transformación de otro texto. (1978: 190).

Para nosotras la intertextualidad es un medio a través del cual hemos tratado de enriquecer el cortometraje, haciendo guiños a otras obras que desde nuestro punto de vista guardan una relación directa con nuestro trabajo. Algunas intertextualidades pueden ser fácilmente reconocibles, ya que se tratan de obras muy populares como puede ser *Matrix*. A su vez, otras de la intertextualidades que presenta nuestro cortometraje son más complicadas de reconocer a no ser que el espectador sea un gran seguidor de ciertos géneros que no están tan extendidos como puede ser *Phantasmagoria*.

A continuación vamos a hacer un recorrido por las intertextualidades que conviven dentro de nuestro corto.

Queremos comenzar con la obra que tiene una gran importancia en el ámbito de este corto *Alicia en el país de las Maravillas*.

El corto guarda un tributo particular a una de las escenas de la novela de Carroll. Nos referimos concretamente al momento en el que Alicia se dispone a tomar el té con un conejo blanco, ese peculiar personaje que siempre llega tarde y que tiene una “obsesión” con la hora y el reloj (Figura 1).

En la escena del cortometraje donde las protagonistas toman el té, encontramos varias intertextualidades con este fragmento de *Alicia en el país de las Maravillas*. Khat y Edulis se encuentran sentadas alrededor de una mesa donde toman lo que parece té (Figura 2). Con ellas se encuentra un conejo blanco y el concepto del tiempo está reflejado a través del fondo plasmado con un cromas, de un caleidoscopio y relojes (Figura 3)



Figura 1: Fotograma de la adaptación de Disney *Alicia en el país de las Maravillas*.



Figura 2: Fotograma de *Láudano*, Escena 8.



Figura 3: Fotograma de *Láudano*, Escena 8.

2.2.2. *Matrix*.

A su vez, dentro de la escena en la que Khat y Edulis toman el té, hay otra intertextualidad. Se trata del momento en el que las jóvenes están preparando el “brebaje” y vemos sobre la mesa una pastilla azul y otra roja, nuestra protagonista coge la roja y vierte su contenido con el resto. La elección de la pastilla azul o la pastilla roja son un guiño a *Matrix*, al momento en que Neo tiene que elegir uno de los dos caminos: la pastilla azul le llevará a despertarse de nuevo en su cama y creará lo que él quiera creer, un fin de la historia; si toma la pastilla roja, se quedará en el país de las maravillas y Morfeo le enseñará hasta donde llega la madriguera de conejos (fig.4). Khat al igual que Neo, toma la pastilla roja, la elección del mundo irreal. (fig.5).



Figura 4: Fotograma de la película *Matrix*.



Figura 5: Fotograma de *Láudano*, Escena 8.

2.2.3. *Requiem for a Dream*.

Otra de las intertextualidades que alberga el cortometraje está reflejado en un plano que se repite a lo largo del film, es el plano detalle del ojo de la protagonista (fig.6), que claramente se puede identificar y reconocer con el plano que encabeza la historia de *Requiem for a Dream* (fig.7), pasando por el mismo efecto de la dilatación de la pupila en el momento en el que consumen sustancias estupefacientes los personajes de ambas historias.



Figura 6: Fotograma de *Láudano*, Escena 3.



Figura 7: Fotograma de *Requiem for a Dream*.

2.2.4. René Magritte.

A su vez es un guiño al maravilloso ojo de René Magritte (fig.6), pintor muy importante en el movimiento surrealista. Para ello hemos usado una iluminación y una composición que recuerda al ojo de Magritte. Un ojo lleno de magia.



Figura 6: René Magritte, El espejo falso.

2.2.5. Phantasmagoria: The Vision of Lewis Carroll.

Por último, el cortometraje también alberga intertextualidades en el ámbito musical, ya que la banda sonora elegida para el cortometraje es la misma que la creada para el trailer de la película “*Phantasmagoria: The Visions of Lewis Carroll*” escrita y dirigida por Marilyn Manson. La película está basada en unos poemas que escribió Carroll por lo que la película guarda muchas referencias a obras del autor, como por ejemplo de *Alicia en el país de las Maravillas*.

Dicha película todavía no ha sido estrenada ante el público, muchos consideran que el motivo de ello es que guarda un alto contenido inapropiado. Por ahora tan solo ha sido presentado el tráiler y algunos fotogramas de la película que formaban parte de la promoción de la misma.



Figura 9: Fotograma de la película *Phantasmagoria: The Vision of Lewis Carroll*.

CAPÍTULO III

De la idea a la realización

3. DE LA IDEA A LA REALIZACIÓN:

Una vez definidas las influencias y las intertextualidades con las que se ha incubado y construido la idea del cortometraje, definimos la narración en detalle, con su idea dramática y argumental, con la intención de situar al espectador y que pueda reflexionar acerca de las intenciones que se pretenden con este cortometraje.

3.1. NARRACIÓN:

- *Idea dramática y argumental.*

3.1.1. Idea dramática.

Partimos de la base de que toda creación artística tiene como punto de partida la inquietud del autor por crear algo, esa inquietud viene dada por una idea o conjunto de ellas que despiertan en los creadores el deseo de convertir estas en elementos tangibles, un cuadro para un pintor, una canción para un cantautor, un film para un director, etc. Hemos tomado la definición de Beatriz Peña Acuña desarrollada en su libro *La transmisión de valores a través del lenguaje cinematográfico*:

La elaboración de un guión parte de esta idea bajo un prisma ético y se contextualiza a través de la invención del personaje principal, quien asimismo determinará la estructura narrativa que seguirá las pautas de acción de este personaje. La estética que elija para expresarlo formará un todo y favorecerá la complacencia del espectador. (2014: 26)

De este modo nuestro cortometraje se basa en el relato de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las Maravillas*. Hemos adoptado este relato como punto de partida a la hora de escribir nuestra historia, tomando como referencia principal a Alicia y el mundo onírico sobre el que se desarrolla la historia. Para esta hemos querido vincular el mundo de la fantasía a la sociedad actual y representarla de un modo alternativo y oscuro, no tanto como una fantasía de estética inocente, sino un mundo fantasioso casi pesadillesco.

Hemos buscado que todo el cortometraje guarde una relación con esta idea principal. Esto está reflejado, por ejemplo, en los nombres con lo que hemos dotado a los personajes. Empezando por el nombre del corto, *Láudano*. El láudano era considerado un medicamento para combatir la jaqueca, que si se tomaba en altas dosis produce efectos psicotrópicos, ya que parte de su composición se basaba en opio, vino blanco y azafrán.

Existen varias teorías que apuntan a que Carroll era gran consumidor de este y que escribió *Alicia en el país de las Maravillas* bajo los efectos de esta sustancia alucinógena.

Una de estas teorías es la de Estefanía Magro, quien en su artículo *Drogas y psicopatías en “El País de las Maravillas”* publicado en el diario ABC sostiene que posiblemente Carroll consumiera láudano para paliar sus problemas de salud y que “*por las referencias que aparecen en la obra sobre posibles sustancias psicodélicas, se cree que Carroll escribió «Alicia» bajo este brebaje. Y que con su obra intentó describir, a través de sus personajes, los efectos de las drogas alucinógenas.*” (Magro, 2012)

Otra sustancia considerada un alucinógeno, si se consume en altas dosis, y que fue muy popular en Reino Unido es el vegetal *Catha Edulis* que da nombre a nuestra protagonista Khat y a su alter ego Edulis. Esta droga también ha llegado a estar relacionada con Carroll, pero más vagamente que el láudano.

Con esto no queremos decir que estas teorías sean ciertas o no, ya que no han sido probadas, sino simplemente señalar que a nosotras nos han servido como inspiración para titular el corto, y para dar nombre a sus personajes y crear una relación entre sí.

3.1.2. Idea argumental.

Entendemos la idea argumental como la parte que da forma a la idea, originalmente narra de un modo conciso la historia de principio a fin, contando los acontecimientos y describiendo a los personajes principales tal y como marca su carácter. Es decir, va más allá de la sinopsis que generalmente leemos antes de decidir ver una película. Como ya hemos tratado en varias ocasiones, nos encontramos ante la tesitura de que el cortometraje a tratar es de carácter surrealista y abierto a la lectura de los espectadores, por lo que para nuestro argumento narrativo hemos optado por una posición neutral que no interfiera a la hora de que el espectador vea el corto y así pueda tomar sus propias conclusiones.

Por lo tanto podemos decir que el cortometraje cuenta la historia de Khat, una peculiar joven imaginativa y de frágil personalidad que sufre un duro golpe. El peso de estos hándicaps, como son su personalidad y su fuerte imaginación, así como el trauma al que se enfrenta, llevan a nuestra protagonista a adentrarse en un mundo en el que las sustancias estupefacientes marcan su día a día. Atrapada en una espiral de drogas e irrealidad, Khat sufre grandes trastornos. Khat vive en una realidad paralela en la que desdobra su personalidad, creando a una joven de su misma edad y similar a ella (una suerte de alter-ego), que recibe el nombre de Edulis, y con la que convive en este mundo surrealista en el que está encerrada.

Para la narración de este cortometraje hemos optado por contarlo de forma inversa, es decir, que la primera escena que vemos se corresponde con el final de la historia y viceversa. Todas las secuencias son visionadas con las acciones invertidas. A esta narrativa inversa se le suman secuencias de acciones inconexas que nos acercan al mundo delirante de la protagonista.

CAPÍTULO IV

Los componentes filmicos y la puesta en escena

4. LOS COMPONENTES FÍLMICOS Y LA PUESTA EN ESCENA.

A continuación describimos los elementos básicos del lenguaje cinematográfico y hacemos una lectura de éstos tal y como operan en *Láudano*. Hemos dividido estos conceptos en (1) los componentes fílmicos y (2) la puesta en escena, ya que ambos conceptos definen en conjunto el cortometraje.

4.1. LOS COMPONENTES FÍLMICOS:

Dentro de los componentes fílmicos se incluyen los códigos, pudiéndose definir en un film como “un conjunto de signos productores y transmisores de mensajes emitidos a los espectadores a través de un discurso audiovisual. [...] Así, la composición fotográfica, los movimientos de cámara, el sonido, el montaje, la escenografía, y hasta el tipo de formato, son indispensables para determinar los significantes implícitos en un largo o en un cortometraje.” (Sulbarán, 2000: 45)

Siguiendo las referencias de Ramón Carmona, en *Como se comenta un texto fílmico* (1996), estos códigos se dividen en tecnológicos, visuales, gráficos y sonoros; teniendo cada uno sus propias subcategorías. Dentro de este marco, definimos los códigos que creemos que son más relevantes a la hora del desarrollo del cortometraje: los tecnológicos, los visuales, los gráficos, los sonoros y los sintácticos.

4.1.1. Códigos tecnológicos.

Los códigos tecnológicos se subdividen en ciertos códigos relativos:

4.1.1.1. Al soporte.

Todo lo relacionado con las características técnicas de grabación: formato, tipos de objetivos fotográficos, etc.

La grabación de *Láudano* ha sido realizada con formato de grabación SD a MPEG-2 PS a un tamaño de 1920x1080 en el que se usan los objetivos G Lens con un zoom óptico 20x, 30x, con Digital Extende y un gran angular 29,5 (590 mm equivalente a 35mm).

4.1.1.2. Al dispositivo de reproducción.

Un fotograma es la fracción mínima de un vídeo, es cada una de las imágenes que forman a este, se expresan con las siglas de *fps* (frames por segundo), y dependiendo del tipo de vídeo que sea o dónde se vaya a reproducir, varía el número de frames. Los mecanismos de reproducción más

comunes son a *24fps* en cine, *25fps* en sistema PAL para la televisión europea y a *30fps* en sistema NTSC para la televisión de los Estados Unidos.

4.1.1.3. Lugar donde se materializa.

La proyección puede materializarse en cinta o película, el tipo y la amplitud de la pantalla, etc.

La cámara utilizada para el rodaje dispone de un almacenaje en el que se permiten cambiar los soportes sin la necesidad de parar la grabación, gracias a sus dos ranuras para tarjetas (Ms Pro Duo y SD/SDHC). Existe la opción de usar una unidad de grabación Flash de una capacidad de hasta 128GB y once horas de grabación con la máxima calidad (full HD: 1920x1080px) y con la posibilidad de previsualizar en SD para una edición más fácil y menos pesada. Todas estas características técnicas quedan plasmadas en el resultado final que va a recibir el espectador, lo que condiciona su percepción.

4.1.2. Códigos visuales.

Los códigos visuales se dividen en cuatro bloques:

4.1.2.1. Iconografía.

Dependiendo de su funcionalidad se subdividen en varios grupos:

- a. De composición: cómo se organizan los elementos en el encuadre, su relevancia respecto a otras, etc.

Como ejemplo, en la siguiente imagen, vemos como el personaje protagonista está situado en el centro del encuadre, otorgándole así mayor relevancia con respecto a todas las demás figuras.



Ejemplo de composición.

- b. Iconográficos: el significado que tienen los elementos, tanto a nivel del personaje como a nivel escenográfico. Por ejemplo, a nivel iconográfico se podría diferenciar el bien y el mal jugando con los diferentes elementos de la imagen, como con la iluminación: si utilizamos poca iluminación puede generar un aspecto tenebroso, de oscuridad y si en una escena empleamos luz muy blanca, provoca un efecto contrario, un aspecto angelical.

En la siguiente imagen podemos apreciar ese carácter de oscuridad que definiría la escena:



Ejemplo de código iconográfico a nivel escenográfico.

4.1.2.2. Fotografía.

En la que se incluyen distintos parámetros:

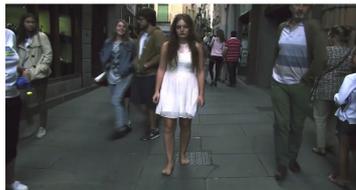
4.1.2.2.1. La planificación o composición fotográfica.

Se refiere a la delimitación de los bordes y el formato de la imagen fílmica, los márgenes del encuadre, y por otra parte, a la forma y escala de los planos, la inclinación de la cámara y la angulación. Carmona hace una clasificación de los tipos de plano en función del *tamaño*, de la *distancia* y de la *movilidad*.

- a. En términos de *tamaño*, en función de mayor o menor cantidad de campo que ocupan los personajes:
- *Plano general* (PG): es el que incluye una figura humana en su totalidad dentro del encuadre.
 - *Plano americano* (PA): la figura ocupa el encuadre a partir de las rodillas hacia arriba.

- *Plano medio* (PM): la figura ocupa el encuadre desde la cintura hacia arriba.
- *Plano medio corto* (PMC): hasta los hombros.
- *Primer Plano* (PP): el encuadre incluye una vista cercana de un personaje, desde la cabeza a los hombros.
- *Primerísimo plano* (PPP): encuadre centrado en una cercanía mayor que en el caso anterior, desde la frente hasta la punta del mentón.
- *Plano detalle* (PD): el encuadre recoge un elemento aislado para destacarlo.
- *Plano de conjunto* (PC): el encuadre incluye un conjunto de figuras de cuerpo entero.
- *Plano máster*. Recoge el conjunto de continuidad. Su función es la de servir como punto de referencia para el script para conocer en todo momento a que totalidad remiten los planos individuales disociados por montaje, cubrir planos cortos necesarios no rodados y evitar fallos de *raccord*.

A continuación representamos los tipos de plano dentro del cortometraje:



Plano General



El personaje de la izquierda: Plano Americano



Plano Medio



Primer Plano



Primerísimo Primer Plano



Plano Detalle



Plano Conjunto

b. En términos de *distancia* pueden ser:

- Normales.
- Planos de gran angular, que dan apariencia de volumen, acercan la imagen.
- Y planos de teleobjetivo, alejando la imagen por un efecto del objetivo y da la sensación de que está aplanado, con poco volumen.

Dentro del cortometraje, los tipos de plano en relación a la *distancia* son todos normales, exceptuando una escena, en la que se hace uso de un objetivo gran angular. Si observamos en detalle la siguiente imagen, podemos comprobar como se bombean los laterales y eso es síntoma de ese efecto angular:



c. En términos de *movilidad* se dividen entre:

- Planos fijos: el movimiento se encuentra en las figuras y/o elementos representados en el encuadre y la cámara en un punto fijo.
- Planos en movimiento:
- Por una lado, la cámara es móvil y los elementos, a su vez, pueden moverse o no. Existen varios tipos de movimiento de la cámara:
 - Cuando ésta se desplaza horizontalmente en cualquier dirección, pudiendo ser un *travelling* (sobre unos raíles fijos o a mano), *dolly* (cuando se utiliza un soporte con ruedas), o verticalmente: entonces se utiliza una *grúa*.

- Cuando se desliza sobre su propio eje, bien en vertical: se denomina panorámica horizontal o sobre su eje en horizontal: se denomina panorámica vertical o *tilt*. Si se hace de manera que sólo se vean con nitidez la primera y la última imagen, entonces se denomina *barrido*.
- Por otro lado, la cámara no se mueve pero se genera un movimiento *aparente*, en el que se utiliza un efecto óptico para generar sensación de movimiento: el *zoom*, que puede ser para acercarse (*zoom in*) o para alejarse (*zoom out*).

Todos estos movimientos son, en efecto, procedimientos técnicos, pero implican efectos de sentido. En *Láudano* se utilizan diferentes movimientos a lo largo del cortometraje.

Utilizamos el *zoom* en varias ocasiones. En el primer caso utilizamos un *zoom out*, desde un plano detalle (fig.1) hasta un primer plano (fig.2).

El hecho de que el primer plano del *zoom* sea el detalle de las flores, es para hacer más notorio a ese elemento, siendo en la composición del plano, el elemento central. Las flores en la boca tiene un carácter simbólico. Ésta es la primera escena con la que abre el cortometraje, y es como una introducción al personaje, es por eso que se abre el plano y genera cierta expectación hasta que se ve el rostro del personaje.



Figura 1: plano detalle.



Figura 2: primer plano.

En un segundo caso se utiliza en *zoom in*, desde un gran plano general (fig.3) a un plano general (fig.4). En este caso queremos situar al espectador en el escenario, es un lugar abierto y sombrío. Dejamos entrever que una figura se encuentra sentada en el extremo del muelle, pero hasta que no ampliamos el *zoom* no podemos reconocer de quién se trata.



Figura 3: gran plano general



Figura 4: plano general

Otro de los movimientos utilizados se hace con la cámara en movimiento. Utilizamos un *dolly*, un *travelling* circular con cámara en mano y un *travelling* sobre un raíl fijo.

El *dolly* fue un movimiento de experimentación, en el que se hizo uso de un soporte con ruedas y una cuerda que se tuvo que fabricar. El recorrido del movimiento es de derecha a izquierda y el resultado es un movimiento fluido, de haberse hecho con la cámara en mano no se hubiera conseguido el resultado que se buscaba, ya que la superposición de imágenes con la que cuenta esta escena ya asume todo el peso de la acción (fig.5).

En el *travelling* circular (fig.6) que se expone a continuación se puede apreciar la diferencia entre el empleo de un *dolly* con respecto al movimiento, y en este caso, hecho con cámara en mano. En ambas escenas se busca un efecto distinto, uno fluido y otro abrupto. En el primer caso es lento y en el segundo, es mucho más rápido y de mayor giro, siendo el primero de 180° y éste de 360°.

El hecho de hacerlo con la cámara en mano se debe primero, a cuestiones técnicas, ya que no se dispone de un raíl de estas características y segundo, porque el efecto que genera es más acorde al que pretendemos.



Figura 5.



Figura 6.

El segundo *travelling* que hemos utilizado es sobre raíl fijo. Es un movimiento fluido, de izquierda a derecha. Las figuras en esta escena, están en el centro y completamente inmóviles (fig. 7).



Figura 7.

4.1.2.2.2. Encuadre, campo y profundidad de campo.

El encuadre es la proporción de campo que está situada dentro del cuadro de una imagen. Es como un lienzo en blanco a partir del cual se permite, dentro de sus proporciones y medidas, plantear la composición plástica del campo.

No cabe duda que toda imagen es de carácter plano al estar representada en una pantalla, pero gracias a la profundidad de campo, efecto fotográfico o de cine, se consigue la impresión de profundidad gracias a la distancia focal, la apertura del diafragma y en el caso de la fotografía, la velocidad de obturación. La profundidad de campo sirve para designar qué partes de la imagen se perciben con nitidez y cuáles no, o bien intentando imitar la percepción humana de la visión, o bien para crear efectos dramáticos.

En la siguiente imagen podemos ver cómo se logra este efecto, estando el personaje principal enfocado y el resto de elementos desenfocados. (fig.8).



Fig. 8. Ejemplo de profundidad de campo

4.1.2.2.3. Angulación e inclinación de la cámara.

Otro tipo de códigos que añaden una característica más a la distribución del material en el encuadre son los que dependen de dónde y cómo se sitúa la cámara a la hora de filmar, es decir, los que se refieren a la angulación e inclinación de la cámara.

Dentro de la angulación existen tres grandes categorías (Carmona, 1996:101):

- a. Normal: cuando la cámara se sitúa a la altura de los ojos.
- b. Picado: el ángulo de la cámara es superior a los ojos, filmado de arriba hacia abajo, en el que su intención crea una sensación de vulnerabilidad ante el objeto o persona en la imagen.
- c. Contrapicado: como el mismo nombre indica es al contrario, filmado de abajo hacia arriba, creando una impresión de superioridad, majestuosidad.

Cabe añadir el ángulo cenital o picado extremo en el que la cámara está situada justo arriba del objeto, perpendicular al suelo en un ángulo de 90 grados; y el contrario de este, que se denomina nadir o contrapicado extremo.



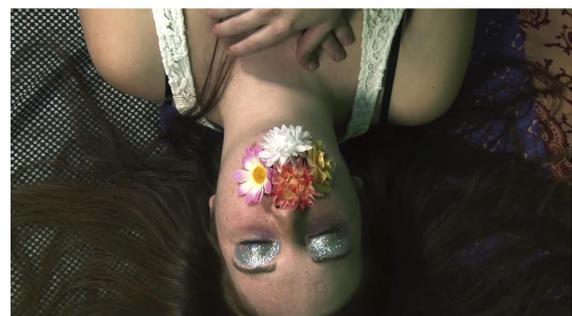
Ángulo normal



Ángulo picado



Ángulo contrapicado



Ángulo cenital

En *Láudano* el uso de diferentes ángulos de visión está muy presente a lo largo de todo el cortometraje. Como hemos definido anteriormente, la historia es de naturaleza surrealista y se escapa de la lógica y de la racionalización, teniendo más que ver con el mundo de los sueños; y es por eso por lo que optamos por este tipo de angulaciones, con las que buscamos generar ciertas distorsiones en la imagen, recrear puntos de vista que no acostumbramos a ver y generar movimientos con el fin de recrear esa atmósfera irreverente, más sensorial y tratando de acercar al espectador a la mente de la protagonista, de modo que pueda llegar a sentirse parte de ese mundo surreal.

4.1.2.3. La iluminación.

La luz puede limitarse a hacer visibles y mostrar todos los elementos de un encuadre, o por el contrario, servir para desrealizar, subrayar o difuminar un elemento del encuadre.

Carmona divide el uso de la luz en dos términos (1996: 102):

- a. Luz neutra, actuando por igual en todos los elementos.
- b. Luz con finalidad significante, la cual actúa con un papel simbólico, pudiendo definir un ambiente o una situación, la importancia de un personaje o el punto de vista que articula una composición.

En el cortometraje se hace uso de ambas iluminaciones, según la significación que se le otorga a cada composición. En la siguiente imagen, si bien se utiliza iluminación natural, con la posterior edición se han contrastado y oscurecido ciertas partes, hasta casi parecer que está subexpuesta. Esta modificación posterior en la luz, subraya su ser trastornado y ella aparece refulgente frente al resto:



En esta otra imagen tiene un fuerte carácter simbólico, mucho más exagerado y se hace uso de fuentes de luz artificial, ya que es en un entorno completamente oscuro:



4.1.2.4. El color y su percepción.

En los orígenes del cine, existieron ciertas dificultades tecnológicas a la hora de impresionar los colores en las películas, lo que hizo que la norma fuera el blanco y negro y el color una elección significativa, con la intención de añadir preciosismo o como simple valor de cambio añadido. Pero a partir de la normalización del uso del color, la norma se ha invertido. Entonces hoy en día es el blanco y negro el que indica una elección significativa (por ejemplo, muchas de las películas de Woody Allen). El uso de estos dos colores o del virado en sepia en un film, puede indicar, también, el intento de producir un efecto de realidad en el cine documental.

En cuanto a la percepción del color, este ha sido objeto de numerosos intentos de detectar diferencias culturales o raciales (Carmona, 1996: 104).

Desde un punto de vista semiótico, Umberto Eco (1985) ha mostrado cómo la valoración del color se basa en unos principios de simbolismos culturales. (Carmona, 1996: 104). Entonces Eco, señala que la percepción se encuentra a medio camino de los procesos sensoriales y la categorización semiótica.

4.1.3. Los códigos gráficos.

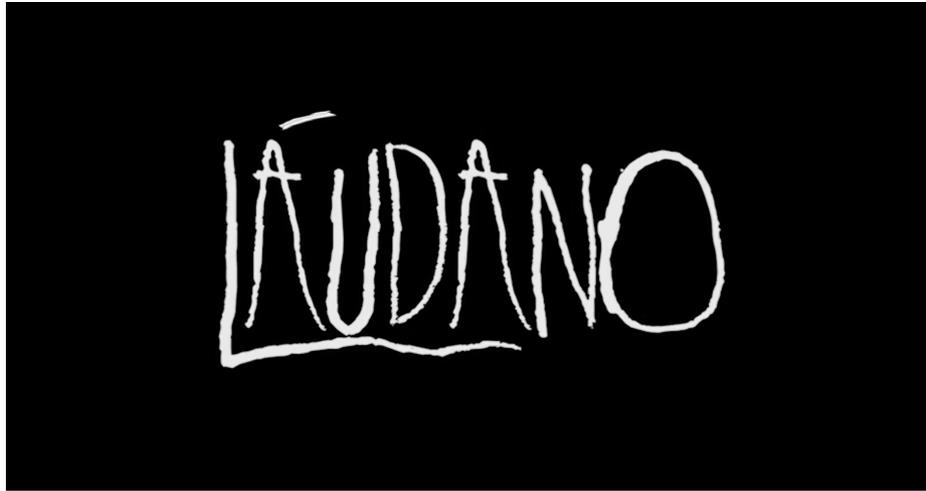
Los códigos gráficos son aquellos elementos gráficos o de escritura verbal presentes en la pantalla representándose como título y/o subtítulos. Carmona distingue varios tipos de códigos gráficos (1996: 105):

- Discalías: usados como refuerzo del diálogo ausente, pero también como información complementaria sobre la obra o como forma de separación entre secuencias.
- Títulos: de crédito, de reparto y la ficha técnica, o para indicar división en partes cuando son de duración muy larga, o simplemente para marcar el final de un film (normalmente con las palabras “FIN” o “CONTINUARÁ”).
- Subtítulos: usados normalmente cuando no hay doblaje, o cuando la banda sonora está en otra lengua.
- Escritos varios: pudiendo aparecer como parte de la imagen de la realidad o como parte del decorado fotografiado en el cuadro. Pueden ser diegéticos (nombre de calles o restaurantes donde se desarrolla la acción, títulos de libros leídos por los personajes, cartas o mensajes, etc.) o no diegéticos, es decir, exteriores al mundo narrado pero que informan de alguna manera sobre la narración. Como por ejemplo en la siguiente imagen, en el que el grafismo informa, está incrustado, pero muy bien integrado dentro del conjunto, como si realmente estuviera suspendido dentro de la situación, con sus respectivas sombras y efectos de volumen.



Fotograma extraído de la película *Zombieland*.

En *Láudano* se utiliza un código gráfico para el título del cortometraje. Es un título con movimiento y un efecto de parpadeo y de grano en las letras:



4.1.4. Los códigos sonoros.

El sonido se divide en tres grupos: voz, ruido y música; pudiendo ser diegéticos o extradiegéticos, definimos estos dos conceptos (Carmona, 1996: 106-108).

a. Diegético: cuando la fuente del sonido tiene relación con lo que se está representado. Éste a su vez puede ser *in o dentro de campo* u *off o fuera de campo*, dependiendo de si se hallan dentro de la escena o no. E *interior* o *exterior*, según provenga del interior de un personaje (de su imaginación) o bien provenga de otros personajes. El sonido *interior* se considera como *sonido out* (la fuente está o no presente en el encuadre pero acompaña a la acción) y los sonidos *no diegéticos* se califican como *sonidos over* (fuente invisible situada fuera de la diégesis).

b. No diegético (o extradiegético) cuando la fuente no tiene nada que ver con lo que se está representando.

Carmona hace la siguiente división en cuanto a la voz humana, pudiendo ser:

a. Voz *in*: es la voz que interviene en la imagen, redoblando en el sonido lo que se ofrece en el campo de la visión. Es la voz que emana del personaje, aunque se aplique después mediante sincronización.

b. Voz *out*: es la voz que irrumpe en la imagen, por ejemplo, cuando una voz cuya fuente no aparece en el cuadro de la imagen e interroga a un sujeto en campo.

c. *Voz off*: no presente en el encuadre, por ejemplo, cuando una voz narra un recuerdo que sí aparece en el cuadro, o cuando narra un monólogo interior.

d. *Voz through*: es la voz emitida por un personaje presente en el encuadre pero al margen del movimiento de la boca. Por ejemplo, cuando el personaje está de espaldas.

e. *Voz over*: voz que se instala en paralelo a la imagen, emergiendo de una fuente exterior sin relación a dicha imagen, es el caso del narrador de un documental.

Los ruidos cumplen un papel similar al de la voz . En los ruidos *over* pueden incluirse tanto los ruidos explícitamente ajenos a la diégesis como todos aquellos incluidos como efectos especiales. Los ruidos no sólo informan de acciones que estén sucediendo, en otros casos, inscriben un estímulo de tipo subliminal para provocar una determinada forma de percepción de las imágenes en el espectador (gruñidos, jadeos, chirridos metálicos, etc.).

Los códigos sonoros aplicados al cortometraje son, en su mayoría, extradiegéticos, ya que no se cuenta con un equipo de grabación de sonido durante la grabación y carece de diálogo. El sonido es añadido a posteriori, conviviendo con toda la puesta en escena y con el transcurso de la trama, lo que ayuda a configurar la atmósfera delirante que pretendemos. Desde principio a fin, se acompaña a la imagen de una banda sonora, un tema extraído de la película *Phantasmagoria* expuesta anteriormente en el apartado de intertextualidades. A parte, se le ha añadido un efecto sonoro de caja musical.

En el caso del uso de voz, es *over*, es decir, que se instala en paralelo a las imágenes pero sin tener relación directa con ellas. Emergen de una fuente exterior que no somos capaces de reconocer. Nos referimos a las voces (en inglés) masculina y femenina que acompañan al corto; en algún caso podremos considerarlo como diegético en tanto a que proviene de la imaginación del personaje, entonces es interior; en el caso de la risa que aparece en una escena, donde las dos personalidades toman el té, se oye una risa pero no se sabe de dónde proviene, aunque sabiendo del estado de delirio en el que se encuentra la protagonista, deducimos que proviene del interior de su propia mente.

Los sonidos que consideramos como ruidos, *over* y tienen la función, en todo caso, de enfatizar la acción y darle ese carácter fantasmagórico y espeluznante que transforman la percepción del espectador, dejándole una sensación de terror.

4.1.5. Los códigos sintácticos.

Estos códigos articulan el proceso de composición y reunión de todos los elementos para construir un film. En este código cabe todo lo relacionado con la noción de montaje.

Aumont lo define como “el principio que regula la organización de elementos filmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración. Es decir, que el montaje permite hacer tres tipos de operaciones: yuxtaposición (de elementos homogéneos y heterogéneos), ordenación y fijación de la duración”. (1985:53).

Existen dos funciones en el montaje:

- La función narrativa: en la que según una relación de causalidad y/o de temporalidad diegéticas se asegura el encadenamiento de los elementos de la acción.
- La función expresiva: en la que prima la intención de expresar un sentimiento o una idea a través del “choque” entre dos imágenes.

Ambos montajes tienen la virtud de manipular el orden y la duración de los acontecimientos.

Asimismo, podemos diferenciar tres tipos de montaje:

- a. El montaje alternado o *cross-cutting*: consiste en mostrar dos sucesos diegéticamente simultáneos y alejados en el tiempo.
- b. El montaje paralelo: consiste en mostrar acciones que no tienen que ser simultáneas en el tiempo.
- c. El montaje convergente: es otra variante del montaje alterno, donde acontecimientos simultáneos acaban confluyendo en el mismo espacio, llegando a una síntesis final.

En términos globales, el montaje tiene un gran peso en la organización del cortometraje, siendo la función narrativa algo más difusa para el espectador por el carácter surrealista que tiene. Es por eso que la trama está contada en sentido inverso. Si bien la historia y el guión literario tienen un orden cronológico en el tiempo, en el cortometraje se presenta de fin a principio, experimentando también con el movimiento inverso de las acciones.

La función expresiva, sin embargo, es de gran envergadura, pues es con ella con la que se pretende generar un sentimiento e idea, sobre todo para intentar transmitir que Khat y Edulis son la misma persona. Bien sea en un montaje interno en el que aparecen los personajes compartiendo un mismo espacio:



O bien a través del montaje externo, en el que la sucesión de planos mediante la intercalación de ambas personalidades, nos genera una sensación de fluidez en el tiempo espacio, puesto que ambas hacen el mismo recorrido en la escena:





Y en tercer lugar, mostramos también varias acciones en un mismo encuadre mediante la doble exposición, con imágenes que transcurren en el mismo espacio:



La técnica de la doble exposición es algo recurrente en el cortometraje, pues genera en el espectador esa sensación de pertenecer a un entorno onírico, sin ser capaces de diferenciar cada imagen en su totalidad y poder llegar a confundir al espectador.



4.2. LA PUESTA EN ESCENA

Continuando con las referencias de Ramón Carmona en *Cómo se analiza un texto fílmico* (1993) definimos la puesta en escena como los aspectos relacionados con la representación espacial en el que se desarrolla el film, describiendo la forma y la composición de los elementos que aparecen en el encuadre. La forma en que éstos aparecen es parte esencial de la propuesta de sentido. Es en este punto donde hacemos una interpretación del uso de los elementos que la componen que, en términos generales, creemos más relevantes. Cabe destacar, que algunos de los componentes fílmicos explicados en el punto anterior son compartidos en la puesta en escena.

Existen ciertos componentes a la hora de diseñar una puesta en escena, en cuanto a diseño global de la producción (decorados/escenarios contruidos o naturales, vestuario, maquillaje, iluminación) y en cuanto al componente humano (reparto y dirección y distribución de los actores en el encuadre).

4.2.1. Componentes en la puesta en escena a nivel global:

4.2.1.1. El escenario.

Puede funcionar como mero contenedor de la acción de un film o puede tener un gran protagonismo y formar parte de lo que se cuenta. Puede ser natural o artificial, tratando de buscar una verosimilitud extrema o bien fingirla mediante superposición, transparencias o asumiéndolas como tales, creando escenarios sin intervención posterior, creando ciertos decorado *ad hoc*'. En definitiva, pueden funcionar de multitud de maneras y asumir un papel dramático o narrativo.

En relación a *Láudano*, los escenarios son, en términos generales, exteriores. Existe un trabajo previo para hallar el escenario deseado. Se trata de la localización. Y es que es una tarea fundamental para el desarrollo de toda la producción, pues hay que tener en cuenta todo lo que caracteriza a la historia, qué atmósfera debe transmitir, qué tipos de planos queremos utilizar y otros aspectos que conforman toda la puesta en escena.

La característica más importante a tener en cuenta a la hora de la elección de los escenarios, en este caso, es que tiene un carácter onírico y surrealista. Los parajes seleccionados se caracterizan por tener una naturaleza singular, lugares abandonados o solitarios. Nos interesan espacios en los que podamos generar una composición simétrica, para subrayar el tema del doble (es decir, del desdoblamiento de la personalidad de nuestra protagonista). Si se tomara uno de los planos a los que nos referimos, y lo doblásemos juntando los extremos izquierdo y derecho superiores, cómo si de un folio se tratara, comprobaríamos que la disposición de los elementos coinciden en ambos lados. Se podría decir que es el personaje y su reflejo especular. En este sentido, siempre ha de haber algún elemento como eje de esa simetría. En las siguientes imágenes extraídas del cortometraje, podemos observar en detalle a lo que nos referimos:



Analizamos ahora los códigos en este tipo de escenarios. Como acabamos de citar, dentro del marco iconográfico, los personajes se encuentran en el centro del encuadre y son planos generales, donde presentamos a la figura en su totalidad. La posición otorga intrínsecamente una mayor relevancia dentro de la imagen, pues es el elemento central el que capta toda la atención del espectador. En su mayoría se trata de planos fijos en los que la cámara se sitúa a la altura de los ojos (angulación normal), y en caso de ser en movimiento, es un travelling, y la cámara se sitúa por debajo del umbral del ojo (contrapicado). Y en cuanto al movimiento de los personajes, si lo hubiera, es siempre en línea recta tomando como eje la posición de la cámara, que se encuentra en el centro.

Haciendo hincapié en la experimentación, en las escenas de interior rodadas en plató, utilizamos un croma a través del cual queremos poner énfasis en lo onírico, con el fin de representar el mundo surreal en el que se encuentra la protagonista. Se trata entonces de un escenario ficticio, pero pretendemos que se asuma como propio del personaje y fingimos esa realidad en la que vive el personaje.



En lo que a los códigos se refiere, en la parte más técnica y en términos de luminancia, utilizamos dos focos direccionados hacia la acción con refuerzos para iluminar el croma en su totalidad, pues debe tener un color uniforme y la misma tonalidad ya que si no se ilumina correctamente, se pueden crear claroscuros que dificultarían la posterior edición del mismo.

4.2.1.2. El vestuario y maquillaje.

El vestuario puede ser neutro, buscando un efecto de naturalización y verosimilitud (por ejemplo en un film de época) o puede buscar determinar la tipología de un personaje, para definir una edad, clase social, nacionalidad o para caracterizar actitudes de los personajes. La importancia del vestuario radica en la articulación del significado que se le quiera otorgar. Y lo mismo ocurre con el maquillaje, pudiendo ser neutro o marcado, para dotar de ciertas actitudes o estados de ánimo a los personajes, o provocar un determinado efecto en la percepción del espectador.

El vestuario utilizado en el cortometraje guarda relación con las características que queremos transmitir de la protagonista. Ambas personalidades visten un sencillo vestido, blanco en Khat y azul y blanco en Edulis. Dadas las influencias previas de *Alicia en el País de Las Maravillas*, mantenemos la coherencia también en este aspecto.

En todo el cortometraje ambas personalidades presentan sus pies descalzos con el objetivo de mimetizarse, más aún si cabe, con todo el mundo que les rodea. En cierto modo se establece una conexión más profunda con su entorno. El pie como miembro del cuerpo, se encarga de reconocer la superficie en la que se encuentra, y si bien al espectador le puede parecer que el personaje está en un mundo imaginario, éste lo toma como real.



El maquillaje tiene la función de generar una actitud predefinida en la protagonista. Simulando naturalidad, su tez blanca le dota de pureza e inocencia. Lo que sí se marca generando un contraste con su tez, es la parte inferior del párpado, de un color morado, signo de su personalidad trastornada. Y del mismo modo caracterizamos sus labios, con la misma tonalidad, signo de nuevo, de su carácter enfermo.

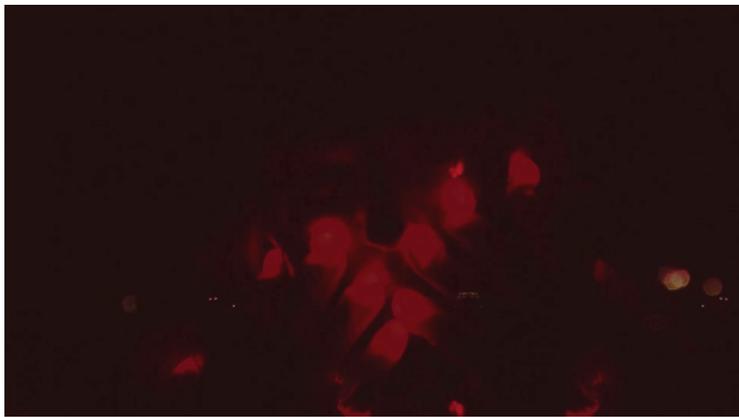


4.2.1.3. La iluminación.

Es igual de importante que los anteriores aspectos de la puesta en escena. Puede ser neutra o puede otorgar dramatismo a una escena (delimitando o definiendo objetos, lugares y personas), puede realzar o difuminar determinados elementos de dentro del encuadre o dirigir la mirada del espectador hacia ciertos puntos o percepciones que queramos tener en cuenta. La calidad, dirección, fuente y color tienen un papel retórico en la puesta en escena.

La calidad se refiere a la intensidad; la dirección como el lugar de donde surge y donde se proyecta; la fuente puede ser diegética o extradiegética, realista o no, cumplir un papel de referencia cultural; y por último la iluminación puede jugar un papel en cuanto a color, y puede ser de carácter naturalista o marcar un estilo en el encuadre.

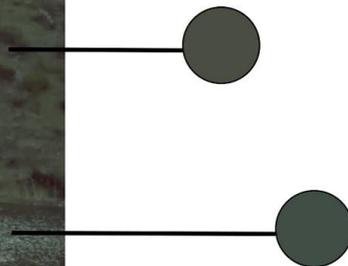
En términos generales, en *Láudano*, se hace uso de iluminación natural, neutra. En los casos de las escenas en interior o de noche tiene la función de otorgar dramatismo, acentuando ciertas partes mediante fuertes contrastes, jugando con claroscuros más o menos duros, para así generar volúmenes interesantes sobre la figura en la imagen o bien dirigir la mirada del espectador. Su función es no mostrar toda la escena en su conjunto, escondiendo partes de ésta para crear cierta intriga ante el espectador. En nuestro caso la utilizamos como referencia cultural, pues tiene gran influencia de la obra de Lynch. En las siguientes imágenes observamos estas características:



El color participa de la puesta en escena creando esta atmósfera de carácter surrealista y onírica que pretendemos.

Existe toda una teoría de la psicología del color, y es por eso que los colores que proponemos no son sólo estéticos, sino que cumplen una determinada función con la que pretendemos despertar ciertas emociones en el espectador.

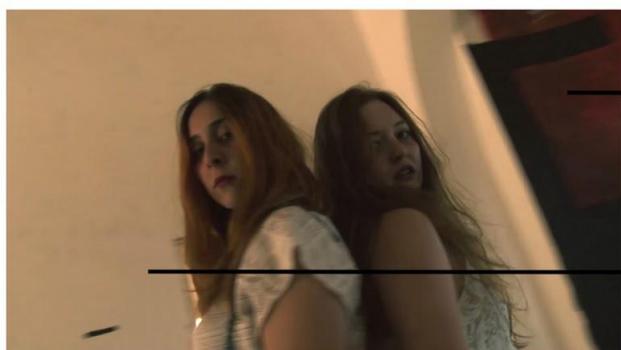
En todo el cortometraje hay una predominancia de color verdoso y azulado. En el cine los colores fríos deprimen, dan impresión de lejanía y en los ambientes tristes predominan grises y verdes degradados¹.



En determinados momentos del cortometraje se genera un contraste en relación a todo el conjunto, y es aquí cuando predominan colores complementarios o cercanos a esa complementariedad en tanto a tonos azulados y verdosos, siendo colores cálidos cercanos a los rojos, anaranjados y amarillentos.

¹ Información extraída de: <http://nofilmschool.com/2016/04/red-hot-feeling-blue-exploration-psychology-color-film>

Las connotaciones de estos colores causan sensación de molestia, de agresividad y de incertidumbre.



4.2.2. Componentes en la puesta en escena a nivel de componente humano:

4.2.2.1. El reparto y la dirección de actores.

Los actores, al dar cuerpo y voz a un personaje, cumple con distintas funciones. Puede cumplir un papel como persona, siendo de carácter más superficial o con un profundo carácter psicológico (personajes más planos y/o más complejos). Y se puede abordar su carácter en tanto a entidad psicológica, o desde su comportamiento, es decir, como mero soporte de las acciones que se suceden en el film.

Un personaje se construye a partir de su actuación, componiéndose de elementos visuales (presencia física en el encuadre, gesticulación, expresión facial) y de sonoros (voz, tonalidad). A veces una actuación se basa sólo en el aspecto visual.

Dentro del cortometraje, el reparto de los personajes deben tener rasgos similares, puesto que son, al fin y al cabo, la misma persona. Las características son dos jóvenes de piel clara, con el pelo pelirrojo y mismo color de ojos. Esto nos facilita la conexión entre ambas personalidades (Khat y Edulis).

El *acting* de las personalidades constituye una parte muy importante de la historia, puesto que en este caso no hay diálogo, las actrices no pueden transmitir con la voz y el cuerpo se convierte en su instrumento de interpretación. Jugando con el cuerpo, se pone especial énfasis en la mirada y en las expresiones faciales y corporales.

Khat y Edulis conviven en un mismo cuerpo y ambas deben tener similitudes en su comportamiento, su trastorno ha de estar presente en todo momento. Así, la mirada perdida y perturbada y su carácter de indiferencia y desafiante protagonizan todo el *acting* en el cortometraje.



CAPÍTULO V

Producción y realización

5. PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN:

En este capítulo vamos a ocuparnos de presentar las herramientas que hemos desarrollado para poder llevar a la práctica la realización de nuestra pieza audiovisual: el guion literario, el guion técnico y el *storyboard*.

5.1. Cronograma de rodaje.

Definimos el cronograma de rodaje como el plan de tareas a desarrollar durante la grabación del cortometraje; es una ficha que se usa para dividir y organizar los diferentes puntos a tratar justo antes de la grabación. Se divide en etapas y en este se incluyen los parámetros como la decisión de los equipos que se van a necesitar, el *atrezzo* útil y la búsqueda de las localizaciones y horarios adecuados para cada escena que va a ser grabada.

5.2. Guión Literario.

Tras establecer un cronograma de trabajo el siguiente paso es la realización del **guion** literario, ya que a través de este se plantean y establecen todas las características al detalle que se van a realizar a la hora del rodaje.

Entendemos por guión literario como:

Texto que contiene el argumento de una película, con todas las escenas y planos individuales que deben filmarse juntos en la misma localización y al mismo tiempo, siguiendo o no el orden narrativo. Este desglose resulta fundamental para abaratar el rodaje y emplear el tiempo de los actores con el máximo de eficacia.(Konigsberg, 2004: 251)

Una característica importante del guión literario es que la tipografía correcta en este tipo de guión es la Courier y el tamaño de la fuente a de ser el 12.

Es importante que el guión literario esté lo más desarrollado y detallado posible, de esta forma, a la hora del rodaje de cada escena, se facilita mucho el desarrollo de esta. Así, por ejemplo, hay que marcar los tiempos para que si se graba en exterior de día, se especifique si debe haber luz directa, debe ser un atardecer e indicar los intervalos horarios para que todos los planos de la misma escena tengan la misma iluminación y lograr mejores resultados y a su vez, facilitar el trabajo del editor y que este no tenga la necesidad de retocar tipos de iluminación innecesarias siempre y cuando eso sea evitable.

Guión Literario:

Duración: 1 min y 20 segundos.

1. Int. Plató

Ojos en blanco en un constante movimiento tembloroso, adornados con abundante purpurina en los párpados.

Seguidamente aparecen unas flores. La cámara se aleja y se aprecia como las flores salen de la boca de Khat(25), una joven y pálida chica que se encuentra en el suelo con los ojos cerrados y el cabello extendido sobre el suelo con las manos contra el pecho en forma de cruz.

2. Ext. Calle con gente paseando. Atardecer.

Khat se encuentra andando por el centro de una calle concurrida. Va descalza, con la mirada perdida y ajena hacia lo que acontece a su alrededor.

El ritmo de sus pasos es lento y camina hacia delante, mientras que el resto de personajes de la escena llevan un ritmo más acelerado y caminan hacia atrás, por lo que Khat, lleva una dirección contraria al resto.

3. Int. Plató.

Un ojo, cuya pupila se dilata y contrae.

4. Int. Cine abandonado.

En esta secuencia Edulis se encuentra sentada en las gradas de un cine abandonado, con la mirada perdida y las manos resguardadas entre las piernas. Alrededor de esta, Khat irá apareciendo en un sitio y en otro, siempre alrededor de Edulis. La imagen de Khat tiene un constante parpadeo sin embargo la imagen de Edulis permanece quieta sin moverse y con la mirada fija en un punto.

Al final de la secuencia, en el penúltimo parpadeo de la imagen de Khat, aparece junto a Edulis, Khat se agacha de manera que centra su mirada en el mismo punto que la de Edulis.

En el último parpadeo, aparece Khat en un punto bajo de las gradas, más cercano a la vista del espectador que el de Edulis, haciendo las dos el mismo movimiento de cabeza que sucede al siguiente plano.

5. Ext. Terraza de noche.

Superposición de imágenes de los ojos iluminados de color rojo (la luz proviene de unos guantes que generan luz en la yema de los dedos) y la figura del

cuerpo de Khat por duplicado iluminándose intermitentemente. Como en un estado de transición.

6. Int. Vieja capilla.

Khat y Edulis están espalda con espalda. De manera que ninguna se enfrenta con su otro yo. Tienen una mirada muy intensa y desafiante, donde a su vez se puede ver la locura de este personaje.

7. Ext. Parque con un lago y muelle.

En el primer plano de la secuencia está Edulis sentada al final del muelle balanceando las piernas. Seguidamente, vemos que Khat va avanzando hacia atrás. Le suceden una serie de imágenes, todas ellas de la joven andando en sentido inverso, en el mismo lugar, pero intercalando la figura de ambas personalidades.

8. Int. Plató

Khat y Edulis se encuentran sentadas alrededor de una mesa tomando el té con un conejo blanco. Se muestra una consecución intercalada de imágenes de los dos sujetos elaborando y bebiendo un brebaje junto con imágenes del conejo blanco levantando un vaso con el hocico. Todo esto sobre un fondo psicodélico de un caleidoscopio de relojes en continuo movimiento.

9. Int. Plató.

Un ojo, cuya pupila se dilata y contrae.

10. Ext. Espacio abandonado.

Esta secuencia va desde un plano donde vemos el suelo de un descampado con grafitis a un primer plano de Edulis. La cámara hace un movimiento de manera que sube desde el suelo hasta ponerse a la altura del rostro de Edulis se trata de un plano subjetivo, desde el cual vemos que Edulis con un movimiento rápido recoge la mano desde la altura de lo que sería nuestra cara y lo esconde.

11. Int. Escalera abandonada.

La protagonista está sentada en la escalera de un rellano de aspecto abandonado; parece asustada, trata de taparse rodeándose con los brazos.

12. Ext. Espacio abandonado.

En el entorno del espacio abandonado, vemos a las dos personalidades mirándose frente a frente. Las dos están descalzas sobre un montón de escombros. Por primera vez, hay un enfrentamiento visual entre Khat y su alter ego; hay tensión en las miradas fijas de

ambas y en la secuencia ninguna de las dos se mueve, permanecen fijas y quietas frente a la mirada de la otra.

13. Sobre negro.

Encima de un fondo negro vemos unas letras que conforman el título de cortometraje, "LÁUDANO", inicialmente con un movimiento con efecto de "onda" y tras un parpadeo de intensidad lumínica se queda fijo.

14. Int. Escalera abandonada.

Aparece la imagen de Khat en la escalera. Se encuentra cabizbaja y con una expresión como de una persona ida, es una secuencia corta al final de la historia.

FUNDIDO DE CIERRE.

FIN.

5.3. Guión técnico.

Una vez realizado el guión literario, planteamos de forma estructurada el guión técnico, el cual se transcribe en planos con características cinematográficas, de forma más sistemática y esquemática, para poder llegar a la realización óptima del cortometraje o película.

Definición de guión técnico:

Cuando el director ya ha leído el guión, comienza a plantearse la historia en imágenes sonorizadas. Este planteamiento se traslada a una plantilla en donde, de forma resumida pero inteligible, el director transmite a los componentes de su equipo la forma que va a darle al guión.

Este guión técnico sirve de punto de partida para que los encargados de las diferentes secciones: iluminador, escenógrafo, jefe de sonido, estilista, etc., hagan sus previsiones respecto a material personal necesario, etc. Sirve también para que el personal de producción pueda realizar los oportunos desgloses que reflejen las necesidades reales a cubrir, de material y de personal técnico y artístico.

El guión técnico implica una posibilidad de planificar las acciones plano a plano. [...], confrontando las diferentes escenas y muy especialmente, previendo el ritmo y la tensión en los diferentes puntos de inflexión del guión hasta llegar al clímax y a la resolución final.

El guión técnico permite también al director una previsión de cómo piensa organizar la continuidad en el montaje, a nivel de imagen y de audio. Es un documento cuya función y utilidad no se limita a la fase del rodaje, puesto que las decisiones que en él se reflejan van a permitir postproducir la obra de una u otra forma. (Bestard, 2008: 60-97).

5.3.1. Especificaciones técnicas:

Soporte de grabación: Cámara Sony NX5

- Dispositivo de la imagen: “ 3 Chipa Exmor CMOS de 1/3” con matiz de píxels ClearVid”
- Píxels efectivos: Aprox. 1.037.000 píxels con matiz ClearVid
- Filtros ópticos incorporados: Clear, 1/4, 1/16, 1/64

- Formato de grabación vídeo SD: MPEG-2 PS
- Formato de grabación audio SD: 48000Hz
- Frecuencia de cuadro de grabación: 1920x1080/25 fp.

Exponemos a continuación el guión técnico bajo los parámetros citados:

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/Dirección	Acción	Sonido
1	1	Plano Detalle	P. Cenital	Ojos en blanco temblorosos	Susurros de voces
1	2	Plano Detalle	Zoom out/ P. Cenital	Chica reposada contra el suelo	
2	1	Plano General Corto	Travelling de seguimiento hacia adelante	Khat andando en el centro de la calle hacia atrás	
3	1	Plano Detalle	P. Frontal	un ojo con la pupila dilatándose y contrayéndose	
4	1	Plano General Corto	P. Frontal	Khat sentada en el centro de las diagonales, Edulis va cambiando de posición	Ruido de interferencias

5	1	Plano Corto sobre Plano Americano	P. Frontal	Rostro de Khat superpuesto sobre el cuerpo de la misma	
6	1	Plano Medio	Travelling circular/ Leve Contrapicado	Khat y Edulis, espalda con espalda siguiendo la cámara con la mirada	Comienza la canción de un tiovivo
7	1	Plano General	Zoom in/ P. Lateral	Edulis sentada en el muelle con la mirada perdida	
7	2	Plano General Corto	Leve contrapicado	Desde debajo del muelle se ven los pies de Edulis andando	
7	3	Plano Figura Corto	P. Lateral	Cambio de personaje, seguimiento del mismo recorrido	
7	4	Plano General	P. Frontal	Edulis caminando por el muelle hacia adelante	

8	1	Plano Medio	Travelling semicircular	Khat y Edulis tomando el té con un conejo, dos imágenes superpuestas	Risas
8	2	Plano corto	P. Frontal	Conejo mirando fijamente la cámara, conejo levantando un vaso, superposición de imágenes	Risas
8	3	Plano Medio	Contrapicado	Edulis bebiendo del brebaje	
8	4	Plano Detalle	Punto de vista subjetivo	Khat preparando el brebaje con el conejo	
9	1	Plano Detalle	P. Frontal	un ojo con la pupila dilatándose y contrayéndose	
10	1	Plano Medio-Corto	Punto de vista subjetivo	Edulis le da un guantazo a la cámara (Khat)	

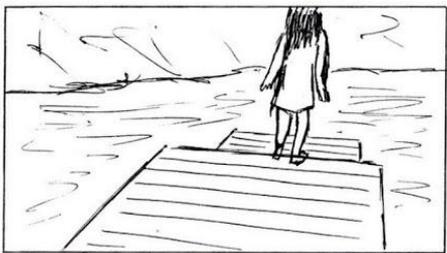
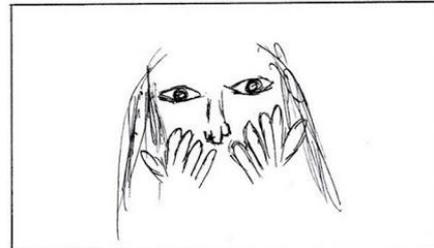
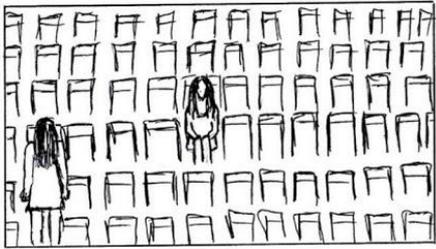
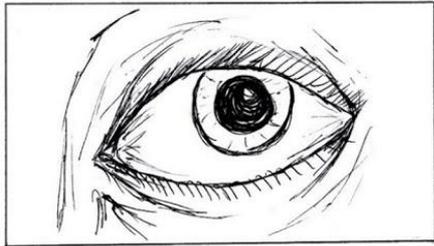
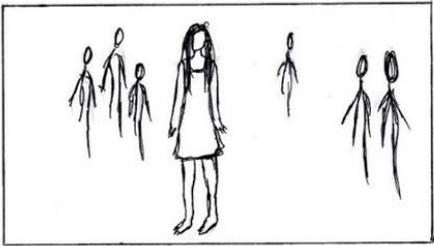
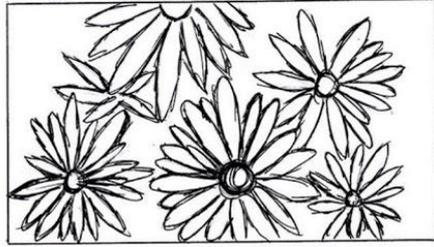
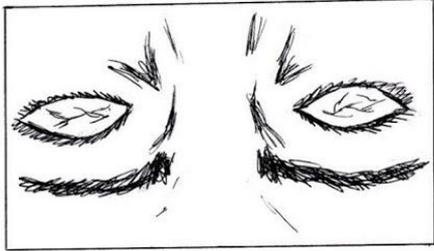
11	1	Plano General Corto	Leve Contrapicado	Khat hace un gesto de impotencia al no poder defenderse	
12	1	Plano General Corto	Slider Paralelo/ Leve contrapicado	Khat y Edulis están paradas mirándose una a la otra	
13	1	Título Centrado		Movimiento distorsionado de las letras	Golpe sonoro
14	1	Plano General Corto	Leve contrapicado	Khat parada contra la pared de una escalera	

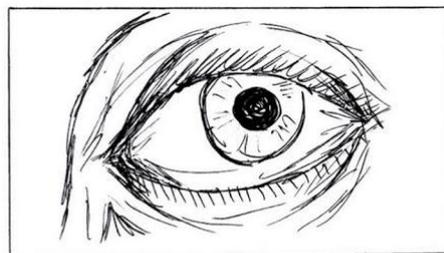
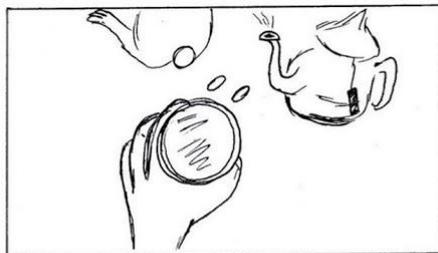
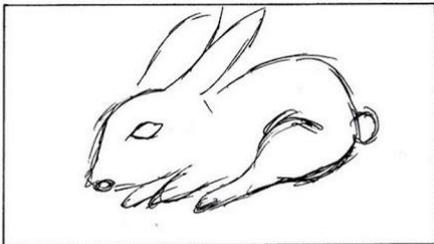
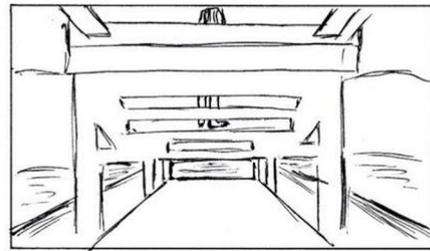
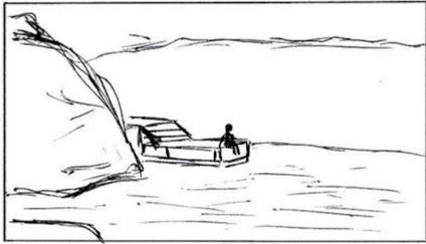
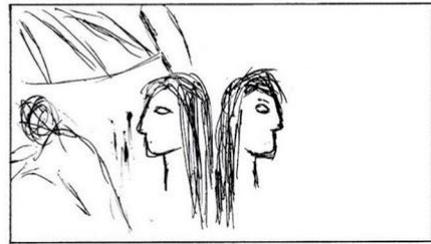
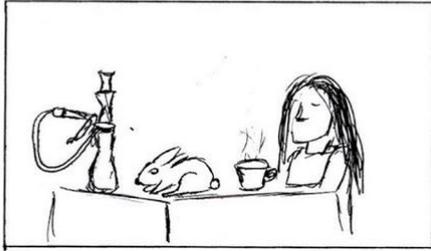
5.4. Storyboard.

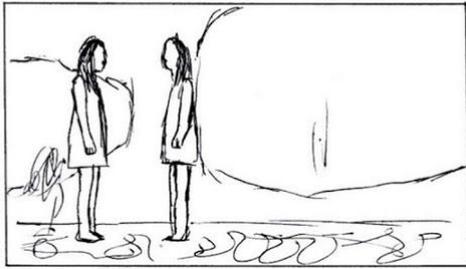
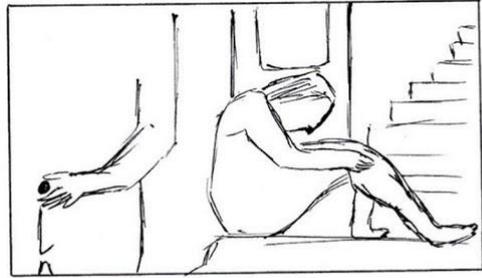
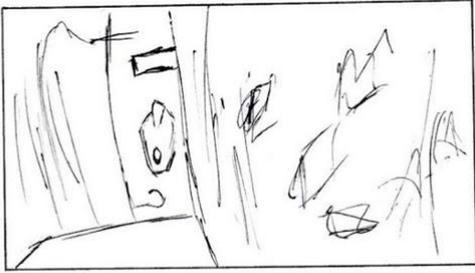
Uno de los últimos pasos previos que vamos a usar para la grabación es la realización del *storyboard*; es lo más cercano y aproximado a las imágenes que se realizarán posteriormente plano a plano de forma ilustrada. A través de este es sobre el que trabajaremos mayormente y es una herramienta que facilita el momento de comenzar la grabación e indica punto por punto a la hora de encuadrar la imagen al comienzo de cada escena. Muchas veces se compara con los cómics, ya que estos están representados en viñetas, las cuales en el ámbito cinematográfico se denominarían como fotogramas y por supuesto en su conjunto conforman la narración de una historia.

El storyboard traslada cada plano del guión técnico a una viñeta, como si de un cómic se tratara. La elaboración del storyboard supone una exposición muy aproximada del

resultado de la acción prevista en el guión técnico y sirve también para ordenar el pensamiento del director, haciéndole recapacitar sobre la conveniencia de algunas decisiones tomadas previamente. (Bestard, 2008: 60).







LAUDANO



MARCO INDIVIDUAL

CAPÍTULO VI

LECTURA SUBJETIVA DE 4 ESCENAS

MARCO INDIVIDUAL

6. LECTURA SUBJETIVA DE 4 ESCENAS:

Dentro el marco individual procedemos a analizar cuatro escenas que consideramos tienen más relevancia para hacer una lectura subjetiva. En este caso en particular analizaremos la escena 6, 7, 8 y 10 enumeradas según el guión técnico. En este apartado damos un paso más y nos adentramos en una interpretación personal.

6.1. Escena primera

Empezamos con una descripción de la escena para situarnos.

Nos encontramos en una capilla abandonada. Es un espacio interior y la iluminación es natural. Esta escena la conforma un solo plano. Se trata de un plano medio ligeramente contrapicado con un movimiento de cámara en travelling circular de 360°, el cual nos permite ver la escena al completo desde todos los ángulos. En el eje de este travelling se encuentran las dos personalidades de Khat y Edulis una de espaldas a la otra.

Lo interesante a analizar en esta escena es el rápido movimiento de la cámara el cual tiene una finalidad simbólica de encierro, creando una sensación de bucle infinito que provoca cierta ansiedad. Esta sensación de bucle infinito se debe, asimismo, al hecho de que la escena comience en el mismo punto donde termina.

Al ser un plano medio, permite que el espectador pueda centrarse en la fuerte mirada de Khat, la cual se encuentra fija en la cámara, mirando directamente al espectador. Una mirada desafiante y perturbadora que refleja la personalidad de la protagonista, que junto a la angulación contrapicada de la cámara provoca una mayor sensación de grandeza de la misma y enfatiza ese carácter intimidante.

Hay dos momentos clave en esta escena y es cuando en dos puntos específicos no se ve a la persona que tiene detrás. En este momento parece que las dos personalidades se encuentran solas en plano. El momento que más nos interesa, es cuando Edulis tiene la cámara de frente y detrás se genera un fondo de color rojizo pintado de manera irregular como si de sangre se

El dinamismo de esta secuencia junto al color y al *acting* de ambos personajes, genera una sensación de violencia, por su carácter intimidante y la fuerza de todo el conjunto.

Para conseguir esta atmósfera son necesarios los demás aspectos de la puesta en escena. En cuanto a los personajes, su porte es rígida y sólo mueven la cabeza siguiendo el recorrido de la cámara en 180°. El movimiento se detiene cuando empieza el de la otra personalidad. Esta rigidez crea cierta tensión en la escena.

A su vez, el maquillaje articula parte de la significación en el personaje, siendo de carácter marcado al exagerarse sus ojeras y labios con un color amoratado, síntoma de su trastorno.

Este es quizás uno de los momentos donde mejor se vea reflejada la similitud entre Khat y Edulis.

En términos de color, cabe destacar la calidez de la imagen en todo su conjunto. Da la sensación de que se encuentren en el inframundo.

Adentrándonos en la historia que conforma el cortometraje, esta escena puede tener el significado que cada uno quiera otorgarle, pues esa es una de los objetivos, que cada espectador pueda hacer una libre interpretación.

Desde una perspectiva personal, Khat y Edulis están encerradas en un mismo cuerpo, y esta es



mundo imaginario. Están ancladas en un mundo onírico del que no pueden salir.

Relacionando el cortometraje con otros textos audiovisuales, esta escena me remite a una de las escenas más famosas en el cine de terror: el momento en que la niña poseída de *El Exorcista* hace un giro insólito con su cabeza. Y no sólo por su semejanza en la puesta en escena, sino por el hecho de que en Regan (la niña poseída) convive otro ser en su interior, idea que podemos trasladar a la doble personalidad que desencadena la protagonista de *Láudano*.



Fotograma extraído de la película *El Exorcista*

6.2. Escena segunda

La siguiente escena que proponemos es la 7, en exterior con luz natural al atardecer y cuenta con 4 planos:

El primer plano es plano general ligeramente lateral de Edulis sentada en un muelle con la mirada perdida. El muelle está situado en un lago. *Zoom in* de plano general a plano general corto.

El *zoom in* genera una sensación de dramatismo, pasando de lo que podría ser una imagen en pies de plano. En ningún momento vemos a la protagonista al completo, estando de espaldas y

cortando cada escalón la visión entera de su figura. Jugamos así con la percepción del espectador, quien puede sentirse despistado al no detectar a primera vista de qué personalidad se trata.



La composición es completamente simétrica, como ya hemos comentado anteriormente en la puesta en común, el centro de la composición es el personaje, siendo éste el eje central del plano.



El tercer plano es un plano corto lateral en el la figura de Khat , en el que se corta la parte superior de su cuerpo, es decir, la cabeza, viéndose tan solo parte de su melena hasta los hombros. La acción que se desarrolla es ella caminando hacia atrás, siguiendo el recorrido que ha empezado desde las escaleras.



El último plano en esta escena es un plano general frontal, de nuevo simétrico en el que Edulis se encuentra en el centro de la acción. Camina de nuevo hacia atrás, siguiendo con el recorrido que ha comenzado a lo largo del muelle. Apuntar que la grabación se hizo con la protagonista caminando hacia adelante, y en su posterior edición se hace un montaje en sentido inverso, creando la sensación d eque camina hacia atrás y acelerando su paso, hecho que dota de un movimiento singular sus pasos.



La cámara está situada en una parte más baja del muelle, es decir, vemos 4 escalones hasta que se dibuja el muelle hacia la profundidad



del plano, con más escaleras al fondo. Justo antes de las escaleras está Edulis y a ambos lados se dibuja una ladera con una forma ovalada similar a una “u”. A nivel compositivo, la mirada nos dirige hacia ese punto, pues es nuestro punto de fuga.

EL personaje tiene la cabeza ligeramente inclinada hacia abajo y con el pelo delante de la cara a causa del viento.

En términos generales de la escena, el *acting* de la protagonista es bastante siniestro. Toda la puesta en escena marca esa atmósfera, el escenario junto con la iluminación y el color, siendo natural y de tonalidades azules y verdosas respectivamente.

Es al atardecer, el sol se acaba de retirar. Conservamos luz pero con ese punto de oscuridad que buscamos, sin tener que hacer uso de iluminación artificial.

El montaje en esta escena ha sido crucial para crear una continuidad en el espacio tiempo. Se trata de un montaje alternado en el los planos se unen justo en el momento preciso. Este momento se corresponde con el movimiento de las dos personalidades, es decir, si cambiamos de plano en el momento en que Edulis desaparece de encuadre subiendo las escaleras, el siguiente plano se corresponde con la acción, siendo esta vez Khat quien empieza el recorrido en el último escalón (donde empieza la tarima del largo muelle) y donde ha hecho su último paso Edulis.

Existe cierta analogía entre escena y la película *The Ring*. El tratamiento en ambas es similar, sobretodo a nivel de color, predominando los tonos verdes y azulados. El movimiento de Samara, la extraña niña muerta que aparece en el film, tiene el mismo carácter que el movimiento de Khat y Edulis en esta escena. Se trata de un movimiento acelerado, que provoca cierto horror, por la condición tan irreal y desconocida que posee. Y el hecho de que se haya grabado en un lago también lo apoya, pues en el film de *The Ring*, todo se relaciona con el agua, ya que la terrorífica niña había sido asesinada en un pozo y el agua la acompaña en todo momento, funcionando como índice de su muerte.



Fotograma extraído de la película *The Ring*

6.3. Escena tercera

La siguiente escena propuesta a analizar corresponde a la número 8 en el guión y consta de 3 planos. La escena es en interior, en un plató y con un croma como fondo.

En el primer plano, observamos a Khat y a Edulis sentadas alrededor de una mesa, ambas en un plano medio corto. Encima de la mesa hay un conejo, una cachimba, una tetera y varios vasos de té. Éstos son los elementos que hay, ahora bien, mediante la doble exposición vemos todos los elementos dobles. Y detrás aparece todo un mundo onírico en el que los relojes son los protagonistas, descompuestos en caleidoscopio.

A la hora de rodar, se hace en dos términos, por una parte se graba a Edulis sola con el conejo y preparando un té, y por otro lado a Khat, haciendo lo mismo que Edulis, pero en el lado opuesto de la mesa.

En un tercer término, se graba al conejo quieto por separado en un primer plano ligeramente contrapicado, y en un cuarto término se graba de nuevo al conejo con un vaso con el que juega.

En cuanto al montaje, se trata de un montaje con fragmentación en la pantalla mediante la doble

riéndose. Como eje central de la composición, aparecen los dos conejos superpuestos y a parte en un primer término, de nuevo superpuesto, la imagen del conejo en un primer plano. En el fondo se han introducido las imágenes de relojes caleidoscópicas. Todo en conjunto, muestran una imagen muy barroca, cargada de elementos.

El movimiento de la cámara, es un travelling de derecha a izquierda, mediante un *Dolly*, técnica que ya hemos definido en el capítulo IV.

Y en el plano del conejo en primer término, la cámara se encuentra fija, el animal sostiene un vaso con la boca, que lanza hacia delante.

En término de color, la gama predominante son los colores fríos, aunque el fondo juega un papel muy importante, pues va modificándose y se alterna un fondo frío con otro que le aporta más calidez a la imagen.

La acción en este plano nos remite directamente al momento del té en *Alicia en el País de las Maravillas*, recreando un universo totalmente onírico. De hecho, como curiosidad, el propio conejo coge el vaso y juega con él, como si realmente quisiera beber el té junto a Khat y a Edulis. A esto se le añade el detalle del fondo con los relojes, objeto muy importante en la historia de Lewis Carrol.

El segundo plano de la escena es un plano contrapicado, en el que aparece en un primer término la esquina de la mesa y detrás está Edulis llevándose



realza la figura de Edulis, como si fuera todo muy grande dentro del plano. Otra vez, nos remite a la historia de Lewis Carrol, en la que Alicia toma una pócima que la engrandece.



Imagen extraída de la película de Disney *Alicia en el País de las Maravillas*

Esta vez, la cámara está fija y el único movimiento es el de Edulis bebiendo del vaso, que no sabemos qué contiene.

El siguiente plano es subjetivo y picado. Comienza con el vaso bajando hacia la mesa hasta apoyarlo. Se ven como se va preparando un brebaje en sentido inverso, es decir, cuando apoya el vaso, está lleno de un líquido rojizo y se van desarrollando una serie de acciones hasta que el vaso queda vacío. Como sucede en la trama, una vez que está todo el brebaje preparado, se van vaciando los diferentes elementos que hay dentro. Primero es una pastilla blanca efervescente, luego una pastilla roja con polvo blanco en el interior, y luego lo que parece un puñado de hierbas, a las que podemos llamar té.

Y finalmente desaparece todo el líquido que se recoge en la tetera.

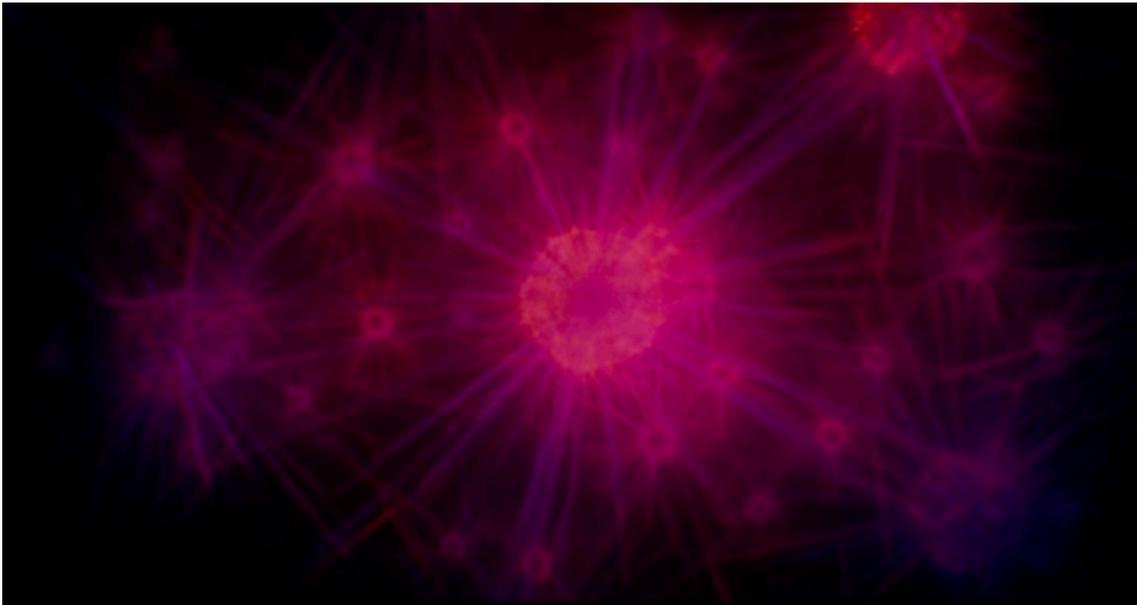
El montaje aquí, y en toda la escena, tiene gran peso a nivel connotativo, pues dota de ese carácter onírico que en todo momento buscamos dentro del cortometraje. El hecho de que sea inverso, da sensación de irrealidad, ya que es imposible que los hechos se sucedan como se

presentan. Se utiliza un montaje sin fragmentación en la pantalla, en que se representa la acción de beber desde dos perspectivas distintas, pero que transcurren linealmente en el espacio tiempo.

Relacionando este plano con otro texto audiovisual, personalmente, me remite a una película que está narrada desde un plano subjetivo, se trata de la película *Enter The Void*. En concreto existe una escena en la que el protagonista prepara el material con el que se va a drogar, e inicia un viaje de psicodelia. Todo el film en su conjunto es un viaje de color, de perspectivas irreales y de sensaciones oníricas.



Plano subjetivo de la película *Enter The Void*



Fotograma del viaje psicodélico del protagonista en *Enter The Void*

En este mismo plano, destacamos de entre todos los elementos del brebaje que prepara la protagonista, la pastilla roja y la azul, las cuales están directamente relacionadas con *Matrix*, como ya hemos expuesto en el capítulo de las intertextualidades. Y es que nos pareció muy interesante llegar a relacionar ambas narraciones. En dicha película también se establece una gran conexión con *Alicia en el País de las Maravillas*: en la trama, Neo tiene que perseguir a un conejo (se trata de la representación de un conejo, un tatuaje que lleva una chica) para conseguir ciertas respuestas a ciertas preguntas que se plantea el protagonista en relación a su realidad. Una vez lo encuentra, acaba frente a Morfeo quien actúa como su mentor, y le da la opción de elegir entre dos pastillas (una roja y una azul) ofreciéndole la posibilidad de averiguar la verdad o seguir en su madriguera, refiriéndose al mundo en el que actualmente se encuentra.

Se habla entonces de dos realidades, siendo las dos igual de reales, pero diferentes. El mundo en el que ha vivido Neo durante toda su vida sigue siendo igual de real que el mundo que le ofrece conocer Morfeo. Este viaje que le plantea Morfeo hacia otra realidad, puede que le plantee ciertas dudas acerca de la realidad en la que ha vivido toda su vida. Como le dice el propio Morfeo en *Matrix*: “[...] algo no funciona en el mundo, no sabes lo que es, pero ahí está... como una astilla clavada en tu mente y te está enloqueciendo [...]”

Esta idea es la que pretendemos con *Láudano*, la protagonista vive en un mundo que puede considerarse igual de real, aunque el espectador lo desconozca, y no haya habitado en él del 90

mismo modo que lo hace ella. Ella vive en su propia fantasía y eso la ha llevado a enloquecer... Su otra personalidad es como una astilla clavada en su mente.

La protagonista de *Láudano*, al igual que Neo, toma la pastilla roja, que no es más que una puerta hacia otra realidad, no teniendo por qué ser no real, sino distinta.

6.4. Escena cuarta

La siguiente y última escena a analizar se corresponde con la número 10 en el guión técnico. Se trata de un exterior e iluminación natural.

La escena comienza con la cámara a la misma altura que el suelo, y se eleva hasta una posición a la altura de los ojos hasta encontrarse de frente con Edulis con la mirada fija a cámara. La cámara está ladeada, y se incorpora hasta posicionarse horizontalmente.

La grabación se hace de manera que el personaje golpea a la cámara y esta cae hacia el suelo. De nuevo, como en todo el cortometraje, se representa de manera inversa. Nos encontramos en un entorno derruido, abandonado, con escombros y pintadas en las paredes.

En esta escena se utiliza una lente gran angular, por lo que se consigue el efecto de que Edulis parece estar más cerca de la cámara.

Destaca la tonalidad anaranjada y amarillenta, lo que le da una calidez lumínica a la imagen.

El *acting* de Edulis tiene una gran connotación, quizás sea la escena en que se aprecia más su rostro y su expresión de locura. Tiene una expresión solemne y una mirada imperturbable. Para conseguir exagerar su expresión, se ha utilizado el maquillaje del que ya hemos hecho comentario anteriormente, con ojeras y labios oscuros marcados.

De nuevo, se hace uso de un plano subjetivo. El golpe que le asiste Edulis no es al espectador, si no a Khat (en la siguiente escena se ven a las dos personalidad una en frente de la otra).



De nuevo, me sugiere una analogía con la película *Enter The Void*, en una escena en la que el protagonista está en el suelo, tirado en la misma posición que la cámara en *Láudano*. En el film es a causa de un disparo y aquí es por el golpe.



Fotograma extraído de la película *Enter The Void*

En esta escena, se pretende hacer una metáfora. Y es un golpe que le asiste la vida al personaje. Un golpe que bien puede ser por ella misma, o por terceros hechos que desconocemos.

Es a partir de este momento en el que se desencadenan los hechos dentro de un mundo que construye la protagonista.

Llegados a este punto de interpretación de las escenas, proponemos al espectador hacer una lectura desde el final hasta el principio del cortometraje, pues es como se establece la narración en orden cronológico.

CAPÍTULO VII
CONCLUSIONES Y EXPERIENCIA PERSONAL

7. CONCLUSIONES Y EXPERIENCIA PERSONAL

Al finalizar el cortometraje con su respectiva memoria, podemos sacar ciertas conclusiones en relación al antes y al después del desarrollo.

Antes de empezar el proyecto, se proponen en líneas generales lo que se pretende llevar a cabo. Para todo cortometraje o cualquier proyecto audiovisual, se presentan una serie de desglose de tareas que se dividen en preproducción, producción y postproducción. Cada una igual de imprescindible a la hora de desarrollar un buen trabajo, puesto que sino se trabajan las diferentes fases, todo puede desembocar en un camino no deseado.

La fase que más me ha sorprendido, a nivel de carga, ha sido la preproducción. Éste era mi primer proyecto audiovisual de tal envergadura y la parte de antes de la producción ha sido fundamental para el buen desarrollo de las demás partes. Aun así, siempre se generan imprevistos, y hay que contar con ellos; pero cuanto más preparada se lleve esta parte, mejor será el resultado.

En cuanto a técnica, una vez realizado el proyecto en su conjunto, ha habido algunos aspectos a corregir en postproducción que se podrían haber evitado en producción. Sobre todo a la hora de la iluminación, se ha tenido que hacer en algunas escenas, un uso de programas especializados para corregir planos sobreexposados y alguno subexposado.

No ha sido tarea fácil desarrollar un cortometraje con 3 personas encargadas de producir y de la propia creación del mismo, pero los resultados que hemos obtenido han sido muy satisfactorios. A nivel personal, me ha aportado mucha experiencia, desde una perspectiva genérica y he aprendido a enfrentar un proyecto de estas características. Ahora sé los pasos a seguir en un futuro proyecto. A nivel técnico, he aprendido a hacer usos de luz, a corregir color y sobre todo a producir ciertos efectos en postproducción.

En cuanto a contenido del cortometraje, nos hemos divertido con la creación de todo un mundo ficticio. Poder manipular la percepción del espectador, dejar un final abierto, invitar a que el reflexione y que nos cuente su propia interpretación es la parte más satisfactoria de todo el trabajo.

En definitiva, como conclusión final, gracias este proyecto puedo defender otro del mismo carácter a día de hoy, y me ha ayudado a decantarme por unos aspectos o por otros como realizadora.

CAPÍTULO VIII
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

8.1. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

- Adelman, K. and Luzárraga Alonso de Llera, R. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Teià: Ma Non Troppo.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. and Vernet, M. (1996). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Beristáin, H. (1996). *Alusión, referencialidad, intertextualidad*. México, D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Filológicas.
- Carmona, R. (1991). *Cómo se comenta un texto filmico*. Madrid: Cátedra.
- Carroll, L., Tenniel, J. and Maristany, L. (2010). *Alicia en el país de las maravillas*. [Barcelona]: Debolsillo.
- Cerón Gómez, J. and Calero, T. (2002). *Años de corto*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Konigsberg, I., Herrando Pérez, E. and López Martín, F. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid: Akal Ediciones.
- Lynch, D. and Rodríguez Juiz, C. (2008). *Atrapa el pez dorado*. Barcelona: Mondadori.

8.2. DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

- Cineyvalores.apoclam.org. (2016). *La estética cinematográfica*. Recuperado de: <http://cineyvalores.apoclam.org/la-estetica-cinematografica-luz-y-color.html>
- Magro, E. (2012, 1 de septiembre). Drogas y psicopatías en “El País de las Maravillas”. *ABC*. Recuperado de: : <http://www.abc.es/20120901/cultura/abci-drogas-psicopatias-alicia-carroll-201208311736.html>
- Martínez-Salanova, E.(Sin fecha), *El color y la luz en el cine*. UHU. Recuperado de: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>
- Moreno, M. A.(2007) *Ojo con el Cine: David Lynch y su personal estética del cine*. Recuperado de: <http://cinematograficamentehablando.blogspot.com.es/2007/12/david-lynch-y-la-nuevas-dimensiones-del.html>.
- No Film School. (2016). *Red Hot & Feeling Blue: An Exploration into the Psychology of Color in Film*. Recuperado de: <http://nofilmschool.com/2016/04/red-hot-feeling-blue-exploration-psychology-color-film>.
- Panorama Audiovisual. (2010). *Sony HXR-NX5: un camcorder, basado en AVCHD, que incluye... hasta GPS | Panorama Audiovisual*. Recuperado de: <http://www.panoramaaudiovisual.com/2010/01/14/sony-hxr-nx5-un-camcorder-basado-en-avchd-que-incluye-hasta-gps/>
- Peña Acuña, B. (2014). La transmisión de valores a través del lenguaje cinematográfico. Dynkinson. Recuperado de: <https://www.dykinson.com/libros/la-transmision-de-valores-a-traves-del-lenguaje-cinematografico/9788490850411/>
- Terrón, I. (2014). Cómo utilizar los fotogramas en vídeo (frame rate) CasanovaFotoBlog. Recuperado de: <http://www.casanovafoto.com/blog/2014/10/frame-rate/>
- Sulbarán Piñeiro, E. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa filmica. Dialnet. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2474953>