



Universidad de Valladolid

CURSO 2018-2019

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

**La comunicación en el cine a través
de la fotografía de Roger Deakins**

Alumno: Sergio García Rubio

Tutora: Ana Cea Navas

**Historia Moderna, Contemporánea y de América,
Periodismo, Comunicación Audiovisual y Publicidad**

Primera convocatoria

Título: La comunicación en el cine a través de la fotografía de Roger Deakins.

Autor: Sergio García Rubio

RESUMEN: El cine se ha convertido en uno de los elementos más influyentes en la sociedad desde sus orígenes en el siglo XIX. Desde ese momento y hasta ahora, el séptimo arte se ha transformado en un elemento fundamental de la cultura que, al igual que este, se ha ido modificando a lo largo de los años. Ya en las películas en blanco y negro y a partir de la adicción del color, la fotografía supone un componente esencial a la hora de transmitir sensaciones al espectador de una manera tanto directa como simbólica. Esta investigación analiza el trabajo del cinematógrafo Roger Deakins en cuatro de las obras en las que ha trabajado: *Fargo* (Joel y Ethan Coen, 1996), *El hombre que nunca estuvo allí* (Joel y Ethan Coen, 2001), *Sicario* (Denis Villeneuve, 2015) y *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) con el objetivo de conocer su manera de comunicar a través de diferentes aspectos de la cinematografía.

PALABRAS CLAVE: Roger Deakins, Cinematografía, Director de fotografía, Iluminación, Color, Encuadres

Title: Communication in cinema through the photography of Roger Deakins.

Autor: Sergio García Rubio

ABSTRACT: Cinema has become one of the most influential elements in the society since its origins in the XIX century. Since that moment and until now, the seventh art has become a fundamental element of the culture that, as this, has been modified over the years. Already in black and white movies and since color was added, photography is a fundamental element at the time of transmit sensations to the viewer in a way both direct and symbolic. This research analyses the work of the cinematographer Roger Deakins in four of the works he has been part of: *Fargo* (Joel y Ethan Coen, 1996) , *The man that wasn't there* (Joel y Ethan Coen, 2001), *Sicario* (Denis Villeneuve, 2015) and *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) with the objective of knowing his way of communicate through different aspect of cinematography.

KEY WORDS: Roger Deakins, Cinematography, Director of photography, Illumination, Color, Frames

Índice

1. Introducción	5
1.1. Justificación	5
1.2. Objetivos.....	7
1.3. Hipótesis	7
2. Metodología	8
2.1. Campos y variables de la tabla de análisis	8
2.2. El uso del color	10
2.3. La iluminación.....	11
2.4. Estructura.....	11
3. Marco teórico	12
3.1. Cinematografía	12
3.2. Director de fotografía	15
3.3. Roger Deakins	17
4. Análisis empírico de la fotografía de Roger Deakins	18
4.1. Análisis de Fargo	18
4.1.2. El color	18
4.1.3. La iluminación.....	19
4.2. Análisis El hombre que nunca estuvo allí	20
4.2.1. La iluminación.....	20
4.3. Análisis Sicario	22
4.3.1. El color	22
4.3.2. La iluminación.....	23

4.4. Análisis Blade Runner 2049	24
4.4.1. El color	24
4.4.2. La iluminación.....	26
4.5. Resultados: tipos de encuadre	27
4.5.1. Fargo.....	27
4.5.2. El hombre que nunca estuvo allí	29
4.5.3. Sicario.....	31
4.5.4. Blade Runner 2049	33
5. Conclusiones	36
6. Referencias bibliográficas	38
7. Anexos	40

1. Introducción

Desde sus orígenes a finales del siglo XIX, el cine se ha convertido en uno de los instrumentos de comunicación con más influencia en la actualidad. En un primer momento, se empezó a estudiar la capacidad de las imágenes en movimiento y su influjo en la educación y alfabetización de la sociedad. Algunas escuelas, como la formalista rusa, ya investigaron sobre la percepción visual del ser humano y la forma en la que con ella no sería necesario entender el lenguaje escrito o hablado, la comprensión de los mensajes del cine estaba garantizada (Romaguera y Alsina, 1989). Así, se puede hablar del Séptimo Arte como un medio de comunicación que ahonda en las emociones del espectador. Será este quien forme el último eslabón del relato cinematográfico, que no terminará hasta que sea recibido por el receptor (Guerín, 2004). Esto hace que la subjetividad del público sea uno de los elementos más importantes sobre los que se puede trabajar en un film, algo a lo que ayuda en gran medida el apartado de fotografía o la cinematografía de una película. Por todo ello, esta investigación aborda la forma de comunicar del director de fotografía Roger Deakins a través de su trabajo en las películas *Fargo* (Ethan y Joel Coen, 1996), *El hombre que nunca estuvo allí* (Ethan y Joel Coen, 2001), *Sicario* (Denis Villeneuve, 2015) y *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).

1.1. Justificación

El apartado fotográfico de una película es uno de los más importantes dentro del séptimo arte, un aspecto que construye la imagen de la cinta y que marca su seña de identidad y su estética. No obstante, esta práctica sigue siendo una de las menos conocidas de todo lo que engloba una película, relegada a un segundo plano ante otros aspectos de la práctica fílmica. Así, decidimos abordar el trabajo de un director de fotografía para resaltar las técnicas utilizadas y entender cómo el cine puede comunicar y transmitir emociones mediante la fotografía empleada. Por eso, esta investigación está enfocada en dar a conocer uno de los aspectos menos conocidos pero de los más importantes dentro del cine.

A pesar de que sea un apartado poco visible, la relevancia de la fotografía fílmica cada vez está adquiriendo una mayor relevancia. Por ejemplo, este mismo año, tras la idea de entregar el Oscar a esta categoría durante la pausa publicitaria para acortar la duración

de la gala, los mexicanos Guillermo del Toro¹ y Alfonso Cuarón², salieron en defensa de la fotografía. El primero lo hizo a través de su cuenta de Twitter, donde consideró a la dirección de fotografía como una representación del cine mismo. En el caso de Cuarón, defendió que en el cine hay obras maestras sin sonido o actores, pero no sin fotografía.

La elección de estudiar el trabajo y la figura de Roger Deakins, viene motivada en un primer término por el hecho de que en el momento de la selección del tema, este director de fotografía era poseedor del Oscar tras su trabajo en la película *Blade Runner 2049*. Además, las investigaciones sobre la obra del británico son escasas, por ello consideramos que este proyecto contribuye a paliar ciertas carencias en torno a la labor de un director de fotografía, ahondando en las posibilidades narrativas-comunicativas de la misma.

A esto, se suma otro factor: que el británico es el director de fotografía vivo con más nominaciones al Oscar, con un total de 14³. Además, también cuenta en su haber con cuatro premios BAFTA y el mismo número en el galardón que entrega la Asociación de Cinematógrafos Americanos (ASC en sus siglas en inglés), donde además es la primera persona en estar nominado dos veces en un mismo año. Por último, destacar que su trabajo en más de 50 películas permite tener una mayor capacidad de elección a la hora de escoger la obra a analizar.

De esta manera, se entiende que la figura de Roger Deakins es, actualmente, una de las más representativas del mundo de la fotografía en el cine. Toda esta serie de factores han hecho que decidamos escoger este director de fotografía para analizar su trabajo en la serie de películas que ya hemos indicado anteriormente.

La elección de estos largometrajes atiende a otra serie de motivos, siendo el primero de estos que todas comparten a Roger Deakins como director de fotografía. Ahora bien, si hablamos de las cintas individualmente, debemos empezar por *Blade Runner 2049*. El trabajo realizado en este film le valió su primer Oscar en la categoría de mejor fotografía, por lo que era indispensable que esta estuviera entre las elegidas para su

¹ Director mexicano que ganó en 2018 el Oscar a mejor dirección por *La Forma del Agua* (2017), nominada también a mejor fotografía el año que Deakins se alzó con la estatuilla.

² Director mexicano que en 2019 obtuvo los premios de la Academia a mejor dirección y fotografía por *Roma* (2018).

³ Los máximos nominados son los ya fallecidos Leon Shamroy y Charles Lang con 18 nominaciones.

estudio. Cabe destacar que el director de esta obra fue Denis Villeneuve, quien ya había trabajado con Deakins previamente en *Prisioneros* (Denis Villeneuve, 2013) y *Sicario* (Denis Villeneuve, 2015), cuya elección viene motivada por el hecho de que es el trabajo previo más importante del cinematógrafo antes de recibir el Premio de la Academia a mejor fotografía en 2017. De esta manera, se buscaban obras de mismos directores cuya fotografía fuese tarea de Roger Deakins. Así, se entiende que las otras dos películas estén realizadas por Joel y Ethan Coen, ya que son los dos creadores con los que más ha trabajado en su carrera. La primera de sus cintas escogidas fue *Fargo*, el séptimo film de los Hermanos Coen. Se trata de una obra importante en su filmografía ya que supuso su segunda nominación de la Academia a mejor fotografía y su primera relación laboral con los dos realizadores⁴. Por último, *El hombre que nunca estuvo allí* es la otra película seleccionada de la extensa filmografía que comparten Deakins y los Coen. La justificación de su elección estriba por su peculiaridad, rodada en blanco y negro. Consideramos que el estudio de este film, debido, como decimos, al uso de esta técnica; puede aportar una mirada diferente al trabajo de fotografía al estar realizada exclusivamente en estos colores y con lo que la iluminación adquiere una mayor importancia.

1.2. Objetivos

La investigación parte de una serie de objetivos con los que se formularán unas hipótesis que, después del análisis de las películas, serán verificadas, o por el contrario, refutadas. Dicho esto, hay un total de tres objetivos principales:

- Observar y analizar las técnicas utilizadas por Roger Deakins como director de fotografía en las películas seleccionadas.
- Aprender similitudes entre los trabajos realizados en las diferentes cintas.
- Advertir qué técnicas predominan y así poder determinar un estilo propio de este director de fotografía.

1.3. Hipótesis

Mediante el estudio de las obras seleccionadas, será posible comprender el trabajo que Deakins realiza, la función narrativa-comunicativa del mismo y la posibilidad de descubrir los rasgos que lo caracterizan, consecuencia de un estilo definido. Por todo

⁴ Actualmente esta relación se alarga por más de 10 filmes.

ello, y tras haber establecido los objetivos, anteriormente expuestos, planteamos varias hipótesis de investigación: principal (H1) y derivadas de la misma, secundarias (H2, H3):

- H1: El trabajo de dirección fotográfica de Roger Deakins se realiza con intenciones comunicativas determinadas en función de los recursos técnicos-artísticos empleados.
- H2: Existen elementos en común en el trabajo técnico-artístico de Roger Deakins que conducen a pensar que este director de fotografía ha adquirido a lo largo de su trayectoria un estilo propio.
- H3: Los tipos de encuadre que aparecen con mayor frecuencia son los primeros planos, al relacionarse directamente con los personajes, elemento básico de una película.

2. Metodología

Para llevar a cabo el presente Trabajo de Fin de Grado centrado, como sabemos, en la obra de Roger Deakins, se ha seguido un método hipotético-deductivo⁵ y de análisis de contenido⁶, aplicando técnicas cuantitativas y cualitativas. El procedimiento del estudio se ha realizado en diversas fases: (a) observación del objeto de estudio; (b) documentación; (c) visionado de las obras seleccionadas; (d) análisis de los largometrajes; (e) obtención de resultados y codificación; (f) verificación de las hipótesis. Procedemos ahora a explicar de una manera más detallada los diferentes aspectos empleados durante el análisis. Para el estudio de la fotografía de Deakins, hemos analizado tres características: tipos de encuadre, color e iluminación.

2.1. Campos y variables de la tabla de análisis

A continuación exponemos la plantilla usada para el análisis de los diferentes planos de las escenas escogidas de cada película. Incluye elementos básicos como el nombre del

⁵ Tomamos como referencia el documento Manual de psicología experimental, en el que los autores Pascual, Frías y García, exponen las pautas a seguir de la metodología hipotética-deductiva en investigación.

⁶ Son numerosos las teorías sobre análisis de contenido, en el presente estudio hemos tenido en cuenta la aportación de Marradi, Archenti, & Piovani (2007, pág. 290) el análisis de contenido es “una técnica de interpretación de textos [...] que se basan en procedimientos de descomposición y clasificación [...] los textos de interés pueden ser diversos: transcripciones de entrevistas, protocolos de observación, notas de campos, fotografías, publicidades televisivas, artículos de diarios y revistas, discursos políticos, etcétera”. Por tanto es aplicable al estudio que realizamos.

film y el metraje de la escena escogida. Posteriormente, se añaden los diferentes tipos de encuadres, una de las variables de nuestro estudio que permitirán conocer cada obra y verificar las hipótesis de la investigación:

PLANTILLA DE CODIFICACIÓN	
Información básica	
Nombre de la película	
Duración de la muestra	
Número total de encuadres	
Tipos de encuadre	
Primer Plano	<ul style="list-style-type: none"> • Primerísimo Primer Plano
	<ul style="list-style-type: none"> • Largo
	<ul style="list-style-type: none"> • Medio o busto
	<ul style="list-style-type: none"> • Plano Medio o de torso
	<ul style="list-style-type: none"> • Detalle
	<ul style="list-style-type: none"> • Escorzo
Plano Americano	
Plano General	
Plano Medio	
Plano Detalle	
Plano Conjunto	
Plano de Recurso	
Toma de Reacción	
Inserto	<ul style="list-style-type: none"> • Práctico
	<ul style="list-style-type: none"> • Énfasis
	<ul style="list-style-type: none"> • Atmósfera
Toma de Conexión	

Fuente: elaboración propia basada en los distintos planos acuñados por las teorías sobre encuadre y planificación de Salt (2006) y Brown (2008)

2.1.1. Información básica

Primer apartado de la tabla de codificación en el que se incluirá el nombre de la película correspondiente; la duración, dentro del metraje de la cinta, de las escenas escogidas para el análisis; y el número total de planos analizados. Para la segunda variable se ha utilizado el paradigma de Field⁷ (1996), que divide un film en tres actos, diferenciándolos entre el principio o planteamiento, el medio o confrontación y el final o resolución.

Dado que no todas las obras van a tener la misma duración y teniendo en cuenta esta división, se analizarán los encuadres del primer acto del film. Es decir, los planos que aparezcan durante el planteamiento de la película. Con esto, intentamos que la duración de las escenas analizadas sea en la medida de lo posible lo más pareja.

2.1.2. Tipos de encuadre

Segundo apartado de la tabla en el que diferenciamos los diferentes planos recogidos por Salt (2006) y Brown (2008) y detallados en el tercer apartado de este trabajo. Estos encuadres son: primer plano; donde diferenciamos entre primerísimo primer plano, largo, medio o busto, de torso, detalle y escorzo; americano, general, medio, conjunto, recurso, toma de reacción, toma de conexión e inserto; que a su vez puede ser práctico, de énfasis o de atmósfera. Aquí se determinará cuáles son los más utilizados en el metraje escogido.

2.2. El uso del color

El segundo apartado del estudio está centrado en el color. En este caso hablamos de una variable cualitativa ya que a pesar de que podríamos basar este aspecto en el número de veces que aparece en pantalla un determinado tono, lo que se quiere conocer es qué transmite y comunica Roger Deakins con su uso. De esta manera, y entendiendo que la percepción de los colores se puede considerar algo subjetivo, atenderemos en algunas ocasiones a los estudios de Heller (2008) sobre las sensaciones que producen y para entender mejor el relato cinematográfico de la cinta. También debemos destacar que los

⁷ Según Field (1996), un guión tiene 120 páginas de extensión, lo que equivale a aproximadamente dos horas de duración. Es decir, cada cara del libreto se traduce en un minuto en la pantalla. Si atendemos a esto, y basándonos en su paradigma, el primer acto se alargaría durante la primera media hora de la obra, el segundo duraría hasta los 90 minutos de la cinta y el tercero hasta el final de la misma. Para diferenciar cada uno de estos, Field (1996) añade que cuando se produce un nudo en la trama, es decir, un acontecimiento que engancha a la historia y la hace tomar otra dirección, se produce un cambio de acto.

colores no siempre tienen que estar relacionados con sensaciones ya que en algunas ocasiones adquieren un significado propio en cada film. Esta variable es esencial en el estudio, ya que el color se puede emplear para identificar situaciones, momentos de la trama e incluso personajes.

Tenemos en cuenta que algunos colores pueden adquirir una gran importancia en el lenguaje visual, con lo que dividir el film podría acarrear una pérdida de información relevante sobre cómo funcionan estos en el relato. Así, en esta ocasión se analizará la película en su conjunto dado que reducir la muestra podría afectar el significado de la obra (pérdida de datos, dispersión en la lectura), y por lo tanto en entender la manera en la que se comunica.

2.3. La iluminación

En el tercer apartado a estudiar hablamos de nuevo de una variable cualitativa, en este caso de la iluminación, uno de los trabajos principales del director de fotografía. Se ha elegido analizar este aspecto ya que es uno de los elementos más importantes de la narrativa audiovisual. En esta variable han adquirido gran importancia los estudios de Gutiérrez San Miguel (2006), que nos han permitido apreciar las diferentes técnicas utilizadas.

De esta manera, se estudiará el uso de la luz en las diferentes películas para encontrar momentos en los que Roger Deakins quiera transmitir al espectador algo a través del simbolismo de la iluminación.

2.4. Estructura

El presente trabajo está configurado por tres partes fundamentales:

- Parte preliminar, compuesta por la portada, resume índice e introducción.
- Cuerpo del trabajo, dividido a su vez en diversas partes:
 - Metodología.
 - Marco teórico, conformado en tres epígrafes: en el primero de ellos se ha realizado una aportación sobre el concepto de fotografía como elemento esencial en la cinematografía, con el fin de conocer mejor las principales características de este término y las funciones que cumple como herramienta en la comunicación audiovisual; en el segundo se ha

aportado información sobre la figura y el oficio de un director de fotografía (funciones que desempeña en el proceso de creación de una película). Por último, se ha realizado un apartado dedicado a Roger Deakins, figura central de este trabajo, en el que se incluye su biografía y su extensa filmografía.

- Marco empírico en el que se ha realizado el análisis y obtenido los resultados del mismo. Establecido las diversas partes del análisis, anteriormente expuestas: la escala del plano o el encuadre, la iluminación y el uso del color; se han elaborado tablas que recogen los diferentes tipos de planos y nos han permitido recopilar los datos y analizar las diferentes cintas para obtener resultados del estudio de las cuatro películas en las que Deakins ha trabajado como director de fotografía (*Fargo*, *El hombre que nunca estuvo allí*, *Sicario* y *Blade Runner 2049*). Respecto a las otras dos variables: color e iluminación, se han analizado y expuesto los resultados de una manera descriptiva, dado que se trata de elementos cuyo significado puede ser subjetivo y susceptible de interpretación.
 - Conclusiones, donde se han evaluado la consecución de objetivos y comprobado el cumplimiento de las hipótesis formuladas al comienzo del trabajo.
- Bibliografía, filmografía.
 - Para finalizar, adjuntamos una serie de documentos anexos que hemos creído pertinente incluir para completar el estudio realizado.

3. Marco teórico

3.1. Cinematografía

Cine y fotografía son dos conceptos que no distan mucho uno del otro. Las coincidencias son tales que muchas veces se llegan a comparar con las artes plásticas tradicionales como la pintura, solo que estas dos nuevas artes permiten acercarse más al realismo que muchos artistas habían estado buscando. Además, ambas trabajan con la luz para poder tomar o grabar imágenes sin la aparente intervención de una persona (Felici, 2013).

Si nos centramos en el cine, aparece un término que engloba los dos conceptos, la cinematografía. Para poder definirla referimos las 5 c's de la cinematografía, acuñadas por Joseph V. Mascelli (1965) en su libro *The Five C's of Cinematography*. El autor dice que este aspecto puede definirse en los siguientes aspectos: los ángulos de cámara (camera angles), la continuidad (continuity), los cortes (cutting), los primeros planos (close-ups) y la composición (composition) (Mascelli, 1965)⁸.

3.1.2. Tipos de encuadre

Aunque Mascelli (1965) ya ha hablado en su clasificación de los encuadres, en la práctica del cine existen un gran número de enmarques utilizados por los directores de fotografía y los cineastas. Solo los primeros planos tienen una enorme variedad de tipos y se pueden clasificar en un gran número. Esto nos permite entender que sean los que pesan más a la hora de transmitir sensaciones y los que consiguen con mayor facilidad captar la atención del espectador. En cuanto a esta división, atendemos a Salt (2006) y Brown (2008), que separan este tipo de encuadre teniendo en cuenta el cuerpo de una persona en la siguiente lista:

1. **Primerísimo Primer Plano (PPP)**. Llamado también sangrado por Brown (2008) quien dice que es aquel que incluye “el rostro del personaje desde justo debajo de la barbilla hasta dar un poco de corte de cabello, es decir, que no aparece toda la cabeza” (p.13). Se utiliza para dar una carga dramática.
2. **Largo**. Aquel en el que solo aparece el sujeto desde la cintura hasta la cabeza. En este caso su uso es más bien descriptivo.
3. **Medio o busto**. Como su propio nombre indica, solo capta a partir de la parte superior del pecho, como en las esculturas de mismo nombre. También con una función descriptiva.
4. **Medio o de torso**. Deja ver toda la parte posterior del cuerpo desde la zona más inferior de la cintura. De nuevo hablamos de una finalidad descriptiva.
5. **Detalle**. Puede variar pero generalmente solo incluye ojos y boca. En este caso su función es dramática.
6. **Escorzo**. Cuando hay un primer plano pero el punto de vista se coloca por encima del hombro de otro actor o actriz. Se utiliza para enlazar personajes y poner al espectador en la posición de una persona determinada.

⁸ Consultar anexos para ver más información sobre las Cinco C's de la cinematografía.

Por otro lado, también aparecen otra serie de planos que se deben tener en cuenta ya que su uso puede ser bastante habitual en la práctica cinematográfica. En este caso, atendemos solo a las apreciaciones de Brown (2008), que plantea la siguiente clasificación de tipos de encuadres:

1. **Plano Americano.** Abarca desde la mitad de las piernas hasta la cabeza.⁹
2. **Plano General.** Incluye todo el cuerpo del sujeto, aunque pueda mostrarse el lugar (escenario: plaza, edificio o paisaje) donde se desarrolla la acción sin que aparezca el personaje.
3. **Plano Medio.** Al igual que el general, es relativo al sujeto. No obstante, este es más cercano a la acción y permite ver el contexto de la escena.
4. **Plano Conjunto.** Aparece en cualquier encuadre en el que haya dos actores o más con una colocación simétrica, enfrentada e incluso de espaldas. Se usa con mucha frecuencia ya que la interacción entre personajes es básico en la narración audiovisual.
5. **Plano de Recurso.** Cualquier toma en la que aparezca una persona u objeto que no sea un personaje principal pero que está relacionado con la escena. En realidad se utiliza para salvaguardar las espaldas en caso de que ocurra alguna adversidad durante el proceso de montaje.
6. **Toma de Reacción.** En realidad es un plano recurso específico que se utiliza cuando se quiere mostrar la reacción de otra persona en la escena ante un suceso o una acción de otro personaje.
7. **Inserto.** Es una parte aislada de una escena más grande, como enfocar el libro de alguien que está leyendo. Brown (2008) añade que este tipo de encuadre puede a su vez dividirse en tres categorías a tener en cuenta:
 - a. **Inserto práctico.** Colocados para aportar información como cuando se muestran encabezados de periódicos para enseñar una noticia en concreto.
 - b. **Inserto de énfasis.** Conectan directamente con la acción principal pero no son esenciales. Por ejemplo se golpea una mesa y se enfoca una servilleta cayendo al suelo por el impacto.

⁹ Este plano nace en la época de los *westerns* debido a la necesidad de que se vieran las cartucheras de los vaqueros.

c. **Insertos de atmósfera.** Reservados a un tipo de cine concreto ya que se añaden para dar un tono de humor o contrapunto irónico.

8. **Toma de Conexión.** Se aplican especialmente en los casos donde un personaje mira algo y acto seguido se muestra de manera separada lo que estaba mirando.

3.2. Director de fotografía

El director de fotografía, también conocido como cinematógrafo, es una de las figuras que conforman el equipo de realización tanto de una película como de cualquier obra audiovisual y que se encarga de dirigir al equipo de fotografía. Dentro del mundo de la cinematografía, es la persona responsable de cómo se va a ver el film. Es decir, entre otras cosas, se va a ocupar de la iluminación, los colores, el ambiente o los encuadres de los planos. De esta manera, se entiende que es un trabajo con una gran carga artística y técnica y con un peso importante dentro del desarrollo de una obra cinematográfica (Crespo, 2013).

Si hablamos de otras funciones que desempeña un director de fotografía, debemos destacar que una de las más complicadas es transformar las ideas del cineasta en algo real a través de la cámara. Así, debe existir un buen entendimiento entre ambos. En este sentido, muchas veces lo más complicado es recrear las ideas del otro (Llinás, 1989). No obstante, existen algunos casos en los que ambas funciones están dirigidas por la misma persona, como ocurre en la reciente *Roma*, de Alfonso Cuarón. Además, en las películas de bajo presupuesto, es el mismo cámara quien se encarga de elegir el aspecto cinematográfico sin la supervisión del realizador. Otros autores, como Brown (2008), hablan también de casos donde “la libertad creativa es absoluta” (p.272), ya que el director de la cinta se enfoca más en el trabajo con los actores y deja al cinematógrafo ocuparse de todo lo relacionado con la iluminación, movimientos de cámara o filtración, con lo que el trabajo realizado por él será más evidente.

Por otro lado, una de las funciones más importantes de un director de fotografía es la de diseñar la iluminación que tendrá cada escena. Una tarea que realizará tanto en aquellas rodadas en interiores como en exteriores. Es en estas últimas donde se considera bastante difícil este aspecto al no ser posible controlar la luz. De hecho, hay autores como Aronovich (1997) que confirman que “no existe una verdadera guía ya que finalmente todo queda relegado a la visión y creatividad de cada persona” (p.45). De

esta manera, se entiende como un oficio con una labor muy personal y que precisa conocer numerosas técnicas, por lo que es bastante complicado que los métodos de una propia persona se impongan en los trabajos de otros (Laszlo, 2000).

Atendiendo aún a las obligaciones que tiene un director de fotografía, hay que tener en cuenta que con su trabajo será el responsable, en muchos casos, de transmitir las emociones que se producen en el espectador. Esto se producirá siempre y cuando consiga poner de una manera acertada la atención del espectador en una serie de elementos como los propios encuadres, la luz e incluso las tonalidades y dominancias de colores que consigan transmitir sensaciones. De esta manera, se puede entender que las acciones del director de fotografía pueden llegar a tener un papel importante en el éxito de una película (Crespo, 2013). “Otra de sus responsabilidades es estar a cargo del equipo de fotografía, que estaría formado por el propio director de fotografía, un operador de cámara, un ayudante de cámara o foquista, un auxiliar, un meritorio de cámara, un asistente de vídeo, el jefe de eléctricos, los propios eléctricos, un jefe de maquinistas, los maquinistas y la foto fija” (Crespo, 2013, p.20).

Finalmente, el cinematógrafo también tiene una serie de funciones durante la preparación de la cinta y proceso previo al rodaje. Durante esta etapa debe barajar diferentes localizaciones junto con el director artístico así como realizar diversos decorados. No obstante, la labor más importante, ya no solo del director de fotografía sino de todo el equipo, será el trabajo sobre el guión. Pasar las ideas del guionista o del director y luego interpretarlas en términos de luz puede ser bastante tedioso y por eso requiere un gran trabajo sobre el libreto (Aronovich, 1997). Como recoge Sánchez-Escalonilla (2016), “la primera proyección de una película sucede en la imaginación del director, mientras lee el guión” (p.8). Por otro lado, será Aronovich (1997), quien diga que en ningún momento el guión puede decir cuál es el estilo fotográfico de un film, tarea que queda reservada para el director de fotografía, que deberá marcar el clima que requiere la imagen de la cinta. También después del rodaje de la película, el director de fotografía tendrá una labor durante el proceso de postproducción. En esta parte, se encargará de supervisar el montaje de la obra y la realización de algunos efectos que pueden consistir en ajustar los colores y la luminosidad de una manera artificial (Crespo, 2013).

En definitiva, podemos observar que el oficio del director de fotografía tiene una gran cantidad de funciones dentro de la realización y filmación de una película. De esta manera, se convierte en una figura muy importante dentro del éxito del film ya que juega un papel fundamental a la hora de transmitir sensaciones al espectador de una manera subjetiva a través del uso de la luz, la tonalidad y de los colores. También destaca por su importancia en la elección de los encuadres o la posición de los propios personajes en la escena, siempre en consenso con el director de la película.

3.3. Roger Deakins

Roger Deakins (24 de mayo de 1949) es un director de fotografía inglés miembro de la Sociedad Americana de Cinematógrafos, y de su homóloga británica, conocido por sus trabajos en las películas de los Hermanos Coen, Frank Darabont y Denis Villeneuve entre otros.

Comenzó sus estudios de fotografía en la *Bath Academy of Art* y posteriormente continuó formándose en la Escuela Nacional de Cine. Durante sus primeros años como cinematógrafo se dedicó especialmente a trabajar en documentales, como en *Zimbabwe*, encargado por el Congreso Nacional Africano con fines turísticos. Pero no será hasta el año 1984 cuando Roger Deakins participó en su primera película, *1984*, dirigida por Michael Radford y basada en la novela homónima de George Orwell. Ya en 1990 trabajará en su primera película americana, *Montañas de Luna*, de Bob Rafelson.

El salto definitivo en la carrera del británico llegó en 1991, cuando colaboró por primera vez con los Hermanos Coen en la película *Barton Fink*, con lo que volvería a trabajar más tarde en numerosas ocasiones. Cuatro años después de esto, recibirá su primera nominación a un Oscar por *Cadena Perpetua*. Desde entonces, Roger Deakins ha sido nominado otras 13 veces, con lo que es la persona viva con más nominaciones en esta categoría de los premios de la Academia. Además, consiguió la estatuilla en 2018 por su trabajo en *Blade Runner 2049*. En cuanto a los premios BAFTA, ha estado nominado en nueve ocasiones y se ha alzado con cuatro galardones.

Roger Deakins también es miembro desde 1986 de la Sociedad de Cinematógrafos Americana (ASC en sus siglas en inglés). Esta Asociación reconoció su trabajo por primera vez con *Cadena Perpetua* en 1994. En total, 15 nominaciones y 5 premios. A esto se añaden algunos títulos personales, como ser la primera persona en estar

nominada dos veces en un mismo año y por trabajos diferentes en los premios de la ASC y en los de la Academia, hecho ocurrido en 2008. Durante su carrera también ha intentado trabajar como director, pero abandonó rápidamente el proyecto. Deakins se ha convertido en una figura representativa en la dirección de fotografía. Su trabajo fue reconocido por la ASC en 2011, cuando obtuvo el premio por toda su carrera, que tuvo su culmen en 2017 tras ganar su único Oscar. A este, se unen otros numerosos galardones que hacen que a sus 70 años el británico se haya convertido en un referente de la cinematografía.

4. Análisis empírico de la fotografía de Roger Deakins

4.1. Análisis de *Fargo*

4.1.2. El color

En el cine, el color, como herramienta para conseguir acercarnos a la realidad y hacer creíbles las historias, se conforma como un elemento esencial. También a la hora de transmitir sensaciones, donde adquiere un sentido dramático en la obra. En *Fargo*, este variable se ha empleado de una manera intencionada y dramática que relaciona este aspecto directamente con algunos personajes o situaciones concretas.

Al hablar del color en el largometraje más bien se debería decir que la película destaca por la ausencia de este. Durante todo el largometraje el blanco se hace omnipresente especialmente gracias a los paisajes nevados que representan los estados de Dakota del Norte y Minesota. Con esto, se consigue mostrar un ambiente decadente de la América profunda que además acentúa la falta de moral y empatía de algunos de los personajes. De hecho, Gaear Grimsrud (Peter Stormare), uno de los dos delincuentes que contacta Jerry Lundegaard (William H. Macy) para secuestrar a su esposa, aparece vestido durante toda la película con un jersey de color blanco (figura 1). Una idea que casa con dicho personaje, que se muestra como el más falto de ética y empatía. Esto adquiere mayor relevancia si tenemos en cuenta que apenas tiene 20 líneas de diálogo en toda la cinta. Además, el blanco en la nieve permite jugar con otros colores a la hora de crear contrastes, especialmente con el rojo y el negro, como podrá comprobarse a continuación.

Otro de los colores que adquiere una gran relevancia en el lenguaje audiovisual de la película es el rojo. Este está estrictamente relacionado con la muerte a lo largo del

largometraje a través de la ropa de los individuos. Todos los personajes que en algún momento llevan algo de este color o de tonalidad roja, concretamente granate, acaban siendo asesinados durante el film. Podemos observar esta conexión por primera vez durante la escena donde Jean Lundegaard (Kristin Rudrüd) es secuestrada. En esta ocasión ella está tejiendo un jersey de este color (figura 2). También lo vemos en la ropa del policía que acabará muerto más adelante, que viste de granate (figura 3). Poco después, dos testigos observan el suceso y se desencadena una persecución en la que también matan a estas personas, una de ellas lleva un abrigo rojo. Otro de los personajes que también portan algo de esta tonalidad es Wade Gustafson (Harve Presnell), padre de Jean. Aunque solo podemos ver que su jersey es de color rojo por pocos segundos, esto adquiere gran relevancia si tenemos en cuenta que es la ropa que lleva puesta en el momento en el que es asesinado por Carl (Steve Buscemi) (figura 4). Cabe destacar que este último también muere de la misma forma que los demás personajes y como ocurre con los demás, podemos verlo con una prenda de las mismas características (figura 1).

Justo antes del final del primer acto, tiene lugar este juego de tonos con la nieve que comentaba anteriormente. Tras el asesinato del policía se produce la persecución en coche que termina con uno de los automóviles estrellado y con un plano que destaca los colores rojo, reflejado sobre el blanco de la nieve, y el negro (figura 5). Una escena que ocurre instantes antes de que Gaear acabe con la vida a sangre fría a dos testigos del asesinato del policía que acaba de acontecer. En este caso si recurrimos a los estudios de Heller (2008), podemos comprobar que la autora relaciona directamente al rojo con la rabia y al negro con la muerte. También añade que la mezcla de estos dos colores está estrictamente relacionada con el peligro. En relación a esto cabe destacar que el granate, relacionado con la muerte como he explicado anteriormente, se obtiene mezclando estos dos colores.

4.1.3. La iluminación

La iluminación como recurso técnico básico permite conseguir imágenes ya que sin luz no pueden existir. Además, en el cine también puede convertirse en un elemento estético-narrativo. En *Fargo*, esta variable tienen un carácter funcional relacionado principalmente con el de aportar realismo ya que hablamos de paisajes naturales y por consecuencia la luz es primordialmente natural. De esta manera, no se puede observar ninguna intencionalidad que vaya más allá que la de aportar veracidad a la historia.

Aunque se produce una excepción donde la iluminación se hace protagonista, concretamente en la escena en la que el policía es asesinado y tiene lugar la persecución ya mencionada en el anterior apartado. En este momento podemos observar un uso intencionado de la luz por manchas, que se refleja directamente en los ojos de los dos secuestradores en dos momentos. Primero, en la cara de Carl, tras la muerte del agente, donde los faros del coche patrulla se refleja directamente en la vista del personaje de Steve Buscemi y en la sangre que ha salpicado su rostro. Su finalidad en este caso es centrar la mirada en la expresión de horror ante el suceso, aumentando la carga dramática de la escena (figura 6). Instantes después, durante la persecución, aparece de nuevo este tipo de iluminación, esta vez con Gaear. Ahora, la luz se centra de nuevo en la mirada, fija en la carretera y el coche que está siguiendo para mostrar la iniciativa del personaje, así como la ira y la ausencia de sentimientos (figura 7). Segundos más tarde, cuando Gaear se dispone a apretar el gatillo para matar a uno de los testigos, la luz trasera del coche se refleja en él y en la pistola con un color rojo que refuerza esa idea de rabia (figura 8).

4.2. Análisis *El hombre que nunca estuvo allí*

4.2.1. La iluminación

La iluminación en *El hombre que nunca estuvo aquí* tiene una función primordialmente expresiva y dramática, fruto de la peculiaridad de esta película, estar rodada en blanco y negro, lo que difiere su iluminación del resto de cintas seleccionadas para este estudio, principalmente por la manera de hacer este cine. Los trabajos carentes de color se caracterizan por estar rodados en su mayoría en decorados que se iluminan por partes con el objetivo de realzar objetos o personajes. En general se puede decir que tiene la particularidad de controlar mejor la luz sobre la escena (Tolan, 1941).

Las imágenes que conforman el film se caracterizan por tener poco grano, dicha técnica dota de mayor calidad a la obra y permite obtener una textura única. Mediante el uso de un diafragma abierto se consigue una menor profundidad de campo y, por lo tanto, los fondos de la mayoría de las escenas aparecen desenfocados. Eso se hace obvio siempre que aparecen personajes delante de la cámara, con lo que la iluminación se centra en la figura en prácticamente todo momento (figura 9). Este aspecto se hace más notorio en aquellas escenas en las que la iluminación hace un efecto de contraluz sobre los personajes, situándolos delante de la fuente luminosa y la cámara detrás de ellos,

empleando un sistema de luz directa logrando un efecto que añade dramatismo en la acción. Por ejemplo, el uso del contraluz con este objetivo lo podemos ver cuando el protagonista, Ed Crane (Billy Bob Thornton), está debatiendo si hacerse socio en un negocio con un extraño que acaba de conocer. Para esto necesita aportar una inversión 10.000€ que intentará conseguir a través de chantajear al amante de su esposa y así conseguir el dinero¹⁰ (figura 10). Este uso podemos verlo de nuevo más adelante, cuando Big Dave (James Gandolfini), el amante de la mujer de Ed, le cuenta a este que ha recibido una carta de soborno (figura 11). También lo encontramos cuando el protagonista acude al despacho del amante porque este último ya sabe quién es el chantajista, Ed. Momento que también destaca por ser muy oscuro, aumentando el drama en una escena que además termina con un asesinato (figura 12). Podemos comprobar que es bastante recurrente a lo largo del film.

En otro instante de la cinta, Roger Deakins se sirve de otra de las técnicas más características del uso de la luz en blanco y negro, en este caso de la iluminación por zonas. Podemos verlo durante la escena en que Ed y Big Dave mantienen una pelea que termina con la muerte de este último. Aquí se observan unos grandes almacenes en completa oscuridad con la luz que se centra en unos maniquís, una escalera que da al despacho donde está teniendo el altercado y, por último, a los dos hombres enzarzados. Este último elemento se coloca centrado, al fondo y enfocado, con un contraluz – de nuevo – que deja ver las dos siluetas golpeándose (figura 13).

Roger Deakins también utiliza durante la película la técnica iluminación por manchas, que permite resaltar uno o varios personajes en la escena, dejando a los demás en una semioscuridad. Podemos verlo en la escena en la que Freddy Riedenschneider, el abogado de la esposa de Ed, realiza un monólogo en el que plantea cómo va a afrontar una defensa ante el jurado, destacando su figura sobre la del resto (figura 14).

No obstante, el tipo de iluminación que más domina es la luz por masas, que se caracteriza por otorgar una gradación parecida a la de la luz natural. Esto lo podemos ver por ejemplo en todas las escenas que se desarrollan en la peluquería y en los exteriores, siempre que sea de día (figura 15).

¹⁰ Uno de los aspectos que, además de la iluminación, aumenta la fuerza del momento, es que oímos los pensamientos del personaje con una voz en off.

4.3. Análisis *Sicario*

4.3.1. El color

El color como elemento narrativo tiene un mero propósito descriptivo en *Sicario*, con contadas excepciones que hacen que esta variable adquiriera una función dramática pero que no son suficientes como para determinar que este aspecto sea clave en la narración audiovisual. Así, destaca por el uso de tonos beige, que podemos ver durante todo el largometraje especialmente en el vestuario y en los escenarios (habitaciones), en el decorado (muebles). Consecuentemente crea una atmósfera que envuelve a los personajes, especialmente el de Alejandro (Benicio del Toro) y Matt (Josh Brolin), cuyo rasgo principal es el de mantenerse en el estado dicotómico entre el bien y el mal. Sobre este ambiente destaca la figura de Kate (Emily Blunt), a la que podemos ver ataviada con colores azules, en representación de la justicia y lo que entendemos por la legalidad. La idea de que ella está marcada con este color se hace evidente en una escena en la que sube a un avión con Alejandro y Matt, momento en el que el azul de su camiseta contrasta con el resto del lugar, repleto de tonos beige (figura 16). Además, a lo largo del transcurso de la historia se descubre que durante toda la operación el personaje de Kate ha sido engañado y utilizado como una necesidad para poder realizar una maniobra en México y sus principios morales empiezan a verse comprometidos. Así, se puede observar como la camiseta que ha llevado en la mayor parte de la película, cambia a gris y finalmente a blanco. Este último tono lo adquiere en un momento en el que se dispone a matar a Alejandro tras descubrir que él estaba trabajando para el cartel de Medellín (figura 17). La relación entre el beige y el azul también se hace notar en este último personaje, en el que vemos las dos ideas que representan los colores: estar entre el bien y el mal y la justicia. Así, Alejandro aparece en un primer momento con tonos beige ya que no sabemos cuál es su posición e incluso podemos verlo con el color azul cuando creemos que está actuando en pos de la legalidad. Este aspecto se hace obvio cuando se quita una americana beige –algo que hace rodeado de una atmósfera de la misma pigmentación- para dejar a la vista una camisa azul. Esta acción se produce cuando se disponen a detener uno de los líderes del cartel y cuando el espectador aún no tiene conocimiento de los entresijos de la operación ni de que él es en realidad un sicario (figura 18). Conforme empezamos a discernir la verdadera identidad de Alejandro, este empieza a vestir ropa más oscura y se representa mayoritariamente en penumbra hasta que finalmente le podemos ver totalmente ataviado de negro (figura 19).

4.3.2. La iluminación

Como recurso narrativo, la iluminación en *Sicario* tiene un objetivo primordialmente descriptivo, aportar veracidad al relato. Aunque la luz adquiere en determinados momentos del film una especial relevancia y podemos ver un uso intencionado de esta, con un propósito concreto. Roger Deakins se sirve de una iluminación de manchas en determinadas ocasiones de la película para marcar personajes. Su primer uso aparece al comienzo de la película, cuando vemos a la protagonista, Kate Macer (Emily Blunt), con un reflejo rojo en la cara tras haber matado a uno de los narcotraficantes que se escondían en una casa donde está teniendo lugar una redada, como representación de la sangre, con lo que aumenta el dramatismo del momento. Sabemos que su uso es intencionado ya que, aunque representa la luz pasando a través de una cortina de dicho color, el efecto se refleja también en la pared y en el plano anterior esto no sucede (figura 20).

Otro de los usos que podemos apreciar de esta iluminación por manchas es el de aislar personajes sobre el resto. Por ejemplo cuando tiene lugar una escena en un bar, la iluminación se centra directamente en el personaje de Kate haciéndola destacar sobre el resto. Además, esta escena tiene lugar después de que el FBI la prohíba emprender acciones legales contra el cartel para evitar el fracaso de la operación. El efecto de la luz consigue aislar a la persona absorta en sus pensamientos durante unos segundos (figura 21).

También destaca el uso de contraluces en algunas escenas de la película, de nuevo con el objetivo de aumentar el dramatismo y la tensión de la narración. Un momento en el que se usa es en uno de los puntos más importantes de la película, justo antes de la incursión que va a tener lugar en uno de los túneles que usa el cartel para el tráfico de droga, instante al que ha llevado todo el argumento de la obra. Este efecto dota a la escena de una fuerza mayor (figura 22). Avanzado el metraje, encontramos de nuevo esta técnica, con el objetivo de subrayar la figura de Alejandro en el momento en el que se cierra su arco argumental y va a matar al líder del cartel -que asesinó a su mujer e hija- (figura 23).

4.4. Análisis *Blade Runner 2049*

4.4.1. El color

En *Blade Runner 2049*, el color tiene una función primordialmente expresiva y adquiere una relevancia muy importante en el desarrollo de la película y en la creación del mundo futurista que se nos presenta. De esta manera, veremos a lo largo de la película cómo diferentes tonos se relacionan directamente con diferentes aspectos de la trama de una manera más o menos evidente.

El primero de estos es el amarillo, que conecta con el caso que investiga el protagonista, un replicante llamado oficial K (Ryan Gosling). Lo vemos por primera vez nada más comenzar la película, cuando este acude a una casa solitaria en una zona que destaca por tonos marrones, excepto la puerta del lugar, de color amarillo (figura 24). Posteriormente, en el mismo lugar, descubre la primera pista, concretamente una flor del mismo color (figura 25). Más adelante, después de que la policía haya indagado más en el asunto, K recibe una llamada para que vuelva a la comisaría y en ese mismo instante aparece un cartel luminoso de este pigmento detrás del protagonista, es la señal de que debe seguir con el caso (figura 26). La relación entre estos elementos es continua durante todo el film, podemos verlo también cuando el protagonista visita la empresa que fabrica a los replicantes, que está bañada en su totalidad de una atmósfera amarilla (figura 27). Además, en este lugar también aparecen tonalidades doradas. Si atendemos a los estudios de Heller (2008) podemos ver la relación directa de este último color como símbolo de riqueza, algo que casa con la compañía, la más importante del mundo tras salvar al planeta de la catástrofe (figura 28). En otro momento, cuando el espectador descubre que una replicante ha tenido un hijo –algo sin precedentes– y además que esa mujer era el interés romántico de Deckard (Harrison Ford) en la primera entrega de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), los horizontes se abren. Ahora más gente, además del protagonista, busca al fruto de esa relación, y el color amarillo se empieza a relacionar también con ellos. Además de la propia empresa que he mencionado anteriormente, que se lanza en la búsqueda del retoño, otros replicantes que conocen esta historia se presentan por primera vez rodeados de este color (figura 29). El personaje de Joi (Ana de Armas) también viste un chubasquero de este color cuando acompaña por primera vez a K en su investigación, aspecto que destaca con el negro que inunda el momento (figura 30). Como se puede ver, hay una gran cantidad de

ejemplos que hacen obvia esta relación. Por último, se debe destacar que cuando el protagonista encuentra a Deckard, lo que supone el final de la investigación, el lugar está bañado entero en una atmósfera de color naranja, que es la intensificación del amarillo. Es el final del caso y por lo tanto donde el tono tiene su máxima expresión (figura 31). En definitiva, este pigmento acompaña durante toda la cinta al protagonista.

Otro de los colores que adquiere una gran importancia es el verde, relacionado con la vida tanto en la película como en los estudios de Heller (2008). Para hablar de esto debemos entender que el mensaje que lanza *Blade Runner 2049* es la pregunta ¿qué nos hace humanos? La respuesta no es el hecho de nacer, la película habla de que lo que nos hace ser personas es el puro hecho de vivir, es decir, tomar nuestras propias decisiones y ser libres. Es por esto que cuando Joi puede moverse por donde quiera sin estar recluida solo en una estancia, aparece bañada en una atmósfera de este color (figura 32). De la misma manera, cuando K cree que él es el hijo nacido de una replicante podemos verlo rodeado de dicho pigmento (figura 33). También aparece un personaje que se relaciona con este aspecto, pero que en realidad no puede decirse que esté viviendo, la hija de Deckard y la replicante. Su primera aparición es en un bosque, escena donde más predomina el color verde, respeto a la totalidad del film, pero que en realidad es un holograma, es falso (figura 34). De esta manera, siguiendo la filosofía del film sobre qué es un ser humano, no podemos decir que esté viviendo al estar esclavizada.

La habitación donde la tienen recluida no tiene color. Esto nos lleva al siguiente pigmento, el blanco. Asociado con la verdad, principalmente en dos momentos clave. Primero debemos destacar que la hija de Deckard va totalmente vestida de este color, ella es además la pieza que K está buscando, ya que es la clave de toda su investigación. La primera vez que el protagonista habla con ella, él todavía no lo sabe y es por eso que cuando sale del lugar donde está, podemos ver que hay nieve, pero que está no cubre todo el suelo (figura 35). Pero más adelante, cuando él ya haya descubierto este secreto, el mismo lugar estará repleto de nieve (figura 36).

El último color que tiene un uso especial en *Blade Runner 2049* es el azul. En este caso se relaciona con el cambio que hace a los personajes comenzar a vivir. Primero lo vemos con Joi, que es un holograma que solo podía moverse por una habitación pero gracias a una máquina que compra K, ella puede ir por donde quiera. En este momento ella aparece con un vestido azul (figura 37). De nuevo se emplea este color cuando el

personaje de K, descubre que en realidad no es el hijo de la replicante y aparece bañado con una luz magenta (figura 38), pero cuando decide ayudar a Deckard, es decir, tomar sus propias decisiones y por ende vivir, la iluminación que se cierne sobre él se torna azul (figura 39). De esta manera se cierra el ciclo del protagonista, él ha tomado un bando y por lo tanto ya no es alguien que se someta a las órdenes de otros, ha dejado de ser máquina para ser un ser humano.

4.4.2. La iluminación

La iluminación como recurso narrativo en *Blade Runner 2049* tiene un uso descriptivo a la par que narrativo. Primero porque al ser una película de ciencia ficción, su principal objetivo es el de crear y hacer creíble la atmósfera futurista que presenta la historia; y segundo, porque su uso, en muchas ocasiones, tiene un uso dramático que enfatiza la intencionalidad de la luz. Por ello, se dota a la ciudad en la que se desarrolla la acción, Los Ángeles, de un significado deprimente y post apocalíptico con lo que está repleto de carteles de neón que chocan con un ambiente oscuro, síntoma de la excesiva tecnologización de una decadente sociedad (figura 40). Es por esto que la obra destaca por el uso de una iluminación primordialmente artificial, con contadas ocasiones en las que podamos denominarla como natural.

Como elemento dramático, tiene varios usos. Por ejemplo para representar la figura de Wallace (Jared Leto), quien podemos decir que es el villano de la cinta y quien aparece preferentemente en la penumbra. Muchas veces podemos ver este efecto cuando dicho personaje habla pero no vemos más allá de su silueta (figura 41).

Observamos también el uso de la iluminación por manchas para iluminar las caras de los personajes. Esto tiene una especial relevancia en una escena en la que incide directamente sobre el personaje de K, cuando decide tomar sus propias decisiones como un ser humano y destacando el cambio y la evolución final del personaje (figuras 38 y 39). Además el uso de los contraluces es bastante recurrente durante el film. Algunos ejemplos son cuando el protagonista cree que es el niño que nació (figura 33) y la otra cuando encuentra el paradero de Deckard (figura 31).

En otro momento, también tiene un papel directo en la historia, lo que permite a Roger Deakins que la iluminación sea parte activa de la acción. En esta escena se recrea un concierto de Elvis por holograma durante una persecución. Podemos ver la silueta del

personaje de K en contraluz (figura 41) y acto seguido, después de un juego de luces que hace que estas se apaguen por un segundo, la silueta ha desaparecido completamente (figura 42 y 43).

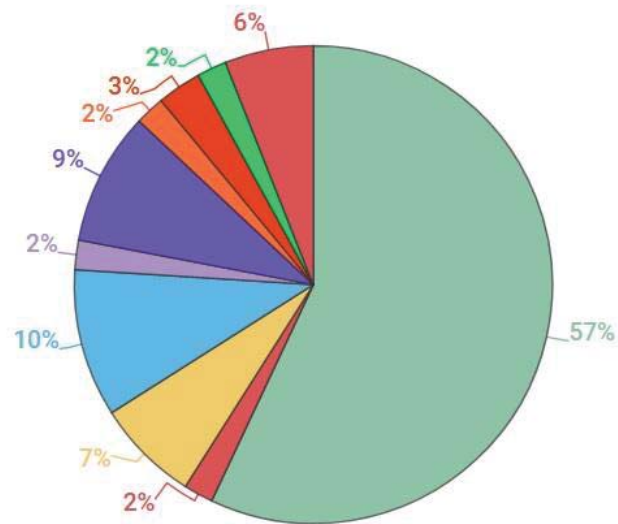
4.5. Resultados: tipos de encuadre

4.5.1. Fargo

De acuerdo con la codificación realizada acerca de la variable “tipos de encuadre” en la película *Fargo*, se ha observado que los primeros planos han sido los más utilizados. En concreto 170 veces, lo que supone un 58% del computo global, que ha sido de 291. Supone una gran distancia con su perseguidor más cercano, que ha sido el plano medio, usado en 30 ocasiones y que representa un 10%. Los menos utilizados han sido el plano americano, el inserto y el plano recurso, que aparecen cinco veces cada uno.

TABLA DE RESULTADOS <i>FARGO</i>, VARIABLE TIPOS DE ENCUADRE	
Primer Plano	170
Plano Americano	5
Plano General	23
Plano Medio	30
Plano Detalle	5
Plano Conjunto	27
Plano de Recurso	5
Toma de Reacción	8
Inserto	5
Toma de conexión	18
Total	296

Gráfico 1: Encuadres *Fargo*



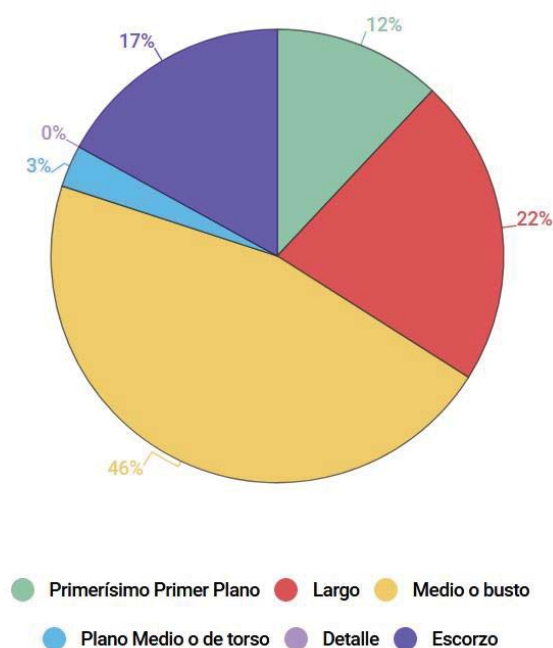
Fuente: Elaboración propia

Si atendemos a los primeros planos y teniendo en cuenta su división, el más utilizado ha sido el medio o busto, que aparece en 78 ocasiones, lo que representa un 46% del computo global. Le siguen el largo y el escorzo, que es utilizado 38 y 29 veces respectivamente. Los que menos aparecen son el de torso, con cinco, y el detalle, que no se usa en ningún momento.

TABLA DE RESULTADOS *FARGO*, VARIABLE PRIMEROS PLANOS

Primerísimo Primer Plano	20
Largo	38
Medio o busto	78
Plano Medio o de torso	5
Detalle	0
Escorzo	29
Total	170

Gráfico 2: Primeros Planos *Fargo*



Fuente: Elaboración propia

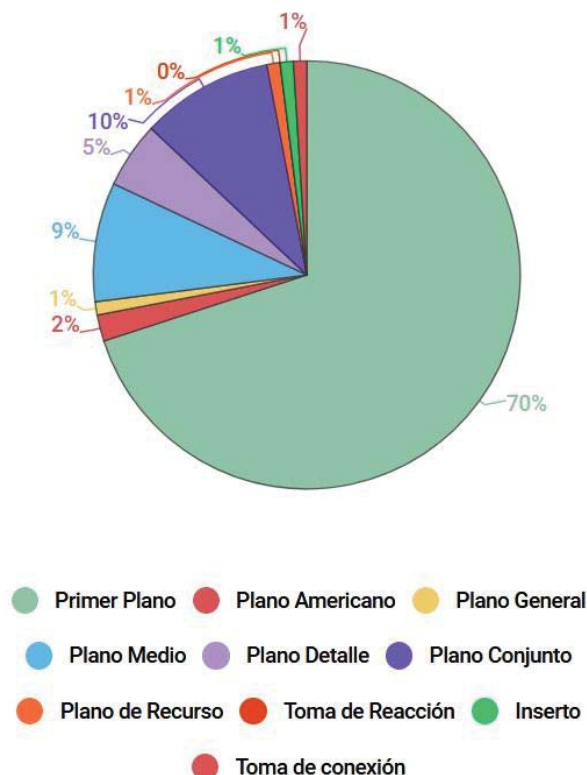
4.5.2. *El hombre que nunca estuvo allí*

De acuerdo con la codificación realizada acerca de la variable “tipos de encuadre” en la película *El hombre que nunca estuvo allí*, se ha observado que los primeros planos son los más utilizados. En concreto 247 veces, lo que supone un 70% del total. El plano conjunto con 34, uno más que el plano medio. El menos usado es el plano recurso, que se emplea dos veces. Tenemos también el plano general y la toma de conexión que cuentan con tres. La toma de reacción no se emplea en ningún momento de la película.

TABLA DE RESULTADOS <i>EL HOMBRE QUE NUNCA ESTUVO ALLÍ</i>, VARIABLE TIPOS DE ENCUADRE	
Primer Plano	247
Plano Americano	9
Plano General	3
Plano Medio	33
Plano Detalle	20
Plano Conjunto	34
Plano de Recurso	2

Toma de Reacción	0
Inserto	5
Toma de conexión	3
Total	346

Gráfico 3: Encuadres *El hombre que nunca estuvo allí*



Fuente: Elaboración propia

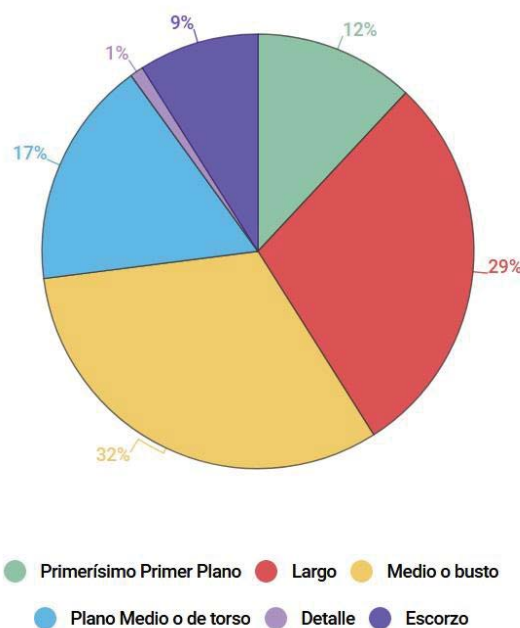
Si atendemos a los primeros planos y teniendo en cuenta su división, observamos que el más utilizado a lo largo de la película es el medio o busto, se emplea en 79 y el largo aparece 72. Ambos representan un 32% y un 29% del computo global respectivamente. Podemos encontrar que todos los primeros planos aparecen un gran número de veces, como el plano de torso o el primerísimo primer plano, que se emplean 43 y 31 veces correspondientemente. El que menos se utiliza es el detalle, solo en una ocasión.

**TABLA DE RESULTADOS *EL HOMBRE QUE NUNCA ESTUVO ALLÍ*,
VARIABLE PRIMEROS PLANOS**

Primerísimo Primer Plano	31
---------------------------------	-----------

Largo	72
Medio o busto	79
Plano Medio o de torso	43
Detalle	1
Escorzo	21
Total	247

Gráfico 4: Primeros Planos *El hombre que nunca estuvo allí*



Fuente: Elaboración propia

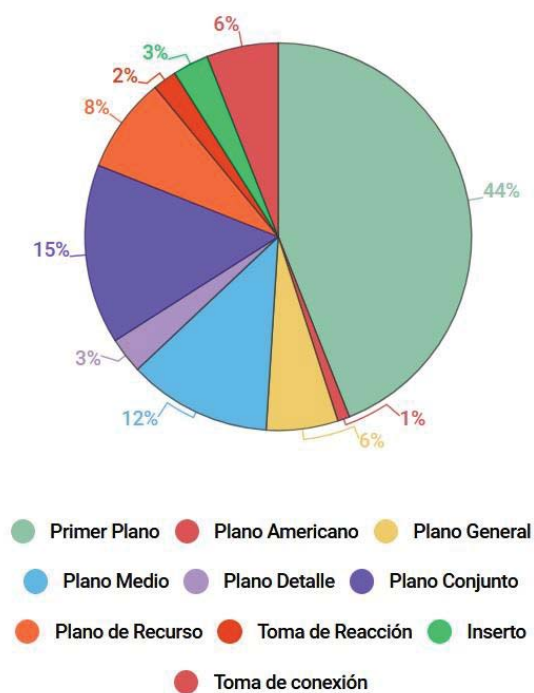
4.5.3. Sicario

De acuerdo con la codificación realizada acerca de la variable “tipos de encuadre” en la película *Sicario*, observamos que se utilizan 188 primeros planos, un 44% del computo global. El plano conjunto y el plano medio, aparecen 61 y 52 veces respectivamente. Los que menos aparecen son el plano americano, con uno y la toma de reacción con 6, lo que apenas representa un 1%.

TABLA DE RESULTADOS SICARIO, VARIABLE TIPOS DE ENCUADRE	
Primer Plano	188

Plano Americano	1
Plano General	25
Plano Medio	52
Plano Detalle	12
Plano Conjunto	61
Plano de Recurso	35
Toma de Reacción	6
Inserto	16
Toma de conexión	26
Total	422

Gráfico 5: Encuadres *Sicario*

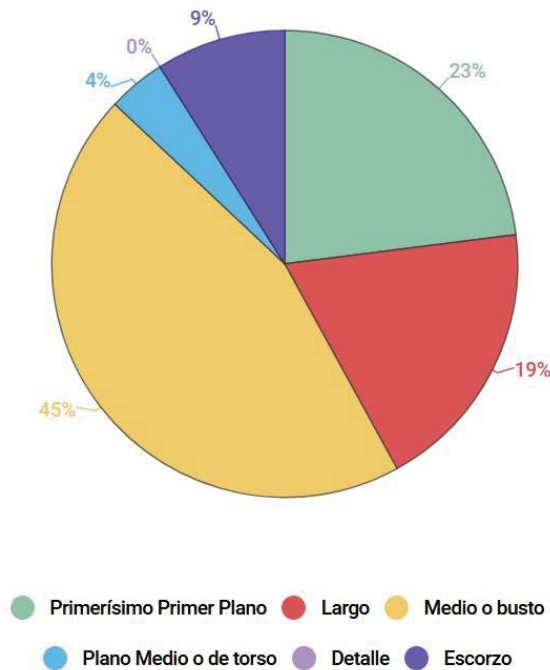


Fuente: Elaboración propia

Si hablamos de los primeros planos en *Sicario* podemos ver que el más utilizado es el de medio o busto, con un 45% sobre el cómputo global. El primerísimo primer plano con 42 y el largo con 36. Los que menos se usan son el de torso, que podemos verlo 8 veces, y prescinde del detalle.

TABLA DE RESULTADOS SICARIO, VARIABLE PRIMEROS PLANOS	
Primerísimo Primer Plano	42
Largo	36
Medio o busto	85
Plano Medio o de torso	8
Detalle	0
Escorzo	17
Total	188

Gráfico 6: Primeros Planos Sicario



Fuente: Elaboración propia

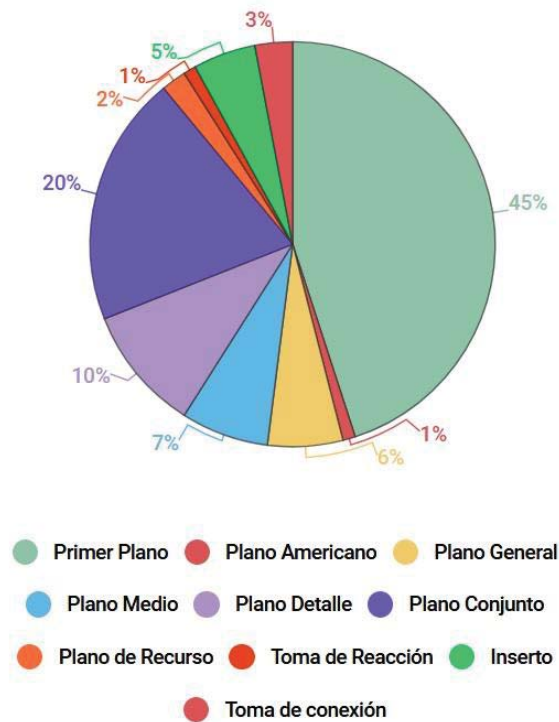
4.5.4. Blade Runner 2049

De acuerdo con la codificación realizada acerca de la variable “tipo de encuadre” en la película *Blade Runner 2049*, podemos observar que el plano más utilizado ha sido el primer plano con un total de 124, lo que supone un 45% del computo global. Le siguen el conjunto, con 52 y el detalle y el medio con 29 y 20 respectivamente. Esta vez los

que menos se utilizan son la toma de reacción, solo una vez, y el plano americano, que aparece en dos ocasiones.

TABLA DE RESULTADOS <i>BLADE RUNNER 2049</i>, VARIABLE TIPOS DE ENCUADRE	
Primer Plano	124
Plano Americano	2
Plano General	17
Plano Medio	20
Plano Detalle	29
Plano Conjunto	52
Plano de Recurso	7
Toma de Reacción	1
Inserto	15
Toma de conexión	8
Total	275

Gráfico 7: Encuadres *Blade Runner 2049*



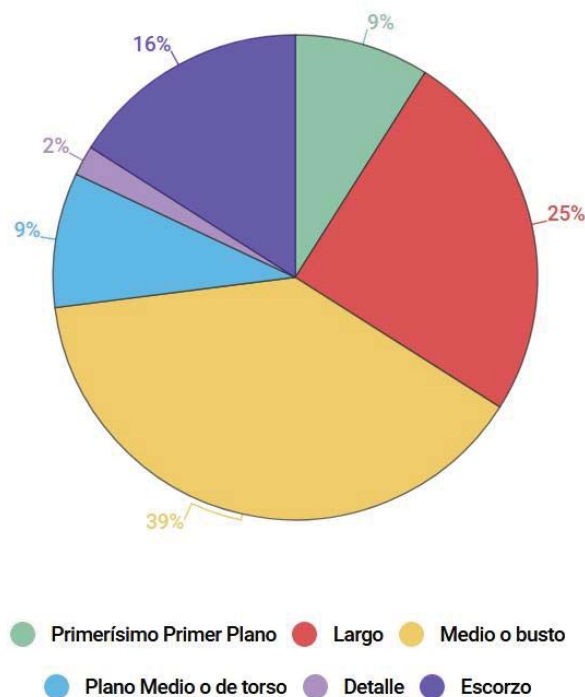
Fuente: Elaboración propia

Si hablamos de los primeros planos, el que más veces se ha empleado ha sido el medio o busto, en 49 ocasiones, lo que supone un 39% del total. Le sigue el largo y el escorzo, que son utilizados 31 y 20 veces respectivamente. Los que menos han sido observados son el primerísimo primer plano y el plano medio o de torso, ambos con 11. También el detalle, que solo aparece en dos situaciones.

TABLA DE RESULTADOS *BLADE RUNNER 2049*, VARIABLE PRIMEROS PLANOS

Primerísimo Primer Plano	11
Largo	31
Medio o busto	49
Plano Medio o de torso	11
Detalle	2
Escorzo	20
Total	124

Gráfico 8: Primeros Planos *Blade Runner 2049*



Fuente: Elaboración propia

5. Conclusiones

El haber realizado un análisis empírico de *Fargo*, *El hombre que nunca estuvo allí*, *Sicario* y *Blade Runner 2049*, nos ha permitido obtener una serie de resultados respecto a las tres variables a analizar: tipos de encuadre, color e iluminación. Después de concluir la investigación, procedemos a establecer unas conclusiones en base a lo que hemos podido observar.

Primero, debemos hablar de los objetivos que nos marcamos al principio del trabajo. Tras haber realizado la investigación, podemos confirmar que se han cumplido todos los objetivos que se establecieron previamente.

Pasamos ahora a hablar de las hipótesis del trabajo. La principal y de la que partía la investigación era: **“El trabajo de dirección fotográfica de Roger Deakins se realiza con intenciones comunicativas determinadas en función de los recursos técnicos-artísticos empleados”**. Esta se ha podido verificar tras realizar el análisis de las películas. A través de las tres categorías estudiadas hemos podido comprobar que la obra de Deakins tiene una finalidad determinada:

- En cuanto a los encuadres destaca el uso de los más expresivos, los primeros planos, concretamente del medio o busto. Con esto, hace destacar a las personas sobre los fondos o los objetos, guiando la mirada del espectador hacia los personajes.
- El color adquiere un uso simbólico que permite relacionarlo con diferentes sensaciones así como con momentos de la trama.
- La iluminación se utiliza en todas las cintas con un objetivo dramático, destacando el uso de la luz por manchas para realzar objetos y personajes y así centrar la mirada del vidente en la acción. También se usa este recurso con un objetivo descriptivo que permite aportar veracidad al relato que se muestra en pantalla.

Respecto a las hipótesis más concretas, que derivan de la anteriormente mencionada, diferenciamos las siguientes:

- **“Existen elementos en común en el trabajo técnico-artístico de Roger Deakins que conducen a pensar que este director de fotografía ha adquirido a lo largo de su trayectoria un estilo propio”**. Esta hipótesis ha quedado

corroborada. Si atendemos a la primera parte de esta, podemos afirmar que sí existen elementos en común. Primero, si nos fijamos en la variable de los tipos de encuadre, podemos decir que en todas las películas han predominado los primeros planos con una gran diferencia. Además dentro de este tipo de plano, el más utilizado ha sido en todos los casos el de medio o busto. Segundo, si atendemos a la categoría del color, observamos que Roger Deakins lo emplea de una manera simbólica. En concreto destaca el uso que hace de este a través de la ropa de los personajes y el alcance que tiene dentro del desarrollo de la historia, como en *Blade Runner 2049*, donde algunos tonos adquieren una gran relevancia como elemento dramático y descriptivo. Finalmente, si hablamos del manejo de la luz, vemos que existe una dominancia de la iluminación por manchas con el objetivo de hacer destacar ciertos aspectos dentro de una escena, tanto situaciones como personas. En este último caso se emplea con una finalidad dramática y podemos encontrarlo en todas las obras. También se hacen recurrentes los contraluces para destacar personajes y crear siluetas, lo que adquiere una gran relevancia en *El hombre que nunca estuvo allí*, al estar rodada en blanco y negro. No obstante, este recurso está presente en las cuatro cintas en mayor o menor medida con el objetivo de potenciar las emociones. En cuanto a la segunda parte de la hipótesis, centrada en si el cinematógrafo ha adquirido un estilo propio o no, de nuevo queda afirmado. Podemos comprobarlo ya que en la película más antigua analizada, *Fargo* (1996), vemos que Deakins se sirve de pocas de dichas técnicas en cuanto al color o la iluminación, que solo adquiere importancia en una escena. No obstante, en la cinta más moderna del estudio, *Blade Runner 2049* (2017), observamos las mismas técnicas pero en un mayor número de ocasiones. Además, cabe destacar que durante los otros dos films, también podemos contemplar como aparecen los mismos métodos.

- **“Los tipos de encuadre que aparecen con mayor frecuencia son los primeros planos, al relacionarse directamente con los personajes, elemento básico de una película”.** Esta hipótesis ha quedado totalmente verificada. En las cuatro películas los primeros planos son los que más se utilizan con una gran ventaja respecto los segundos más utilizados. Destaca su número en aquellas dirigidas por los hermanos Coen, donde representan más del 50% del total de los encuadres que se han observado, por lo que se entiende que estos cineastas dan una mayor importancia a la interacción de las personas en sus obras. Si

atendemos a los films de Denis Villeneuve, también encontramos que los primeros planos son los que más aparecen pero en ningún momento suponen más de la mitad del total.

6. Referencias bibliográficas

- Aronovich, R. (1997). *Exponer una historia: la fotografía cinematográfica*. Barcelona, España: Gedisa.
- Brown, B. (2008). *Cinematografía, teoría y práctica: la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo*. Barcelona, España: Omega.
- Crespo, M.A. (2013). *Dirección cinematográfica: manual avanzado de aprendizaje creativo*. Córdoba, España: Autoedición.
- FelicI, M. J. (1962). Cinema and Phtography: The poetics of *Punctum* in Chris Marker's *La Jetée*, n°12, 52-60. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=75&path%5B%5D=61>
- Field, S. (1996). *El manual del guinista: ejercicios instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid, España: Plot Ediciones.
- Guerín, M.A. *El relato cinematográfico. Sin relato no hay cine*, Barcelona, Paidós, Los pequeños cuadernos de "Cahiers du Cinéma", 2004.
- Gutiérrez San Miguel, B. (2006). *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid, España: Cátedra.
- Heller, E. (2008). *Psicología del color: cómo actúan los colore sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España :Gustavo Gili, S.L.
- Laszlo, A. (2000). *Every frame a Rembrandt: art an practice of cinematography*. Woburn, Estados Unidos: Focal Press.
- Llinás, Francisco. *Directores de fotografía del cine español*. Madrid: Filmoteca Española, Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, Ministerio de Cultura, 1989.

- Marradi, A., Archenti, N., & Piovani, J. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Buenos Aires: Editorial Emecé.
- Mascelli, J.V. (1965). *The Five C's of cinematography. Motion picture filming techniques*. Los Angeles, Estados Unidos: Silman James Press.
- Pascual, J., Frías D. y García, F. (1996). *Manual de psicología experimental*. Madrid: Ariel.
- Redwine, S. (2009). The Five C's of cinematography by Joseph V. Mascelli. *Christian Video Magazine*, 21-22. Recuperado de https://www.academia.edu/3355387/The_five_Cs_of_cinematography
- Romaguera I Ramió, J y Alsina Thevenet, H. *Textos y manifiestos del Cine*, Madrid, Cátedra, col Signo e Imagen, 1989.
- Salt, B. (2006). *Moving into Pictures*. Londres, Reino Unido: Starword.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2016). *Del guión a la pantalla: lenguaje visual para guionistas y directores de cine*. Barcelona, España: Ariel.
- Tolan, G., “El cameraman cinematográfico”, en *Theater Arts*, Nueva York, septiembre de 1941.

Otras webs utilizadas

<http://www.filmreference.com/film/71/Roger-Deakins.html>

<http://www.cinematographers.nl/PaginasDoPh/deakins.htm>

<https://ascmag.com/articles/deakins-blade-runner-2049>

https://www.imdb.com/name/nm0005683/bio?ref=nm_ov_bio_sm

https://www.philly.com/philly/entertainment/20101222_Roger_Deakins_is_the_very_famous_cinematographer_you_ve_probably_never_heard_of.html

Filmografía

- Coen, J., Coen E. (productores) y Coen, J., Coen E. (directores). (1996). *Fargo*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos, Reino Unido: PolyGram Filmed.

Coen, J., Coen E. (productores) y Coen, J., Coen E. (directores). (2001). *El hombre que nunca estuvo allí*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos, Reino Unido: Working Title Films.

Iwanyk, B., Smith, M., Luckinbill, T., Luckinbill, T. Villeneuve, D. (director). (2015) *Sicario*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Black Label Media.

Johnson, B., Kosove, A., Yorkin, C., Yorkin, B. (productores) Villeneuve, D. (director). (2017). *Blade Runner 2049*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures.

7. Anexos

Las 5 C de Mascelli

Ángulos de cámara

El lugar en el que ubiquemos la cámara es fundamental a la hora de realizar una película ya que cada plano requiere conformar un encuadre de la manera más adecuada posible. Esto determinará el punto de vista desde el que el espectador ve la escena y todo el área que se cubre desde el objetivo de la cámara. Así, podrá dotarse a la película de diversos valores, mediante los que poder transmitir al espectador situaciones dramáticas, de suspense, terror o crear un ambiente de tensión de una forma más subjetiva. Esto además permite poner al espectador más cerca o lejos de la escena, según la amplitud del plano. Existen diferentes tipos de ángulos de cámara, los más importantes son:

- a) **Objetivo**. Cuando se graba desde el punto de vista de alguien que no aparece en la escena. Actualmente es uno de los más utilizados a la hora de rodar películas.
- b) **Subjetivo**. El espectador forma parte activa de la acción desde un punto de vista personal ya que la cámara rueda desde lo que ve el personaje que aparece en pantalla.
- c) **Punto de vista o POV**. A medio camino entre los dos anteriores, permite que el espectador esté cerca de la acción pero sin llegar a ser subjetivo ya que el objetivo se mantiene por detrás de un personaje, de manera que mantiene un cierto tono de ángulo objetivo.

Continuidad

Cualquier película que se precie debe tener un orden lógico de acontecimientos gracias a una fluidez adecuada de las imágenes, como si fuesen los capítulos de un libro. Este aspecto influirá en el fracaso o el éxito de la cinta, ya que la falta de continuidad puede hacer que las imágenes mostradas no sean coherentes entre sí. No obstante, existen casos donde esta falta de cohesión está justificada por el propio tono del film. Dentro de esta continuidad podemos diferenciar entre dos variantes:

- a) Continuidad en el tiempo, siempre dentro de la lógica de la película, ya que no todas tienen un orden lineal sin saltos al pasado o al futuro.
- b) Continuidad en el espacio, cuando las acciones se mueven de un lugar a otro ya sea una distancia cercana o cientos de kilómetros. En este último caso, filmar las áreas más importantes o algunos trucos de edición pueden producir que el público tenga la sensación de estar viendo el viaje entero, con lo que no se pierde esta continuidad.

Cortes

Apartado más relacionado con el trabajo del editor que con el de un director de fotografía. No obstante, Mascelli (1965) habla de que este apartado va dirigido a todos los miembros de una película para que trabajen teniendo en cuenta la dificultad que tiene la labor del editor, que encuentra el bruto de la cinta con todos los cortes sobre los que tendrá que construir una historia coherente en tiempo y en espacio. De esta manera, el director de fotografía deberá adecuar su trabajo para facilitar la tarea en el montaje de la película.

Primeros planos

Los primeros planos son una parte esencial de las películas, ya que si por algo destaca el séptimo arte es por la presencia de personajes; que son los protagonistas de este tipo de encuadre. Los PP consiguen aislar algo en la pantalla permitiendo eliminar todo aquello que no sea esencial en el encuadre. No obstante, al ser uno de los encuadres más expresivos, su mal uso puede tener un efecto totalmente contrario. Mascelli (1965) habla de que si atendemos al tamaño de estos primeros planos, es decir, la cercanía de la cámara respecto del objeto, podemos diferenciar entre: distancia media, primer plano de cabeza con hombros, primer plano de cabeza y el de cuello alto.

De esta manera, entendemos que dentro de la cinematografía, los primeros planos o *close-ups* tienen un papel importante ya que tienen gran poder a la hora de influir emociones al espectador, especialmente a través de las expresiones de los personajes. Aunque existen un gran número de encuadres igualmente utilizados por cineastas son los primeros planos los que tienen la mayor carga dramática y consiguen captar más la atención del espectador. Como comenta Mascelli (1965), “cuanto más fuerte sea el motivo de usar un primer plano, este encuadre ayudará más a crear una hilo argumental más efectivo” (p,195).

Composición

Relacionado con el orden y la distribución de los elementos en una escena, ya sea un personaje e incluso un mueble. De nuevo, una buena composición puede ayudar tanto al éxito de una película, ya que si este apartado está bien trabajado permitirá centrar la mirada sobre ciertos aspectos elegidos por el director de fotografía. Además, como se ha comentado con anterioridad, el trabajo del cinematógrafo es bastante personal y en el caso de esta “quinta c” ocurre lo mismo, ya que no todo el mundo tiene el mismo entusiasmo por, por ejemplo, la simetría. Así, la composición es una función de los directores de fotografía cuando este debe organizar todos los objetos pictóricos antes de comenzar a grabar. Mascelli (1965) dice que “hasta que una escena no está completamente compuesta, el fotógrafo no puede tener del todo seguro qué es lo que va a rodar” (p,199). Asimismo, es en este proceso donde se deben elegir los diferentes ángulos y planos que se grabarán con el objetivo de conseguir que la composición se vea mejor.

Dentro de esta “quinta c” encontramos diferentes elementos compositivos que pueden ayudar a colocar los objetos en el encuadre y que provocan una respuesta emocional más o menos similar en la mayoría de los espectadores. Estos elementos son los siguientes:

- Líneas. Ya sean verticales, horizontales, curvas o diagonales. Estas conforman uno de los elementos compositivos más fuertes, incluso sin estar explícitas en el plano, ya que muchas veces pueden ser incluso más efectivas que las que aparecen directamente.
- Formas. Un elemento compositivo pero también una cualidad de todos los objetos. Dentro de este apartado también podemos encontrar otras formas como

la simetría, que aparece cuando los diferentes elementos captan la misma atención y están repartidos de forma equivalente respecto de un centro. Por otro lado, esta disposición tiene una contraparte, cuando las distintas formas están distantes entre sí y no forman un conjunto, lo que se entiende como asimetría (Gutiérrez San Miguel, 2006). Muchos directores de fotografía utilizan aquellas que tienen una cierta armonía para atraer la atención del espectador sobre un conjunto. Algunas de las que consiguen transmitir este equilibrio son, según Mascelli (1965), “los triángulos o los círculos” (p,202).

Por último, aparece una sexta C, el cumplido. Esta, que va aparte de las anteriormente definidas por Mascelli (1965), se relaciona con tener una buena sintonía entre los diferentes miembros de la película. Con esto, se facilitaría el trabajo de todos, como se ha mencionado por ejemplo en el apartado de los cortes, donde se dice que el director de fotografía debería trabajar pensando en la dificultad del oficio del editor y así facilitar su labor para conseguir un buen producto (Redwine, 2009).

Sinopsis de las películas analizadas

Fargo (1996)

Un hombre apocado y tímido, casado con la hija de un millonario que le impide disfrutar de su fortuna, decide contratar a dos delincuentes para que secuestren a su mujer con el fin de montar un negocio propio con el dinero del rescate. Pero, por una serie de azarosas circunstancias, al secuestro se suman tres brutales asesinatos, lo que obliga a la policía a intervenir. (FILMAFFINITY)

El hombre que nunca estuvo allí (2001)

Verano de 1949. Ed Crane (Billy Bob Thornton), un introvertido barbero de un pueblecito del norte de California, se siente insatisfecho de su rutinaria vida. Las infidelidades de su mujer (Frances McDormand) le brindan la oportunidad de ejercer un chantaje que podría ayudarle a cambiar su apática existencia. (FILMAFFINITY)

Sicario (2015)

En la zona fronteriza que se extiende entre Estados Unidos y México, la joven Kate Macer, una idealista agente del FBI, es reclutada por una fuerza de élite del Gobierno para luchar contra el narcotráfico. Bajo el mando de Matt Graver, un frío miembro de

las fuerzas gubernamentales, y de Alejandro, un enigmático asesor, el equipo emprende una misión que lleva a la mujer a cuestionarse sus convicciones sobre la guerra contra los narcos y los límites de la ley. (FILMAFFINITY)

Blade Runner 2049 (2017)

Treinta años después de los eventos del primer film, un nuevo blade runner, K (Ryan Gosling) descubre un secreto profundamente oculto que podría acabar con el caos que impera en la sociedad. El descubrimiento de K le lleva a iniciar la búsqueda de Rick Deckard (Harrison Ford), un blade runner al que se le perdió la pista hace 30 años. (FILMAFFINITY)

PLANTILLA DE CODIFICACIÓN	
Información básica	
Nombre de la película	Fargo
Duración de la muestra	00:00-32:50 (Primer acto)
Número total de encuadres	291
Tipos de encuadre	
Primer Plano	• Primerísimo Primer Plano 20
	• Largo 38
	• Medio o busto 78
	• Plano Medio o de torso 5
	• Detalle 0
	• Escorzo 29
Plano Americano	5
Plano General	23
Plano Medio	30
Plano Detalle	5
Plano Conjunto	27
Plano de Recurso	5
Toma de Reacción	8
Inserto	• Práctico 2
	• Énfasis 3
	• Atmósfera 0

Toma de Conexión	18
------------------	-----------

PLANTILLA DE CODIFICACIÓN	
Información básica	
Nombre de la película	El hombre que nunca estuvo allí
Duración de la muestra	00:00-42:53 (Primer acto)
Número total de encuadres	346
Tipos de encuadre	
Primer Plano	• Primerísimo Primer Plano 31
	• Largo 72
	• Medio o busto 79
	• Plano Medio o de torso 43
	• Detalle 1
	• Escorzo 21
Plano Americano	9
Plano General	3
Plano Medio	33
Plano Detalle	20
Plano Conjunto	34
Plano de Recurso	2
Toma de Reacción	0
Inserto	• Práctico 1
	• Énfasis 4
	• Atmósfera 0
Toma de Conexión	3

PLANTILLA DE CODIFICACIÓN	
Información básica	
Nombre de la película	Sicario
Duración de la muestra	00:00-39:25
Número total de encuadres	422

Tipos de encuadre	
Primer Plano	• Primerísimo Primer Plano 42
	• Largo 36
	• Medio o busto 85
	• Plano Medio o de torso 8
	• Detalle
	• Escorzo 17
Plano Americano	1
Plano General	25
Plano Medio	52
Plano Detalle	12
Plano Conjunto	61
Plano de Recurso	35
Toma de Reacción	6
Inserto	• Práctico 2
	• Énfasis 14
	• Atmósfera
Toma de Conexión	26

PLANTILLA DE CODIFICACIÓN	
Información básica	
Nombre de la película	Blade Runner 2049
Duración de la muestra	00:00-28:31
Número total de encuadres	275
Tipos de encuadre	
Primer Plano	• Primerísimo Primer Plano 11
	• Largo 31
	• Medio o busto 49
	• Plano Medio o de torso 11
	• Detalle 2
	• Escorzo 20

Plano Americano	2
Plano General	17
Plano Medio	20
Plano Detalle	29
Plano Conjunto	52
Plano de Recurso	7
Toma de Reacción	1
Inserto	• Práctico 9
	• Énfasis 6
	• Atmósfera
Toma de Conexión	8

Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figura 13



Figura 14



Figura 15



Figura 16



Figura 17



Figura 18



Figura 19



Figura 20

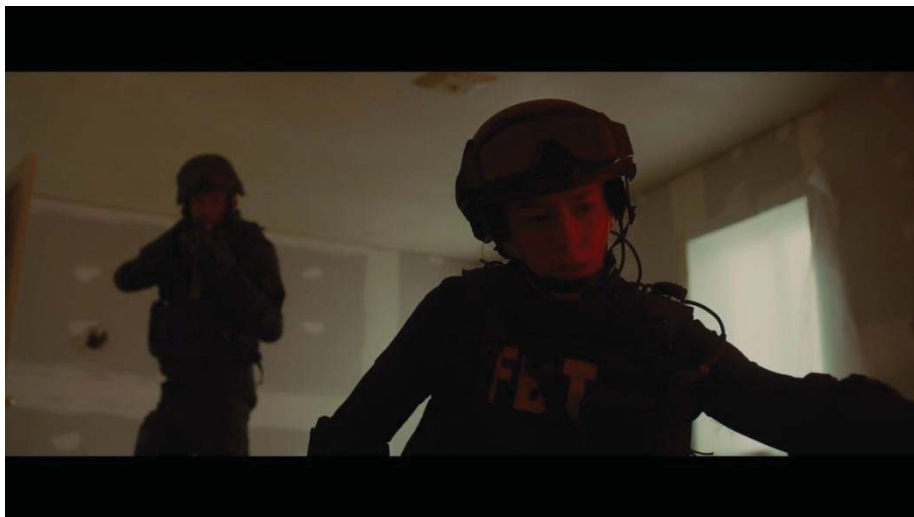


Figura 21

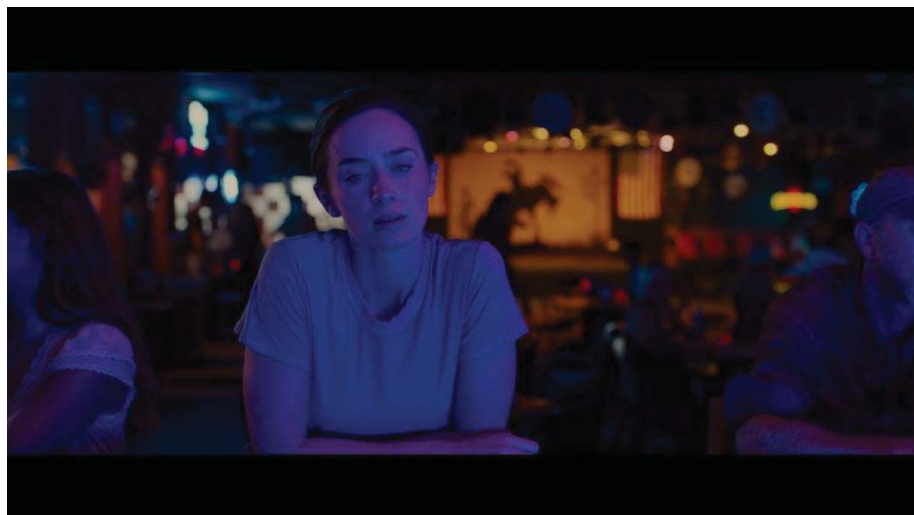


Figura 22



Figura 23



Figura 24



Figura 25



Figura 26



Figura 27



Figura 28

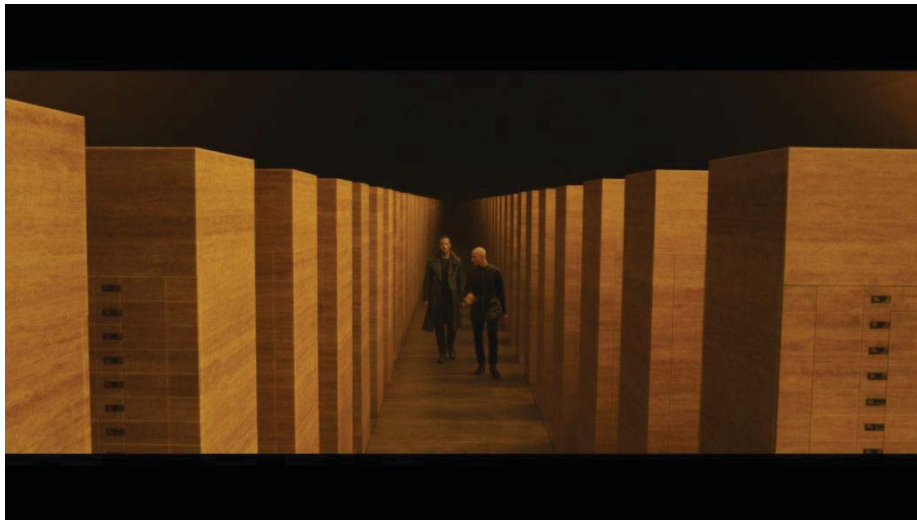


Figura 29

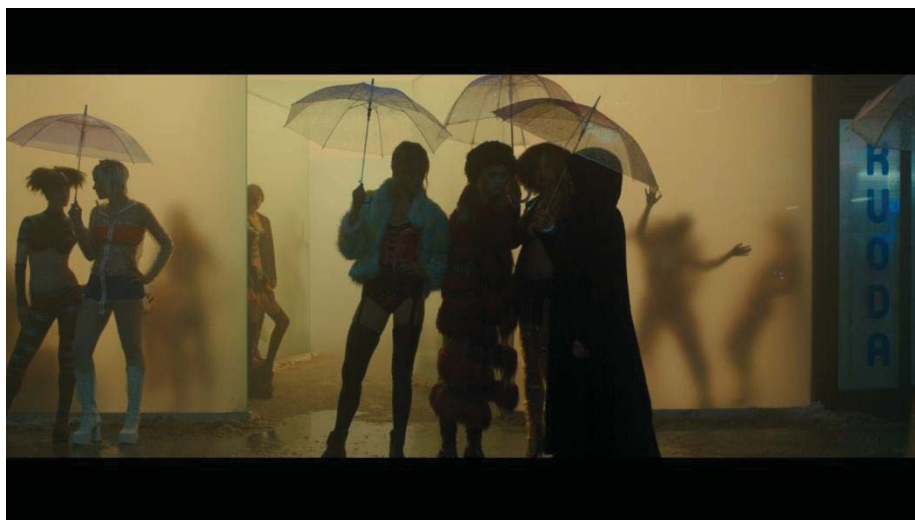


Figura 30



Figura 31



Figura 32



Figura 33



Figura 34



Figura 35



Figura 36



Figura 37



Figura 38

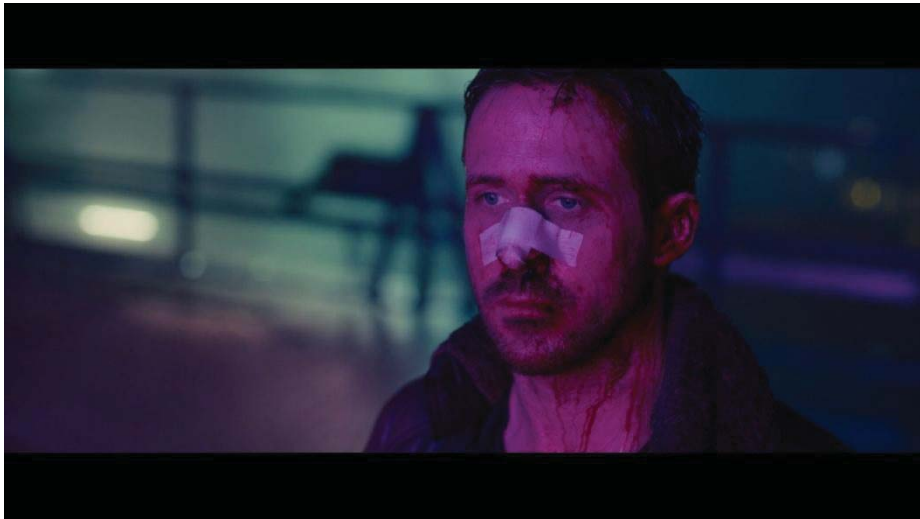


Figura 39



Figura 40



Figura 41



Figura 42



Figura 43

