

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES JURÍDICAS Y DE LA
COMUNICACIÓN



Universidad de Valladolid



GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

CURSO 2019-2020

Ancora

Producción de contenidos en Comunicación Audiovisual,
Publicidad y Relaciones Públicas

David Pérez de Quevedo Casanova

Tecla González
Segovia, 9 de julio de 2020

Al amor, neurótico y real.

Agradecimientos

A los instructores de mi conocimiento, todos y cada uno de ellos.

Resumen

Este proyecto tiene como objetivo producir una composición de carácter cinematográfico que reúna lo aprendido en el Grado de Publicidad y Relaciones Públicas vinculándolo con la industria audiovisual. El tipo de producción escogida ha sido el cortometraje por la reducida inversión que conlleva y la libertad creativa que permite.

En este Trabajo de Final de Grado se busca explorar los parámetros que conciernen a la producción de un cortometraje, desde la creación del guión y el desarrollo de la idea, hasta la grabación y el montaje de la pieza.

La película consta de un relato dramático, el último fragmento de un desamor. Estableciendo relaciones entre el amor y la creación, se presentará a un protagonista que vaga por sus últimos días de duelo tras el amor perdido. Seremos espectadores de su angustia e inexistente inspiración.

Un cortometraje con influencias de Bergman y Hitchcock, donde la obsesión, el suspense y los sueños colapsan la pantalla para retratar la neurosis a la que arrastra el amor. Una historia de falta y búsqueda.

Palabras clave

Cortometraje; preproducción; producción y rodaje; postproducción; amor-creación.

Abstract

This project aims to produce a cinematographic nature composition that brings together what has been learned in the Advertising and Public Relations degree, linking it with the audiovisual industry. The type of production chosen has been the short film due to the low investment it entails and the creative freedom it allows.

This Final Degree Project seeks to explore the parameters that concern a short film production, from the creation of the script and the development of the idea, to the recording and assembly of the piece.

The film consists of a dramatic story, the last fragment of a heartbreak. Establishing relationships between love and creation, the main character will be seen as a person who wanders his last days of battle after lost love will be introduced. We will be spectators of his anguish and non-existent inspiration.

A short film with influences from Bergman and Hitchcock, where obsession, suspense and dreams collapse the screen to portray the neurosis which love drags. A history of lack and search.

Keywords

Short film; preproduction; production and filming; post production; love-creation.

Índice

CAPÍTULO 0

0.1. Justificación.....	8
0.2. Objetivos.....	10
0.3. Cronograma previo.....	11

CAPÍTULO I

Introducción

1.1. Qué es un cortometraje.....	13
1.2. Cine y publicidad.....	15

CAPÍTULO II

Antesala de la idea

2.1. Influencias.....	18
2.1.1. Ingmar Bergman	18
2.1.2. Robert Bresson.....	21
2.1.3. Alfred Hitchcock.....	24
2.1.4. Películas.....	25
2.1.4.1. <i>Arrebato</i>	25
2.1.4.2. <i>Dolor y Gloria</i>	26
2.1.4.3. <i>Shame y Synecdoche, New York</i>	27
2.1.4.4. <i>Ad Astra</i>	28

CAPÍTULO III

De la idea a la realización

3.1. Idea temática.....	29
3.2. Construcción del relato.....	30
3.3. Construcción de los personajes.....	33
3.4. Título.....	33

CAPÍTULO IV

Los componentes fílmicos y la puesta en escena

4.1. Los componentes fílmicos.....	34
4.1.1. Los códigos tecnológicos.....	34
4.1.2. Códigos visuales.	35
4.1.2.1 Iconografía y simbolismo.....	35
4.1.2.2. Fotografía.....	36
4.1.2.3. La iluminación.....	44
4.1.2.4. El color.....	45
4.1.3. Los códigos gráficos.....	45
4.1.4. Los códigos sonoros.....	48
4.2. La puesta en escena.....	49
4.2.1. El escenario.....	50
4.2.2. El reparto y la dirección de actores.....	51
4.3. La puesta en serie.....	51

CAPÍTULO V

Producción y realización

5.1. Cronograma de rodaje.....	52
5.2. Guión técnico.....	53
5.3. Storyboard.....	55

CAPÍTULO VI

6.1. Referencias bibliográficas.....	58
6.2. Anexos.....	61

CAPÍTULO 0

0.1. Justificación

A lo largo de estos cuatro años de carrera, junto con mis compañeros Raúl Portero Lozano y Alberto Ramos Sanz, he aprovechado la libertad creativa otorgada por algunos docentes para crear cortometrajes. Alguno de los trabajos que hemos realizado son: *NitNit y el arte degenerado*¹ un corto de carácter experimental que trata la historia de un individuo en busca de la respuesta a su vacío creativo; *Un cortometraje casi acabado*², que alerta de la incomunicación actual entre los jóvenes vecinos; otros más sentimentalistas como *Su Cine*³, una retrospectiva que nace de videos en VHS, donde agradecemos a la figura materna por instruirnos en el lenguaje audiovisual; *Green*⁴, una pieza en la que un creador obsesionado con René Magritte abandona su búsqueda para vivir su vida; y *El Rey tiene una cita*⁵, un documental de carácter subversivo, donde criticamos la censura y abrimos la vía de la creatividad para sobrepasarla.



Imagen 1: *Su Cine* (2020)
Fuente: Captura

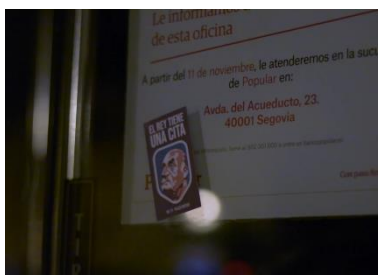


Imagen 2: *El Rey tiene una cita* (2019) Fuente: Captura



Imagen 3: *NitNit* (2019)
Fuente: Captura

Además, hemos realizado *spots* como *#FreeTamimi*⁶ que propone la firma masiva en Change.org por el caso de Ahd Tamimi; *Maldita friendzone*⁷, una sátira frente a la actual moda de encerrar al otro género en una amistad no solicitada; o entre otros muchos *El lugar favorito de papá*⁸, en el que se imitó la famosa escena de la película *Nymphomaniac* (2013) de Lars Von Trier donde la madre, acompañada de sus hijos,

¹ <https://vimeo.com/410341553>

² <https://vimeo.com/417224181>

³ <https://vimeo.com/395186338>

⁴ <https://vimeo.com/409943710>

⁵ <https://vimeo.com/303036333>

⁶ <https://vimeo.com/407112966>

⁷ <https://vimeo.com/407106559>

⁸ <https://vimeo.com/409939585>

entra en la casa del padre adúltero, y que relacionamos con lo incómodo que es habitar una casa que no sientes como hogar. Todas estas piezas han enriquecido mi experiencia a lo largo del tiempo y me han ayudado a generar narrativas y entender las funciones de una producción. Siempre han estado guiadas por un afán de romper con las estructuras comerciales, y expresarnos a través de la cámara, explorando y ensayando todas las opciones dadas por el universo audiovisual.

Tras estos cuatro años sabía que mi Trabajo de Fin de Grado estaría enfocado en la rama profesional, mientras que lo que me impulsó a llevar a cabo la idea de realizar un cortometraje fue mi profundo deseo por tratar uno de los grandes temas de la humanidad, el desamor y la destrucción que trae consigo. Un desamor puede arrasar el deseo de un sujeto, provocando una angustia y un dolor continuos que derivan en obsesión y destrucción. A su vez, quise relacionarlo con la creación, en este caso con la escritura cinematográfica, y como dicha creación se puede valer del desamor para aparecer, o, por el contrario, para desaparecer.

En todo momento intento plasmar mi visión acerca de estas cuestiones, mi experiencia subjetiva, como yo creo que se vive este duelo, esta pérdida devastadora e imprevista, que acaba con un futuro concebido antes de tiempo. En mi visión, cruda y pesimista, los sueños se mezclan con la realidad (confusa y neurótica) que rompe con la linealidad del tiempo. Un tiempo interminable, que hace desaparecer el día y la noche, donde la mente hace y deshace el recuerdo, para convertirlo en un cuadro cubista de amplias perspectivas, pero ninguna acabada y real. En este tiempo, el protagonista pasa de no aceptar la pérdida y lamentarse por ello, sentimiento que he representado con las visiones y los sueños, al momento final de la caída del objeto amado, cuando se acerca a la pantalla y ella se desvanece. En este momento, al final del cortometraje, el protagonista se desprende de su obsesión neurótica para “renacer”, es decir, que lo que he tratado de poner en escena es “la simbolización de su pérdida” (Zizek, 2001: 172), el momento en el que se da el desprendimiento final del objeto. A partir de ese momento, el protagonista se libera⁹ y contempla una nueva realidad donde se retoma la creación, representada con la primera mirada a cámara del protagonista.

⁹ Tal y como señala Freud en su texto *Duelo y Melancolía*, “vuelve a quedar el yo libre y exento de toda inhibición” (1917: 3).

El segundo de los componentes de esta ecuación es la creación (escritura cinematográfica). El protagonista asume la muerte simbólica y entiende que la inspiración (desvanecida durante este periodo) estaba en la propia pérdida, el dolor deviene en inspiración y la que fue su musa, lo vuelve a ser, pero en otro plano.

En definitiva, lo que he tratado de abordar a través de mi TFG son dos temas muy recurrentes en el cine (Almodóvar, Bergman, Siminiani, Fellini o Zulueta¹⁰): la creación y el amor, y por consiguiente, la obsesión y angustia que ambos traen consigo. Dos temas que afectan a un protagonista en duelo tras el amor perdido, sin deseo ni inspiración.

0.2. Objetivos

Los proyectos profesionales como opción de TFG en el Grado en Publicidad y Relaciones Públicas tienen el objetivo producir contenidos, en mi caso de carácter audiovisual, con las vistas puestas en llegar a una audiencia.

De esta manera, los objetivos específicos son:

- Realizar una aproximación al mundo audiovisual, el cual se abre como vía principal de mi especialización futura.
- Utilizar el software de una manera profesional.
- Realizar un ensayo personal sobre el tema, partiendo de las referencias cinéfilas que me han acompañado en el proceso.

¹⁰ *Dolor y Gloria*, *Persona*, *Mapa*, *Ocho y Medio* o *Arrebato*, respectivamente con sus autores, son ejemplos del trato hacia el amor o la creación.

0.3. Cronograma previo

Frente a la tarea de repartir las acciones para poder componer el cortometraje y su correspondiente memoria, he establecido una planificación clásica de: Decisión de la temática – Investigación – Producción previa – Creación – Análisis.

En cuanto a la decisión de la temática no fue complicada debido a que sentía la necesidad de tratar este tema. Mi preocupación, como siempre recordaba Bresson en sus entrevistas, estaba en la manera de tratar el tema y no el tema en sí (2015). Pero eso sería parte del proceso de producción previa.

La investigación fue larga e intensa. Se basó, por un lado, en el re-visionado y análisis (en puntos concretos) de diferentes filmes como *Vértigo* (1958), *Persona* (1966), *Un uomo à metà* (1966), *Arrebato* (1980), *Barton Fink* (1991), *Shame* (2011), *Perdida* (2014), *Hereditary* (2018), *Dolor y Gloria* (2019), *Ad-Astra* (2019), *Little Joe* (2019), etc. En todas estas piezas he buscado ejemplos para retratar al personaje (pasivo y derrotado), para establecer una coherencia narrativa a través de un montaje con elipsis y *flashbacks*, para encontrar las escenas a las que homenajear, como la de *Persona* (1966) o la de *Fresas Salvajes* (1957), presentes en el corto, y, por último, para articular escenas y dotar de significados a determinados objetos.



Imagen 4: *Barton Fink* (1991)
Fuente: Captura



Imagen 5: *Perdida* (2014)
Fuente: Captura

Y, por otro lado, me dediqué a la lectura de libros y artículos sobre cine y teoría, como *¿Qué es el cine?* (1958) de André Bazin, *El cine según Hitchcock* (1966) de François Truffaut, *Notas sobre el cinematógrafo* (1975) y *Bresson por Bresson* (2014) del propio Robert Bresson, *Mi último suspiro* (1982) de Luis Buñuel, *Linterna Mágica* (1987) de Ingmar Bergman, *Cómo analizar un film* (1991) de Francesco Casetti, y Federico Di Chio, *Cómo comentar un texto fílmico* (1993) de Ramón Carmona, *Así se hacen las*

películas (1999) del aclamado director Sidney Lumet, *El Guión* (2002) y *El diálogo* (2018) o *Anatomía del Guión* (2014) de John Truby, entre otros. Todos ellos me ayudaron a la hora de elaborar la narrativa, la composición de escenas, la distribución de los puntos de giro, etc. A su vez, me han servido de gran inspiración a lo largo de todo el proceso.

La producción previa tuvo como finalidad organizar todas las ideas que oscilaban hasta el momento, la definición del guión y el *storyboard*, la elección de medios técnicos, así como de actores y escenarios, tiempos de grabación, etc. Una vez establecidos todos estos parámetros, se llevó a cabo la grabación del cortometraje.

La creación ha sido más complicada de lo que en un principio parecía, debido a los aplazamientos de fecha por el Covid-19, la repetición de escenas en diferentes condiciones lumínicas, la distancia entre el lugar de rodaje y mis posibilidades, etc. A pesar de todo pude realizar la grabación y postproducción.

La escritura de la memoria, aunque fue acompañando a todos los procesos previos, se finalizó cuando el resto de partes estaban terminadas. Con la memoria se cierra el proyecto, haciendo un repaso sobre el desarrollo de este, tanto del proceso de preproducción donde reflexioné sobre las decisiones tomadas en la creación del guión o las influencias presentes, así como de las fases de producción, como la grabación o directrices para los actores, la fase de la posproducción donde se realizó el montaje y elección de planos y sonidos y, por último, las conclusiones sacadas del resultado final.

CAPÍTULO I

Introducción

1.1. Qué es un cortometraje

Según la RAE, un cortometraje es una película de corta e imprecisa duración. Una definición breve, que no nos permite saborear el contenido real de esta interesante forma artística audiovisual.

La crítica y teórica del cine Annemarie Meier escribe *El cortometraje: el arte de narrar, emocionar y significar* (2013) con el objetivo de revitalizar el análisis, el empleo y la valoración teórica del cortometraje. Meier insiste en no olvidar los inicios del cine, donde la duración no estaba pautada por la industria, y así allanar el camino al cortometraje y el medimetraje. De hecho, el cortometraje ha sido el estandarte del cine en sus comienzos, ya que la mayor parte de las piezas en esa época tenían una escasa duración.

El cortometraje es parte de la cultura cinematográfica. Desde sus comienzos hasta la actualidad, ha sido explotado en sus formas más clásicas, animadas o experimentales, incluso adaptándose a la producción publicitaria y propagandística.

Numerosos títulos han encumbrado al cortometraje, como *Viaje a la Luna* (1902) de Georges Méliès, primera gran obra del cine; también el surrealismo de *Un Chien Andalou* (1929) de Buñuel y Dalí; Jean Vigo con *À Propos de Nice* (1930) y su retrato personal de una ciudad llena de desigualdades sociales; los ensayos intimistas de Elías León Siminiani *Límites: Zoom* (2005) y *Primera persona* (2009), con los que busca desdibujar la frontera ficción-documental, a la que él mismo titula “cine textual”, donde transmite que es posible hacer cine con la “propia realidad” y “la propia vida”¹¹ (Siminiani, 2014). Asimismo, en la actualidad sigue siendo lienzo en blanco para pequeños y grandes realizadores, como es el caso del último cortometraje de David Lynch *What did Jack do?* (2017), con ambientación de cine negro y carácter surrealista, donde el propio Lynch entrevista a un sospechoso de asesinato representado por un mono sureño estadounidense que anuncia estar enamorado y ser inocente de los cargos.

¹¹ <https://vimeo.com/90875205>

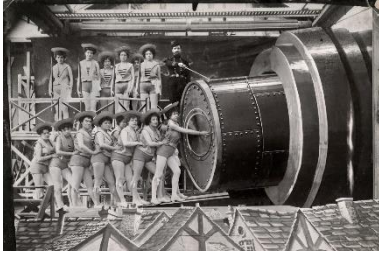


Imagen 6: *Viaje a la Luna* (1902) Fuente: Captura



Imagen 7: *Zoom* (2005) Fuente: Captura



Imagen 8: *What did Jack do?* (2017) Fuente: Captura

El cortometraje está colmado por una variedad de géneros y estilos que lo enriquecen tanto como a su hermano mayor, el largometraje. La patente similitud del cortometraje con la película tradicional es por todos conocida, pero las ventajas que nos otorga este formato, generan una divergencia interesante para el creador. Una producción menos compleja y costosa, que posibilita la condensación del contenido, el uso de la brevedad y la metáfora, la rotura del sistema clásico cinematográfico instaurado por la industria hollywoodiense, la oportunidad de relatar una historia inadaptable al largometraje, etc. Estas características, tentadoras y fascinantes para los realizadores amateurs, permiten realizar composiciones como *Ancora*.

En estos días donde el contenido es breve y vibrante, las directrices del consumo de contenidos audiovisuales las marcan las plataformas online. En ellas encontramos miniserias o contenidos poco exigentes para el espectador, simplemente entretenimiento y consumo exprés. Estas imposiciones del mercado dan esperanzas a formatos como el cortometraje y el medimetraje. En este sentido, Mathias Brüttsch, en su artículo *El cortometraje: el arte de la reducción*, subraya que en una gran parte de los cortometrajes de cerca de los diez minutos, se caracterizan por la reducción como principio narrativo y estético, tanto en personajes, localizaciones, giros argumentales, como en la gradación dramática (2004). Además el cortometraje tiene una gran facilidad para llegar a todos los públicos, proporciona una gran versatilidad para adaptarse a diferentes soportes y necesidades comunicativas; desde la concienciación social, a los relatos infantiles, pasando por la elaboración de ensayos filosóficos o su utilización en términos de *branded content*. Actualmente los mini-relatos¹² están muy solicitados en las bases de concursos de cine, ya sea en forma de corto-minuto o duración inferior a los dos o tres minutos. Al estar tan coartados, la condensación del contenido suele ser

¹² Cortometrajes de solo un minuto de duración

mayor, y acostumbran a tener una resolución sorpresiva, un recurso que genera recuerdo.

Para concluir con este punto, quisiera señalar que apostar por el cortometraje da la posibilidad de distanciarse de la corriente comercial cinematográfica y, por consiguiente, adentrarse en un universo colmado de posibilidades. Desde mi perspectiva, se necesita revalorizar el cortometraje como medio transgresor frente al largometraje, como espacio para la experimentación y la libertad creativa, tanto en lo narrativo, como en lo estético. Un medio al alcance de todos que permite descubrir y crear discursos propios.

1.2. Cine y publicidad

En estos cuatro años, el Grado de Publicidad y Relaciones Públicas nos ha permitido ir conociendo las posibles salidas profesionales dentro del ámbito comunicativo. De entre todas ellas, en mi caso particular me he decantado por la producción audiovisual, ya sea en formato cinematográfico o publicitario. Y es que la publicidad y el cine están estrechamente relacionados por diferentes razones.

En primer lugar, ambos medios comparten un mismo lenguaje audiovisual. Desde sus comienzos, unidos a través de la imagen y el sonido, se han valido de los mismos encuadres, ideas, técnicas de narración y puntos de giros. De hecho, la publicidad suele tomar parte de la técnica y la cultura cinematográfica para la realización de sus *spots*.

A menudo despreciado por los analistas, el *spot* ha, sin embargo, conquistado a un considerable número de conocidos realizadores de cine para experimentar con la innovación estética en la promoción de un producto o una campaña promocional. (...) El *spot* narrativo es especialmente atractivo para los amantes y estudiosos del cine puesto que se atiene a las convenciones narrativas que utiliza el cine. (...) Con su capacidad de narrar en menos de treinta segundos historias completas de gánster, melodramas, breves comedias, dramas cotidianos o escenas surreales, el *spot* es un campo fértil para el estudio semiótico. Por lo general apela al bagaje cultural de su público y en muchos casos recurre a los intertextos que resignifican imágenes y escenas de filmes. (...) Para los

publicistas audiovisuales el cine es un tesoro inagotable del que se nutren para la realización de comerciales y promocionales. (Meier, 2010)

En segundo lugar, la publicidad y el cine también comparten papel en la promoción de un film. Las grandes productoras y distribuidoras invierten gran parte del capital en publicitar sus películas. Cartelería, trailers, merchandising, etc. Francisco Perales Bazo en su artículo *Cine y Publicidad: el afiche cinematográfico* nos explica la importancia de la promoción de un film:

La película norteamericana se explotaba comercialmente en USA mucho antes que en el resto del mundo. (...) Los resultados de una campaña publicitaria multitudinaria, estratégicamente diseñada para cada filme, son imprescindibles para un eficaz lanzamiento, alcanzando unos costos que, a veces, supera el presupuesto propio del producto. (2009)

El cartel cinematográfico ha sido reclamo de coleccionistas y muy valorado por los cinéfilos. En este artículo, Francisco Perales centra su atención en este soporte publicitario, tratándolo como clave del imaginario colectivo cinematográfico: “El arte del cartel es un arte urbano, de la calle y eminentemente popular.” (2009)



Imagen 9: Poster Lolita (1962) Fuente:

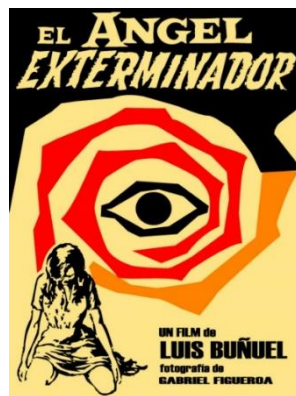


Imagen 10: Poster El Ángel Exterminador (1962) Fuente: Captura

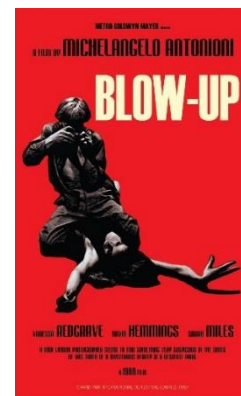


Imagen 11: Blow-Up (1966) Fuente: Captura

En tercer lugar, la publicidad y el cine se asocian por medio del *product placement*, como el caso de Jurassic World (2015) y Mercedes, Forrest Gump (1994) y Nike, James Bond (1962-2015) y Aston Martin, etc. O el *branded content* como la película de Lego (2014) y los tan populares *storytelling* y cortometrajes, que lleva empleando el sector publicitario en la última década.

Como indica María Dolores Lorán Herrero en su artículo *El uso del cortometraje como estrategia de branded content*:

El cortometraje aparece con fuerza en la búsqueda de nuevas maneras de posicionar en la mente de los públicos, de una manera sutil, una conexión emocional y un valor añadido. (...) Los cortometrajes se convierten en contenedores donde pueden aparecer las marcas y, por ello, estas se decantan por la ficción. La influencia de la industria audiovisual y del entretenimiento en la sociedad actual, potenciada por la facilidad de acceso que supone Internet, permite que las empresas apuesten por el cine y sus productos, y el cortometraje se erige como una de las fórmulas que sin llegar a necesitar el alto presupuesto de una película, puede transmitir en un espacio de tiempo bastante más breve, la esencia que una marca desea trasladar a sus stakeholders. (...) Según De Aguilera-Moyano, Baños-González y Ramírez-Perdiguero (2015), el cortometraje es el formato más atractivo y la plataforma de visionado más utilizada es Internet. (...) Se trata de acudir al prosumidor que, en el caso del acceso al cortometraje, resulta imprescindible. (2017)

Ejemplos de esto son el anuncio de Kenzo (2016), dirigido por Spike Jonze, o *The Follow* (2001), el corto dirigido por Wong Kar Wai para BMW.



Imagen 12: Forrest Gump (1994) Fuente: Captura



Imagen 13: The Follow (2001) Fuente: Captura

Como vemos, la publicidad y el cine son dos medios que se retroalimentan y que ofrecen grandes posibilidades, tanto en la realización de *spots*, con una narrativa y estilo propios del film, como en el *branded content* y el *product placement*, que permiten la grabación de cortometrajes de carácter publicitario.

CAPÍTULO II

Antesala de la idea

2.1. Influencias

Este cortometraje ha bebido de muchas fuentes, desde referencias explícitas a pequeños detalles casi inapreciables. A continuación voy a trazar una línea de referencias con los directores y películas que más me han influido. Entendiendo la genialidad de los creadores a los que me refiero en este apartado, el objetivo es el de plasmar lo que para mí han sido los pilares de la pieza presentada.

2.1.1. Ingmar Bergman

El prolífico realizador sueco, con su duro carácter, enamorado de momentos y lugares, de sencillo estilo de vida, nos ha degustado con auténticas piezas de culto, como *Fresas Salvajes* (1957), *El séptimo sello* (1957), *Persona* (1966) o *Fanny y Alexander* (1982), en las que siempre introducía elementos de carácter autobiográfico que podemos detectar al leer sus memorias *Linterna Mágica* (1987) e *Imágenes* (1990). Una infancia marcada por la relación con su madre y una maduración difícil donde la agitada vida sexual, las deudas y los fracasos, han marcado su vida y su obra.

Bergman nos ha dejado simbolismos y referencias que siguen presentes en el imaginario colectivo, tratados desde un punto de vista único y singular. Referencias que han sido reformuladas por otros grades realizadores, como Pedro Almodóvar, Michael Haneke, François Truffaut o Stanley Kubrick.

La mujer gana en su cine una gran trascendencia, se postula como el timón de sus historias, pero es el trato que hace del *amor*¹³, ya sea a la madre o a sus amantes, el que me ha inspirado en diversas decisiones tomadas a lo largo del proceso de creación. La escena inicial y final de *Persona*, donde el niño (Bergman) se acerca al rostro de Alma/Elizabeth (su madre), es una especie de requerimiento del amor materno, que el mismo nos afirma vital en su niñez. Esta escena está motivada por una experiencia vivida, en la

¹³ Se suele sostener que el amor no existe en el universo bergmaniano, que no tiene cabida. Él mismo lo afirma en diversos films, como en *Secretos de un Matrimonio* (1973), a través del personaje de Johann. Pero no es cierto, de hecho, *Saraband* (2003) no solo es una oda de amor hacia su esposa fallecida, sino que también nos permite entrever el tremendo amor que sentía hacia su madre.

que la madre, siguiendo los consejos de un psicólogo, rechaza el amor (posiblemente excesivo) de su hijo.

Me inclino sobre fotografías de la infancia y estudio el rostro de mi madre con una lupa en un intento de penetrar a través de sentimientos podridos. Sí, sí que la quería y en la foto está muy atractiva: el espeso cabello peinado con raya al medio sobre la amplia frente baja, el delicado óvalo facial, la dulce boca sensual, la cálida y franca mirada bajo las oscuras bien dibujadas cejas, las manos pequeñas y fuertes.

Mi devoción la molestaba, irritaba, mis muestras de ternura y violentos arrebatos la inquietaban (...)

Poco a poco fui comprendiendo que mi adoración, a veces tierna y a veces rabiosa, tenía poco efecto. Así que muy pronto empecé a ensayar una conducta que le resultara grata y que lograra despertar su interés. Un enfermo provocaba inmediatamente su compasión. Como yo era un niño enfermizo con innumerables dolencias, convertí esto en un camino, ciertamente doloroso pero infalible hacia su ternura. (...) El problema más difícil era que nunca se me daba la posibilidad de descubrir mi juego, arrojar la máscara y dejarme envolver por un amor correspondido. (Bergman, 2018: 11-12)

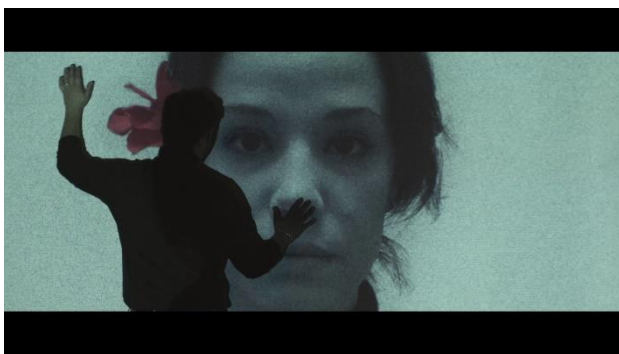


Imagen 14: Ancora (2020)
Fuente: Captura



Imagen 15: Persona (1966)
Fuente: Captura

Esta experiencia, llevada al ámbito amoroso, me parece la síntesis perfecta del amor no correspondido, donde el individuo ansía alcanzar el rostro del *otro* que, en otra dimensión, se desvanece. Por ello llevo a cabo un símil, traduciendo la anteriormente mencionada escena de *Persona*, de amor fraternal, en amor sexual. Un símil entre las raíces corpóreas (cordón umbilical) (González, 2012), que unen al hijo con la madre y, por otro lado, pero sin restarle importancia, las intangibles cicatrices que deja el amor en el alma.

También es la mítica escena de Alma (Bibi Andersson) y Elizabeth (Liv Ullmann), mirando a cámara, desafiando al espectador, la que en mí ha generado una gran impresión y he querido rehacer respetando la estructura, pero modificando el sentido. Ya que en el cortometraje no es una comparación o un simple enfrentamiento con el otro en el espejo, sino que he intentado generar un ambiente de terror cuando la chica le succiona el cuello, como en las clásicas imágenes de vampiros. Transcribo por tanto esta escena de Bergman en una alegoría entre el amor y la creación, cuando el primero falta, el otro se hunde.

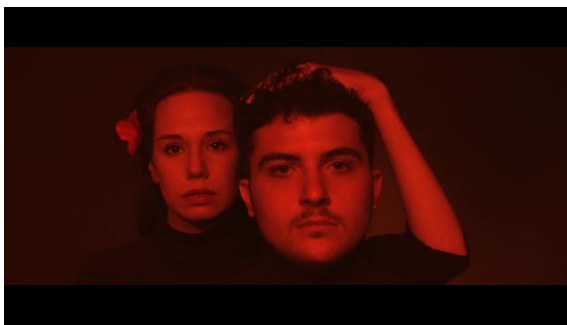


Imagen 16: Ancora (2020)
Fuente: Captura



Imagen 17: Persona (1966)
Fuente: Captura

La escena onírica de *Fresas Salvajes* (1957) me ha generado un gran interés. Bergman la emplea en una película donde la muerte y sus asiduos compañeros (la vejez, la falta de memoria, la confusión, etc.) están continuamente presentes. En ella el doctor Isak Borg (Victor Sjöström), al comienzo de la cinta, tiene una pesadilla donde se topa con un hombre sin rostro y posteriormente encuentra su propio cuerpo en un ataúd. También ha sido introducida en el cortometraje como se muestra en las imágenes 18 y 19.



Imagen 18: Ancora (2020)
Fuente: Captura



Imagen 19: Fresas Salvajes (1957)
Fuente: Captura

El maestro sueco siempre ha estado ligado al arte en sus diferentes vertientes, tanto al cine, como al teatro. Su estilo pulcro sigue siendo motivo de debate y análisis, ya que, como toda gran obra de arte, está abierta a múltiples lecturas. También debo mencionar que más allá de esta selección escénica, Bergman ha tenido siempre un gran peso en mi vida cinéfila, al ser un realizador que nos descubre su alter ego en cada una de sus cintas y escritos, combinando trazos de realidad con ficción.

2.1.2. Robert Bresson

Valorado por su autoría tanto en su vertiente teórica (libros, entrevistas y postulados) como en su vertiente de cineasta, Robert Bresson ha sido uno de los directores más admirado por el crítico André Bazin y, a su vez, más detestado por la industria de Hollywood. Pintor, como siempre se designaba, y poeta, Bresson es un cineasta que llevó a cabo un cine teórico, tal y como él mismo subraya en su libro de entrevistas *Bresson por Bresson*:

Considero mis películas como ejercicios, tentativas, esfuerzos dirigidos hacia algo que intento discernir pero que se aleja de mí cada vez que creo acercarme. Sufro por no trabajar con mis manos. Me gusta considerar mis películas como objetos. (Bresson, 2015: 303)

Como bien dice, ha empleado sus películas como ejercicios de progresión hacia un estilo final purificado, acorde a su ideal del cinematógrafo. Si bien es posible que sus tres obras iniciales sean las más importantes –*Diario de un cura rural* (1951), *Un condenado a muerte se ha escapado* (1956) y *Pickpocket* (1959)–, las diferencias halladas con su último filme *El Dinero* (1983) son palpables a simple vista. En este

último, se desprende casi por completo de la música, los simbolismos, los actores y el teatro fotografiado, y nos presenta el “ejercicio” más bressoniano posible.

Bresson ha dedicado gran parte de su tiempo a establecer las diferencias entre el cine, al que él llamaba teatro fotografiado, y el cinematógrafo (séptimo arte):

El cine bebe de un fondo común. El cinematógrafo hace un viaje de descubrimiento en un planeta desconocido. (Bresson, 1979: 72)

En sus ejercicios cinematográficos el uso de actores profesionales, la ficción, la psicología, el simbolismo provocado y aquello que recordase al teatro, estaba completamente prohibido. Él buscaba retratar un plano de la realidad usando modelos caracterizados como personajes derrotados, delgados, fríos e inexpresivos; personajes reales que sufrían y se topaban con el mal de la cultura. Bresson también evitaba la música (elevando los ruidos al primer puesto de sus códigos sonoros), y hacía un cauteloso empleo de los planos detalle, todo con la intención de entregarnos relatos de vida, tal y como son.



Imagen 20: El proceso de Juana de Arco (1962) Fuente: Captura



Imagen 21: Mouchette (1967) Fuente: Captura



Imagen 22: Al azar de Baltasar (1966) Fuente: Captura



Imagen 23: Pickpocket (1959) Fuente: Captura

Quizás su teoría no haya creado una escuela cinematográfica fiel a sus ideas, pero ha tenido una gran influencia en los creadores de la Nouvelle Vague y en el desarrollo del cine contemporáneo, que por momentos se aleja del teatro fotografiado y de la novela, para adoptar la posición de arte único y diferenciado.

El realizador francés prestó una gran atención a las manos, a las ventanas (signo de libertad), a las puertas y a la mirada. Tal y como leemos en su libro *Notas sobre el cinematógrafo*, “Una sola mirada provoca una pasión, un asesinato, una guerra.” (Bresson, 1979: 18). Bresson destaca en todo momento “la fuerza eyaculatoria del ojo” (Bresson, 1979: 18), de ahí sus frecuentes encuadres a la altura de los ojos, donde contemplamos la mirada del protagonista. Así mismo, prioriza el oído, “El oído, profundo e inventivo. El silbido de la locomotora nos suprime la visión de toda una estación.” (Bresson, 2015: 76). En su cine encontramos continuamente sonidos de algo que no es filmado, que no vemos, permitiendo al espectador imaginarse el suceso, como en la literatura.

Sus escritos han ideado algunos de los planos y la manera en la que he llevado a cabo el cortometraje. Tengo interiorizada su filosofía, y aunque creo que es complicado seguirla, un visionado de Robert Bresson siempre es para mí una inspiración para crear cine. Por ello lo considero mi gran influencia en el mundo audiovisual. Mostraré tres ejemplos concretos del cortometraje, donde la mirada y las manos son las protagonistas.

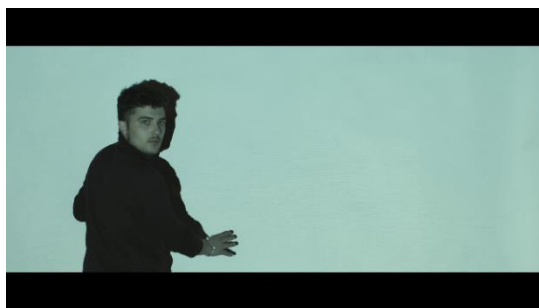
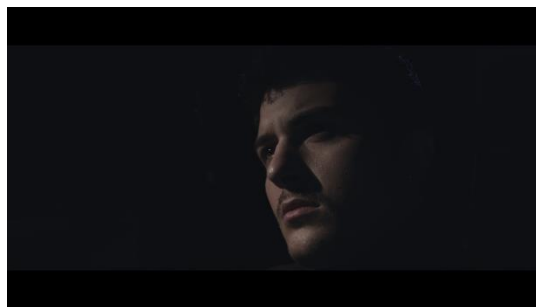


Imagen 24, 25 y 26: Ancora (2020) Fuente: Captura

2.1.3. Alfred Hitchcock

Si Bergman está presente en una cantidad abrumadora de realizadores, Alfred Hitchcock es posiblemente el autor más citado, readaptado e influyente del terreno cinematográfico. Tiene entre su filmografía grandes obras maestras del cine como *Rebeca* (1942), *Yo Confieso* (1953), *Con la muerte en los talones* (1959), *Vértigo* (1958), *Psycho* (1960), *Los Pájaros* (1963), y otras tantas. El punto de inflexión que Alfred Hitchcock estableció en el séptimo arte se llevó a cabo a través de la creación de códigos visuales, formas de narrar novedosas, introducción de silencios, protagonistas pulcros, tramas complicadas, un simbolismo e iconografía que han creado un lenguaje propio, un erotismo ardiente, etc. A Hitchcock le debemos el rumbo que ha tomado el cine tras su obra, una revolución nunca antes vista.

El creador londinense, maestro del suspense –“He tenido el monopolio del suspense” (Truffaut, F. 1966: 182)–, es parte de cada fotograma de este cortometraje, gracias a sus técnicas para suscitar suspense y a su particular uso del lenguaje cinematográfico. Concretamente, algunos de los momentos de su filmografía que he intentado implementar en el cortometraje son: la escena de la ducha de *Psycho*, destacada por el suspense que se genera mientras se acerca el asesino, sin que la protagonista se percate; y el uso de las flores de *Vértigo*, así como el juego con el color (ya que en la película se tiñen las escenas de verde o rojo dependiendo del protagonista y el papel que cumple en determinado caso).



Imagen 27: *Psycho* (1960)
Fuente: Captura



Imagen 28 y 29: *Vertigo* (1958) Fuente:
Captura

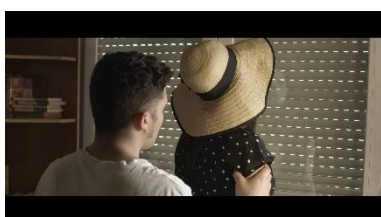


Imagen 30, 31 y 32: *Ancora* (2020) Fuente: Captura

2.1.4. Películas

2.1.4.1. *Arrebato*

El genio Iván Zulueta en 1980 nos deleita con la que, desde mi punto de vista, es la mejor película del cine español: *Arrebato*, su única y gran obra, que le coronó como cineasta y que mantiene sus enigmas hoy en día. Una cinta realizada bajo los efectos de la heroína y su genialidad para hacer cine, compleja de sentido y montaje que se abre a infinitas interpretaciones. En ella se trata el “objeto-cine” y el “objeto-heroína” como clave narrativa (Parrondo, 2019: 105-135). Está presente la muerte, el sexo, la adicción, el horror, etc.

Arrebato me ha permitido comprender y aplicar diferentes conceptos en el cortometraje, como el mito vampírico y la creación como consumición de la existencia. Además del juego objeto-cine, objeto-heroína, cambiando en el cortometraje este último por el amor que, a mi modo de ver, se pueden entender en la misma línea (adicción, consumición, neurosis, mono, satisfacción, goce, muerte). Además de la iconografía, ejemplos de la influencia de esta cinta en el cortometraje son los recursos técnicos como la cámara rápida de la primera captura, el mito vampírico, la superposición de sujetos, el individuo casi moribundo y la proyección.



Imagen 33, 34, 35 y 36: *Arrebato* (1980) Fuente: Captura

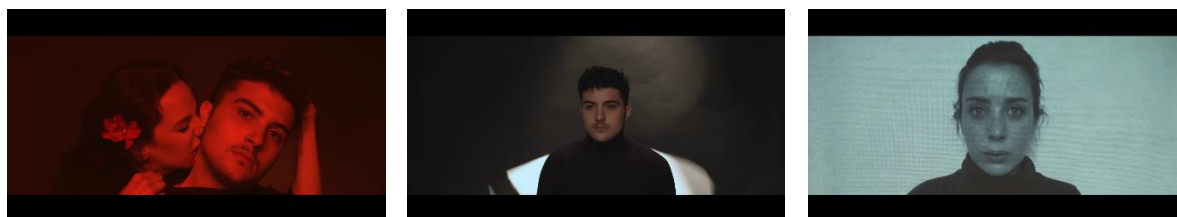


Imagen 37, 38 y 39: *Ancora* (2020) Fuente: Captura

2.1.4.2. *Dolor y Gloria*

El último film de Pedro Almodóvar (2019), con su nominación a los Oscars a mejor película extranjera es, bajo mi punto de vista, uno de sus mejores films. En ella vemos a un Almodóvar más maduro, contenido e intimista, que consigue transportarnos ahí donde él quiere. Una master-piece del cine contemporáneo, gracias a un montaje bien organizado y complejo y una maestría actuarial.

Salvador Mallo, un director de cine (alter ego del cineasta) se encuentra en un vacío creativo de años, acompañado de dolencias físicas y una fuerte depresión que le ha dejado al margen de la creación. La caracterización de un Antonio Banderas derrotado me ha servido de inspiración para el protagonista del corto. Salvador Mallo abandona la creación y posteriormente tantea con la heroína para acabar creando. El protagonista vuelve a crear cuando comprende que su vida, su dolor, es su inspiración.

De esta obra maestra extraje numerosas influencias como el uso del montaje, la elipsis y los saltos en el tiempo agresivos pero bien seleccionados. Además de la caracterización del hombre doliente, el tanteo con la medicación, la escritura y la vuelta a la creación han sido las mayores influencias que he recogido de *Dolor y Gloria*.

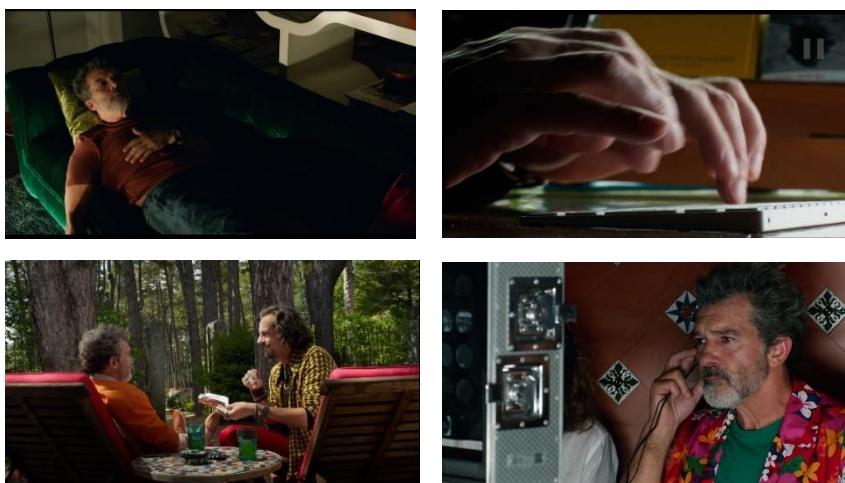


Imagen 40, 41, 42 y 43: *Dolor y Gloria* (2019) Fuente: Captura

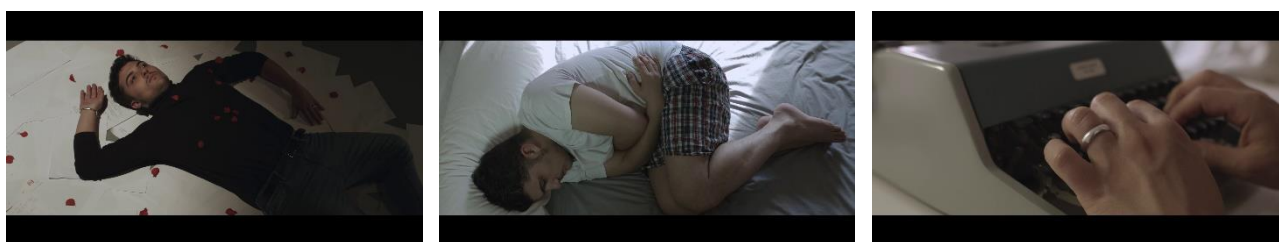


Imagen 44, 45 y 46: *Ancora* (2020) Fuente: Captura

2.1.4.3. *Shame* y *Synecdoche, New York*

Steve McQueen en 2011 estrena *Shame*, un film que pone de manifiesto las realidades contemporáneas que engloban al sujeto: el individualismo, la pérdida de valores tradicionales, la negación del amor, la incapacidad para comprometerse, la hipersexualidad y el hombre vacuo. Su temática dista de lo que procuro con el corto, pero es la manera en la que introduce a un personaje abatido, al igual que *Synecdoche, New York* (2008) del guionista Charlie Kaufman, lo que me ha cautivado de estas dos cintas. Las circunstancias de la vida les han arrebatado el deseo a ambos personajes, y los han convertido, como dice en la película de Kaufman, en un “muerto por dentro”.

De *Synecdoche, New York*, también rescato su enmarañado trato del tiempo, donde los relojes, las elipsis y las transiciones están delicadamente empleadas para llevar al espectador durante dos horas por la vida del protagonista. Caden Cotart es un director de teatro que es abandonado por su mujer y su hija, haciendo frente a una beca MacArthur, para continuar sus intereses artísticos. Caden vaga por el tiempo haciendo y deshaciendo su propia obra inconclusa.



Imagen 47 y 48: *Shame* (2011) Fuente: Captura



Imagen 49 y 50: *Synecdoche, New York* (2008) Fuente: Captura

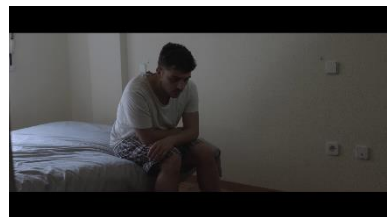
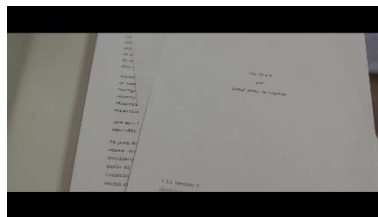
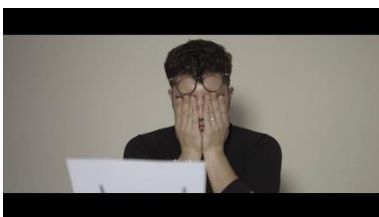


Imagen 51, 52 y 53: *Ancora* (2020) Fuente: Captura

2.1.4.4. *Ad Astra*

James Gray en 2019 estrena una película protagonizada por Roy (Brad Pitt), astronauta reconocido, que es elegido para llevar a cabo una misión espacial que se ve envuelta en grandes complicaciones. El film pone en escena un viaje completamente introspectivo de la vida del protagonista, que abandona el amor (volviendo a este, al final de la película) y apuesta su vida por el progreso en la carrera espacial. Un personaje, como los anteriores, bressoniano y bergmaniano, derrotado, imperturbable, triste, inexpresivo, frío e indiferente. Un sujeto que recita discursos, en voz en off, metafísicos y existencialistas sobre la realidad y el ser, su yo, en plena crisis existencial, por falta de claridad en su visión de la vida.

En Bergman, *Dolor y Gloria*, *Shame* y *Synecdoche, New York* al igual que en este film, encontramos ese protagonista muerto en vida que en el final de la cinta “renace”, o bien retornando a sus orígenes o bien dando un giro a su vida. En *Ad Astra*, en el último punto de giro, el protagonista comprende la jerarquía real de la vida y “renace”, tras un proceso introspectivo a lo largo de todo el film. De nuevo, comparte final con el cortometraje, donde el protagonista “renace” también.

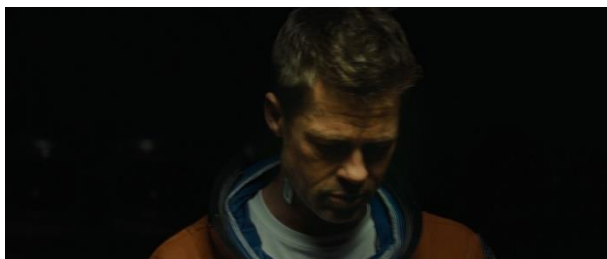


Imagen 54 y 55: *Ad Astra* (2019) Fuente: Captura

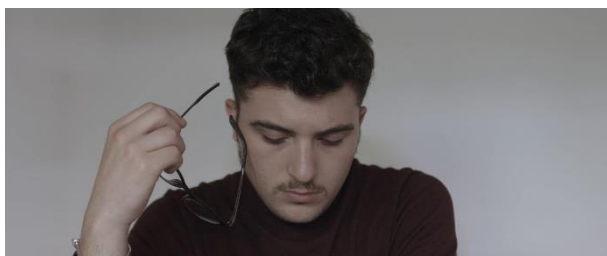


Imagen 56 y 57: *Ancora* (2020) Fuente: Captura

CAPÍTULO III

De la idea a la realización

3.1. Idea temática

El último fragmento de un desamor donde la obsesión y la angustia impiden el proceso de creación a un protagonista que vaga por sus últimos días de duelo tras el amor perdido. Esta podría ser la premisa del cortometraje. “Louis-Ferdinand Céline dividía a los hombres en dos categorías, los exhibicionistas y los mirones” (Truffaut, 2008: 26). En este caso, los espectadores cumplirán la función de voyeurs a lo largo de este viaje por el desamor, donde nos toparemos con la búsqueda, el intento de crear, los recuerdos, la frustración, el abandono, el sueño y su despertar último.

Según el guionista y teórico John Truby “El hilo temático es nuestro argumento moral” (2017: 145). Lo que viene a decir este enunciado, es que el tema es la excusa para mostrar nuestra visión acerca de él. Esta visión es única en cada una de las historias que escribimos. Para refinar mi idea temática tomé tres libros que me fueron de gran ayuda: *El Guión* (2015), *El Diálogo* (2018) y *Anatomía del Guión* (2017), los dos primeros de Robert McKee y el tercero de John Truby. Como mencionan en sus correspondientes escritos, son manuales con estructuras, ideas, ejemplos y consejos que el lector/creador puede tomar a su libre elección, dependiendo del tipo de pieza audiovisual que desea realizar.

Me he valido de alguno de los métodos que recomiendan seguir, para generar una narrativa, explorar el hilo temático y construir el personaje coherentemente. Un ejemplo que he empleado en la elaboración del guión ha sido el “sí mágico” de Stalivnasky (McKee, 2018: 145), donde el creador debe preguntarse ¿Qué pasaría si...? Y a partir de las hipótesis generadas ir construyendo paso a paso el transcurso de los hechos.

La idea de este proyecto es la de tratar la angustia producida por el desamor. La obsesión, la búsqueda, la idealización y la pérdida del deseo, todo ello está presente en este retrato propio que ligo con la creación. Una creación que, fruto del amor, vacila de manera imprecisa sin llegar a asentarse al entrar en la fase de duelo. La inspiración, cambiante, ha perdido a su musa y se duele por ello.

3.2. Construcción del relato

Este cortometraje se rige por el sistema clásico de tres actos, una introducción (escena 1), un nudo (escenas 2, 3 y 4) y un desenlace (escena 5). Se abre con unas imágenes de un proyector accionándose. Estas imágenes son una reescritura del comienzo de *Persona* (1966). Tienen como intención dar comienzo a la película, al cortometraje, y a su vez hilar con la segunda escena que son las imágenes de las jóvenes pasando en la proyección.

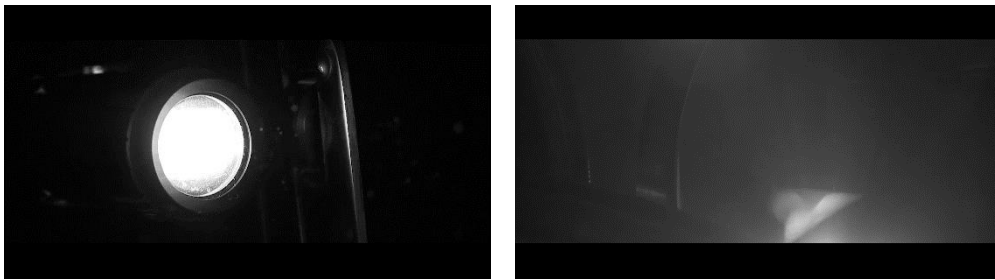


Imagen 58 y 59: Ancora (2020) Fuente: Captura

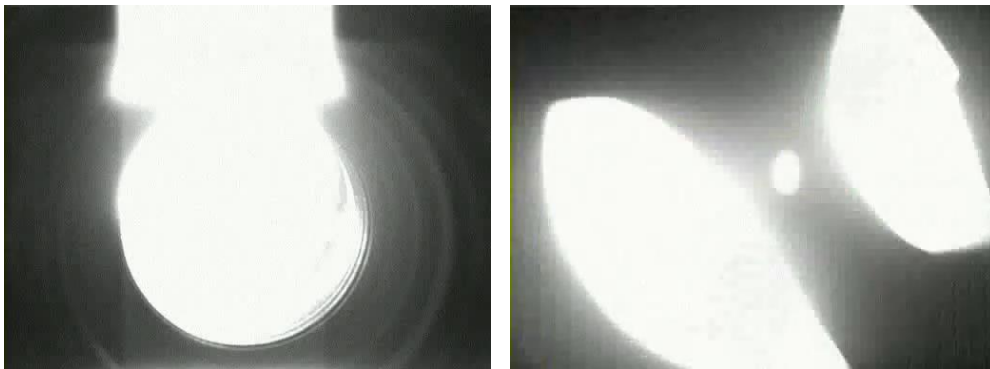


Imagen 60 y 61: Persona (1966) Fuente: Captura

Como decía la segunda escena consta de una sucesión de imágenes de mujeres que están caracterizadas igual que su musa en la fotografía final del corto (Pelo recogido y jersey de cuello alto oscuro). Con esta escena, doy a entender que existe una búsqueda, que pronto entenderemos como obsesión.



Imagen 62: Ancora (2020) Fuente: Captura

A partir de este momento, comienza el enfrentamiento con la creación (materializado en la máquina de escribir). La imposibilidad y la frustración se detectan pronto cuando no consigue escribir debido a los recuerdos que le acechan. Contemplamos una degradación que consigue arrebatarlo por completo.

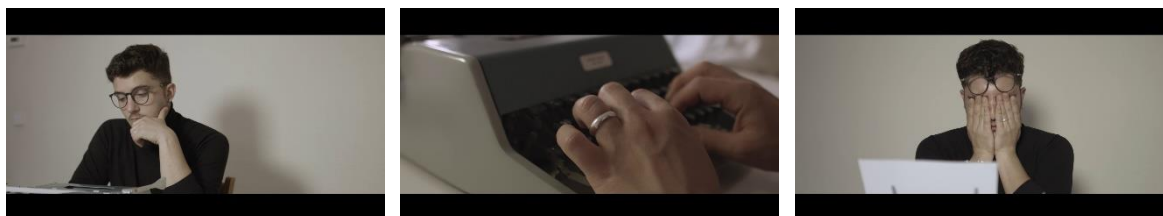


Imagen 63, 64 y 65: *Ancora* (2020) Fuente: Captura

Entre medias contemplamos el delirio que sufre en un sueño, donde ella se aparece, imagen que recuerda a *Fresas Salvajes* (1957).

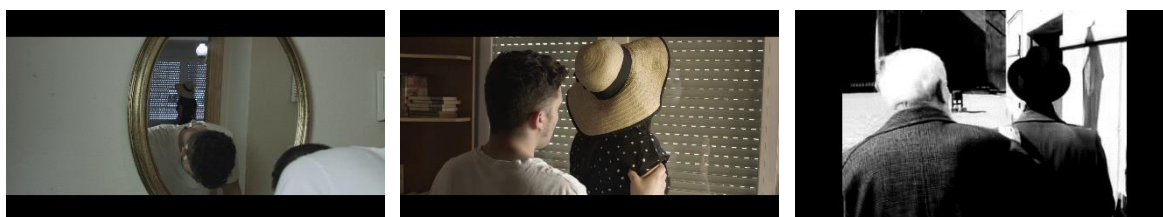
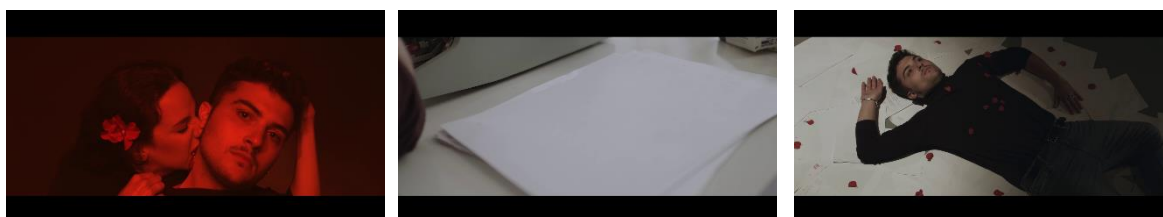


Imagen 66 y 67: *Ancora* (2020) Fuente: Captura Imagen 68: *Fresas Salvajes* (1957) Fuente: Captura

El *flashback* final rompe la lógica realidad/ficción, ella le succiona la sangre y a su vez la creación, la cual, solo ha existido en sus delirios.



Imágenes 69, 70 y 71: *Ancora* (2020) Fuente: Captura

El final del cortometraje tenía que revelarnos una nueva realidad tras la caída al abismo del personaje principal.

La clave para un gran final de película, tal y como lo explicó François Truffaut, consiste en crear una combinación de «espectáculo y verdad». (...)

Truffaut nos está pidiendo que creemos la imagen clave de la película: una única imagen que suma y concentra todo el significado y la emoción. Como la coda de una sinfonía, la imagen clave dentro de la acción del clímax refleja el eco y las resonancias de todo lo que ha ocurrido antes. Se trata de una imagen tan sintonizada con el relato que, cuando se recuerda, toda la película nos vuelve a la mente de pronto. (McKee, 2018: 375)

Por ello, retomo la escena inicial de *Persona* –“Él la mira, intenta tocarla, pero ella no le ve, no le reconoce, no puede hacerlo.” (González, 2017: 146)–, mientras la imagen fantasmagórica de ella se desvanece, él se vuelve para mirar a cámara como si una voz que no proviene de ningún sitio le invitase a retomar el vínculo con la escritura cinematográfica. En ese momento nos descubre la nueva realidad, una puerta a lo que está por venir, el final de una cinta que se quema y de sus cenizas da comienzo de nuevo la vida. “Y por eso, porque estaba vivo, ya allí empezó a despertar” (González, 2017: 152).



Imágenes 72, 73 y 74: *Ancora* (2020) Fuente: Captura

Para terminar con el punto de construcción del relato, se ha de entender que la “idea controladora” (McKee, 2018) está sintetizada en la escena final (la recreación de la escena inicial/final de *Persona* (1966), donde contemplamos el enfrentamiento con este *otro* amado. Un *otro* que no corresponde, que centra la mirada en otros menesteres y ha dejado a un sujeto frustrado e impotente frente a una realidad no deseada, que cubre de angustia cada hora de cada día. Se ha intentado materializar estos conceptos del horror a la incertidumbre, miedo a la pérdida, a una soledad inminente que amenaza en cada rincón de lo que antes era un hogar, a través de los *flashbacks* y el delirio en los sueños. Mientras que la falta de inspiración y, en consecuencia, la creación, a través de la imposibilidad de crear, se consigue con los primeros planos donde teclea sin ganas o no consigue hacerlo.

3.3. Construcción de los personajes

Respecto a la construcción de los personajes, entendemos como figura clave del cortometraje al personaje principal, aunque ella, la musa que abandona, es la generadora de la acción. Él, muerto en vida, se encuentra en un momento de angustia, la cual emerge de la no comprensión al *otro* (ella), activa y distante, que no desea aprender a amar, que ha perdido el interés, como se dice en *Secretos de un matrimonio* (1973) “ignorante respecto a los sentimientos”. Ella se adecua al arquetipo de una *femme fatale* (como en *La Dolce Vita* (1960), *Un uomo à metà* (1966) o *Con la muerte en los talones* (1959), que son las escenas reformuladas a través de los tres *flashbacks*) que, siguiendo los cánones, nunca se queda, desencadenando un estado neurótico en su amado, una pérdida del deseo.



Imágenes 75, 76 y 77: Flashbacks. *Ancora* (2020) Fuente: Captura

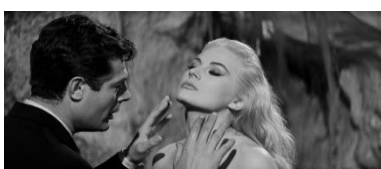


Imagen 78: *La Dolce Vita* (1960) Fuente: Captura

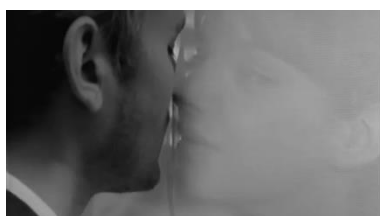


Imagen 79: *Un uomo à metà* (1966) Fuente: Captura



Imagen 80: *Con la muerte en los talones* (1959) Fuente: Captura

3.4. Título

Tras mi estancia Erasmus en Ferrara y mi paso por la Scuola d'Arte Cinematografica Florestano Vancini, decidí apostar por el italiano para el título. Ancora significa “aún”, un adverbio de tiempo que designa “hasta un momento determinado desde tiempo anterior”. Una palabra que va en consonancia con el tiempo (objeto de alteraciones a través del montaje), la pérdida, la obsesión, la falta y el duelo, “ancora” se nos muestra como un presente sin delimitar, una incógnita que perdura en el tiempo.

CAPÍTULO IV

Los componentes fílmicos y la puesta en escena

4.1. Los componentes fílmicos

Tal y como apunta Ramón Carmona en su libro *Cómo comentar un texto fílmico* un film se compone de:

Signos, fórmulas y procedimientos diversos, articulados según una serie de reglas sintácticas que implicaban a su vez una determinada semanticidad. Ello nos permite entenderlo como un lenguaje desde el punto de vista semiótico y abordar su análisis a partir de la consideración de tres grandes bloques: a) las materias de la expresión o significantes, b) su manifestación en una tipología de signos y c) la forma de articulación de acuerdo con una serie de códigos operantes en el discurso fílmico. El primero aborda los soportes físicos de la significación, el segundo su modo de organización, el tercero el valor significativo que ésta última comporta. (1993: 81)

Los componentes fílmicos del cortometraje se han ido pensando y desarrollando a lo largo del proceso de escritura del guión. Con muchas influencias externas, he intentado introducir un código actual en combinación con grandes pasajes del cine clásico de autores europeos y de Hollywood.

4.1.1. Los códigos tecnológicos

La primera serie de códigos es aquella que se refiere al film en tanto objeto tecnológico. (...) un film supone el uso de un determinado soporte físico (fotoquímico o electromagnético), unos medios de reproducción (proyector o vídeo) y un lugar con determinadas características visuales y acústicas donde proyectarse. (Carmona, 1993: 85)

Para la realización del cortometraje se empleó una Blackmagic 4K, facilitada por la universidad. Una cámara semiprofesional de cine, que aporta un aspecto similar a la de una producción corriente. La película corre a 24 fotogramas por segundo y ha sido expuesta tanto a 400 como a 200 de ISO. Para la edición del vídeo se empleó Premiere Pro, Audacity para el audio y los códigos gráficos a través de Illustrator.

Equipo completo especificado:

- Cámara Blacmagic Production Camera 4K
- Trípode SATCHLER kit DV-6
- Micrófono cardioide SENNHEISER ME-64
- Objetivo CANON EF 24-105mm f4L IS USM
- Kit de ópticas fijas SAMYANG XEEN 24-50-85 1,5T
- Foco LED SOCANLAND Bi-Color

4.1.2. Códigos visuales

4.1.2.1 Iconografía y simbolismos

La iconografía y los simbolismos, como bien nos dice Carmona, “regulan la constitución de imágenes con significado estable y genérico, tanto en el nivel de los personajes como en el del espacio.” (1993: 87)

La iconografía y el simbolismo han sido muy meditados. La flor roja, amapola (Papaver Rhoeas, su nombre en latín) tan relacionadas con el deseo (*American Beauty*), que enlazamos directamente con la protagonista, a modo de identificativo. Los juegos entre los sueños y la realidad, un clásico del cine que he querido traer a este



Imagen 81: The Addiction (1995)

Fuente: Captura

cortometraje, enfrentando dos mundos que confluyen en el mismo, que diría Camus, “absurdo” (2020). Con el mito del vampiro (que chupa la sangre/creación), símbolo recurrente también en el cine, se busca crear la metáfora entre el amor y sus consecuencias. Los juegos del deseo entre él y ella, referencia a los puntos de una relación entre el hombre y la mujer. La máscara, propia de estos tiempos, que no permite reconocer al propio individuo por momentos. La pérdida del yo, aliado con la anterior y con el enfrentamiento al otro ante el espejo, etc.

La iconografía y la carga simbólica de los objetos, espacios y caracterizaciones, han sido la clave de este cortometraje de carácter experimental, aun siguiendo una línea narrativa, con un montaje agresivo y continuas referencias al cine y el psicoanálisis.

4.1.2.2. Fotografía

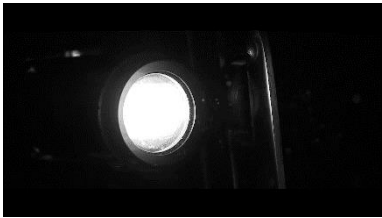
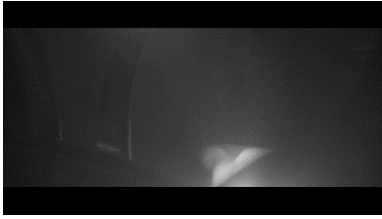
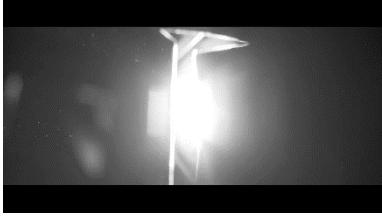
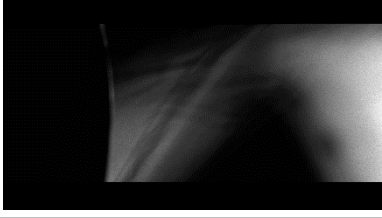
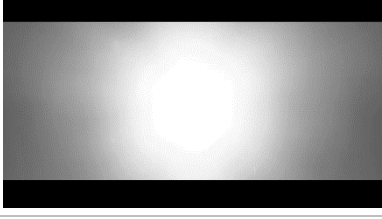


La fotografía es el recurso técnico por excelencia del cine. Para André Bazin, la fotografía (y el cine) es el mayor acontecimiento de las artes plásticas. (1999)


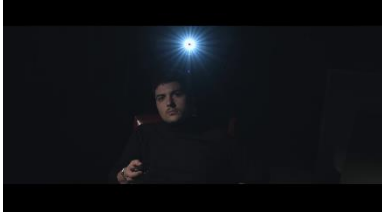


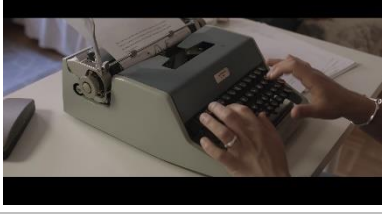
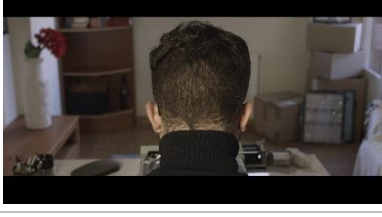


A través de ella se han hecho películas que no habrían recibido la buena crítica de la que gozaron en su momento como *Gravity* (2013) o *El Renacido* (2015). La concepción fotográfica varía mucho de unos realizadores a otros; un ejemplo lo podemos encontrar en la fotografía pulcra y geométrica de Stanley Kubrick o Wes Anderson o en lo más amateur posible como David Lynch en *Inland Empire* (2006) o León Siminiani en su obra cumbre *Mapa* (2012).




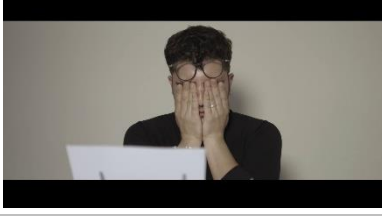
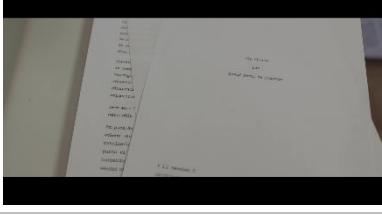
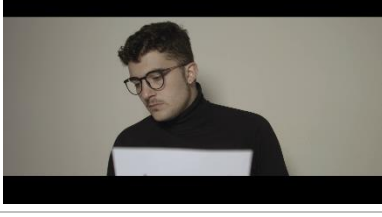
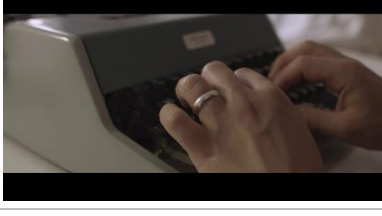

La fotografía sugiere, pervierte, violenta, es erótica, explícita, dulce, etc. Trasciende más allá de la parte técnica, la fotografía es fundamental en el séptimo arte y su correcta aplicación, que no correcta técnica, puede colaborar en la creación de una obra maestra, o llegar a arruinar una buena idea.




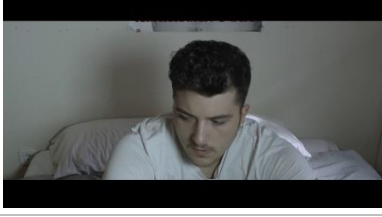

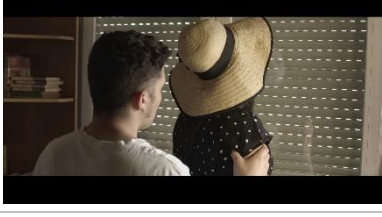
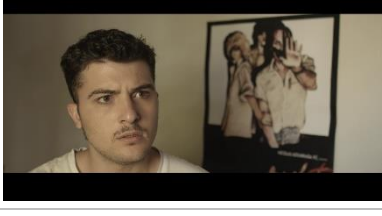

Siempre que he podido a lo largo del proceso, he intentado jugar con las posibilidades del equipo de grabación. Al tener la libertad de la cámara, he empleado primeros planos, que considero la esencia del cine, encuadres más arriesgados como la cámara al revés (escena tres, plano uno), incluso giros violentos (escena 5 plano uno) imitando a la película *Knife + Heart* (2018) de Yann González. Combinando también planos fijos con algunos con cámara en mano.




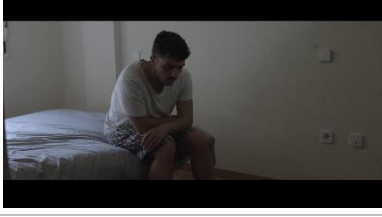
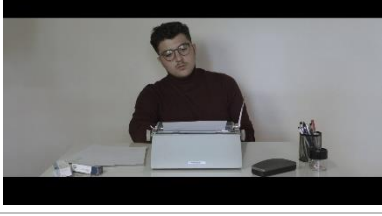
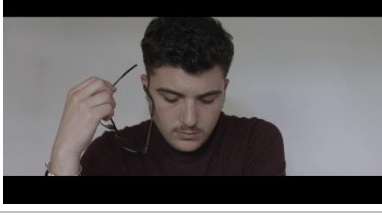
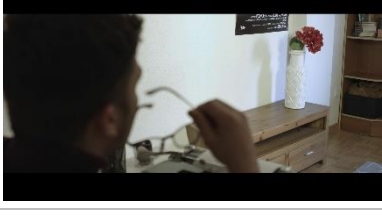

A través de la óptica fija SAMYANG XEEN 24 1,5T se han trabajado una gran variedad de encuadres, perspectivas, ángulos y movimientos de cámara. En esta clasificación podremos desgranar cada uno de los planos:





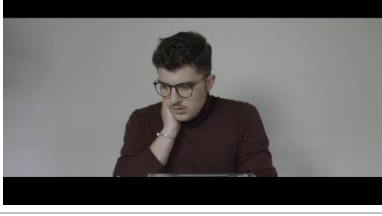



Fotograma	Plano	Objeto	Perspectiva	Estilo
	Detalle	Frontal	Central	Fijo
	Detalle	Lateral	Central	Fijo
	Detalle	Lateral	Central	Fijo
	Detalle	Dorsal	Central	Fijo
	Primero	Frontal	Central	Fijo
	Primero	Frontal	Central	Fijo
	Detalle	Frontal	Central	Fijo





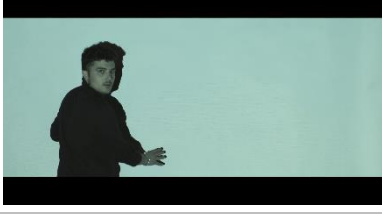
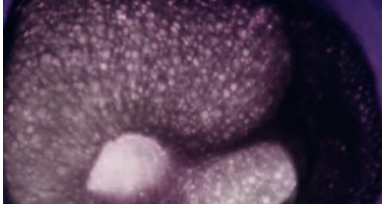
	Primero	Frontal	Central	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo
	Primerísimo	Lateral	Contrapicado	Fijo
	Medio	Lateral	Central	Fijo
	Primero	Lateral	Picado	Fijo
	Primero	Dorsal	Picado	Fijo
	Medio	Lateral	Picado	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo

	Detalle	Lateral	Picado	Cámara en mano
	Medio	Lateral	Central	Fijo
	Primerísimo	Lateral	Central	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo
	Detalle	Frontal	Picado	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo
	Primerísimo	Lateral	Picado	Fijo
	Medio	Lateral	Central	Fijo

	Medio	Frontal	Central	Fijo
	Primero	Frontal	Central	Fijo
	Primerísimo	Frontal	Central	Cámara en mano
	Medio	Frontal	Picado	Fijo
	Medio	Lateral	Central	Fijo
	Medio	Lateral	Central	Fijo
	Primero	Frontal	Central	Fijo
	Medio	Lateral	Central	Fijo

	Medio	Lateral	Central	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo
	General	Lateral	Central	Cámara en mano
	Americano	Lateral	Central	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo
	General	Dorsal	Picado	Fijo
	Detalle	Frontal	Central	Fijo

	Primero	Frontal	Central	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo
	Primero	Lateral	Picado	Fijo
	Primero	Frontal	Central	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo
	Detalle	Lateral	Picado	Fijo
	General	Lateral	Picado	Cámara en mano
	Medio	Frontal	Central	Fijo

	Americano	Lateral	Picado	Cámara en mano
	Primero	Lateral	Central	Cámara en mano
	Primero	Frontal	Central	Fijo
	Medio	Dorsal	Central	Fijo
	Medio	Frontal	Central	Fijo
	Detalle	Frontal	Central	Fijo

4.1.2.3. La iluminación

Por lo que respecta a los códigos de iluminación, son los que organizan los diferentes usos de la luz en la composición de un encuadre. La luz puede limitarse a hacer visibles los elementos que lo integran o, por el contrario, servir para desrealizar, subrayar o difuminar un elemento del encuadre. (Carmona, 1993: 102)

La iluminación es en el cine el componente más costoso y pesado a la hora de montar. En este caso, siendo un cortometraje amateur, se ha optado por luz natural y un apoyo artificial a través de un foco en el interior de la casa. Mientras que en el estudio ha sido iluminación profesional y artificial a través de focos.

En interiores, se ha intentado no generar demasiados contrastes con la luz. Planos luminosos u oscuros, pero siempre con una iluminación uniforme. En cambio, los de estudio son planos con luz tenue, grandes claros oscuros y subexposición. Cada uno con su sentido, ya que la luz nos permite jugar con realidades diversas, traducándose en el corto a través del contraste entre los *flashbacks* y la historia.

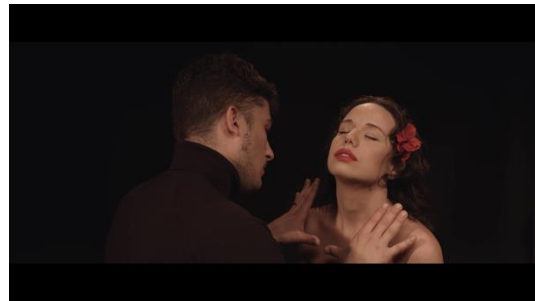
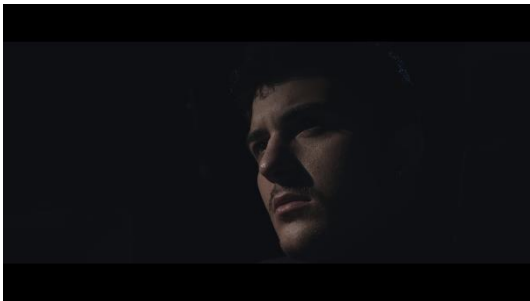


Imagen 82 y 83: Luz de estudio en Ancora (2020) Fuente: Captura



Imagen 84 y 85: Luz de interior en Ancora (2020) Fuente: Captura

4.1.2.4. El color

Desde un punto de vista semiótico, Umberto Eco (1985) ha mostrado cómo la valoración del espectro cromático está basada en principios simbólicos, es decir, culturales, pues si somos animales con capacidad para distinguir colores, se debe ante todo al hecho de ser «animales culturales». (Carmona, 1993:104)

Aun sabiendo que el color siempre es un riesgo en películas de bajo presupuesto, he querido optar por su empleo, jugando con los tonos dependiendo de las necesidades de cada escena.

Se ha empleado una gama reducida de colores, predominando los negros, buscando la frialdad y el vacío. El rojo, a su vez, como símbolo del deseo, una asociación continua con “ella”, presente en la flor, los vestidos y la escena cuatro (plano ocho y once), donde represento el famoso plano de *Persona* con un tinte rojo.



Imagen 86, 87 y 88: Uso del color en *Ancora* (2020) Fuente: Captura

4.1.3. Los códigos gráficos

Estos códigos regulan la materia de la expresión fílmica que va a constituir, junto con la imagen gráfica en movimiento, el componente visual del cine: hablamos de los «indicios gráficos», es decir, de todos los géneros de escritura que están presentes en un film. (Casetti, y Di Chio, 1991: 96)

Al haber estudiado en años pasados diseño gráfico, les he prestado una atención especial a los códigos gráficos. Desde Saul Bass hasta día de hoy, se han generado grafismos en forma de títulos de crédito, carteles, publicidad, etc. que han cargado de valor a la obra.

He optado por unos títulos de crédito similares a los del cine clásico, en tipografía sin serifas, similar a la tipografía empleada en *Persona*. Respecto al cartel una idea sobria, que pueda reflejar el espíritu de la obra. He seleccionado la imagen más icónica del cortometraje y la he desenfocado, relacionándolo con la pérdida del deseo y la identidad difusa.



Imagen 89, 90 y 91: Títulos de crédito de Ancora (2020) Fuente: Captura



ANCORA

UNA PELÍCULA DE **DAVID P. CASANOVA**. CON LA INTERPRETACIÓN DE **SERGIO MÍNGUEZ** Y **ELENA BALLESTEROS**. SUPERVISADO POR **TECLA GONZÁLEZ**. EN COLABORACIÓN CON LA **UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**.

YA EN vimeo

Imagen 92: Poster de Ancora (2020). Fuente: Captura

4.1.4. Los códigos sonoros

Con la incorporación del sonido, el cine se constituyó definitivamente en espectáculo audiovisual, homologándose con el teatro, complementando, con el auxilio de los recursos aportados por la banda sonora, los elementos básicos constitutivos de la impresión de realidad. Conviene recordar, sin embargo, que el cine nunca fue «mudo» en sentido estricto, pues siempre estuvo acompañado de música en vivo y de los «explicas», que contaban de viva voz el desarrollo de la historia al filo de la proyección. Los tipos de códigos sonoros son tres, según se ocupen de las tres modalidades de introducción del sonido en el film: voz, ruidos y música. (Carmona, 1993:106)

En el guión técnico podremos encontrar una descripción de cada uno de los sonidos empleados en el cortometraje. De todas maneras, se explicará el uso de ellos en este punto, partiendo de los sonidos diegéticos

La voz no ha tenido un papel importante en el cortometraje, más allá de risas (escena 2, plano 8) y suspiros (escena 3, plano 1) ambos en voz-in, restringiendo al personaje expresarse a través de ella. El diálogo es un recurso del que se abusa en el cine, se temen los silencios, y son estos los que, en realidad, más comunican. Por ello quise prescindir del diálogo, y que fuese el montaje el que diese sentido a las imágenes.

En cambio, los ruidos sí que han contado con un puesto principal. Destaca el tecleo en la máquina de escribir (escena 2, planos 2, 3, 6, 7 y 12), también el proyector (escena 1 y escena 5), sonidos de folios (escena 4, planos 14 y 15), película quemada (escena 5, plano 4), sonido de chimenea de vapor (escena 2, planos 4 y 8), cerilla encendiéndose (escena 2, plano 13) y una conjunción de sonidos formada por ladridos de perro y una chimenea de vapor (escena 4, plano 11).

En cuanto a los sonidos extradiegéticos, donde se incluyen aquellos añadidos fuera de escena, cabe distinguir dos cuestiones.

Por un lado, la música ha sido clave en el visionado final del cortometraje, hilando escenas y provocando mayor suspense o confusión en alguna de ellas. Mi influencia está en la música clásica de vanguardia de principios de siglo XX, de autores como

Arnold Schönberg y posteriormente su alumno Anton Webern. He intentado recopilar el espíritu de rotura típico de estas fechas, y emplear como base la música atonal.



Imagen 93: Karlheinz Stockhausen
Fuente: BBC



*Imagen 94: Aparato empleado para la reproducción de *Gesang der Jünglinge* en WDR Cologne, (1956) Fuente: BBC*

Por otro lado, he integrado como pista principal la melodía de Karlheinz Stockhausen, *Gesang der Jünglinge* (1955) (escenas 2, 3 y 4), una composición conformada por un canto de adolescentes en combinación con música electrónica. Acompañando a esta pieza he incluido sonidos de bongos, perros ladrando y también de un proyector. He incluido otra composición clásica del anteriormente mencionado Anton Webern, titulada *String Trio, Op. 20* (1927) (escena 3, planos 3, 4 y 5).

Los códigos sonoros son importantes para entender este relato. Sonidos por momentos concretos, y por otros abstractos, que se distorsionan y se combinan para generar caos y suspense.

4.2. La puesta en escena

La puesta en escena constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita. Se trata, pues, de «preparar» y «aprestar» el universo reproducido en el film. Evidentemente, en el nivel de la puesta en escena el análisis debe enfrentarse al contenido de la imagen: objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etc., son todos ellos elementos que dan consistencia y espesor al mundo representado en la pantalla. Este mundo se presenta, naturalmente, como dotado de una gran riqueza y de una gran complejidad: incluso en el film más plano y

esquemático asoman un gran número de datos. (Casetti, y Di Chio, 1991: 126-127)

4.2.1. El escenario

Se han escogido localizaciones cerradas, la casa y el estudio. Dos espacios diferenciados que se entremezclan en la historia, ya que el hogar originalmente es donde está él y donde estaba ella, mientras que el estudio es donde residía la creación, el cine. Ahora la creación se ha ausentado, la casa sirve como despacho provisional para un guión que no avanza. Por otro lado, el estudio le da cobijo a ella, tanto en los flashbacks como en la búsqueda que hace al principio y el encuentro/despida final.



Imagen 95, 96 y 97: Espacio interior, la casa en Ancora (2020) Fuente: Captura

La casa es propia de una persona de nivel sociocultural medio, de treinta años. Acomodada, bien decorada, pero sin grandes lujos. Es una casa en transición, diáfana, con cajas por el suelo, estanterías vacías y cuadros sin colgar. Denotamos una ausencia, la de su antiguo amor, que ha dejado un hueco y un caos, aun no controlados. Esta reciente pérdida es lo que no le permite prosperar.

Por su parte, el estudio, austero, representa el típico estudio de alquiler pequeño que el protagonista, treintañero y en plena crisis creativa, se podría permitir.

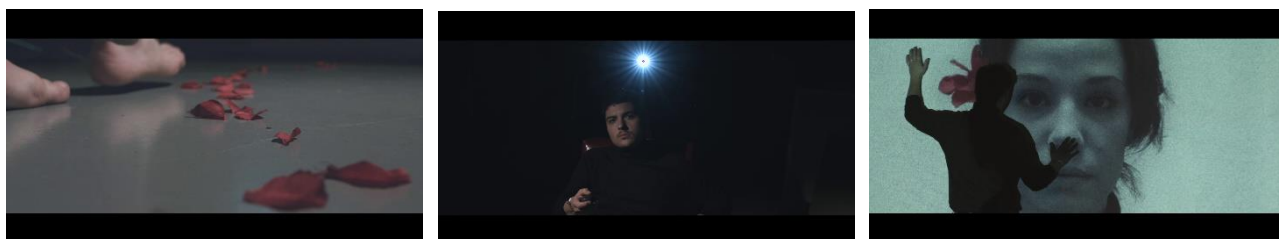


Imagen 98, 99 y 100: El estudio en Ancora (2020) Fuente: Captura

4.2.2. El reparto y la dirección de actores

Se han seleccionado actores semiprofesionales del teatro municipal de Segovia. Sergio Mínguez es director de teatro en el IES Andrés Laguna y ponente en escuelas de teatro en Madrid. Ha actuado en numerosas obras, entre ellas representaciones clásicas de Shakespeare o Lorca. Está especializado en el método William Layton. Y Elena Ballesteros, una actriz con más de diez años en el sector, ha hecho teatro en Segovia e Italia a las órdenes del prestigioso Danilo Cremonte en su compañía Humans Being.

Las indicaciones que se les dio en su momento fueron directas, ellos entendieron su papel, se hizo hincapié en transmitir las emociones de cada momento, intentando generar un ambiente positivo para la actuación. También se dio pie a alguna improvisación de interés, como, por ejemplo, el plano donde el protagonista de rodillas es espectador de la ascensión de los folios en blanco que, en un momento, fueron su creación (idea del actor protagonista Sergio Mínguez).

4.3. La puesta en serie

El montaje ha sido primordial, a lo largo del cortometraje se recurrió a la concepción no lineal del tiempo y rotura con la lógica del espacio. El *flashback* y el sueño permiten acceder a lo no real, al delirio producido por la falta de un porqué vital. Durante los *flashbacks* y los sueños la mente volvía al terreno de la representación, del idilio amoroso, esa niebla fantasmagórica que cubría una realidad sórdida y tremendamente pavorosa, que volvía cuando se recobraba el sentido.

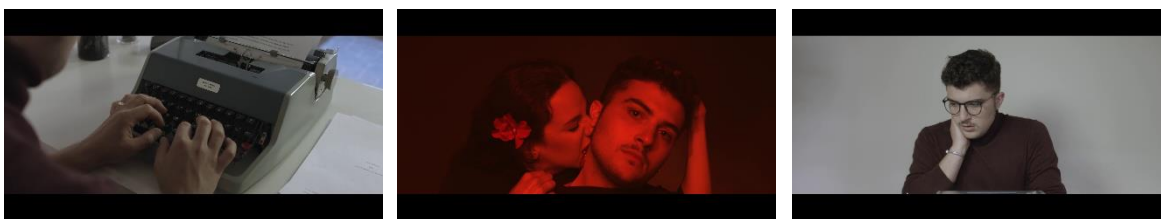


Imagen 101, 102 y 103: Juego entre lo real y el flashback. Ancora (2020) Fuente: Captura



Imagen 104, 105 y 106: Rotura con el espacio-tiempo. Ancora (2020) Fuente: Captura

CAPÍTULO V

Producción y realización

5.1. Cronograma de rodaje

Día	Hora	Escenario	Acción
22/03	Mañana	Interior	Toma de luz. Comprobación de distancias para plano
	Mediodía	Interior	Indicaciones a los actores
	Tarde	Interior	Grabación de las escenas de interior 2 y 4
23/03	Mañana	Interior	Toma de luz. Comprobación de distancias para plano
	Mediodía	Interior	Indicaciones a los actores
	Tarde	Interior	Grabación de las escenas de interior 3 y restantes de 2 y 4
24/03	Mañana	Estudio	Toma de luz. Comprobación de distancias para plano
	Tarde	Interior	Grabación de planos recurso
25/03	Mañana	Interior	Grabación de sonidos

5.2. Guión técnico

Esc.	Plano	Encuadre	Acción	Sonido
1	1	Detalle	Proyector	Proyector
	2	Primero	Imágenes de mujeres	Proyector
	3	Detalle	Mano con mando	Proyector
	4	Primero	Imágenes de mujeres	Proyector
	5	Medio	Él sentado pasando diapositivas	Proyector
	6	Primero	Él frustrado	Proyector

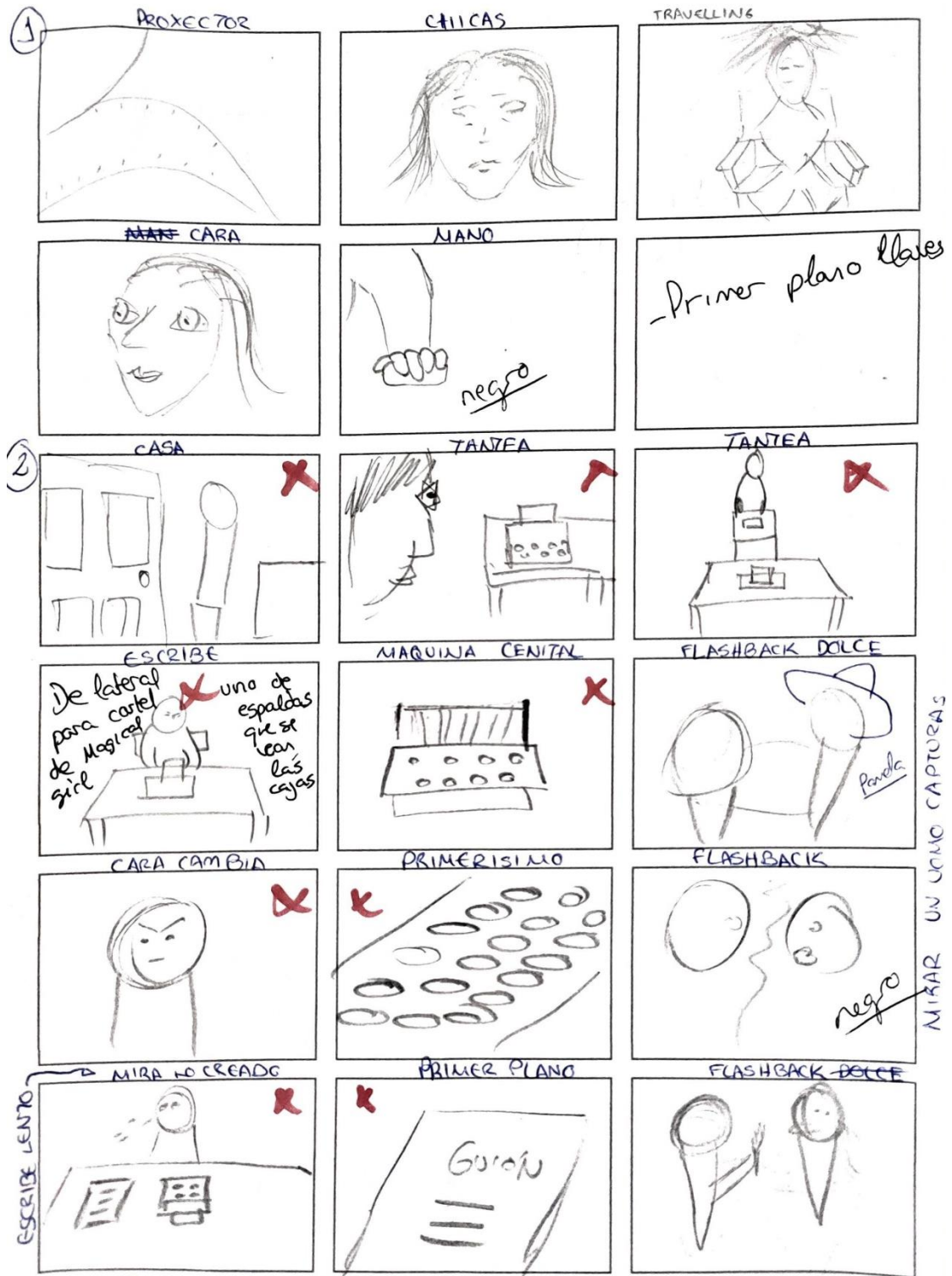
2	1	Medio	Él meditando	Gesang der Jünglinge
	2	Primero	Máquina de escribir	Ídem + Máquina de escribir
	3	Primero	Él escribiendo	Ídem + Máquina de escribir
	4	Medio corto	Flashback: La Dolce Vita	Ídem + chimenea
	5	Medio	Él frustrado	Ídem
	6	Detalle	Máquina de escribir	Ídem + Máquina de escribir
	7	Medio	Él escribiendo	Ídem + Máquina de escribir
	8	Primerísimo	Flashback: Un uomo à metà	Ídem + chimenea + risa
	9	Medio	Él frustrado	Ídem
	10	Primero	Guión	Ídem
	11	Medio	Él meditando	Ídem
	12	Primero	Máquina de escribir. Escritura débil.	Ídem
	13	Medio	Flashback: Con la muerte en los talones	Ídem + chimenea + cerilla
	14	Medio	Desesperación	Ídem + objetos cayendo + chimenea
	15	Primero	Desesperación	Ídem



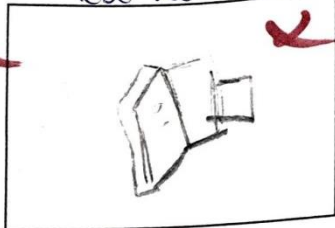



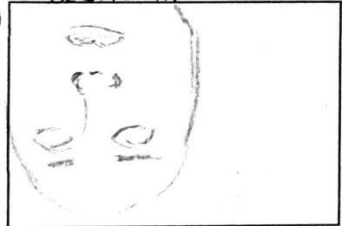
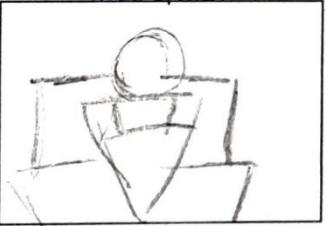
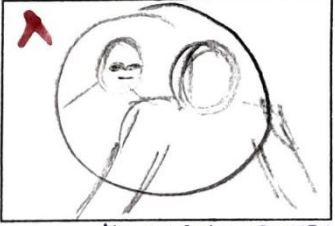
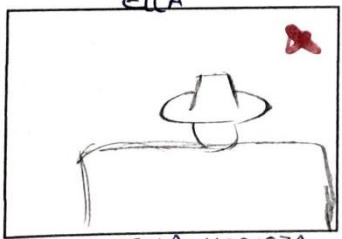


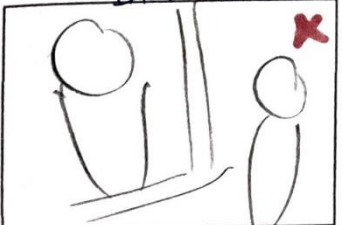
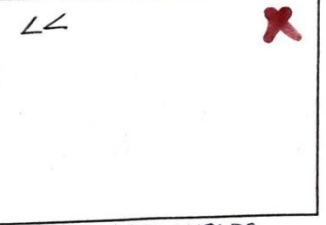

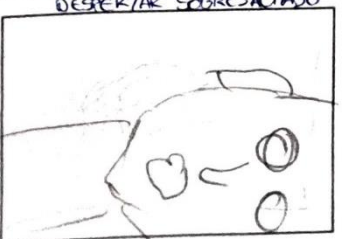
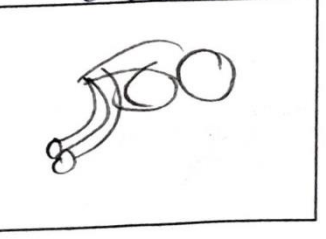
3	1	Primero	Él despierta	Gesang der Jünglinge
	2	Medio	Se incorpora	Ídem
	3	Medio	Enfrentamiento al espejo	Ídem + String trio
	4	Medio	Enfrentamiento al espectro	Ídem + String trio
	5	Primero	Cara de susto	Ídem + String trio
	6	Medio	Dalla Modista	Ídem
	7	-	Rebobinado	Sonido rebobinado
	8	Medio	Enfrentamiento al espejo	-

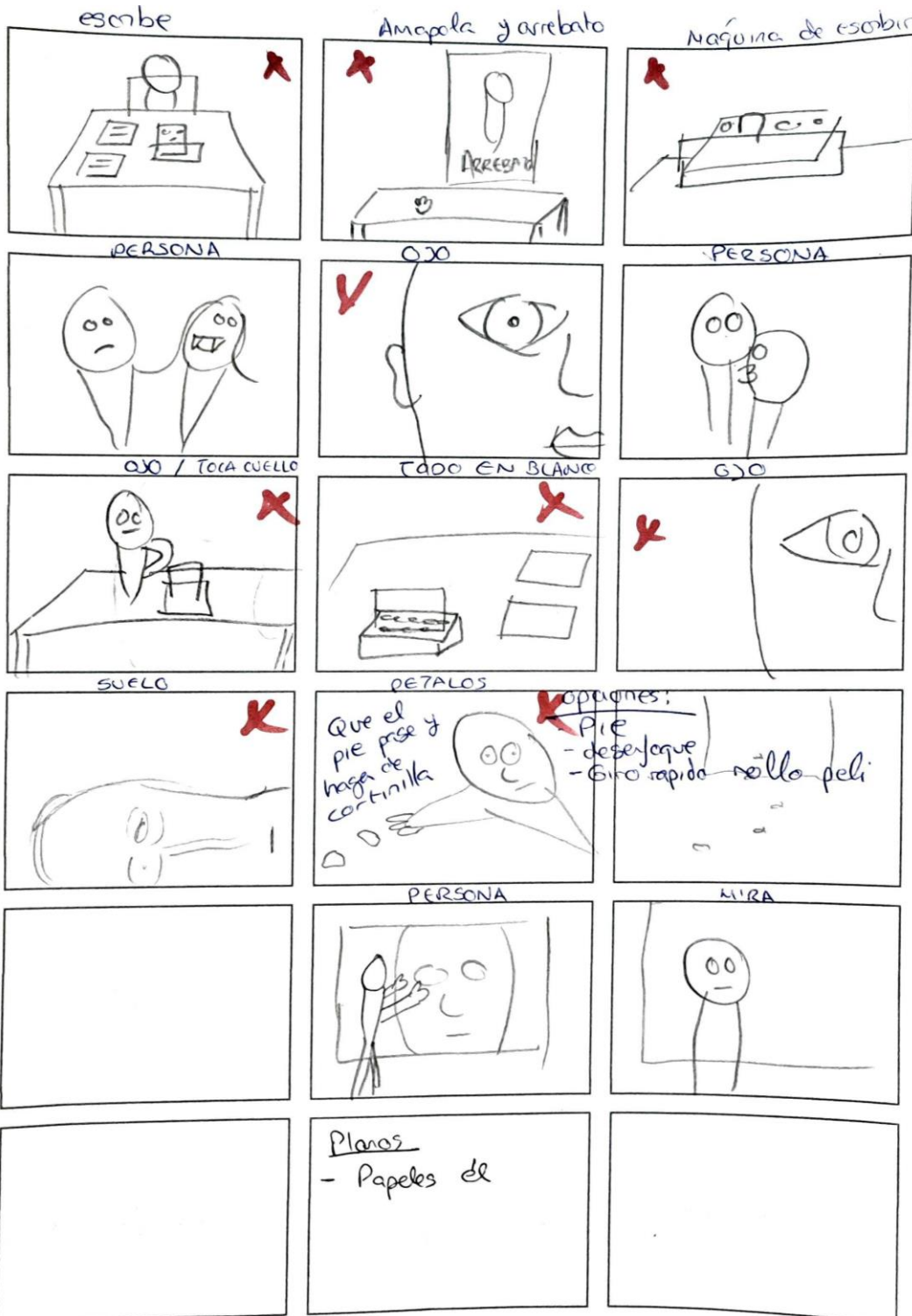
4	1	Primero	Él despierta	Ídem + suspiros
	2	Entero	Él encogido en la cama	Ídem
	3	Americano	Él meditando en la cama	Ídem
	4	Medio	Él meditando	Ídem
	5	Primero	Él meditando	Ídem
	6	Primero escorzo	Observando la flor	Ídem
	7	Detalle	Flor	Ídem
	8	Primero	Flashback: Persona	Ídem
	9	Medio	Él meditando	Ídem
	10	Primero	Intento de escritura	Ídem
	11	Primero	Flashback: Persona + mito vampírico	Ídem + sonidos aleatorios
	12	Medio	Se toca el cuello	Ídem
	13	Primero	Folios en blanco	Ídem
	14	Entero / Picado	Busca en los folios la creación	Ídem + folios
	15	Medio	Expectante ante la ascensión de la creación	Ídem + folios

5	1	Primero	Tumbado recoge el pétalo	Proyector
	2	Primero	Sigue el rastro de los pétalos	Proyector
	3	Medio	Él frente a la representación de ella	Proyector
	4	-	Se quema la película	Película quemada

5.3. Storyboard



	ENFADADO 	TIRA TODO 	TODO NO CHAN 
③ PARECIDAS	SUELO RESPIRA FRESCO 	SUELO 	SUELO 
	DESPIERTA 	INCORPORACIÓN 	ESPEJO 
	ELLA 	ACERCAMIENTO 	NO TIENE ROSTRO 
	DALLA MODISTA 	RETROCESO 	ESPEJO SIN ROSTRO 
	DESPERTAR SOBRESALTADO 	ENCOJIMIENTO 	DUCHA Alternativas: - Sofa = Dolor y Gloria - A pajado en persiana - Ducha "He" - Revista porno <u>Shave</u> - Sentado en una esquina - Sentado na cama - Capote



CAPÍTULO VI

6.1. Referencias bibliográficas

Libros

McKee, R. (2018). *El diálogo*. Barcelona: Alba.

McKee, R. (2015). *El guión Story*. Barcelona: Alba.

Carmona, R. (1993). *Cómo comentar un texto fílmico*. Madrid. Ediciones Cátedra S.A.

Casetti, F. y Di Chio, F. (1991) *Cómo analizar un film*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Truby, J. (2017). *Anatomía del guión: El arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona: Alba.

Camus, A. (2003). *El extranjero*. Madrid: Alianza Editorial.

Camus, A. (2020). *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza Editorial.

Chul Han, B. (2017). *La expulsión de lo distinto*. Barcelona: HERDER.

Bresson, R. y Bresson, M. (2015). *Bresson por Bresson, entrevistas (1943-1983)*. Barcelona: Intermedio.

Bresson, R. (1979). *Notas sobre el cinematógrafo*. Madrid: Ardora Ediciones.

Meier, A. (2013). *El cortometraje: el arte de narrar, emocionar y significar*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Kierkegaard, S. (2018). *El concepto de la angustia*. Madrid: Alianza Editorial.

Kierkegaard, S. (2018). *Temor y Temblor*. Madrid: Alianza Editorial.

Buñuel, L. (2019). *Mi último suspiro*. Barcelona: Debolsillo.

Lumet, S. (2019). *Así se hacen las películas*. Madrid: Rialp.

Bazin, A. (1999). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp

Bergman, I. (2018). *Linterna mágica*. Barcelona: Tusquets Editores.

Žižek, S. (2015). *¿Quién dijo totalitarismo?* Valencia: Pre-textos.

Varios. (2019). *Solaris: De Arrebato a Zulueta*. Madrid, España: Trama Editorial.

Truffaut, F. (2008). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.

Crowe, C. (2012). *Conversaciones con Billy Wilder*. Alianza Editorial.

Conferencias

Tecla González, La indiferencia bergmaniana, o de la incapacidad de sentir, (2012) conferencia impartida en el I Congrés Internacional Mutacions del Gest al Cinema Europeu Contemporani

Artículos

Brütsch, M. (2004). El cortometraje: el arte de la reducción. *Filmbulletin*. (257), 41–47.

Meier, A. (2010). Cine y spot publicitario. El ojo que piensa. *Revista de cine iberoamericano*. (1). Recuperado de: <http://elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elojoquepiensa/article/view/7/7>

Lorán Herrero, M. (2017). El uso del cortometraje como estrategia de branded content. *Miguel Hernandez Communication Journal*. 8 (5), 153-177. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6120198>

Perales Bazo, F. (2009). Cine y publicidad: el afiche cinematográfico, *Algunas consideraciones sobre la comunicación empresarial e institucional*. 89-97. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/33836/cineypublicidad.pdf?sequence=1>

González, T. (2017). Saraband: más allá del fantasma materno, en *Trama & Fondo n° 43. La memoria recobrada*. (43), 143-153. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6528465>

Freud, S. (1917). Duelo y Melancolía. Recuperado de: www.philosophia.cl

Películas

Emile Sherman, E. (Productor), McQueen, S. (Director). (2011). *Shame* [Película]. Reino Unido, Searchlights Pictures.

Bovaira, F., Cuerda, J. (Productores), Amenábar, A. (Director). (1997). *Abre los ojos* [Película]. España, Sogecine.

Gillibert, C. (Productor), González, Y. (Director). (2018). *Knife + Heart* [Película]. Francia, Memento Films.

Bergman, I. (Productor), Bergman, I. (Director). (1966). *Persona* [Película]. Suecia, AB Svensk Filmindustri.

Dixon, L. (Productor), Fincher, D. (Director). (2014). *Perdida* [Película]. Estados Unidos, Regency Enterprises.

Hausner, J. (Director). (2019). *Little Joe* [Película]. Austria, Coop99.

Dempsey, C. (Productor), Lanthimos, Y. (Director). (2015). *Langosta* [Película]. Grecia, Element Pictures.

Frakes, K. (Productor), Aster, A. (Director). (2018). *Hereditary* [Película]. Estados Unidos, PalmStar Media.

Jodorowsky, A. (Productor), Jodorowsky, A. (Director). (1973). *The Holy Mountain* [Película]. México, ABKCO Records.

Murphy, S. (Productor), Alverson, R. (Director). (2018). *The Mountain* [Película]. Estados Unidos, Vice Studios.

Johnson, N. (Productor), Johnson, N. (Director). (1957). *The Three Faces of Eve* [Película]. Estados Unidos, 20th Century Studios.

De Seta, V. (Productor), De Seta, V. (Director). (1966). *Un uomo à metà* [Película]. Italia, De Laurentiis.

Hitchcock, A. (Productor), Hitchcock, A. (Director). (1958). *Vertigo* [Película]. Estados Unidos, Alfred J. Hitchcock Productions.

Almodóvar, A. (Productor), Almodóvar, P. (Director). (2019). *Dolor y Gloria* [Película]. España, El Deseo.

Astiárraga, N. (Productor), Zulueta, I. (Director). (1980). *Arrebato* [Película]. España, Nicolás Astiarraga P.C.

Ekelund, A. (Productor), Bergman, I. (Director). (1957). *Fresas Salvajes* [Película]. Suecia, Svensk Filmindustri.

Jean-Baptiste Carré, L. (Productor), Bresson, R. (Director). (1951). *Diario de un cura rural* [Película]. Francia, UGC.

Pitt, B. (Productor), Gray, J. (Director). (2019). *Ad Astra* [Película]. Estados Unidos, 20th Century Fox.

Bregman, A. (Productor), Kaufman, C. (Director). (2008). *Synecdoche, New York* [Película]. Estados Unidos, Sidney Kimmel Entertainment.

6.2. Anexos

Cortometraje

Vimeo: <https://vimeo.com/434999503>

Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=0H6PCSbiYzE&feature=youtu.be>