

GRADO EN COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL TRABAJO DE FIN DE GRADO

EL ESPEJO DEL COSMONAUTA:

THE COSMONAUT'S MIRROR:

MODALIDAD: 3

ALUMNA: Teresa Torres Torres

TUTOR: Esteban Galán Cubillo

Índice

| | |
|---|----|
| RESUMEN..... | 4 |
| 1.INTRODUCCIÓN..... | 6 |
| 2. MARCO TEÓRICO..... | 13 |
| 2.1 <i>Conceptos teóricos sobre el individualismo</i> | 13 |
| 2.2 <i>Las cuatro fases del cosmonauta</i> | 15 |
| 3. PREPRODUCCIÓN..... | 24 |
| 3.1 <i>Construcción de las imágenes</i> | 24 |
| 3.2 <i>Localizaciones</i> | 30 |
| 3.3 <i>Vestuario y atrezzo</i> | 38 |
| 3.3.1 <i>El traje de astronauta</i> | 38 |
| 3.3.2 <i>EL coche Fúnebre</i> | 40 |
| 3.4 <i>Casting</i> | 41 |
| 3.5 <i>Equipo</i> | 43 |
| 3.6 <i>Secundarios</i> | 44 |
| 3.7 <i>Presupuesto</i> | 45 |
| 4. PRODUCCIÓN..... | 46 |
| 4.1 <i>Escaleta</i> | 46 |
| 4.2 <i>Plan de producción</i> | 47 |
| 4.3 <i>Plan de rodaje</i> | 54 |
| 4.4 <i>Esquemas de iluminación y apuntes</i> | 54 |
| 4.4.1 <i>Primer Contacto</i> | 54 |
| 4.4.2 <i>La Muerte del Cosmonauta</i> | 57 |
| 4.4.3 <i>Efecto narcisista</i> | 61 |
| 4.4.4 <i>La Cumbre del Éxito</i> | 64 |
| 5. POSTPRODUCCIÓN..... | 69 |
| 6. PLAN DE EXPLOTACIÓN DEL PROYECTO..... | 73 |
| 7. CONCLUSIÓN..... | 74 |
| 8. BIBLIOGRAFÍA | 76 |

RESUMEN

Este trabajo presentado en un formato de una serie de cuatro fotografías, titulada 'El espejo del cosmonauta'. Es una crítica de la sociedad de información y el mal uso de las tecnologías de la comunicación.

El protagonista de cada una de las imágenes, es un cosmonauta. Su representación en el proyecto es el reflejo del individuo en la sociedad 2.0. El cosmonauta es la persona que se aísla de la vida física y solo se relaciona con otros humanos por las redes sociales.

Este trabajo teórico, se le suma la técnica fotográfica que he utilizado para captar las fotografías. Esto es un trabajo de dirección de fotografía y cada una de las imágenes, se han planteado con una puesta en escena y una estética cinematográfica.

En la memoria del proyecto se plasma el proceso de producción, junto al marco teórico del que me inspirado para hacer las fotos.

Palabras claves:

Series fotográfica, dirección de fotografía, Individualismo, sociedad de información, redes sociales, sociedad 2.0, medios de comunicación.

ABSTRACT

I show you this work in a format of four photography series. The name of this project is 'The Cosmonaut's Mirror'. It's a critique of information society and misuse of communication technologies.

The cosmonaut is the main carácter of every images . Their representation in the project is the reflection of the individual in society 2.0. The cosmonaut is a

person who is isolated from physical life and he only relates to other humans through social networks.

I want to add at this theoretical work, the photography technique I use to shoot all the photographs. This is a DoP (director of photography) work and every one of these images, they have been raised with a stage and film aesthetics.

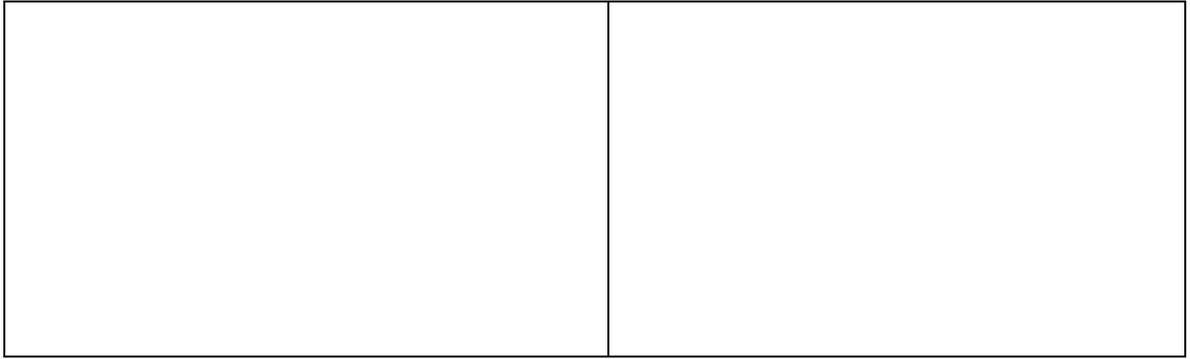
In Project memory you can see the production process and the theoretic work that inspired me to take all the pictures.

Key Words

Photography series, DoP (director of photography), Individualism, Information Society, Social Network, society 2.0, media.

1. INTRODUCCIÓN

| Período | Corrientes teóricas |
|--------------------|--|
| Años 30 – años 80 | <ul style="list-style-type: none">• <i>Lasswell</i> como máximo exponente de las <i>Mass Media Research</i>.• Comunicación unidireccional (medios → masa).• Sociedad entendida como masa.<ul style="list-style-type: none">• Público pasivo. |
| Años 90 - presente | <ul style="list-style-type: none">• Cambio de paradigma.• Nacimiento de la sociedad de información con la aparición de estas tecnologías.• <i>McLuhan</i> y <i>Bell</i> como máximo representante.<ul style="list-style-type: none">• Sujeto activo.• Comunicación bidireccional (<i>feedback</i>.)• Creación de un yo propio. |



Para entender el concepto y la intertextualidad de las imágenes que se les mostrará es importante adentrarnos en el tema de los medios de comunicación de masas, ya que es el alma de este proyecto.

Más en concreto nos situamos en el contexto de la Tercera revolución industrial¹, conocida como la era de Internet y sobre todo la que estamos viviendo ahora, la era de las redes sociales y los dispositivos electrónicos portátiles como los *smatphones*.

Los medios de comunicación de masas son aquellos que nacen a partir de la Revolución Industrial en el marco de las sociedades contemporáneas, que encontraron herramientas para su difusión en la radio, televisión y cine, elemento indispensables en las sociedades desarrolladas.

¹ Las transformaciones económicas ocurren cuando convergen las nuevas tecnologías de la comunicación con los nuevos sistemas de energía. Las nuevas formas de comunicación se



Fuente: RCA

Los primeros medios de comunicación no prestaban atención a los deseos y necesidades de la audiencia. Ahora el *feedback* es una de las herramientas más importante para los consumidores, ya que se convierten en partícipes del proceso comunicativo al trasladar sus opiniones a los creadores de productos culturales.

Todo lo que aparecía en la televisión, lo que se oía en la radio o lo que un famoso estaba bebiendo en una película, era influyente para los públicos. Esta información se dirigía a todos por igual. Todos consumían lo mismo, por ejemplo, los anuncios de los años 50 y 60 reflejaban el deseo de poseer un coche, una casa con jardín y una segunda residencia.



Fuente : anuncio Chevrolet, 1950

Este tipo de comunicación se caracteriza en que el individuo es pasivo y no forma parte de ella, sino que está sometido a la comunicación que recibe. Esto termina en la sociedad post-Industrial² o en la post-modernidad, que define Angela McRobbie (1994) como una sociedad en la cual se empieza a hablar de un consumidor activo, capaz de interpretar y decodificar el mensaje.

Daniel Bell nos habla del sujeto que se preocupa por informarse, de saber lo que está pasando y lo que consume. Ya no es un sujeto pasivo, sino activo en el acto comunicativo con los medios de comunicación. Este individuo pretende estar informado y comunicado gracias a la aparición de las tecnologías, donde el individuo empieza a interactuar con la información.

Este sujeto es capaz de decidir y buscar lo que quiere consumir. Los medios tienen que crear nuevas estrategias para estos sujetos activos. Deben

² BELL, D. *El advertimiento de la sociedad post-Industrial*, Alianza, Madrid, 1991. En este libro el autor advierte un cambio en la sociedad, un cambio. La sociedad Post-industrial, es la transición a un modelo basado en la información y el conocimiento cuyas consecuencias alcanzan a las relaciones de poder, la estratificación social y la reconfiguración de los valores políticos, sociales y culturales. Para Daniel Bell esta revolución viene dada por las tecnologías de la información.

personalizar estos mensajes para poder seguir vendiendo *productos culturales* ³. Los deseos de estos individuos se hacen necesidades y esas necesidades se tienen que cubrir. Tal y como afirma Jean Baudrillard (1998) en su obra sobre la sociedad de consumo, la exclusividad y personalización del producto para un público más especializado genera que los deseos se conviertan en necesidades.

Estas personas cada vez más informadas buscan diferenciarse de los demás. Pero surge una paradoja a raíz de ello, pues dichas personas, véase los *hipsters* ⁴, tienen como objetivo la diferenciación a pesar de ser unos clones de ellos mismos. La sensación de pertenecer a una élite cultural por encima de las masas forma nuevas masas, según manifiesta Víctor Lenore (2014).

En conclusión, la sociedad sufre una transformación, dado que abandona su pasividad para adoptar una actitud activa gracias al advenimiento de las nuevas tecnologías de la sociedad 2.0.

³ Los productos culturales están creados por las industrias culturales con contenidos simbólicos, y destinados finalmente a los mercados de consumo con una función de reproducción ideológico y social.

⁴ Según el periódico digital *Diagonal periódico* en el artículo de Irene G. Rubio los Hipsters se definen como una falsa subcultura, que parece que se enfrenta a los valores dominantes, pero en realidad propone una versión más despiadada y esnob del capitalismo actual. Podemos decir que son contraculturales en la estética y yuppies en la ética. Sobre el indie, es una escena tirando a naïf, cuyos miembros adoran la ironía, la candidez y sentirse especiales.

INTRODUCTION

| Time | Theoretical currents |
|--------------|---|
| 30's-80s | <ul style="list-style-type: none">• Lasswell maximum exponent of the Mass Media Research.• One-way communication (→ mass media).• Society understood as mass.<ul style="list-style-type: none">• Public passive. |
| 90's-present | <ul style="list-style-type: none">• Paradigm change.• Birth of the Information Society with the emergence of technologies.• Bell McLuhan and maximum representative.<ul style="list-style-type: none">• Perpetrator.• Two-way communication (feedback.)• Creating a self. |

If you want to understand the concept and intertextuality of images that will be shown is important to get into the issue of mass media, since it is the soul of this project.

Specifically we are in the context of the Third Industrial Revolution, known as the era of the Internet and especially that we are now living, the era of social networking and portable electronic devices like smartphones.

The mass media are those born from the Industrial Revolution in the context of contemporary societies, they found tools for broadcast on radio, television and film, indispensable element in developed societies.

The first media didn't pay attention to the wishes and needs of the audience. Now the *feedback* is one of the most important tools for consumers as they become participants in the communication process by shifting their opinions to the creators of cultural products.

Everything appeared on television, what you would hear on the radio or what was drinking in a famous film, was influential for the public. This information is addressed to all equally. All ate the same, for example, ads from the 50s and 60s reflected the desire to own a car, a house with a garden and a second residence.

This type of communication is characterized in that the individual is passive and it's didn't be a part of that. This is subject to the communication it receives. This results in the post-Industrial society or post-modernity, which defines Angela McRobbie (1994) as a society in which one starts talking about an active, able to interpret and decode the message consumer.

Daniel Bell talks about the subject that worries about information, to know what is happening and what you consume. It is no longer a passive subject, but active in the act of communication with the media. This guy pretends to be informed and connected with the advent of technology, where the individual begins to interact with the information.

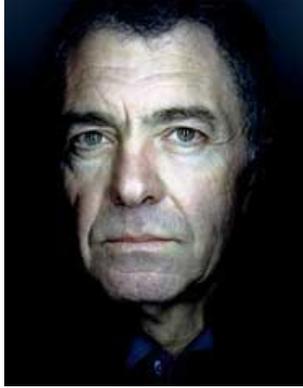
This subject is able to decide and look what you consume. The media must create new strategies for these assets subject. You must customize these messages in order to continue selling cultural products. The wishes of these individuals needs and those needs do they have to cover. As Jean Baudrillard (1998) states in his work on the consumer society, exclusivity and customization of the product to generate a more specialized audience that wants to become needs.

The people is more informed and they looking to differentiate from others. But it's a paradox because of these people arises, see hipsters, aim differentiation despite being clones of themselves. The feeling of belonging to a cultural elite over the masses form new mass, as stated Victor Lenore (2014).

In conclusion, society undergoes a transformation since leaving his passivity to adopt an active attitude with the advent of new technologies in society 2.0.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Conceptos teóricos sobre el individualismo

| <i>Autor</i> | <i>Concepto</i> | <i>Breve descripción</i> |
|--|-------------------------|---|
|  <p>Gilles Lipovetsky</p> | <i>Postmodernismo</i> | Aumentan los valores individualistas en la sociedad de consumo occidental (1986; 1990) |
| | <i>Homo conumericus</i> | Consumo como construcción del yo. El consumo es ahora personalizado y emocional, no funcional. Hipermodernidad, por la cual el consumo es la razón de vivir (2007: 39-40). |

| | | |
|--|---|--|
| | | |
| José Francisco Durán | <i>Individualismo postmoderno democrático</i> | Los individuos son portavoces de los derechos humanos. |
| | <i>Figura de Narciso</i> | El individuo vive para sí mismo con una actitud cortoplacista, obviando el tiempo histórico. (2011) |
|  <p>Zygmunt Bauman</p> | <i>Modernidad Líquida</i> | Sujeto siempre cambiante: la construcción de su identidad es maleable. El consumismo es el medio por el que se construye la identidad individual (2003). |
|  <p>Manuel Castells</p> | <i>Sociedad Red</i> | La sociedad red es una sociedad en la que las estructuras y actividades sociales claves se organizan en torno a las redes de información procesados electrónicamente (2008). |

Según estos autores, pasamos de una sociedad del consumo funcional a una sociedad consumista, por lo que los individuos construyen su propio yo de acuerdo a los productos que adquieren. Con la sociedad red el sujeto tiene a su alcance una nueva forma de mostrar su proyecto identitario: las redes sociales, por las que éste es capaz de diferenciarse de los demás mediante el reflejo de su personalidad, ya sea fotografías en Instagram, ideas publicadas en Twitter.

2.2 Las cuatro fases del cosmonauta

Este esquema teórico es un apoyo para construir a crear una hilo narrativo para crear las fotografías del proyecto.

En la **primera** foto, *Primer contacto*, el cosmonauta entra en la sociedad 2.0⁵ donde nadie le presta atención, ya que están inmersos en sus móviles, viendo sus perfiles de redes sociales. El cosmonauta esté configurando su mundo, su área en la que todos lo pueden observar pero no tocar.



Fuente : Neopic. Elisabet Roselló

Internet es la tecnología decisiva de la era de la información. Esta red global de redes informáticas nos permite estar comunicados con cada una de las

⁵ Son las sociedades que están en contacto con las Nuevas Tecnologías y que estas adquieren un papel cada vez más importante en la vida de las persona, herramientas a servicio de todos que acaban convirtiéndose en proyección de las propias capacidades de nuestro ser.

personas de todo el mundo; nos proporciona comunicación interactiva en cualquier momento y libre de límites espaciales.

La tecnología de internet en realidad no es algo nuevo. Arpanet, se desarrolló ya en 1969. No obstante, no llegó a los usuarios particulares hasta la década de 1990, cuando el Ministerio de Comercio de Estados Unidos liberalizó su uso. Desde ese momento se propagó por el mundo a una velocidad extraordinaria. En 1996 se calculó por primera vez el número de usuarios de internet, con un resultado de 40 millones. En 2013 ya son más de 2.500 millones, la mayoría residentes en China. Una parte significativa de la humanidad está conectada.

Internet es el centro de estas redes de comunicaciones, permite producir, distribuir y utilizar información digitalizada en cualquier formato. Según el estudio publicado por Martin Hilbert en *Science* en 2010, el 95% de toda la información existente en el planeta está digitalizada y en su mayor parte es accesible en internet y otras redes informáticas como pueden ser los móviles.

Para McLuhan, es el principio de la “*Aldea global*” (1996). Las redes sociales crean una nueva forma de comunicar, informar y de dar opinión que no había antes. Sirven para sustentar las interrelaciones grupales a lo largo del mundo.

Como comenta McLuhan en su libro *Comprender a los medios* (1996), “el hombre masa es un concepto de velocidad electrónica no la cantidad física”.⁶

La primera red social que tuvo un gran éxito fue Myspace, la cual se creó como un portal para la difusión de grupos de música, aunque también se erigió como una gran plataforma para crear y visibilizar la vida individual de cualquier sujeto.

⁶ En este libro McLuhan define dos conceptos trascendentales como es el de los “medios fríos” y los “medios calientes”. Es necesario mantener una relación tanto física como bits en la sociedad de información en la que vivimos. Tener ambas partes, tanto la parte Bits que nos ayudan a estar interconectados con todo el mundo y mantenernos informados, como la parte atómica, que es la que necesita todo ser humano para relacionar, necesitamos ese contacto humano.

Facebook es prácticamente una de las redes sociales que más ha calado dentro de la sociedad. Es prácticamente una red social nueva entre nosotros. Es la red social creada para vivir el momento, mostrar a todo el mundo lo que estás viviendo en este mismo instante.

Por ello, la **segunda** fotografía, titulada *La cumbre del éxito*, se trata del cosmonauta alcanzando la cima de una montaña. Dicha cima supone el éxito del cosmonauta, que refleja la felicidad efímera de cubrir la necesidad de conseguir 100 “me gusta” y 100 amigos. Sin embargo, aún existe un largo camino para recorrer, es decir, una mayor cantidad de fans y seguidores que obtener, por lo que esto sólo se trata de un éxito superficial.

Twitter sigue una línea parecida a Facebook. En este caso, los mensajes se caracterizan por ser cortos y su utilización no es tan mostrativa como Facebook. Los usuarios de esta red social son personas que participan en debates de todo tipo, desde comentarios sobre las últimas elecciones, hasta cómo fue el último concierto de *Foo Fighters*.



La compañía Google va un paso más allá con su producto Google Glass. Estas gafas nos pueden recordar al capítulo de **Black Mirror**, *The Entire*

*History Of You*⁷. En este episodio, todo el mundo puede grabar sus vivencias mediante una cámara instalada en los ojos. Google Glass funciona de una forma similar y su capacidad para registrarlo todo permitirá que pueda convertirse en un producto deseado en ciertos nichos del mercado.



Fuente : Black Mirror- *The Entire History Of You*

Todas estas acciones están provocando que el sujeto, en su vertiente más individualista, lleve a cabo las acciones representadas en la segunda y tercera imagen.

La **tercera** fotografía, *Efecto narcisista*, retrata a una mujer en una habitación de motel. Se encuentra acompañada por el cosmonauta, el cual se ha despojado de su casco, elemento metafórico de los efectos negativos de las tecnologías de la información, tal y como afirma Santiago Koval, "*Tecnozombi* o *zombi tecnológico*, vale decir, un sujeto que, a raíz del vínculo intimista que establece con la tecnología, desarrolla rasgos y características que lo aproximan al imaginario zombi."⁸

⁷ Desarrollada en una realidad alternativa en el que la humanidad puede acceder a una tecnología que graba todo lo que ve y escucha. Puedes borrar un recuerdo o volver a él, ¿pero es esto algo bueno? Tercero y último de la miniserie de tres episodios independientes y auto conclusivos de "Black Mirror" creada por Charlie Booker, antiguo crítico televisivo de "The Guardian" y artífice de "Dead Set" (2008). "Black Mirror" es una aclamadísima miniserie sobre las consecuencias de la tecnología en nuestras vidas que ha obtenido impresionantes críticas.

⁸ Koval, S. *Tecnozombis: seres artefacto en la tecnociencia contemporánea* http://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi_a2014m12n51/analisi_a2014m12n51p65.pdf [en línea]

La mujer, con el casco, observa reflejado en el espejo su individualismo (que se traduce en *selfitis*⁹) y la frustración del cosmonauta al contemplar la vida real.

Esta nueva forma de mostrarse a uno mismo, paradójicamente nos termina convirtiendo en seres más solitarios.

Por último, la **cuarta** fotografía, *La muerte del cosmonauta* inmortaliza al individuo separándose de su traje, lo cual simboliza el rechazo por parte del sujeto de los efectos nocivos de las redes sociales. No obstante, no se desviste del traje en su totalidad, ya que busca abrazar aquellos aspectos positivos que la tecnología ofrece y que son casi esenciales para poder vivir en sociedad, como la obtención de información y la comunicación global.

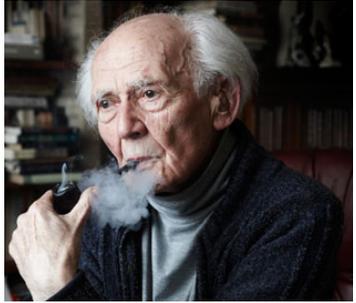
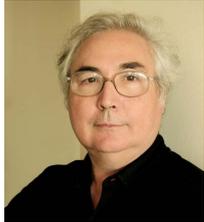
Como expresa Ernesto Hernández Busto, vivir inmersos en las redes sociales nos hace seres incompletos.

THEORETICAL BACKGROUND

- *Theoretical concepts of individualism*

| <i>Autor</i> | <i>concepts</i> | <i>Short description</i> |
|---|----------------------|--|
|  | <i>postmodernism</i> | Increasing individualistic values in Western consumer society (1986; 1990) |

⁹*Selfitis*: el Centro de Tratamiento e Investigación de la Ansiedad afirman el síndrome “selfie” repercute en las relaciones interpersonales y la salud de los usuarios.

| | | |
|--|---|---|
| <p>Gilles Lipovetsky</p> | <p><i>Homo conumericus</i></p> | <p>consumption and construction. Consumption is now personalized and emotional, non-functional. Hypermodernity, for which consumption is the reason for living (2007: 39-40).</p> |
| <p>José Francisco Durán</p> | <p><i>Democratic postmodern individualism</i></p> | <p>Individuals are spokesmen of human rights.</p> |
| | <p><i>Narciso figure</i></p> | <p>The individual lives to himself with a short-sighted attitude, ignoring the historical time. (2011)</p> |
|  <p>Zygmunt Bauman</p> | <p><i>Liquid Modernidad</i></p> | <p>Subject always changing: the construction of their identity is malleable. Consumerism is the means by which individual identity (2003) is built.</p> |
|  <p>Manuel Castells</p> | <p><i>Network Society</i></p> | <p>The network society is a society in which the structures and key social activities are organized around information networks electronically processed (2008).</p> |

According to these authors, went from a functional consumer society to a consumer society, so individuals build their own I according to the products acquired. With the network society the subject has at its disposal a new way of showing your identity project: social networks, that it is able to differentiate themselves from others through the reflection of your personality, whether photos on Instagram, ideas published on Twitter.

- *The four phases of the Cosmonaut*

This theoretical scheme is a support to build to create a narrative thread to create photographs of the project.

In the **first picture**, *first contact*, the Cosmonaut enters society 2.0 where nobody pays attention, since they are immersed in their phones, seeing their social networking profiles. The Cosmonaut is shaping their world, their area where all it can look but not touch.

Internet is the critical technology of the information age. This global network of computer networks allows us to be connected with each of the people around the world; It provides communication interactive at any time and free of spatial limits.

Internet technology is not really something new. ARPANET, developed already in 1969. However, it did not home users until the 1990s, when the United States Ministry of trade liberalized use. Since that time it spread across the world at an extraordinary speed. In 1996, the number of internet users, with a profit of 40 million was calculated for the first time. In 2013 are already more than 2,500 million, most residents in China. A significant part of humanity is connected.

The Internet is the center of these communications networks, allows you to produce, distribute and use information scanned in any format. According to

the study published by Martin Hilbert in Science in 2010, 95% of the information existing on the planet is digitized and for the most part is accessible on the internet and other computer networks such as mobile phones.

McLuhan, said it's is a "global village" (1996). Social networks create a new way to communicate, inform and give opinion that it had not before. They serve to support group relationships throughout the world.

The first social network that had a great success was Myspace, which was created as a portal for the dissemination of music groups, though it also emerged as a great platform to create and visualize the individual life of any subject.

Facebook is practically one of the social networks that has more depth within the society. It is virtually a new social network among us. The social network created is to live in the moment, show everyone what you're living in this very moment.

Therefore, the **second photography**, titled the *Top of success*, is the astronaut reaching the top of a mountain. This Summit is the success of the Cosmonaut, reflecting the ephemeral happiness cover the need to get 100 "like" and 100 friends. However, there is still a long way to go, i.e. a greater amount of fans and followers to obtain, so this is only a superficial success.

Twitter follows a line similar to Facebook. In this case, messages are characterized by being short and its use is not so mostrativa as Facebook. This social network users are people participating in discussions of all kinds, from reviews of recent elections, to how it was the last concert of Foo Fighters.

The company Google goes a step beyond with your Google Glass product. These glasses we can remember to the chapter of **Black Mirror**, The Entire History Of You. In this episode, everyone can record their experiences through a camera installed in the eyes. Google Glass works in a similar way

and its ability to register all allow that to become a product in certain niches of the market.

The **third picture**, *effect narcissistic*, portrays a woman in a motel room. Is accompanied by the astronaut, which has stripped of its town, metaphorical element of the negative effects of information technologies, as Santiago Koval, "Tecnozombi or zombie technology, i.e., a subject that, as a result of the intimate link with technology, develops traits and characteristics that bring closer it to the imaginary zombie."

The woman, with the helmet, notes reflected in the mirror its individualism (which translates to selfitis) and the frustration of the Cosmonaut to contemplate real-life.

This new way of showing oneself, we paradoxically ends up becoming more solitary beings.

Finally, the **fourth picture**, *Cosmonaut Death*, immortalizes the individual by separating from his costume, which symbolizes the rejection by the subject of the adverse effects of social networks. However, not is he undresses costume in its entirety, since it seeks to embrace those positive aspects that technology provides and that they are almost essential to live in society, such as the obtaining of information and communication global. I like expresses

Ernesto Hernández Busto, live immersed in social networks makes us incomplete beings.

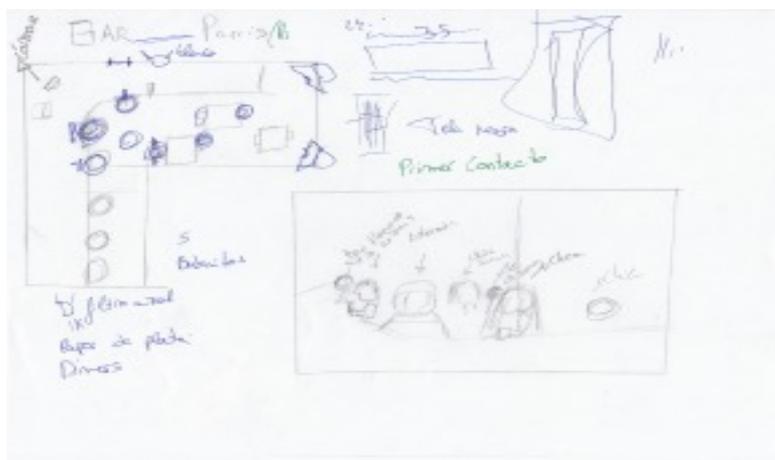
3. PREPRODUCCIÓN

3.1 Construcción de las imágenes.

Este trabajo se centra más en un proyecto de dirección de fotografía fija, que tiene un contenido sociológico de las sociedades que viven inmersas en los aparatos electrónicos; como veíamos en el apartado anterior, McLuhan (1996) “La revolución de las nuevas tecnologías son como apéndices electrónicos”.

Las cuatro fotografías, *Primer contacto*, *La cumbre del éxito*, *El efecto narcisista* y *la muerte del cosmonauta*. Son las que crean esta historia narrativa del cosmonauta, que hace el reflejo de la sociedad 2.0.

La primera foto titulada *Primer contacto*, el cosmonauta se encuentra en un bar donde estará sentado en la barra del bar. El resto de gente que hay a su alrededor están pendientes del móvil y lo dejan aislado en su mundo. Es el primer contacto del astronauta en la sociedad de masas.



Elaboración propia; Planta de iluminación y diseño escenográfico

La segunda foto, *La cumbre del éxito*, va relacionada con el efecto fan y la búsqueda del éxito. El astronauta se encuentra en la cumbre de una montaña donde se ven las luces de la ciudad y el cosmonauta levanta un pulgar, que también se hace referencia a los lanzamientos de las naves espaciales, para que sepas que va todo bien levanta la mano con el pulgar hacia arriba, como el símbolo de “me gusta”.



Elaboración propia; Planta de iluminación y diseño escenográfico

La tercera, *El efecto narcisista*, El cosmonauta se encuentra en una habitación de motel, donde acaba de quedar con una chica. La chica quiere verse inmersa en lo que siente el cosmonauta, probándose el casco y mirándose al espejo. Esto hacer referencia al efecto Selfie el mirarse a uno mismo y ver su reflejo en el espejo. Mientras el astronauta está sentado en una esquina de la cama cogiéndose la cabeza.



Elaboración propia; Planta de iluminación y diseño escenográfico

La última foto, *La muerte del cosmonauta*, la separación del efecto narcotizante de las nuevas tecnologías. En esta imagen vemos el traje del cosmonauta dentro del coche fúnebre y el individuo observando al traje desde fuera del coche, pero manteniendo un guante. Mientras tanto, hay gente anónima que está a contra luz haciendo fotos del momento. En la imagen muestra cómo podemos que podemos estar informados y comunicados pero no distanciarnos ni hacernos nuestro propio mundo. Por eso conservaría el guante y las botas del cosmonauta.



Fuente : Elaboración propia, diseño escenográfico

La estética de estas cuatro imágenes, viene de la influencia de cuatro autores. Gregory Crewdson, Vilmos Zsigmond y Néstor Almendros, directores de fotografía y de Edward Hopper, pintor de los años 30, en el que muchos directores de fotografías se han inspirado.

Todo el proyecto y cada una de las fotos tiene influencia de estos autores, que me han ayudado a construir la composición, la iluminación y la forma de trabajar, muy distinta de la que se hace en un set de fotografía.

Tanto Néstor Almendros como Vilmos Zsigmond, han trabajado en grandes producciones y han estado bajo la supervisión de grandes directores. En el caso de Néstor Almendros trabajó en numerosas películas de François Truffaut, entre ellas *Diario íntimo de Adèle H.* (1975). Vilmos Zsigmond trabajó con Steven Spielberg en *Encuentros en la tercera fase* (1977).



Fuente : *L'Histoire de Adèle H.* (1975)- François Truffaut

En cambio la forma de trabajar de Gregory Crewdson se asemeja a la de estos dos directores de fotografías. Sus fotografías no tienen nada que ver con las fotografías de otros fotógrafos como Brian Bowen Smith, fotógrafo de celebridades y de comerciales americanos. Crewdson trabaja un equipo de unas 50 personas, donde se encuentra, el equipo de arte, los eléctricos y

gaffers, maquillaje, peluquería y ayudantes de escenografías. Por eso se parece mucho aun equipo de rodaje. De hechos no usa flash, solo usa luz continua y trabaja al igual que lo haría Zsimond o Almendros en alguno de sus rodajes, solo que su resultado final no sería una secuencia de fotografías en movimiento, si no que sería una fotografía fija, pero con una estética cinematográfica.



La utilización de reflectores y banderas

Iluminación continua

Utiliza actores y no modelos

Gregory Crewdson

La forma de trabajar de Crewdson, es la que utilizado en mi proyecto. En cada una de las imágenes, he utilizado luz continua, banderas, no he utilizado modelos, si no actores, para que la escena se reflejara más la actuación que requería cada imagen.

El la fotografía, *La muerte del cosmonauta*, me inspiré en la fotografía de Encuentros en la tercera fase, del director foto húngaro Vilmos Zsigmond.



Encuentros en la tercera fases (1977)-Steven Spielberg

Me gustaba mucho la utilización de una luz cenital. Como si viniera alguna nave espacial a llevarse el coche fúnebre donde se encuentra el traje de astronauta

Tanto, Zsigmond como Credwson utilizan humo, Para crear un ambiente y textura en la imagen.

En cuanto a Néstor Almendros, la estética de utilizar la luz natural como se utiliza en el cine de la Novele Vague. Almendros dice que la importancia de la iluminación radica en que puede contribuir dramáticamente a la historia. En la película *Días del Cielo* (1976), en la que Néstor ganó un Oscar. Una de las técnicas que desarrolló en este film fue rodar en la **hora mágica** buscando las fuentes de luz natural. En la fotografía *La cumbre del éxito*, está realizada de una manera similar, buscando la luz del atardecer.



Días del Cielo (1976) - Terrence Malick

Hora mágica: un momento del día que consta de escasos minutos, los que transcurren entre la puesta del sol y la total oscuridad de la noche.

Luz artificial de apoyo

Edward Hopper pintor norteamericano es un gran referente, y lo ha sido para muchos directores de fotografía, como por ejemplo Néstor Almendros y Gregory Crewdson, entre otros. Uno de los puntos que me atrae de Hopper, aparte de utilizar la luz como punto más fuerte en sus cuadros es forma retratar la soledad, el silencio, que evoca un fuerte realismo. En mis fotos he querido retratar esa soledad con el astronauta frente a la sociedad.

Las composiciones de sus cuadros son composiciones limpias, marcan el individuo que esta fuera de cuadro. En su obra *Nighthawks* (1942), Hopper subraya la soledad y el aislamiento en que se mueve el hombre contemporáneo especialmente en las grandes ciudades.

La luz del bar resalta sobremanera sobre la oscuridad de la calle y la ausencia de calor humano se hace palpable. Los fuertes contrastes lumínicos y cromáticos marcan mucho esta obra y es lo que quería remarcar en mis fotos, sobre todo en la de *Primer contacto*



Nighthawks (1942)- Edward Hopper

Las fuentes de luz dura, las sombras y cromáticos son muy característicos y utilizados en dirección e foto, para crear profundidad

La composición de estar el hombre en el centro de la imagen, pero a un lado de la barra, marca la soledad y el centro de atención de l cuadro

3.2 Localizaciones

Fue un proceso bastante largo y muy dificultoso, sobre todo en los locales donde necesitaba permiso de los dueños. Sobre todo buscaba sitios, donde

no me hiciera falta usar un equipo de arte, que no tenía. Necesitaba que estos sitios tuvieran su propia estética y su propia alma.

La foto de *Primer Contacto*, no estaba pensada para hacerse en un bar, si no todo lo contrario, en un restaurante lujoso. Pero todos los restaurantes que encontraba no tenían la estética que me gustaba. Lo que buscaba era un restaurante como el que aparece en la película de *Vértigo* de Hitchcock. Con las paredes de un color llamativo y una decoración rococó.



Fuente : *Vértigo* (1958)- Alfred Hitchcock

Solo encontré un bar en Valencia que podría acoplarse a lo que iba buscando, pero irme a Valencia requería llevar todo el equipo y los actores, ya que en esta foto era una de las que requería más actores. Así que cambien de enfoque de escenario y pensé en un bar que tuviera personalidad.

Así que me decidí la cafetería Parris de Burriana, un bar que tenía vida propia, y una estética decadente que me venía muy bien para lo que quería mostrar en las fotos.



Fuente : Bar Parris, Borriana

La segunda localización que me costó un poco más fue la del Motel. No sabía muy bien donde encontrar una habitación de Motel, que sirviera para mostrar estética de motel de carretera.

Conocía el famoso Hotel Ticasa, que se encuentra en Las alquerías del niño, al lado de la Nacional 340.



Fuente : Hotel Ticasa



Fuente : Habitación del hotel Ticasa

Las habitaciones parecían más modernas de lo que me esperaba, pero esas cortinas el balcón que daba al patio, era parte de lo que estaba buscando. En la hora de tomar la foto, si que tendría que decorarse de diferente manera, para que pareciera una habitación de motel.

Las otras dos fotos al tratarse de exteriores, no me resultaba tan difícil de localizar.

En *La muerte del cosmonauta*, me costó decidirme que lugar sería el más adecuado para poner el coche fúnebre. No quería una puerta de un cementerio ni de una iglesia, quería un espacio natural donde ubicar el coche fúnebre.



Fuente : Sant Gregori, Burriana

En medio de los huertos abandonados de San Gregori, Burriana había un espacio muy singular, con un árbol quemado.

El problema de este lugar, es que estaba lleno de matorrales y era un terreno desigual. EL coche fúnebre no estaba preparado para este tipo de terreno.

Otro lugar donde, había pensado colocar el coche, era en frente de la playa. En concreto delante de una cala que hay en la Serratella de Burriana. Con la que se veía un poco de playa y el mar al fondo. La mala suerte, es que cuando fui a localizar, la cala se encontraba llena de maquinas de construcción, estaban construyendo un dique. No podía arriesgarme a elegir esa localización.



Fuente : Cala en la Serratella, Burriana

La última opción fue, ir al Clot de la Mare de Deu, en Burriana. Allí había una esplanada, perfecta donde podía entrar el coche y al fondo árboles que le daban la estética que quería.



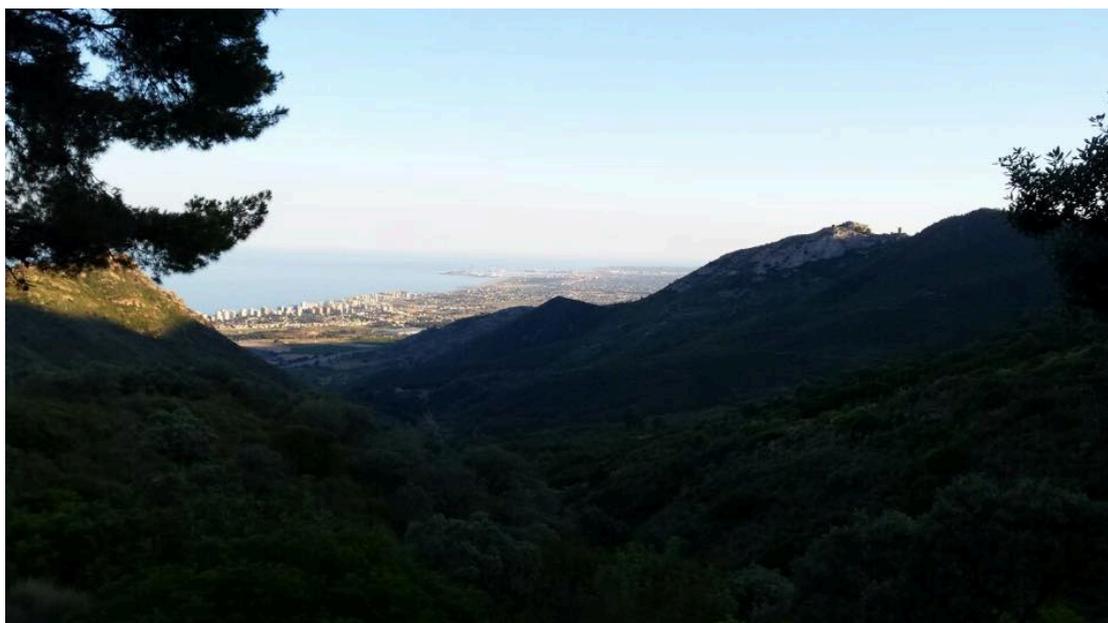
Fuente :Clot de la Mare de Deu, Burriana

La foto de *La cumbre del éxito*, tenía claro que quería hacerla desde el Desierto de Las Palmas. Era uno de los mejores sitios donde ver una ciudad desde lo alto de la montaña. .Pero esta opción no entraba en presupuesto.



Fuente : Turó, Barcelona

Aunque el Desierto de Las Palmas no es el Turó de Barcelona, es un sitio precioso y que me venía perfecto, para las fotos



Fuente :foto móvil Dessert de Les Palmes, Benicàssim

3.3 Vestuario y atrezzo

3.3.1 El traje de astronauta.

Podría haber usado un cualquier tipo de traje para hacer el trabajo, pero me decidí por el traje de astronauta, para reflejar la soledad: Los astronautas cuando están en el espacio están solo y al mismo tiempo el traje les aísla del mismo espacio donde se encuentra. Me parecía paradójico utilizar este traje, ya que refuerza el significado del proyecto.

Decidir cuál era el traje de astronauta ideal para el proyecto, fue una odisea. Decidí como primera opción diseñar yo misma un traje de astronauta.

Lo haría con un mono de trabajo, con tubos de aire acondicionado y cartón. El problema era la escafandra, no tenía ni idea de cómo hacerla y que pareciera un traje de verdad. Esta opción la descarté enseguida, ya que me resultaba un mundo.



Fuente :Catálogo de Toy's'rus

Otra opción fue llamar a museos, a ver si tenían algún traje de astronauta. Llame a la Ciudad de las artes y las Ciencias, pero me fue imposible contactar con un responsable.

Ya no sabía que hacer, porque me parecía imposible encontrar un traje de astronauta. Pero cuando ya creía que perdía la esperanza, en un rodaje en Valencia, conocí al equipo de arte Laura Granell, Elena Granell y Batiste Sevillano. Ellos conocían a una chica, Giovanna Ribes, que se dedicaba a hacer vestuario para cine y teatro y tenía 2 trajes de astronauta.



Fuente :Giovanna Ribes

Me dirigí a su taller para ver los trajes. Un traje era de cosmonauta, se trataba de un mono naranja y el otro era mas astronauta, aunque seguía siendo de cosmonauta ya que las bases del traje eran de un traje ruso.



Fuente: Taller de Giovanna

3.3.2 EL coche Fúnebre

Sobre el coche, no fue tan complicado de conseguir. Mi amigo Pepe Ballester, le encanta restaurar automóviles antiguos.



Fuente :Pepe Ballester

Normalmente, Pepe usa su coche para llevar sus tablas para hacer surf. Lo único que me podía molestar a la hora de hacer las fotos, eran las pegatinas de *HotWhells*. A la hora de hacer la toma de la foto lo tuve en cuenta, y jugué con la luz y los reflejos para poder quitarlos en el instante.

3.4 Casting

Actor: Aitor Mendieta

Personaje: Cosmonauta



Fuente: Aitor Mendieta

Residente de Benicàssim, se formo como actor en la Escuela de actores de Valencia.

En teatro ha trabajado en la opera Di Firenze, ha estado dentro de la compañía de teatro Lluerna Teatre dirigida por Rosa Navarro y Josep M. Beltrán.

Actriz: Rachel Torres Ida

Personaje: Chica del espejo



Fuente: Rachel Torres

Rachel no es una actriz profesional, pero ha estado en algunos rodajes como extra y como modelo en una sesión fotográfica que se hizo en el 2010.

3.5 Equipo

El equipo estaba formado por diversas personas. Profesionales y no profesionales del mundo del cine y la fotografía en general.



Fuente: Ramón Uso

Ramón Usó, fotógrafo profesional, ha estado trabajando para magazines como el semanal del País o Buri-sana y en revistas National Geographic.

Ahora reside en Burriana, donde se encuentra su estudio de fotografía.

Sus ultimas obras son “24 dones” y “ Moon Tree”.

Función en el proyecto: Asesor

Juan Rubio, estudio en la escuela de dirección de foto de Madrid. Ha estado en rodajes como El Internado o Balada Triste de Trompeta.

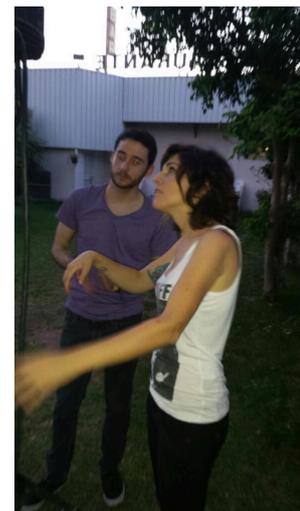
Función en el proyecto: Asesor

Javi Planelles, fue estudiante de la UJI termino sus estudios en 2013. Hizo un curso de guión en Brighton. Trabajo en un laboratorio de fotografía en el departamento de gestión, haciendo video flyers y atención al cliente.

Función en el proyecto: Eléctrico y arte

Mark Castelló, residente en Burriana, Trabaja como empleado de una empresa de limpieza.

Función en el proyecto: Eléctrico y arte



*Fuente :*Javi Planelles y Yo

Juan Bodí, es estudiante de VFX en la escuela de arte de Valencia.

Función en el proyecto: Eléctrico

Johny Ferreira Safont, Cocinero. Ha estado trabajando en diversas cocinas alemanas y ahora se encuentra en Benicàssim trabajando en la hostelería.

Función en el proyecto: Eléctrico

Sonia Reula, estudió maquillaje y peluquería. Estuvo trabajando en una peluquería como maquilladora.

Función en el proyecto: Maquilladora

3.6 Secundarios

Esta secuencias de fotografías requería que todos los que aparecieran en las fotos fueran actores profesionales. Pero sin un buen presupuesto, sólo podía optar a un actor.

Sólo había dos fotos en la que requería secundarios, *Primer contacto* y *La muerte del cosmonauta*.

En la primera de ellas, recurrí a familiares, amigos y hasta el dueño del local.

En la segunda foto solo necesitaba a gente que saliera su silueta. Así que mis extras en esta foto fueron los eléctricos.

3.7 Presupuesto

| Material | gastos | Total |
|---------------------|--------|-------|
| Traje de cosmonauta | 200€ | |
| Maquina de humo | 50€ | |
| Actor | 150 € | |
| Catering | 70€ | |
| Transformador | 10€ | |
| Gasolina | 40 € | |
| | | |

4. PRODUCCIÓN

4.1 Escaleta

1. INT. CAFETERÍA. DÍA (Primer Contacto)

En un bar de aspecto bastante común de paredes de madera y sillas de los años 50 que aun no a sufrido ninguna reforma.

El astronauta se encuentra en el centro de la barra del bar. A su lado derecho hay un hombre con un sombrero de vaquero que intenta ver bien una foto en su móvil, al lado derecho una mujer con gafas se ríe de un chiste que le han enviado por whatsapp. Al lado de esta mujer, hay otra dando de mamar a un niño mientras mira su móvil interesadamente.

En las mesas que se encuentran por detrás del astronauta hay una pareja joven de unos 30 años comiendo juntos, pero cada uno está mirando su teléfono.

Un camarero medio calvo con una camisa blanca y rodajes de sudor, guarda su bandeja bajo del brazo para ver bien un mensaje del móvil. Se encuentra en el centro del comedor.

2. EXT. Montaña. Noche (La cumbre del éxito)

En lo alto de una montaña el astronauta observa las luces de una ciudad, mientras levanta el dedo pulgar hacia arriba.

3. INT. MOTEL.NOCHE (Efecto Narcisista)

En una habitación de motel, se encuentra el astronauta sin casco sentado a la esquina de la cama, sosteniendo su cabeza en con las manos, mientras que una mujer con poca ropa/ desnuda se mira al espejo de la habitación probándose el casco del astronauta.

4. EXT. COCHE FUNEBRE. NOCHE. (La muerte del Cosmonauta)

En una zona vercosa llena de árboles (el Clot de la Mare de Deu), se celebra un funeral. Un coche fúnebre lleva el traje de astronauta y el

astronauta vestido de negro llevando los guantes y botas del astronauta se despide del resto del traje Un grupo de 5 personas vestidas de negro (se vera solo la silueta) de gente a oscuras hace fotos al coche.

4.2 Plan de producción

| | | | | | |
|--|-----------------|----------------------------|---------------|----------------------------|-----------------------------|
| Título del proyecto: <i>El espejo del cosmonauta</i> | | | | Número de escena: 2 | |
| Localización: Coche funebre | | | | Número de planos: 1 | |
| Exterior | Interior | Día | Tarde | Noche | Pág. Guión: 1 |
| x | | | | X | Nº de páginas: Media |
| Fecha: 2/06/2015 | | Hora: 20:00 actores | | | |
| DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA | | | | | |
| En una zona verdosa llena de árboles (el Clot de la Mare de Deu), se celebra un funeral. Un coche fúnebre lleva el traje de astronauta y el astronauta vestido de negro llevando los guantes y botas del astronauta se despide del resto del traje Un grupo de 5 personas vestidas de negro (se vera solo la silueta) de gente a oscuras hace fotos al coche. | | | | | |
| ACTORES | | | | | |
| Protagonista | Núm. | Secundarios | Núm. | Extras | Núm. |
| ASTRONAUTA | 1 | GENTE | 5 | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| NECESIDADES TÉCNICAS | | | | | |
| ILUMINACIÓN | | | CÁMARA | | |
| 2 KINOS LINTERNA LED | | | Canon 5 D | | |

| | |
|---------------|--|
| 2 HMI de 100W | |
|---------------|--|

| | | | | | |
|---|-----------------|--------------------|--------------|----------------------------|---------------------------|
| Título del proyecto: <i>Espejo del cosmonauta</i> | | | | Número de escena: 3 | |
| Localización: Tlcasa | | | | Número de planos: 1 | |
| Exterior | Interior | Día | Tarde | Noche | Pág. Guión: 1 |
| | X | | X | | Nº de páginas: Una |
| Fecha: 3/06/2015 | | Hora: 17:00 | | | |
| DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA | | | | | |
| <p>En una habitación de motel, se encuentra el astronauta sin casco sentado a la esquina de la cama, sosteniendo su cabeza en con las manos, mientras que una mujer con poca ropa/ desnuda se mira al espejo de la habitación probándose el casco del astronauta.</p> | | | | | |
| | | | | | |

| ACTORES | | | | | |
|---|-------------|----------------------|--|---------------|-------------|
| Protagonista | Núm. | Secundarios | Núm. | Extras | Núm. |
| ASTRONAUTA | 1 | CHICA SEMIDESNUDA | 2 | | |
| | | | | | |
| Título del proyecto: <i>El Espejo de cosmonauta</i> | | | Número de escena: 1 | | |
| | | | | | |
| NECESIDADES TÉCNICAS | | | | | |
| ILUMINACIÓN | | | CÁMARA | | |
| Kinos HMI Cuarzzos LED Fluorescente | | | Canon 5D | | |
| | | | | | |
| NECESIDADES ARTÍSTICAS | | | | | |
| Attrezzo/Vehículos | | | Vestuario | | |
| Televisión viejo Planta muerta Espejo Ropa de cama | | | Traje de astronauta (Bragas viejas) | | |
| Maquillaje | | | Efectos especiales | | |
| Astronauta ojos oscuros Remarcar las expresiones de la chica | | | Maquina de humo | | |
| OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES | | | | | |
| Permisos | | | Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc) | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|-----------------|---|--------------|----------------------------|-----------------------------|
| Localización: Bar el parris | | | | Número de planos: 1 | |
| Exterior | Interior | Día | Tarde | Noche | Pág. Guión: 1 |
| | X | X | | | Nº de páginas: Media |
| Fecha: 2 /06/2015 | | Hora: 10:00 actores en el pla de Borriana | | | |
| DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA | | | | | |
| <p>En un bar der aspecto bastante común de paredes de madera y sillas de los años 50 que aun no ha sufrido ninguna reforma.</p> <p>El astronauta se encuentra en el centro de la barra del bar. A su lado derecho hay un hombre con un sombrero de vaquero que intenta ver bien una foto en su móvil, al lado derecho una mujer con gafas se ríe de un chiste que le han enviado por whatsapp. Al lado de esta mujer, hay otra dando de mamar a un niño mientras mira su móvil interesadamente.</p> <p>En las mesas que se encuentran por detrás del astronauta hay una pareja joven de unos 30 años comiendo juntos, pero cada uno está mirando su teléfono.</p> <p>Un camarero medio calvo con una camisa blanca y rodales de sudor, guarda su bandeja bajo del brazo para ver bien un mensaje del móvil. Se encuentra en el centro del comedor.</p> | | | | | |
| ACTORES | | | | | |
| Protagonista | Núm. | Secundarios | Núm. | Extras | Núm. |
| Astronauta | 1 | Pareja de jóvenes | 2 | | |
| | | Camarero | 1 | | |
| | | Mujer con niño | 1 | | |
| | | Cowboy | 1 | | |
| | | Mujer con | 1 | | |

| | | | | | |
|---|-----------------|------------|----------------------------|--------------|----------------------|
| | | gafas | | | |
| | | | | | |
| NECESIDADES TÉCNICAS | | | | | |
| ILUMINACIÓN | | | CÁMARA | | |
| 2 Kinos | | | Canon 5 D | | |
| Título del proyecto: <i>El Espejo del cosmonauta</i> | | | Número de escena: 4 | | |
| Localización: montaña (Montañeta de sant Antoni) | | | Número de planos: 1 | | |
| Exterior | Interior | Día | Tarde | Noche | Pág. Guión: 1 |

| | |
|---|---|
| NECESIDADES ARTÍSTICAS | |
| Atrezzo/Vehículos | Vestuario |
| Bar | Traje de astronauta, Vestuario camarero Los demás que vayan informales sin camisas oscuras ni rallas muy pequeñas |
| Maquillaje | Efectos especiales |
| Maquillaje exagerando la expresión de la cara | Maquina de humo |
| OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES | |
| Permisos | Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc) |
| | |

| | | | | | |
|--|-------------|--------------------|--|---------------|--------------------|
| X | | | | X | Nº de páginas: Una |
| Fecha: 4/06/ 2015 | | Hora: 19:00 | | | |
| DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA | | | | | |
| En lo alto de una montaña el astronauta observa las luces de una ciudad, mientras levanta el dedo pulgar hacia arriba. | | | | | |
| ACTORES | | | | | |
| Protagonista | Núm. | Secundarios | Núm. | Extras | Núm. |
| ASTRONAUTA | 1 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| NECESIDADES TÉCNICAS | | | | | |
| ILUMINACIÓN | | | CÁMARA | | |
| LED'S HMI LED LINTERNA | | | CANON 5D | | |
| NECESIDADES ARTÍSTICAS | | | | | |
| Atrezzo/Vehículos | | | Vestuario | | |
| | | | Traje de astronauta | | |
| Maquillaje | | | Efectos especiales | | |
| Ojos de astronauta | | | Maquina de humo | | |
| OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES | | | | | |
| Permisos | | | Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc) | | |

| | |
|-----|-----|
| --- | --- |
|-----|-----|

4.3 Plan de rodaje

| SEMANA | DÍA DE RODAJE | DÍA DE LA SEMANA | FECHA | INT./EXT. | DÍA/ NOCHE | ESCENA(S) | PLANOS | LOCALIZACIONES | HORA ACTORES | ASTRONAUTA | EXTRAS BAR | EXTRAS COCHE FÚNEBRE | CHICA |
|--------|---------------|------------------|----------|-----------|------------|-----------|--------|----------------|--------------|------------|------------|----------------------|-------|
| 1 | 2 | M | 2/06/15 | INT. | DÍA | ESC. 1 | 1 | Bar Parris | 10:30 | X | X | | |
| | 2 | M | 2/06/15 | EXT. | NOCHE | ESC. 4 | 1 | Coche fúnebre | 20:00 | X | | X | |
| | 3 | MI | 3/06/15 | INT. | TARDE | ESC. 3 | 1 | Ticasa | 18:00 | X | | | X |
| | 4 | J | 15/03/14 | EXT. | TARDE | ESC. 2 | 1 | Montañ | 19:00 | X | | | |

4.4 Esquemas de iluminación y apuntes

4.4.1 Primer contacto

La toma de esta fotografía fue una de las más complicadas, en cuanto a dirección de actores, ya que era la que más personajes tenía.

El espacio para la toma de la foto era bastante reducido. Para que me saliera el ángulo y el cuadro que quería de la foto, me tenía que situar detrás de la barra.

Tenía que crear profundidad de campo con la iluminación, por eso puse en el fondo dos cuarzo uno iluminando un espacio que hay detrás del astronauta y otro en el cuarto de baño para darle mas realismo y que hay más espacios de los que se ven.

La luz principal, en un primer momento iba enfrente del astronauta, pero el poco espacio que había, me lo impidió, así que lo coloqué en el lateral izquierdo. Quería que la luz de relleno fuera una luz suave, lo que hice fue colocar un *stiko* delante del foco, para que revotara la luz y de esta manera que no fuese tan dura.

La luz que se refleja en el astronauta, es la que le proporciona un LED

Cámara: Canon 5D Mark II

Objetivo: 16-35mm f/2.8L

Focal: 17

Diafragma: 8

Exposición: 1/30

Iso: 3200



Fuente :Fotografía en bruto

Bar

| | |
|----------------------|-------------------|
| Actores | Equipo |
| - Aitor | Javi |
| - Sofia | Román / Alejandro |
| - Isa | Juan |
| - Ben Ben | |
| - Santi | |
| - Marki | |
| - Quiro | |
| - Camino del Paris | |

Localizaciones

Paris 11:00

Material

Filtro azul Nacemja, Densidad neutra

papel de plata

S. Cuarceos

Megilina de humo

Cables

Tela "negra"

Sticks

Banda

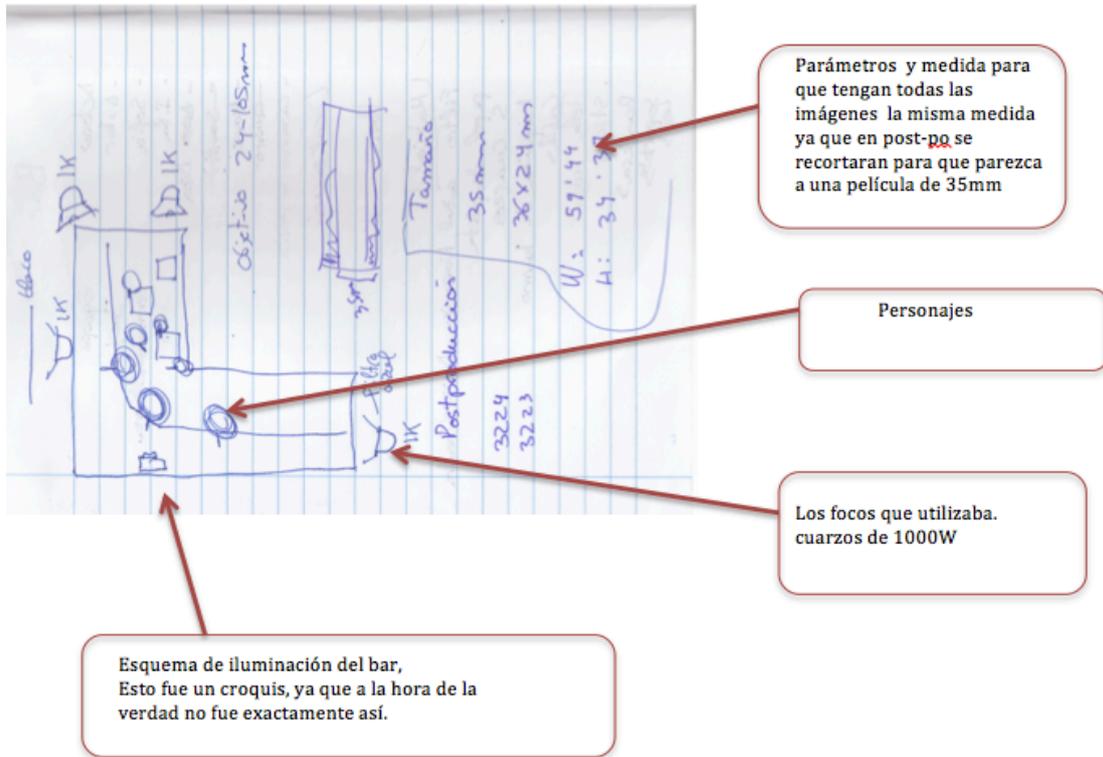
Superficies

Leads

Apuntes de los actores y secundario que necesitaba. Tachaba los que me fallaban a última hora

Material que necesitaba para ese día, para cargarlo al coche

Fuente :Notas de mi libreta



Fuente: Notas de mi libreta

4.4.2 La muerte del cosmonauta (Clot)

Esta foto esta compuesta de 8 fotografías. Ya que el espacio era muy abierto, y solo disponíamos de un generador de 50000W para 60000W . Tuvimos que separar la foto en 9 fotos que luego se superponen y quedarán en una sola.

Para hacer este efecto, se necesita que la cámara este fija, en un el ángulo y que no se mueva para nada de ese sitio. Desde ahí se ilumina el sujeto, en nuestro caso el astronauta, luego el coche, luego el fondo y luego las personas a contra luz. Como solo tenía a 4 extras en esta foto , tuve que hacer más fotos de ellos en distintos lugares para que pareciera que hubieran más personas.

Tuvimos que encender una bengala para darle un contra al personaje principal.

Al cosmonauta que está dentro del coche, esta vacío, solo lleva un poco de relleno para que se pudiera ver. En la cabina del coche fúnebre e pusimos un fluorescente con un filtro de densidad neutra. En los asientos delanteros del coche pusimos el LED, para que iluminara la parte interna del coche.

Cámara: Canon 5D Mark II

Objetivo: 16-35mm f/2.8L

Focal: 23

Diafragma: 8

Exposición: 1/4

ISO: 2500



*Fuente :*Fotografía en bruto

En la sucesión de fotos, podemos las diferentes tomas de la misma escena. Lo único que cambiaba era la iluminación.

Como íbamos iluminando por zonas por falta de recursos, la escenografía también se dividió. De esta forma, en cada toma íbamos recreando una parte de la foto.



Fuente Fotografía en bruto



Fuente Fotografía en bruto

La utilización de esta bengala, fue para darle al actor la luz de contra.

Clot

| | |
|---------------------|-----------|
| Actores | Equipos |
| Pepe ... | Ramón Usó |
| Astronauta A | Juan |
| Marki | Marki |
| Juanbo | Juanbo |
| Jomy | |

Localización

Materia
2 - 2K
generador
leís

Selección de
Imágenes

maquina de film
2 - 1K
filtras
cables no

coche - 3250/3251/3266
astro - 3263
gente - 3283/3286/3295
3299/3300
Fondo - 3303/

2K p 2K p

Post-pp

Foto → Astronauta → luz Contr
Coche → Solo Coche
gente → mezclar
gente →

Fondo →

Fuente Notas de mi libreta

4.4.3 Efecto narcisista

En esta foto, tuvimos que remodelar todo lo que era la habitación. Quitamos las sillas las mesas, adelantamos la cama, le cambiamos la ropa de cama, pusimos una tele analógica y en el suelo al no tener la moqueta que tanto espera ver, encontramos unas mantas que las pusimos en el suelo para que pareciera una gran alfombra.

En la iluminación pusimos un foco de 1k con un filtro azul para que fuera la luz principal y que la mismo tiempo hacia de contra de los personajes.

Cada uno de los personajes tenía una luz puntual. Como no tenía fresnels de 1000W que son mas fáciles controlar la luz que un cuarzo. Le pusimos un papel de plata con un agujero al medio, de esta manera, no se nos contaminaba de luz el resto de la escena y le daba la luz puntual que queríamos.

En el exterior había un fresnel de 2K que iluminaba la fachada de delante del motel y un cuarzo de 1k en el balcón para simular que había una lámpara fuera en el exterior. La luz del balcón la cortamos con una bandera negra, así parecía que venia desde arriba y quedaba más estético.

En cuanto hicimos la toma, echamos un poco de humo para que quedara una imagen con textura.

En esta foto también tuvimos que hacer 3 fotos para montarla posteriormente, ya que aun con el papel de planta, se nos contaminaban los dos personajes con sus luces principales y no quedaba muy claro.

Bajo de la cama colocamos un tubo fluorescente de 500W.

El ángulo donde esta tomada la foto, es desde la puerta, de la habitación ya que no había otro ángulo donde disparar la foto.

Cámara: Canon 5D Mark II

Objetivo: 16-35mm f/2.8L

Focal: 23

Diafragma: 11

Exposición: 1/4

ISO: 100

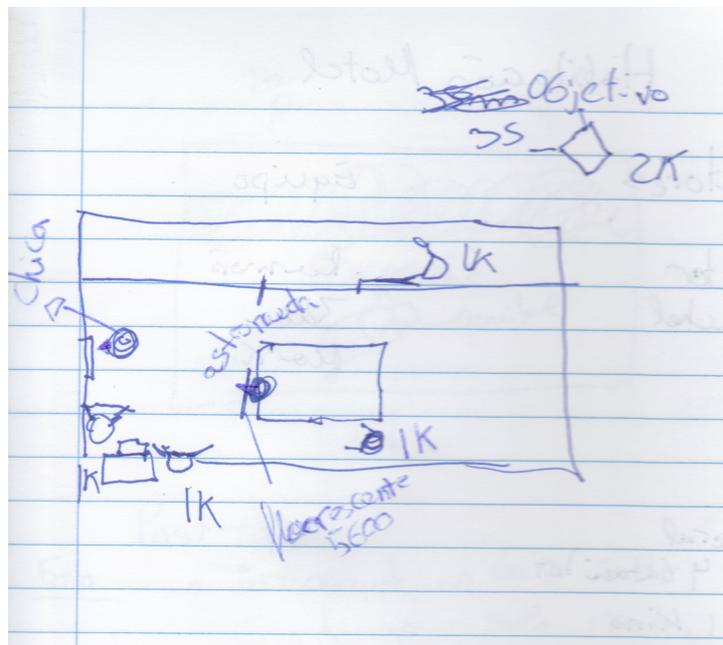


Fuente Fotografía en



Fuente Fotografía en

Como decía antes, se puede ver los dos tipos de iluminación que he utilizado.



Fuente Notas de mi libreta

4.4.4 La cumbre del éxito

En esta ocasión no necesitaba tanto material para hacer la foto, lo que más requería era el tiempo y la hora en que iba a realizar la foto.

Esta foto también es el montaje de 4 fotos, Una de los pequeños matices que quiera coger de la montaña mientras es de día y la forma de esta mientras es de noche. Otra del cosmonauta, que es el único que va atener una iluminación artificias y la de las luces de la ciudad.

El astronauta estaba iluminado mediante un LED'S a su derecha y a su izquierda estaba iluminado por los faros del coche, para rebajarle la luz del coche utilice un filtro de densidad neutra.

Los parámetros de la cámara no los cambiaba, lo único que iba cambiando era la velocidad. Nuca se debe tocar la focal, el número de diafragma ni la ISO, por que luego sería un quebradero de cabeza para montar las fotos.

Cámara: Canon 5D Mark II

Objetivo: 24-105mm f/4.0L

Focal: 55

Diafragma: 11

Exposición: 1/40; 1/25; 1/13; 4"; 2,5"; 0,3"

Iso: 160

| Foto en bruto | Parámetros | Hora |
|--|--|--------|
|  | <p><i>Cámara:</i> Canon 5D Mark II</p> <p><i>Objetivo:</i> 24- 105mm f/4.0L</p> <p><i>Focal:</i> 55</p> <p><i>Diafragma:</i> 11</p> <p><i>Exposición:</i> 1/40</p> | 20:15h |
|  | <p><i>Cámara:</i> Canon 5D Mark II</p> <p><i>Objetivo:</i> 24- 105mm f/4.0L</p> <p><i>Focal:</i> 55</p> <p><i>Diafragma:</i> 11</p> <p><i>Exposición:</i> 1/25</p> | 20:30h |

| Foto en bruto | Parámetros | Horas |
|---|--|-------|
|  | <p><i>Cámara:</i> Canon 5D Mark II</p> <p><i>Objetivo:</i> 24- 105mm f/4.0L</p> <p><i>Focal:</i> 55</p> <p><i>Diafragma:</i> 11</p> <p><i>Exposición:</i> 1/13</p> | 20:46 |

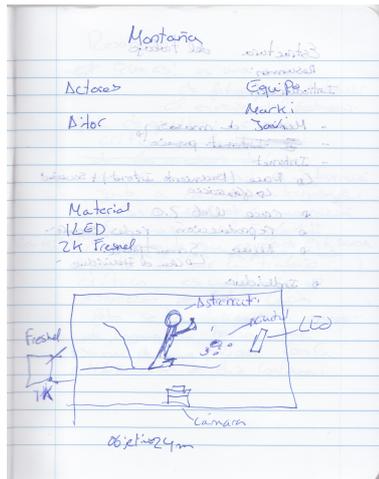
| | | |
|---|--|--------------|
|  | <p><i>Cámara:</i> Canon 5D Mark II <i>Objetivo:</i> 24-105mm f/4.0L <i>Focal:</i> 55 <i>Diafragma:</i> 11 <i>Exposición:</i> 0,3''</p> | <p>21:10</p> |
|  | <p><i>Cámara:</i> Canon 5D Mark II <i>Objetivo:</i> 24-105mm f/4.0L <i>Focal:</i> 55 <i>Diafragma:</i> 11 <i>Exposición:</i> 2,5''</p> | <p>21:30</p> |

| | | |
|---|--|--------------|
|  | <p><i>Cámara:</i> Canon 5D Mark II</p> <p><i>Objetivo:</i> 24- 105mm f/4.0L</p> <p><i>Focal:</i> 55</p> <p><i>Diafragma:</i> 11</p> <p><i>Exposición:</i> 4"</p> | <p>22:00</p> |
|---|--|--------------|

Se puede ver, como va bajando los parámetros de la velocidad de obturación, el resto de los parámetros no tienen que tocarse.

En esta foto, voy a mezclar, las imágenes captadas en la hora mágica y las montaré junto a las que están totalmente oscuras, de esta manera podré recuperar la textura de la montaña, jugando con las sombras y las partes más luminosas. montándolo con la foto que esta más oscura, de esta manera, podré

Aquí se pueden ver las diferentes horas en las que se hizo la foto.



Fuente :Notas de mi libreta

5. POSTPRODUCCIÓN

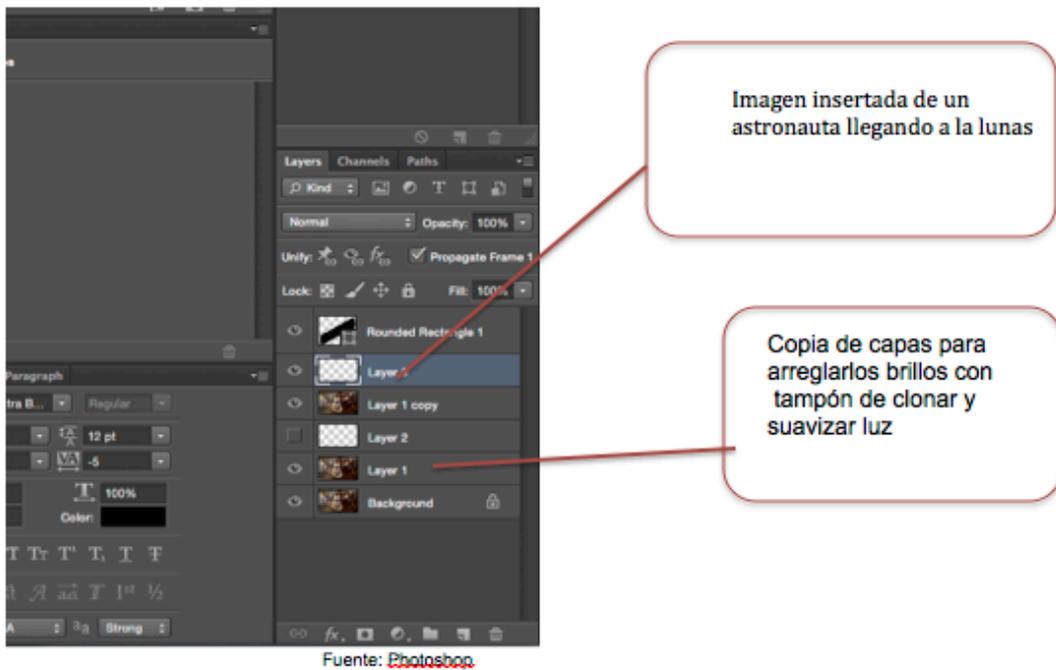
Para finalizar el proyecto, vamos a pasar las fotos por nuestro estudio de revelado digital. Todas las fotografías han sido captadas con Raw. El formato raw permite trabajar con la fotografía sin perder información. Esto quiere decir, que es un formato de archive digital de imagines que contiene la totalidad de los datos de una imagen tal y como ha sido captada por el sensor de la cámara. Este formato, es ideal para editar las fotografías en Photoshop o Lightroom, porque por más que retoques la imagen no va a perder información.

El proceso de edición de las imágenes ha sido muy similar en casi todas las imágenes.

En la fotografía del *primer contacto*, es la única que no ha sido tratada como las demás ya que no tenía que hacer un montaje de diversas imágenes para crear una sola.

En la toma de las imágenes, se debería de solventar todos los problemas, para que de esta forma a la hora de editar tengas que hacer lo mínimo. En esta la foto de la que hablábamos, tuve que quitar algunos brillos, ya que en no tenía un filtro polarizador para solucionar este problema, así que copie la imagen (Cmd+ j) y con el tampón de clonar y suavizando la luz de la zona conseguí un reflejo menos cantoso.

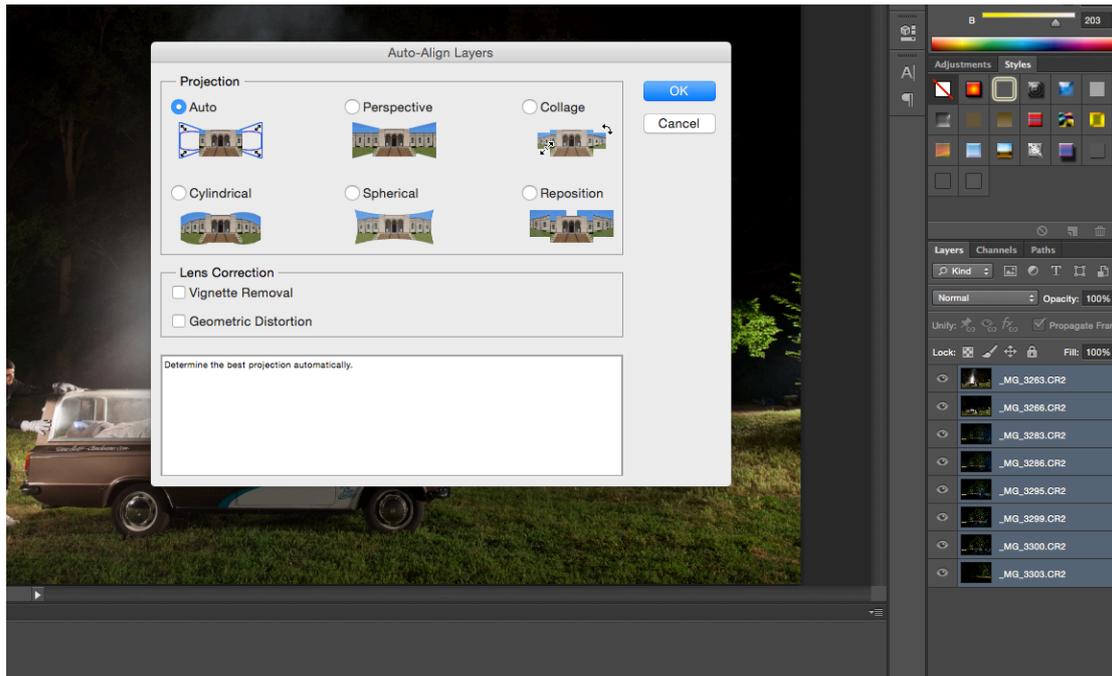
La otra parte interesante de esta imagen, es la inserción de una foto de un astronauta en la televisión del fondo.



Las tres fotos restantes, están hechas de una manera similar. Se trata de la fusión de varias fotos.

Hemos importado nuestras fotos desde Brige, para trabajar con capar en cada una de ellas.

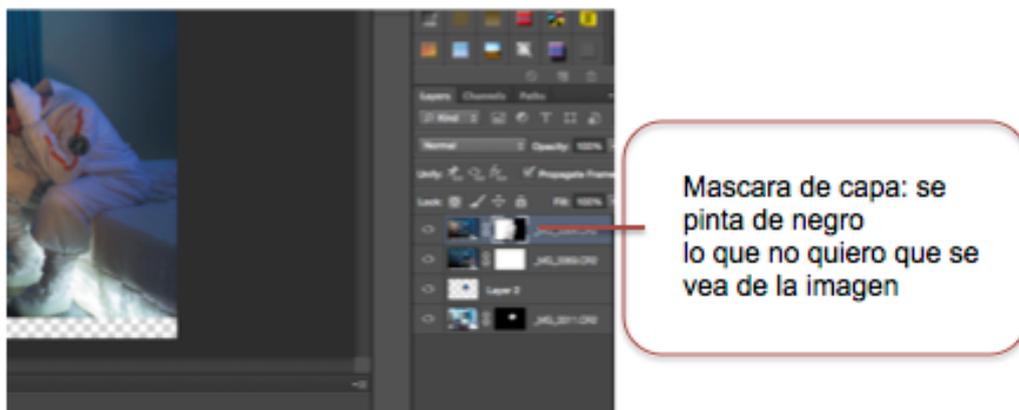
Una vez importadas, hemos tenido que alinear todas las imágenes, para que de esta formar podamos trabajar más precisión. Aunque hayamos trabajado con un trípode, si se mueve una milésima la cámara, las fotos no cuadraran las unas con las otras.



Fuente: Photoshop

Una de las fotos con más capas que hemos trabajado, es la *muerte del cosmonauta*. En esta imagen llego a trabajar con 8 fotografías.

Una vez, alineadas todas las fotografías ya puedo trabajar con la máscara de capa. Cada imagen tiene una máscara de capa. Encada máscara de capa, pinto de negro las zonas que no quiero que se vean de la imagen y dejar ver las de la capa que está debajo.



Fuente: Photoshop

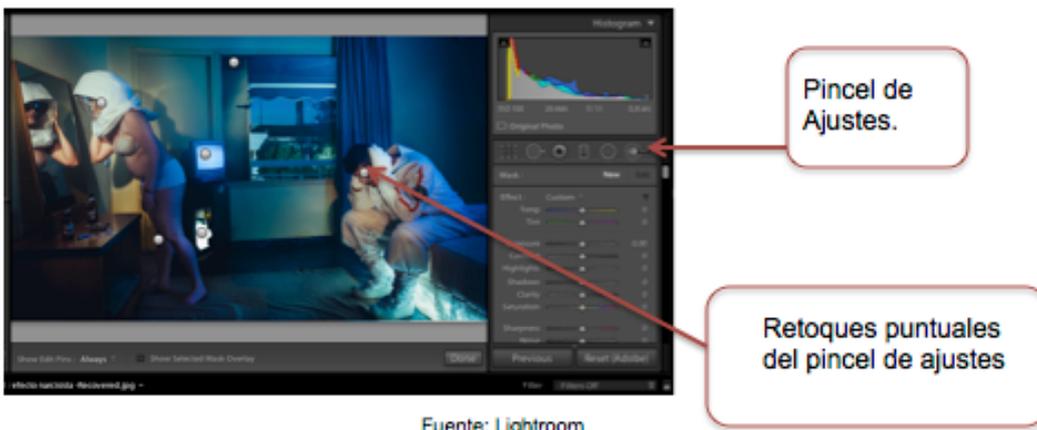
Trabajar con máscara de capa es muy cómodo, ya que si te equivocas en pintar una zona de las que no quieres que se vea, solo tendrás que pintar de blanco la máscara, para que se vea lo que habías pintado.

Una vez terminado este proceso, se comprimen las fotos y para poder trabajar con ellas en Lightroom.

La diferencia de trabajar con Lightroom frente a Photoshop, es que Photoshop puedes hacer retoque avanzados, como clonados, montajes, tareas que requieren el uso de capas, a parte de esto Lightroom es una herramienta muy completa sobre todo para reparar en parámetros como saturación control de las sombras, claridad, o retocar por tonos de color la imagen.

Lightroom, lo he utilizado como un proceso de etalonaje de las imágenes. En cine, este proceso consiste en el ajuste de color para cada toma montada a partir de la primera copia para evitar saltos de luz.

En este caso, he retocado los parámetros necesarios para darle a cada imagen, ese estilo cinematográfico. La herramienta que mas he usado en la de pincel de ajustes. Esta herramienta es muy útil, ya que podemos seleccionar las zonas que deseemos, para poder subexponerlas, sobreexponerlas, quitarles saturación o cambiar la temperatura de color.



Fuente: Lightroom

En la mayoría de fotografías, he querido que tenga una temperatura de color mas bien frías, que rondara sobre los 8000 k y los 10000k. Este parámetro también se ha retocado en Lightroom.

Las tonalidades de color verdoso también aportar un parecido al de la película cinematográfica, así que he ido buscado esas tonalidades para crear la atmosfera que necesitaban las fotografías.

Estas dos herramientas son las más importantes en fotografías para acabar el producto y conseguir el efecto estético de cada fotógrafo.

6. PLAN DE EXPLOTACIÓN DEL PROYECTO

Estas fotografías podrían utilizarse en algún magazine, ya que tiene la estética perfecta para cualquier articulo que hagan sobre la utilización de las nuevas tecnologías.

Otro modo de difusión, son los concursos. Uno de los concurso para fotógrafos noveles más famosos es el que ofrece LendsCulture. Una vez entras en el concurso, tus imágenes son compartidas en la página.

Los festivales de fotografía son otra manera de enfocar al mundo el trabajo realizado. El Festival Photoville, reúne las mejores fotos del mundo

Una muestra del trabajo presentado en más de 50 exposiciones e instalaciones al aire libre de la "villa fotográfica", un evento anual en el Parque del Puente Brooklyn, Nueva York. Este es uno entre millones de festivales de fotografía.

Una forma de exponer estas fotos de modo más local, es hacer exposiciones, tanto en cualquier sitio de moda de la zona donde vivas.

7. CONCLUSIÓN

Cualquier producto audiovisual, una vez exhibido, está sujeto a múltiples interpretaciones que no hacen sino enriquecer el trabajo. Estas fotografías, aunque se hayan construido bajo el punto de vista del individualismo, también se enriquecen con las múltiples percepciones de los ojos que las observan. Dicho esto, podemos concluir este Trabajo Final de Grado afirmando que hemos conseguido, de alguna manera, transmitir la idea de que el individuo, como tal, se rodea de soledad a pesar de la compañía que ofrece tanto la sociedad de consumo, como la sociedad de la información y tecnológica.

Este individualismo, representado metafóricamente mediante un cosmonauta en los lugares más habituales de la cotidianeidad, nos ayuda a definir al sujeto social aislado en su burbuja digital, creando un nuevo mundo, virtual, a partir de las replicas de identidad que ofrecen, por ejemplo, las redes sociales. En cuanto al proceso de registro de las imágenes, ha sido elaborado mediante un trabajo de un equipo, ya que el proceso no ha sido fácil.

Realizar un proyecto de esta envergadura no es posible con una persona sola, es decir, hay ámbitos en los que se necesitan personal de apoyo, bien sea como actores, eléctricos, etc. Pero puedo afirmar que hubiera dispuesto de un mayor presupuesto, hubiera conseguido mejores resultados. Aún así, creo que he conseguido el cometido y los resultados me han enseñado a solventar problemas y a generar imágenes de las que estoy muy satisfecha.

CONCLUSION

Any audiovisual product, once displayed, is subject to multiple interpretations that do not only enrich the work. These photographs, although they have been built under the point of view of individualism, are also enriched with multiple perceptions of eyes watching them. Having said that, can you conclude this end of degree work stating that we have managed, somehow, convey the idea

of the individual, as such, is surrounded by solitude despite the company that offers both the consumer society and the information society and technology. This individualism, metaphorically represented by a cosmonaut in the most common places of everyday life, help us to define the social subject isolated in their bubble digital, creating a new, virtual world, starting from replicas of identity that offered, for example, social networks. In terms of the process of registration of images, has been elaborated by a work team, since the process has not been easy.

Realizar un proyecto de esta envergadura no es posible con una persona sola, es decir, hay ámbitos en los que se necesitan personal de apoyo, bien sea como actores, eléctricos, etc. Pero puedo afirmar que hubiera dispuesto de un mayor presupuesto, hubiera conseguido mejores resultados. Aún así, creo que he conseguido el cometido y los resultados me han enseñado a solventar problemas y a generar imágenes de las que estoy muy satisfecha.

8. BIBLIOGRAFÍA

Gómez, Víctor. “Especialistas alertan del "síndrome selfie" en las redes sociales” *Publímetro*. [En línea], 2014, [Consulta 17 de Junio 2015] Disponible en: http://www.publimetro.cl/nota/vida/especialistas-alertan-del-sindrome-selfie-en-las-redes-sociales/xlQnan!!CNqLSjSVo57/?fb_action_ids=1473591492878076&fb_action_types=og.recommends

Rubio, Irene. “ La cultura hipster podría definirse como el estilismo al alcance de todos” *Periódico Diagonal*, [En línea], 2014 [Consulta: 17 de Junio 2015] Disponible en: <https://www.diagonalperiodico.net/culturas/24216-la-cultura-hipster-podria-definirse-como-elitismo-al-alcance-todos.html>

Hernández Busto, Ernesto. “ La era de ls ‘Selfies’ ”. *El País*, [En Línea], 2014, [consulta: 14 de junio 2015] Disponible en: http://elpais.com/elpais/2014/03/06/opinion/1394122077_521158.html

Roselló, Elisabet. *La era del individualismo en internet y sus nuevos cambios* [Blog]. [Consulta: 30 de Mayo de 2015] Disponible en: <http://www.elisabetrosello.com/blog/la-era-del-individualismo-con-internet-y-sus-nuevos-cambios/>

Douthat, Ross. “The Age of Individualism”, *New York Times*, [En línea], 2014, [Consulta: 15 de junio de 2015] disponible en: <http://www.nytimes.com/2014/03/16/opinion/sunday/douthat-the-age-of-individualism.html?hp&rref=opinion&r=1>

KOVAL, Santiago (2014). Tecnozombis: seres artefacto en la tecnociencia contemporánea. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 51, págs. 65-77. ISSN 0211-2175.

Lipovetsky, Gilles (1986). *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona. Anagrama.

Lipovetsky, Gilles (2007) *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo*. Barcelona. Anagrama.

McLuhan, Marshall (1996). *Comprender los medios*. Barcelona. Paidós Comunicación.

Lenore, Víctor (2014). *Indis, hipsters y gafapastas: Crónica de una dominación cultural*, Madrid, Capitan Swing.

Baudrillard, Jean (1998). *The Consumer Society*, Sague.

González Martín, J.A.(1996) *Teoría general de la publicidad*, Madrid, S.L. Fondo de Cultura económica de España.

McRobbie, Angela (1994). *Potsmodernismo y cultura popular*, Routledge.

Lazarsfeld, Paul. Merton, Robert. Lowenthal, Leo. Halloran, James. Wiebe, Gerhart. Morin, Edgar. Block De Behar, Lisa (1977). *Comunicación de masas, gustos populares y acción social organizada, en La comunicación de masas*, , Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.

Castells, Manuel(2008).*The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell,.

Bauman, Zygmunt (1999).*Modernidad Líquida.*, Buenos Aires. S.L. FONdo de cultura económica de España.

Bell, Daniel (1991). *El adventimiento de la sociedad post-industrial*. Madrid.Alianza.

Shapiro, Ben. *Gregory Crewdson: Bief Encounters*. [Grabación en video] 2012. 1 DVD:75 min.

Goodridge, Mike. Grierson, Tim.(2012) *Director de fotografía cinematográfica.*, Barcelona. Blume

Almendros, Nestor (1996): *Días de una cámara*. Barcelona. Seix Barral.