

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDÍA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCUELA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDÍA

**“Corrección de color del
cortometraje *El poble dorm*”**

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor/a:

Ainhoa Rossi Crespo

Tutor/a:

Juan Manuel Sanchis Rico

Carlos Manuel García Miragall

GANDÍA, 2020

Resumen

Este Trabajo de Fin de Máster se centra en la corrección de color del cortometraje *El poble dorm*. Esta obra audiovisual interactiva, que combina escenas de imagen real con otras de animación, ha sido desarrollada en grupo junto con las alumnas Esther Mira, Sara Jessica Martínez y Laura Ballestero.

El trabajo se ha llevado a cabo con el objetivo de poner en práctica y ampliar lo aprendido en el máster, así como el de reconocer la transcendencia del etalonaje en el cine. Así, se ha buscado transmitir emociones e ideas al espectador a través del color e identificar el flujo de trabajo más adecuado para esta tarea dentro de un proyecto más amplio.

Con la realización de este proyecto, hemos aprendido a solucionar problemas que desconocíamos por no habernos enfrentado nunca a ellos, como la gestión del tiempo. Por lo que respecta a la corrección de color, se han obtenido los resultados deseados.

Palabras clave

Corrección de color, cortometraje, interactivo, intriga, postproducción

Abstract

This Final Masters Thesis focuses on the color grading of the short movie El poble dorm. This interactive audiovisual work, combining both real-life and digital animation scenes has been developed with three other students: Esther Mira, Sara Jessica Martínez and Laura Ballestero.

The main purpose has been to implement as well as to broaden the knowledge acquired during the Masters Degree, and also to appreciate the transcendence of color grading in the movies. Thus, the student has tried to communicate emotions and ideas to the audience through colours, as well as to identify the best workflow inside a wider project.

By carrying this project out, we have learnt how to solve unknown problems that we had never faced before, such as time management. Regarding color correction, we have obtained the expected results.

Keywords

Color correction, short film, interactive, thriller, postproduction

Agradecimientos

A Saforbici. A todos los actores y actrices por dedicarnos “dos años de rodaje geniales”.
A Bernat y a Ale. A la madre de Esther. A todas las personas que han hecho posible que esto salga adelante a pesar de que tantas veces haya parecido imposible.

Al final resultó verdad eso de que *qualsevol nit pot sortir el sol*.

Índice

1. Introducción	1
1.1. Motivación	1
1.2. Objetivos	2
1.3. Metodología	3
1.4. Estructura de la memoria	4
2. Contexto	4
2.1. El color	4
2.1.1. Historia del color en el cine	4
2.1.1.1. El color en el cine digital	6
2.1.2. Características del color	7
2.1.3. Valor narrativo del color	7
2.1.3.1. Psicología del color	8
2.1.3.2. Usos subjetivos del color	9
2.1.4. Funciones de la corrección de color	9
2.2. El género thriller	10
2.3. Ficción alrededor de un juego	11
2.4. Narrativa interactiva	12
2.5. Cultura en lenguas cooficiales	13
3. Realización	15
3.1. Preproducción	15
3.1.1. Desarrollo de la idea	15
3.1.2. Escritura del guion literario	18
3.1.3. <i> Casting</i> de personajes y localización	18
3.1.4. Definición de estética	19
3.1.4.1. Estética general	19
3.1.4.1.1. Escenas de tarde	21
3.1.4.2. Estética de los personajes	21
3.1.5. <i>Atrezzo</i> y decorado	23
3.1.6. Preparación del rodaje	25
3.1.6.1. Material técnico	25
3.1.6.2. Documentos para el rodaje	25
3.1.7. Búsqueda de financiación	25
3.2. Producción	27
3.2.1. Gestión del tiempo y organización general	27
3.2.1.1. Un planteamiento optimista	27
3.2.1.2. Un día de rodaje	28
3.2.1.3. Doce actores, un salón	29
3.2.2. Gestión del tiempo y organización general	30
3.2.2.1. Aspectos técnicos	30
3.2.2.2. Del <i>storyboard</i> al plano	31
3.2.2.2.1. Tres tipos de plano	32
3.2.2.2.2. La narratividad de los planos	33
3.2.3. Iluminación	34
3.3. Postproducción	36
3.3.1. Aspectos técnicos	36

3.3.1.1. Equipo.....	36
3.3.1.2. Software: Davinci Resolve 16	36
3.3.1.1.1. Nodos en lugar de capas	37
3.3.1.1.2. Herramientas de visualización.....	38
3.3.1.1.3. Ruedas y barras de color.....	38
3.3.1.1.4. Curvas	39
3.3.1.1.5. Máscaras	39
3.3.1.1.6. Qualifyer.....	40
3.3.2. <i>Workflow</i>	40
3.3.2.1. <i>Workflow</i> global.....	40
3.3.2.1. <i>Workflow</i> para la corrección de color	41
3.3.3. Escenas de tarde vs. escenas nocturnas	43
3.3.3.1. Escenas de tarde.....	44
3.3.3.2. Escenas nocturnas.....	44
3.3.4. Desglose por escenas	45
3.3.4.1. Escena 1	45
3.3.4.2. Escena 2	46
3.3.4.3. Escena 3	47
3.3.4.4. Escena 4	48
3.3.4.5. Escena 5	49
3.3.4.6. Escena 6	50
3.3.4.7. Escena 7	51
3.3.4.8. Escena 8	52
3.3.4.9. Escena 9	53
3.3.4.10. Escena 12	55
3.3.4.11. Escena 13	56
3.3.4.12. Escena 15	57
3.3.4.13. Escena 17	58
3.3.4.14. Final A	59
3.3.4.15. Final B	60
3.3.4.16. Final C	60
3.3.4.17. Final D	62
3.3.4.18. Final E.....	63
3.3.5. Exportación.....	65
4. Conclusiones.....	66
5. Referencias	68
5.1. Bibliografía.....	68
5.2. Filmografía	70
ANEXOS	
Anexo I – Guion del cortometraje.....	
Anexo II – Modelo de contrato de cesión de derechos de imagen.....	
Anexo III – Horas de rodaje	
Anexo IV – <i>Workflow</i> global	
Anexo V – Horas de etalonaje	

1. Introducción

El Trabajo de Fin de Master del que se habla en este documento forma parte de un proyecto grupal: la concepción y creación del cortometraje interactivo de género thriller *El poble dorm*, que se ha realizado con otras tres alumnas del Máster de Postproducción Digital de la Universitat Politècnica de València: Esther Mira Cerdá, Laura Ballester del Río y Sara Jéssica Martínez Moure. Mientras el presente análisis se ha centrado en la corrección de color, los de las otras tres estudiantes explican el proceso de montaje y efectos especiales, la creación y desarrollo de la animación, y el de dirección y realización de los títulos de crédito, respectivamente.

Asimismo, todas hemos hecho referencia a aquellos aspectos de la preproducción y la producción que han tenido influencia en el área de la postproducción que hemos desarrollado cada una. En este caso se han comentado, por un lado, las tareas de guion, diseño de estética y creación de *atrezzo*, además de la investigación previa, y, por otro, la de operadora de cámara.

El cortometraje *El poble dorm*, rodado en valenciano, narra la historia de dos grupos de amigos que se reúnen en una casa abandonada y deciden organizar una partida de ‘El pueblo duerme’ tras encontrar las fichas del juego en una de las habitaciones. Para ello, alguien deberá asumir el papel de narrador, otros dos serán los lobos y el resto, aldeanos. El objetivo de estos últimos consistirá en averiguar quién son las bestias antes de que estas acaben con su vida y los eliminen de la partida; el de los lobos, en no ser hallados. El problema surgirá cuando los jóvenes se den cuenta de que las muertes se están produciendo en la vida real y que no pueden escapar de allí: deberán terminar la partida y descubrir cuáles de sus amigos los están matando.

En esta tarea de investigación contarán con la ayuda de la audiencia, ya que, como se ha mencionado, el cortometraje es interactivo. En cierto momento de la partida se planteará un empate y el espectador podrá votar, entre los jugadores que aún no han sido eliminados, al que considera que es el lobo. De esta manera, desatará un final u otro con resultados diferentes.

En los siguientes subapartados se han explicado la motivación personal para la realización de este trabajo, los objetivos perseguidos en él, la metodología que se ha llevado a cabo y finalmente la estructura de la memoria escrita.

1.1.Motivación

El motivo por el que se ha decidido realizar como Trabajo de Fin de Master un cortometraje ha sido el interés por la creación de un proyecto audiovisual al completo,

desde la concepción de la idea hasta la obtención del producto final. Por un lado, a lo largo de la carrera siempre he tenido inquietud por desarrollar una pieza de ficción, pero no he contado con los medios necesarios y esta me ha parecido una buena oportunidad para probar una de las salidas que me ofrece mi formación. Además, ha cobrado importancia el hecho de poder participar en las tres fases -preproducción, producción y postproducción, ya que es algo muy poco habitual en el mundo profesional, donde lo más normal es la especialización en un aspecto concreto, ya sea la dirección, el diseño sonoro, el montaje, o algo más específico aún cuando se trata de efectos digitales.

Cabe destacar que el cortometraje ha sido rodado en valenciano. Esta decisión se ha tomado como muestra del compromiso de las integrantes de este grupo por preservar las distintas lenguas del estado, en este caso concreto la de la Comunidad Valenciana, y por fomentar la creación de cultura en dichas lenguas.

En cuanto al caso concreto de las tareas a las que me he dedicado, por lo que respecta a la preproducción, la fase de creación del guion ha sido muy estimulante, ya que el género thriller es uno de los que más me llama la atención y que más habitualmente consumo. Sin embargo, nunca me había enfrentado a un folio en blanco con el objetivo de crear desde cero una historia que entrañara un misterio por resolver. Además, en este caso ello implicaba el desarrollo de una partida ideal que diera lugar a varios posibles finales y que todos tuvieran sentido, lo cual ha sido difícil pero muy divertido y gratificante.

En cuanto a la producción, siempre me ha gustado grabar y me ha parecido interesante poder hacerlo y además aprender a utilizar una cámara profesional gracias al préstamo de material de la Universidad. Por último, la postproducción, y más concretamente la corrección de color es algo que me ha llamado siempre la atención pero que nunca he podido desarrollar ni estudiar en profundidad. Por eso, partiendo de la base de lo aprendido sobre ello en el máster, he decidido ponerlo en práctica y aprovechar para ahondar aún más en este campo a través de la realización de este TFM.

1.2. Objetivos

La realización del presente Trabajo de Fin de Máster ha perseguido una serie de objetivos que se mencionan a continuación. Los dos fines principales han sido:

- Por un lado, la creación, de principio a fin, de un cortometraje interactivo que incluye escenas de imagen real y de animación, un objetivo compartido por las cuatro estudiantes que han desarrollado este proyecto.

- Por otro lado, en el caso específico de este trabajo, el objetivo ha sido la aplicación de los conocimientos de corrección de color adquiridos en el Máster de Postproducción Digital, aportando así un valor añadido al resultado final.

Además de los anteriores, existen otros objetivos específicos perseguidos con este TFM.

- Para empezar, el reconocimiento personal de la trascendencia del etalonaje en las ficciones audiovisuales. Un hecho del que se es poco consciente como espectador, y del que se toma conciencia desde el punto de vista teórico o incluso práctico como estudiante, pero que se hace mucho más palpable a la hora de desarrollar un proyecto completo de forma individual.
- Junto a este objetivo, se ha buscado transmitir sensaciones a la audiencia por medio de un uso narrativo del color. Son ejemplos conseguir que el espectador identifique un plano rodado en el mismo espacio como una escena de tarde o de noche por su tonalidad, identificar un género como el thriller con una gama cromática determinada, o asociar ciertos colores con ideas concretas que transmitan información sobre la trama y los personajes de forma sutil.
- Asimismo, a través de la realización por primera vez de la corrección de color de una obra audiovisual completa, se ha perseguido la adquisición de nuevas competencias en la materia, ya que en el máster se estudió de una manera superficial.
- Por último, en este sentido se ha buscado conocer el flujo de trabajo más adecuado para las distintas tareas y necesidades de un proyecto más amplio, desde su creación, pero especialmente en el proceso de postproducción, lo que en este caso incluye montaje, corrección de color, efectos especiales y animación.

1.3. Metodología

La metodología de este Trabajo Final, centrado en la corrección de color, ha constado de varias fases. Para empezar, cabe mencionar la iniciación teórico práctica a través de las clases del máster. A continuación, una vez definido el argumento del cortometraje, se han buscado referencias audiovisuales para escoger la estética del mismo, así como referencias teóricas de psicología del color. Con esta base, se ha definido junto con Laura Ballesteros la paleta de color tanto del *atrezzo* como de la vestimenta de los personajes.

La fase de producción se ha llevado a cabo poniendo especial atención al respeto de dicha gama cromática para facilitar la tarea de postproducción. En esta última, que constituye el grueso de la tarea pero que habría sido imposible sin lo anterior, se ha desarrollado la

tarea de corrección de color, teniendo en cuenta los objetivos fijados en un principio. Todo esto se ha desarrollado en mayor profundidad en los siguientes apartados.

1.4. Estructura de la memoria

La presente memoria consta de cinco partes. En la primera se ha explicado el proyecto y se han mencionado tanto la motivación que me ha llevado a realizarlo, como los objetivos que he perseguido durante su realización y la metodología empleada.

Asimismo, se ha hecho un repaso del contexto en el que se enmarca el trabajo, mediante una revisión teórica del ámbito de la corrección de color y de su importancia, así como de las características del género thriller y las películas basadas en juegos de rol. De igual manera se ha comentado la evolución de las obras interactivas y se han mencionado artistas nacionales que abogan por la creación de cultura en lenguas cooficiales del país.

En el apartado dedicado a la realización del cortometraje se ha indagado en las tres fases: preproducción, producción y postproducción, haciendo especial énfasis en las tareas que se refieren a la corrección de color. Después, se han recogido las conclusiones extraídas de todo lo anterior y, por último, se han citado las referencias tanto escritas como audiovisuales que han servido para realizar este trabajo.

2. Contexto

En este apartado se ha indagado en los principales rasgos que definen el cortometraje de *El poble dorm* desde el punto de vista de los objetivos de esta memoria. Se han comentado, en primer lugar, distintos aspectos en relación con el color. También se ha hecho referencia al género thriller, a las ficciones que giran en torno a un juego, a las narraciones interactivas y a la cultura en lenguas cooficiales.

2.1. El color

2.1.1. Historia del color en el cine

El ser humano ve el mundo en color. Esto explica que desde los mismos inicios del cine mudo se haya buscado la manera de representarlo en la pantalla. Incluso antes de que la tecnología permitiera captarlo en el negativo, se desarrollaron diversas técnicas de coloreado de películas en blanco y negro que alcanzaron “cotas muy altas de perfección fotográfica”, afirma Molina-Siles (2013).

El autor explica que el primer método que se puso en práctica a finales del siglo XIX fue el de colorear manualmente cada fotograma y cada copia, un trabajo que se realizaba en talleres especializados. Era el caso de Georges Méliès, que era consciente de que para

cautivar al espectador contaba, no solo con la historia y los efectos, sino también con el color. Al ser una técnica cara y lenta, ya que “un minuto de película podía abarcar 1.000 fotogramas”, fue sustituida por la coloración mecánica por estarcido. Esta consistía en extraer, a partir de una copia del original, las zonas que se quisieran colorear para utilizarlas como plantillas: una por cada color que se quisiera obtener en la película final.

De forma paralela, surgieron otros procesos como el entintado o el virado, por los que se aplicaba una tonalidad uniforme al film. En el primer caso, sumergiendo la película en colorante; en el segundo, aplicándole color a las zonas oscuras durante el revelado. Son ejemplos de películas que recurrieron a estas técnicas *Llega mi hermano* (Michael Curtiz, 1919) o *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922), respectivamente.

En 1932, la compañía Technicolor desarrolló un nuevo procedimiento sustractivo¹ tricromático que consistía en “la impresión de los colores uno tras otro (cian, magenta y amarillo) sobre una película única para la proyección” (Martínez-Salanova, 2012). Así nació el cortometraje *Árboles y flores* (Burt Gillet, 1932). Aunque la “verdadera revolución del Technicolor” fue el desarrollo de una cámara que podía captar los tres colores juntos, transmitiéndolos a la copia definitiva. El primer largometraje que se rodó con esta técnica fue *La feria de la vanidad* (Rouben Mamoulian, 1935), como se aprecia en la Fig. 1.

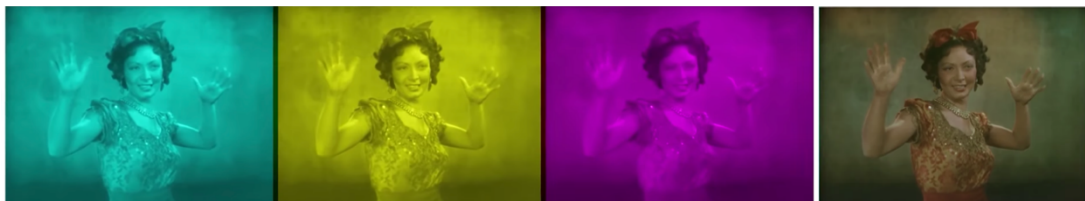


Fig. 1: Proceso de Technicolor en *La feria de la vanidad* (1935). Fuente: Letterbox

Conocido por unos tonos muy saturados y unos rojos muy brillantes, este sistema predominó en las películas comerciales hasta los años cincuenta, cuando comenzaron a surgir alternativas más simples y baratas por parte de compañías como Agfa o Kodak. A partir de entonces, el color comenzó a convertirse en el signo distintivo del cine para diferenciarlo de la televisión, que comenzaba a surgir y emitía en blanco y negro.

En los años noventa se produjo la transición al cine digital, tanto en el ámbito de la producción, dejando atrás las cámaras analógicas, como en el de la postproducción. Así, el proceso de etalonaje abandonó el laboratorio para ser sustituido por sus equivalentes digitales. La primera película que usó colorización digital fue *O Brother!* (Joel Coen,

¹ Sistema de formación de color en que los colores se obtienen eliminando longitudes de onda de las luces transmitidas o reflejadas. Su opuesto es la síntesis aditiva.

2000), apunta Jiménez (2017), cuyo director de fotografía fue Roger Deakins. En este caso el objetivo de su estilo era reflejar el ambiente de la Gran Depresión² (ver Fig. 2).



Fig. 2: Fotograma de la película *O'Brother!* (2000)

Así dio comienzo el proceso de desarrollo de una tecnología que ha hecho que la corrección de color alcance unos niveles inimaginables antes de la era digital. Durante la época del cine analógico, el etalonaje era “un proceso químico que permitía equilibrar los colores con el fin de asegurar una armonía entre los diferentes planos y obtener el look deseado” (Affranchino, 2017, p.12). Con la llegada del Telecine, surgió la posibilidad de convertir en electrónica una imagen grabada en celuloide, siendo una de sus principales ventajas “la posibilidad de realizar correcciones de color primarias³ y secundarias⁴” (Affranchino, 2017, p.13).

En 1984, apareció la primera versión de *DaVinci*, el *software* de corrección de color más popular de la actualidad, abriendo la puerta a infinidad de posibilidades en el ámbito del etalonaje digital. En las últimas dos décadas, con la aparición de nuevos dispositivos, recursos y procesos tecnológicos digitales, se ha producido un cambio estético notorio. Actualmente conviven dos tendencias paralelas y en parte opuestas: “la búsqueda del naturalismo” y “el logro del expresionismo cromático” con incidencia en la emotividad a través de “determinados colores, matices y gamas cromáticas” (Tello, 2018, p.195).

2.1.1.1.El color en el cine digital

El entorno digital tiene sus propias características. Este trabaja “con tres colores básicos, a partir de los cuales [se] construyen todos los demás, mediante un proceso de mezcla por unidades de pantalla, denominadas píxeles” (Tello, 2018, p.190). Este sistema se conoce como RGB, cuyas siglas responden a las iniciales en inglés de rojo, verde y azul.

Como explica Tello, los píxeles guardan información sobre el color que se presenta en la pantalla. Por eso es importante el concepto de profundidad de color, es decir, la cantidad

² Crisis financiera mundial que estalló en 1929

³ Primera fase del proceso en la que se equilibran los planos con un estilo neutro

⁴ Solo afecta a zonas concretas de la imagen: tonos de piel, centro de interés...

de bits de información que se poseen para almacenar el color asociado. Así, cuantos más bits de información se tengan, más variaciones se podrán obtener de un color primario.

En apartados posteriores se comentará en mayor profundidad el proceso de corrección de color en el entorno digital.

2.1.2. Características del color

Un color en sí mismo, desde el punto de vista de la óptica, es una onda electromagnética que se propaga por el espacio y que nuestro ojo representa de una forma u otra en función de su longitud, como hace con el sonido (Jiménez, 2017). Desde una aproximación física, el color tiene tres características principales: el tono, el brillo y la saturación. La primera es su longitud de onda dominante, la segunda, la cantidad de luz que tiene y la tercera, su pureza (Abellán, s.f.). Asimismo, podemos definir su temperatura, distinguiendo entre colores cálidos y colores fríos. Esto depende de si el tono se acerca más al rojo o al azul, respectivamente.

Existen distintas posibilidades a la hora de combinar distintos colores de manera armónica teniendo como referencia el círculo cromático ⁵, como comenta Pascual (2018).

- Colores monocromáticos: Consiste en combinar distintos niveles de saturación y brillo de un mismo tono, obteniendo así un resultado homogéneo y armónico. Por lo general se usa además un color opuesto en menor cantidad.
- Colores complementarios: Son los que están en posiciones opuestas, como el amarillo y el morado. También es el caso del *Orange and Teal*, un *look* que combina tonos fríos y cálidos, destacando al máximo los naranjas y los azules.
- Colores análogos: Utilizar como predominantes colores próximos entre sí en el círculo cromático. Han de compartir temperatura: bien ser cálidos, bien fríos.
- Colores triádicos: Son combinaciones de colores equidistantes en el círculo cromático. Un ejemplo sería juntar azul, verde y rojo. Normalmente son colores no muy saturados, y uno destaca sobre el resto.

2.1.3. Valor narrativo del color

La combinación de los colores de forma más o menos armónica tiene implicaciones tanto “funcionales (formatos, homogeneización)” como narrativas (Tello, 2018, p.190). Hay

⁵ Representación circular de los colores por su tono, donde se aprecian los primarios y sus derivados

que tener en cuenta que el uso del color en el cine no es nunca inocente, además de que nuestra percepción de los colores está muy influenciada por la cultura.

Ya desde los primeros intentos de dar color a las imágenes en movimiento, este proceso se hacía con la intención de transmitir información a la audiencia. Por ejemplo, se utilizaba el tono amarillo para representar el día y el azul para la noche, (ver Fig. 3) o se recurría al rojo para resaltar el fuego cuando este aparecía, (Molina-Siles, 2013).



Fig. 3: Escenas nocturna y diurna de *Nosferatu* (1922).

La utilización de los colores con un sentido muy definido implica que cuando se produce un cambio en su presencia o en sus características, esto simbolice también un cambio a nivel narrativo. Si se ha utilizado una paleta de colores vivos hasta cierto momento, y a partir de entonces se pasa a una de tonos más neutros y apagados, esto puede servir para “expresar visualmente la transición de tiempos alegres a otros trágicos”, (Jiménez, 2017).

2.1.3.1. Psicología del color

“El cine, empleando resortes de psicología del color, ha logrado intensificar el alcance emocional de las películas” (Tello, 2018, p.192). Se recurre a ciertos tonos y colores escogidos cuidadosamente para transmitir sensaciones específicas. Además, un mismo color puede servir para evocar en la audiencia emociones muy diferentes, en función del contexto y de los colores que lo rodeen. El amarillo puede simbolizar optimismo o envidia por sí mismo, y ser percibido de maneras muy distintas si está acompañado de tonos naranjas y rojos o si lo está de verdes y azules.

“El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto”, explica Heller (2008) en su libro *Psicología del color*, donde estudia la psicología de trece colores: azul, rojo, amarillo, verde, negro, blanco, naranja, violeta, rosa, oro, plata, marrón y gris.

Estos son los significados que se asocian a algunos de ellos:

- Azul: simpatía, armonía, frío, fantasía, fidelidad, anhelo, relajación

- Rojo: pasión, amor, odio, peligro, fuego, lujo, agresividad, alegría
- Amarillo: optimismo, celos, diversión, madurez, advertencia, deshonra, traición
- Verde: naturaleza, fertilidad, frescura, juventud, esperanza, veneno, libertad
- Negro: final, luto, odio, culpa, mala suerte, moda, elegancia, ilegalidad
- Blanco: comienzo, perfección, bien, limpieza, inocencia, espíritus, ligereza
- Naranja: exotismo, sabor, diversión, peligro, otoño

2.1.3.2. Usos subjetivos del color

En el cine, el color puede tener varias utilidades desde el punto de vista subjetivo. Por ejemplo, puede servir para identificar dicotomías por el contraste entre dos colores, como explica Jiménez (2017). Es el caso de *Matrix* (Lana Wachowski y Lilly Wachowski, 1999), donde el mundo real tiene un color azulado y *Mátrix* tiene un tono verdoso, o el de *Star Wars: Episodio V-El imperio contraataca* (Irvin Kershner, 1980), donde el color del sable láser en la pelea entre Luke Skywalker y Darth Vader identifica al primero como bueno por medio del verde y al segundo como malo a través del rojo.

También puede emplearse para llamar la atención sobre un elemento cuyo color destaque sobre el resto, como ocurre en *La lista de Schindler* (Steven Spielberg, 1993), película con una corrección de color en blanco y negro a excepción de la niña del abrigo rojo. Por otro lado, un color puede estar asociado a una idea o concepto, como en *El padrino* (Francis Ford Coppola, 1972), donde el color naranja simboliza la muerte.

El color también sirve para revelarnos cualidades de los personajes. Un caso muy claro es la película *Inside Out* (Pete Docter, 2015), donde los protagonistas son cinco emociones, cada una de las cuales es de un color. Un ejemplo mucho menos evidente es *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960), donde el color de la ropa interior de la protagonista cambia: antes de cometer el robo su sujetador es de color blanco, lo que representa su inocencia, y después de cometerlo es de color negro, reflejando así su cambio de actitud.

2.1.4. Funciones de la corrección de color

Llegados a este punto es importante matizar las diferencias entre los conceptos etalonaje y corrección de color. El primero es un término que estrictamente hace referencia al proceso fotoquímico de igualar el color y la iluminación de los distintos planos de una película; el segundo se refiere a las funciones del proceso anterior “más algunas que exceden las limitadas opciones de manipulación en el laboratorio, como el control sobre

la saturación o el contraste” (Rubio, 2006). Aun así, es muy frecuente emplear tanto el término etalonaje, en la industria del cine, como el de corrección de color, en el ámbito televisivo, para designar con ambos la tarea del colorista (Utray, 2015: 160).

En el libro *Color Correction Handbook* se identifican las seis tareas principales del profesional de la corrección de color (Van Hurkman, 2014, p.19). Estas son:

- Corregir errores de color y exposición. Además de que se pueden cometer fallos, por lo general las cámaras digitales no captan las imágenes con una exposición o balance de color óptimos. Por ejemplo, no registran negros puros para evitar perder detalles en las sombras.
- Hacer que los elementos clave de la escena se vean correctamente. En un documental, el tono de piel de las personas; en publicidad, el producto, etc.
- Conseguir que los distintos clips de una escena encajen entre sí. Muchas veces, el metraje proviene de distintas fuentes o ha sido rodado en distintas localizaciones o momentos. Aunque se tenga un buen control de la iluminación, es inevitable que haya diferencias de color y de exposición.
- Crear un estilo. El color y la exposición de la imagen le aportan una carga dramática a la narración, por lo que modificarlos en un sentido u otro tiene consecuencias en la percepción de una escena por la audiencia.
- Dar profundidad en un medio limitado a dos dimensiones. Esta percepción se ve afectada por el color y el contraste.
- Respetar los estándares de calidad. Es importante asegurarse de cumplirlos para que el resultado pueda emitirse sin problemas de transmisión.

2.2. El género thriller

Al igual que la literatura, y heredado de ella, el cine se divide en distintos géneros que van desde la comedia al terror, pasando por el drama o la fantasía. Hay autores que excluyen de esta división la categoría de thriller, al considerarla “mucho más escurridiza” (López, J., 2017, p.62) y plantean tratarlo como un metagénero que incluye otros mejor definidos. Sería el caso de los thrillers policíacos, los psicológicos, los políticos...

A la hora de establecer una definición del concepto, podemos hacer referencia a su naturaleza “emocional y sadomasoquista”, ya que en él la audiencia “[obtiene] placer cuando los personajes sufren, pero también al [identificarse] con ellos” (López, J., 2017,

p.64). Además, está muy cercano al género de terror, ya que ambos pretenden generar “una sensación de temor, pánico y angustia en el espectador” (González, R., 2009, p.25).

En este tipo de películas, es necesario afrontar “miedos”, como lo denomina Ricardo González (2009). El autor enumera algunos ejemplos como “que alguien familiar o cercano se vuelva desagradable”, “la repetición de sucesos que apuntan a un destino del cual no poder escapar”, “el corto tiempo” o “la muerte y los muertos”. Además, hace hincapié en la importancia de “la dramatización del material narrativo”: sacarles el máximo partido a los distintos recursos. La interpretación, el ambiente o la música, además del argumento, deben generar una atmósfera adecuada que despierte la intriga en el espectador. “La forma no adorna el contenido, sino que lo crea”, resume González.

Desde el punto de vista de la colorimetría, Haine, C (2020) establece que en el thriller es frecuente que se produzca una evolución en el contraste y la saturación de los elementos clave, al tiempo que se mantienen consistentes otros como la tonalidad de la piel, mientras que en las películas de terror la estética suele tender a otros colores como el cian o el verde, afectando incluso a la piel. Un ejemplo de estética thriller es este fragmento de *The Game* (David Fincher, 1997) (ver Fig. 4). La imagen tiene una tonalidad oscura, pero también hay colores cálidos. Además, los ojos del protagonista están en la sombra, algo distintivo de este género, según explica Haine.



Fig. 4: Fotograma de *The Game* (David Fincher, 1997)

2.3. Ficción alrededor de un juego

Muchos cineastas han recurrido a juegos para desarrollar sus argumentos. En este caso nos interesa centrarnos en un enfoque concreto: lo que al principio parece un entretenimiento inocente se convierte, en mayor o menor medida, y con más o menos tintes de humor, en un tormento para los protagonistas, que tienen que encontrar la manera de escapar de él.

Uno de los más populares es el caso de *Jumanji* (Joe Johnston, 1995), donde los personajes son absorbidos por un juego mágico que desata diversas catástrofes en la vida

real: plantas carnívoras, estampidas, arenas movedizas... Este film forma parte de una trilogía de aventura y fantasía, donde el juego es siempre el detonante de la trama.

Pero antes de esta hubo otras películas que hicieron algo parecido, como *Quinteto* (Robert Altman, 1979), ambientada en una hipotética futura glaciación durante la cual los pocos supervivientes se entretienen con el juego que da nombre al film. Perder implica ser arrojado a la nieve y devorado por Rottweilers. Esta cinta no fue bien acogida por la crítica, que la consideró como una de las peores películas de Altman (Rotten Tomatoes, s.f.).

A principios de los setenta se estrenó *El fin de Sheila* (Herbert Ross, 1973), que contó con una recepción mucho más positiva. En ella, los pasajeros de un crucero reciben cada uno una carta en la que se les asigna un secreto que tienen que ocultar. Cada noche tratarán de desvelar uno. Pronto descubren que no se trata de un juego, sino que los secretos son ciertos y personales, lo que acaba teniendo consecuencias mortales (IMDb, s.f.).

También existen referentes en los ochenta con películas como *Gremlins* (Joe Dante, 1984), donde unos juguetes que a simple vista parecen adorables resultan ser monstruos en miniatura. Al entrar en contacto con agua, con la luz del sol o al comer después de la media noche, se vuelven muy agresivos y hacen cundir el pánico en la ciudad.

Por otro lado, la española *Verónica* (Paco Plaza, 2017) es una de las múltiples cintas cuyo argumento gira en torno al contacto con los espíritus a través del juego de la ouija, presente en el cine de terror desde hace décadas.

En los últimos años, el juego ha sido un hilo conductor frecuente. Un ejemplo es *Verdad o reto* (Jeff Wadlow, 2018), una película de terror sobrenatural en la que un grupo de universitarios comienzan una partida del popular juego sin saber que finalmente se verán obligados a decidir entre, o revelar sus secretos más íntimos o cumplir un desafío, o morir. Un juego que se descontrola es también el argumento de otras películas recientes como el thriller *Nerve* (Henry Joost y Ariel Schulman, 2016) y *Escape room* (Adam Robitel, 2019), o la comedia dramática *Perfectos desconocidos* (Álex de la Iglesia, 2017).

2.4.Narrativa interactiva

El concepto de interactividad hace referencia al poder que se le otorga a la audiencia de decidir sobre la evolución de la trama. Así, esta se ve más inmersa en el argumento, lo que favorece su implicación emocional y hace de una misma historia muchas a la vez. La narrativa interactiva no nace en el cine, sino que toma la idea de otros productos de entretenimiento que ya han recurrido a la interacción del público, como la literatura o los

videojuegos. Pero, si bien no es un producto nuevo, “sí cuenta ahora con los dispositivos necesarios para hacer de él una nueva forma de cine” (Herrero, 2016, p.361).

El autor sitúa en 1967 el primer largometraje interactivo de la historia: *Kinoautomat* (Radúz Cincera, 1967). Lejos de los referentes digitales que tenemos hoy en día, en aquel momento la interactividad consistía en un presentador que pausaba la película y pedía al público escoger entre dos posibles continuaciones.

Más de dos décadas después llegó *I'm Your Man* (Bob Bejan, 1992), donde la audiencia tenía diez segundos para votar su decisión. Lo hacían usando joysticks con botones de distintos colores que representaban cada opción.

Con el nuevo milenio, y con la extensión de internet, llegaron películas de decisión múltiple como *Fruck Zhiten* (Héctor Mora, 2002), pensadas únicamente para dicho entorno. Poco a poco, las que le siguieron comenzaron a editarse también en DVD.

En las siguientes décadas surgieron maneras cada vez más originales de obtener la respuesta del público. Es el caso de *Last Call* (Grady Weatherford, 2006). Cuando el público entraba en la sala de cine se les pedía un número de teléfono. Cuando llegaba el momento de la decisión de los espectadores, sonaba el móvil de uno de ellos, que tendría que responder a tiempo real al personaje, indicándole las acciones que debía llevar a cabo.

En Japón, algunas películas interactivas han desarrollado sus propias aplicaciones, que además de permitir al público tomar las decisiones, sirven para controlar distintas funciones de los *smartphones*, activando sus flashes o reproduciendo sonidos extraños, como ocurría durante la proyección de *Sadako 3D2 Suma 4D* (Reiko Imayasu, 2013).

En los últimos años, coincidiendo con el auge de las plataformas digitales de vídeo bajo demanda, estas han incluido en su catálogo distintas películas interactivas. Un ejemplo es *Black Mirror: Baandersnatch* (David Slade, 2018), una distopía de Netflix en la que la audiencia opta a cinco posibles finales. La historia puede durar entre 45 minutos y dos horas. Todd Yellin, vicepresidente de la plataforma, ha reconocido que su intención es duplicar la oferta de contenido interactivo, tras ver el éxito alcanzado por *Baandersnatch* (Ramachandran, 2019). Actualmente se ofrecen otros ocho títulos de este tipo.

2.5.Cultura en lenguas cooficiales

En España, cinco comunidades autónomas cuentan con lenguas cooficiales: Cataluña, Comunidad Valenciana, Galicia, País Vasco, Islas Baleares y Navarra. Otras, como Asturias, reclaman que se reconozca la oficialidad de su lengua.

Durante la dictadura de Francisco Franco se llevó a cabo una dura represión en el ámbito lingüístico, ya que “combatir una lengua significaba luchar contra el carácter que podía tener un código lingüístico como materialización de sistemas culturales más amplios, fruto, a su vez, de la existencia de una realidad regional o nacional precisa” (Uría, 1985, p.25). El objetivo era mantener la unidad de España en todos los ámbitos, incluido el cultural, con todo lo que ello implica.

Sin embargo, “toda lengua integra un sistema simbólico de expresión de pensamiento”, por lo que dichas actitudes pueden considerarse “aberrantes y violatorias de los derechos humanos”, (Miguel León-Portilla, 2004). León-Portilla destaca la importancia de promover el respeto hacia la pluralidad lingüística y cultural: “Frente a las embestidas de una rampante globalización cultural que parecería dirigida a homogeneizar la humanidad, el mejor baluarte lo ofrece la realidad viviente de las diferencias lingüísticas y culturales”.

Muchos artistas producen cultura en las lenguas cooficiales del estado como una manera de preservarlas y defenderlas. En la música encontramos grupos como Berri Txarrak (Navarra), Huntza (País Vasco), Desakato (Asturias), Zoo (Comunidad Valenciana), Txarango (Cataluña), Anegats (Islas Baleares) o Ezetaerre (Galicia) que escriben la totalidad o parte de sus canciones en la lengua de su región. Estos últimos reconocen que hacen “música en gallego como parte de la necesidad de que nuestra lengua se desarrolle en todos los niveles” y para defender su cultura (Capel, 2018).

En el mundo audiovisual existen tanto películas como series que se han abierto paso en una industria que en nuestro país está dominada por el castellano, con el doblaje como recurso habitual. “Poco a poco, las obras en catalán y en euskera empiezan a adaptarse con normalidad e incluso a ser vistas en versión original con subtítulos” (Zurro, 2017).

La ficción de TV3 *Polseres Vermelles* (Albert Espinosa, 2011) es un caso de éxito que se alzó con el premio Ondas a Mejor Serie de Televisión en 2013 (Ara, 2013). La serie, protagonizada por seis niños hospitalizados, fue emitida en países como México o Finlandia, y adaptada en otros como Italia o Estados Unidos.

Otro ejemplo de cultura en catalán que ha conquistado importantes reconocimientos es *Estiu 1993* (Carla Simón, 2017). La película, que narra el primer verano de una niña recién adoptada, fue estrenada en catalán con subtítulos en castellano (Zurro, 2019). Obtuvo muy buena acogida por parte de la audiencia y fue galardonada con tres premios Goya, así como en otros festivales como el de Berlín o el de Málaga (Filmaffinity, s.f.).

En euskera cabe destacar producciones como *Loreak* (Jon Garaño y José Mari Goenaga, 2014) y *Handia* (Jon Garaño y Aitor Arregi, 2017), ambas rodadas originalmente en esa lengua. “Es verdad que en España puede tener una distribución más limitada, pero

internacionalmente la experiencia nos dice que eso poco tiene que ver, porque en otros países no se dobla”, explicaba Arregi (Zurro, 2017).

Plataformas digitales como Netflix y Movistar también incluyen en su catálogo algunas series en lenguas cooficiales. Es el caso de *Merlí* (Héctor Lozano, 2015) y su secuela *Merlí: Sapere Aude* (Héctor Lozano, 2019), respectivamente. Cabe destacar que recientemente Netflix ha incluido en su catálogo el thriller policiaco en gallego *O sabor das margaridas* (Miguel Conde, 2018), producido por TVG. Se trata de la primera serie en gallego emitida por la plataforma, lo que la ha alzado al “top ten de las producciones de habla no inglesa más vistas en Reino Unido e Irlanda” (Huete, 2020).

3. Realización

En los siguientes párrafos se han comentado en profundidad las tareas llevadas a cabo durante la preproducción, producción y postproducción del cortometraje. Se han mencionado los *softwares* y equipo utilizados, los distintos problemas surgidos y sus respectivas soluciones. Además, se ha destacado la importancia de la transversalidad del color, presente en las distintas fases y no únicamente en la de postproducción.

3.1. Preproducción

La preproducción abarca todo el proceso de concepción de un proyecto audiovisual: las etapas previas al rodaje o fase de producción. El desarrollo de las distintas tareas de preproducción fue mayoritariamente compartido entre las cuatro estudiantes.

3.1.1. Desarrollo de la idea

El primer paso fue decidir qué tipo de cortometraje queríamos desarrollar: queríamos incluir animación e imagen real y darle una vertiente interactiva. Realizamos una lluvia de ideas en el que planteamos distintos argumentos, y escogimos la idea de un thriller psicológico con tintes de sobrenaturalidad. En él, un grupo de amigos se encontraría en una casa abandonada a otros jóvenes de fiesta y, tras descubrir el juego ‘El pueblo duerme’, decidirían iniciar una partida. Poco después de empezar, descubrirían que las muertes son reales y que no pueden escapar de donde están. A medida que avanzara el juego, los participantes irían asumiendo su personaje, manipulados por las fichas.

Decidimos recurrir a la animación para mostrar lo que ocurre cuando cierran los ojos y para representar las muertes, y a la interactividad a través de la participación de la audiencia en un desempate decisivo para identificar a los lobos. Así, existen tres posibles finales: uno en el que gane el pueblo y se salven todos, otro en el que ganen los lobos y solo sobrevivan ellos, y un último en el que venzan los enamorados.

El siguiente paso fue diseñar a los personajes reales. Creamos dos grupos: uno compuesto por cinco personas y otro de siete (ver Fig. 5) y redactamos para cada uno un documento donde indicábamos nombre, edad, género, pasado, fisionomía, sociología, psicología, lenguaje, carácter, motivación, papel durante el caos y relaciones con el resto.



Fig. 5: Relaciones entre los personajes de los dos grupos.

Después definimos los distintos personajes del juego que queríamos incluir: un narrador, un alguacil, dos lobos, un cupido, dos enamorados, una bruja, una niña y un cazador. El resto serían simplemente aldeanos. Las funciones de estos personajes son las siguientes:

- Narrador: Es quien dirige la partida. Decide cuándo duerme y despierta el pueblo y otorga los turnos para que actúe cada personaje. Además, informa de las muertes que se han producido después de cada noche. No puede matar ni morir.
- Alguacil: Además del narrador, es la única persona de la que se sabe públicamente qué personaje tiene. Son los participantes los que deciden en consenso quién tiene este poder, que consiste en que sus votos cuenten por dos. Además de la ficha de alguacil, esta persona tiene otra, esta sí secreta, que le asigna otro papel.
- Lobos: Son los primeros en actuar cada noche cuando el pueblo duerme. Su objetivo es matar a los aldeanos antes de ser descubiertos. Se ponen de acuerdo para escoger a su víctima y se la comunican al narrador.
- Cupido: La primera vez que se duerme el pueblo, decide quiénes serán los dos enamorados. El resto del tiempo es simplemente aldeano.
- Enamorados: Cuando uno muere, el otro también fallece de pena (entre ellos se reconocen). Además, son cualquier otro de los posibles perfiles. Si uno es el lobo, su objetivo común es eliminar al resto de los jugadores para vivir su amor en paz.

- Bruja: Este aldeano tiene la posibilidad de actuar después de los lobos en cada ronda. Tiene dos pociones que solo puede utilizar una vez: una para matar a otro jugador aparte del seleccionado por los lobos y otra para salvar a su víctima.
- Niña: Puede abrir los ojos mientras actúan los lobos, pero si la descubren morirá.
- Cazador: Cuando lo matan los lobos escoge a otra persona para que muera con él.
- Aldeanos: Son todos los demás jugadores. Su única función es descubrir a los lobos y evitar que los maten.

Aclarado esto, asignamos a cada jugador su personaje e hicimos una relación de por qué podría cada uno querer matar a otro (ver Fig. 6), en función de las tramas.

A hand-drawn table with 10 columns representing players: POL, ELI, FLORA, ARNAU, ALICIA, LAIA, MARTINA, PAU, MARC, JOEDI, HELENA, and MATEO. Each column contains a stick figure icon and handwritten notes detailing their relationships and potential victims. For example, POL is the brother of Marc and friend of Eli; ELI is the sister of Alicia; FLORA is the sister of Jordi; ARNAU is the brother of Flore; ALICIA is the sister of Eli; LAIA is the sister of Helena; MARTINA is the sister of Pau; PAU is the brother of Marc; MARC is the brother of Eli; JOEDI is the brother of Flore; HELENA is the sister of Jordi; and MATEO is the brother of Pau.

Fig. 6: Tabla de jugadores con sus personajes, relaciones y víctimas potenciales.

El siguiente paso fue diseñar una partida ideal en la que las tramas anteriores tuvieran sentido a la hora de motivar los votos y muertes de cada jugador, y que diera lugar a los tres posibles finales: victoria de los lobos (ver Fig. 7), del pueblo, y de los enamorados.

FINAL 1

Rondas	Victima	Bruja	Pol	Alicia	Arnau	Flora ²	Helena	Martina	Pau ¹	Marc	Jordi ¹	Mateo	Luis-Madre
1. Lobos	Elsabet	-	Piensen que es una broma	Piensen que es una broma	Piensen que es una broma	Piensen que es una broma	Piensen que es una broma	Piensen que es una broma	Piensen que es una broma	Piensen que es una broma	Piensen que es una broma	Piensen que es una broma	
1. Decisión pueblo	Helena - Ahorcada	-	Flora intenta parar el juego	Flora intenta parar el juego	Flora intenta parar el juego	Flora intenta parar el juego	Flora intenta parar el juego	Flora intenta parar el juego	Flora intenta parar el juego	Flora intenta parar el juego	Flora intenta parar el juego	Flora intenta parar el juego	Intenta reanimarla
2. Lobos	Alicia	-											
2. Decisión	Jordi - Quemado	-	Vota a Pau	Vota a Pau	Vota a Pau	Vota a Pau	Vota a Pau	Vota a Pau	Vota a Pau	Vota a Pau	Vota a Pau	Vota a Pau	
3. Lobos	Arnau	-	No puede salvar a la niña.										
3. Pueblo	Mateo - Doble tiro y mata a Marc.	-											
4. Lobos	Flora	-	Se salva y mata a Pau										
5. Lobos	Flora	-											Los lobos ganan

Fig. 7: Partida ideal para la victoria de los lobos. Fuente: Elaboración propia.

3.1.2. Escritura del guion literario

Una vez claro el argumento y el desarrollo de la partida con sus tres posibles desenlaces, preparamos una escaleta de secuencias describiendo a grandes rasgos cada escena, y a partir de esta, escribimos el guion literario (Anexo I). Para ello, mantuvimos presentes las características del lenguaje propio de los thrillers psicológicos, donde uno de los elementos clave es el corto tiempo del que se dispone. “Los protagonistas no solo enfrentan terribles peligros, sino además suelen estar amenazados por el tiempo” (González, 2009, p.29). En este caso, si los personajes dejan de jugar comienzan a enfermar, por lo que deben acabar la partida.

Las primeras versiones las redactamos en castellano, y una vez revisado para comprobar que sobraba nada ni había vacíos en el argumento, Esther Mira lo tradujo al valenciano con la supervisión de un estudiante de filología catalana.

El *software* empleado para escribir el guion fue el programa *Celtx*⁶, disponible online de forma gratuita. Este ofrece unas herramientas sencillas y prácticas para redactar guiones con el formato estándar. Además, permite el acceso al documento desde distintos dispositivos al mismo tiempo, perfecto para un proyecto colectivo como este.

3.1.3. Casting de personajes y localización

En un thriller, encontrar los actores adecuados es una tarea complicada, ya que estos deben “provocar en público sentimientos como la sospecha, los celos, el deseo, la envidia y, sobre todo, la duda” (González, 2009, p.26). Sin embargo, no fuimos exigentes con esto ya que no contábamos con un presupuesto elevado como para pagarles. Así que buscamos un reparto joven y *amateur* y lo planteamos como un *quid pro quo*.

La búsqueda estaba condicionada por la decisión de la localización, que fue uno de los últimos detalles en resolverse. Esto complicó el proceso. La opción inicial era grabar en Gandía, donde vivíamos las cuatro, por lo que Laura Ballesteró diseñó un cartel en el que se pedía vivir allí o en los alrededores y tener disponibilidad durante la Semana Santa. Colocamos los carteles en la Universidad y en distintos locales del pueblo y lo difundimos a través de las redes sociales. No recibimos demasiadas respuestas, así que comenzamos a pensar en otras opciones mientras continuaba la búsqueda de una localización adecuada.

Entonces surgió la opción de rodar el cortometraje en Castalla, localidad de Alicante en la que vive la familia de Esther Mira, a 90 km de Gandía. Tras contactar con el Ayuntamiento para solicitar el permiso de grabación en distintos edificios y no

⁶ Programa colaborativo de Licencia Pública de Mozilla para la escritura de guiones y la creación de otros documentos de preproducción audiovisual

conseguirlo, encontramos uno particular que cumplía con los requisitos estéticos y narrativos: una casa abandonada con patio externo, un salón y varias habitaciones. Además, tenía red eléctrica y disponibilidad horaria plena, y podríamos hospedarnos en la casa de la familia de Esther durante el rodaje, por lo que decidimos ubicar allí la grabación. Entonces decidimos contar con la compañía de teatro de la ciudad y con otros jóvenes interesados de alrededores para el reparto. Les pedimos un vídeo interpretando un fragmento del guion y con ello decidimos quién interpretaría a cada personaje.

Estos dos problemas se resolvieron durante la semana previa al primer día de rodaje, por lo que no pudimos realizar ensayos en la localización sin los actores, lo cual probablemente habría solucionado algunos de los problemas.

3.1.4. Definición de estética

[En el thriller psicológico] es necesario tomar en cuenta la atmósfera propuesta por el guion y la estética requerida por el director para la correspondiente tortura audiovisual. (...) Decorado, utilería, maquillaje y vestuario es fundamental en provocar la atmósfera precisa (González, 2009, p.28).

“De entre todos los factores que determinan la estética del cine, el color ofrece una guía visual rápida y fácilmente reconocible para el espectador”, y más concretamente “contribuye a otorgar carácter a una cinta, enfatiza su emoción e incluso favorece su contextualización” (Tello, 2018:185). Para este cortometraje, se han definido tanto un *look* general como uno para cada personaje. A continuación, se comentan ambos aspectos.

3.1.4.1. Estética general

Para definir la estética general del cortometraje, hemos tomado como referencia películas de un estilo y género similar. La idea era crear “un escenario donde el misterio, la inquietud y, en ocasiones, la truculencia, caminan de la mano” (González, 2009, p.23). *Verdad o reto* (Jeff Wadlow, 2018) ha sido la referencia principal, ya que también es un thriller relacionado con la muerte y en él encontramos escenas parecidas que también se desarrollan en una casa abandonada y poco iluminada (ver Fig. 8).



Fig. 8: Fotograma de la película *Verdad o reto* (2018)

También nos hemos fijado en escenas de películas como *La habitación* (Lenny Abrahamson, 2015) o *El Maquinista* (Brad Anderson, 2004), además de series como *El cuento de la criada* (Bruce Miller, 2017), *La maldición de Hill House* (Mike Flanagan, 2018) o *American Horror Story* (Ryan Murphy y Brad Falchuk, 2011).

Establecidas las referencias, extrajimos las paletas de color de sus planos más representativos a nivel estético (ver Fig. 9). Todas tienen en común que en ellas priman los colores fríos, poco brillantes, cercanos al azul, al verde y al negro, junto con algunos marrones. Además, sobre ellos destaca de manera armónica el color rojo de ciertos elementos concretos: una puerta, un hacha, la sangre... De esta manera, siguen “la forma más común de trabajar el color en las producciones audiovisuales”, que consiste en recurrir a “una gama donde predominen los neutros, colocando uno o dos colores llamativos para que el espectador centre la atención en ellos (García. 2016, p.128)

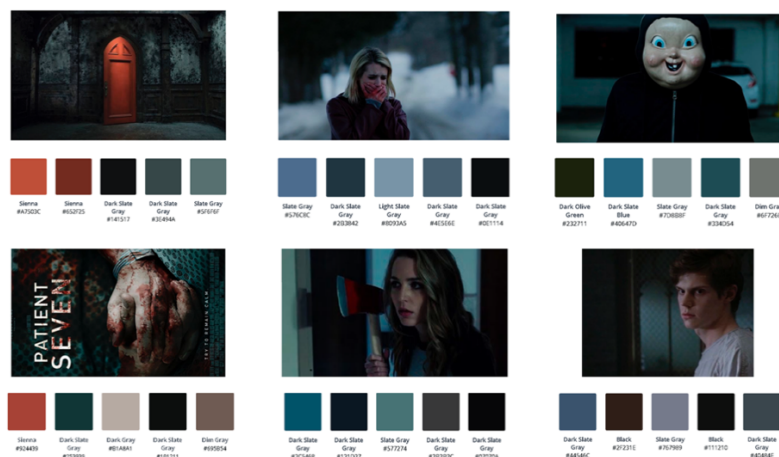


Fig. 9: Paleta de color de las referencias. Fuente: Elaboración propia.

También diseñamos un *moodboard*, o tablero de inspiración (ver Fig. 10). Esta es una herramienta visual que sirve para representar el estilo de un proyecto a través de un *collage* de imágenes, texturas, frases, etc.

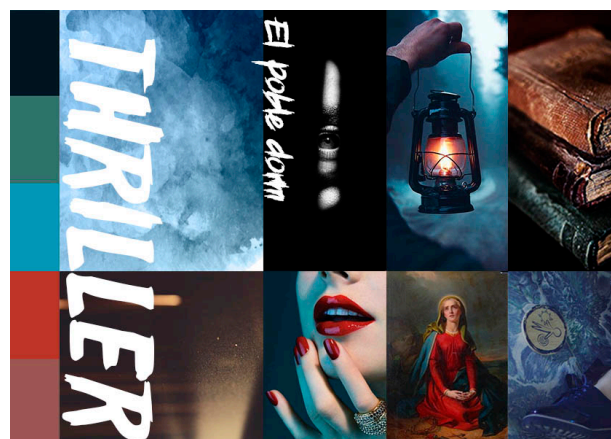


Fig. 10: Moodboard de *El poble dorm*. Fuente: Elaboración propia.

Estas decisiones las tomamos especialmente Laura Ballester y yo, por su relación con nuestras tareas: corrección de color y animación. También se tuvo en cuenta la opinión de Sara Jéssica Martínez, encargada de los títulos de crédito.

3.1.4.1.1. Escenas de tarde

Pese a que lo comentado en los párrafos anteriores define la estética general del grueso del cortometraje, hay que mencionar que las primeras siete escenas se desarrollan por la tarde en lugar de por la noche. Además, la primera escena ocurre en el exterior. En este sentido, si bien el *look* principal y el que definirá también la estética de los personajes vendrá definido principalmente por lo explicado en el apartado anterior, es importante comentar también la estética tomada como referencia para las escenas de tarde.

Los fotogramas que han servido como referencia para esta primera parte del cortometraje pertenecen a películas como *Grupo 7* (Alberto Rodríguez, 2012), para la escena de exterior, y a *Whiplash* (Damien Chazelle, 2014), *Marte* (Ridley Scott, 2015) o *Her* (Spike Jonze, 2013), para las escenas de interior. Las paletas obtenidas se caracterizan por una gama de colores tierra (marrón, verde, beige) con presencia del rojo y el negro (ver Fig. 11 y Fig. 12).



Fig. 11: Fotogramas de *Grupo 7* (2012) y su paleta de color. Fuente: Elaboración propia

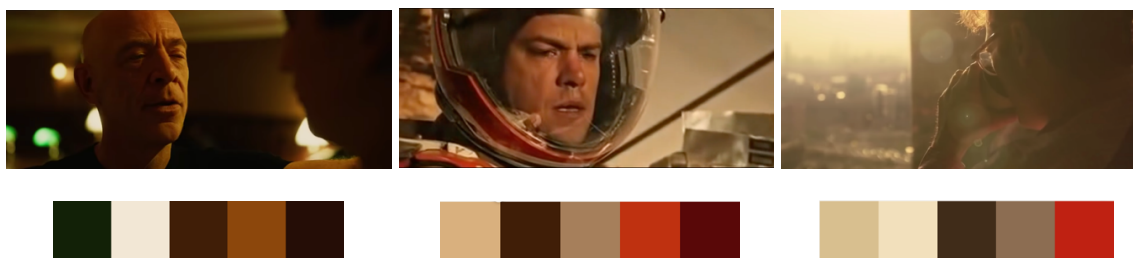


Fig. 12: Fotogramas de *Whiplash* (2014), *Marte* (2015) y *Her* (2013) y su paleta de color. Fuente: Elaboración propia.

3.1.4.2. Estética de los personajes

“El color se debe desarrollar en función de lo que se quiere comunicar o para entregar mayor información de la que se ve a simple vista (García, 2016, p.131). Por eso, la ropa

y accesorios de los personajes se escogieron teniendo en cuenta tanto sus descripciones como las referencias estéticas. En el estilo de la ropa tuvo más peso lo primero, y para los colores y texturas nos fijamos en los planos de las películas y series seleccionadas.

Escogimos tonos de entre las paletas de color obtenidas para facilitar la posterior tarea de corrección de color, preferiblemente lisos y que permitieran destacar al rojo por encima del resto, dado su valor narrativo: representa la sangre, la muerte y la violencia que caracterizan el cortometraje. Además, buscamos que este color solo estuviera presente en los personajes de Marc, Martina y Laia para que su función fuera revelar cualidades sobre ellos. Respecto a los dos primeros, indica que son los lobos, y de Laia resalta su papel decisivo como desencadenante de las muertes, al convencer al resto del grupo para jugar.

Preparamos un *collage* (ver Fig. 13) y un texto descriptivo para cada actor y haciendo hincapié en las características más importantes tanto del estilo como del color de la ropa de cada personaje e identificamos las más flexibles, para que los actores pudieran encontrar una opción adecuada en su armario.

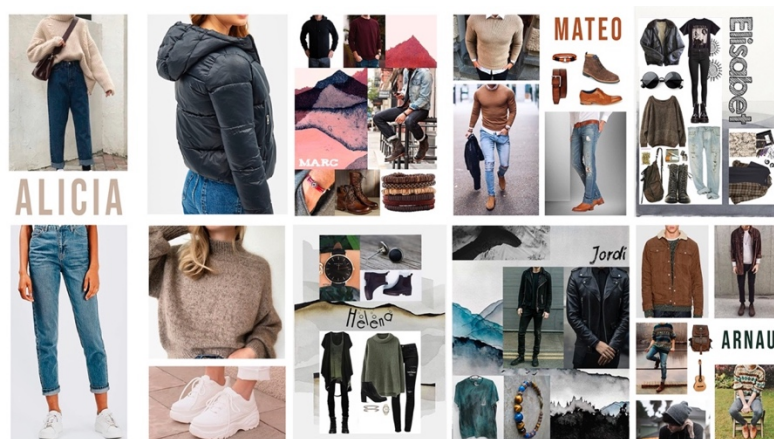


Fig. 13: Algunos *collages* enviados a los actores para escoger el vestuario

A continuación, se explican los aspectos más importantes de la estética de cada personaje, así como sus implicaciones subjetivas:

- Laia: Podría definirse como *hippie*. Utiliza muchas joyas de ese estilo y su ropa es holgada. En ella predomina el color rojo, ya que es el eje principal de la partida.
- Martina: Tiene un estilo de vestir elegante. Además, al ser uno de los lobos, utiliza accesorios rojos y se maquilla en esos tonos.
- Marc: En su ropa también prima el color rojo por los mismos motivos. Además, el guion exige que lleve una prenda externa de cremallera que pueda quitarse fácilmente para cubrir la herida del personaje de Alicia cuando muere.

- Pau: Viste de forma estilosa. Se plantea una blusa blanca y pantalones negros. De calzado, prefiere zapatos a zapatillas deportivas.
- Helena: Para ella se eligen el verde y el negro dentro de una estética roquera.
- Jordi: Su estilo es también roquero, lo que se refleja en su ropa a través de una chaqueta de cuero negra y una camiseta y pantalón oscuros.
- Mateo: Es el cazador, por lo que en su ropa destaca el color marrón. Además, podríamos calificarle como pijo, lo que se refleja también en sus complementos.
- Arnau: Viste de forma *indie*: jerseys con estampados en tonos marrones o verdes y un gorro.
- Eli: Es un personaje muy rebelde. Viste con tonos oscuros y con botas militares.
- Flora: Es muy inocente, por lo que su ropa es de tonos claros que tienden al blanco o al rosa pálido. Como accesorio imprescindible, lleva un collar con una cruz porque es muy creyente.
- Alicia: Pretende pasar desapercibida, así que su estilo es simple: pantalones vaqueros y un jersey y unas zapatillas de colores neutros.
- Pol: Tiene una apariencia *sport*. Combina sudaderas y pantalones vaqueros rotos, y como calzado utiliza zapatillas de deporte.

Los actores siguieron las indicaciones, salvo alguna excepción. Lo más destacable fue que la actriz de Alicia acudió al rodaje con unas zapatillas moradas que no se adaptaban a la paleta de colores escogida. Esto ha tenido implicaciones en la fase de postproducción.

3.1.5. *Atrezzo* y decorado

Para definir la estética del corto no solo era importante escoger los colores, sino también la decoración del escenario y los distintos elementos que conformarían el *atrezzo*.

Algo imprescindible era el juego de ‘El pueblo duerme’ que encontrarían los personajes en la casa. Inicialmente contactamos con la empresa francesa Editions Lui-Même, que tiene los derechos de las ilustraciones del juego de cartas ‘Los Hombres Lobo de Castronegro’, para solicitarles el permiso de utilizarlo en nuestro cortometraje. Su respuesta fue negativa, así que decidimos crear nuestro propio juego y hacerlo con fichas de madera, en lugar de cartas, para que se adaptara mejor a la estética escogida y diera la impresión de que podría encontrarse en una casa abandonada.

Primero compramos varias piezas de madera a las que transferiríamos los distintos diseños, realizados por Laura Ballester para que tuvieran coherencia con las animaciones del cortometraje. Después imprimimos las ilustraciones en efecto espejo sobre papel blanco con una impresora láser y con una brocha pequeña y pegamento especial para transferir en madera, cubrimos tanto la superficie de la ficha como el papel. Hecho esto, colocamos el papel sobre la madera para que la tinta estuviera en contacto con la pieza y presionamos unos segundos.

Tras dejarlo secar durante varias horas, humedecemos el papel con una esponja mojada. Cuando estuvo reblandecido, lo frotamos con los dedos para retirar poco a poco el sobrante de papel hasta que solo quedó la tinta sobre la madera. Finalmente, barnizamos las distintas fichas para darles un mejor acabado. Esto se puede apreciar en la Fig. 14.



Fig. 14: Proceso de creación y resultado de las fichas de *El poble dorm*.

Además, diseñamos unas instrucciones. Las imprimimos en papel blanco al que dimos un aspecto antiguo arrugándolo y quemándolo ligeramente con un mechero. Todo esto lo introducimos en una bolsa vieja de tela con cierre de cuerda que ensuciamos con cacao.

Otro elemento que tuvimos que crear de cero fue la sangre falsa. La necesitábamos para decorar la ropa y la cara de los personajes que se manchan con ella y para la muerte de Jordi, que es apuñalado por los aldeanos. Para esto último era imprescindible que no fuera tóxica, ya que el actor tendría que introducirse en la boca. Hicimos varias pruebas hasta que dimos con una mezcla que tuviera una densidad, un color y un brillo realistas. Finalmente utilizamos miel, remolacha roja y colorantes líquidos comestibles.

Además de crear estos elementos, tuvimos que adquirir y reunir otros objetos para crear el ambiente deseado en el lugar del rodaje. “En un thriller el decorado es tan protagonista como el actor”, además, los psicológicos tienden a “transcurrir en un espacio único cuya elección debemos hacer teniendo en cuenta el estado al cual queremos llevar al espectador: agobiado, aislado, perdido...” (González, R., 2009, p.27), y en esta tarea tiene gran responsabilidad la decoración.

Entre el material que compramos cabe destacar el farolillo, como fuente de luz justificable narrativamente: se entiende que la lleva el grupo de jóvenes que está bebiendo en la casa abandonada. También compramos *snacks*, bebidas y bolsas de basura. El resto del decorado lo elaboramos con material propio o encontrado en la casa, como cuadros, velas, jarrones, libros, telas o mobiliario.



Fig. 15: Decorado de uno de los fondos del comedor principal de *El poble dorm*.

Para conseguir el resultado deseado, colocamos los distintos elementos de forma que parecieran descuidados, viejos y desordenados (ver *Fig. 15*). Además, con cacao en polvo rociamos las paredes y los muebles para darles una apariencia de suciedad. Ya que los estampados y colores del suelo (verde oscuro y blanco sucio) encajaban perfectamente con la estética y con la paleta de color, no tuvimos que hacer ninguna modificación en él.

3.1.6. Preparación del rodaje

Antes de dar comienzo a la fase de producción, ha sido necesario tomar ciertas decisiones de cara al rodaje. Estas incluyen la elección de los medios técnicos, así como la creación de los diversos documentos necesarios para una grabación.

3.1.6.1. Material técnico

Ya que ninguna de nosotras contaba con material profesional que aportar al rodaje, a excepción de un difusor de Laura Ballestero, tuvimos que recurrir al préstamo de la Universidad y adaptarnos a su disponibilidad. Mientras inicialmente la idea era grabar en Semana Santa, finalmente tuvimos que trasladar el rodaje a días de diario no festivos.

El material escogido incluye, para la grabación: Cámara Blackmagic UrsaMini 4,6K, objetivo Samyang 85mm, Objetivo Samyang 50mm, follow focus adaptado a UrsaMini, trípode de vídeo Manfrotto 501 UrsaMini, travelling (Track+Dolly), micrófono de cañón,

grabador audio Zoom H4, claqueta y tela verde para chroma. Por otro lado, para la iluminación: Kit 3 cuarzos 1kW, guantes para el manejo de estos y filtros y difusores.

3.1.6.2. Documentos para el rodaje

Para empezar, a nivel legal, necesitábamos el contrato de cesión de derechos de imagen firmado por cada uno de los actores (Anexo II). En este se comprometieron a intervenir de manera gratuita en el rodaje del cortometraje y nos autorizaron a captar, publicar y difundir su imagen a través de él. Por otro lado, desde el punto de vista técnico, desarrollamos otra serie de documentos para facilitar el rodaje. Estas tareas las realizamos por parejas. Sara Jéssica Martínez y yo nos encargamos de los siguientes, por su relación con nuestra función en el rodaje: operadora de cámara y directora de actores y fotografía.

- Guion técnico. En él resumimos con una tabla la información necesaria para cada plano en cuanto a localización, *atrezzo*, personajes, vestuario, sonido y tipo de plano. Incluimos también un fotograma o dibujo de referencia de composición.
- Storyboard o guion gráfico. Dibujamos cada plano de cada escena para previsualizar lo que luego compondríamos con la cámara.
- Planta de cámara. Tomando como base el documento anterior, dibujamos dónde deberíamos colocar cada cámara para obtener los planos deseados.

Por su parte, Esther Mira y Laura Ballesterero desarrollaron el plan de rodaje. Teniendo en cuenta la disponibilidad del material y la de los actores, diseñaron una tabla en la que quedaba indicado el orden de las distintas tareas -el rodaje de cada plano y la preparación del decorado correspondiente-, así como el tiempo previsto para cada una y las personas implicadas en ellas.

3.1.7. Búsqueda de financiación

El presupuesto para la realización de este cortometraje era escaso, por lo que según vimos los gastos que supondría en cuanto al transporte de actores, adquisición de *atrezzo*, desplazamientos del equipo, etc., decidimos buscar financiación. Lo hicimos por tres vías: concursos, financiación directa de empresas o particulares y financiación institucional.

Participamos en tres concursos en los que optábamos a distintos premios en metálico.

- Premis Universitat de València d'escritura de creació 2019. Presentamos el guion del cortometraje pero no fuimos seleccionadas.

- Concurs de guió Quartmetratges 2019⁷. Consequimos el primer premio con *El poble dorm* y recibimos 1.000 euros y un trofeo.
- Concurso 60” de Cultura Inquieta 2019. Participamos con una obra independiente. Recibimos el cuarto premio, no dotado de cuantía económica.

En cuanto a la financiación privada, redactamos un mensaje presentándonos tanto nosotras como el proyecto y adjuntamos un *teaser*⁸ con planos de los primeros rodajes y se lo enviamos a distintas empresas y particulares que pudieran estar interesados en apoyarnos económicamente, a cambio de aparecer en los títulos de crédito finales del cortometraje. Así obtuvimos un total de 60 euros.

Finalmente, contactamos con el Ayuntamiento de Castalla para proponerles participar en el cortometraje a cambio de hacer referencia explícita a la localidad en el guion y mencionar al Ayuntamiento como colaborador principal en los títulos de crédito. En un principio parecían dispuestos a participar, e incluso se mantuvo una reunión presencial con el responsable de Cultura. Nos pidieron elaborar un presupuesto de gastos, se lo enviamos y no volvieron a dar una respuesta concreta. Durante un tiempo volvimos a enviarles correos electrónicos preguntando si habían decidido participar, pero nunca llegaron a aclarar su postura, por lo que decidimos interpretarlo como un “no”.

3.2. Producción

La fase de producción se refiere al propio rodaje. En esta etapa la división de tareas fue más clara: Esther Mira se encargó de la grabación de sonido, Sara J. Martínez desarrolló las tareas de dirección de actores y de fotografía, Laura Ballesteró fue *script* y yo, operadora de cámara. La iluminación no fue responsabilidad de nadie, sino que todas nos encargamos de ella en conjunto porque ninguna tenía el conocimiento suficiente.

3.2.1. Gestión del tiempo y organización general

En este apartado se ha comentado la etapa de producción desde el punto de vista organizativo y de gestión de tiempo.

3.2.1.1. Un planteamiento optimista

El tiempo ha sido uno de los principales obstáculos a los que nos hemos enfrentado durante la producción de este cortometraje. Dependíamos de la disponibilidad del material prestado por la Universidad (únicamente los días de diario, durante los que

⁷ <https://quartmetratges.com/2019/10/30/palmars-2019/>

⁸ Término inglés para referirse a una campaña de intriga, que consiste en presentar un producto de forma fragmentada para despertar curiosidad al respecto

teníamos clase por la tarde), necesitábamos coordinar a doce actores, algunos con menos disponibilidad de la deseada, y al mismo tiempo teníamos que desplazarnos a Castalla.

Esto, sumado a la falta de experiencia en rodajes y a la gran cantidad de planos que era necesario grabar, se tradujo en que lo que se planteó durante la preproducción como tres días de grabación acabó convirtiéndose en nueve jornadas espaciadas entre el 24 de abril y el 18 de junio que suman más de 70 horas de rodaje (Anexo III).

El plan de rodaje inicial fue muy optimista: le reservamos un tiempo insuficiente a cada plano y no tuvimos en cuenta los cambios y la preparación que harían falta de uno a otro: el repaso del guion, la dirección de los actores, la colocación de la cámara, la adaptación de la iluminación... Por otro lado, *a posteriori* concluimos que la mejor opción habría sido grabar todos los planos generales los primeros días, cuando contábamos con todo el reparto, para tener una toma máster de cada escena por si finalmente no teníamos tiempo de rodar todo lo que teníamos en mente.

Esto no quiere decir que la organización planteada no estuviera justificada. Ya que la idea era tener tiempo para grabarlo todo entre el 24-04 y el 26-04, optamos por rodar en orden todos los planos salvo aquellos en los que hiciera falta romper o manchar la ropa de los actores, que los dejaríamos para el final. La grabación de todos los planos generales como primer paso habría sido un problema, ya que solo teníamos una ropa, y una vez estropeada no podríamos grabar planos más cortos de ellos en los que esta tuviera que estar intacta.

3.2.1.2. Un día de rodaje

Cada jornada de rodaje se organizaba así: Por la mañana, antes de que llegaran los actores, ensayábamos los distintos planos previstos para ese día y retocábamos la decoración respetando el *raccord*⁹, para lo que usábamos fotografías de referencia. Para esto, fue muy útil la cinta de carrocero, con la que marcábamos en el suelo la posición de cada actor en las distintas escenas.

Una vez presentes los actores, estos se preparaban en la habitación destinada a vestuario y maquillaje y comenzaba el rodaje. Como se preveía que las jornadas de grabación fueran largas e intensas, parte del presupuesto lo destinamos a comprar comida y bebida para que los actores pudieran disponer de ello cuando lo necesitaran. Además, cuando las horas previstas para el rodaje coincidían con la comida o la cena, les invitamos a comer.

A lo largo del día se sucedían las grabaciones de los distintos planos y su respectiva toma de audio: de esto hacía un seguimiento la *script* para facilitar la tarea de edición. El plan

⁹ Término inglés para referirse a la continuidad entre planos

de rodaje estaba impreso en papel y pegado en una pared para que todos, tanto nosotras como los actores, fuéramos conscientes del punto en el que nos encontrábamos y de lo que le faltaba por hacer a cada uno.

Una vez concluido el rodaje previsto para ese día, o cuando se hacía demasiado tarde, los últimos actores se iban a casa y nosotras recogíamos el equipo y lo llevábamos a casa de Esther Mira. Allí recargábamos las baterías de la cámara, revisábamos si era necesario comprar pilas para la grabadora y volcábamos el material en un disco duro. Mientras tanto, reorganizábamos el plan de rodaje y los *storyboards* del día siguiente y tratábamos de aplicar las conclusiones aprendidas cada día, para mejorar progresivamente la gestión del tiempo, tanto el nuestro como el de los actores. Esto por lo general se tradujo en importantes cambios en el guion técnico.

3.2.1.3. Doce actores, un salón

La confusión principal fue pensar que como en la mayoría de las escenas aparecen prácticamente todos los actores, al desarrollarse casi toda la trama en el mismo espacio, era necesario que estuvieran todos todo el rato, cuando lo realmente importante es quién aparece en cada plano. Este error estuvo más presente los primeros días, y poco a poco gestionamos mejor las convocatorias y los planes de rodaje para que, dentro de lo posible, nadie tuviera que estar allí más tiempo del necesario. Así que tratamos de agrupar los planos por actores, haciendo llegar a unos primero y a otros después.

Hay que valorar el esfuerzo y la flexibilidad de los actores cuando asumimos la imposibilidad de acabar el rodaje en tres días. Aun así, como las últimas grabaciones fueron en junio, los más mayores estaban en periodo de exámenes, lo que hizo necesario sustituir a alguno de ellos por dobles. Es el caso de Arnau, reemplazado por la actriz que interpreta a Alicia en varias ocasiones cuando no era necesario que se le viera la cara.

El principal problema fue con la actriz de Martina, ya que además vivía en Alicante y se trasladaba a Castalla en autobús, por lo que dependía del horario de este. Finalmente, hubo que replantear algunos de los planos en los que aparecía ella y hacer todo lo posible por condensarlos en un único día para que pudiera acudir al rodaje.

Por otro lado, como pasó mucho tiempo entre el primer día de grabación y el último, tuvimos que enfrentar problemas de *raccord* con algunos actores. Por ejemplo, la actriz de Flora nos avisó de que le iban a quitar los brackets cuando aún faltaban primeros planos imprescindibles de ella. Finalmente conseguimos retrasar su cita con el dentista.

3.2.2. Tarea desarrollada: Operadora de cámara

“Se debe poner cuidado en la visibilidad y legibilidad del color, de modo que (...) permita ver y entender gracias a las armonías o esquemas de contraste la utilización de determinadas paletas cromáticas. El contraste jugará un rol fundamental para que los objetos se destaquen, donde también juega la apariencia de su tamaño, posición o distancia. (...) Estos elementos permitirán que la puesta en escena se logre de manera exitosa.” (García, 2016, p.131)

Mi función durante el rodaje fue la de operadora de cámara. Muy útil de cara a mi posterior tarea como correctora de color, ya que pude tomar decisiones sobre la composición final de los planos, con la intención de otorgarle un papel clave a los colores.

3.2.2.1. Aspectos técnicos

La cámara utilizada fue la Blackmagic UrsaMini 4,6K, una herramienta desconocida para mí, ya que solo había utilizado cámaras réflex. Aunque este modelo registra en 4,6K, decidimos grabar en HD dada la previsión de un largo metraje que ocuparía mucho espacio si lo rodábamos a tanta resolución. Además, esto dificultaría el proceso de edición, al no contar con ordenadores con tarjetas gráficas lo suficientemente potentes como para trabajar de forma fluida con archivos tan pesados. Por otro lado, decidimos grabar a 25 fps por el mismo motivo, y el códec¹⁰ escogido fue el ProRes 422. Los títulos de crédito sí se rodaron en 2K y a 50 fps por su inferior duración, con la intención de experimentar con la alteración de la velocidad y la escala sin perder calidad.

En cuanto a los objetivos, Sara J. Martínez y yo tomamos la decisión de utilizar dos fijos: uno de 85mm y otro de 50mm. El primero lo utilicé para los planos más abiertos y el segundo para los primeros planos y planos detalle, dada su capacidad de aislar al sujeto u objeto principal del fondo con su reducida profundidad de campo (ver *Fig.16*).



Fig. 16: Detalle de la mano de Martina en el final D tomado con el objetivo de 50mm

¹⁰ Software que sirve para codificar o decodificar los datos digitales multimedia

3.2.2.2. Del *storyboard* al plano

Durante el rodaje, mi tarea consistía en trasladar al plano lo que se había concebido en papel. Esto fue sencillo en la mayoría de los casos, aunque en ciertos momentos la falta de espacio o necesidades técnicas específicas supusieron un problema.

Así ocurrió con los planos generales de doce actores. Al no haber podido hacer pruebas en la localización antes del rodaje, esperamos a tomar una decisión sobre la posición de la cámara para estos planos una vez en la casa. Cuando llegamos, vimos que había dos únicas posibilidades de conseguir que aparecieran todos los personajes en un mismo plano. Colocar la cámara dentro de la habitación de vestuario, que se corresponde con la puerta que se ve habitualmente detrás de Flora, o colocarla en la esquina de la puerta por la que entran Laia y Martina en la escena 5. Es por eso que la mayoría de estos generales están tomados desde el mismo punto: el primero, que permitía una composición de plano más coherente, dejando a Laia en el centro, mientras que la segunda opción (utilizada en la escena 12) dejaba muy poca libertad de movimiento detrás de la cámara.

Algún plano planteó dificultades por el ángulo que se pretendía obtener, como el picado de la escena 6 que representa el punto de vista de Laia. Este fue rodado colocando el trípode encima del colchón sobre el que estaban sentadas las protagonistas, ya que no había otra manera de conseguir ese encuadre. Por motivos de seguridad, hizo falta la ayuda de Laura Ballester, que se encargó de sujetarlo para que en ningún momento pudiera caer la cámara al suelo.

Cabe destacar el cuidado a la hora de respetar la regla de los 180 grados ¹¹, para lo que fue muy útil el *storyboard*. Aun así, en los momentos en que hubo que reinventar ciertas escenas en el momento por problemas de tiempo, fue difícil pensar en esto.



Fig. 17: Preparación del rodaje del plano final de la escena 12

¹¹ Pauta que dibuja una línea imaginaria entre dos elementos en escena que la cámara no debe cruzar

Por último, mencionar los efectos visuales no digitales. El plano en que Arnau se asoma por la ventana en la escena 12 y ve que hay una verja que antes no estaba ahí fue complicado de rodar, ya que ese elemento no pertenece a la ventana original. Para dar el efecto de que le habían aparecido unos barrotes, tuvimos que colocar delante de ella algo que diera esa impresión, y tener cuidado a la hora de grabar ese plano para que no se notara que era falso. Para ello, tuvimos que utilizar distintos puntos de apoyo como piezas de madera o una escalera, así como cuerdas para sujetarlo por arriba (ver *Fig. 17*).

3.2.2.2.1. Tres tipos de plano

Los planos obtenidos durante la grabación podemos clasificarlos en tres tipos: los estáticos, los que incluyen movimiento y aquellos en los que se producen cambios de enfoque. Los primeros son los que predominan, ya que al tener una limitación de tiempo se hizo inevitable simplificar el rodaje. Sin embargo, queríamos incluir también planos originales. Así, desde la primera escena encontramos cambios de foco, realizados con ayuda del *follow focus* y rodados en su mayoría con el objetivo de 50mm (ver *Fig. 18*).



Fig. 18: Cambio de foco de la fachada de la casa a la cara de Pol en la escena 1

Por otro lado, encontramos varios paneos, utilizados para relacionar narrativamente un elemento con otro o para seguir a un personaje que se desplaza. Lo primero ocurre en la escena 15, cuando Laia señala a Martina para explicar que si no dejan de jugar enfermarán (ver *fig. 19*); lo segundo, cuando Arnau se dirige hacia la ventana en la escena 12.

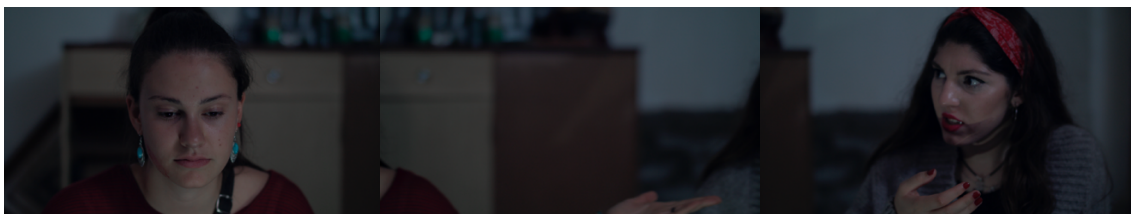


Fig. 19: Paneo de Laia a Martina en la escena 15

Además, en la escena 9 se realiza un *travelling* paralelo que recorre de derecha a izquierda, y viceversa, a todos los jugadores sentados en círculo mientras Laia explica los

distintos personajes del juego. Este fue rodado con la Dolly con la intención de introducir al espectador al máximo en la escena, haciendo de la cámara su mirada y siguiendo el movimiento de brazos del centro de atención del plano: Laia.

3.2.2.2. La narratividad de los planos

Desde un principio se buscó que la organización de los elementos en la composición del plano otorgara la importancia merecida a los colores con un valor narrativo concreto. Por ejemplo, en los planos generales Laia está en el tercio central y es el personaje del que más destaca su ropa de color rojo, que, como se ha comentado, hace referencia a su papel como desencadenante e hilo conductor de las muertes del cortometraje (ver *Fig. 20*).



Fig. 20: Plano general de la escena 15

En otros momentos, la composición o el ángulo del plano sirven para transmitir ideas sobre los personajes. Esto ocurre en la escena 13, cuando Mateo se enfrenta a Flora por haber desvelado su secreto, que entonces la audiencia aún desconoce. Esta discusión la hemos representado a través de una conversación plano-contraplano entre un picado y un contrapicado de Flora y Mateo, respectivamente (ver *Fig. 21*).



Fig. 21: Picado y contrapicado de la escena 13

En el cine, el plano picado, tomado en diagonal desde arriba, “ofrece la sensación de inferioridad del objeto o personaje” que se muestra; por su parte, el contrapicado, que se capta desde abajo, “da la sensación de mayor magnitud física” de este (Caldera, 2002,

p.12). La intención era mostrar a Flora como una persona más inocente y frágil, así como resaltar al mismo tiempo la agresividad con la que Mateo se dirige a ella.

Asimismo, el tamaño de los planos tiene implicaciones narrativas. Los planos generales los tomamos para que el espectador pueda hacerse una idea en cada escena de la disposición de los personajes. Los medios buscan delimitar el espacio para centrar la atención en un grupo más reducido de elementos. Así se muestra la muerte de Jordi, junto al que aparece su hermana, dada la gran fuerza narrativa que tiene ver la reacción de esta.

Por otra parte, con los primeros planos pretendemos revelar el interior de los distintos personajes a través de sus expresiones. Así vemos a Laia llorar la muerte de su novia, a Alicia rechazar a Mateo, o a Pol sentir ternura por la amistad entre Arnau y Flora.

También hemos recurrido a primeros planos para dar información de manera sutil al espectador más atento. El ejemplo más representativo de esto lo encontramos en la escena final de la alternativa en la que vence el pueblo, donde a simple vista solo vemos a Flora respondiendo a Laia que no quiere volver a jugar (ver *Fig. 22*). Así podría parecer que simplemente han vuelto al pasado y a este personaje no le apetece iniciar otra partida. Sin embargo, Flora ya no lleva el collar con la cruz. Es decir, que además ha perdido la fe después de todo lo que les ha ocurrido a ella y a sus seres queridos. No tendría sentido mostrar esto con un plano más abierto, porque no quedaría claro el centro de atención.



Fig. 22: Flora sin colgante en la escena final y con él en la 17

Por último, también hemos recurrido a planos detalle, principalmente para mostrar las fichas desde el momento en que Martina y Laia encuentran el juego en la habitación. Se utiliza cuando Laia explica las normas al resto, o tras la muerte de cada uno de los personajes para darle la importancia necesaria a la revelación del papel que ha jugado cada uno durante la partida.

3.2.3. Iluminación

Este ha sido uno de los aspectos más complicados del rodaje, junto y a causa de los constantes cambios producidos en el guion técnico y el plan de rodaje a medida que

asumíamos que era inviable grabarlo todo en el tiempo previsto. Además, ninguna de las cuatro estudiantes asumió directamente el control de la luz porque ninguna tenía el conocimiento suficiente para hacerlo sola, además de que cada una ya tenía asignada una tarea fundamental durante el rodaje que no podía dejar de lado.

Habría sido muy útil contar con una persona más en el equipo técnico que se hubiera encargado del control de la luz. Al no tenerla, se produjo una situación de descontrol. Durante el rodaje nos centramos más en completar planos y escenas que en cuidar la iluminación para que esta fuera la adecuada y se mantuviera constante y lógica. Esto ha hecho que en algunas escenas las luces y sombras no tengan una justificación narrativa. Esta experiencia nos ha servido para valorar la gran importancia de la iluminación.

Cabe mencionar que desde el punto de vista de la iluminación se trataba de un proyecto complejo, ya que, al desarrollarse la trama en una casa abandonada, en esta no debería haber corriente eléctrica y la única fuente de luz que podría justificarse era la de una linterna o farolillo. Recurrir únicamente a este objeto para iluminar las escenas nocturnas nos pareció ilógico, ya que habría dado lugar a planos muy oscuros y difíciles de corregir sin generar ruido por su reducido rango dinámico. Así que optamos por utilizar cuarzos de 1kW, cuya intensidad pretendíamos regular con un *dimmer*. Sin embargo, esto no funcionó, por lo que decidimos utilizarlos en su potencia completa, ya que nos parecía más sencillo oscurecer un plano en postproducción que aclararlo. Aun así, intentamos reducir la cantidad de luz enfocando la pared en lugar del elemento o personaje principal, para que la iluminación que le llegara a aquel fuera la rebotada y no la directa.

Algo que sí se mantuvo tal y como se había planeado durante la preproducción fue la utilización de filtros naranjas y azules para las escenas de tarde y de noche respectivamente. Esto lo hicimos para facilitar la consecución, durante la postproducción, de la paleta de color y la estética definidas inicialmente.

Aun así, hubo decisiones que tomamos que han dificultado la fase de etalonaje, como se ha comentado en el apartado correspondiente. Es el caso de colocar, para las escenas nocturnas, un foco fuera de la ventana del salón simulando la luz de la luna. Esto, en lugar de ayudar a crear una atmósfera adecuada, ha dado lugar a planos con una iluminación más parecida a la tarde que a la noche.

Por lo que respecta a la escena 1, la única que tiene lugar en el exterior, esta se rodó sin iluminación artificial. Por eso, se destinó a ella un día y una franja horaria en que los que luz natural fuera adecuada y en los que no se previeran cambios notables en las condiciones de iluminación a lo largo de los 45 minutos que reservamos para el rodaje.

Es decir, se evitó rodarlo en momentos concretos como el atardecer o el amanecer y se escogió un día con el cielo despejado. El resultado fue el esperado.

3.3. Postproducción

La postproducción es la última fase del proceso audiovisual. Se refiere a la manipulación del material que se ha generado durante el proceso de producción. En este proyecto, ha implicado montaje, efectos digitales, etalonaje, animación y grafismo. Las dos primeras las ha llevado a cabo Esther Mira; la penúltima, Laura Ballestero y la última, Sara J. Martínez. Por mi parte, he desarrollado la tarea de etalonaje.

Inicialmente nos planteamos realizar las cuatro todas las tareas, dividiéndolas en partes. Tras hablar con los tutores, decidimos especializarnos cada una en una para facilitar la organización y para que cada una aportara un estilo propio dentro de una estética global.

3.3.1. Aspectos técnicos

Desde el punto de vista técnico, a continuación se describen tanto el equipo como el *software* empleados para la corrección de color.

3.3.1.1. Equipo

Los recursos empleados para la corrección de color han sido: Ordenador portátil MSI GV62 8RC, ordenador de mesa iMac Retina 5k 27” y tableta gráfica Wacom Intuos S.

A lo largo del proceso he cambiado o incluido herramientas para solucionar problemas. Al principio solo usé el ordenador portátil, pero era difícil trabajar con precisión únicamente con el *touchpad* o el ratón. Por lo que compré una tableta gráfica, que ha facilitado notablemente la tarea y me ha permitido obtener un mejor resultado. Por otro lado, aunque los ordenadores de MSI tienen tarjetas gráficas potentes, la de este ha resultado no serlo lo suficiente. He desarrollado prácticamente todo el trabajo con él, aunque a menudo aparecía un cuadro de diálogo indicando que la memoria de la GPU estaba llena. Pero a la hora de exportar surgieron problemas, por lo que tuve que recurrir a un ordenador Mac prestado, con una tarjeta gráfica Radeon Pro 580X con 8 GB, frente a los 4G de la NVIDIA GEFORCE GTX1050 de mi ordenador portátil. Tuve que formatear en ExFAT mi disco duro para que fuera compatible con el sistema operativo.

3.3.1.2. Software: DaVinci Resolve 16

En cuanto al *software*, he utilizado la versión gratuita de *DaVinci Resolve 16* por varios motivos. Para empezar, es el programa más utilizado para el etalonaje digital en el ámbito

profesional. Además, Esther Mira escogió *Final Cut*¹² para el montaje, y la compatibilidad entre ambos programas es muy alta. También es importante el hecho de que se puede descargar gratuitamente desde la web de BlackMagic.

Por último, remarcar que su interfaz es oscura, lo que “reduce la fatiga visual” (Mendiola, 2019), ya que “los ojos se relajan y dejan de recibir intensos estímulos”. Algo importante teniendo en cuenta que la corrección de color se ha realizado con la luz apagada para que esta no afectara a la percepción real de los colores en pantalla.

A continuación, se han comentado algunas de las características y herramientas más destacables de *DaVinci Resolve*: las más utilizadas para la realización de este proyecto.

3.3.1.2.1. Nodos en lugar de capas

Uno de los primeros aspectos a tener en cuenta es que *DaVinci* no trabaja con capas sino con nodos, algo así como “un diagrama de flujo para cada clip individual” (Saccone y Scoppettuolo, 2019, p.296). El orden de estos es crucial, ya que se crean de izquierda a derecha y cada nodo nuevo parte del resultado de todos los anteriores (ver Fig. 23).

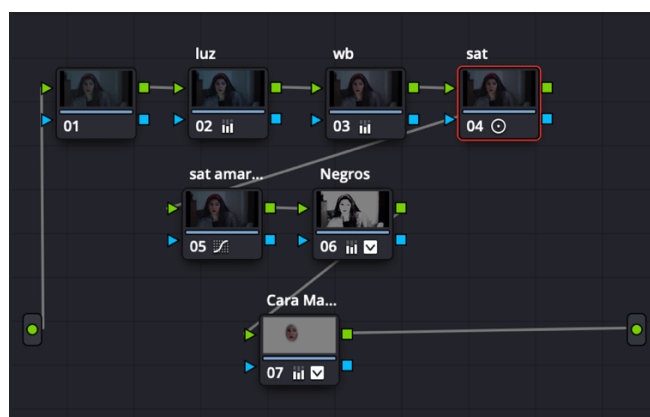


Fig. 23: Nodos en *DaVinci Reolve 16*

Existen distintos tipos de nodos. Para este cortometraje se han utilizado principalmente dos: los seriales, que cumplen la descripción anterior, y los paralelos. Estos últimos se utilizan cuando se quiere realizar más de una corrección a partir de un mismo nodo y que una no parta de la otra, sino ambas del mismo. Por ejemplo, en el caso de *El poble dorm*, se ha recurrido a este tipo de nodos en la mayoría de planos generales nocturnos para corregir a partir del vídeo original, por un lado, la iluminación general del plano y, por otro, la de la zona en la que aparece el farolillo, para evitar quemar la imagen.

¹² Software de edición no lineal de vídeo de Apple compatible con el sistema operativo Mac OS X

Además, los nodos pueden ser estáticos o dinámicos. Estos últimos son aquellos en que se anima con *keyframes*¹³ alguna de sus características. Por ejemplo, cuando la zona a la que afecta la corrección de ese nodo desaparece del plano o es tapada por otro elemento, se reduce su opacidad al cero para que no se aplique su efecto cuando no es necesario.

3.3.1.2.2. Herramientas de visualización

En cuanto a las herramientas de análisis que ofrece, encontramos cuatro, que se pueden ver haciendo click derecho en el clip y seleccionando ‘*show scopes*’ (ver Fig. 24):

- Forma de onda. Muestra una gráfica de la luminancia de la señal de vídeo con la escala mw, cuyos límites son 0 y 1023, conocidos como *broadcast safe* (Portillo, 2012, p.17). Lo que esté entre 1023 y 768 son los blancos, entre 768 y 256 están los medios tonos y lo que esté entre 256 y 0 son los negros (Abellán, s.f.).
- *RGB Parade*. Hace lo mismo que la forma de onda, pero separando la información de cada canal: rojos, verdes y azules.
- Vectorscopio. Ofrece información sobre la crominancia, mide el tono y la saturación a través de vectores que se acercan a los colores del vídeo (Portillo, 2012: 18), representados en los extremos con letras: R (rojo), M (magenta), B (azul), C (cian), G (verde), Y (amarillo), imitando el círculo cromático.
- Histograma: Por medio de un gráfico, indica el rango tonal, colocando a la izquierda los negros (el 0) y a la derecha los blancos (el 100). El eje Y se corresponde con el número de píxeles de cada rango.

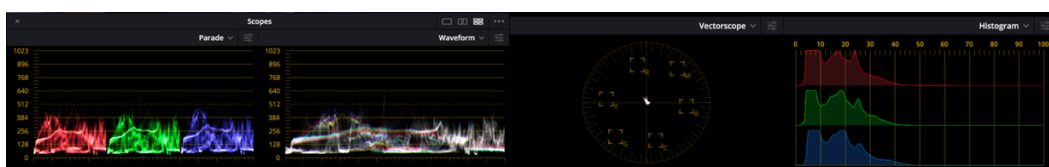


Fig. 24: Herramientas de visualización de *DaVinci Resolve 16*

3.3.1.2.3. Ruedas y barras de color

A la hora de manipular la imagen, las herramientas básicas son las ruedas o círculos cromáticos y las barras de color (Fig. 25). Estas son básicas para la corrección primaria. Ambas están divididas en cuatro grupos: El *Lift*, que afecta a las zonas oscuras de la

¹³ Término en inglés para referirse a fotogramas clave

imagen, el *gamma*, que modifica los medios tonos, el *gain*, que altera las zonas claras y el *offset*, que varía los tonos o la iluminación de todo el vídeo.

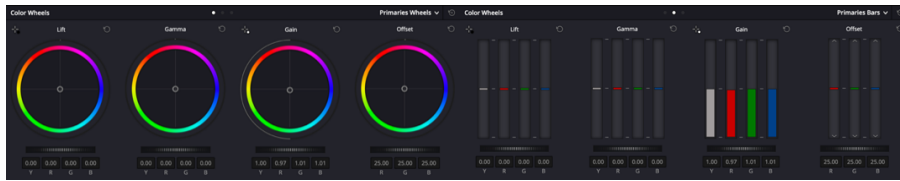


Fig. 25: Círculos cromáticos y barras de color en *DaVinci Resolve 16*

Las ruedas de color permiten modificar los colores y la luminosidad de la imagen. Las barras hacen lo mismo pero ofrecen una mayor precisión, al estar divididas por canales RGB, a los que además se añade uno de luminancia (Y).

En la parte inferior de esta ventana existen distintos controladores que permiten modificar características de la imagen como contraste, saturación, tono o temperatura.

3.3.1.2.4. Curvas

Este *software* ofrece distintas posibilidades de control con curvas. La más básica es la que se puede encontrar en cualquier programa de edición de imagen, que muestra una gráfica con un histograma como referencia y permite modificar tanto la curva de la luminancia como la de canal RGB. Pero además, en *DaVinci* se pueden controlar otras características por medio de curvas en una gráfica como la que se muestra en la Fig. 26.

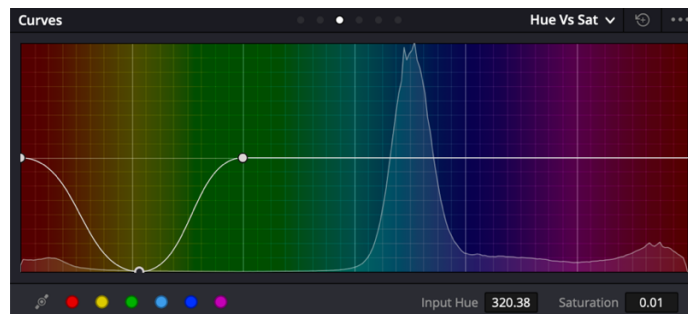


Fig. 26: Desaturación de los tonos amarillos con curvas en *DaVinci Resolve 16*

Permite enfrentar tono vs. tono, para corregir el tono de colores específicos, tono vs. saturación, tono vs. luminancia, luminancia vs. saturación y saturación vs. saturación. En estos dos últimos, lo más habitual es bajar la saturación a las zonas más luminosas y subírsela a las más oscuras, o reducir la saturación de las zonas más saturadas y viceversa.

3.3.1.2.5. Máscaras

Para las correcciones secundarias, una herramienta clave son las máscaras, que pueden crearse con formas predeterminadas o con la pluma. Estas sirven para delimitar una zona

de la imagen, bien para que una corrección solo le afecte a esta o para excluirla de la selección final. La máscara afecta únicamente al nodo en que se crea.

Uno de los aspectos más interesantes de esta herramienta es la posibilidad de realizar un seguimiento 3D de la zona a la que afectan (ver *Fig. 27*). Esto es muy útil cuando el plano cuenta con movimiento de cámara o cuando el objeto o personaje al que se le aplica la máscara se desplaza. En caso de que el traqueo automático no sea el óptimo, se puede modificar manualmente de forma sencilla.



Fig. 27: Máscara 3D para seguir el movimiento de la cara de Arnau

3.3.1.2.6. Qualifyer

El *qualifyer* es un cuentagotas que permite hacer selecciones que se pueden mejorar desplazando o ampliando los límites del tono, la saturación o la luminancia tolerados. Asimismo, en la sección *Matte Finesse* hay opciones de reducción de ruido, desenfoque del radio o limpieza de las zonas blancas o negras del mate. Esta herramienta ha sido especialmente útil en el cortometraje para seleccionar las zonas negras y oscurecerlas para conseguir la estética definida en un primer momento (ver *Fig. 28*)

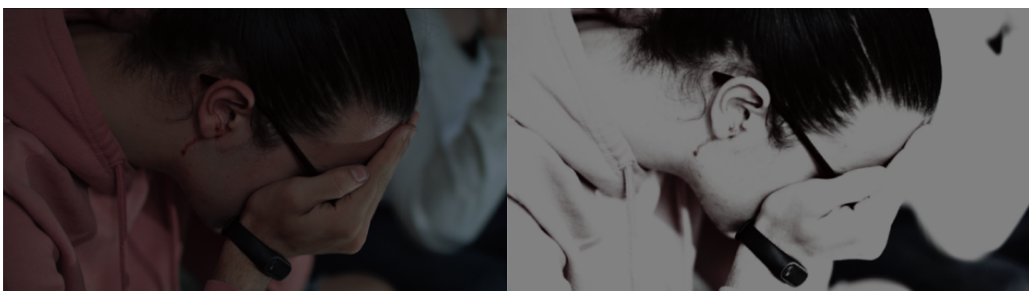


Fig. 28: Plano y selección por qualifyer de las zonas oscuras en *DaVinci Resolve 16*

3.3.2. Workflow

3.3.2.1. Workflow global

Entre las cuatro diseñamos un *workflow*¹⁴ (Anexo IV) para representar de manera visual cómo gestionaríamos el material y con qué formato lo compartiríamos entre nosotras, así como los *softwares* a emplear en cada paso. También creamos un calendario de plazos. Ambos eran poco realistas y hemos tenido que modificarlos durante la postproducción.

En lo que afecta directamente al etalonaje, comentar que desde edición se han generado FCPXML¹⁵ para cada escena, y que después se han exportado en ProRes 422 desde *After Effects*¹⁶ los planos con efectos, que han sido añadidos al montaje en *DaVinci*. Finalizada la corrección de color, se ha enviado una exportación en ProRes 422 a Laura Ballester, quien ha aplicado con distintos modos de fusión la animación y las texturas, y ha exportado escena a escena el resultado en ProRes 422. Esto ha vuelto a *Final Cut*, donde se han realizado el montaje final, combinando escenas y títulos de crédito.

Como cada una de las estudiantes nos encontramos en una ciudad distinta, ha sido necesario recurrir a *FromSmash*, una página web de transferencias de archivos sin límite de peso, para compartir entre nosotras los brutos, XML y exportaciones.

3.3.2.2. *Workflow* para la corrección de color

El etalonaje del cortometraje *El poble dorm* se ha realizado en dos etapas. Una comenzó en julio de 2019 y la segunda, en diciembre del mismo año. La primera podría definirse como un proceso de adaptación al software y a las necesidades del proyecto a partir de unas nociones básicas. Durante este tiempo me di cuenta de que necesitaba una formación más amplia, ya que los resultados obtenidos no se correspondían con los esperados. Por eso, decidí realizar un curso online de etalonaje digital impartido por una colorista. En este adquirí conocimientos muy útiles que me han servido para, durante la segunda etapa, en la que retomé el proyecto desde cero, conseguir resultados que se adaptan mejor a los objetivos iniciales (ver *Fig. 29*) tras más de 140 horas de postproducción (Anexo V).



Fig. 29: Fotograma de la corrección de color del Final C en julio y ahora

¹⁴ Término inglés para referirse al flujo de trabajo

¹⁵ XML generado por *Final Cut Pro X*

¹⁶ Software de Adobe para composición multicapa empleado para postproducción de vídeo

Por otra parte, en el curso aprendí que de cara a la corrección de color habría sido mejor grabar el cortometraje en logarítmico¹⁷ para poder tener más información de altas luces, medios tonos y negros, algo que desconocíamos en el momento del rodaje y que pondremos en práctica en futuros proyectos.

En ambas etapas he dividido el proceso en las fases tradicionales (Utray, 2015, p.162):

- Corrección primaria. Equilibrar en términos de contraste y color los distintos planos con un estilo neutro.
- Corrección secundaria. Se aplica a zonas concretas de la imagen, como rostros.
- Creación de un estilo visual. No comienza hasta completar las dos fases previas. Se trata de conseguir el look definido para el proyecto.

Por otro lado, en ambas etapas he trabajado con un proyecto individual para cada escena, por motivos técnicos en cuanto a la potencia de la tarjeta gráfica de mi ordenador. El proceso de cada escena ha consistido en importar el FCPXML, revincular los archivos y comenzar la corrección siguiendo las fases descritas.

“La corrección de color es una tarea laboriosa que exige trabajar metódicamente y minuciosamente primero en cada plano de la película y posteriormente en el conjunto de planos.” (Utray, 2015, p.162).

Para igualar los distintos planos de una escena entre sí, siguiendo los consejos de Abellán (s.f.), he dado comienzo a la corrección primaria con los planos más generales, y progresivamente he igualado el resto tomando estos como referencia a través de *stills*¹⁸. Este recurso también ha sido útil a la hora de mantener la coherencia cromática entre las distintas escenas, algo imprescindible ya que: “

“Cuando se visualiza la secuencia editada completa, las inconsistencias de color y contraste hacen evidente la edición y sacan a la audiencia de la escena.” (Van Hurkman, 2014, p.18)

Todos los clips han contado con los siguientes nodos seriales como base en la corrección primaria. Estos han sido completados con otros según las necesidades:

- Original: Creado por si en algún punto es necesario recuperar información

¹⁷ Modo de grabación que no está limitado a los parámetros de la cámara en el momento del rodaje y que da lugar a una imagen desaturada y sin contraste que debe corregirse en postproducción

¹⁸ Instantáneas que sirven para guardar las correcciones aplicadas a un clip conservando los nodos

- Iluminación: Ajuste neutro de las altas luces, los medios tonos y los negros
- *White balance*: Corrección neutra de los tonos
- Saturación y contraste: Nivelación de estas dos características

Para la corrección secundaria, se han usado máscaras y *qualifyer* para afectar por separado a distintas zonas, como caras, ropa, paredes, ventanas y el farolillo. En los siguientes apartados se ha comentado con mayor profundidad el trabajo realizado durante el proceso de corrección de color.

3.3.3. Escenas de tarde vs. Escenas nocturnas

Dentro de la corrección de color, hay que establecer una distinción entre las escenas que se desarrollan por la tarde y las de noche. El punto de inflexión es la escena 8, en la que se ve anochecer mientras Laia explica las normas del juego. Ambos grupos se diferencian estéticamente. Mientras las escenas de tarde se caracterizan por los tonos cálidos y saturados, las nocturnas tienen una tonalidad más fría y desaturada (ver *Fig. 30*)

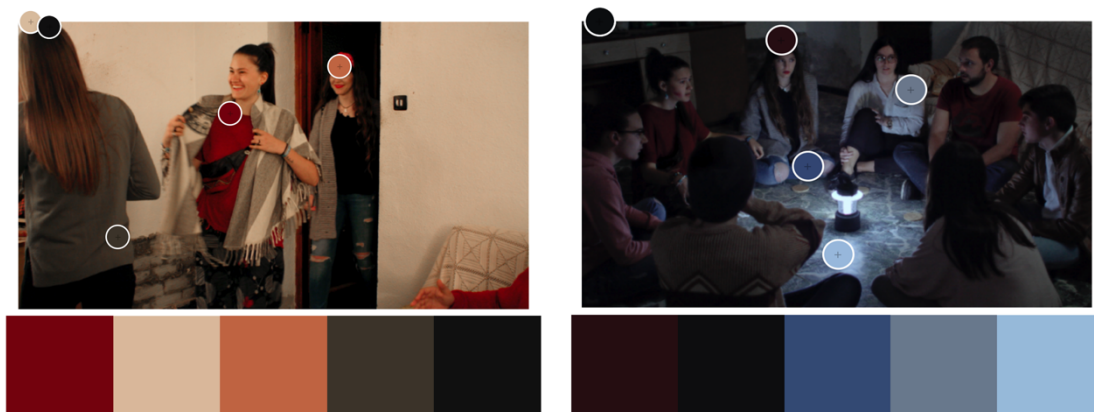


Fig. 30: Paleta de color de una escena de tarde y de una nocturna

Por un lado, se ha recurrido a estos dos *looks* para representar que cada grupo se desarrolla en un momento del día: la tarde y la noche, que, como se ha comentado, se han asociado desde los inicios del cine a los tonos naranjas y azules. Por otra parte, se ha realizado de forma tan evidente para dejar claro que, pese a desarrollarse toda la trama en un mismo espacio, este no es el mismo durante la tarde, cuando se trata simplemente de una casa abandonada con un ambiente festivo, que por la noche, cuando comienzan a ocurrir sucesos sobrenaturales. Aun así, el color naranja también se asocia al peligro (Heller, 2008). Además, se ha buscado un resultado estético oscuro, pensado para que la audiencia vea el cortometraje con la luz apagada y así favorecer su inmersión en el ambiente.

Asimismo, mencionar que una de las principales dificultades del etalonaje del cortometraje ha sido justo el hecho de que solo haya un escenario, lo que ha requerido una especial atención no solo al *raccord* entre planos sino también entre escenas.

3.3.3.1. Escenas de tarde

Las escenas que se desarrollan por la tarde pueden dividirse a la vez en dos grupos distintos: las de exterior y las de interior. En la primera categoría solo está la escena 1; en la segunda podemos incluir de la 2 a la 7 y la escena final de la decisión E.

Aunque cada escena ha contado con una corrección de color única en función de las necesidades de sus planos, podemos identificar ciertas correcciones secundarias comunes:

- Caras. Se ha mejorado su iluminación y su color para resaltarlas.
- Ventanas. En algunos planos no se colocaron focos detrás de la ventana, por lo que se ha tenido que dar la apariencia de que en el exterior hay luz.
- Ropa. En ocasiones, la corrección global del clip ha alterado el tono de la ropa de los personajes. Esto se ha solucionado con máscaras no solo para preservar los colores dada su importancia, sino también en términos de *raccord* entre clips, especialmente cuando este elemento se mantiene de un plano al siguiente.
- Paredes. Muchos brutos tenían un tono amarillo poco estético que se notaba especialmente en las paredes, cruciales además para la fluidez del corte.
- Negros. Las cámaras no los registran puros para no empastar la imagen y perder información. Esto se ha resuelto no solo en la corrección primaria sino también en la secundaria, usando el *qualifyer* para reducir el *lift* de las zonas más oscuras.

3.3.3.2. Escenas nocturnas

Este grupo lo conforman todas desde la 9 salvo el final de la decisión E. En este caso, las correcciones más comunes han sido las siguientes, a las que hay que sumar los rostros, la ropa y los negros, que se han tratado como en las escenas de tarde.

- Ventanas: En este caso se ha buscado disimular la luz proveniente del exterior, reduciendo las altas luces de forma independiente del resto de la imagen.
- Paredes: Al igual que en las escenas de tarde, se ha reducido la saturación de los amarillos, pero también ligeramente la de los azules.

- Luz del farolillo: La corrección de luz de los planos donde aparece este elemento se ha hecho en dos nodos: uno para la imagen sin el farolillo y otro para este.
- Reflejo de luz en el suelo: En los planos detalle de las fichas, se ha creado artificialmente el reflejo del farolillo para ubicar al espectador.

3.3.4. Desglose por escenas

En los siguientes apartados se ha realizado un desglose de la corrección de color aplicada a cada escena de imagen real. Se han excluido en la numeración las que son únicamente de animación, ya que en ellas no ha habido proceso de etalonaje.

3.3.4.1. Escena 1

Esta es la única escena que transcurre en el exterior. En ella, unos jóvenes están en el exterior de la casa, cuando oyen un ruido que proviene de ella y Eli decide averiguar qué ocurre. Los brutos de esta escena (ver *Fig. 31*) están poco saturados, además de que algunos son excesivamente oscuros. Por otra parte, en los blancos se aprecia un exceso de verde y hay una diferencia notable entre planos que hace evidente el montaje.



Fig. 31: Escena 1 antes y después de la corrección de color.

Además de lo mencionado en el apartado del *workflow* general, que se ha seguido en todas las escenas y no se comentará de nuevo, cabe destacar las siguientes correcciones:

- Reducción de la saturación del tono morado de las zapatillas de Alicia. Para ello se han utilizado una máscara y la selección con cuentagotas.
- Reducción de la saturación y el nivel de rojos del tronco del árbol con una máscara, para generar profundidad separándolo visualmente del muro (*Fig. 32*).

- Selección de las hojas por *qualifyer* para resaltar su verde con curvas (Fig. 33).

Asimismo, se han igualado entre planos el jersey de Alicia y la sudadera de Pol.



Fig. 32: Tronco antes y después de la corrección de color



Fig. 33: Hojas antes y después de destacar el verde

3.3.4.2. Escena 2

Es la primera escena que sucede en el interior de la casa. Eli descubre que allí hay otro grupo al que conoce y decide unirse. Hay una gran diferencia entre los distintos planos originales (Fig. 34). La más destacable es que aquellos en los que se muestra el sofá donde están sentados Pau y Marc tienen un tono muy amarillo con respecto al resto. Además, el plano de Helena es demasiado claro, mientras los de Mateo y Jordi son bastante oscuros.



Fig. 34: Escena 2 antes y después de la corrección de color.

Las correcciones más destacables de la escena son:

- Corrección del tono de rojo de la sudadera de Marc por corrección secundaria con curvas. Se ha modificado el tono vs. tono y el tono vs. luminancia de los rojos (*Fig. 35*). Esta corrección también se ha aplicado al marco de la puerta.
- La corrección de luz de los planos en que aparece la ventana se ha hecho con nodos paralelos a partir del original. Con una máscara se ha seleccionado la cortina y se ha corregido por un lado esta y por otro el resto. En la ventana se han reducido el *gain* para solucionar el aspecto quemado. Además, en el primer clip hay movimiento de cámara, lo que ha requerido un seguimiento 3D de la máscara.



Fig. 35: Sudadera antes y después de la corrección del tono

Además, se ha reducido la saturación de los amarillos para las paredes y se ha ajustado el color de las camisas de Eli y Pau para mantener la coherencia entre los distintos planos.

3.3.4.3. Escena 3

Entre la escena 2 y la 3 se produce una elipsis en la que se suprime el momento en el que los amigos de Eli entran en la casa. Este salto temporal se ha reforzado con la corrección de color. A partir de ese momento, las escenas son más oscuras y más anaranjadas para reflejar que se aproxima el atardecer.

Esta ha sido una escena complicada ya que los planos originales eran demasiado oscuros (ver *Fig. 36*). Este ha sido uno de los problemas más comunes a raíz del desconocimiento de iluminación y de la cámara.

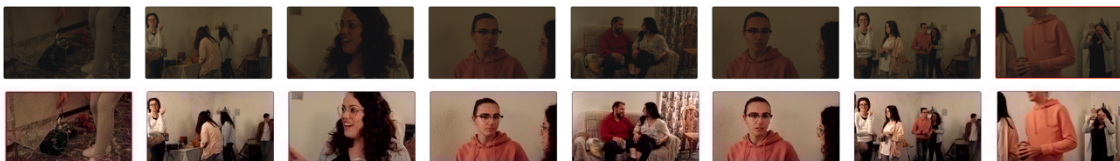


Fig. 36: Escena 3 antes y después de la corrección de color

Las correcciones a destacar de esta escena son:

- La tonalidad de los planos era muy amarilla, para lo que ha sido muy útil la desaturación de este color (*Fig. 37*), a la que se ha recurrido también en otras.
- Se han igualado los tonos de la pared entre planos, para facilitar las transiciones, por medio de la selección con *qualifyer* de esa zona (*Fig. 38*).
- En el plano de Pau y Marc en el sofá debería entrar el sol por la ventana, pero no lo hace porque se rodó con la persiana bajada. Se ha añadido esta luz artificialmente con una máscara en esa zona (*Fig. 39*).



Fig. 37: Plano general antes y después de reducir la saturación de los amarillos



Fig. 38: Transición antes y después de igualar los tonos de la pared



Fig. 39: Antes y después de iluminar la ventana

3.3.4.4. Escena 4

En esta escena, Flora se dirige hacia Mateo para hablar. En este caso los brutos son también bastante oscuros y diferentes entre sí (*Fig. 40*).

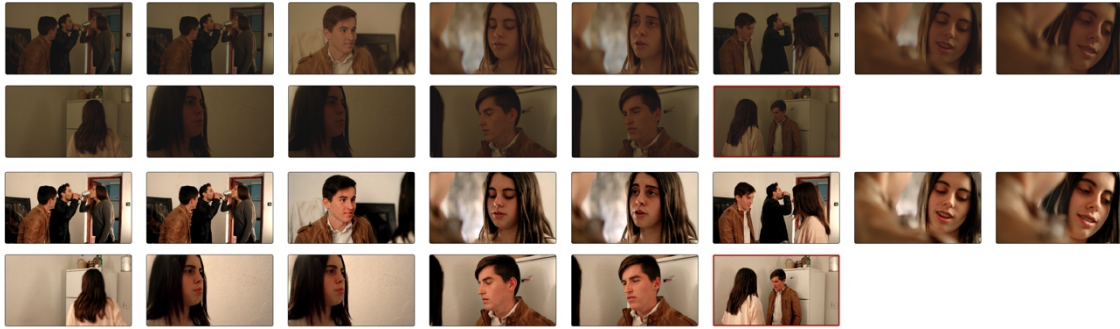


Fig. 40: Escena 4 antes y después de la corrección de color

Cabría destacar especialmente los siguientes aspectos:

- Corrección de la chaqueta de Mateo para igualar su color entre planos. Para ello, se han combinado las máscaras y el *qualifyer* para seleccionar los tonos marrones.
- Al corregir la luz de aquellos planos en los que aparece la ventana de fondo, para evitar que esta zona se quemara, se ha corregido con un nodo paralelo independientemente (*Fig. 41*).



Fig. 41: Ventana antes y después de la corrección con nodos paralelos

3.3.4.5. Escena 5

En este momento llegan Laia y Martina, que van a la habitación a dejar los abrigos. De nuevo, los planos se rodaron demasiado oscuros (*Fig. 42*). Sin embargo, tienen una tonalidad similar entre ellos, por lo que no ha resultado muy difícil igualarlos. Además, se parecen bastante a los de la escena 4, por lo que se ha partido del *still* del plano general de aquella, que se ha modificado para adecuarlo a la nueva disposición.



Fig. 42: Escena 5 antes y después de la corrección de color

Al tener tanta presencia las paredes, por ser todos planos generales, ha sido especialmente importante el recurso a la desaturación de los amarillos. Además, se ha modificado el tono de la chaqueta de Flora para mantener el *raccord* entre esta y la escena 4. Lo más reseñable de esta corrección de color ha sido:

- En el primer plano general se apreciaba el reflejo del cuarzo en la pared. Esto se ha disimulado con una máscara circular difuminada en esa zona en la que se han reducido las altas luces. Esta corrección se ha realizado paralela a la luminancia, partiendo del original, para no perder información.
- Igual que en la escena 3, el general del sofá se grabó sin iluminación desde el exterior, por lo que esto se ha tenido que resolver con una máscara con la que se ha aclarado la zona, a la que además se ha dado un tono anaranjado (*Fig. 43*). Como Laia y Martina se cruzan por delante de la cortina, se han tenido que añadir dos máscaras de exclusión que se han animado *frame*¹⁹ a *frame* para seguir las, de modo que no les afectara a ellas la modificación aplicada en esa zona.



Fig. 43: Ventana antes y después de la corrección de color

3.3.4.6. Escena 6

Esta escena es una de las pocas en las que la acción ocurre fuera del salón. En ella, Laia y Martina dejan los abrigos sobre la cama mientras comentan lo que esperan de la noche. Al sentarse, Martina descubre las fichas del juego y Laia propone iniciar una partida.

Pese a que todos los planos de esta escena se rodaron el mismo día, con los mismos recursos de iluminación y en la misma franja horaria, existen grandes diferencias entre ellos (*Fig. 44*). Especialmente desde el punto de vista del color, donde además se puede apreciar una tendencia al azul. Esta ha sido una de las más complicadas del grupo de la tarde. De hecho, cabe mencionar que inicialmente Esther Mira había incluido en el montaje un plano que se rodó a contraluz con la ventana detrás de las chicas, y tras intentar en varias ocasiones igualarlo al resto le solicité cambiarlo porque me resultó imposible.

¹⁹ Término inglés para referirse a fotograma



Fig. 44: Escena 6 antes y después de la corrección de color

Aunque el escenario es distinto, la pared es la misma, por lo que también se ha aplicado una reducción de la saturación de los amarillos para limpiarla. Por otro lado, para mantener la continuidad, se ha igualado el tono de la camiseta de Laia entre planos. Lo más destacable de esta escena ha sido la cantidad de nodos necesarios para conseguir el aspecto deseado (Fig. 45).



Fig. 45: Plano original y resultado junto a los nodos empleados

3.3.4.7. Escena 7

De nuevo nos encontramos ante una elipsis: en la escena anterior Laia propone jugar y en esta Jordi y Helena le responden, ya en el comedor, que no. Los demás se interesan y Laia comienza a leer las instrucciones. Se puede ver en la Fig. 46 que los brutos de esta escena eran de nuevo altamente oscuros, además de tener una tonalidad entre rosácea y azulada, a lo que hay que sumar que el primer plano es completamente diferente al resto. Han sido grandes dificultades que me ha llevado a comenzar de nuevo el plano en más de una ocasión hasta que he conseguido un resultado convincente.

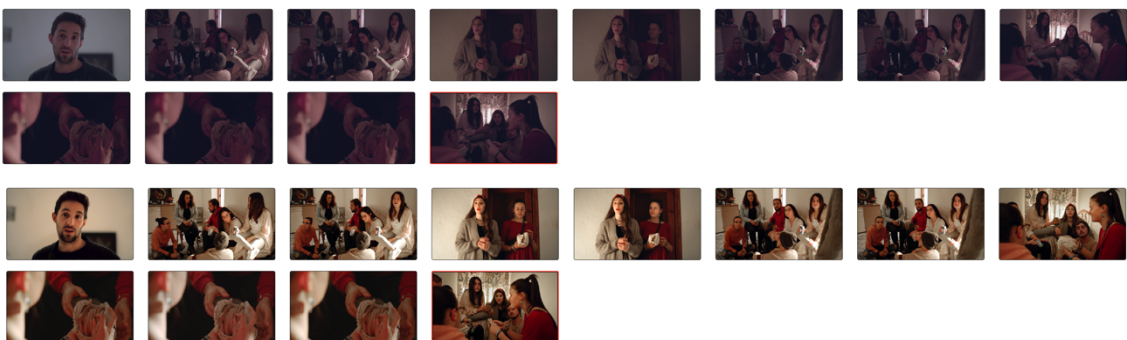


Fig. 46: Escena 7 antes y después de la corrección de color

Las referencias para la corrección de esta escena han sido *stills* de la 6 y de la 5. Ha sido difícil obtener planos con colores naturales como en las anteriores. Aunque el resultado final es lo más similar que se ha conseguido, se puede apreciar que estos son más naranjas y tienen más ruido dada la baja calidad en términos de iluminación de la grabación.

Lo más destacable de la corrección de esta escena ha sido:

- Al tener un tono tan azulado, una vez corregidos luz y color, se sigue apreciando este desvío especialmente en los negros. Por eso, en el nodo creado para el contraste de los negros, también se ha reducido el nivel de azul en las bajas luces.
- El primer clip, además de ser muy diferente al resto, tiene tanto movimiento de cámara como cambio de foco. Por eso ha sido el último que he corregido. He buscado que el paso del final de este plano al principio del siguiente se produzca de forma fluida. Por ello, he empezado corrigiendo la composición final. Después he ajustado las correcciones (luz, tono, etc.) para el principio del mismo a través de nodos dinámicos, cuyo cambio se produce progresivamente durante el cambio de foco desde Helena hasta Alicia. Además, las máscaras de corrección de rostro y cuello, además de tener seguimiento 3D, son dinámicas: su opacidad está animada para que dejen de actuar cuando desaparecen de cuadro (ver Fig. 47).

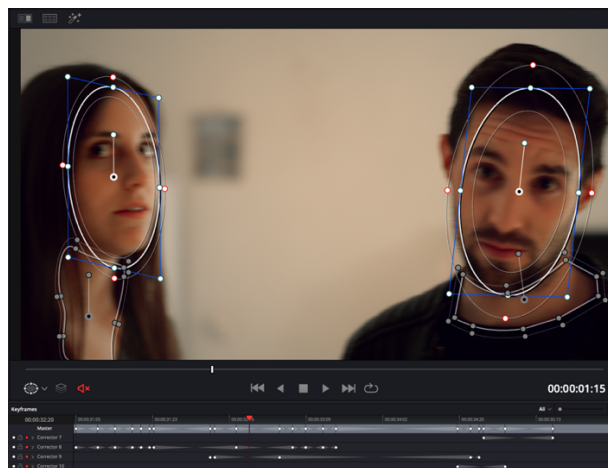


Fig. 47: Máscaras de rostro y cuello y línea de tiempo con su animación dinámica

3.3.4.8. Escena 8

Mientras Laia termina de leer las instrucciones, anochece. Pese a ser un solo plano, ha requerido cerca de una hora de correcciones ya que el original estaba bastante quemado y desaturado en la primera mitad del vídeo (ver Fig. 48).



Fig. 48: Fotograma inicial y fotograma medio del bruto de la escena 8

Tras la corrección primaria, se han coloreado tanto el *skyline*²⁰ de Castalla como el césped (ver Fig. 49), que aún tenía una apariencia muy lavada.



Fig. 49: Fotograma inicial y medio de la corrección secundaria de la escena 8

Por último, para conferirle a la escena el *look* deseado, también se ha coloreado el cielo, destacando su tonalidad anaranjada al principio y virándolo al rosa al final, a través de dos nodos dinámicos animados a lo largo de tres segundos (ver Fig. 50).

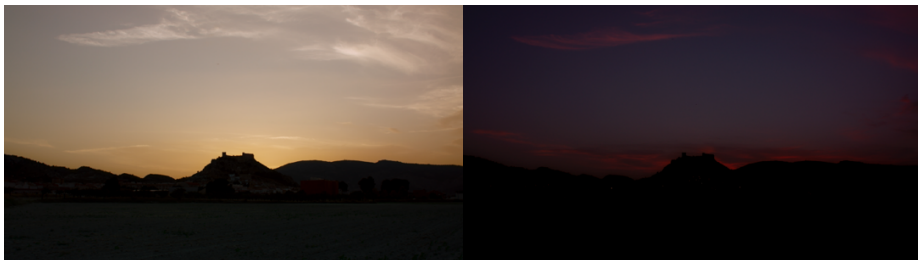


Fig. 50: Fotograma inicial y medio del resultado final de la escena 8

3.3.4.9. Escena 9

Durante la primera escena de la noche, se terminan de concretar las reglas y personajes del juego, y el pueblo duerme por primera vez. Aún no ha habido muertes, y la escena se plantea como una simple diversión, por lo que, aunque se ha corregido buscando el estilo planteado en un principio para las escenas de noche, tanto en esta escena como en el

²⁰ Término inglés para referirse a la silueta de una ciudad

comienzo de la siguiente la corrección no es aún tan azulada. Este tono aparecerá de forma más evidente cuando se den cuenta de que los personajes están muriendo realmente.

Los brutos de esta escena son oscuros, como muchos de las anteriores (ver Fig. 51). Aunque no supone tanto problema como si fuera una escena de tarde, ya que se busca una estética poco iluminada, en algunos casos esta ausencia de iluminación ha generado ruido, como los planos generales.

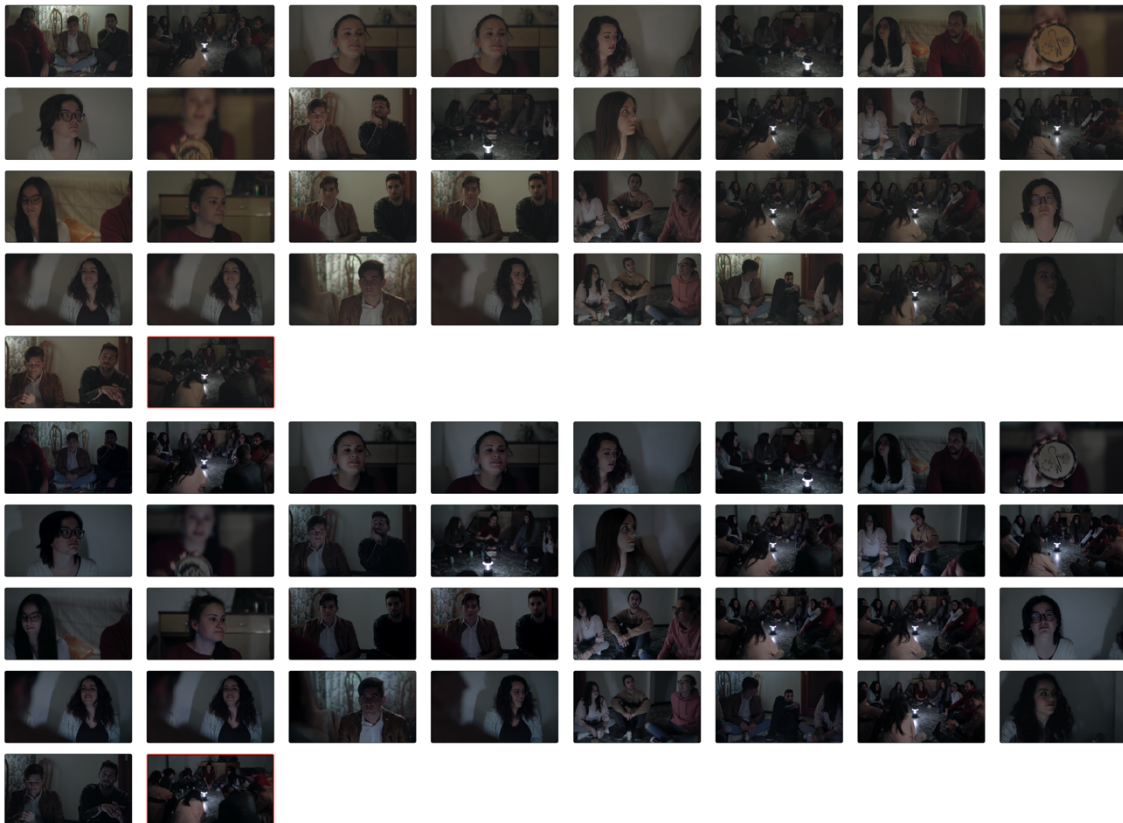


Fig. 51: Escena 9 antes y después de la corrección de color

Cabría destacar en concreto en estos planos las siguientes correcciones:

- Oscurecer las cortinas. Como en casi todos los planos de esa zona, se ha tenido que reducir la iluminación de la ventana para dar una apariencia nocturna con una máscara animada *frame a frame*.
- Desaturar las zapatillas de Alicia. Igual que en la escena 1, en todos los planos nocturnos en los que se ven los pies de este personaje se ha reducido la saturación de los morados con una máscara delimitando la zona de sus pies.
- El plano en que Eli se duerme era tan oscuro que al iluminarlo ha aparecido bastante ruido. Ha sido difícil igualarlo al resto dado su reducido rango dinámico.

3.3.4.10. Escena 12

Los lobos han elegido a su primera víctima y el pueblo identifica a su principal sospechoso. Es entonces cuando se dan cuenta de que las muertes son reales e intentan buscar ayuda o una salida. Este punto de inflexión se ha reflejado a través de un cambio de tono en la corrección de color, que en el momento en que los jugadores se ponen de pie comienza a ser más azulada, un estilo que se mantendrá desde entonces hasta el final.

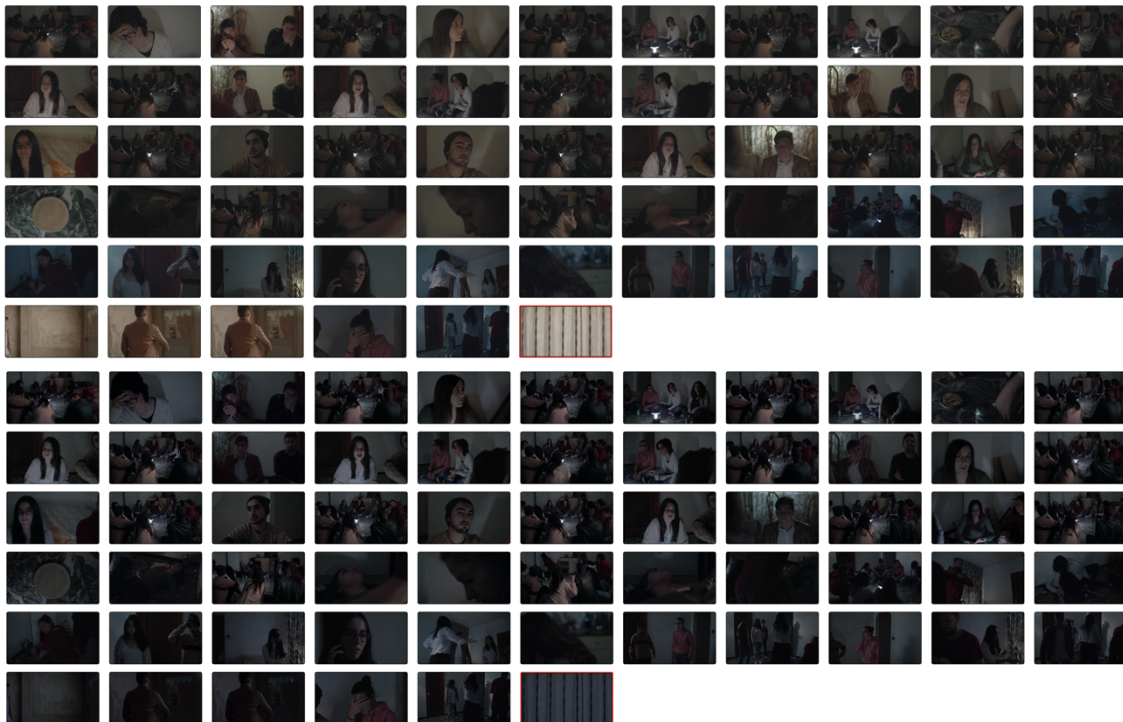


Fig. 52: Escena 12 antes y después de la corrección de color

Como se puede observar en la Fig. 52, hay una gran diferencia de iluminación y color entre los distintos planos originales de esta escena. Además de que varios se rodaron en el exterior. Por otra parte, el plano general de esta escena coincide con el de la 9, por lo que se ha podido utilizar su *still*. Lo mismo ha ocurrido con otros planos que se corresponden con tomas de aquella, ya que se rodaron seguidos.

Las dificultades principales de esta escena han sido:

- El movimiento de cámara desde el cadáver de Eli hasta el de Helena. La corrección de color necesaria para uno y otro es completamente distinta. Por eso se ha hecho una para cada parte con sus propios nodos y se ha animado su opacidad (de 0 a 100 y viceversa) durante el movimiento de cámara.

- Los planos de Mateo inspeccionando la casa y Arnau asomando por la ventana se rodaron en el exterior por la tarde, por lo que han requerido un mayor trabajo para darles apariencia nocturna (ver Fig. 53).



Fig. 53: Escenas rodadas en el exterior antes y después de la corrección.

3.3.4.11. Escena 13

Laia y Martina confirman las muertes de Eli y Helena y los jugadores se dan cuenta de que deben seguir jugando. Algunos de los brutos (ver Fig. 54) tienen una tonalidad azulada y otros, más neutra. En cuanto a iluminación, algunos son demasiado oscuros.

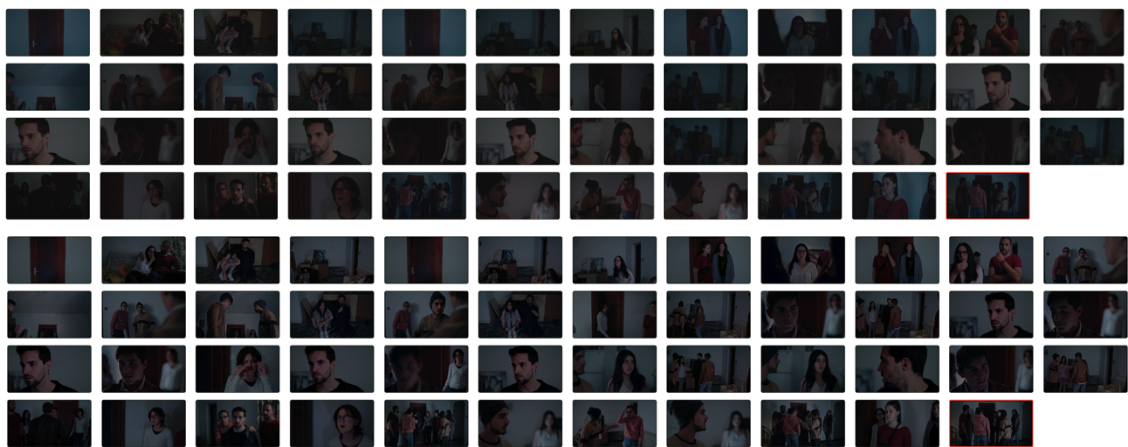


Fig. 54: Escena 13 antes y después de la corrección

Cabría destacar que se han empleado máscaras para corregir selectivamente el tono de la puerta para igualarlo entre planos. En cuanto a los problemas que han surgido, principalmente han sido los siguientes:

- El primer plano de Mateo es muy oscuro y diferente a los demás, por lo que ha costado igualarlo. A esto se suma que su cara está iluminada por la luz de la ventana y que este actor tiene la piel muy roja. Finalmente se ha logrado un resultado correcto.
- El escorzo de Laia y Martina en el que vemos a Pau y a Marc tiene una iluminación muy extraña, ya que el fondo es muy luminoso y ella está en la sombra. Ha sido el plano más complicado de corregir en todo el cortometraje, y para obtener un resultado aceptable se ha tenido que realizar una máscara en la pared para

oscurecerla y ajustar su tono, una vez conseguido el aspecto deseado para el resto de la imagen (ver *Fig. 55*).



Fig. 55: Plano original, corregido sin tener en cuenta la pared y resultado final

3.3.4.12. Escena 15

En esta escena despiertan por segunda vez, muere otra persona víctima de los lobos y el pueblo condena a muerte a un nuevo inocente.

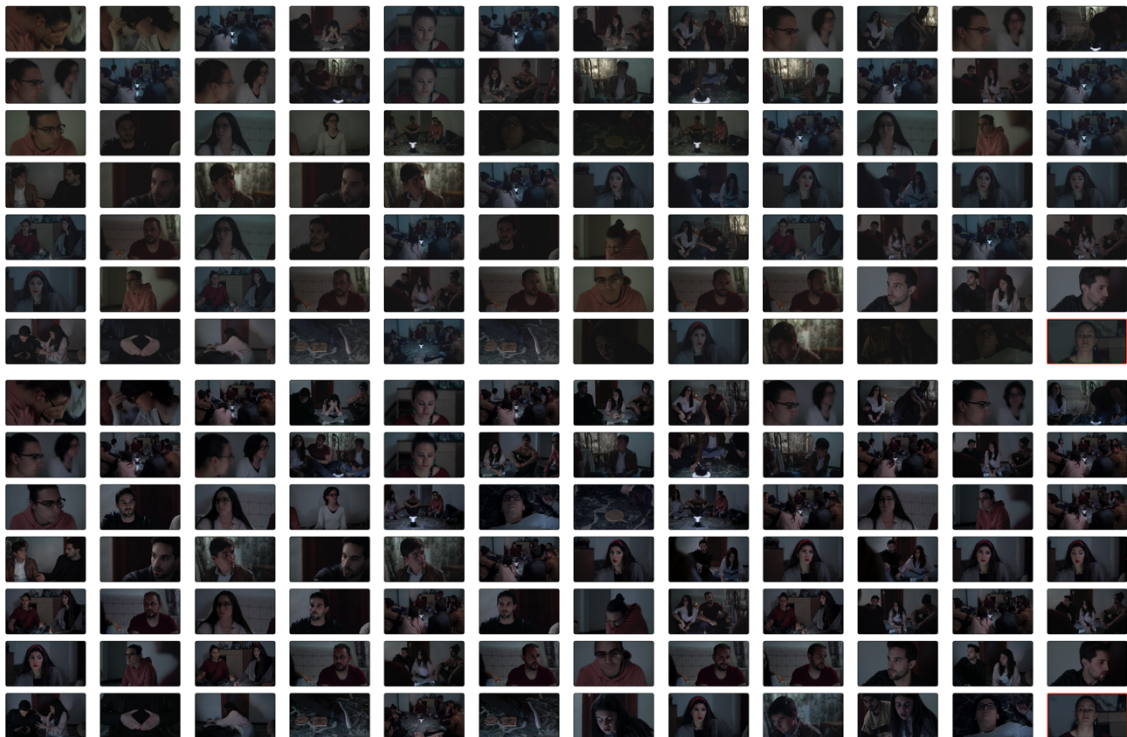


Fig. 56: Escena 17 antes y después de la corrección de color

Además de por ser una de las más largas, esta escena destaca por la diferencia de color e iluminación que se puede apreciar entre sus planos (ver *Fig. 56*). Los planos con una iluminación correcta, en los que se utilizaron filtros azules en el rodaje, como son los primeros planos de Martina, son mucho más sencillos de corregir y tienen mucho más potencial que otros, pero se ven limitados por las posibilidades de los demás. Asimismo, la ventana aparece iluminada en repetidas ocasiones en esta escena, por lo que se ha tenido

que oscurecer como se ha explicado en otros casos anteriores. Cabe mencionar especialmente lo siguiente:

- En uno de los planos en los que se ha oscurecido la ventana, Marc pasa por delante. Se ha hecho una máscara de exclusión animada *frame a frame* que sigue a este personaje para que no le afecte a él la máscara de la zona (ver *Fig. 57*)
- El primer plano del cadáver de Alicia se rodó sin el farolillo, por lo que la iluminación era igual en todos los puntos de la imagen. A través de una máscara en el nodo de corrección de luz se ha conseguido dar la impresión de que el lateral cercano a la linterna está más iluminado y el otro, más sombrío (ver *Fig. 58*).



Fig. 57: Ventana sin corregir y ventana corregida con sus máscaras



Fig. 58: Plano antes y después de la máscara en el nodo de corrección de luz

3.3.4.13. Escena 17

Esta es la escena en la que el espectador tiene que elegir el voto de Flora después de que haya muerto el personaje de la niña, al ser descubierto por los lobos. Las características de los brutos son similares a las de la escena anterior (ver *Fig. 59*): hay planos más azules y otros más amarillos, lo que se debe a problemas de iluminación durante el rodaje.

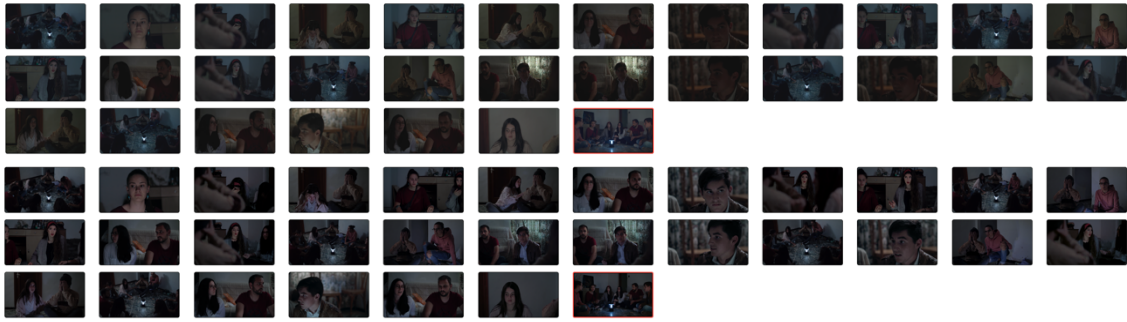


Fig. 59: Escena 17 antes y después de la corrección de color

Podemos destacar lo siguiente:

- Ha sido complicado igualar entre sí los planos de Mateo, ya que en algunos la persiana estaba bajada y en otros entraba luz por ella, porque se grabaron en distintos días.
- Se han utilizado en diversos planos las máscaras y el *qualifyer* para seleccionar las paredes y corregir su tono e iluminación por separado para igualarlas.
- En el paneo que sigue la mirada de Pol, además de hacerse una máscara para oscurecer la ventana, esta se ha animado *frame a frame* para seguir el movimiento de la cámara y excluir a Mateo (ver Fig. 60).



Fig. 60: Plano antes de oscurecer la ventana, después y su máscara

3.3.4.14. Final A

En esta opción, el espectador elige a Pol. Pese a ser solo un plano, su dificultad principal es que tiene que haber un paso fluido entre la escena 17 y esta, ya que aparecen seguidas, sin animación entre medias. Se han creado multitud de nodos para modificar distintas características (Fig. 61). Se han corregido la luz, la saturación, el tono general (ya que el original era muy azul), y además se ha reducido la saturación de los amarillos y sutilmente la de los azules, y se ha aumentado la de los rojos. Además, se ha aumentado el contraste de los negros y se ha hecho una máscara a la pared para ajustar su tono por separado.

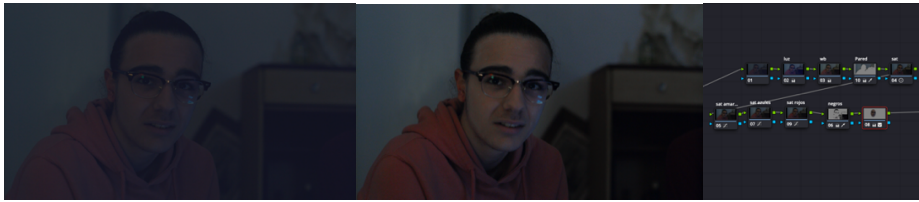


Fig. 61: Escena 18 A antes y después de la corrección, junto a sus nodos

3.3.4.15. Final B

En este caso se vota a Martina. Como ha ocurrido con el anterior, el bruto de este plano era muy oscuro y muy azul, por lo que han sido necesarias muchas correcciones (ver Fig. 62). Entre ellas, cabe destacar algunas como la selección de la camiseta para darle un tono más rojo, o un nodo en que de ha aumentado el *Midtone Detail*.

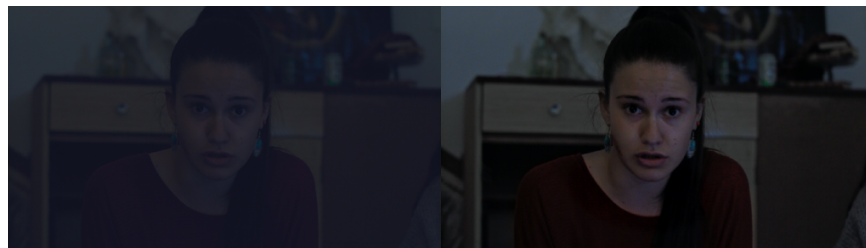


Fig. 62: Escena 18 B antes y después de la corrección

3.3.4.16. Final C

En este final, la audiencia vota a Mateo y este descubre que puede matar a otra persona.



Fig. 63: Escena 18 C antes y después de la corrección

En la primera escena de este final hay de nuevo un plano en el que entra luz por la ventana (Fig. 63). Además de eso, lo más destacable de esta escena es:

- En el plano general, Pol se cruza por delante de Laia. Para que la máscara creada para modificar el tono de la camiseta de esta no afecte a Pol, se ha creado una

máscara de exclusión 3D en ese mismo nodo que sigue a Pol (*Fig. 64*). Además, he animado la opacidad del nulo de corrección de su cara, que también se cubre.

- En el momento en que Mateo dispara a Marc, su brazo se coloca delante de la ventana, por lo que además de oscurecer esta, se ha hecho una máscara de exclusión del brazo animada *frame a frame* (ver *Fig. 65*).
- Se han añadido máscaras circulares para recrear el reflejo del farolillo en el suelo en los planos detalle de las fichas.



Fig. 64: Plano antes de la corrección de las camisetas, después, y sus máscaras



Fig. 65: Plano antes de oscurecer la ventana, después y sus máscaras

Por lo que respecta a la segunda escena, en la que ganan los lobos, los brutos (ver *Fig. 66*) presentan bastantes diferencias entre sí, especialmente el primer plano de Flora.

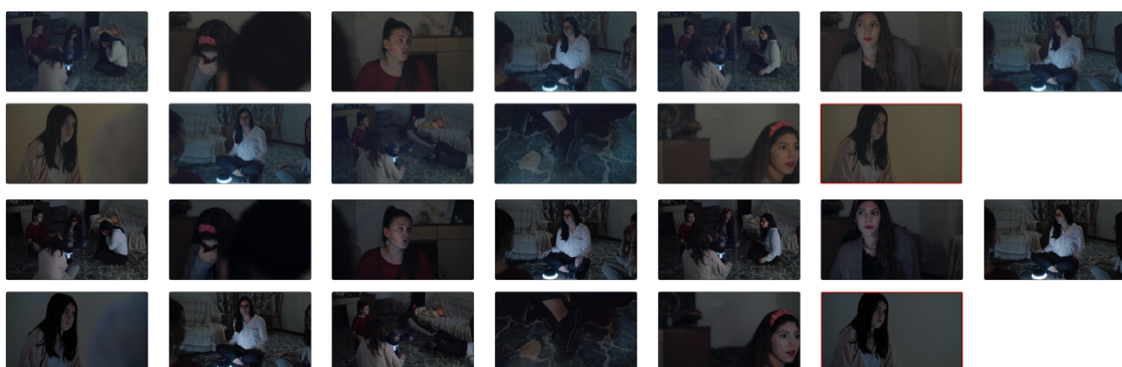


Fig. 66: Escena 20 C antes y después de la corrección

Cabría destacar la corrección de dicho plano, que tenía un tono muy amarillento, lo que se notaba especialmente en los blancos. Por eso, se ha hecho una selección con el *qualifyer* de este tono y se ha llevado al azul para igualarlo al resto (ver *Fig. 67*).

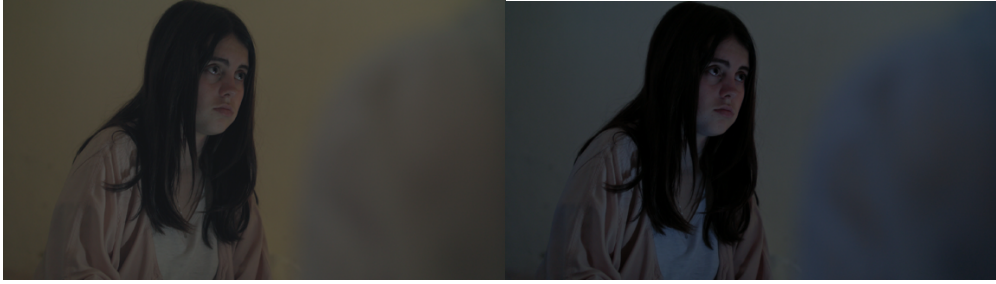


Fig. 67: Plano antes y después de la corrección de color

3.3.4.17. Final D

En este caso, el público vota a Pau. Algunos planos originalmente eran muy oscuros, como el general o el medio de Marc y Pau (ver *Fig. 68*). Esto ha generado bastante ruido.



Fig. 68: Escena 18 D antes y después de la corrección de color

La escena 20 D, en que ganan los enamorados, también tiene planos muy oscuros. Además, de nuevo ciertos brutos son más azulados y otros, más amarillos (*Fig. 69*).

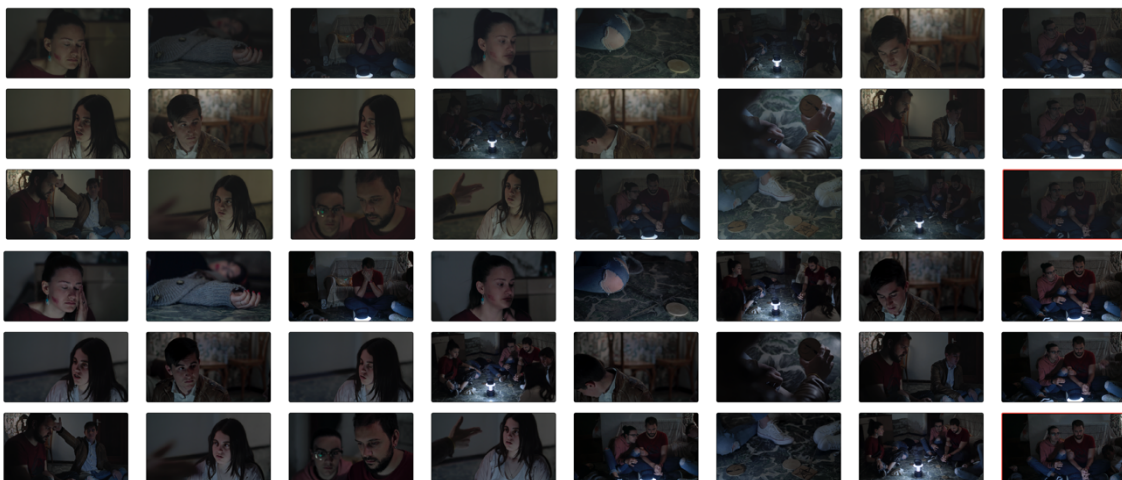


Fig. 69: Escena 20 D antes y después de la corrección de color

En este caso, las correcciones más difíciles han sido:

- Cuando Pol se levanta, se cruza por delante de la linterna, por lo que la máscara que excluye esta de la corrección de luz le afectaría a él. Por eso, se ha animado la escala de dicha máscara, para reducirla a cero en el momento necesario.
- En el primer plano de Flora, cuando Mateo apunta para dispararle, la mano de este queda demasiado roja. Se ha añadido una máscara animada *frame a frame* para corregirle el tono e igualárselo al plano anterior (*Fig. 70*).

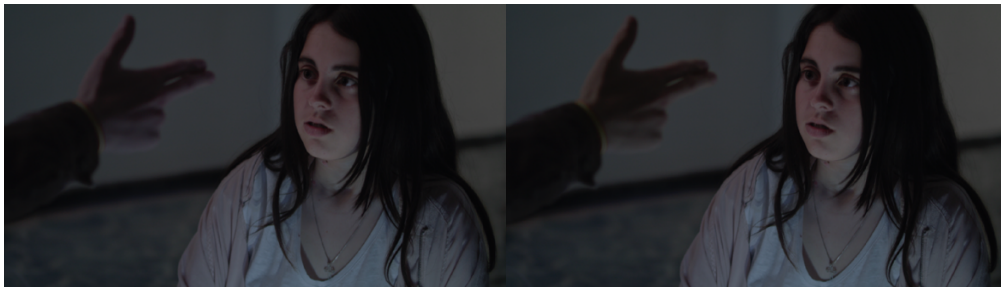


Fig. 70: Plano antes y después de la corrección del tono de la mano

3.3.4.18. Final E

En este final, Flora vota a Marc, lo que lleva a morir también a Pol. Los brutos de esta escena son, por lo general, muy oscuros (*Fig. 71*), por lo que ha aparecido bastante ruido al corregirlos. Es el caso, por ejemplo, del escorzo de Martina en el que vemos la reacción de Pau.

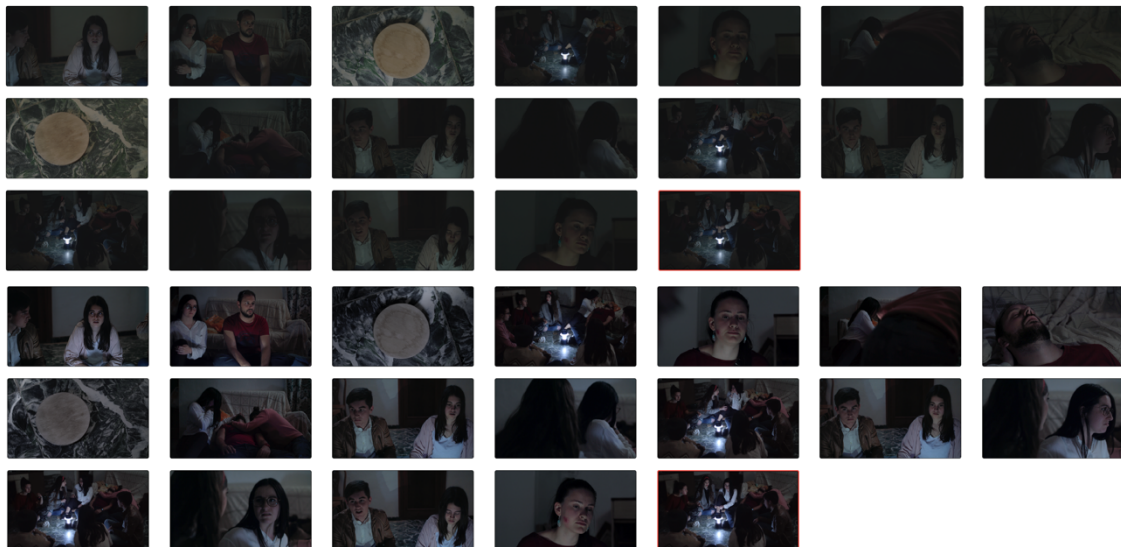


Fig. 71: Escena 18 E antes y después de la corrección de color

Además de lo anterior, cabe destacar que cuando Pol se acerca a besar a su enamorado, le aparece una mancha en el pantalón, por efecto del farolillo. Esto se ha solucionado

colocando una máscara encima, en la que se han reducido los medios tonos y se ha coloreado de azul para igualarlo al resto del pantalón (Fig. 72).



Fig. 72: Plano antes y después de corregir la mancha del pantalón

En la segunda escena de este final vence el pueblo y, por lo tanto, todos los jugadores que han fallecido reviven. Los brutos de esta, pese a ser bastante distintos entre ellos (Fig. 73), no presentan demasiados problemas.

El más problemático es en el que muere Pau, ya que además de tener la ventana iluminada detrás, tiene movimiento de cámara. Esto ha implicado un seguimiento *frame a frame* de la máscara con la que se oscurece la cortina, en la que además se excluye a Pau. Ha sido difícil disimular el hecho de que esto se rodó por la tarde (Fig. 74).

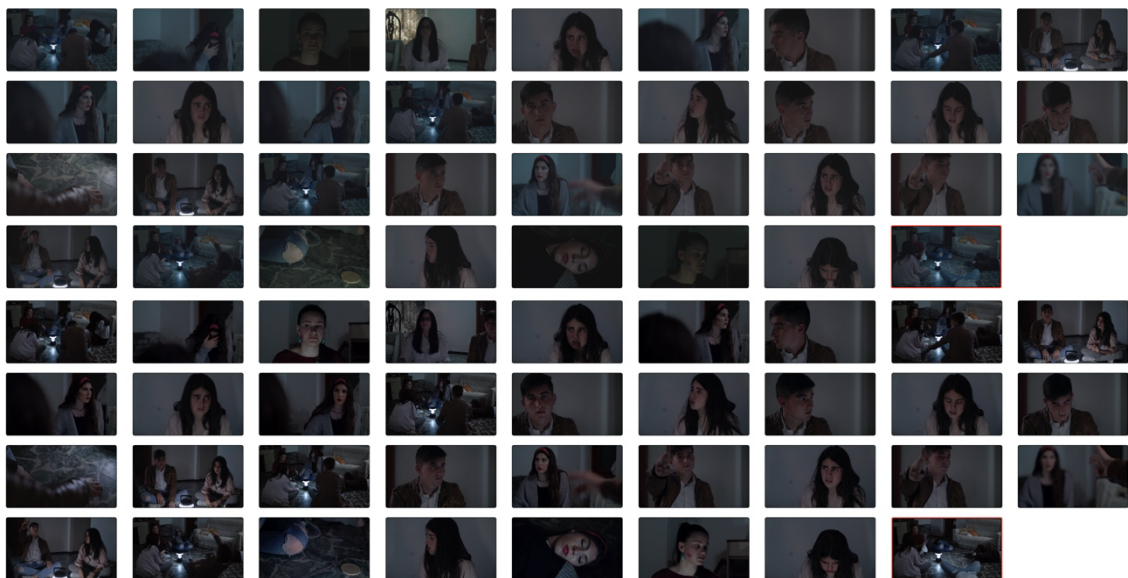


Fig. 73: Escena 20 E antes y después de la corrección de color



Fig. 74: Plano antes y después de la corrección de color

Por último, en la escena 21 E, que realmente es un fragmento de la 6, Laia y Martina vuelven a encontrar las fichas del juego, y en la 22E es Flora, en lugar de Jordi, quien se niega. Para corregir este plano se ha tenido como referencia el inicio de la escena 7, que es la que recrea, buscando tonos anaranjados de tarde (*Fig. 75*).

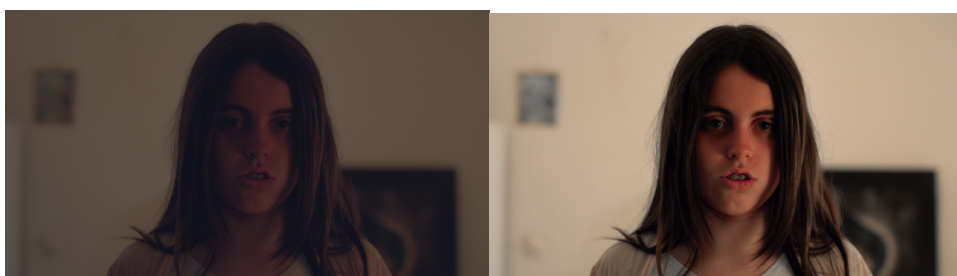


Fig. 75: Plano antes y después de la corrección de color

3.3.5. Exportación

En el proceso de exportación ha habido varios problemas. Primero, por la potencia del ordenador y segundo, para obtener un vídeo que respetara los colores trabajados en el proyecto en *DaVinci*. Esto último está relacionado con distintos aspectos, de los que depende el color final que vemos en un vídeo. Uno de ellos es el perfil de color de la pantalla en la que se reproduce; otro, el códec de descompresión del reproductor que se utilice; y otro, el formato de exportación escogido.

Respecto al formato, inicialmente se hicieron pruebas provisionales de exportación en h.264 desde *DaVinci*, lo que daba lugar a unos colores que no se correspondían con el original, y además había problemas de saltos entre clips. Tras hablar con un colorista, probé a exportar con otro códec: DNxHD 1080p 145. También aparecieron saltos en algunas escenas y el color continuaba siendo diferente. Realicé diversas pruebas fallidas con otros códecs como secuencia de JPG (el resultado era demasiado oscuro) o TIFF (mantenía los saltos y pesaba demasiado).

Entonces, trasladé el proyecto al Mac, ya que vi que podría tratarse, además de un problema de códec, de una cuestión de potencia de mi ordenador portátil. Hice distintas

pruebas, en DNxHD 1080p 145 y finalmente en Apple ProRes 422HQ. Los saltos dejaron de aparecer, por lo que eso era problema de la tarjeta gráfica, pero la imagen seguía siendo oscura. Finalmente, solucioné esto seleccionando la casilla de rango legal, o “video”, en lugar de la de “full” en la configuración avanzada de la exportación (ver *Fig. 76*), siguiendo el consejo de Sonia Abellán, profesora del curso de Etalonaje digital.

Pese a que, con esta configuración, el resultado es el correcto al reproducir el archivo exportado en el visor de *DaVinci* (ver *Fig. 76*), si lo reproduzco en *QuickTime Player* lo veo desaturado, aparecen manchas en ciertas zonas y los negros se empastan, mientras que en *VLC* se asemeja más al original, pero aun así se ve con un tono más verdoso (ver *Fig. 77*). He intentado solucionar esto de distintas maneras contactando con varios coloristas, pero no he sido capaz de encontrar la solución. Asimismo, he comprobado en varios foros que es un problema habitual entre los usuarios de *DaVinci*. La conclusión alcanzada ha sido que probablemente sea un problema de los diferentes códecs de descompresión de cada reproductor. Esta posibilidad se ha visto reforzada posteriormente en el momento de compartir las exportaciones en Google Drive con mis compañeras, ya que al reproducirlas en esa página web, el resultado ha sido de nuevo diferente, en este caso más similar a la corrección original realizada en *DaVinci*.



Fig. 76: Resultado de la exportación en el reproductor de DaVinci Resolve

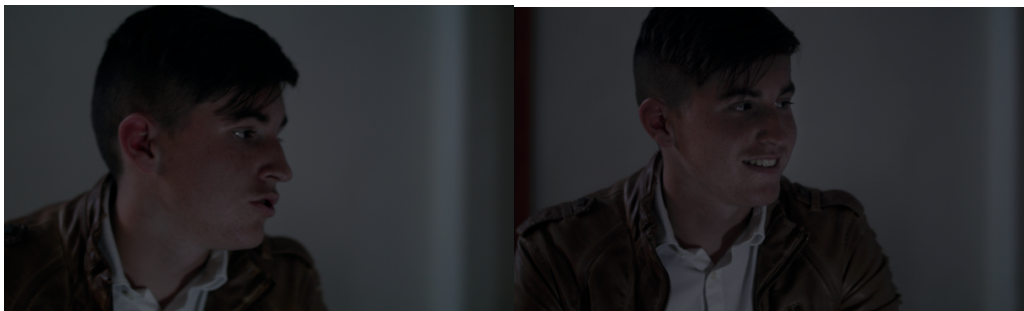


Fig. 77: Comparación de los reproductores VLC y Quicktime Player respectivamente

Por otro lado, comentar que el perfil de color de cada pantalla también da lugar a resultados muy diferentes. “Los monitores no suelen venir bien calibrados de fábrica”, y para ver los colores auténticos es necesario calibrarlos “con un colorímetro profesional”, un aparato caro y “reducido solo al ámbito profesional” (De Usera, 2018). Así, al reproducir las escenas en el Mac, en mi ordenador personal o en el de alguna de mis compañeras el resultado es muy diferente, pese a usar en todos el mismo reproductor.

Se planteó la opción de calibrar el monitor o de nivelar los reproductores siguiendo una guía profesional, pero se descartó por dos razones. Por un lado, el ordenador es prestado, y por otro, aunque yo consiguiera ajustar la configuración de mi ordenador, cualquier persona que reproduzca el cortometraje en otro dispositivo continuaría teniendo el mismo problema.

Por eso, es muy probable que la única manera de ver exactamente lo que yo he creado y visto en *DaVinci* durante el proceso de creación sea verlo en mi propio ordenador y en el software en cuestión. Chema Alba, el colorista de *Dolor y Gloria* (Pedro Almodovar, 2019) bromeaba al respecto en una entrevista: “Tenía una fotografía en mi iPad que quería usar como referencia. Almodóvar no solo quería ver la fotografía, quería que le enviáramos el iPad con la fotografía, para asegurarse de que veía lo mismo que nosotros, en la misma pantalla” (Finalcutpro, 2019).

4. Conclusiones

Durante la realización de este cortometraje de 28 minutos de duración, hemos alcanzado distintas conclusiones. La primera ha sido que se trataba de un proyecto muy ambicioso para el que no hemos contado con el número suficiente de personas en el equipo técnico, y para el que hemos dependido de un número excesivo de personajes principales. Además, habría facilitado la tarea tener experiencia en rodajes para haber gestionado mejor el tiempo desde un principio, así como para haber desarrollado mejor las tareas en las que hemos detectado más problemas, como la de iluminación.

Sin embargo, esto nos ha hecho aprender a base de la técnica de ensayo y error. De esta manera, en futuros trabajos podremos aplicar las nuevas nociones adquiridas, y evitar problemas que antes no conocíamos porque no nos habíamos enfrentado a ellos. Además, pese a las dificultades, en lo que afecta directamente al color, se han conseguido los resultados deseados, obteniéndose una paleta de color y un estilo final que se corresponde con las referencias establecidas en un principio.

Por otro lado, con este proyecto hemos puesto en práctica conocimientos teóricos, y al realizarlo por completo, participando en las tres fases, hemos aprendido de cada una, así como la importancia de la transversalidad.

En mi caso concreto me he dado cuenta de que la corrección de color, al ser algo subjetivo, siempre puede hacerse de otra manera. Que no existe, más allá de los rangos legales, la opción correcta y única. Por lo que he aprendido a descubrir y aportar mi propio estilo a la obra. Además, me he enfrentado a problemas de exportación con los que he aprendido que cada monitor y cada reproductor tienen su propia configuración y que un mismo vídeo se puede ver con un color muy diferente en cada dispositivo.

Por último, comentar que completaremos la postproducción del cortometraje, desarrollando el diseño de sonido para obtener la pieza final. Una vez completado esto, procederemos a la programación de un espacio interactivo para que las personas que lo vean puedan participar en la votación.

5. Referencias

5.1. Bibliografía

- Abellán, S. (s.f.) *Etalonaje digital con DaVinci Resolve*. Domestika.
- Affranchino, J. (2017). *El flujo de trabajo en la corrección de color de producciones audiovisuales* (Trabajo de Final de Master). Universitat Politècnica de València, Gandía.
- Almansa, I. y Martín, A. [Letterbox] (15 julio 2019). *Blanco y negro | El color en el cine* [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rMLUMALEkA> [Consultado el 9 de mayo de 2020]
- Ara. (2013). *'La competencia', Júlia Otero i 'Polseres Vermelles', guanyadors d'un Ondas*. Recuperado de: https://www.ara.cat/media/competencia-semporta-lOndas-millor-programa_0_1020498153.html#.VP8vnL2wKk4 [Consultado el 13 de mayo de 2020]
- Caldera, J. (2002). Incidencia angular y planos en la descripción de imágenes en movimiento para los servicios de documentación de las empresas televisivas. *Biblios* (13), 1-20.
- Capel, P. (2018). *"No haríamos música si no fuese para defender nuestra cultura"*. Recuperado de: <https://www.mondosonoro.com/entrevistas/ezetaerre-entrevista/> [Consultado el 16 de mayo de 2020]
- De Usera, J. (2018). *Qué es y cómo instalar el perfil ICM en un monitor*. Recuperado de: <https://hardzone.es/2018/11/01/instalar-perfil-icm-monitor/> [Consultado el 23 de mayo de 2020]
- Filmaffinity. (s.f.) *Verano 1993*. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film382702.html> [Consultado el 13 de mayo de 2020]
- Finalcutpro. (2019). *Entrevista: El etalonaje de "Dolor y gloria" por Chema Alba*. Recuperado de: <https://www.finalcutpro.es/2019/11/entrevista-el-etalonaje-de-dolor-y-gloria-por-chema-alba/> [Consultado el 10 de mayo de 2020]
- García, M. (2016). *El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

- González, R. (2009). La estética del miedo. La producción de un thriller psicológico. *Actual Divulgacion* (70), 22-33.
- Haine, C. (2020). *Color grading 101*. Nueva York: Routledge
- Heller, E. (2008). *Psicología del color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA
- Herrero, M. (2016). Cine interactivo. *Miguel Hernández Communication Journal* (15), 361-371.
- Huete, C. (2020). *Streaming: el Galician noir conquista al público global sediento de suspenso*. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/series-el-galician-noir-conquista-al-publico-nid2355247>
- IMDb. (s.f.). *The Last of Sheila*. Recuperado de: <https://www.imdb.com/title/tt0070291/> [Consultado el 13 de mayo de 2020]
- Jiménez, C. [Carolina Jiménez G.] (27 febrero 2017). *El color y su uso en el cine* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eGfbW9sBBuQ> [Consultado el 9 de mayo de 2020]
- León-Portilla, M. (2004). *Pluralidad de lenguas: ¿problema o riqueza?* Recuperado de: https://elpais.com/diario/2004/12/22/opinion/1103670007_850215.html [Consultado el 3 de mayo de 2020]
- López, J. L. (2017). *El thriller español (1969-1983)* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Martínez-Salanova, E. (2012). *El cine en color*. Recuperado de: <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/cinecolor.htm> [Consultado el 9 de mayo de 2020]
- Mendiola, J. (2019). *Instagram se une al 'modo oscuro' ¿qué ventajas ofrece?* Recuperado de: https://elpais.com/tecnologia/2019/10/09/actualidad/1570625655_664420.html [Consultado el 18 de mayo de 2020]
- Molina-Siles, P (2013). El color en los comienzos del cine. De la aplicación manual al Technicolor. Libro de Actas del X Congreso Nacional del Color, 528-536.

- Pascual, S. (2018). *Corrección de color como elemento narrativo en la postproducción de videoclips musicales* (Trabajo de Final de Master). Universitat Politècnica de València, Gandía.
- Portillo. (2012). *Introducción a la corrección de color con DaVinci Resolve 9*. Recuperado de: http://www.proa.es/documentos/DaVinci_manual.pdf [Consultado el 18 de mayo de 2020]
- Ramachandran, N. (2019). *Netflix 'Doubling Down' on Interactive Series After 'Bandersnatch' Success*. Recuperado de: <https://variety.com/2019/digital/asia/netflix-doubling-down-on-interactive-series-bandersnatch-success-1203161088/> [Consultado el 12 de mayo de 2020]
- Rotten Tomatoes. (s.f.). *Quintet*. Recuperado de: <https://www.rottentomatoes.com/m/quintet> [Consultado el 13 de mayo de 2020]
- Rubio, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* (Tesis Doctoral). Universitat Jaume I. Castellón.
- Saccone, P. y Scoppettuolo, D. (2019). *Guía definitiva de DaVinci Resolve 15*. Recuperado de: <https://documents.blackmagicdesign.com/es/UserManuals/DaVinci-Resolve-15-Definitive-Guide.pdf> [Consultado el 18 de mayo de 2020]
- Tello, L. (2019). Influencia del cromatismo en la estética filmica: etalonaje y evolución visual a través de la tecnología digital. *Arte, Individuo y Sociedad* (31), 183-197.
- Uría, J. (1985). Ideología y lengua durante el franquismo: el caso asturiano. *Lletres Asturianes* (18), 25-40.
- Utray, F. (2015). *Postproducción digital. Una perspectiva contemporánea*. Madrid: S.L. – DYKINSON
- Van Hurkman, A. (2014). *Color Correction Handbook*. Estados Unidos: Peachpit Press Publications.
- Zurro, J. (2017). “¿Es retrasado? No, es vasco”: el cine en euskera tumba prejuicios con 'Handia'. Recuperado de: https://www.elespanol.com/cultura/cine/20171017/254975594_0.html [Consultado el 13 de mayo de 2020]

5.2. Filmografía

- Abrahamson, L. (2015). *Room*. Irlanda: Film4 Productions
- Altman, R. (1979). *Quintet*. Estados Unidos: 20th Century Fox
- Anderson, B. (2004). *The Machinist*. España: Castelao Productions
- Bejan, B. (1992). *I'm your man*. Estados Unidos: Controlled Entropy
- Chazelle, D. (2014). *Whiplash*. Estados Unidos: Sony Pictures Classics
- Cinzera, R., Rohác, J. y Svitáček, V. (1967). *Kinoautomat*. Checoslovaquia: Bozar
- Coen, J. (2000). *O Brother, Where Art Thou?*. Estados Unidos: Touchstone Pictures
- Conde, M. (2018). *O sabor das margaridas*. España: CTV
- Coppola, F. (1972). *The Godfather*. Estados Unidos: Paramount Pictures
- Curtiz, M. (1919). *Jön az öcsém*. Hungría: Magyar Filmintézet
- Dante, J. (1984). *Gremlins*. Estados Unidos: Warner Bros.
- De la Iglesia, A. (2017). *Perfectos desconocidos*. España: Telecinco Cinema
- Docter, P. (2015). *Inside Out*. Estados Unidos: Pixar Animation Studios
- Espinosa, A. (2011). *Polseres Vermelles*. España: Filmax
- Fincher, D. (1997). *The Game*. Estados Unidos: Polygram Filmed Entertainment
- Flanagan, M. (2018). *The Haunting of Hill House*. Estados Unidos: Amblin Television
- Gillet, B. (1932). *Walt Disney's Silly Symphony: Flowers and Trees*. Estados Unidos: Walt Disney Productions
- Hitchcock, A. (1960). *Psicosis*. Estados Unidos: Paramount Pictures
- Imayasu, R. (2013). *Sadako 3D2 Suma 4D*. Japón: Kadokawa Pictures
- Johnston, J. (1995). *Jumanji*. Estados Unidos: TriStar Pictures
- Jonze, S. (2013). *Her*. Estados Unidos: Annapurna Pictures
- Joost, J. y Schulman, A. (2016). *Nerve*. Estados Unidos: Lionsgate

Kershner, I. (1980). *Star Wars*. Episode V: The Empire Strikes Back. Estados Unidos: Lucasfilm

Lozano, H. (2015). *Merlí*. España: Nova Veranda

Mamouljian, R. (1935). *Becky Sharp*. Estados Unidos: Pioneer Pictures Corporation

Miller, B. (2017). *El cuento de la criada*. Estados Unidos: MGM

Mora, H. (2000). *Fruck Zhiten*. Colombia: n/a

Murnau, F. (1922). *Nosferatu eine Symphonie des Grauens*. Alemania: Prana-Film GmbH

Murphy, R. y Falchuk, B. (2011). *American Horror Story*. Estados Unidos: 20th Century Fox Television

Plaza, P. (2017). *Verónica*. España: Apaches Entertainment

Robitel, A. (2019). *Escape room*. Estados Unidos: Original Film

Rodríguez, A. (2012). *Grupo 7*. España: Atípica Films

Ross, H. (1973). *The Last of Sheila*. Estados Unidos: Warner Bros.

Scott, R. (2015). *Marte*. Estados Unidos: 20th Century Fox

Simón, C. (2017). *Estiu 1993*. España: Inicia Films

Slade, D. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch*. Reino Unido: Netflix

Spielberg, S. (1993). *Schindler's List*. Estados Unidos: Universal Pictures

Wachowski, L. y Wachowski, L. (1999). *The Matrix*. Estados Unidos: Warner Bros.

Wadlow, J. (2018). *Truth or Dare*. Estados Unidos: Blumhouse Productions

Weatherford, G. (2006). *Last Call*. Estados Unidos: WILL Interactiv

Garaño, J. y Goenaga, J. M. (2014). *Loreak*. España: Irusoin

Garaño, J. y Arregi, A. (2017). *Handia*. España: Irusoin

Lozano, H. (2019). *Merlí: Sapere aude*. España: Nova Veranda

ANEXOS

Anexo I – Guion del cortometraje

ESC. 1. EXT. CASA. VESPRADA

Un grup d'amics es troba al jardí d'una casa abandonada. Al seu voltant hi ha borses amb cervesa. ARNAU (19), està recolzat contra una paret, tocant la guitarra. Al seu costat, FLORA (20), mira el telèfon distreta, porta un crucifix al coll. POL (22) i ALICIA (21) parlen tirats al terra amb ELI (22), l'única que té una cervesa a la mà.

FLORA

Jo, no sé què faré sense tu l'any que ve.

Arnau riu, deixa la guitarra i l'abraça.

ARNAU

Vinga, Flora, si ja saps que passe el que passe estaré ací per a tu.

ELI

(agafant a Arnau) Ay, Arnau! Què serà de nosaltres sense tu!

Arnau posa els ulls en blanc.

FLORA

Que tonta eres.

ELI

Va, deixeu de fer els romàntics i poseu-vos a beure ja, què aneu a fer-me plorar!

Arnau es riu i trau tres cerveses. Li'n dona dos a Pol.

ARNAU

Passa-li'n una a Alicia.

Pol se'n queda una i li ofereix l'altra a Alicia.

ALICIA

No, no, a mi no, gràcies.

ELI

(mentre li passa una cervesa) Va, cosineta, no sigues sosa, a vore si així et soltes un poc amb els meus amics!

Alicia agafa la cervesa. Un COP DE PORTA i un CRISTAL trencant-se provenen de la casa abandonada.

POL
Què ha sigut això?

FLORA
Quin mal rotllo...

POL
Hòstia, i si anem a beure a un altre lloc?

Eli s'acaba la cervesa i s'alça.

ELI
Xe! Esteu bobos? Vaig a vore que ha passat, algú se'n ve?

Eli i els altres es miren entre ells i neguen amb el cap. Eli s'allunya del grup i tira la cervesa.

ELI
(dramàtica) Em tocarà morir a soles!

Tots la ignoren.

FLORA
(somrient) Aai, Pol, al final on anireu de viatge?

ESC. 2. INT. SALÓ CASA. VESPRADA

Un grup de joves estan bevent cervesa en el saló d'una casa abandonada, que està polsegosa i plena de llandes buides. En un sofà, MARC (25) i PAU (22) es riuen acaramel·lats. Darrere ells, hi ha una porta per la qual apareix ELI. HELENA (21) està al fons de l'habitació parlant per telèfon.

ELI
Bú!

PAU
(espantada) Hòstia, Eli!

MARC
(divertit però espantat) Tu què collons fas ací?

Eli riu.

ELI
Estem ahí fora bevent. Quin pla porteu?

PAU

El mateix que vosaltres (es riu).
Veniu.

Eli assentix, s'acosta a Helena i li toca l'espatla. Helena es gira i alça la mà per saludar mentre parla per telèfon.

HELENA

(enfadada) Xe, tia, veniu! Que esteu al costat. (silenci) És que si no, no ixiu mai.

Eli s'allunya d'Helena, que es torna a donar la volta.

HELENA

Mira, Jordi i jo hem portat prou birra i ja està pagada. Les compartim amb vosaltres.

Eli va cap a l'habitació contigua i es troba amb MATEO (20) i JORDI (23), que estan bevent unes cerveses.

MATEO

(amb prepotència) Jo es que si no, no sent res, així que ho fem aixina o no es fa.

JORDI

Joder, tio, no entenc com lligues.

Mateo i Jordi veuen a Eli. Mateo l'agafa pels muscles.

MATEO

Xe, la meua morena preferida.

JORDI

Hola, Eli!

Eli s'aparta de Mateo.

ELI

Mare meua, tu ho intentes amb totes i a veure quina cau, no?

MATEO

(enfadat) Estàs sempre igual.

Eli l'ignora.

ELI

Jordi, Flora està fora.

Mateo obri els ulls sorprés. Jordi rebufo mentre agafa altra cervesa.

MATEO

Qui ha dit que estava?

JORDI

Qui ha de ser? La meua germana.

Eli obri una cervesa.

ESC. 3. INT. SALÓ CASA. VESPRADA

Tots es troben al saló. JORDI i MATEO estan parlant en un cantó. MARC i PAU estan a l'altra part de l'habitació. ARNAU i ALICIA estan preparant-se la beguda. FLORA agafa una cervesa i va cap a Mateo i Jordi. Mentre POL i ELI parlen.

Eli s'acosta a Pol i li dona un cop de colze.

ELI

(amb ironia) Poool, Has vist qui està
ahí?

Mentre Pol agafa una cervesa del sòl, alça la mirada i veu a Marc, que està segut amb Pau, aquesta li dona un mos al muscle de forma afectuosa i ell riu. Pol es gira cap a Eli i posa els ulls en blanc. Eli dibuixa un cor en l'aire amb els dits. Pol es gira i se'n va.

ESC. 4. INT. SALÓ CASA. VESPRADA

FLORA s'acosta a JORDI, MATEO i HELENA. JORDI i HELENA estan jugant a beure la cervesa d'un trago.

FLORA

Hola, Jordi.

JORDI

(alçant el cap) Yyyyh.

Jordi es gira cap a Helena que s'acabat la cervesa abans que Mateo i ho celebra. Mateo deixa de beure.

FLORA

(baixet i seria) Mateo, podem parlar?

Mateo agafa de la cintura a Flora i intenta acostar-se-la cap a ell.

MATEO
(seductor) Sí, clar, dis-me.

Flora s'aparta ràpidament.

FLORA
(susurrant enfadada) Que està Jordi
ahí.

Mateo rebufa. Flora l'agafa del braç i el porta a un racó més
apartat, en la mateixa sala.

FLORA
(nerviosa) Pots prendre't les coses
seriosament per una vegada?

MATEO
Flora, no vingues a donar-me ara la
turra amb el temeta.

FLORA
(enfadada) I si no és ara, quan?

La gent, sorpresa, els mira i es queden en silenci.

MARTINA (OFF)
(desde fora) Jo, em sap greu vindre
sense alcohol ni res.

ESC. 5. INT. SALÓ CASA. VESPRADA

LAIA i MARTINA entren al saló, es paren a la porta mirant
estranyades els seus amics.

LAIA
(entrant lentament) Hola?

Martina saluda amb gestos. HELENA es dona la volta
ràpidament. Helena alça la cervesa amb gest de celebració i
derrama la beguda.

HELENA
Per fi!

Laia i Martina caminen cap a l'habitació mentre es lleven els
abrics.

LAIA
Mare meua, Helena, com vas ja!

Helena es burla.

ESC. 6. INT. HABITACIÓ. VESPRADA

LAIA i MARTINA deixen les jaquetes al llit junt als altres.

LAIA

Quina gossera aguantar ara a Mateo.

MARTINA

(rient-se) Ja veus. Però en realitat m'alegre d'haver vingut, que fa molt de temps que no ens vegem.

LAIA

Sí (somrient), encara que m'agradaria més un pla de tranquis.

MARTINA

Va, si segur que t'ho passes genial.

Laia s'acosta a Martina enamorada.

LAIA

(mirant-la als ulls) Amb tu sempre m'ho passe bé.

Martina somriu i besa a Laia. Apegades es deixen caure sobre el llit.

MARTINA

Ay, espera!

Martina busca baix ella i trau una borsa entre els llançols.

MARTINA

Què és això?

LAIA

A vore.

Martina li ho ensenya, Laia mira estranyada i obri la borsa. Dins es troba unes fitxes. Les trau i les mira.

LAIA

Hala, què guay!

MARTINA

Què és?

Laia continua mirant les fitxes.

LAIA
(entusiasmada) Mmm... Hi ha un llop,
un caçador... Pareixen els personatges
del poble dorm.

MARTINA
(desconfiada) Què estrany que això
estigui aquí, no?

LAIA
(entusiasmada) Podríem jugar.

ESC. 7. INT. SALÓ. NIT

LAIA i MARTINA estan parlant amb HELENA i JORDI.

JORDI
(sec) Ni de conya.

Laia mira fent "putxeros" a Helena buscant la seua aprovació,
ella rebufa i se'n va. ALICIA incòmoda i arraconada contra la
paret per MATEO, es separa d'aquest.

ALICIA
(alçant la veu) Jo m'apunte.

Alicia s'acosta a Laia. FLORA, MARC, PAU i ARNAU estan a prop
parlant.

FLORA
(cap a Laia) De què parlem?

MARTINA
(apropant-se a Flora) Ens hem trobat
un joc i Laia vol que juguem.

MARC
Ara?

Laia s'acosta al grup.

LAIA
Vinga, que serà divertit.

ARNAU
(apropant-se a Flora) Jo vullc jugar.

FLORA
Jo també.

Marc agafa el joc.

MARC

De què tracta el joc?

Laia agafa les instruccions del joc i comença a llegir-les.

LAIA

A vore. L'aldea de Fontllòbrega és,
des de fa segles, víctima d'un
terrible i antic malefici.

ESC. 8. EXT. CASA. NIT

Casa abandonada des de a fora.

LAIA (OFF)

Al capvespre, alguns camperols es
transformen en homes llop, i una
insaciable set de sang humana els
porta a matar els seus veïns.

ESC 9 INT. SALÓ. NIT

Tots estan sentats en cercle escoltant a LAIA, ella presideix
i, en el sentit de les agulles del rellotge estan sentats:
MARTINA, PAU, MARC, MATEO, JORDI, FLORA, ARNAU, ALICIA,
ELISABET, POL i HELENA. Laia té el joc al seu costat i tots
estan sentats menys Jordi, que està gitat passant del joc.

LAIA

Aquelles i aquells afortunats que
sobreviuen a la massacre, hauran
d'exterminar a la manada abans que
aquesta assassine tota la població.

MATEO

És a dir, que hi ha que matar als
llops, no?

Laia assenteix i Eli rebufa.

ELI

No entenc com m'heu convençut per a
jugar.

LAIA

(ignorant-la) Va, jo seré la
narradora, així que aniré contant el
que va a passar i vosaltres haureu
d'obeir-me.

ELI

Senyor, sí, senyor.

Laia obri la borsa, trau les fitxes i les ensenya mentre els explica.

LAIA

Aquest és el Camperol, que no té cap poder. Aquest és Cupido, La Xiqueta, El Caçador, La Bruixa i els Llops.

Laia posa les fitxes de nou dins la borsa, la remou, les trau i les arrossega boca abaix fins al centre del cercle.

LAIA

Que cadascú agafe una fitxa, i a poc a poc, explicaré la seua funció.

ARNAU

Es pot mirar?

Laia trau la fitxa de l'alcalde.

LAIA

Sí, però no li l'ensenyeu a ningú.

Pau mira la seua fitxa i la tapa ràpidament.

PAU

Uuuh!

LAIA

Primer hem d'elegir qui ha de ser l'alcalde del poble.

MATEO

Jo vullc ser l'alcalde.

ARNAU

(sec) Sí clar, el que ens faltava.

Mateo mira mal a Arnau.

MATEO

D'acord, doncs si no em voleu a mi, pot ser Alicia (somrient cap a Alicia) sempre m'han agradat les dones amb poder.

ALICIA

(es gira cap a Eli, ignorant-la) A mi

deixa'm tranquil·la...

Eli es riu.

ELI

Mateo, dona't per vençut que hui no
trionfes!

Mateo mira a Laia.

MATEO

Els que moren han d'estar callats, no?

ELI

(queixant-se) Tranquil·let, eh!?

POL

Jo veig a Jordi amb moltes ganes de
liderar.

Jordi els trau el dit cor.

FLORA

Vinga va, jo també vote a Jordi.

HELENA

Un brindis per l'alcalde.

Jordi s'alça. Tot el grup mostra estar d'acord i brinden per
l'alcalde.

ESC. 10. INT. SALÓ. NIT

LAIA

El poble dorm.

Martina es porta les mans als ulls per tapar-se'ls i els
altres l'imiten.

FADE OUT

ESC. 11. ANIMACIÓ

LAIA (OFF)

Cupido es desperta.

Sobre negre apareix la imatge de CUPIDO.

LAIA (OFF)

Cupido, ara has d'elegir a dos
persones per enamorar-los. Si una

d'elles mor, l'altra també morirà.

CUPIDO dispara dos fletxes que cauen sobre DOS SILUETES aleatòries. Les siluetes obrin els ulls i s'enamoren.

LAIA (OFF)

Cupido, dorm. (silenci) Enamorats, mireu-vos. Haureu de protegir-vos l'un a l'altre, però dissimuleu, ja que si els llops vos descobreixen podrien matar dos pardals d'un tir. (silenci) Homes llop, desperteu.

Apareixen els LLOPS.

LAIA (OFF)

Ara qui siga la Xiqueta, pot mirar per intentar descobrir qui són els llops.

Apareix la XIQUETA i mira a través de les seues mans.

LAIA (OFF)

Però en compte! Si la descobreixen morirà en l'acte.

La XIQUETA junta els dits per tapar-se de nou.

LAIA (OFF)

Així que bé, homes llop, elegiu a la primera víctima.

Una garra travessa la pantalla.

LAIA (OFF)

Homes llop, torneu a dormir.

Els llops desapareixen. Apareix la BRUIXA.

LAIA (OFF)

Ara, que desperte la Bruixa. Aquesta és la víctima dels homes llop, tens dos pocions, una per a ressuscitar i l'altra per a matar, vols utilitzar alguna?

El calder bombolleja.

LAIA (OFF)

Molt bé, Bruixa, pots tornar a dormir.

ESC. 12. INT. SALÓ. NIT

LAIA
Poble, desperteu.

Tots comencen a obrir els ulls i es miren entre ells.

LAIA
(dramàtica) Anit va succeir una gran
desgràcia, les bèsties han saciat la
seua fam amb una volguda veïna.

Després d'una pausa Laia aixeca la vita cap a ELI i
l'assenyala.

LAIA
(dramàtica) Elisabet... Estàs morta,
alça la teua fitxa.

Eli s'agafa el pit, fa una ganyota de dolor mentre es tira
cap endavant i cau morta. Col·loca la seua mà al costat de la
seua fitxa, aquesta es revela, és CUPIDO. Pau posa els ulls
en blanc.

PAU
Esta tia és boba.

Pol agafa la fitxa d'Eli, que ja estava de cap per amunt i la
hi ensenya a la resta.

LAIA
Era Cupido.

POL
I ara què, Laia?

LAIA
Ara heu de debatre qui creeu que són
els llops i sentenciar-los. Tots teniu
un vot, excepte l'alcalde, que té dos.

FLORA
Hala, que joc tan sagnant.

POL
Vinga, va! Jo dic que ha sigut Alicia.

Mentre el poble debat, Helena tira roses a Jordi i a Martina.

ALICIA
Sí, clar! I per què?

POL

No sé, he sentit un soroll estrany per
ahí.

ALICIA

Jo pense que has sigut tu, això
d'acusar tan ràpid és molt d'home
llop.

JORDI

(Riguent-se) Jo dic que ha sigut
Helena.

MARTINA

Sí, jo dic que Helena, que està més
pesada...

HELENA

Doncs jo dic que ha sigut Jordi.

FLORA

Que clar que ho teniu tots! Jo no sé
qui ha pogut ser.

MARC

Mateo, es veig molt calladet. Jo et
vote a tu.

ARNAU

(bromejant) Sí, ha sigut Mateo fixe,
en quant ha pogut s'ha lliurat d'ella.

MATEO

Tio, l'has pres amb mi. (amb desgana)
Jo es vote a tu.

LAIA

Vinga, qui falta per votar? Per ara té
majoria Helena.

FLORA

Falte jo. Mmm... Vinga, Mateo.

PAU

Jo dic que Helena.

LAIA

Aleshores és definitiu. El poble ha
parlat. (senyala a Helena) Helena, has
mort. Alça la teua carta.

Helena es posa molt rígida, el seu coll es doblega de cop i cau a terra. La seua fitxa es revela, era un camperol.

MARTINA
(seria i esbalaïda) Què collons fa?

Laia s'acosta a Helena i la sacsa.

LAIA
Helena, ¿estàs bé?

Laia li aixeca la cara agafant-la per la barbeta i el front, acosta la seua orella a la boca i mira el seu pit per a comprovar si respira.

LAIA
(alarmada) No respira.

Laia tracta de reanimar-la amb respiracions i compressions en el pit amb els braços estirats i les mans creuades. Tots s'aixequen i envolten a Helena. Martina els aparta.

MARTINA
(nerviosa) Deixeu a Laia!

ALICIA
(nerviosa) Eli, estàs bé?

Tots es giren cap a Eli, Alicia la sacsa i aquesta cau cap endarrere deixant veure una upradad en el seu pit. Tots comencen a murmurar mentre Alicia agarra el cos d'Eli.

ALICIA
Eli, no! Eli, per favor, dis-me alguna cosa.

MARC
(espantat) Què collons?

LAIA
(cridant) Què algú cride a una ambulància!

Marc es lleva la jaqueta i s'acosta corrent a Eli, pressiona la seua jaqueta contra la ferida. Alicia comença a sangnant. Pau agafa el telèfon i crida.

PAU
Xics!

Pau posa el seu telèfon en altaveu, en la pantalla apareix el

símbol del joc.

CONTESTADOR

La xarxa mòbil de la localitat de Fontllòbrega no es troba disponible en aquest moment. Per favor, intenteu-ho de nou més tard.

MATEO

Què és això?

LAIA

Xics, açò no funciona. Heu d'avisar a algú ja.

Pau torna a crida, Marc i Pol també ho intenten. Mateo va cap a la porta, però en obrir-la està tapiada. Li dóna un cop de puny a la paret del costat.

MATEO

(amb rabia) Joder.

ARNAU

(nerviós) Açò no està passant.

Pol va cap a la finestra i està barrada. Flora li segueix.

FLORA

(cap a Arnau) Eixa reixa no estava ahí abans no?

Arnau nega amb el cap i es senta en el sòl, nerviós, amb les mans al cap. Flora s'acosta i intenta reconfortar-li. Mateo i els altres es mouen per la casa buscant una sortida.

ESC. 13. INT. SALÓ. NIT

LAIA i MARTINA entren al saló, LAIA està netejant-se la sang amb un mocador mentre nega trista amb el cap. Es senta. MARC i PAU estan a un costat abraçats, POL i ARNAU a altra part de l'habitació i FLORA i JORDI a l'altre. MATEO està de peu. Tots estan nerviosos.

PAU

(a Laia i Martina) No hem trobat eixida i els nostres mòbils segueixen sense cobertura.

Mateo es gira cap a Laia.

MATEO
Açò és culpa teua i d'aquesta merda de
joc.

MARTINA
(enfadada) Què dius, Mateo?

ARNAU
Açò no es culpa de ningú.

MATEO
Tu calla tio, t'has de clavar on no es
criden.

Arnau s'alça i camina cap a Mateo.

ARNAU
Com tu, no?

MATEO
Perdona?

ARNAU
El que escoltes.

FLORA
(advertint-los) Xics...

MARTINA
Esteu bojós o què?

MATEO
(a Flora) No entenc per què collons
has de contar-li res a aquest.

ARNAU
El que jo no entenc es per quin motiu
has de pressionar a la gent a fer
coses que no volen.

JORDI
De qui parleu?

FLORA
Podeu callar? Hi ha coses més
importants.

Jordi s'alça i va cap a Mateo.

MATEO
(irònic) Clar princesa, el que tu

manes.

JORDI
Què passa entre vosaltres?

Mateo no contesta. Jordi s'alça.

JORDI
(amenaçant) Li has fet alguna cosa a
la meua germana?

MATEO
Tio, que jo no li he fet res. És culpa
dels dos i per mi té fàcil solució.

JORDI
Què dius?

ALICIA
Podeu deixar això per a altre moment?

JORDI
Tu calla!

FLORA
Jordi, que no passa res. De veritat,
estic bé, anem a calmar-nos.

Ningú contesta. Jordi mira amb cara de pocs amics a Mateo.

FLORA
(sospirant) Estic embarassada.

MATEO
I ho has de contar ara?

ARNAU
Però de què vas!? Deixa-la en pau
d'una vegada!

Jordi cabrejat comença a espentar a Mateo.

JORDI
De veritat!? (espenta a Mateo) Què si
no, no sents res? (espenta a Mateo) I
m'ho contes a mi?

Pol tracta d'agafar a Jordi per darrere.

POL
Tranquil tio.

ALICIA
Podeu para ja!? Podeu deixar de
preocupar-vos dels vostres drames
d'adolescents hormonats i centrar-vos
en l'important!?

JORDI
La meua germana està embarassada!

ALICIA
I la meua cosina morta!

Tots es queden callats. Arnau mira a Pol, que li està sagnant
l'orella.

ARNAU
Pol, estás bé?

POL
No molt, la veritat. Per què ho dius?

Arnau li acosta el dit a l'orella.

ARNAU
Estàs sagnant.

Pol s'espanta i toca l'orella amb la mà. Marc, preocupat, va
cap a ell i l'examina.

MARC
Què es passa?

LAIA
(seriosa i mirant al no res) Heu de
seguir jugant.

Tots es giren cap a Laia.

LAIA
Ara mateix no podeu anar en contra de
la vostra naturalesa o vos debilitareu
fins morir. Ja no sou vosaltres
mateixa, sou camperols o llops. Així
que tan sols teniu dos opcions: matar
o morir. (silenci) El poble dorm.

FADE OUT

ESC 14. ANIMACIÓ

Una garra travessa la pantalla. Els LLOPS desapareixen.

Apareix la BRUIXA. El calder bombolleja.

ESC. 15. INT. SALÓ. NIT

Tots estan sentats en la seua posició inicial, amb els ulls tancats. A Pol li continua sagnant l'oïda, té mala cara i es tapa l'orella amb un mocador.

LAIA

El poble es desperta.

Tots obrin els ulls amb cara de sorpresa.

JORDI

Què fem altra vegada ací?

ARNAU

Què està passant?

PAU

(indignada) Feu el favor de mirar com està Pol.

Marc es gira i camina cap a Pol, li agafa la cara entre les mans i el mira als ulls.

MARC

No et preocupes, seguirem jugant perquè et poses bé.

Pol somriu alleujat. Pau s'estranya.

PAU

Marc, què fas?

MATEO

Aquests dos són els enamorats fixe.

Marc se n'adona de la situació i torna amb Pau, l'abraça. Pol de manera dramàtica i trista mira cap a Pau i Marc.

ALICIA

Però esteu bojós?, com anem a seguir jugant? Hi ha dos persones mortes a l'habitació del costat.

PAU

I si no seguim jugant tal volta hi haja altres deu.

LAIA

Si no continueu jugant, açò anirà a pitjor.

Laia apropa la seua mà a Martina. Li sagna el nas. Martina s'aparta.

MARTINA

Laia, estàs raríssima, no entenc què et passa.

ARNAU

(avergonyit) Igual sí que deuríem de seguir jugant.

Mateo s'alça i camina al voltant dels seus amics.

MATEO

Voleu que seguim jugant? Acabarem ràpid.

Mateo comença a donar la volta a les fitxes dels seus companys.

MATEO

Ara veurem qui són els llops.

Al girar-les, aquestes estan en blanc, pe ls dos costats.

LAIA

No podeu fer trampes.

FLORA

Aleshores dieu-ho! Qui sou?

Tots es queden callats, mirant-se, esperant que algú parle.

LAIA

No m'esteu escoltant. Mentre discutiu, els vostres companys continuen morint. (silenci) Aquesta nit s'ha comés altre assassinat. Alicia, estàs morta.

Alicia cau cap enrere amb una arpada al coll. Arnau xilla, Flora l'agafa. Els demés es queden en silenci observant.

FLORA

Qui ha sigut?

Després d'un breu silenci.

PAU

No podem permetre que mora més gent.

POL

Hem de descobrir els llops, és l'única forma de què paren.

MATEO

Jo pense que ha sigut Jordi.

JORDI

Però, què dius tio?

MATEO

Acabeu de discutir davant de tots, eres el que més raons té per a matar-la.

JORDI

I tu? Alicia t'ha donat carabasses davant de tots.

MATEO

I què ha de veure?

JORDI

Que eres un orgullós.

ARNAU

Home, la veritat és que eres prou cabró en les ties. Jo també et vote a tu.

MARTINA

Jo no crec que això siga un motiu per a matar algú. (trista) Joder Jordi, jo pense que has sigut tu.

FLORA

No entenc com pots dir això! (desesperada) Jordi no seria capaç de fer alguna cosa així. (silenci) Què ràpid t'has unit als que acusen a Jordi! Igual el llop eres tu.

MARTINA

Estàs acusant per acusar...

LÀIA

D'acord, Pau, Marc i Pol, què dieu vosaltres?

Pau mira a Jordi, mentre li dona la mà a Marc.

PAU
Pf... ho sent... jo també crec que has sigut tu.

JORDI
(enfadat) Xics, que jo no he sigut!
Què no sóc un llop joder!

Pol mira amb menyspreu a Pau i tus per malaltia.

POL
Jo crec que ha sigut Pau.

LAIA
Bé, doncs pel doble vot de l'alcalde esteu empatats, Jordi i Mateo.

MATEO
(sorprés) Perdona?

FLORA
Hem de parar açò, és una bogeria.

LAIA
Marc, depèn de tu.

Tots miren atentament a Marc, i ell mira a Pol, preocupat.

FLORA
Marc, no ho faces...

MARC
Ho sent molt, no sé molt bé que pensar, però he de prendre una decisió perquè açò acabe... I tots millorem.
(Marc somriu cap a Pol) El meu vot es per a tu, Jordi.

Jordi es mira lentament l'estómac i ve un gabinet clavat, comença a eixir-li sang de la boca. La seua fitxa revela el seu personatge, un camperol. Flora intenta tapar la ferida del seu germà amb les mans. Jordi la mira i tanca els ulls.

FLORA
No, no, no, no...

Ningú intenta ajudar-la. La miren en pena. Jordi mor i Flora es queda en silenci amb ell en braços durant un moment. Flora alça el cap, i mira la fitxa de Jordi: un camperol.

FLORA

Vos ho he dit, no era ell.

Flora agafa la fitxa de l'alcalde amb rancor, s'alça i intenta moure a Jordi. Arnau ràpidament s'alça per ajudar-la.

FLORA

Algú pensa moure el cos d'Alicia?

Marc s'alça i va cap a Alicia.

LAIA

El poble dorm.

FADE OUT

ESC. 16. ANIMACIÓ

LAIA (OFF)

Es desperten els llops.

Apareixen Els LLOPS.

LAIA (OFF)

Trieu la següent víctima.

La XIQUETA separa els dits per veure entre ells, els llops se n'adonen. La xiqueta es queda blanca, ratificada.

ESC. 17. INT. SALÓ. NIT

LAIA

Poble, desperteu.

Els cossos de JORDI i ALICIA ja no estan. Tots comencen a obrir els ulls, excepte ARNAU, que està ratificat al seu lloc, amb les mans entreobertes sobre els ulls. La seua fitxa revela el seu personatge, era la xiqueta.

LAIA

La Xiqueta ha sigut descoberta mentre espiava els llops i ha mort.

Flora mira a Arnau i comença a plorar.

FLORA

(cap a Arnau) A qui has vist?

MARTINA

A vore, hem de pensar amb calma: hi ha dos llops, i han mort Eli i Alicia. Qui voldria matar-les?

MARC

No em puc creure que estigues dient això.

Pau mira a Marc i assentix.

PAU

Evidentment ningú voldria matar-les!

MARTINA

Ja, xe, no estic dient això, però algú ha de ser!

Pol s'acosta a Arnau i continua la trajectòria de la seua mirada, senyala cap a Marc, Pau i Mateo.

MARTINA

Si Arnau ha mort mirant als llops...

POL

Ha degut ser Mateo o, segurament, Pau.

MATEO

I Marc què?! Que està al mig. A més, és evident que Pol i Marc són els enamorats i si no han mort és perquè hi ha un llop entre ells, o inclús els dos.

MARTINA

Per eixa regla de tres, també ha pogut ser Pau, ja que està clar que no voldrà acabar amb els enamorats si això implica matar al seu nóvio.

MARC

Per a mi el més lògic és que haja sigut Mateo, primer ha amenaçat a Eli amb què s'estiguera calladeta i després, ha mort la xica que l'acabava de rebutjar. Està clar.

PAU

Sí, a més porta actuant estrany tota la nit.

LAIA

Bé, Flora, doncs depèn de tu. Ja saps que tens doble vot i pots desempatar: Marc en té un, Mateo dos i Pau altres dos.

Tots miren expectants a Flora esperant la seua resposta. Flora es lleva el crucifix.

ESC. 18A. INT. SALÓ. NIT (DECISIÓ POL)

FLORA

Jo pense que ha sigut Pol.

POL

Però què dius! És evident que no sóc jo. Has de desempatar.

Tots assenteixen i tornen a esperar que Flora canvie el seu vot.

ESC. 18B. INT. SALÓ. NIT (DECISIÓ MARTINA)

FLORA

Per com es comporta jo crec que ha sigut Martina.

LAIA

Flora, Martina no té cap vot. Has de desempatar perquè continue el joc.

Tots assenteixen i tornen a esperar que Flora canvie el seu vot.

ESC. 18C. INT. SALÓ. NIT (DECISIÓ MATEO)

FLORA

(trista) Mateo

MATEO es prepara per a morir i s'encongeix amb els ulls tancats. Al cap d'uns segons obri els ulls i posa cara d'estranyat, en descobrir que no ha mort. Mentrestant la seua carta es revela, és el caçador. Mateo agafa la carta.

MATEO

(sorprès) Es veu el meu personatge i no m'ha passat res.

LAIA es fixa en la fitxa.

LAIA
Eres el caçador, has d'elegir a qui
pegar-li un tir.

MATEO
(entusiasmada) De veritat?

Mateo somriu de forma malèvola, es gira assenyalant a Marc
imitant una pistola amb els seus dits.

MATEO
Sé que eres tu.

Mateo dispara i surt una bala cap a MARC, Marc cau cap
endarrere i es revela la seua fitxa, era un llop. Li surten
les orelles. Surt una altra bala disparant a Mateo. PAU es
gira cap a Marc amb cara de tristesa i li agarra el cap.

PAU
(amb un fil de veu) Marc...

Pau es gira cap al cos de Mateo, s'aixeca i es dirigeix cap a
ell enfadat. POL s'aixeca amb poques forces i s'acosta a
Marc.

PAU
(de fons) Eres un cabró. Com has sigut
capaç?

Pol acosta la seua cara a Marc. Li fa un petó en la comissura
de l'aboca, li abraça i a poc a poc desfalleix sobre ell.

LAIA
Enhorabona, heu caçat al primer llop.
Sols queda un. El poble dorm.

La carta de Pol es revela, era un camperol.

ESC. 19C. ANIMACIÓ

Un sol LLOP mata a una SILUETA aleatòria. Apareix a BRUIXA
amb un calder i tira una flor dins. Bombolleja. La silueta
s'aixeca.

ESC. 20C. INT. SALÓ. NIT

LAIA
El poble es desperta.

Obrin els ulls. No estan els cossos de MATEO, POL, ARNAU i
MARC.

LAIA

Esta nit no ha hagut víctimes.
Camperols, aquesta és la vostra última oportunitat.

PAU

(cap a Flora) Tot açò és culpa teua,
si no hagueres votat a Mateo no
estariem així.

MARTINA

No sigues estúpid. Que Marc estiga
mort és tan culpa seua com teua. Si tu
votes a Flora jo es vote a tu.

PAU enfadada comiença a cridar-li a MARTINA.

PAU

Que Marc estiga mort no té res a veure
amb mi, ha sigut ella i les seues
suposicions...

Mentre Pau parla, FLORA es gira cap a Laia.

FLORA

El meu vot és per a Pau.

Laia mira a Pau i aquesta es cau a terra ofegada. La carta de
Pau es revela, és un camperol. Flora mira espantada a Martina
i ella somriu, té ullals de llop.

LAIA

El poble dorm.

La pantalla es posa en negre amb el text: Han guanyat els
llops, vols tornar a intentar-ho?

FI

ESC. 18D. INT. SALÓ. NIT (DECISIÓ PAU)

FLORA

Ho sent Pau, pense que eres tu.

PAU s'ofega i es cau a terra morta. La seua carta es revela,
era un camperol. MARC s'acosta a ella lamentant-se. FLORA es
porta una mà a la boca.

MARC

(amb un fil de veu) Pau...

FLORA

Marc, jo...

Flora mira a MARTINA.

LAIA

El poble dorm.

FADE OUT

ESC. 19D. ANIMACIÓ

Apareixen els LLOPS i maten a una SILUETA, apareix la BRUIXA i trau una poció bombollejant, la bruixa tira una flor i la silueta s'aixeca de nou. La bruixa tira una serp en la poció i un dels llops mor.

ESC. 20D. INT. SALÓ. NIT

LAIA

El poble es desperta. Ha mort Martina.

Els cossos de Pau i Arnau ja no estan. MARTINA està tirada en el sòl amb orelles. Es revela la seua carta, era un llop. A LAIA li cau una llàgrima.

LAIA

(més seriosa del habitual) Enhorabona a la bruixa, has acabat amb el primer llop. Podeu votar.

Laia baixa el cap entristit i FLORA mira cap avalla apenada. POL s'aixeca tossint i es senta al costat de MARC donant-li l'amà. Marc està inexpressiu.

MATEO

(amb determinació) Mira, Flora, jo pense que hem de votar a Marc, així s'acabarà el joc. És molt estrany que els enamorats continuen vius a estes altures, i Arnau l'estava mirant a ell!

POL

(dèbil) I torna! Potser Martina el va pillar mirant i va intentar apartar la mirada. No sabem com ha mort Arnau.

Flora mira a Mateo i assenyala amb la mà a Marc, que està trist.

FLORA

Ja i si no és ell, morirà dos
calperols de colp. Pot ser que el llop
sigues tu i estigues intentant culpar
a tots, com has fet amb Jordi.

Flora mira a Laia.

FLORA

Jo vote per Mateo, la veritat.

POL

Jo també.

Mateo es prepara per a morir i s'encongeix amb els ulls
tancats. Al cap d'uns segons obri els ulls i posa cara
d'estranyat, en descobrir que no ha mort. Mentrestant la seua
carta es revela, és el caçador. Mateo agafa la carta.

MATEO

(sorprès) Es veu el meu personatge i
no m'ha passat res.

Laia se fija en la carta.

LAIA

Eres el caçador, has d'elegir a qui
pegar-li un tir.

MATEO

(entusiasmada) De veritat?

Mateo es gira assenyalant a Marc, que continua inexpressiu
mirant al no-ers, imitant una pistola amb els seus dits. En
l'últim moment es torna cap a Flora i li dispara. Flora cau
cap endarrere i surtuna altra bala cap a Mateo, que cau a
terra mort. La carta de Flora s'aixeca, era la bruixa.

LAIA

Felicitats, enamorats, heu guanyat.

Pol abraça a Marc, que continua trist, i a aquest li surten
les orelles de llop. La pantalla es posa en negre amb el
text: Han guanyat els enamorats, vols tornar a intentar-ho?

FI

ESC. 18E. INT. SALÓ. NIT (DECISIÓ MARC)

FLORA

Està clar que pot ser un llop, vote a Marc.

MARC s'electrocuta i cau a terra, es revela la seua fitxa, era un llop. Li surten orelles, PAU es gira cap a Marc amb cara de tristesa i li agafa el cap.

LAIA

Enhorabona, heu matat al primer llop. Sols queda un.

PAU

(amb un fil de veu) Marc...

POL s'aixeca ami poques forces i s'accosta a Marc. Li fa un petó a la comissura de la boca, l'abraça i a poc a poc defalleix sobre ell. La seua carta es revela, era un camperol.

MARTINA

Pau, sé que és una merda pero hem de seguir jugant...

FLORA

Martina te raó, és l'únic que podem fer.

PAU

Com eres capaç de dir-me això després del que has fet?

MARTINA

Calma't.

PAU

(amb asco) No puc entendre que continues així tan tranquil·la amb tot el que està passant. Es fa igual que estiguen morint els teus amics o es que els estàs matant tu?

MATEO

Ara no es poses a donar lliçons de moralitat que estàs participant en el joc igual que tots.

LAIA

Sembla mentida que a estes altures

encara no hageu entés que discutir no porta a cap lloc. El poble dorm.

FADE OUT

ESC. 19E. ANIMACIÓ

Apareix un llop, maten a una silueta aleatòria.

ESC. 20E. INT. SALÓ. NIT

Tots estan asseguts en cercle, els cossos de Jordi, Marc i Pol ja no estan. Obriu els ulls.

LAIA

Poble, desperteu. Ha mort Pau.

PAU mor i es revela la seua fitxa, era un camperol. MATEO obri molt els ulls, sorprès.

MATEO

(convençut) Flora, acaba de morir Pau perquè ha descobert a Martina, està clar que ella és el llop.

MARTINA

No em puc creure que hages matat a Pau per a culpar-me a mi.

MATEO

Déu meu!, Martina, què cabrona eres, eres tu segur.

MARTINA

Però de què vas? Eres tu! Tot el temps has sigut tu! Igual Arnau no estava mirant sols a Marc, també t'estava mirant a tu.

FLORA rebufa.

FLORA

No sé que pensar...

MARTINA

Flora, és ell. Pensa-ho: sempre és el primer en culpar a algú, igual que a Jordi, tirant balons fora, intentant lliurar-se.

MATEO

El de Jordi és un colp baix.

FLORA

(enfadada) Sí, però és la veritat. Per la teua culpa el meu germà està mort, igual que Arnau, Alicia...

Flora es queda mirant el sòl.

MATEO

Flora, jo no he...

Flora li interrompere mirant a Laia.

FLORA

El meu vot és per a Mateo.

Mateo es prepara per a morir i s'encongeix amb els ulls tancats. Al cap d'uns segons obri els ulls i posa cara d'estranyat, en descobrir que no ha mort. Mentrestant la seua carta es revela, és el caçador. Mateo agafa la carta.

MATEO

(sorprès) Es veu el meu personatge i no m'ha passat res.

Laia es fixa en la fitxa.

LAIA

Eres el caçador, has d'elegir a qui pegar-li un tir.

MATEO

(entusiasmada) De veritat?

Mateo es gira victoriosa assenyalant a Martina mentre imita una pistola amb els seus dits. Abans de disparar es gira cap a Flora.

MATEO

(cap a Flora) De res.

Mateo torna a mirar a Martina i dispara. De la seua mà surt una bala que travessa el front de Martina, qui cau cap endarrere. La seua carta es revela, era un llop. A Martina li surten orelles. Al mateix temps, de la mà de Mateo surt una altra bala que li travessa l'enfront d'ell i es desploma cap endarrere. Laia mira a Flora, que està espantada. Laia té la la borsa davant. Allarga la seva mà cap a la fitxa de Flora, l'agafa i l'arrossega dramàticament cap a si mateixa.

LAIA
(mentre guarda la carta) Felicitats,
poble. Heu guanyat el joc.

Laia tanca la borsa.

ESC. 21E. INT. SALÓ. NIT

LAIA i MARTINA estan a l'habitació dels abrics. Laia obri la borsa.

LAIA
A vore.

Martina li ho ensenya, Laia mira estranyada i obri la caixa. Dins es troba el joc "El Poble dorm". Trau les fitxes i les mira.

LAIA
Hala, què bé!

MARTINA
Què és?

Laia continua mirant les fitxes.

LAIA
(entusiasmada) Mmm... Hi ha un llop,
un caçador... Pareixen els personatges
del poble dorm.

MARTINA
(desconfiada) Què estrany que això
estigui ahí, no?

LAIA
(entusiasmada) Podríem jugar.

ESC. 22E. INT. SALÓ. NIT

LAIA i MARTINA estan parlant amb HELENA i JORDI. FLORA s'aparta de MATEO i va on estan Helena i Jordi i mira a Laia seriosament. Flora no porta el crucifix en el coll.

FLORA
(seca) Ni de conya.

Anexo II – Modelo de contrato de cesión de derechos de imagen

CESIÓN DE IMAGEN

En _____, a _____ 2018

Don/ña _____ con
N.I.F/ Pasaporte nº _____ y domicilio en _____
_____, (EL PARTICIPANTE, en adelante), en
su propio nombre y representación, mediante el presente documento,

MANIFIESTA

Que va a intervenir, de manera gratuita, en la obra audiovisual con título "BROTOS "(en adelante, LA OBRA), que Sara Bugallo Sánchez con DNI 53485207-H, produce en la actualidad (en adelante, LA PRODUCTORA)

Que, conforme a la Ley Orgánica 1/1982 de Protección del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, autoriza a LA PRODUCTORA. la fijación, captación, publicación y difusión de su imagen para LA OBRA y de las declaraciones y revelaciones que realice en la misma, en la forma descrita a continuación.

AUTORIZACIÓN

EL PARTICIPANTE autoriza a LA PRODUCTORA el uso de su imagen y la divulgación de las declaraciones vertidas con ocasión de la participación en LA OBRA, ello con facultad de cesión a terceros en exclusiva. Dicha autorización es para todo el mundo y sin límite de tiempo, con el fin de que LA PRODUCTORA puedan proceder a la más amplia explotación de LA OBRA en la que se incorpore la imagen del PARTICIPANTE y las declaraciones del mismo, en orden a su explotación cinematográfica, videográfica, televisiva (incluyendo de forma enunciativa y no exhaustiva, la televisión por ondas hertzianas, la televisión por cable, por satélite –en todos los casos tanto analógico como digital-, TV previo pago, TV codificada, TV en abierto, o cualquier otra modalidad de emisión, transmisión o retransmisión ya sea electrónica, tradicional, digital o analógica), a través de medios digitales o electrónicos, Internet y nuevas tecnologías, dispositivos móviles y por cualquier otro medio de explotación, incluida la explotación de productos derivados, de LA OBRA o de cualquier registro audiovisual, secuencia o fotograma de LA OBRA.

Además EL PARTICIPANTE aparecerá en los títulos de crédito con el nombre de _

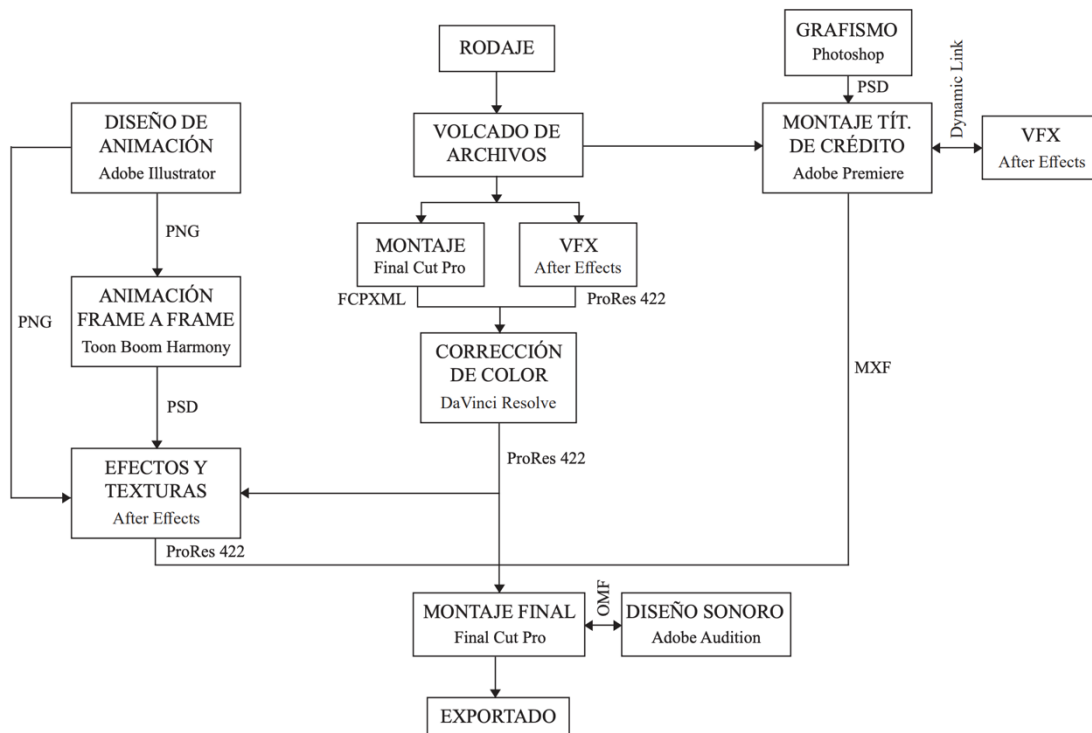
Fdo. -----
EL PARTICIPANTE

Anexo III – Horas de rodaje

JORNADA N°	FECHA	HORARIO	HORAS
1	24-04-2019	14:00-22:00	8
2	25-04-2019	08:00-22:00	14
3	26-04-2019	08:00-22:00	14
4	15-05-2019	12:00-00:30	12,5
5	10-06-2019	17:00-21:30	4,5
6	11-06-2019	16:00-21:00	5
7	12-06-2019	10:45-12:30	1,5
8	17-06-2019	16:00-21:00	5
9	18-06-2019	10:30-12:30	2
		16:00-21:00	5
TOTAL			71,5

Fuente: Elaboración propia

Anexo IV – Workflow global



Fuente: Elaboración propia

Anexo V – Horas de etalonaje

ESCENA N°	HORAS
1	5
2	5
3	2
4	1,5
5	0,5
6	6
7	8
8	1
9	9,5
12	14
13	10
15	11
17	8
FINAL A	1
FINAL B	0,5
FINAL C	7,5
FINAL D	7,5
FINAL E	9
REPASO ESC. TARDE	17
REPASO ESC. NOCHE	19
TOTAL	143

Fuente: Elaboración propia