



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Modulaciones. Guion, dirección y edición de un
cortometraje

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Carrasco García, Marina

Tutor/a: Prosper Ribes, Josep

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Este trabajo se centra en todo el proceso de producción de un cortometraje, desde la búsqueda de referentes y escritura del guion hasta la edición y el montaje de la película. *Modulaciones* cuenta la historia de Lea, una chica enamorada de la música y de la guitarra, que con el paso de los años va perdiendo cariño por su pasión y tiene que lidiar con la difícil decisión de dejar algo con lo que siempre se ha identificado o seguir hasta el final con algo que ya no la llena como antes.

A lo largo de este trabajo se explicarán las tres etapas principales del proyecto. La primera, la fase de preproducción, en la que se detallan cuestiones como la motivación de la idea, el proceso creativo y los pasos desglosados que posteriormente le darán forma a la producción (guion literario, storyboard, guion técnico, planta de cámara, desglose...) y la correspondiente aplicación de conocimientos artísticos adquiridos. La segunda, la fase de producción, en la que se explica el proceso de rodaje, las anotaciones recogidas en el mismo y los inconvenientes enfrentados y cómo han sido solventados. La tercera y última, la fase de postproducción, que comprende el montaje y la edición (tanto de imagen como de sonido) de la película final y la justificación de las decisiones que han llevado a ese resultado.

Palabras clave: cortometraje; producción; guion; edición; dirección; audiovisual

ABSTRACT

This project focuses on the whole production process of a short film, from the references research and the script writing to the edition and the montage of the film. *Modulaciones* tells Lea's story, a girl in love with music and guitar who loses the love for her passion over the years and has to deal with the hard decision to give up on something she has always been identified with or keep going on something that doesn't make her happy anymore.

Throughout this work, the three main stages of the project will be explained. The first one is the pre-production phase, where details such as the motivation behind the idea, the creative process, and the broken-down steps that will later shape the production (literary script, storyboard, technical script, camera setup, breakdown...) are addressed, along with the corresponding application of acquired artistic knowledge. The second one is the production phase, where the filming process is explained, including the notes taken during it and the obstacles faced and how they were overcome. The third and final phase is post-production, which involves editing (both image and sound) the final film and justifying the decisions that have led to that result.

Key words: Short film; production; script; edition; direction; audiovisual

AGRADECIMIENTOS

A Joan, Isa, Bea, Raquel, José María y Jia, mi equipo de producción, que confiaron en mí una vez y lo han vuelto a hacer sin pensarlo, y sin los cuales este proyecto no habría sido el mismo.

A Inés, la razón de esta historia, que hizo germinar la idea sin saberlo.

A Emilio, mi mayor apoyo, que ha visto cada paso del proceso y cada idea nueva nacer y morir y ha creído en todas y cada una de las posibilidades que tenía esta historia.

A Josep Prosper, mi tutor, por ser mi primerísimo primer paso en el mundo audiovisual y por guiarme de la mejor manera en la que podría haber sido guiada.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	7
2.	OBJETIVOS	8
2.1.	GENERALES	8
2.2.	ESPECÍFICOS	8
2.3.	OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE	9
3.	METODOLOGÍA	9
4.	DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO	11
4.1.	PREPRODUCCIÓN	11
4.1.1.	<i>Primeras ideas</i>	11
4.1.2.	<i>Referentes</i>	12
4.1.2.1.	La peor persona del mundo	12
4.1.2.2.	La La Land	13
4.1.2.3.	Moonlight	13
4.1.2.4.	Lady Bird	13
4.1.2.5.	Kiki, la aprendiz de bruja	14
4.1.3.	<i>Escritura del guion</i>	14
4.1.3.1.	Diseño de los personajes	14
4.1.3.2.	Diseño de la historia	15
4.1.4.	<i>Storyboard y guion técnico</i>	17
4.1.5.	<i>Búsqueda de equipo</i>	19
4.1.6.	<i>Localizaciones</i>	20
4.1.6.1.	Planta de cámara	21
4.1.7.	<i>Casting</i>	22
4.2.	PRODUCCIÓN	23
4.2.1.	<i>Desglose y plan de rodaje</i>	23
4.2.2.	<i>Escena 5</i>	24
4.2.3.	<i>Escena 4</i>	25
4.2.4.	<i>Escenas 1, 2 y 3</i>	25
4.3.	POSTPRODUCCIÓN	26
4.3.1.	<i>Volcado y visionado de los archivos</i>	26

4.3.2.	<i>Montaje, edición de vídeo y etalonaje</i>	26
4.3.3.	<i>Edición de sonido</i>	27
5.	CONCLUSIONES.....	28
6.	REFERENCIAS	30
6.1.	BIBLIOGRAFÍA	30
6.2.	FILMOGRAFÍA.....	30
6.3.	WEBGRAFÍA	32
6.4.	REFERENCIAS ELECTRÓNICAS	32
6.5.	TRABAJOS ACADÉMICOS EN LÍNEA	33
7.	ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS.....	33
8.	ANEXOS	35

1. INTRODUCCIÓN

<https://vimeo.com/845081303?share=copy>

“La modulación [...] implica que hay una tonalidad en la que comienza la pieza musical, una tonalidad diferente hacia la que se progresa, y un proceso mediante el cual esto se lleva a cabo”¹.

A veces, en la vida de una persona, llega un momento en el que uno se empieza a dar cuenta de que algo no va bien. Un trabajo, unos estudios, un propósito con el que nos hemos sentido identificados durante tanto tiempo y por el que hemos trabajado tan duro hasta convertirlo en uno de los ejes de nuestra vida, de repente deja de funcionar. Puede haber diversos motivos, pero siempre es algo difícil de asumir. “Si dejo de hacer esto, ¿qué voy a hacer en su lugar?”, “¿Quién voy a ser si renuncio, después de tanto tiempo?”, “¿Realmente quiero dejarlo o solo es una fase?”, “¿Qué sentido le daré a mi vida a partir de ahora?”. Esta historia explora los aspectos complicados de tomar una decisión tan importante bajo factores como el juicio (o posible juicio) externo y la desconfianza en uno mismo.

La idea nace del miedo que sentimos algunos jóvenes por no saber si estamos tomando el camino correcto o no, por no sentirnos como “deberíamos” y la incertidumbre y angustia que provoca toda esa confusión. La intención de este proyecto es darle voz a todas esas personas que se sienten perdidas y no saben poner palabras a sus pensamientos. He elegido el ámbito de la música porque, por experiencia, me parece especialmente sacrificado y lo suficientemente cerrado como para que querer salir de él suponga un cambio radical. Aun así, el objetivo es hacer de los sentimientos que en el corto se relatan algo universal y extrapolable a otras modalidades.

Desde el momento en el que nace el primer concepto hasta la elaboración del guion final ha habido muchas variaciones en contenido y forma con la intención de encontrar la manera más precisa posible de plasmar la idea de forma clara, pero manteniendo esa abstracción y ambigüedad a la que se enfrenta la gente que se pretende representar.

¹ PISTON, W. (1998). *Armonía*, p. 214.

2. OBJETIVOS

2.1. GENERALES

El objetivo principal de este proyecto se puede resumir en comunicar y elaborar un cortometraje de ficción incluyendo y realizando todas las fases necesarias, y con ello poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el grado en Bellas Artes y unir en una experiencia transversal los aspectos puramente audiovisuales con otros más gráficos y artísticos. El cuidado por la fotografía, el encuadre y el color está al servicio de la narrativa y la comunicación, complementándose los unos a los otros.

2.2. ESPECÍFICOS

A lo largo de este trabajo se busca crear una historia que dosifique la información y se la ofrezca al espectador poco a poco y en la justa medida en búsqueda de un ejercicio de completar la historia con la imaginación del que la consume e interpretar el final en base a las experiencias propias. Para ello se juega con todos los recursos visuales posibles, buscando contar el viaje de la protagonista a través de sus sentimientos y pensamientos.

La historia de Lea pretende explorar la difícil etapa en la que empiezan a aparecer una serie de dudas relacionadas con el crecimiento y la toma de decisiones que afectan al futuro de uno mismo. Poner palabras e imágenes a lo que mucha gente no sabe expresar y conseguir un público que se sienta identificado con la protagonista es lo que le da sentido a esta historia.

A nivel técnico, la intención es hacer un buen producto, escoger los elementos y recursos más adecuados para contar una historia de forma limpia y que además apele al lado sentimental del espectador. Para ello se exploran, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante la carrera, las diferentes posibilidades que ofrece la imagen: cómo jugar con el color, el encuadre y la iluminación para convertirlos en elementos al servicio de la historia. Utilizar los contrastes (cálido-frío, ruido-silenció, totalidad-vacío) es la principal estrategia narrativa que se pretende desarrollar.

lo más claramente posible. Cuando la historia empieza a coger forma se pasa a la segunda fase: la búsqueda de referentes. La tercera fase consiste en la escritura de la historia, el guion literario, y más adelante un complemento del guion (ver anexo 8.4) que servirá como referencia en la futura etapa de producción para actores y equipo técnico, para que tengan un conocimiento profundo de la historia y lo que intenta transmitir. Paralela a esta fase se realizan unos moodboards para empezar a sugerir una primera planificación para complementar la escritura del guion. Es importante añadir que esta fase de preproducción no es lineal, sino que constantemente se van revisitando pasos anteriores para darle forma al guion, que será la columna vertebral de las siguientes fases, y perfeccionarlo todo lo posible. Una vez finalizado el guion literario se procede a dibujar un storyboard, tomando como referencia los moodboards realizados, y complementándolo con un guion técnico. Posteriormente, el desglose y la planta de cámara serán el puente que conecte la fase de preproducción con la de producción.

La fase de producción arranca con la realización de un casting para buscar a los actores que mejor encajen en cada personaje. Una vez repartidos los papeles y divididos los departamentos se planifica cuidadosamente el rodaje para convertirlo en jornadas fluidas y productivas. Antes de empezar a filmar es importante asegurarse de que todos los elementos del decorado están en el set, y con esto comprobado se procede a realizar pruebas de luz, encuadre y sonido para tener claro dónde van a colocarse la cámara y la pértiga en todo momento y poder planificar la coreografía de los actores en base a eso. A la hora de rodar se tendrá claro en qué orden y qué días se grabará cada escena y, dentro de cada una, el orden exacto de los tiros de cámara, con el objetivo de perder el mínimo tiempo posible en cada jornada.

La fase final, la de postproducción, comprende la revisión, montaje y edición del material obtenido en el rodaje para crear el producto final. El montaje se realiza en base al storyboard, pero siempre dejando opción a realizar los cambios necesarios dependiendo de la intuición del montador. Una vez ejecutado se pasa a la edición de la imagen, primero ajustando el histograma para igualar los planos entre sí y conseguir un aspecto neutral y luego manipulando los colores por separado buscando el look final deseado, y finalmente añadiendo elementos gráficos (si los hay), como rótulos o créditos. En la fase de edición de sonido se busca un diálogo y un sonido limpios, sin ruido, con volúmenes igualados y naturales. Cuando las fases de edición de imagen y edición de sonido están completas, se puede dar por finalizada la realización del cortometraje y el producto estaría listo para una posible distribución.

Como se ha mencionado anteriormente, las fases de preproducción, producción y postproducción sí siguen necesariamente un orden establecido,

pero las pequeñas etapas que componen cada una de esas fases se ven constantemente sujetas a posibles cambios de ideas, de planificación, de disponibilidad del equipo y el material, y es imprescindible estar abierto a volver sobre cada diferente etapa para buscar el mejor resultado posible.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

4.1. PREPRODUCCIÓN

4.1.1. *Primeras ideas*

La idea inicial parte de una conversación con una amiga en la que ella exponía que, a pesar de estar viviendo una situación que la mayoría de gente de nuestra edad disfrutaba mucho, ella no se sentía tan cómoda como “debería”, lo que también le provocaba un sentimiento adicional de confusión. Desde esta conversación, y sumando experiencias tanto propias como ajenas, se le fue dando forma al concepto hasta terminar definiéndolo como “la frustración que uno padece cuando se empieza a dar cuenta de que algo a lo que ha dedicado tanto tiempo y esfuerzo ya no le llena como antes y cómo aprender a aceptar y lidiar con ese sentimiento atravesando el miedo y la culpabilidad”. Elegí la música, y más concretamente los estudios de conservatorio, como hilo conductor porque es un mundo con el que yo misma me siento identificada, pero también porque lo considero lo suficientemente sacrificado como para explicar mejor la dificultad que supone plantearse dejarlo.

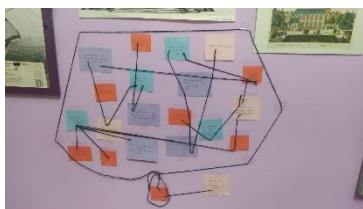


Fig. 2. Notas adhesivas de colores para relacionar ideas

Primero se elaboró una lista con los sentimientos que se quería que atravesara la protagonista. Para facilitar la creación de un viaje lineal se establecieron dos emociones clave: aquella de la que partía al principio del relato (tranquilidad) y a la que finalmente llega (aceptación o resignación, independientemente de cómo se interprete el final). Algunas de las emociones que se transitan por el camino serían apatía, soledad, tristeza, miedo y redención. La idea era hacer un viaje a través de estos conceptos en el que poco a poco el espectador va sospechando que dentro de la protagonista se está produciendo un cambio, pero sin llegar a definirlo. Con esto se pretendía conseguir que el espectador se sintiera tan confuso como Lea y que, a medida que ella va concretando sus sentimientos y poniéndole palabras, él también va consiguiendo las piezas para completar el puzle en su cabeza.

Se quería explorar el contraste (de color, composición del plano, sonido, etc.) como medio de advertir de que se está produciendo una transformación, una *modulación*, y para representar los diferentes sentimientos. En una pieza musical es habitual que, antes de que se produzca una modulación, el oyente experimente una serie de cambios que le hagan prever este punto de inflexión. Ese es el efecto que se quería conseguir mediante los contrastes, los cambios de luces y la variación en la actitud de Lea.

Para relacionar las diferentes ideas en cuanto a discurso e historia se usaron notas adhesivas de colores. Cada color representaba un tipo de concepto (emociones, escenarios, personajes...) y en ellas se escribían las diferentes propuestas. Se colocaban y con un hilo, como si de un policía intentando relacionar diferentes elementos de un caso se tratase, y se conectaban entre ellas para dar una primera forma a la historia. Con estas conexiones se descartaron algunas ideas y se relacionaron otras que, si bien en un principio no tenían nada que ver, han acabado funcionando bien.

4.1.2. Referentes

Para un artista es imposible crear algo nuevo sin la influencia de trabajos anteriores. Vivimos en un mundo lleno de ideas y obras que aluden a otras y reinterpretan conceptos ya explorados. Mi proyecto no es la excepción. No solo estoy influenciada por todas las obras (no solo cinematográficas) que he consumido, sino que he acudido a ellas de forma consciente con el objetivo de entender qué recursos emplean otros relatos para contar historias parecidas a la que yo quería contar, con personajes que se encuentran perdidos en sus vidas, o bien no saben lo que quieren ni lo que son, o bien están en plena etapa de aprendizaje y autodescubrimiento.

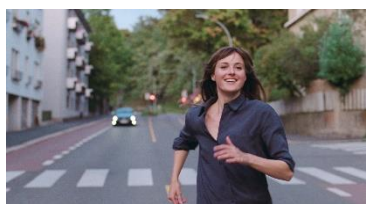


Fig. 3. Fotograma de *La peor persona del mundo* (Joachim Trier, 2021)

4.1.2.1. *La peor persona del mundo*

Uno de los mayores referentes, sin duda, ha sido *La peor persona del mundo* (2021), de Joachim Trier. Narra la historia de Julie, quien atraviesa una crisis existencial hasta que conoce a un chico del que se enamora, lo que provoca que rompa con su novio. Julie pasa por varios dilemas (entre ellos la dificultad que supone romper con su pareja actual), explora sentimientos nuevos y la confusión la invade de principio a fin. Cuando por fin cree hallar la luz, nuevas dudas e incertidumbres aparecen. Al igual que Lea, Julie hace todo este viaje a través de sí misma sola. De hecho, la relación que tiene Lea con la guitarra y la música y lo difícil que le supone siquiera admitir que tal vez tenga que dejarlo para ser más feliz recuerda un poco a una historia de amor –o desamor– como la de Julie.



Fig. 4. Fotograma de *La La Land* (Damien Chazelle, 2016)

4.1.2.2. *La La Land*

El motivo por el que *La La Land* (2016), de Damien Chazelle, está en esta lista es muy revelador. La primera vez que la vi, el año de su estreno, cuando yo tenía 16, no me gustó. No entendía por qué se usaban recursos tan bellos para un final tan horrible. El hecho de que los personajes no terminaran juntos me frustraba. Años después, con nuevas experiencias vitales, he conseguido verla con otros ojos. La forma en la que muestra lo doloroso que es valorar qué objetivo vital importa más y cuál debes sacrificar es algo que yo quería representar en mi historia. El uso del color para exponer diferentes sentimientos o conceptos me dio la idea de jugar con la iluminación para simbolizar el nivel de soledad, confusión y miedo que Lea iba desarrollando.

4.1.2.3. *Moonlight*



Fig. 5. Fotograma de *Moonlight* (Barry Jenkins, 2016)

Si hay un género que se me viene a la cabeza para englobar todas mis referencias es el *coming-of-age*³, pero *Moonlight* (2016), de Barry Jenkins, es especialmente interesante porque el protagonista, Chiron, tiene una forma muy particular de lidiar con sus dudas. Debido al entorno en el que se ha criado, Chiron despliega un amplio abanico de sentimientos resultantes del viaje a través del descubrimiento de su homosexualidad. El no saber quién eres o quién deberías ser genera en cada individuo respuestas diferentes. Lea, como Chiron, sufre un proceso de aislamiento por miedo a la incompreensión de sus deseos por parte de la gente que la rodea.

4.1.2.4. *Lady Bird*



Fig. 6. Fotograma de *Lady Bird* (Greta Gerwig, 2017)

Los adolescentes son uno de los grupos que más sufren este tipo de situaciones. *Lady Bird* (2017), de Greta Gerwig, cuenta la historia de Christine, una adolescente que busca su lugar en el mundo queriendo explorar nuevas experiencias y sentimientos. En este caso, la protagonista aparece muy segura durante toda la película, teniendo respuestas muy intensas. Los recursos empleados por Greta Gerwig no se centran en representar sus dudas durante la película, sino que ofrece un espectáculo de situaciones cómicas, dramáticas y extravagantes que contrastarán con un final en el que una “adulta” Christine termina por admitir, derrotada, que tal vez el sueño que tan fervientemente perseguía no es lo que quería en realidad. En *Lady Bird* la duda aparece al final, frente a ocupar el tema principal de la historia de Lea, pero ese fuerte contraste entre toda la película y la escena final resalta el concepto todavía más.

³ El *coming-of-age* es género que se centra en el crecimiento personal y la evolución de las emociones del protagonista.

4.1.2.5. *Kiki, la aprendiz de bruja*

Aunque en muchos sentidos muy diferente al resto de películas, *Kiki, la aprendiz de bruja* (1989), de Hayao Miyazaki, es otro ejemplo de un personaje que se plantea dudas sobre su vida constantemente. Kiki (o Nicky, en la versión occidental) alcanza la edad en la que las brujas deben dejar su hogar y empezar su formación, pero al llegar al pueblo donde va a vivir se encuentra con un ambiente hostil muy diferente a lo que ha conocido. Una joven llena de entusiasmo se enfrenta a varios inconvenientes inesperados que harán que se replantee su elección. Esta historia está contada con un optimismo y un romanticismo propios del Studio Ghibli, nada que ver con las demás películas de esta lista, pero me parecía interesante investigar recursos que contaran este tipo de crisis que no fueran esencialmente dramáticos.



Fig. 7. Fotograma de *Kiki, la aprendiz de bruja* (Hayao Miyazaki, 1989)

4.1.3. *Escritura del guion*

El primer paso previo a la redacción del guion fue el diseño de la trama (ver anexo 8.2). Para ello se siguió una estructura en la que se tenían que determinar los siguientes elementos: título provisional (que sufrió muchísimos cambios hasta llegar al título actual), tema, protagonista, acción, localización, tipo de comienzo, tipo de final, tema convertido en premisa, resumen de la historia, preguntas que tengo que hacerme yo como creadora de la historia y preguntas que se pretende que se haga el espectador. Paralela a esta fase se realizó una búsqueda de referentes que tuvieran tanto elementos visuales que pudieran servir de inspiración para representar la idea lo mejor posible como otras historias o personajes parecidos en los que se pudiera observar cómo se trata el conflicto y cuál es el efecto causado en el espectador.

TÍTULO: Abre los ojos
TEMA: Aceptación
PERSONAJE PROTAGONISTA: Lea, chica de 22 años
ACCIÓN: Viaje a través del subconsciente, admitir y empezar a vivir
LOCALIZACIÓN: Casa de amigos, calle, casa de Lea
COMIENZO: In media res
FINAL: Abierto
TEMA DESARROLLADO: El duro proceso de admitir que algo por lo que has trabajado durante años no es realmente lo que más te llena
TEMA VUELTO PREMISA: Las inseguridades, miedos, juicios y dudas que se despiertan cuando uno se da cuenta de que aquello que le ha representado durante tanto tiempo ha llegado a su fin y la dificultad de salir de la zona de confort
RESUMEN: Lea, en una reunión con sus amigos, escucha el caso de una chica que dejó la carrera después de mucho tiempo. Aunque sus amigos creen que es una pérdida de tiempo, ella siente que la chica es valiente. Este inesperado sentimiento lleva a Lea a prestar más atención a este tipo de historias, a otros estímulos, como su madre, que cada vez le cuadran menos con la vida que ella quiere vivir.
 ¿Por qué hacerle cargo de la decisión que tomó una versión más inmadura de ti? ¿Qué peso quieres darle en tu vida a las expectativas de los demás? ¿Qué pasa si, sin darte cuenta, te has desviado del camino marcado? Ahora que Lea está a las puertas del mundo laboral, a punto de conseguir la vida que siempre había querido (o que siempre había creído querer), empieza a darse cuenta de que ya no es lo mismo, de que su pasión dejó de ilusionarla hace tiempo pero ya llevaba demasiado camino recorrido para admitirlo. Ahora, en este punto de inflexión, Lea empieza a escuchar a esa voz en su cabeza que le dice "realmente no quieres hacer esto" y deberá lidiar tanto como su propio juicio como con el de la gente que le rodea. Es una historia de desamor. No se trata de descubrir que odias aquello a lo que te has dedicado, sino de que, si una vez lo amaste, pero ese tiempo se ha agotado y ahoraienes que abrirte a otras cosas.

Fig. 8. Diseño de la trama

4.1.3.1. Diseño de los personajes

Cinco personajes dan vida a esta historia, empezando por Lea, la protagonista. Es una persona absolutamente enamorada de la música y de la guitarra. A través de conversaciones posteriores con su madre se puede ver que, además de llevar tocando desde muy pequeña, tiene antecedentes musicales en la familia que ayudan a reforzar las expectativas de "lo que debe hacer". Ha forjado toda su personalidad entorno a la música y por eso es incapaz de admitir que, tal vez, haya cosas que le gusten más. Esta dualidad entre música y no música es la fuente de los problemas de Lea y constituyen su conflicto interno⁴. Conforme avanzan las escenas y, con ellas, sus dudas, Lea se va encerrando más en sí misma por miedo a no ser comprendida por sus amigos. Al principio se muestra como una chica absorta en su instrumento,

⁴ CANET, F. y PRÓSPER, J. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*, p. 62.

tanto que aparece en escena la primera vez que aparece Lea, como un personaje más. Pero, cuanto más importancia cobra el arte para ella, cuanto más elaborados son sus dibujos y, por lo tanto, cuanto más presente se hace su confusión, más hermética se vuelve.

Alma es cuidadora, cariñosa, sus intervenciones son optimistas y sirven, de una forma u otra, para plantear nuevas dudas en los personajes. Gonzalo, al principio, es un chico más tímido, pero es en quien mejor se ve cómo la confianza entre los amigos aumenta conforme pasa el tiempo a través de la forma en la que habla con Hugo. Este último es el más extrovertido y sincero, no tiene problema en abrirse. En él también se ve una madurez: pasa de ser más payaso al principio a terminar incluyendo cuestiones filosóficas en su conversación. Tanto Alma como Hugo tienen una intervención importante en la escena 5: Alma empieza a reconocer las dudas de su amiga y elogia su dibujo en un intento de comprenderla, mientras que Hugo, totalmente ajeno a esto, se entromete de una forma más violenta que Alma y Lea se pone a la defensiva. El personaje de Alma intenta contribuir al desarrollo de Lea, pero el de Hugo, aunque inconscientemente, supone en un momento puntual un obstáculo para ello⁵.

No hay que olvidarse de la madre de Lea. Se muestra como una mera voz en off porque juega a la vez el papel de madre y el de conciencia de Lea. Aparentemente, es una persona muy consciente de su profesión y de su entorno. Ella, que también es músico, y probablemente una de las mayores influencias de Lea, representa el miedo de su hija. Aunque no aparezca físicamente se entiende que ejerce una gran presión sobre Lea, infravalorando sus sentimientos hasta el punto de no entender de qué está hablando. Que no sea más que una voz es significativo porque la revela como un pensamiento siempre presente y que, esté donde esté, sea la hora que sea, está en la cabeza de Lea recordándole constantemente lo que “se espera” de ella.

4.1.3.2. Diseño de la historia

La historia, formalmente, se divide en dos partes: las cenas de Lea con sus amigos y la casa de Lea. A través de las cenas se quería representar el paso del tiempo que implica el cambio de etapa vital de la protagonista, la introducción de nuevos intereses y las dudas que le surgen. Para dar una mayor sensación de elipsis se eligió crear un paralelismo visual entre las tres escenas que componen la primera parte, pero con ligeros cambios. Para empezar, los personajes cambian de aspecto, además de que, sobre la mesa, según avanzan

⁵ SEGER, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en televisión, publicidad, novela y narraciones cortas*

las escenas, la comida y la bebida cambia en función de las preferencias que tienen los jóvenes en diferentes edades.

Para acentuar la incertidumbre de Lea también se juega con la luz: en cada escena se vuelve más fría, provocando una sensación de distanciamiento. Una de las ideas originales del guion era que, además, este sentimiento se mostrara alejando la silla de Lea de sus amigos, puesto que sus dudas y su rechazo a ponerle palabras a algo que no quiere admitir le provocan el miedo de sentirse incomprendida, como pasará más adelante con su madre. Este recurso finalmente no pudo llevarse a cabo por las limitaciones de espacio.

La guitarra de Lea cumple también un papel importante. En la primera escena la lleva a cenar con sus amigos. Se entiende como una extensión de ella, es tal su pasión por la música que no puede estar sin su instrumento. En la segunda, sin embargo, la guitarra está al fondo, pero ya no la está tocando; ha perdido protagonismo. En la tercera escena ya no aparece la guitarra: ya no la lleva a todas partes, ya no la toca, ni siquiera participa en la conversación sobre el futuro de ella y sus amigos en la música.

Las conversaciones de los personajes también pasan por tres fases: al principio, en su primer año juntos, hablan de cosas banales, se empiezan a conocer, se explican los motivos que los han llevado hasta ahí. En la segunda escena las dudas empiezan a aflorar, tanto por parte de Hugo de forma evidente como por parte de Lea de forma más sutil. En la tercera escena son ya más maduros, hablan otros temas, tienen más confianza para interactuar de otra forma y Alma conoce lo suficiente a Lea como para elogiar su dibujo en un intento de hacerla hablar sinceramente sobre sus deseos.

La intención era usar el contraste como elemento principal para contar la historia. De ahí la transición de la primera parte a la segunda: se pasa de un ambiente luminoso, con diálogos, con personajes y con planos cortos a uno más oscuro, en silencio, con un solo personaje y más planos abiertos en los que Lea está, tanto metafórica como literalmente, sola.

En la cuarta escena se introduce otro personaje clave: la madre de Lea, pero de ella solo vemos un mensaje que Lea decide ignorar. La madre de Lea empieza a representar la parte de ella que le incita a seguir con la música. En la quinta escena Lea llega a casa y se pone a tocar esa guitarra que el espectador ya dejó de ver. Primero afina el instrumento, como un saludo a un viejo amigo, y luego toca algo más elaborado. Es su último intento de reconectar con la música, de recordar por qué está ahí y de que amaba tocar la guitarra, pero un error de digitación⁶ la lleva a dejar de tocar abruptamente. Es ahí cuando tanto

⁶ Movimiento de los dedos en la ejecución musical de algunos instrumentos.

ella como el espectador entienden que no hay nada que hacer, ese momento ya pasó y la conexión se ha perdido, por mucho que lo intente. Durante la conversación con su madre Lea plantea sus dudas claramente por primera vez; es aquí cuando está preparada para decir lo que siente en voz alta y convertirlo en realidad. Primero sugiere la idea con cierto miedo, luego lo hace con las palabras exactas. La conversación escala en tono y contenido hasta que la incomprensión de su madre solo le confirma otra vez la soledad que sentía al decidir no contarle a sus amigos lo que estaba pensando. Lea finalmente se sienta al ordenador, dudando sobre si contestar el correo que la llevará a París a seguir estudiando música o eliminarlo y cambiar de etapa. La decisión final solo se sugiere con un “click” en negro, dejando a la imaginación del espectador qué camino habrá escogido.

4.1.4. Storyboard y guion técnico

Por una parte, se realizó un storyboard inmediatamente después del guion literario. Esta necesidad surge de la definición de guion literario de Fernández Díez y Martínez Abadía: “El guion literario (...) se plantea en forma escrita y contiene las imágenes en potencia y la expresión de la totalidad de la idea, así como las situaciones pormenorizadas, los personajes y los detalles ambientales. Aunque su denominación hace referencia a la literatura, el lenguaje que se ha de emplear ha de ser visual, cinematográfico y no literario”⁷.

Para dibujar los fondos en el storyboard (ver anexo 8.6) se tomaron localizaciones provisionales, puesto que a este punto todavía se estaban buscando las definitivas. Como autora del guion, mientras lo escribía iba construyendo ciertos planos en mi cabeza. Se buscaron películas que tuvieran elementos que sirvieran de inspiración para representar las ideas lo mejor posible. Para la soledad de Lea, en la que iban a primar planos abiertos y un encuadre que la dejara siempre a un lado, como un elemento más del decorado, Won Kar-wai era el autor perfecto. Planos sacados de *Happy Together* y *Chungking Express* inspiraron las escenas 4 y 5 en cuanto a encuadre. Otras, como *Chicago* o *Halloween* eran la referencia para la iluminación y el color.



Fig. 9. Fotograma de *Everything Everywhere All at Once* (Daniel Kwan y Daniel Scheinert, 2022)

Este patrón se aplica a todas las escenas, cada una de ellas tiene sus propios referentes. Por ejemplo, las escenas 1, 2 y 3 inspiran sus planos en películas como *Captain Fantastic*, *Everything Everywhere All at Once, It: Chapter Two* o *A Monster Calls*, entre otras. Respecto a iluminación se tomaron de referencia películas como *Side Effects*, *Magic Mike* o *Dan In Real Life*. Con estas y otras

⁷ FERNÁNDEZ DÍEZ, F. y MARTÍNEZ ABADÍA, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, p. 219.

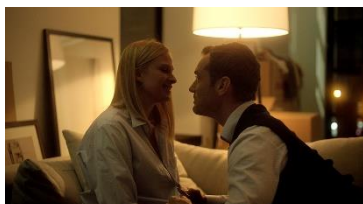


Fig. 10. Fotograma de *Side Effects* (Steven Soderbergh, 2013)

películas se crearon unos moodboards (ver anexo 8.5) que se correspondían con los diferentes aspectos (por un lado, luz y color; por el otro, planificación) de cada una de las escenas y cuyo objetivo era y ver de un golpe de vista todos los referentes visuales y entenderlos como uno solo para crear un concepto global para cada escena. El storyboard sufrió varias revisiones y modificaciones en las que se corregían rupturas del eje o planos que no funcionaban bien. En todo momento se buscaba atender unas necesidades personales que nacen de lo que me imaginaba mientras escribía el guion, pero siempre consciente de las limitaciones que el material y espacios disponibles evitaban crear planos tan parecidos a las imágenes de referencia.

Paralelamente al storyboard y partiendo de la información que sumaban este y el guion literario, se elaboró también un guion técnico (ver anexo 8.7) con el objetivo de no dejar ningún punto sin cubrir y crear un soporte que aportara toda la información necesaria a los distintos departamentos.

Como muestran el guion técnico y el storyboard, la guitarra de Lea está presente de forma evidente. Su otro interés, el arte, ocupa poco tiempo en pantalla o aparece de forma sutil. De esta forma se consigue configurar la guitarra como un recordatorio constante de lo que debe hacer, lo que se espera de ella. Darles poco protagonismo a sus dibujos o a otros elementos que representen esta otra parte de ella, pero que, a la vez, estén siempre presentes de alguna forma, resalta la complicada decisión que se está gestando en Lea, con pequeñas semillas germinando en tantas partes que empieza a ser difícil de ignorar.

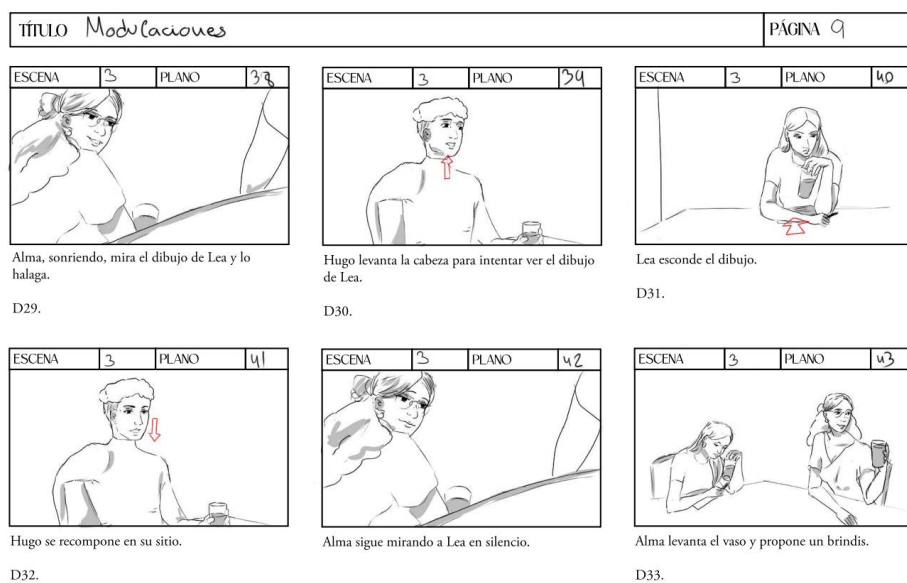


Fig. 11. Página 9 del storyboard

Tanto en el storyboard como en el guion técnico los planos han sido numerados en base a la definición de plano como “el segmento de imágenes comprendido desde que comienza la grabación o filmación hasta su interrupción”⁸. Es necesario aclarar esto porque en un primer borrador del storyboard se entendió el plano como unidad de escalaridad. Así, por ejemplo, en la transición entre las escenas 2 y 3, cuando Alma se levanta de la silla, el plano 25 se entendía como más de un plano (plano general, plano medio, primer plano...) y se denominaban como tal.

ESCENA	PLANO	TIPO DE PLANO	ÁNGULO	DESCRIPCIÓN	SONIDO	DURACIÓN PLANO	DURACIÓN TOTAL
2	13	Primer plano	Normal, cámara baja	La luz de la sala ha perdido calidad. Todavía se ve la patata sobre la arena.	Sonido directo Fuera de campo (batería)	3"	13"
2	14	Plano general	Normal	Toda la escena es visible. Se ve a Alma y a la botella y a los platos decorados con patatas sobre la arena. La patata está apoyada contra la pared del fondo.	Sonido directo (batería)	3"	16"
2	15	Plano medio	Normal	Ringo se queja sobre su examen.	Sonido directo (batería D1)	3"	19"
2	16	Plano medio-primero	Normal	Contra cámara analiza esta mesa mientras habla con Ringo.	Sonido directo (batería D1)	3"	1' 0"
2	17	Plano medio-primero	Normal	Alma muestra comida a Ringo mientras los otros discuten con la banqueta.	Sonido directo (batería D1)	6"	1' 6"

Fig. 12. Fragmento del guion técnico

En el guion técnico cada plano se denomina según su escalaridad y altura y angulación de la cámara. Además, se detalla brevemente lo que sucede en la imagen y el sonido que la acompaña y una estimación del tiempo que durará cada uno. Tanto en el guion técnico como en el storyboard las indicaciones D1, D2, D3, etcétera, corresponden a las intervenciones de los personajes por orden de aparición en el guion literario.

4.1.5. Búsqueda de equipo

Antes de empezar a materializar este proyecto ya estaba claro cuántas personas iban a conformar el equipo técnico y cuáles iban a ser las funciones de cada una. Se trataba de un equipo con el que ya había trabajado anteriormente y no se lo pensaron dos veces cuando les ofrecí participar en esta producción. Las reuniones empezaron una vez los recursos descritos anteriormente estaban terminados y validados. El equipo en cuestión estaba configurado por: Yinuo Jia como ayudante de dirección, José María Serrano como cámara y director de fotografía, Isabel Giménez como sonidista y directora de sonido, Raquel Pérez como pertiguista, Joan Martín como director de iluminación y Beatriz Ibi como script. Conocer las habilidades de cada uno de ellos antes de empezar y haberlos visto trabajar en sendos departamentos facilitó mucho el trabajo.

Respecto al material de rodaje, este fue aportado en su totalidad por la Universidad Politécnica de Valencia, por lo que los gastos no corrieron por nuestra cuenta. Aun así, para incluirlo en el presupuesto, el valor aproximado es de 4000€.

CONCEPTO	IMPORTE
Viajes en autobús (x108 viajes ida y vuelta)	1,50€ x 108 viajes = 162€
Impresión materiales decorado escena 5 (15 items)	Aprox. 0,30€ de media dependiendo del tamaño x 25 items = 4,50€ 4,5€ x 3 grabaciones = 13,50€
Comida decorado escenas 1, 2 y 3 (+ lata escenas 4 y 5)	Aprox. 22,50€
<ul style="list-style-type: none"> • Queso • Jamón • Botella de vino • Latas de cerveza • Refresco • Botella de alcohol • Patatas variadas (x3) 	
Comida para el equipo	17,95€
	Total: 215,95€

Fig. 13. Simulacro de presupuesto (sin contar presupuesto del material técnico)

⁸ CANET, F. y PRÓSPER, J. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*, p. 289.

MATERIAL	COSTE EQUIPO
KIT CÁMARA MARCA: PANASONIC MODELO: AG-AC90EJ	2.117,29 €
TRÍPODE MARCA: CAMLINK MODELO: TPPROVI.1	239,64 €
MONITOR CAMPO MARCA: DATAVIDEO MODELO: TLM-700K	341,25 €
KIT DE ILUMINACIÓN MARCA: GODOX MODELO: 500LRC	1.048,44 €
MICRÓFONO MARCA: MARANTZ MODELO: SG-5BC	79,05 €
PÉRTIGA MARCA: MARANTZ MODELO: B11C	103,73 €
ESTABILIZADOR MARCA: RODE MODELO: SM4R	122,89 €
CLAQUETA DE DIRECTOR MARCA: AFAITH MODELO: PROF.STUDIO	22,49 €
TOTAL MATERIAL RODAJE:	4.074,78 €

Fig. 14. Presupuesto del equipo de rodaje

Otros gastos extra comprenden, sobre todo, elementos del decorado: los posters y otros elementos decorativos que fue necesario adquirir para la habitación de Lea, además de la comida, bebida y vajilla que aparece en las escenas 1, 2 y 3. Debido a la necesidad de regrabar la escena 5 dos veces, los gastos correspondientes al decorado de esa localización se triplicaron. Junto con la comida y bebida ofrecida a los actores durante los descansos y el coste del transporte de cada uno de los miembros del equipo el presupuesto asciende a un total aproximado de 216€ (fig. 13).

4.1.6. Localizaciones

Para cumplir los requerimientos del guion se necesitaban muy pocas localizaciones, concretamente tres. Al ser todas estancias diferentes de una casa, el trabajo de búsqueda era relativamente sencillo, pero el limitado presupuesto era un obstáculo, así que se tuvieron que buscar en base a lo que los miembros del equipo o conocidos suyos pudieran aportar. Rodar en una casa real tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Algunas de las ventajas son que se puede regular el ruido con relativa facilidad, cambiar el decorado al gusto del director y conexión eléctrica asegurada, pero uno de los inconvenientes al que nos enfrentábamos era la posibilidad de molestar a los habitantes de la casa. Teniendo esto en cuenta, se eligieron localizaciones en las que se pudiera reducir al máximo este daño.

Otra de las limitaciones a la hora de elegir las localizaciones eran las expectativas de espacio que algunas de las propuestas no cumplían. Es por esto que, a pesar de que las escenas 4 y 5 se desarrollan en la misma casa, el rodaje se llevó a cabo en dos casas distintas.

Debido a la disponibilidad horaria de los actores y el equipo técnico no todas las escenas se rodaron a la misma hora. En el guion, entre la escena 3 y la 5 pasa aproximadamente 1 hora, y todo de noche, con lo cual se tuvieron que tomar medidas para disimular la diferencia de luz entre el rodaje de una escena y otra.



Fig. 15. Localización de las escenas 1, 2 y 3

4.1.6.1. Planta de cámara

La planta de cámara (ver anexo 8.8), documento imprescindible sin el cual el rodaje habría sido más confuso y se habría retrasado mucho más, no se realizó hasta tener claras las localizaciones. Era necesario organizar bien las escenas antes de empezar a grabar debido a la cantidad de tiros de cámara que tenían. Este recurso nos permitió saber dónde iba a ir la cámara exactamente en cada tiro de cámara para colocarla entre plano y plano y para, en las ocasiones en las que fue posible, probar encuadres antes de empezar el rodaje para comprobar su correcta iluminación y evitar reflejos y efectos no deseados.

Cada localización tiene su propio planteamiento, que fue ideado procurando seguir las directrices del guion técnico y del storyboard, pero siempre atendiendo a las limitaciones de espacio. En este caso cada tiro de cámara va numerado y acompañado de una descripción de la acción y una indicación del diálogo. Los diferentes personajes aparecen diferenciados por colores y con su inicial para identificarlos. Los tiros de cámara se dividen en varios dibujos para facilitar su comprensión.

SALÓN		
TIRO DE CÁMARA	ACCIÓN	PLANTA DE CÁMARA
PC	G y H charlan en la mesa. L toca la guitarra. H (mirando a G) - D5	
	Todos brindan. T - D13	
	Todos llevan ropa distinta. Sobre la mesa hay bebidas diferentes. L se sienta más lejos y garabatea en una servilleta.	
	G, A y L ríen. A se levanta a por más cervezas.	
	A camina hacia la mesa con una botella de vino blanco. Todos llevan ropa distinta otra vez. En la mesa hay cosas distintas.	
TC2	L levanta la cabeza y mira a A. L - D2	
TC3	A - D3	
TC4	L - D4. A sirve la bebida a L. L sigue tocando la guitarra.	
	L (distráida) - D7	
TC5	G y H charlan en la mesa. L toca la guitarra. H (mirando a G) - D5	
	G - D6	
	H - D8	
	G (mirando a L) - D11	
	H - D12	
	H - D17	
	G (riendo) - D20	

Fig. 16. Página de la planta de cámara



Fig. 17. Cartel promocional del casting

4.1.7. Casting

El paso previo a la realización del casting (ver anexo 8.9) fue el diseño y difusión del cartel de la convocatoria. Este se distribuyó de forma física en diferentes puntos de la Facultad de Bellas Artes, la Casa del Alumno y la ESAD, todas dentro de la UPV. También se repartió por algunas academias de arte dramático y por las redes sociales de todos los participantes del equipo técnico. De las 18 personas que se pusieron en contacto, se realizó casting a 12 de ellas. Los castings se realizaron a lo largo de varios días de manera presencial (salvo uno) en la Casa del Alumno y consistía en interpretar una separata. Se intentó juntar a varios actores a la vez porque el guion requería que interactuasen bien y hubiera buena química entre ellos. A las actrices que se presentaron para el papel de Lea se les pedía además llevar una guitarra para comprobar su soltura tocando mientras actuaban.

Se realizó una primera criba que dejó a dos candidatos para cada papel. Cabe destacar que desde un primer momento ya había solo dos candidatas para el papel de Lea, pues el requisito de que la actriz supiera tocar la guitarra era bastante valorable y eso redujo las postulaciones. Tras una reunión con el equipo se decidieron los actores que iban a participar finalmente y se comunicó a estos la decisión inmediatamente para conocer su disponibilidad y empezar a organizar el rodaje. A la hora de buscar una actriz para interpretar a la madre de Lea se recurrió a un pequeño banco de actores que se configuró entre mi proyecto anterior y este.



Fig. 18. De izquierda a derecha: audición de Iván, Joan y Lourdes

Modulaciones		Martina Carrasco García	
DECORADO	SECUENCIA Nº	1	
INT - Salón de Gonzalo	EFECTO		
LOCALIZACIÓN	PÁGINAS	1-3	
Valencia			
PLANOS	HOJAS DE GUIÓN	DIAS DE RODAJE	
13	3	1	
DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN			
Lea toca su guitarra distraída cuando Alma la interrumpe para ofrecerle bebida. Mientras, sentados a la mesa, Hugo y Gonzalo hablan sobre sus notas de acceso al conservatorio. Todos comparan sus propias notas. Finalmente, los cuatro amigos terminan brindando.			
REPARTO			
PRINCIPALES	Vestuario	SECUNDARIOS	Vestuario
Lea	Alma	Hugo	Gonzalo
ATREZO Y ACCESORIOS			
<ul style="list-style-type: none"> Guitarra de Lea Botellas de alcohol (entre ellas: ginéaba y vodka) 4 vasos de plástico Plato de plástico con comida Ceniteros con cigarrillos apagados Cigarro de Hugo 			
ANIMALES Y VEHICULOS		EFECTOS	
REALIZACIÓN			
NOTAS			

Fig. 19. Página del desglose

4.2. PRODUCCIÓN

4.2.1. Desglose y plan de rodaje

Antes de empezar a rodar era imprescindible que todos los integrantes del equipo tuvieran claro cómo iba a ser exactamente cada escena, y para eso se realizó un desglose (ver anexo 8.11) que incluía datos básicos de cada escena, los personajes que aparecían (cuyo vestuario no está descrito porque, al no ser un elemento importante para la trama, cada actor llevó lo que le parecía más apropiado) y todos los props que aparecían en cada una de ellas. Para mí este fue el apartado más importante porque al tratarse de pocos personajes y un vestuario indeterminado, lo que sí se podía pasar por alto eran los elementos del decorado. Objetos pequeños como un bolígrafo o un cigarro eran fáciles de olvidar y de no haber sido por la existencia del desglose previo a cada rodaje, se habría perdido mucho más tiempo en decorar cada escena con los elementos que aparecían en el guion.

El rodaje comenzó en unas fechas difíciles, pues al ser todos los integrantes del proyecto estudiantes en época de exámenes dependíamos mucho de la escasa disponibilidad de cada uno. Para poder cuadrar horarios se optó por un rodaje intensivo que duró cinco días. El plan de rodaje está configurado atendiendo no solo a la disponibilidad de los actores y del equipo técnico, sino también de una cuestión narrativa referente al personaje de Hugo (ver apartado 4.2.4).

	PREPARAR EQUIPO	INICIO DE RODAJE	ESCENAS	LOCALIZACIÓN	PÁGINAS	DECORADO	NOTAS	ACTORES EN ESCENA					
								LOURDES	AYA	NACHO	MANU	MARIAN	
MIÉRCOLES 25/1	19:00	19:30	5	Hab. de Lea	7-12	Lata; ordenador; fotos; posters; guitarra; móvil	Vigilar reflejos	X					
JUEVES 26/1	20:00	20:30	4	Cocina de Lea	7	Lata; móvil	Voz de Marian se graba sin imagen al terminar escena	X					(X)
SÁBADO 28/1	17:00	17:30	3	Salón de Gonzalo	5-7	Comida; bebida; dibujo; boli	Grabar plano general el último	X	X	X	X		
DOMINGO 29/1	17:00	17:30	2 (+1, N y M)	Salón de Gonzalo	3-4	Comida; bebida; dibujo; lápiz; guitarra	Grabar plano general el primero. Grabar planos de Nacho y Manu de escena 1	X	X	X	X		
LUNES 30/1	17:00	17:30	1 (L y A)	Salón de Gonzalo	1-3	Comida; bebida; guitarra	Solo se graban los planos de Aya y Lourdes	X	X				

Fig. 20. Plan de rodaje

Los apartados siguientes se redactan en el orden cronológico en el que se rodaron las escenas.



Fig. 21. Set de la escena 5

4.2.2. Escena 5

La escena 5, la más extensa, se grabó el primer día de rodaje. Previamente a la llegada de la actriz se redecoró la habitación según exigía el guion y la personalidad de la protagonista. Se sacaron los muebles que no aportaban nada o podían confundir al espectador y se movió el resto de acuerdo con la planta de cámara para facilitar el movimiento de todo el equipo por la habitación y procurando evitar situaciones que perjudiquen el *racord*, cables del equipo a la vista o elementos que provocaran reflejos no deseados. Las paredes se decoraron con posters y fotografías que reflejaran la personalidad e historia personal de Lea. Además, partituras, folletos de escuelas artísticas, libros de música y libros de arte cohabitan en un mismo espacio para representar la lucha interna del personaje. Con la escenografía preparada lo siguiente fue ajustar la iluminación intentando respetar al máximo la idea del guion, que contemplaba una escena prácticamente a oscuras cuya única luz era la que provenía de la calle y entraba a través de la ventana. Finalmente se tuvo que poner iluminación adicional porque el nivel de oscuridad planteado era inviable para que el plano saliera bien. La voz de la madre de Lea se grabó durante el segundo día de rodaje (escena 4), ya que fue la jornada más corta.



Fig. 22. Decorado para la escena 5 (ver anexo 8.12)

Esta escena se grabó tres veces debido a fallos de *racord* observados durante el montaje. En la primera grabación aparecieron algunos sutiles y uno muy evidente. Debido a la gravedad de este último se optó por una regrabación que comprendía solamente el plano en cuestión y algunos más que no era tan necesario regrabar, pero se aprovechó el momento para afinar planos. A pesar de que se intentó iluminar la estancia lo más parecido posible a la vez anterior, no quedó exactamente igual, y durante el montaje de esta segunda grabación aparecieron nuevos fallos de *racord* en la iluminación. Finalmente se optó por una tercera sesión en la que se grabó la escena entera. En las dos primeras veces era de noche a la hora del rodaje y se podía colocar un foco desde fuera de la ventana para simular esa luz de la calle deseada, pero en el tercer rodaje, meses después, a la misma hora había mucha luz en el exterior, así que se perdió el factor del foco fuera de la estancia y se tuvo que reconfigurar toda la iluminación.



Fig. 23. Rodaje de la escena 5



Fig. 24. Rodaje de la escena 4



Fig. 25. Rodaje de la escena 2

4.2.3. Escena 4

Siendo la escena 4 la que tenía menos tiros de cámara y menos diálogos, fue la más rápida de grabar. Al igual que la escena 5, la idea era simular luz nocturna mediante iluminación artificial. Debido a las limitaciones espaciales y logísticas para colocar la iluminación que permitiría este efecto, el rodaje de esta escena se demoró más de lo previsto. En el montaje final se vio que el nivel de oscuridad era mayor que el deseado, lo que provocaba ruido en la imagen. Aunque estéticamente el efecto era satisfactorio, a nivel técnico es mejorable, pero fue imposible una regrabación debido a la nula disponibilidad del espacio y de ningún otro que reuniera las mismas características.

4.2.4. Escenas 1, 2 y 3

Las tres primeras escenas se grabaron en tres días y en orden inverso. El motivo de esto es que, a Nacho, el actor de Hugo, se le ocurrió que se podía jugar con el vello facial del personaje para añadir otro elemento que representara el paso del tiempo. Se grabó primero la escena 3 con bigote y barba y, a medida que se grababan las escenas (en orden cronológico inverso) él se afeitaba.

El plan de rodaje de estas escenas se configuró para enlazar el mayor número de tiros de cámara posible (que se repetían de una escena a otra) a la

vez que los actores tuvieran que cambiarse de ropa una sola vez. Debido a las dificultades de disponibilidad de uno de los actores, se grabaron todos los planos de los chicos y en los que aparecieran los cuatro amigos juntos entre el primer y segundo día, y el tercer día se grabaron la mayoría de planos de las chicas.



Fig. 26. Rodaje de la escena 3

Para organizar un rodaje tan intenso la hora de inicio debía ser relativamente temprano. Esto nos impidió jugar con una iluminación proveniente de focos desde fuera de la estancia a través del cristal, como la escena 5 (recordemos que ambas escenas transcurren de noche), y porque había que evitar que entrara la luz del día. La solución final fue satisfactoria, pero al haber tantos tiros de cámara y tantos muebles que reflejaban la luz que no se podían mover la situación de los focos cambiaba bastante entre plano y plano, lo que resultó en pequeños fallos de *racord* en la iluminación. Tal vez con más fuentes de luz u otra distribución en la sala se habría evitado esto, pero con el material del que se disponía y la localización elegida habría sido imposible corregir estos errores.

4.3. POSTPRODUCCIÓN

4.3.1. *Volcado y visionado de los archivos*

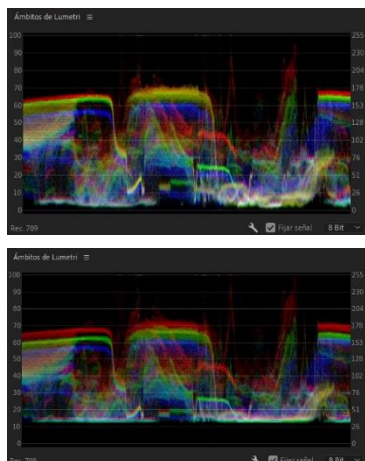
Tras rodar cada escena se volcaban los archivos de vídeo y audio en una memoria externa en la que se clasificaban por escenas y se revisaban para comprobar su correcto visionado. Una vez terminado el rodaje, de estos archivos se eliminaban los que eran completamente inválidos (clips cortos en los que solo se grababa para hacer pruebas o grabados por error) y el resto eran renombrados en función de si eran tomas buenas o no, lo que quedaba registrado en el documento de la script.

4.3.2. *Montaje, edición de vídeo y etalonaje*

Una vez finalizado el rodaje se comenzó con el trabajo de postproducción *per se*. Con todos los archivos clasificados por escenas y renombrados se inició un proyecto en Adobe Premiere Pro.

El primer paso fue el montaje. El montaje es un proceso intelectual que se constituye de una parte operativa (el proceso mediante el que se manipulan, unen y ordenan las imágenes) y otra parte creativa (en la que interviene la

intuición del montador, en este caso, la directora)⁹. Al estar cada escena ubicada en una localización diferente, el montaje fue relativamente fácil. Se hizo una versión para cada una de forma individual siguiendo el storyboard. Un primer visionado reveló planos que no funcionaban bien o no cumplía las expectativas y se tuvieron que eliminar. La impoluta actuación de los actores hizo muy fácil este paso porque apenas se encontraron fallos de *racord* de acción y los planos se pudieron enlazar muy bien. Una vez el montaje fue considerado correcto se procedió con la edición y el etalonaje.



Figs. 27 y 28. Histograma de colorimetría antes (arriba) y después (abajo) de la corrección de luz y color

Desde la fase de preproducción ya estaba claro el *look* final que se quería conseguir. Primero se editaron todos los planos uno por uno para igualar sus valores y conseguir la neutralidad respecto a luz y color. Con todos los clips igualados, el siguiente paso fue corregir los colores por separado y algunas irregularidades en la iluminación, aunque en algunas escenas (concretamente las tres primeras), como ya se ha explicado antes, debido al alto número de tiros de cámara que obligaba a cambiar constantemente la iluminación para que los focos no se vieran en cuadro, ha habido reflejos y zonas iluminadas imposibles de corregir. En ese sentido, estas escenas fueron las más difíciles de editar.

Finalmente, el último paso fue hacer los ajustes pertinentes para conseguir el aspecto deseado en cada escena. En las tres primeras se buscaba una luz parecida, si bien un elemento narrativo importante era el enfriamiento de esta, así que ese fue el objetivo final para esta primera parte del corto. En la escena 4 se buscaba un ambiente sombrío, aunque el resultado no fue el esperado por grabar con tan poca luz con un equipo que no podía leer bien una imagen así. Durante la edición se intentó corregir esto al máximo manteniendo esa estética deseada, pero el resultado es una imagen que, aunque oscura, presenta ruido. La escena 5 fue relativamente fácil porque, en la tercera grabación, se cambió el orden de rodaje de los diferentes planos atendiendo a una necesidad de mover lo mínimo posible las fuentes de iluminación para evitar estos inconvenientes que ya se observaron en las tres primeras escenas.

4.3.3. Edición de sonido

El audio de las tres primeras escenas fue muy fácil de manipular debido a la correcta proyección de la voz de los actores, el buen trabajo de las sonidistas y las características del lugar donde se grababa. Durante la fase de montaje se observó que apenas existía ruido, nada difícil de corregir. El mayor problema fue igualar el audio de los distintos planos, ya que no en todos se grababa la

⁹ CANET, F. y PRÓSPER, J. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*, pp. 341-342.

voz con la misma distancia al micrófono para evitar que la pértiga entrara en cuadro. Las dos últimas escenas, sin embargo, sí presentaban una cantidad de ruido considerable, sobre todo en la 5, que se rodó cerca de una calle muy ruidosa y en la que de vez en cuando aparecían ruidos puntuales que tuvieron que ser tratados de forma individual. Aunque esta escena presentaba el mismo problema de la distancia de la voz al micrófono que presentaban las tres primeras, el mayor inconveniente sin duda fueron los sonidos no deseados. A pesar de esto, tanto voz como música fueron grabados correctamente y la manipulación del ruido, aunque tediosa, no supuso una gran dificultad. Finalmente se añadieron algunas transiciones en lugares estratégicos para suavizar el corte entre un audio y otro, especialmente en los audios de la madre de Lea.

5. CONCLUSIONES

Nunca me había propuesto iniciarme en el mundo audiovisual hasta que rodé un cortometraje en mi último año de carrera. Como guionista y directora, fue para mí una experiencia tan emocionante que decidí que en mi próximo proyecto quería ocuparme de todas las áreas posibles. El equipo que me ha acompañado esta vez es el mismo con el que trabajé en mi anterior proyecto y no se lo pensaron dos veces cuando les puse la idea sobre la mesa.

Siempre me han gustado los relatos que llegan al corazón, además de narrar y trabajar con emociones complejas. Quería centrarme en que la historia que quería contar se entendiese lo mejor posible y muchos de los espectadores se sintiesen identificados con ella; también en la forma de contarla, en encontrar los mejores recursos posibles simplificando otros aspectos, como las localizaciones. Considero que, cumpliendo con el objetivo principal de este proyecto, la historia se ha comunicado de forma eficiente y todos los recursos audiovisuales empleados facilitan su comprensión y la empatía que el espectador pueda sentir por la protagonista. Creo haber plasmado la sensibilidad que me ha dado la carrera de Bellas Artes en una imagen y composición pensadas para que no sobre ni falte ningún elemento y que, además, evoque las emociones que quería transmitir. Aun así, en algunos momentos no he cumplido mis propias expectativas y he sacrificado una imagen y un sonido tan finos como me habría gustado en pos de continuar con el rodaje y no perder demasiado tiempo en unas jornadas que ya de por sí eran intensas.



Fig. 29. Set de rodaje de las escenas 1, 2 y 3

Contando con el bajo presupuesto se ha elaborado un corto, a mi parecer, bien resuelto técnicamente, con un equipo escaso cuyas limitaciones quedan de manifiesto en algunos planos, pero solucionadas de forma práctica. He intentado suplir mi falta de experiencia con una buena documentación y consultas con todos los miembros del equipo. De no ser por la buena comunicación y el desempeño de todos ellos, este proyecto habría sido muy diferente. Me gustaría seguir puliendo algunos aspectos (ya solo posibles en postproducción) y en un futuro cuidar más la captura de imagen y sonido durante el rodaje. Aun así, he de decir que, como directora, he aprendido de los errores de mi proyecto anterior y he trabajado para evitarlos en este mientras aplico mis conocimientos y exploro conceptos nuevos.

Un inconveniente añadido y, probablemente, el más destacable, es el hecho de haberme encargado yo sola de todas las fases del proyecto, a excepción del rodaje. Si bien soy consciente de que una producción cinematográfica es un trabajo en equipo, este proyecto me ha servido para explorar todas las áreas que abarca y entender mejor que nunca la importancia de un trabajo colectivo.

A pesar de los inconvenientes, las regrabaciones (y sus correspondientes decorados), las jornadas intensivas y el bajo presupuesto, estoy muy orgullosa de decir que el resultado se parece bastante a lo que tenía en mente en el primer momento que visualicé esta historia, pero también de haber llevado prácticamente en solitario este proyecto hasta la última fase.

<https://vimeo.com/845081303?share=copy>

6. REFERENCIAS

6.1. BIBLIOGRAFÍA

- ALTMAN, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós Ibérica
- ALVES, P. y GARCÍA GARCÍA, F. (2017). *Oficios del cine. Manual para prácticas cinematográficas*. Madrid: icono14 editorial
- AUMONT, J. (1985). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica
- CANET, F. y PRÓSPER, J. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid: Editorial Síntesis, S. A.
- CHION, M. (1995). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Ibérica
- EDGAR-HUNT, R., MARLAND, J. y RAWLE, S. (2011). *Bases del cine: El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Parramón Ediciones, S. A.
- PISTON, W. (1998). "Modulación" en *Armonía*. Madrid: SpanPress Universitaria
- PROPP, V. (1998). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal
- ROMERO ESCRIBÁ, R. y MACHALSKI, M. (2012). *Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion*. Santander: Shangrila Textos Aparte
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2016). *Del guion a la pantalla. Lenguaje audiovisual para guionistas y directores de cine*. Barcelona: Editorial Planeta, S. A.
- SEGER, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en televisión, publicidad, novela y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós Comunicaciones
- WORTHINGTON, C. (2009). *Bases del cine: Producción*. Barcelona: Parramón Ediciones, S. A.

6.2. FILMOGRAFÍA

- *A Ghost Story (Una historia de fantasmas*. Dir. David Lowery). Sailor Bear. 2017
- *A Monster Calls (Un monstruo viene a verme*. Dir. Juan Antonio Bayona). Apaches Entertainment. 2016
- *Burn After Reading (Quemar después de leer*. Dir. Joel Coen y Ethan Coen). Relativity Media. 2008
- *Captain Fantastic*. (Dir. Matt Ross). Electric City Entertainment. 2016
- *Chicago* (Dir. Rob Marshall). Miramax. 2002
- *Chungking Express* (Dir. Wong Kar-wai). Jet Tone Production Co. 1994

- *Coco* (Dir. Lee Unkrich y Adrián Molina). Walt Disney Pictures. 2017
- *Dan In Real Like (Como la vida misma)*. Dir. Peter Hedges). Focus Features. 2007
- *Dope* (Dir. Rick Famuyiwa). Forest Whitaker's Significant Productions. 2015
- *Druk (Otra ronda)*. Dir. Thomas Vinterberg). Zentropa. 2020
- *E. T. the Extra-terrestrial (E. T., el extraterrestre)*. Dir. Steven Spielberg). Universal Pictures. 1982
- *Euphoria* (Temporada nº 2, capítulo nº 8: "All My Life, My Heart Has Yearned for a Thing I Cannot Name"). A24. 2022
- *Everything Everywhere All at Once (Todo a la vez en todas partes)*. Dir. Daniel Kwan y Daniel Scheinert). AGBO. 2022
- *Good Will Hunting (El indomable Will Hunting)*. Dir. Gus Van Sant). A Band Apart. 1997
- *Halloween (La noche de Halloween)*. Dir. John Carpenter). Compass International Pictures. 1978
- *Happy Together* (Dir. Wong Kar-wai). Block 2 Pictures. 1997
- *It Follows (Te sigue)*. Dir. David Robert Mitchell). Animal Kingdom. 2014
- *It: Chapter Two (It: Capítulo Dos)*. Dir. Andrés Muschietti). New Line Cinema. 2019
- *Inception (Origen)*. Dir. Christopher Nolan). Warner Bros. Pictures. 2010
- *JoJo Rabbit* (Dir. Taika Waititi). Fox Searchlight Pictures. 2019
- *La La Land (La ciudad de las estrellas: La La Land)*. Dir. Damien Chazelle). Summit Entertainment. 2016
- *Lady Bird* (Dir. Greta Gerwig). Scott Rudin Productions. 2017
- *Magic Mike* (Dir. Steven Soderbergh). Nick Wechsler Productions. 2012
- *Majo no Takkyūbin. (Nicky, la aprendiz de bruja)*. Dir. Hayao Miyazaki). Studio Ghibli. 1989
- *Midsommar* (Dir. Ari Aster). A24. 2019
- *Moonlight* (Dir. Barry Jenkins). A24. 2016
- *No Country for Old Men (No es país para viejos)*. Dir. Joel Coen y Ethan Coen). Miramax Films. 2007
- *Nocturnal Animals (Animales nocturnos)*. Dir. Tom Ford). Fade to Black. 2016
- *Side Effects (Efectos secundarios)*. Dir. Steven Soderbergh). Di Bonaventura Pictures. 2013
- *The Farewell* (Dir. Lulu Wang). Ray Productions. 2019
- *The French Dispatch (La crónica francesa)*. Dir. Wes Anderson). Searchlight Pictures. 2021
- *The Killing of a Sacred Deer (El sacrificio de un ciervo sagrado)*. Dir. Yorgos Lanthimos). A24. 2017
- *The Perks of Being a Wallflower (Las ventajas de ser un marginado)*. Dir. Stephen Chbosky). Mr. Mudd. 2012

- *The Theory of Everything (La teoría del todo*. Dir. James Marsh). Working Title Films. 2014
- *This Is Where I Leave You (Ahí os quedáis*. Dir. Shawn Levy). Spring Creek Productions. 2014
- *Under the Silver Lake (Lo que esconde Silver Lake*. Dir. David Robert Mitchell). A24. 2018
- *Verdens verste menneske. (La peor persona del mundo*. Dir. Joachim Trier). Film i Väst. 2021
- *Waves* (Dir. Trey Edward Shults). Guy Grand Productions. 2019
- *Yesterday* (Dir. Danny Boyle). Working Title Films. 2019
- *Zodiac* (Dir. David Fincher). Phoenix Pictures. 2007

6.3. WEBGRAFÍA

- AMBROSETTI, F. *El coming-of-age es un género para adultos*. <<https://buenosaires.gob.ar/cultura/bibliotecas/como-lo-escribo-cargo-de-valeria-castello-joubert/el-coming-age-es-un-genero#:~:text=El%20coming-of-age%20es%20un%20g%C3%A9nero%20cinematogr%C3%A1fico%20que%20se,infantil%20a%20uno%20m%C3%A1s%20maduro>> [Consulta: 1 de noviembre de 2022]

6.4. REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- GUTIÉRREZ, J. S. (2018). “El guion cinematográfico: su escritura y su estatuto artístico” en *Revista De La Asociación Española De Semiótica*, Vol. 27, pp. 523-539. <<https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/21855/17918>> [Consulta: 17 de diciembre de 2022]
- POLLAROLO, G. (2011). “El guion cinematográfico, ¿texto literario?” en *Lexis*, Vol. XXXV, pp. 289-318. <<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/lexis/article/view/2478/2427>> [Consulta: 15 de diciembre de 2022]
- SÁNCHEZ, R.C. (1994). *Montaje cinematográfico: Arte de movimiento*. Ciudad de Mexico: UNAM. <<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=UEix4NqnojoC&oi=fnd&pg=PA79&dq=montaje+cinematogr%C3%A1fico+definicion&ots=0iW0DnHIRI&sig=sfH0E8uNdomhelcOba5coTDA1MU#v=onepage&q=montaje%20cinematogr%C3%A1fico%20definicion&f=false>> [Consulta: 20 de febrero de 2023]

6.5. TRABAJOS ACADÉMICOS EN LÍNEA

- CECA BASTANTE, F. (2015). *Cortometraje "El hombre de la arena"*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://riunet.upv.es/handle/10251/57512>> [Consulta: 12 de mayo de 2023]
- LIÑÁN SERRANO, J. M. (2021). *Estudio de la evolución de Dios y la espiritualidad. Producción del cortometraje "Desentrevista2"*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://riunet.upv.es/handle/10251/170449>> [Consulta: 12 de mayo de 2023]
- MONZÓ RUBIO, F. (2021). *Hermanos de sangre. Producción de un cortometraje sobre el género quinquí y la disfuncionalidad familiar*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://riunet.upv.es/handle/10251/172696>> [Consulta: 15 de mayo de 2023]
- PONS BARGUES, B. (2023). *JANE DOE. PROYECTO AUDIOVISUAL*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://riunet.upv.es/handle/10251/192573>> [Consulta: 21 de mayo de 2023]
- SÁNCHEZ JOSÉ, P. (2020). *Narraciones de confinamiento. Una interpretación subjetiva del estado de alarma a través de dos cortometrajes*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://riunet.upv.es/handle/10251/148596>> [Consulta: 12 de mayo de 2023]

7. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Fig. 1. Justificante de registro de la propiedad intelectual

Fig. 2. Notas adhesivas de colores para relacionar ideas

Fig. 3. Fotograma de *La peor persona del mundo* (Joachim Trier, 2021)

Fig. 4. Fotograma de *La La Land* (Damien Chazelle, 2016)

Fig. 5. Fotograma de *Moonlight* (Barry Jenkins, 2016)

Fig. 6. Fotograma de *Lady Bird* (Greta Gerwig, 2017)

Fig. 7. Fotograma de *Kiki, la aprendiz de bruja* (Hayao Miyazaki, 1989)

Fig. 8. Diseño de la trama

Fig. 9. Fotograma de *Everything Everywhere All At Once* (Daniel Kwan y Daniel Scheinert, 2022)

Fig. 10. Fotograma de *Side Effects* (Steven Soderbergh, 2013)

Fig. 11. Página 9 del storyboard

- Fig. 12.** Fragmento del guion técnico
- Fig. 13.** Simulacro de presupuesto (sin contar presupuesto del material técnico)
- Fig. 14.** Presupuesto del equipo de rodaje
- Fig. 15.** Localización de las escenas 1, 2 y 3
- Fig. 16.** Página de la planta de cámara
- Fig. 17.** Cartel para el casting
- Fig. 18.** De izquierda a derecha: audición de Iván, Joan y Lourdes
- Fig. 19.** Página del desglose
- Fig. 20.** Plan de rodaje
- Fig. 21.** Set de la escena 5
- Fig. 22.** Decorado para la escena 5
- Fig. 23.** Rodaje de la escena 5
- Fig. 24.** Rodaje de la escena 4
- Fig. 25.** Rodaje de la escena 2
- Fig. 26.** Rodaje de la escena 3
- Fig. 27.** Histograma de colorimetría antes de la corrección de luz y color
- Fig. 28.** Histograma de colorimetría después de la corrección de luz y color
- Fig. 29.** Set de rodaje de las escenas 1, 2 y 3

8. ANEXOS

- 8. 1. FORMULARIO DE OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**
- 8. 2. DISEÑO DE LA TRAMA**
- 8. 3. GUION LITERARIO**
- 8. 4. COMPLEMENTO DEL GUION**
- 8. 5. MOODBOARDS**
- 8. 6. STORYBOARD**
- 8. 7. GUION TÉCNICO**
- 8. 8. PLANTA DE CÁMARA**
- 8. 9. VÍDEOS CASTING**
- 8. 10. LISTA DE PROPS Y MATERIAL**
- 8. 11. DESGLOSE**
- 8. 12. FOTOS DEL DECORADO DE ESCENA 5**