

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Máster en Postproducción Digital



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCUELA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

Realización de un cortometraje basado en el cuento “Gimmicks Three” de Isaac Asimov

Tipología: **Trabajo profesional**

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor: **Federico Driusso**

Tutor: **Carlos Manuel García Miragall**

Resumen

Esta memoria trata de la realización de un cortometraje de ciencia-ficción basado en el cuento Gimmicks Three de Isaac Asimov. Se estudian las diferentes películas basadas en obras de Asimov de donde se extrae el contexto en el que el cortometraje se sitúa y se explica cómo se ha conseguido la adaptación. Desarrollando las fases de preproducción como el guión literario, el storyboard y la búsqueda de actores y localizaciones.

En el apartado de producción se explican las decisiones respecto a la fotografía, los parámetros de grabación de la cámara y de la grabadora de audio, y cómo se ha llevado a cabo el rodaje.

Posteriormente se trata el flujo de trabajo de la postproducción, explicando cómo se han conseguido los efectos visuales mediante el chroma key y los controles de iluminación, colorimetría y la utilización de diferentes capas con valores de opacidad, posición y modos de fusión distintos.

Finalmente, teniendo en cuenta el flujo de trabajo explicado anteriormente, se comparan los resultados obtenidos con los objetivos fijados, observando que el nivel de calidad esperado ha sido parcialmente alcanzado, como resultado de algunas dificultades encontradas a lo largo de la producción; el mensaje a transmitir se ha logrado explotando los recursos del género ciencia-ficción.

Palabras clave: cortometraje, ciencia ficción, realización, montaje, postproducción, efectos digitales

Abstract

This paper is about the making of a sci-fi short movie based on the novel Gimmicks Three by Isaac Asimov. Various movies based on Asimov's works has been studied for deduce the context which this short movie belongs to, explaining how the adaptation has been made as well. The pre-production phase is set forth with script, storyboard, casting and localization.

In the production paragraph, cinematography choices, camera and audio-recorder settings are explained and how the shooting has been done is described as well.

Furthermore, the post-production workflow is analysed, explaining how VFXs have been made through chroma keying, brightness settings, colorimetry and the use of layers with different values of opacity, position and blending modes.

Finally, given the workflow previously explained, the obtained results are compared with the established objectives, observing that the quality level set at the beginning, has been partially achieved, as results of some complications encountered through the production; the message set to be sent has been achieved exploiting the sci-fi genre resources.

Key words: short movie, science fiction, making of, editing, post production, visual effects

Índice

1. Introducción	5
1.1 Motivaciones personales.	5
1.2 Objetivos.	5
1.3 Búsqueda bibliográfica y Filmográfica.	6
1.4 Metodología de trabajo.	7
2. Contexto	9
3. Preproducción	14
3.1 Comentario sobre la escritura del guión literario.	14
3.2 Guión literario.	15
3.3 Storyboard.	22
3.4 Equipo técnico y Cast.	28
3.5 Equipo de rodaje.	28
3.6 Localizaciones.	30
3.7 Plan de producción.	32
4. Producción – Rodaje	33
4.1 Día 1 – Escena en el cuarto de bronce (estudio de Camarografía).	33
4.2 Día 2 – Escena en el despacho.	36
5. Postproducción	38
5.1 Montaje.	38
5.2 Efectos Visuales y conclusión de la postproducción.	38
6. Conclusiones	44
Referentes Bibliográficos	45

Introducción

1.1 Motivaciones personales.

Siempre se ha visto en el género de ciencia ficción una ilimitada gama de posibilidades y recursos útiles para profundizar el tema del pensamiento y del conocimiento humano así como para investigar la ética, la lógica y el futuro del nuestro tiempo. Paradójicamente, se podría decir, que una obra con elementos fanta-científicos, a veces es capaz de hacer que el espectador reflexione sobre problemas reales, concretos y actuales, más de lo que podría hacer un trabajo realista (en el sentido que está desprovisto de los elementos anteriormente mencionados). Por esta razón, hace mucho tiempo que tengo el deseo de crear un producto audiovisual (en este caso, un cortometraje) que tenga estas características.

Este trabajo se referirá a la producción de un cortometraje de ciencia ficción basado en una novela escrita por Isaac Asimov: "Gimmicks Three" (también denominado "The Brazen Locked Room" en algunas publicaciones).

La novela fue publicada originalmente en el Noviembre del 1956 en la revista de ciencia ficción y fantasía "The Magazine of Fantasy & Science Fiction". La historia de este trabajo de Isaac Asimov trata de viaje en el tiempo (un tema típico de la ciencia ficción) y de un pacto, hecho por el protagonista, con un demonio. Gracias a su ingenio Wellby (este el nombre del protagonista), tendrá éxito en engañar al demonio Shapur y vivirá su vida libre de la pena que se habría merecido por haber hecho el pacto.

El contenido de la memoria de la realización de esta producción seguirá todas las etapas de la realización del cortometraje, desde la delimitación de un determinado contexto en el que este trabajo trata de pertenecer, pasando a través de las tres fases típicas del flujo de trabajo de un producto audiovisual: la preproducción, el rodaje y la postproducción. En la parte final, para concluir, veremos los resultados obtenidos y los compararemos con los objetivos fijados inicialmente.

1.2 Objetivos.

El género de ciencia ficción (del cual pertenece esta obra), tiene como tema fundamental el efecto y la influencia de la introducción de una tecnología o de una ciencia en la sociedad y/o en el individuo. Es importante, entonces, tener en cuenta que, aunque muchos elementos que se encuentran son imaginarios, la base del género sigue estando de alguna manera conectada con la nuestra vida y la nuestra realidad.

Explotando estas raíces realistas es posible transmitir un mensaje real a través de elementos fantásticos: el objetivo principal será realizar un cortometraje que traía este tipo de mensaje.

Para hacer esto, en el proyecto tomaré varios papeles:

- **Director**
- **Guionista (adaptación del cuento en un guión)**
- **Storyboard Artist**
- **Montador**
- **VFX Artist**

Se tratará de lograr un resultado tal que el espectador este emocionalmente implicado en la historia y que se ponga en el lugar del protagonista, que se pueda identificar con él. Para hacer esto, en las fases de realización del cortometraje, se tendrá que poner énfasis en la caracterización de los personajes (especialmente, por supuesto, del protagonista), con el fin de lograr la construcción de una figura, la de Wellby, que sea percibida como creíble por el espectador.

A nivel técnico, el objetivo es lograr una calidad final del trabajo que sea comparable a otras producciones independientes sin presupuesto (o con un presupuesto mínimo) como Chronos¹ o LAZY BOY²; estos dos trabajos que acabamos de mencionar, serán posteriormente explorados en la parte relativa a la búsqueda filmográfica.

Otro objetivo es seguir un plan de producción lo más fielmente posible, con la esperanza de crear un entorno de trabajo bastante parecido a lo de una producción profesional, teniendo así la posibilidad de comprender las condiciones de trabajo de un equipo que se ocupa de producciones audiovisuales.

1.3 Búsqueda bibliográfica y Filmográfica.

Siguiendo los objetivos previamente establecidos, el material básico de este proyecto será, por supuesto, el cuento en que se basa este cortometraje: Treta tridimensional (Gimmicks Three). En "The magazine of fantasy & Science Fiction", Noviembre 1956. Edición española: Cuentos Completos (1992). En la etapa de escritura del guión esta obra será fundamental porque el resultado final que quiero lograr es una adaptación fiel con respecto a la trama, la atmósfera y el estilo original diseñado por Asimov.

Los otros materiales bibliográficos y filmográficos que se consultarán serán herramientas útiles para el proceso de trabajo, especialmente en la fase de pre producción. Un libro fundamental que trata bien el tema de la adaptación de obras literarias (y no sólo) en películas es El arte de la

¹ Chronos. Dirigida por Martin Kazimir. 2015; Slovakia: R Film, s.r.o. El cortometraje está disponible para ver en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/119074572>

² LAZY BOY. Dirigida por Dave Redman. 2015; Australia. El cortometraje está disponible para ver en el siguiente enlace: <https://vimeo.com/191310554>

adaptación (Linda Seger, 1992). Esta obra tiene un apartado muy interesante que explica los problemas en el convertir hechos y ficciones en obras audiovisuales y pienso que su estudio es fundamental para entender plenamente las complicaciones que encontraré en este proyecto y como solucionarlas.

Otro recurso que utilizaré para dar una estructura eficaz y coherente al guión será el libro *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (Syd Field, 1979). Esta obra fue utilizada como referencia por muchos guionistas desde que se publicó.

Una fuente de inspiración, que seguramente han sido útiles en fase de rodaje, nos lo dará Jacques Loiseleux con su libro *La lumière en cinéma* (Jacques Loiseleux, 2004), especialmente para comprender el valor de la luz que, como veremos, será un elemento fundamental en la creación del look de este cortometraje.

Algunas obras en la filmografía de ciencia ficción han sido consideradas, especialmente en la fase de pre-producción, con el objetivo de inspirar y guiar la creación del aparato fílmico. Estas obras serán analizadas en el apartado de la memoria que tratará del contexto. De momento las películas de referencia para este proyecto son:

- *Ex Machina*, dirigida por Alex Garland. 2014; United Kingdom, United States of America: Film4, DNA Films, Universal Pictures International. Esta película se eligió principalmente por el tipo de montaje y el estilo general de la obra.
- *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, dirigida por Michel Gondry. 2004; United States of America: Focus Features. La obra de Michel Gondry será utilizada como referencia especialmente para la fotografía.
- *Her*, dirigida por Spike Jonze. 2013; United States of America: Annapurna Pictures. Esta película se eligió por la forma en que se desarrollan la trama y los personajes, que pienso ser muy cerca de la forma en la que voy a idear este proyecto.

1.4 Metodología de trabajo.

El flujo de trabajo de este proyecto seguirá la estructura clásica de una producción audiovisual dividida en tres etapas:

1. Preproducción: en esta primera etapa se establecerán las bases del proyecto. Estas, prácticamente, son:
 - La escritura del guión.
 - Identificar en el guión cada escena y ordenarlas numéricamente.
 - Establecer el aspecto del cortometraje y creación del guión gráfico (storyboard). Como la producción de este cortometraje fuera muy pequeña (en particular el equipo técnico que se ocupa del rodaje esta compuesto solo por dos personas), no

hemos usado un guión técnico que se tendría que repartir entre los miembros del equipo técnico.

- Establecer los miembros de la tripulación y hacer un casting para seleccionar a los actores.
 - Localizar los lugares de rodaje.
 - Organización sonido del cortometraje.
 - Hacer un plan de producción y establecer las fechas del rodaje.
2. Producción/Rodaje: esta etapa consiste en el rodaje del cortometraje, siguiendo las escenas y el plano del rodaje establecidos en preproducción.
 3. Postproducción: el proyecto terminará con la postproducción que consiste en las siguientes fases:
 - El montaje del cortometraje.
 - La creación de los efectos visuales.
 - La adición de efectos de sonido.
 - El montaje y la edición de la banda sonora.

2.

Contexto

En este apartado se verá como las obras previamente citadas afectarán el proceso creativo y el contexto en el cual se enmarca este trabajo (es decir, las películas basadas en cuentos o libros de Isaac Asimov.

Después de una búsqueda en algunos bases de datos disponibles en la Web (como, por ejemplo, IMDB³), encontré 9 producciones basadas en trabajos de Isaac Asimov que merecen una mención rápida; los trabajos que no aparecen no se han tenido en cuenta principalmente por la naturaleza casi amateur de estas producciones. A continuación se puede encontrar una lista en orden cronológico:

- A Halhatatlanság halála, dirigida por András Rajnai. 1976; Hungría: Magyar Televízió IV. Stúdió. Una producción para la televisión húngara basada en el cuento The End of Eternity (Isaac Asimov, 1955). En el cuento se desarrolla el concepto de los viajes en el tiempo: el protagonista de la historia no se mueve en el espacio, sino en el tiempo, en una sociedad atemporal establecida entre diferentes épocas.
- The Ugly Little Boy, dirigida por Barry Morse y Don Thompson. 1977; Canada: Highgate Productions. Otra producción para la televisión, esta película se basa en el cuento homónimo (Isaac Asimov, 1958) y tiene como tema principal un viaje en el tiempo (ver fig.1).



Figura 1. The Ugly Little Boy.

- Konets vechnosti, dirigida por Andrei Yermash. 1987; Rusia: Mosfilm. Otra película basada en el cuento The end of Eternity.
- Nightfall, dirigida por Paul Mayersberg; U.S.A.: New Horizons. Esta película, basada en el cuento homónimo (Isaac Asimov, 1941), trata de un planeta que no conoce la oscuridad, en el cual los seres humanos son condenados a vivir una vida sin noches (ver fig.2).

³ El sitio web de IMDB se puede visitar al siguiente enlace: <http://www.imdb.com/>



Figura 2. Nightfall.

- The Android Affair, dirigida por Richard Kletter. 1995; U.S.A.: Chanticleer Films. Otra producción para la televisión basada en un cortometraje del 1990, basado a su vez en una idea de Asimov.
- Bicentennial Man, dirigida por Chris Columbus. 1999; U.S.A.: 1492 Pictures, Columbia Pictures Corporation. En el momento del estreno, esta película resultó ser la producción más cara basada en un trabajo de Asimov. La historia trata de un androide que gradualmente adquiere emociones, haciendo así crecer cada vez más su lado humano (ver fig.3).



Figura 3. Bicentennial Man.

- Nightfall, dirigida por Gwyneth Gibby. 2000; U.S.A.: Concorde Pictures, Magic Plastic Films. Basado en el mismo cuento de la película del 1988.
- I, Robot, dirigida por Alex Proyas. 2004; U.S.A., Alemania: Twentieth Century Fox Film Corporation, Mediastream Vierte Film GmbH & Co. Vermarktungs KG, Davis Entertainment. Esta película no fuera basada en un libro o cuento en particular, sino que recoge algunos personajes y dinámicas narrativas presentes en el volumen I, Robot (Isaac Asimov, 1950). Esta producción representa sin duda el vértice de la representación fílmica de la narrativa de Asimov. La historia tiene lugar en un futuro próximo en el cual los robots están integrados en la sociedad, siguiendo las tres leyes de la robótica, escritas por el fundador de la empresa productora de los dichos robots (ver fig.4).

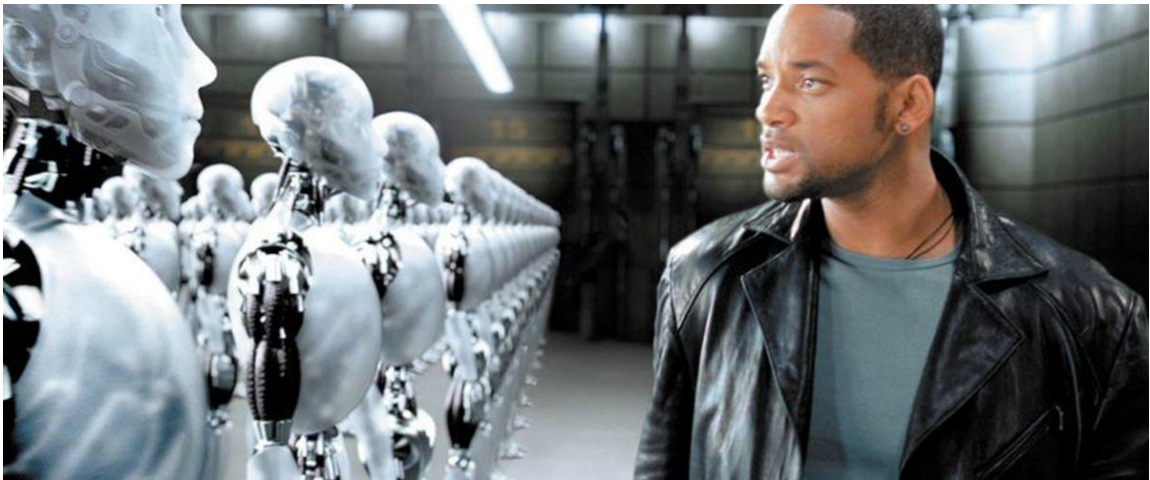


Figura 4. I, Robot.

- Formula of Death, dirigida por Behdad Avand Amini. 2012; Iran: Filmnegaran. La película se basa en el cuento homónimo (Isaac Asimov, 1958).

Se puede ver entonces como en el mundo de las producciones audiovisuales, Isaac Asimov siempre ha suscitado cierto interés, pero nunca se ha afirmado como autor de relevancia para la industria (como, por ejemplo, Stephen King). La razón principal se puede encontrar en el hecho que los libros y los cuentos de Asimov son increíblemente complejos de traducir en un guión, ya que son ricos en descripciones y, también, la mayorías de sus obras, necesitarían una producción extremadamente cara, un riesgo que pocos productores pueden tomar, especialmente porque otros géneros de producciones son ahora mucho más atractivos que lo de la ciencia ficción clásica para el espectador.

En un entorno más general, este cortometraje encaja en el género de ciencia ficción y algunas obras han influido en la concepción del proyecto; más en detalle, las siguientes obras han contribuido de las siguientes maneras:

1. Her. La película de Spike Jonze tiene un paralelo con la historia de The Brazen Locked Room, en el sentido que en las dos obras la historia se lleva a cabo mediante diálogos, es

una película de voces (literalmente, uno de los dos protagonista principales es una voz). En este sentido, todos los diálogos que tienen lugar a lo largo de la película, tienen razón de existir y contribuyen cada uno, como una pieza de un rompecabeza, al sentido de la obra y a la construcción del mensaje. De esta inspiración, se hicieron cambios en el guión con respecto a la historia original que veremos en el apartado de la preproducción (ver fig.5).



Figura 5. Her.

2. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Como mencionado antes, la dirección fotográfica del cortometraje será influenciada por algunos elementos de la película que han llamado la atención. En las escenas donde el protagonista, Joel, revive sus recuerdos, las situaciones son a menudo confusas, con una luz muy particular que, poco antes de que el recuerdo sea borrado, ilumina solo al protagonista y, sólo parcialmente, el fondo. Esta técnica se adapta bien al tipo de narrativa del cortometraje, ya que esta iluminación destaca al personaje, dándole importancia (ver fig.6).



Figura 6. Eternal Sunshine of the Spotless Mind.

3. Ex Machina. Esta película de ciencia ficción tiene algunos puntos en común con la historia del cortometraje, resultando por tanto ser muy interesante, a la hora de empezar el proyecto. Los dos, de hecho, tienen pocos personajes y las interacciones entre ellos son limitadas y, todos los diálogos de la película sirven para estructurar lo que resultará ser un final en el cual los personajes pasan a la acción (así como en The Brazen Locked Room Wellby actuará para salvar su destino justo antes del punto de no retorno). Para crear tensión emocional entre los personajes, el montaje de Ex Machina tiene un ritmo lento, hay muchas pausas entre lo que dice un personaje y la respuesta de su contraparte, para dejar entender que las personas se están estudiando y ocultando secretos el uno al otro, hasta que llegue el inevitable y trágico final de la película (ver fig.7).



Figura 7. Ex Machina.

3.

Preproducción

3.1 Comentario sobre la escritura del guión literario.

En el prólogo del libro de Linda Seger El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas escrito por Alfonso Méndiz, el Autor escribe: “Una de las cuestiones más debatidas cuando se plantea el tema de las adaptaciones es precisamente el grado de fidelidad al texto literario [...] Se olvida, o se quiere olvidar, que el cineasta goza también de legítimo ámbito creativo”. Esta observación es muy importante para empezar el discurso de como se ha abordado el tema de la transposición a guión (y posteriormente a cortometraje) del cuento original.

Siguiendo el discurso de la autora, se puede ver que los elementos clave para conseguir un guión bien escrito son principalmente dos:

- Dirección: en el sentido que la historia tiene que seguir un camino y llevar a un clímax, manteniendo alta la atención del espectador a través del avance de la historia.
- Dimensionalidad: este elemento consigue que el espectador sea emocionalmente involucrado en los temas y con los personajes de la película a través de un desarrollo de los que se acaban de mencionar.

Siguiendo este razonamiento se hicieron algunos cambios que tendrían que haber ayudado tanto la dirección como la dimensionalidad de la historia. Teniendo el medio fílmico ritmos más acelerados que los de un libro (o, en general, de un cuento), se hicieron algunos cortes en puntos específicos del diálogo para mantener alta la atención del espectador pero, sin comprometer la buena comprensión de la historia narrada.

Como veremos, la historia empieza in medias res⁴, seguirá con un flashback bastante largo (de unos tres minutos) en el cual lentamente se explicará la situación inicial, volverá al presente y, finalmente, tendrá lugar lo que parece ser un flashback, pero que realmente será un viaje en el tiempo, con lo cual se cerrará la historia. El concepto de la fragmentación del tiempo se puede tomar de lo que Juan B. Heinink y Robert G. Dickson comentaron en su libro *Cita en Hollywood sobre la mente humana*:

«Después de los dramas supuestamente sin final, hay un drama que no tendría exposición o apertura, y que acabaría con claridad. Los sucesos no irían uno tras otros y, en especial, no se corresponderían con exactitud. Los fragmentos de muchos pasados vienen a enterrarse en un solo presente. El futuro se mezcla con los recuerdos. Esta cronología es la de la mente humana.» (Heinik, 1990, 164-166).

Con respecto a la versión original, se hicieron dos cambios sustanciales:

1. El primero es de carácter religioso: en el cuento se hace referencia al hecho que la voluntad de Dios puede influir en aspectos de la vida que el demonio no puede tocar; en varios momentos, por ejemplo, se habla del paraíso y de la “voluntad de arriba”; en esta adaptación, en particular en la frase que se acaba de citar, eso se ha convertido en, citando el guión: “la voluntad de los seres humanos”, quitando, de esta manera, la presencia divina y destacando el papel del ser humano.
2. El segundo es respecto al final: en el cuento original Wellby regresa al pasado y olvida casi todos lo que le sucedió en los diez años que vivió en virtud del contrato; por suerte, viaja al pasado al punto en el cual el demonio le está ofreciendo el trato y gracias a una sensación

⁴ La narración comienza por el nudo, es decir, una vez que el conflicto principal ya está planteado. En este tipo de estructura la dramatización se lleva a cabo con el desarrollo de la historia que enseña al espectador los hechos que han llevado al nudo.

que se le quedó, decide de rechazar la oferta. El demonio entonces regresa después de diez años, devuelve los recuerdos a Wellby y le pregunta como ha salido del cuarto y como ha destruido el contrato. Una vez que él le explica todos, Shapur desaparece para siempre. En esta adaptación se decidió implantar un final más cinematográfico que deje al espectador sorprendido. Para conseguir este objetivo, la escena final tiene lugar diez años antes y, como veremos más adelante, solo se compone de tres cuadros durante los cuales Wellby se encuentra por la primera vez delante de Shapur, el contrato apoyado en la mesa todavía no se ha firmado y en la cabeza del protagonista solo se hace eco la voz de Shapur que dice: “Todo lo que ocurre es el resultado de la voluntad de los seres humanos. Nosotros no podemos hacer nada para alterar eso”. Esta frase final representa el mensaje que se quiere transmitir al espectador a través de este cortometraje, así que se pondrá el énfasis en este momento particular. Una vez que a Wellby a la mente las palabras de Shapur, rechaza el contrato con una sonrisa que encierra satisfacción, desafío y astucia.

3.2 Guión literario.

The Brazen Locked Room

written by

Federico Driusso

Based on a novel written by

Isaac Asimov

INT. BRAZEN LOCKED ROOM

Una sala completamente vacía con paredes de bronce. El ambiente es sombrío y la luz parece iluminar sólo las únicas dos cosas dentro de la sala: dos personas. Una está vestida con un traje elegante y agarra con su mano derecha una hoja (un contrato, para ser más precisos), mientras que la otra parece haber despertado recientemente: es todavía en pijama y el cabello despeinado.

SHAPUR

Vamos Wellby, desperdicias mi tiempo.

WELLBY

¿No es desmaterialización?

SHAPUR

Ya te he dicho que no.

Wellby se sienta y golpea el suelo dos veces para comprobar la estructura de la sala: el sonido metálico del bronce hace eco a través de la sala.

SHAPUR (CONT' D)

Pues sólo te queda media hora.

CUT TO BLACK.

CRÉDITOS. - 10 AÑOS ANTES

INT. CASA DE WELLBY - SUNSET

Wellby y el demonio Shapur estan en el salon de la casa de Wellby. El es sentado en el sofa y el Demonio está de pie delante de él. entre los dos hay una mesa en la que hay una foto de su (ex) mujer, una carta de despedida del ejercito y un contrato que Shapur acababa de dejar en la mesa.

SHAPUR

Durante diez años tendrás todo lo que quieras, dentro de lo razonable, y luego serás un demonio. Ni siquiera te darás cuenta que estás condenado. Y, si no firmas, quizá igual termines en el fuego, de cualquier modo. Nunca se sabe. Mírame a mí, por ejemplo. No me va tan mal. Firmé, tuve mis diez años y aquí estoy. Nada mal.

WELLBY

¿Por qué estás tan ansioso por mi firma si, de todos modos, puedo ser condenado?

SHAPUR

No es tan fácil reclutar cuadros de mando para el infierno.

CLOSE-UP CONTRATO

Vienen enseñada imágenes del contrato (V.O. de Wellby) en el cual es escrito:

"Cierta cantidad de poderes demoníacos serán depositados en su cuenta en cuanto firmara con sangre. No sabrá en detalle cómo se manipulan esos poderes ni la naturaleza de todos ellos, pero sus deseos se cumplirán de tal modo que parecerán realizarse mediante mecanismos normales. Naturalmente, no se cumplirá ningún deseo que interfiera con las metas y los propósitos más elevados de la historia humana. ATENCIÓN:"

WELLBY

También parece haber una cláusula equívoca.

SHAPUR

Tenemos que verificar tu aptitud para el puesto. Te exigirá la realización de una tarea que tus poderes demoníacos te facilitarán muchísimo. No podemos revelarte ahora a qué se refiere, pero tendrás diez años para estudiar la naturaleza de tus poderes. Considéralo una especie de requisito de ingreso.

WELLBY

¿Y si no apruebo el examen?

CLOSE UP EN LOS OJOS DE SHAPUR

SHAPUR

En ese caso. . . serás sólo un alma condenada común.

PAUSA - SHAPUR SONRÌE

Vamos, será un examen sencillo. Preferimos que seas uno de los nuestros y no simplemente una tarea más.

La cara de wellby nos transmite melancolía; tiene sus ojos en un punto bien preciso de la mesa. La fotografía de su amada está en frente de él. Sigue mirandola y en el mientras tanto toma la pluma de ganso que estaba apoyada sobre la mesa. Se pincha el dedo índice izquierdo y firma el contrato.

CUT TO BLACK.

(Present)

INT. BRAZEN LOCKED ROOM

Shapur se da la vuelta y mira fijamente el espectador (en un punto ligeramente más alto que el punto de vista de la cámara).

SHAPUR

Sólo tienes que salir de este cuarto y serás uno de nosotros. Y es lógico y factible si usas tu poder demoníaco, siempre que sepas cual es. Y ya deberías saberlo.

Wellby empieza a arrepentirse de su elección y trata de ocultar su preocupación al demonio. El tono de su voz, sin embargo, sugiere un sentimiento de temor bien presente en la cabeza de Wellby.

WELLBY

El cuarto está totalmente cerrado. ¿No hay aberturas secretas?

SHAPUR

No hay ninguna abertura. Ni en el suelo.

Still frame del suelo.

SHAPUR

Ni en las paredes.

Still frame de la pared con reloj.

SHAPUR

Ni en el techo. De hecho, yo he creado este cuarto, especialmente para ti.

Wellby está cerca de sucumbir a su destino. Se sienta en el suelo y por la primera vez desde que está en el cuarto deja escapar sus emociones. Se le dibuja una sonrisa en la cara y empieza a pensar a voz alta.

WELLBY

Al menos tendré diez años felices que recordar. Sin duda es un consuelo, aun para un alma condenada al infierno.

SHAPUR

Por supuesto que no. El infierno no sería infierno si se permitieran consuelos. Todo lo que se gana en la Tierra mediante pactos con el diablo, como en tu caso (o en el mío), es exactamente lo que uno podría haber ganado sin ese pacto si hubiera trabajado con empeño y plena confianza en sí mismo. Por eso, estos tratos son demoníacos.

Wellby cambia de repente su actitud, la sonrisa desaparece de su cara. Se pone de pie y pregunta:

WELLBY

¿Quieres decir que mi esposa habría regresado a mí aunque yo no hubiera firmado el contrato?

SHAPUR

Tal vez. Todo lo que ocurre es el resultado de la voluntad de los seres humanos. Nosotros no podemos hacer nada para alterar eso.

Wellby es ahora más convencido que nunca de escapar del cuarto.

WELLBY

¿La desmaterialización no es uno de mis poderes?

SHAPUR

No. Ni yo la usé para entrar. No puedes desplazarte a través de la materia, pero puedes moverte en cualquier dimensión mediante un simple esfuerzo de voluntad. Puedes moverte hacia abajo, hacia arriba, a derecha, a izquierda y demás.

Wellby empieza a caminar en círculos, mirando al suelo y pensando.

WELLBY

Tu construiste este cuarto.

SHAPUR

Correcto. Lo construí justo después de que tu firmaste el contrato.

Wellby para de caminar. Sigue mirando al suelo.

WELLBY (en voz baja)

Cualquier dimensión...

SHAPUR

¿Qué has dicho?

Wellby sube la mirada y mira a Shapur.

WELLBY

Cualquier dimensión. Puedo moverme en cualquier dimensión... Esto es lo que me dijiste, longitud... altura... profundidad... Y TIEMPO!

Close up - ojos de shapur.

En el cuarto ahora sólo está Shapur. El contrato que tenía en la mano ha desaparecido. Shapur realiza se da cuenta de lo que ha sucedido y grita su rabia.

10 AÑOS ANTES - INT. CASA DE WELLBY - SUNSET

Wellby regresa en el tiempo y se halla justo en el momento en el cual está haciendo el trato con Shapur. Se estaba acercando al contrato, junto con un punzón para pincharse el dedo.

Close up - ojos de wellby

SHAPUR (V.O.)

Todo lo que ocurre es el resultado de la voluntad de los seres humanos. Nosotros no podemos hacer nada para alterar eso.

Wellby pone una mano en el contrato y lo acerca a shapur, rechazando la oferta.

The end

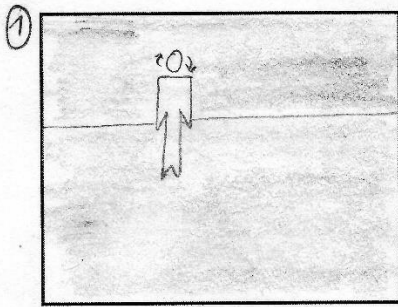
3.3 Storyboard.

A partir de una copia del guión, se han rastreado los varios planos y se ha ido al siguiente paso: la creación del storyboard.

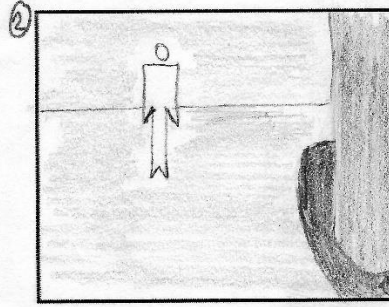
Los dibujos que componen el storyboard (o guión gráfico) se hicieron con el único propósito de referencia de cuadros, sin pretensión de producir imágenes que pueden servir como referencia para el diseño y la dirección artística de la obra. Los comentarios colocados debajo de los dibujos están escritos en italiano porque solo sirven como notas útiles durante el rodaje. Hay un total de 44 planos, aunque es posible que la versión final del cortometraje tendrá un número diferente de planos (debido a decisiones en fase de rodaje o en fase de postproducción).

El storyboard y el guión dividido en planos serán los recursos que se utilizarán para organizar el rodaje.

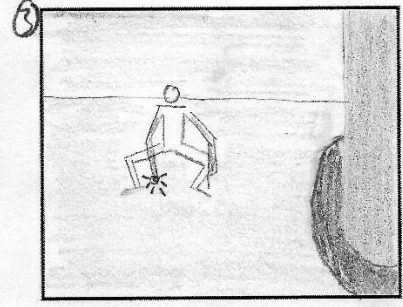
Por debajo podemos ver los diferentes planos obtenidos a partir del guión que forman el storyboard.



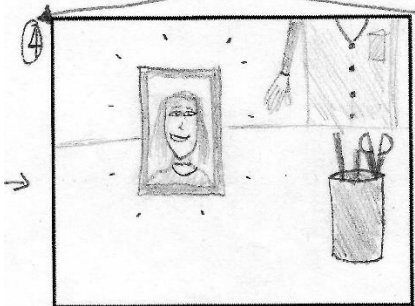
1 WELBY SI GUARDA INTORNO.



2 SHAPUR ENTRA IN SCENA. IL DIALOGO
FRA I 2 SI SVOLGE DA QUESTO
P.O.V.



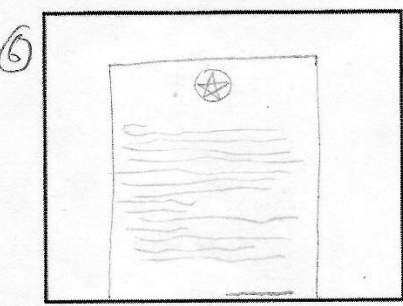
3 WELBY COLPISCE IL SUOLO. IL SUONO
METALLICO RIECHIEGGIA PER LA STAMPA
SHAPUR: "PUES SÓLO TE QUEDA MEDIA HORA".



4 CARRELLATA LATERALE



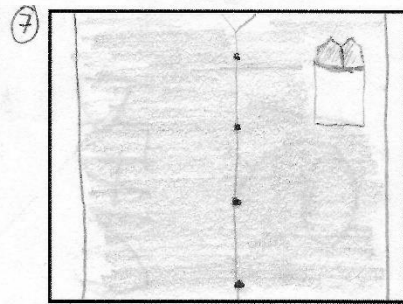
5 LETTERA DELL'ESERCITO



6 STILL FRAME DEL CONTRATTO

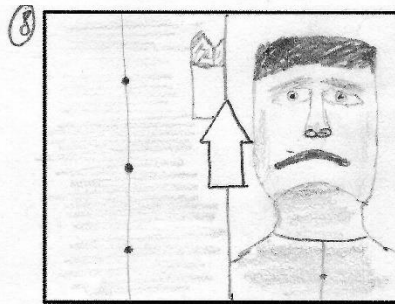
V.O. - SHAPUR

V.O. - SHAPUR

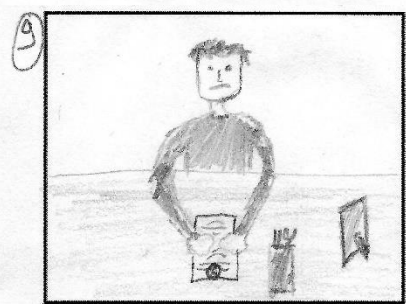


7 STILL DEL VESTITO DI SHAPUR

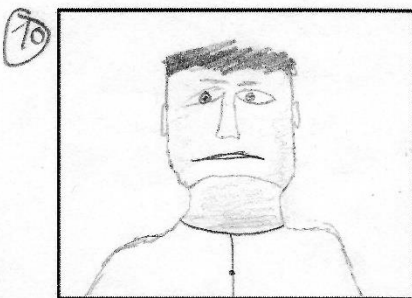
V.O. - SHAPUR



8 CARRELLATA ASCENDENTE SUL
VISO DI SHAPUR*

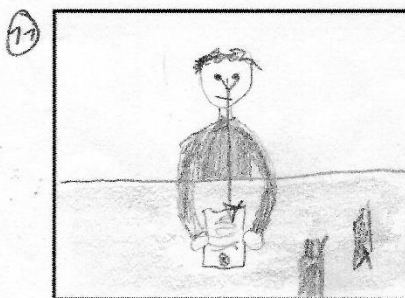


9 STILL WELBY SEDUTO

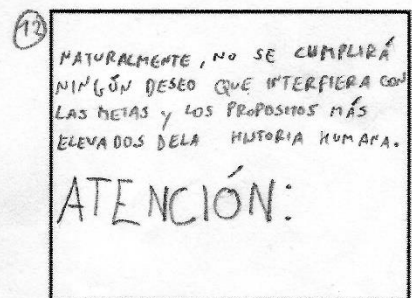


10 P.P. SHAPUR

V.O. WELBY CANCELA E LEGGE



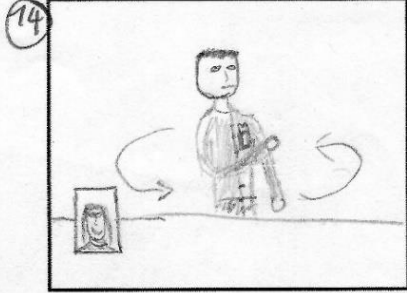
11 WELBY GUARDA IL CONTRATTO
P.P. LEGGE IL CONTENUTO



V.O. WELBY LEGGENDO



13
WELLBY SE QUEDA IN SILENZIO
QUALCHE SEC. LEGGENDO IL CONTRATTO
DOPPIA: "TARBIET PARCE HABER UNA..."



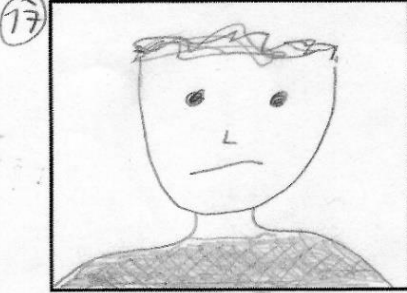
14
SHAPUR CHE SPIEGA LA
"CLAUSOLA" (CAMMINA IN CERCHIO)



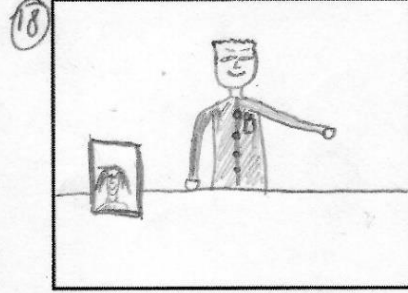
15
WELLBY "E SI NO APRVERO EL
EXAMEN?"
(L'INQUIA. COMINCIA CON UN VO. DI SHAPUR)



16
SHAPUR "EN QUE CASO..."



17
P.P. WELLBY



18
SHAPUR SONRIDE E DOPO: "VAMOS, SERA' UN EXAMEN..."



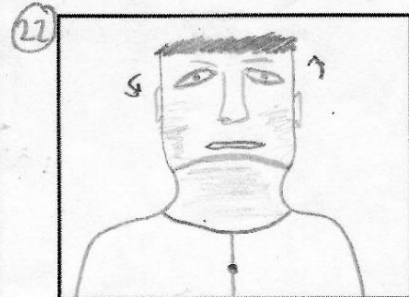
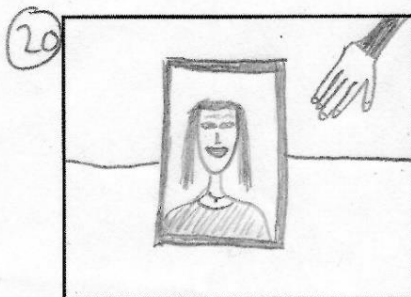
WELBY GUARDA IN UNA DIREZIONE



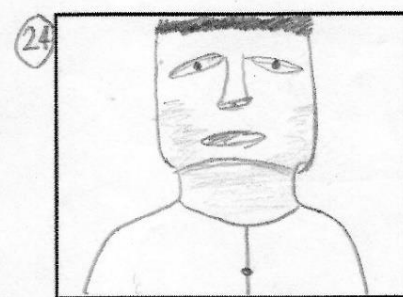
WELBY GUARDA LA FOTO
POI FIVOLGE LO SGUARDO
LEGG. SOPRA IL P.A.V. DELLA CAMERA



WELBY INTERROGA IL DEMONIO
COMINCIANDO A PREOCCUPARSI

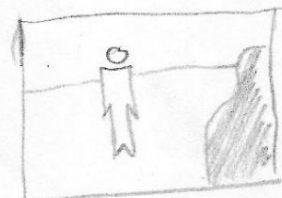


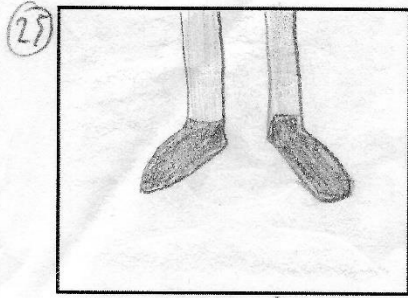
STESSO P.P. DELL'INQUADRATURA 19
SHAPUR i d: SPALG. E SI GIRA.



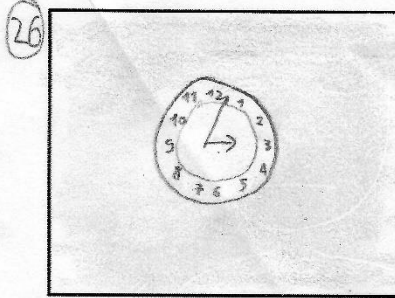
SHAPUR SPIEGA LA STANZA

P.S.
DIALOGO del 23 al 25 Jones con 2 ing. (di spalle)

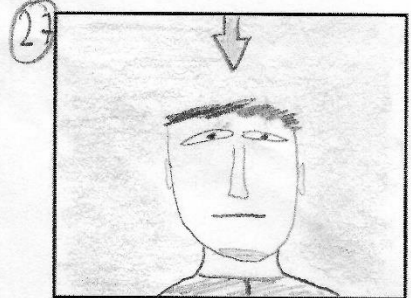




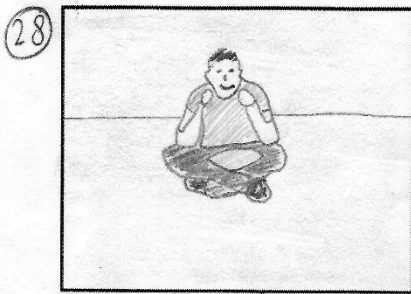
25 "MI È IL SUELO"



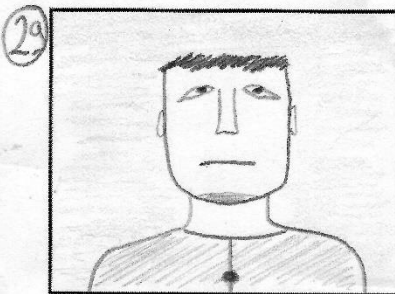
26 "MI È LE PAREDES"



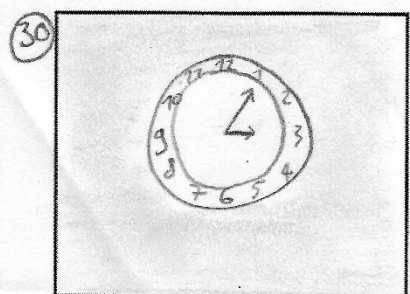
27 "MI È IL TECTO"
PANOGRAMICA DEL TECTO TRAVELLING
DISCENDENTE VERSO SHAPUR



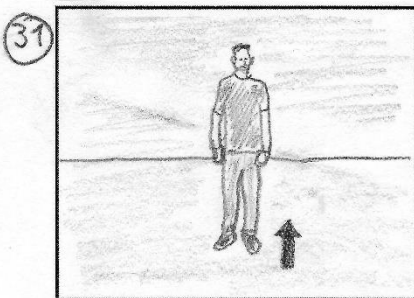
28 WELBY TENTA DI CONSOLARSI
(13)



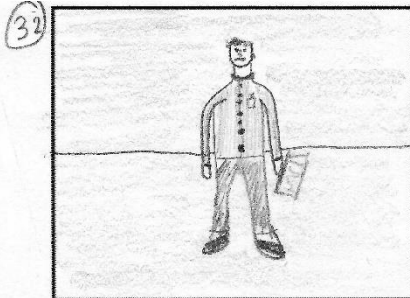
29 SHAPUR FLISSA VL. CON UN MEZZO
SORRISO SADICO.



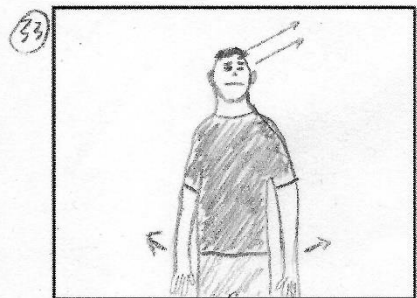
30 L'OROLOGIO AVANZA DI 7 MIN.
V.O. SHAPUR: "POR ESO, ESTOS..."



31 WELBY SI ALZA E PARLA
A SHAPUR.



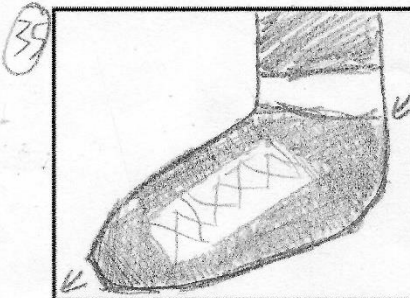
32 SHAPUR PARLA



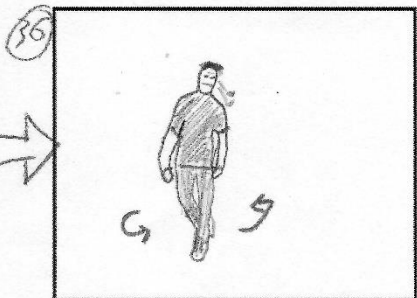
33 WELBY EMIDE DELLA
DESMATERIALIZAZIONE, RAGIONA



34 SHAPUR SPAZIENTITO

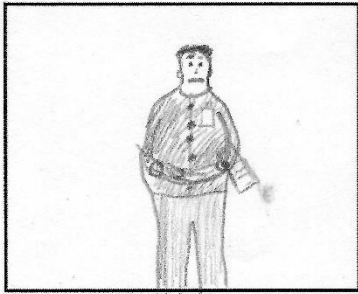


35 DETT DELLA SCORPA DI
WELBY CHE COMINCIA A
CAMMINARE



36 WELBY CAMMINA IN CIRCOLO
SGUARDO RIVOLTO A TERRA.

37



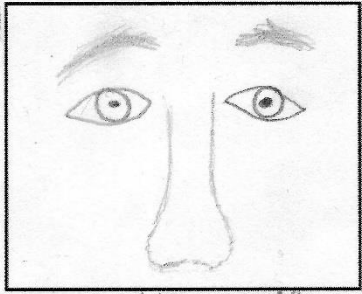
SHAPUR A BRACCIA CONSERTE E PERPLESSO: "QUE HAS DICHO?"

38



SLOW ZOOM-IN DI WELLYBY

39



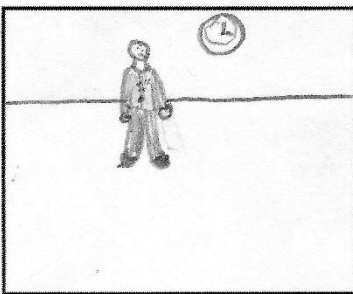
WELLYBY: "Y TIEMPO!"

40



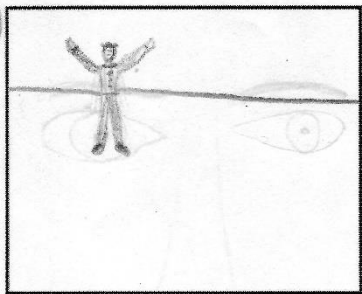
CLOSE UP SHAPUR

41



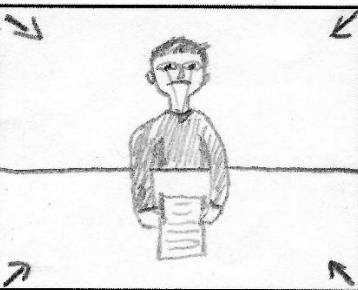
SHAPUR REALIZZA CIÒ CHE È SUCCESSO

42



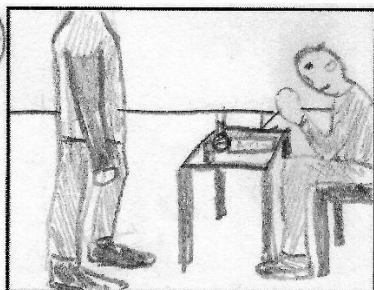
SHAPUR SI DISPERA

43



V.O. DI SHAPUR DOPO 8 S.

44



WELLYBY RIFIUTA IL CONTRATTO E LO SPINGE VERSO SHAPUR.

3.4 Equipo técnico y Cast.

La búsqueda de los actores ha sido mas complicada de lo que se planeó en principio. En el plan de trabajo original, de hecho, se habia planeado de encontrar los actores durante el mes de abril, en paralelo con el trabajo de preproducción; este objetivo no se ha logrado debido a la falta de voluntad de muchos actores contactados de actuar sin un presupuesto fijo. Finalmente, la última semana de mayo se logró de encontrarlos y, después de una reunión, el equipo técnico y el cast quedó así:

Shapur	Eneas Estrada Caballero
Wellby	Filip Dobrev
Guión, dirección y postproducción (imagen)	Federico Driusso
DOP (Dir. Fotografía)	Margherita Simionati
Postproducción (sonido) y banda sonora	Stefano Polidoro
Equipo de producción de los credits y del Opening	Camil·la Lloris Muñoz Milton Andrés Falconí Guffante Blanca Blázquez Sánchez Federico Driusso

3.5 Equipo de rodaje.

Todo el material que vamos a definir es prestado del campus de Gandía de la Universitat politècnica de València.


Los estudiantes pueden alquilar todo el material reservandolo a través de un permiso, de manera totalmente gratuita, en la línea con el proyecto sin presupuesto que se está desarrollando.

Se ha elegido, entre las disponibles, la cámara de la Canon EOS 7D por razones de look. Las otras, de hecho, a pesar de tener una capacidad de grabación con una profundidad de 10 bit (a diferencia de los 8 bit de la Canon), más adecuada para las escenas en green screen, tenían un look más de televisión que de cine debido a características como la grabación nativa en 25 fps

(estándar de televisión) y una peor gestión de la profundidad de campo, esencial para algunas escenas.

Por debajo tenemos la tabla con todos los equipos utilizados:

Cámara	Canon EOS 7D	
Trípode	Manfrotto 501	
Micrófono	Micrófono de cañon Sennheiser	
Grabador audio	Zoom H4	
Set de Focos para la escena en el despacho	Kit 2 paneles led	

<p>Set de Focos para la escena en el estudio de camarografía</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fresnel 1kW • HMI 575W • Panel led 	
--	--	--

3.6 Localizaciones.

Para la realización de este cortometraje hicieron falta solo dos localizaciones: el despacho de Wellby y el cuarto de bronce.

La primera localización en origen tenía que ser la casa de Wellby pero, después de una revisión adicional del guión, se decidió cambiar la casa con el despacho donde Wellby trabaja (ver fig.8). Esa localización sugiere al espectador que Wellby, después de haber recibido la carta de despedida del ejército y de que su esposa lo ha dejado (estos dos hechos se aprenden en los primeros planos de la escena en el despacho, donde se enseña la carta del ejército apoyada en el escritorio con a lado una foto de Wellby y su esposa), de alguna manera, está intentando de cambiar algo en su vida con un trabajo. En este momento de cambio, entonces, es más natural que el protagonista esté más inclinado a tomar decisiones radicales.

Para la segunda localización (el cuarto de bronce) se tenían dos posibilidad: construir físicamente la localización con materiales o grabar las escenas en uno estudio con green screen (ver fig.9), recrear el cuarto en un software de modelado 3D y finalmente implementar la filmación en el modelo 3D en un software de compositing. Se elegí la última opción debido al costo que habría tenido recrear el cuarto, teniendo en cuenta que esta es una producción sin presupuesto.

- **Despacho De Wellby.**

En esta localización se ha preferido grabar durante un horario bien preciso: desde las 10:00 hasta las 15:00. Durante este tiempo, de hecho, corriendo las cortinas, la luz del sol ilumina el despacho uniformemente, poniendo así una buena base para implementar una iluminación artificial. El despacho se encuentra en un edificio de la UPV, campus de Gandía.



Figura 8. Despacho de Wellby.

- **Cuarto de bronce.**

La realización de la filmación se hizo en el estudio de Camarografía de la UPV, campus de Gandía



Figura 9. Estudio con green screen utilizado.

3.7 Plan de producción.

El rodaje se ha planeado de la siguiente manera: dos días (desde las 9:00 hasta las 17:00) en el estudio de Camarografía y un solo día para la escena en el despacho (desde las 10:00 hasta las 15:00, debido a las condiciones de iluminación de la localización).

Inicialmente programado para la primera semana de mayo, el rodaje ha sido finalmente fijado para la segunda semana de junio, debido a los problemas tenidos durante la búsqueda de los actores.

En el calendario de la figura 10, los días resaltado en amarillo corresponden al rodaje en el estudio de Camarografía mientras que el día resaltado en turquesa corresponde al día de grabación en el despacho.

JUNIO

LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Figura 10. Calendario de rodaje.

4.

Producción – Rodaje

4.1 Día 1 – Escena en el cuarto de bronce (estudio de Camarografía).

El 14 de junio se empezó el rodaje en el campus de Gandía de la Universitat politècnica de València, en el estudio de Camarografía, como previamente se había determinado en fase de preproducción. Antes de la llegada de los actores en la localización, el quipo técnico de rodaje (compuesto, en la localización, por Federico Driusso y Margherita Simionati), se reunió con el fin de preparar todo lo necesario para empezar el rodaje. El equipo preparó el set de la siguiente manera:

- Parámetros de grabación de la cámara:

El tamaño elegido ha sido lo del Full HD 1920 X 1080 a 23,976 FPS, que, entre las opciones disponible en la 7D, resulta ser el que ofrece un look más cinematográfico. La velocidad de obturación, que normalmente suele ser el doble de los FPS (por ejemplo, 1/50 para grabaciones hecha en 25 FPS), en este caso ha sido fijada a 1/70, para obtener imagenes con un motion blur⁵ casi ausente; como que los bordes de los sujetos serán más definidos, la fase de keying⁶ a través de los valores de crominancia en postproducción será simple y eficaz.

El balance de blancos se ha configurado con los mismos grados Kelvin de los focos utilizados para iluminar el set (3200°K).

Al fin de lograr colores “flat”, adecuados para ser modificados en postproducción, el perfil de color standard de la cámara se cambió como se ve en la figura X:



Figura 11. Ajustes hechos en el perfil del color Standard de la Canon EOS 7D⁷

⁵ El desenfoque de movimiento (el rastro producido por los objetos o las personas grabada en movimiento) depende de la velocidad de obturación ajustada en la cámara (es decir, el tiempo que el sensor permanece expuesto hacia la luz externa). A medida que el valor de la velocidad de obturación aumenta, el motion blur disminuirá ya que cada fotograma es capturado en una porción de segundo más rápida.

⁶ En postproducción los sujetos serán extrapolados gracias al chroma key, un efecto que permite de transformar en canal alfa los píxeles que caen en un dado rango de tonos.

⁷ Imagen obtenida desde un sitio web de cine llamado “prolost”, la entrada del blog que contiene la imagen es accesible en el siguiente enlace: <https://prolost.com/blog/2012/4/10/prolost-flat.html>

El contraste y la nitidez se bajaron al mínimo, mientras que la saturación se bajó de la mitad. Con estos ajustes los resultados, después de un trabajo adecuado en postproducción, estarán en línea con lo que fue la idea inicial del look del cortometraje.

- **Fotografía:**

Vamos ahora a analizar la manera en la cual han decidido, de manera conjunta, el director y el director de fotografía, de organizar la iluminación de la escena.

Es bueno señalar que el green screen ya tiene una iluminación propia compuestas por paneles de led instalados en el perímetro superior del set, que producen una iluminación neutral de las paredes verdes y una buen punto de partida para la iluminación propia de la escena.

La técnica de iluminación utilizada fué la clasica iluminación a tres puntos, en la cual hay tres focos que iluminan el sujeto:

1. Luz principal: en el esquema de iluminación es la luz mas potente y la que va a crear las sombras más marcadas. Se suele poner a lado de la cámara, con una inclinación de aproximadamente 45°.
2. Luz de relleno: la línea de iluminación de esta luz es perpendicular a la de la luz principal; tiene el objetivo de suavizar las sombras creadas por la luz principal ya que, en su ausencia, serían demasiado marcadas.
3. Contraluz: este foco se coloca detrás del sujeto y tiene el objetivo fundamental de separarlo del fondo. En un rodaje hecho con green screen, esta luz es especialmente importante, como que el contraste en los bordes del sujeto es uno de los ajustes más incisivo en un chroma key exitoso.

En la figura 12 se puede ver una representación gráfica del esquema de iluminación:

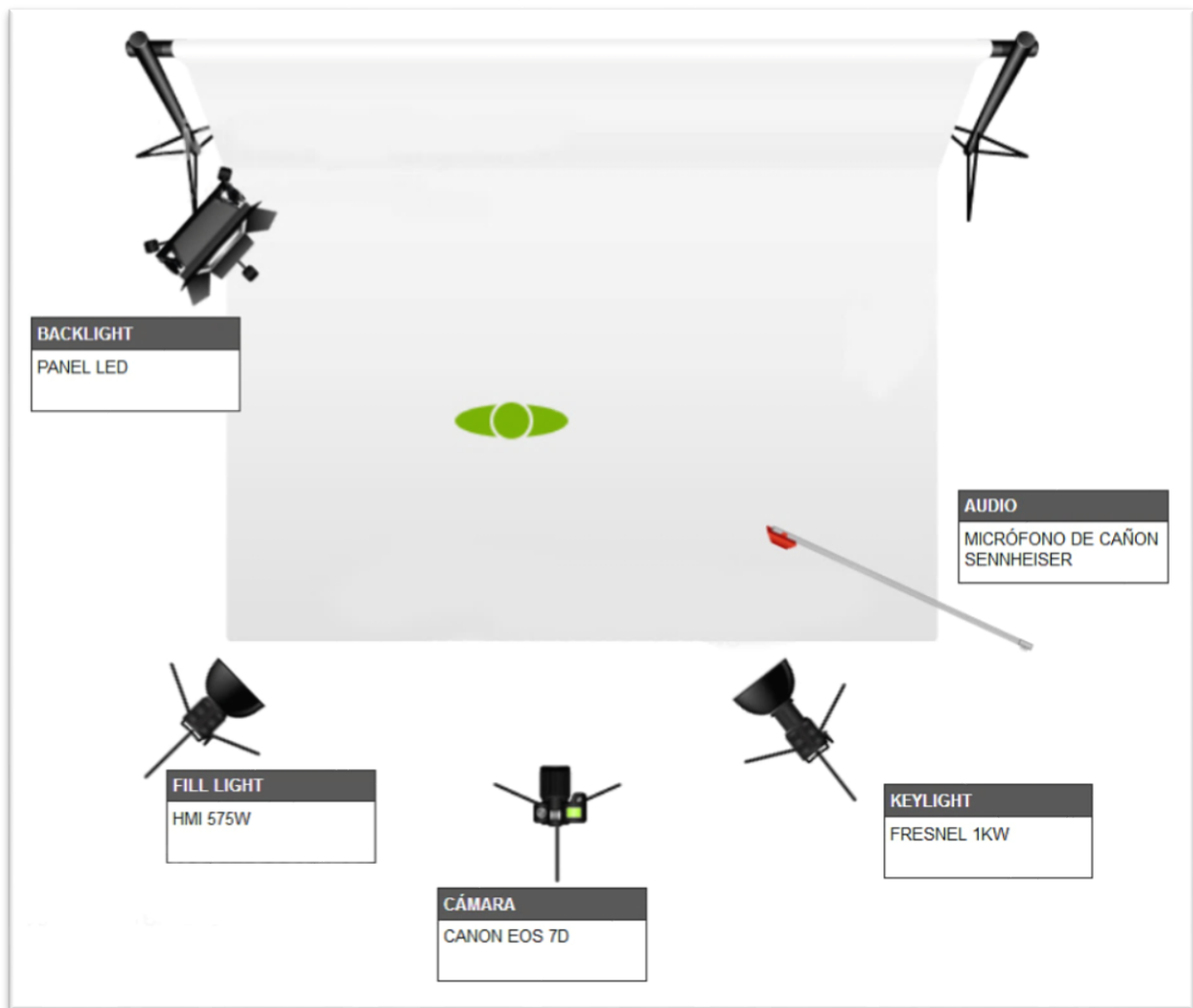


Figura 102. Representación gráfica del esquema de iluminación (primera localización).

- **Sonido:**

La realización de la captación del sonido ha sido hecha en directo mediante el uso del micrófono de cañón conectado al grabador H4 de la Zoom. Los parámetros de captación del grabador fueron los siguientes: monomix activado para todas las grabaciones, debido a que se decidió de utilizar el audio grabado en directo solo para los diálogos, ya que todos los efectos de sonido serán añadidos en postproducción. Se puso también el phantom power a 48V, voltaje requerido para micrófonos de condensador como el cañón que se utilizó.

El formato de grabación elegido ha sido el WAV 48kHz / 24bit, como que la frecuencia de 48kHz es el estándar y los 24bit son el máximo que el Zoom H4 puede ofrecer, permitiendo, sin embargo, una buena maleabilidad en fase de postproducción.

Los actores llegaron a la localización a las 9:30 y el rodaje tomó lugar desde las 10:00 hasta las 16:00, con un pequeño descanso de 30 minutos a las 14:00. Durante el descanso, se ha

aprovechado para revisar las tomas y como que en este punto solo faltaban algunas escenas para terminar las grabaciones en el estudio de camarografía, el equipo fue capaz de terminar el rodaje en un día, en lugar de los dos programados.

4.2 Día 2 – Escena en el despacho.

El 15 de junio se procedió al rodaje en la segunda localización: el despacho (ubicado, físicamente, en un edificio del campus de Gandía).

La cámara ha sido preparada para el rodaje con los mismos parámetros del día anterior, con algunas pequeñas diferencias: la velocidad de obturación (fijada a 1/70 para la escena en el estudio de Camarografía), se puso a 1/50, como que, en grabaciones hecha en condiciones normales, sin green screen, no hace falta quitar el motion blur que, por el contrario, da un efecto más cinematográfico a los movimientos. En lo que respecta al departamento de audio, no se han hecho cambios en los ajustes de grabación.

La fotografía ha sido cambiada, puesto que esta escena es bastante diferente de la en el cuarto de bronze: el despacho tiene un cristal muy grande en una pared, que permite a la luz solar iluminar la localización uniformemente (con las cortinas bajadas); desde aquí, el director y el DOP han preparado la iluminación con el uso de dos paneles LED: el primero panel ha sido puesto detrás de Shapur (los dos actores, a lo largo de la duración de la escena, no cambian de ubicación) con una luz producida bastante intensa, mientras que el otro panel ha sido puesto a lado de Wellby, con una intensidad bastante baja. Con esta predisposición, Shapur tiene una iluminación que lo destaca mucho del fondo (es un personaje fuera de contexto, un demonio en un ambiente diario como lo de un despacho), mientras que Wellby es iluminado por una luz aséptica, neutral. En la figura 13, una representación gráfica del esquema de iluminación:

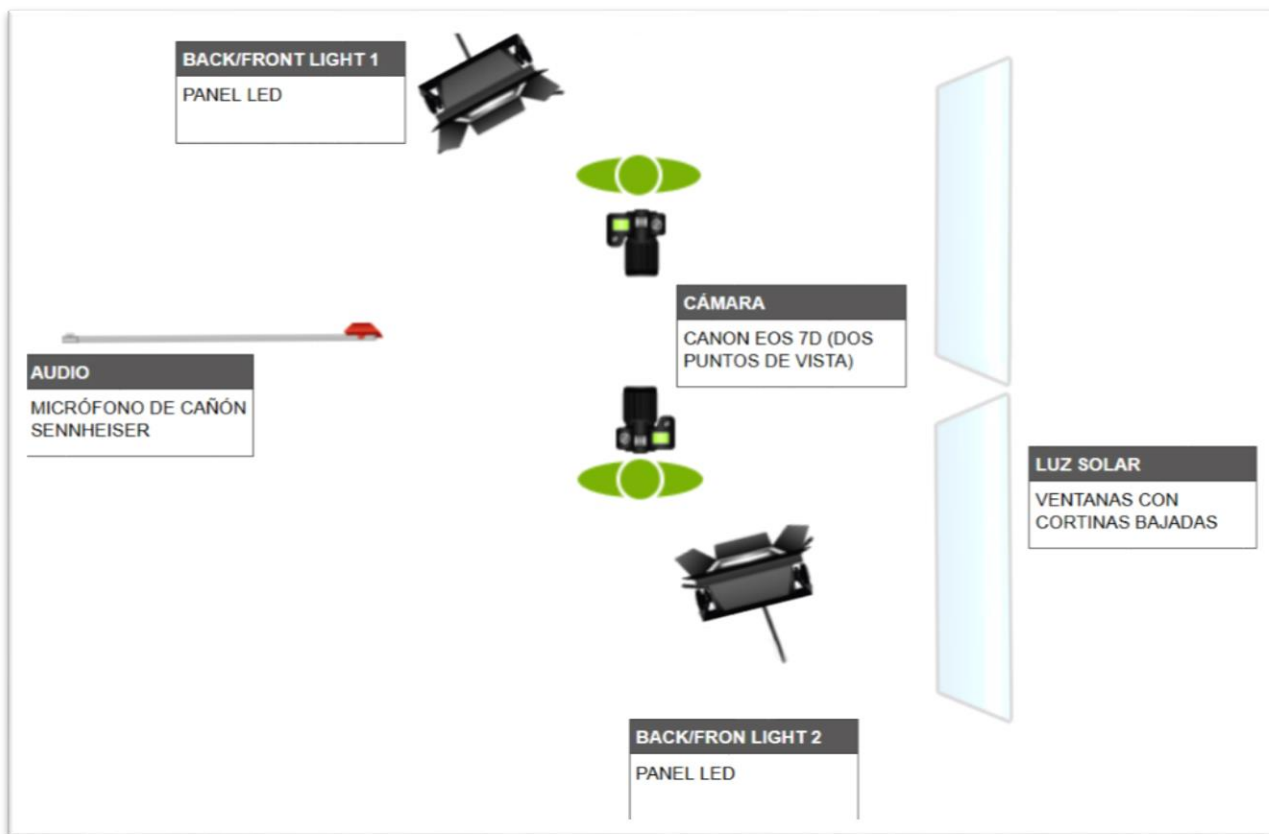


Figura 13. Representación gráfica del esquema de iluminación (segunda localización).

5.

Postproducción

5.1 Montaje.

El software utilizado fué Adobe Premiere CC 2017. Se prefirió el uso de Premiere (en lugar de AVID Media Composer, por ejemplo), por razones de optimización con After Effects CC 2017 (otro software de la suite Creative Adobe CC).

El montaje se ha llevado a cabo durante diez días y, después de una fase de revisión y selección de lo que se ha grabado durante los dos días de rodaje, se ha empezado a organizar el trabajo; el cuento (y, a su vez, el guión) tiene una narración no lineal que no sigue el orden cronológico de los hechos. En la figura 13 podemos ver una representación gráfica:



Figura 14. Representación gráfica de la narración

Siguiendo la idea del comienzo in medias res, se ha decidido empezar el cortometraje sin ninguna secuencia de introducción, para reflejar el estado de ánimo de Wellby.

Durante el segundo día de rodaje, se ha decidido grabar también una secuencia no prevista por el guión, pero presente en el cuento y que los actores conocían gracias a su lectura: en la escena Wellby agarra un cuchillo, se pincha el dedo y firma el contrato. En fase de montaje, se ha decidido de incluir esta escena (anteriormente no planificada por razones de dramatización) en el montaje definitivo, porque aclara la voluntad del personaje de aceptar el trato.

5.2 Efectos Visuales y conclusión de la postproducción.

La realización de la primera localización (el cuarto de bronce) ha sido recreada en 3D a través del software Blender⁸.

En la figura 15 se puede ver la pantalla del software en la cual se ha trabajado con los nodos, con el fin de recrear un ambiente el mas realista posible.

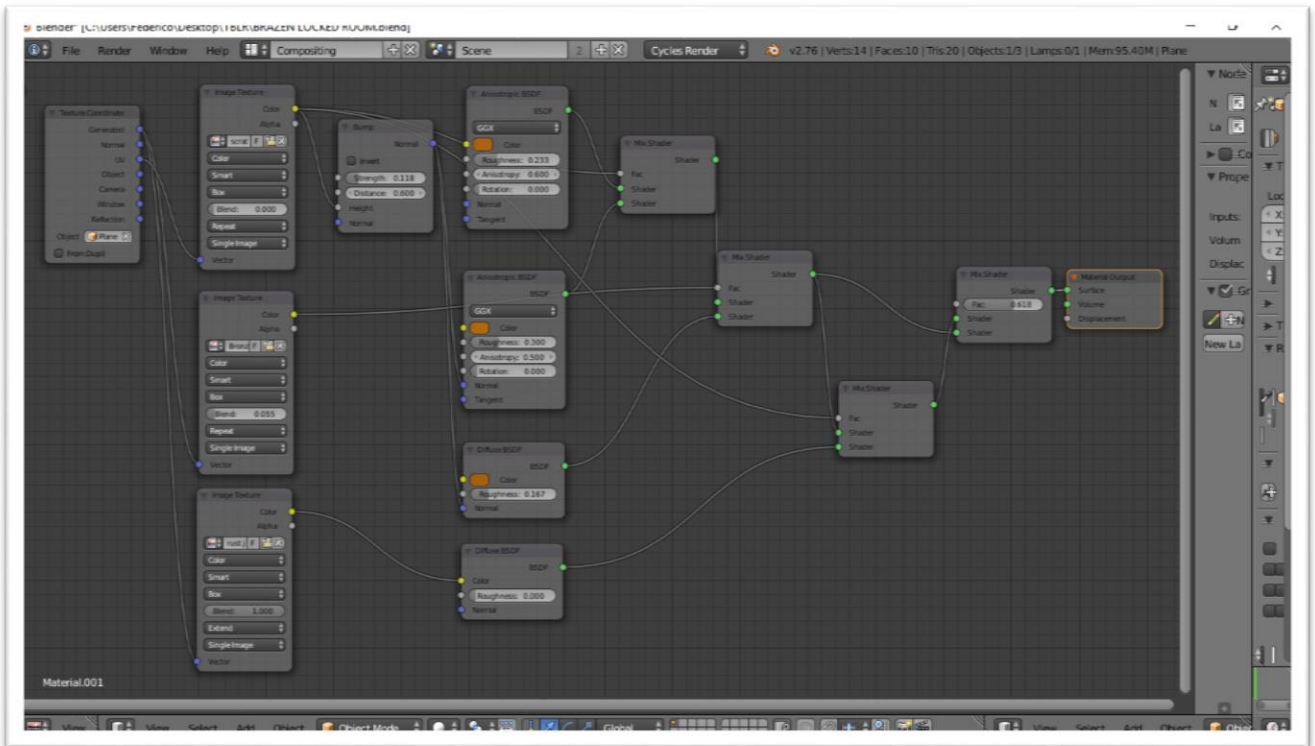


Figura 15. Capturas de pantalla de los nodos utilizados para recrear el cuarto de bronce.

A partir del proyecto de Premiere con el montaje definitivo, se ha empezado a explotar la función de dynamic link entre Premiere y After Effects (AE). Esta función permite reemplazar una clip vídeo en la timeline de Premiere, con una composición en After Effects, y todos los cambios que haremos se actualizarán automáticamente en el proyecto.

En AE se han creado varios preset para facilitar el trabajo de keying y de composición. Vamos a ver, entonces, el flujo de trabajo que ha sido adoptado para la realización de los efectos visuales.

Cada clip se ha reemplazado con una composición en After Effects y, desde aquí, el primero paso fue lo de duplicar la capa del clip vídeo: en la capa de arriba se ha utilizado el efecto Keylight (1.2) para quitar el fondo verde y dejar solo los personajes. Para mejorar el Keying se ha añadido, en la misma capa, los efectos Refine Hard Matte y Key Cleaner para mejorar los bordes. En la capa de

⁸ La versión utilizada fué la 2.76b. Blender es un software libre desarrollado por la Fundación Blender. El sitio web de la Fundación es accesible al siguiente enlace: <https://www.blender.org/foundation/>

abajo se ha puesto el track matte del canal alpha de la capa de arriba y el efecto Advance Spill Suppressor; gracias al track matte, los personajes tienen mucho menos ruidos de video (los efectos de keying siempre alteran, incluso si a veces sólo parcialmente, los canales RGB) y el resultado es más limpio. De los primero tres efectos y del Advance Spill Suppressor se hicieron dos preset que se aplicaron (con los ajustes necesarios) a todos los clips (ver fig. X).



Figura 16. Captura de Pantalla de la composición en AE. A la derecha se pueden ver los presets creados, que tienen el tag de referencia TBLR.

Una vez hecha una precomposición de la escena, se ha creado la imagen de fondo a través del proyecto Blender del cuarto de bronce: se ha analizado el punto de vista de la cámara y se ha producido un .png del fondo con el mismo punto de vista (ver fig.17) .

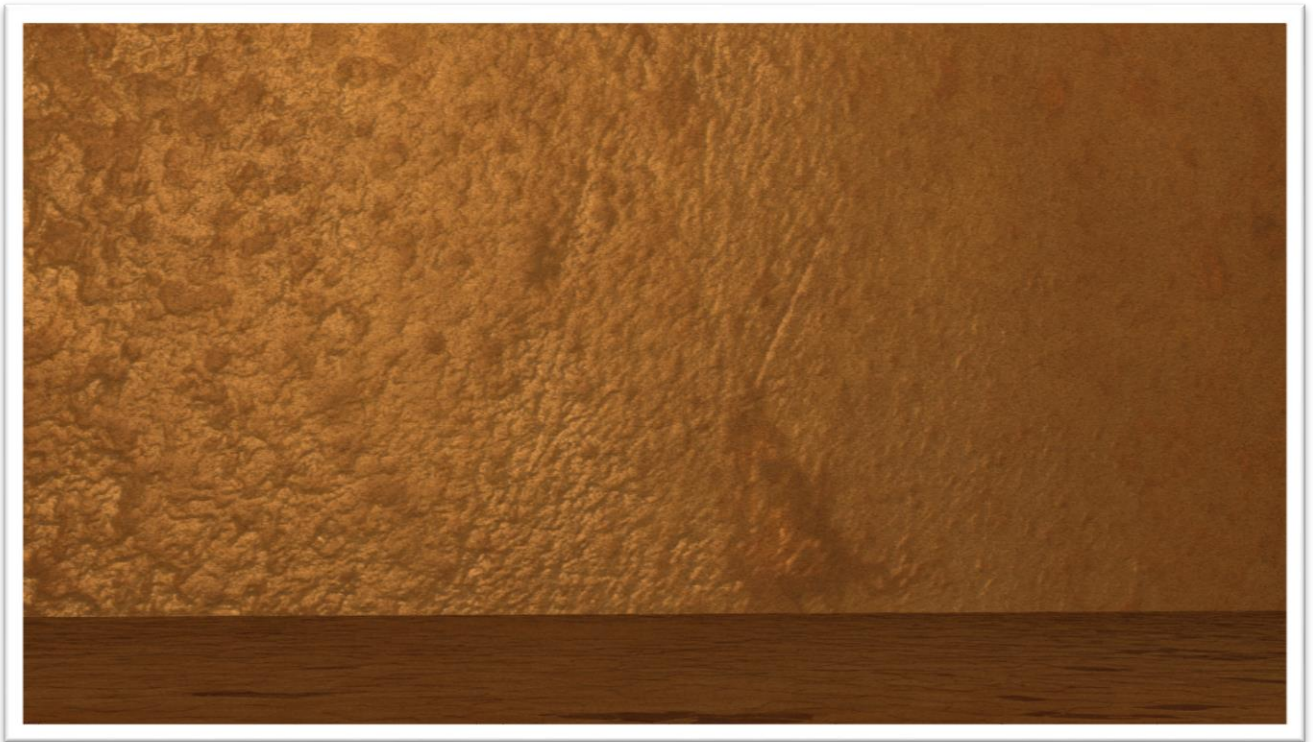


Figura 17. Imagen de fondo, creado con Blender, de la primera escena.

La imagen del fondo se puso, por supuesto, como última capa en la composición (en este caso se dividió en dos, para poner dos efectos Gaussian Blur con valores diferentes, debido a la diferente distancia de la cámara) para que sirva como fondo a la escena.

Esta escena, en particular, requiere ciertas atenciones más que las otras, dado que se ve el suelo y, como resultado, se tendrá que crear las sombras y los reflejos (teniendo en cuenta que el bronce es un material reflectante) de los personajes.

Para hacer esto, se ha duplicado la capa de la escena en dos y:

- Para hacer las sombras se han ajustado los valores de la posición y de la opacidad y se ha añadido el efecto Curves para quitar colores y reproducir el efecto de una sombra;
- Para hacer el reflejo también se han ajustado los valores de la posición y de la opacidad y se ha añadido el efecto Hue/Saturation.

Posteriormente, se añadió un efecto de polvo a través del uso de varias clips descargada por sitios internet de stock footage⁹. La clip del polvo se ha añadido a la composición con el modo Screen y la opacidad ha sido ajustada al 20%. Para tener un mejor resultado, con el efecto curves se han modificado los valores de entrada y salida del negro.

⁹ En particular, se han utilizado los sitios web <https://www.videvo.net/> y <https://videos.pexels.com/>.

Finalmente, se recreó una backlight para mejorar la combinación entre los personajes y el fondo. Se hizo duplicando la capa del fondo, poniendola arriba de todo con los siguientes efectos, en orden:

1. Set Matte: se ha tomado el matte desde la capa de la escena, se ha invertido y se ha utilizado para el canal alpha de la imagen;
2. Channel Blur: se ha puesto un ligero blur al canal alpha;
3. Set Matte 2: se ha puesto un segundo Set Matte, esta vez sin invertir los valores, para que el resultado del matte sea solamente los bordes de la escena (y, como resultado, de los personajes);
4. Brightness & Contrast: se ha ajustado los valores de luminancia y contraste para que el contraluz no sea demasiado fuerte;

En la figura 18 se puede ver una imagen de comparación entre la escena con y sin Backlight:

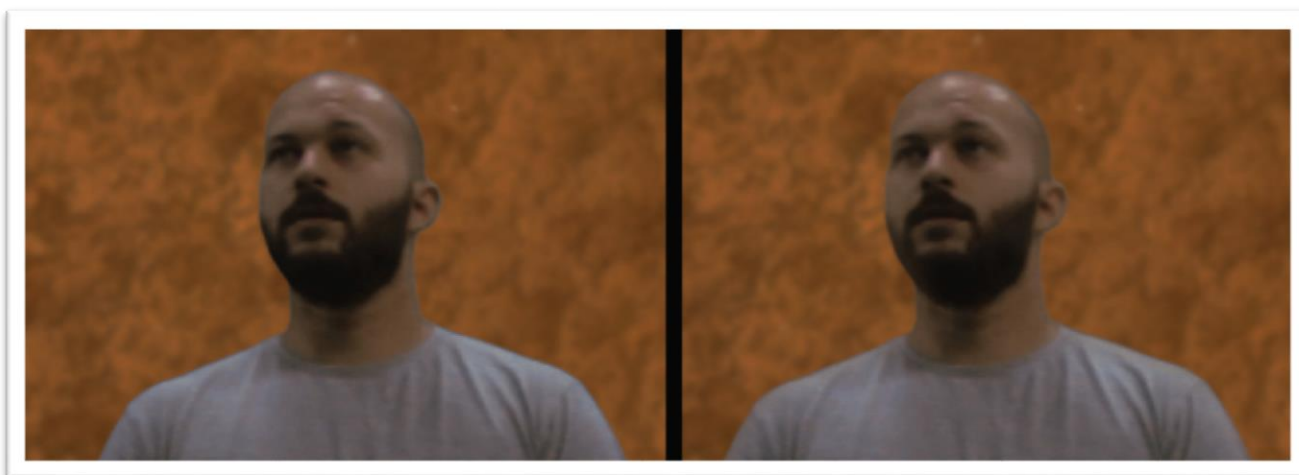


Figura 118. Comparación entre la escena sin el contraluz (a la izquierda) y la con el contraluz (a la derecha).

Una vez completado el procesamiento de las imágenes en los varios clips a lo largo de todo el cortometraje, se ha empezado con el tratamiento de los colores, utilizando Premiere Pro CC 2017, con el plug-in preinstalado de Lumetri Color. Las paletas de colores de referencia han sido generada en Preproducción utilizando la herramienta Color CC de Adobe¹⁰; en las figuras 19 y 20 podemos verlas y, en orden, la primera se refiere a la secuencia en el cuarto de bronce y la segunda en la secuencia en el despacho.

¹⁰ El sitio web de la herramienta de Adobe es accesible en el siguiente enlace: <https://color.adobe.com>



Figura 129. Paleta de colores de referencia para la secuencia en el cuarto de bronce.



Figura 20. Paleta de colores de referencia para la secuencia en el despacho.

Una vez terminado con el tratamiento de los colores, se ha renderizado todo utilizando el formato .H264 1920x1080 (1,0), 23,976 fps progresivo, VBR (dentro de 15-25 Mbps).

El archivo ha sido enviado al diseñador de sonido que realizó el trabajo de diseño de sonido, bajo la dirección del director, en poco menos de tres semanas. Una vez recibido el fichero del sonido completo, lo mismo ha sido importado en el proyecto original de Premiere y todo ha sido finalmente renderizado, terminando así la postproducción.

6.

Conclusiones

El objetivo principal de esta producción era que el espectador, a la hora de mirar el cortometraje, se cuestione sobre ciertos temas, siendo el/ella emocionalmente implicado en la visión; dicho de otra manera: transmitir un mensaje real a través de elementos fantásticos. Era también de interés Este objetivo, después de una obra de autocrítica y algunas opiniones externas a la producción, se puede afirmar logrado. El libre albedrío de los seres humanos es el tema principal de la obra: Wellby tiene la oportunidad de mejorar su vida durante un cierto período de tiempo y elige hacerlo, a pesar del precio que tendrá que pagar una vez transcurrido dicho período. Cuando se da cuenta del error que hizo, parece demasiado tarde para arreglar su situación y sólo su astucia y intelecto lo salvarán. Una vez regresado al pasado, Wellby puede elegir de nuevo su destino y desde este hecho el espectador puede deducir un pensamiento interesante: ¿Qué harías si tuvieras la oportunidad de cambiar decisiones importantes que tomaste en el pasado?

Por otro lado, la calidad técnica del trabajo, aunque siendo aceptable, en algunos aspectos no ha alcanzado los objetivos fijados; especialmente en la secuencia del cuarto de bronce, desafortunadamente, dadas algunas limitaciones del equipamiento utilizado y del poco tiempo disponible en la fase de rodaje, hay veces en el cual los personajes no encajan bien en la localización recreada digitalmente.

De todos modos, este cortometraje ha sido, para todos los que han trabajado en el proyecto, una experiencia de formación, una oportunidad para entender los diversos desafíos que se enfrentan a la hora de trabajar en equipo para lograr un objetivo común y por eso se puede definir un éxito.

Referentes Bibliográficos

Asimov, I. (1941). Nightfall, U.S.A.: William Clayton.

Asimov, I. (1950). I, Robot. U.S.A.: Gnome Press.

Asimov, I. (1955). The end of Eternity. U.S.A.: Doubleday.

Asimov, I. (1958). Lastborn. U.S.A.: Galaxy Publishing.

Asimov, I. (1958). The Death Dealers. U.S.A.: Avon.

Field, S. (1979) Screenplay: The Foundations of Screenwriting. U.S.A.: Dell Publishing Company.

Heinink, J.B., Dickson, R.G. (1990). Cita en Hollywood. Bilbao: Mensajero.

Jacques, L. (2004) La lumière en cinéma. París: Cahiers du cinéma; trad. Es. La luz en el cine realizada por Roche, C. (2005). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Seger, L. (1992). The art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film. New York: Henry Holt and Company; trad. es. El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas realizada por Méndiz, A. (2007). Alcalá: Ediciones Rialp.

Web

Adobe Color CC: <https://color.adobe.com> [Consulta: 10 de septiembre de 2017]

Fundación Blender: <https://www.blender.org/foundation/> [Consulta: 10 de septiembre de 2017]

Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/> [Consulta: 10 de septiembre de 2017]

Prolost Blog de cine: <https://prolost.com/> [Consulta: 10 de septiembre de 2017]

Videografía

A Halhatatlanság halála (Dir. András Rajnai). Magyar Televízió IV. Stúdió. 1976.

Bicentennial Man (Dir. Chris Columbus). 1492 Pictures, Columbia Pictures Corporation. 1999.

Chronos (Dir. Martin Kazimir). R Film, s.r.o. 2015.

Eternal Sunshine of the Spotless Mind (¡Olvídate de mí!. Dir. Michel Gondry). Focus Features. 2004.

Ex Machina (Dir. Alex Garland). Film4, DNA Films, Universal Pictures International. 2014.

Formula of Death (Dir. Behdad Avand Amini). Filmnegeran. 2012.

Her (Ella. Dir. Spike Jonze). Annapurna Pictures. 2013.

I, Robot, (Dir. Alex Proyas). Twentieth Century Fox Film Corporation, Mediastream Vierte Film GmbH & Co. Vermarktungs KG, Davis Entertainment. 2004.

Konets vechnosti (Dir. Andrei Yermash). Mosfilm. 1987.

LAZY BOY (Dir. Dave Redman). Redfoot Films. 2015.

Nightfall (Dir. Gwyneth Gibby). Concorde Pictures, Magic Plastic Films. 2000.

Nightfall (Dir. Paul Mayersberg). New Horizons. 1988.

The Android Affair (Dir. Richard Kletter). Chanticleer Films. 1995.

The Ugly Little Boy (Dir. Barry Morse y Don Thompson). Highgate Productions. 1977.