

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Máster en Postproducción Digital



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Evolución de la construcción de la estructura de un cortometraje en el proceso de la postproducción”

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autor/a:

Irene Meritxell Sastre Martínez

Tutor/a:

Juan José Villar García

Francisco Sales Castells Ramón

GANDÍA, 2018

RESUMEN

El principal objetivo del siguiente trabajo es observar, a través del estudio de la estructura, los cambios que esta puede sufrir durante las diferentes fases de producción. Para ello, se documenta el proceso de postproducción del cortometraje de ficción “En blanco”, que narra la historia de Álex, un joven guionista que tras atravesar un periodo de escasez creativa, opta por infiltrarse en un grupo de autoayuda para conocer historias reales que le puedan servir de inspiración. Así, se toma como punto de partida la preproducción del cortometraje, donde surge la idea y esquema inicial, se sigue con la documentación del proceso de producción, donde esta idea comienza a tomar forma, y se finaliza con la fase de postproducción, en la que se crean diversas versiones con tal de demostrar la importancia de la forma. De este modo, se busca evaluar cómo la estructura de un producto audiovisual puede variar a lo largo de sus diferentes fases, y demostrar que el esquema planteado al inicio puede coincidir o no con el planteamiento o montaje final.

Palabras clave: Cortometraje, Postproducción, Estructura, Edición de Vídeo, Edición de Sonido

ABSTRACT

The main objective of this essay is to analyze through the study of the structure the changes that it can suffer during the different phases of production. For that purpose it documents the post-production process of the fiction short film "En blanco", which tells the story of Alex, a young screenwriter who, after going through a period of creative scarcity, chooses to infiltrate a self-help group with the aim of learning real and inspirational stories from others. Thus, the starting point is the preproduction of the short film, where the initial idea and structure arises; it is followed by the documentation of the production process, where the idea begins to take shape, and ends with the post-production phase, where various versions are created in order to demonstrate the importance of the form. In this way, we seek to evaluate how the structure of an audiovisual product can vary throughout its different phases, and demonstrate that the structure proposed at the beginning may or may not agree with the plan or final editing.

Key words: Short Film, Postproduction, Structure, Video Editing, Sound Design

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN	Pág. 7
1.1. Introducción	Pág. 7
1.2. Objetivos	Pág. 8
1.2.1. Objetivo general	Pág. 8
1.2.2. Objetivos específicos	Pág. 8
1.3. Metodología	Pág. 9
1.4. Estructura del documento	Pág. 10
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO	Pág. 11
2.1. La estructura	Pág. 11
2.1.1. Los elementos de la historia	Pág. 12
2.1.2. La estructura básica del largometraje	Pág. 15
2.1.2.1. Primer acto o planteamiento	Pág. 17
2.1.2.2. Segundo acto o confrontación	Pág. 18
2.1.2.3. Tercer acto o resolución	Pág. 20
2.1.3. La estructura del cortometraje	Pág. 23
2.2. Referentes audiovisuales	Pág. 26
2.2.1. “Timecode”	Pág. 26
2.2.2. “50 primeras citas”	Pág. 28
2.2.3. “Las vidas posibles de Mr. Nobody”	Pág. 30
CAPÍTULO 3: PROPUESTA	Pág. 32
CAPÍTULO 4: DESARROLLO DEL PROYECTO	Pág. 34
4.1. Preproducción	Pág. 34
4.1.1. ¿Cómo surge la idea?	Pág. 34
4.1.2. Estructura del guion	Pág. 34
4.1.3. El guion escena por escena	Pág. 35
4.2. Producción	Pág. 36
4.3. Postproducción	Pág. 39
4.3.1. Diseño de las estructuras	Pág. 39

4.3.2. Postproducción de “En blanco”	Pág. 43
4.3.2.1. Edición de vídeo	Pág. 43
4.3.2.2. Corrección de color	Pág. 49
4.3.2.3. Edición de sonido	Pág. 51
4.3.2.4. Elaboración de los títulos de crédito	Pág. 56
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES	Pág. 57
5.1. Cumplimiento del objetivo	Pág. 57
5.2. Conclusiones sobre el proyecto	Pág. 57
5.3. Problemas y soluciones	Pág. 58
5.4. Aportaciones personales	Pág. 59
BIBLIOGRAFÍA	Pág. 60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diagrama de los elementos de una narración según Chatman	Pág. 13
Figura 2. Diagrama del paradigma de Syd Field	Pág. 16
Figura 3. Diagrama de la estructura del primer acto	Pág. 17
Figura 4. Diagrama de la estructura del segundo acto	Pág. 19
Figura 5. Diagrama de la estructura del tercer acto	Pág. 20
Figura 6. Diagrama de la estructura del relato clásico	Pág. 21
Figura 7. Diagrama de la estructura de un cortometraje	Pág. 25
Figura 8. Cartel promocional de “Timecode”	Pág. 26
Figura 9. Diagrama estructural de “Timecode”	Pág. 27
Figura 10. Cartel promocional de “50 primeras citas”	Pág. 28
Figura 11. Ejemplo de repetición en la película “50 primeras citas”	Pág. 29
Figura 12. Cartel promocional de “Las vidas posibles de Mr. Nobody”	Pág. 30
Figura 13. Diagrama estructural de “En blanco”	Pág. 35
Figura 14. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco”	Pág. 35
Figura 15. Pablo Lloret, director, y José E. Lairón, protagonista, en el rodaje	Pág. 36
Figura 16. Claqueta de la secuencia 20	Pág. 37
Figura 17. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco” tras los problemas ocasionados durante el rodaje	Pág. 38
Figura 18. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco”	Pág. 39
Figura 19. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco” tras los problemas ocasionados durante el rodaje	Pág. 40

Figura 20. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco” con alteraciones temporales	Pág. 41
Figura 21. Proyecto durante la primera etapa de montaje	Pág. 43
Figura 22. Comparación del diseño con su resultado tras el montaje	Pág. 45
Figura 23. Proyecto durante las últimas fases del montaje	Pág. 46
Figura 24. Comparación del diseño con su resultado tras el montaje	Pág. 46
Figura 25. Comparación de las estructuras 1 (arriba) y 2 (bajo)	Pág. 47
Figura 26. Primer paso: Corrección primaria (iluminación)	Pág. 50
Figura 27. Segundo paso: Corrección secundaria (color)	Pág. 50
Figura 28. Reducción de ruido en Adobe Audition	Pág. 51
Figura 29. Proceso de doblaje en Adobe Premiere Pro	Pág. 52
Figura 30. Filtro de paso bajo	Pág. 53
Figura 31. Filtro telefónico	Pág. 54
Figura 32. Reverberación metro	Pág. 54
Figura 33. Filtro medias frecuencias	Pág. 55
Figura 34. Reverberación exterior	Pág. 55

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1. INTRODUCCIÓN

De manera general, podemos identificar la estructura como el esquema o esqueleto que soporta el discurso de nuestro relato. Es el modo en que se organizan los sucesos, el modo de construcción a partir del cual se ordenan los diferentes fragmentos de la historia, constituyendo así las líneas temporales y causales que protagonizan los personajes y hacen avanzar la acción. Como señala Mckee, “la estructura es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y exprese una visión concreta del mundo” (Mckee, 2002: 65).

A lo largo de la historia del cine, la forma predominante de la estructura ha sido del relato clásico. Una estructura formada por tres actos en la que destaca la presencia de un personaje protagonista, que ha de hacer frente a ciertos obstáculos o impedimentos, hasta conseguir (o no) su objetivo. En este relato, cada acto tiene una función: plantear un estado inicial; producir un cambio que impida o dificulte la consecución de la meta; y resolver o no los problemas planteados al inicio.

Sin embargo, en el caso del cortometraje nos encontramos con que dicha estructura no puede emplearse. En general, “el guion del cortometraje funciona mejor cuando su trama no es complicada, cuando sólo nos asomamos a un momento concreto de la vida de alguien; un momento en el que un suceso o una simple elección desencadena una serie de acontecimientos” (Cooper y Dancyger, 1998: 19); y en el que por tanto, la estructura tradicional no funciona.

Además, otra manera de abordar la estructura es la división de la historia en escenas y secuencias. Elementos que se deben tener en cuenta durante la elaboración del guion, pero que pueden cambiar a lo largo de las diferentes fases de producción, especialmente durante la postproducción. Y es que, como señala Walter Murch, el montaje está muy relacionado con esto: “Tienes que ver el panorama general y comprender cómo estas tomas forman parte de la escena y cómo la escena forma parte de la secuencia y cómo la secuencia forma parte de la película. Son cajas que contienen cajas que contienen más cajas” (Walter Murch, 2004).

En este sentido, el siguiente trabajo trata de ahondar en todas estas cuestiones, analizando tanto la estructura clásica o dominante empleada en la producción de largometrajes, como la estructura propia o común de los cortometrajes. ¿Por qué? Porque estudiar la estructura nos permite observar si la sucesión, el ordenamiento y la jerarquía de los hechos de la historia se expresan correctamente, así como descubrir nuevos caminos que nos ayuden a potenciar el material del que disponemos.

Con tal finalidad, se desarrolla un apartado dedicado a la documentación y recogida de información, para más tarde centrar toda nuestra atención en la estructura de un caso práctico: “En blanco”. Un cortometraje realizado por un grupo de alumnos de la Universidad de Valencia, que narra la historia de Álex, un joven guionista que tras atravesar un periodo de escasez creativa opta por infiltrarse en un grupo de autoayuda para conocer historias que le puedan servir de inspiración.

A partir de aquí se trabaja con el material grabado y haciendo uso del programa Adobe Premiere Pro, se realiza un primer montaje del producto. Para ello, se toma como referencia el estudio realizado en torno a la forma del cortometraje, y se analizan los diferentes esquemas planteados tanto en la preproducción como en la producción del mismo. Esquemas que sirven de base durante la postproducción y, que al mismo tiempo, permiten plantear cómo el diseño de la estructura puede variar durante el proceso, al elaborar varias versiones del mismo y elegir la más conveniente.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. OBJETIVO GENERAL

Descubrir las posibilidades de construcción a través del montaje de un cortometraje, teniendo en cuenta las distintas estructuras planteadas durante las fases de preproducción, producción y postproducción, aplicado al cortometraje “En blanco”.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudiar y analizar las características propias de la estructura de un cortometraje, prestando atención tanto al proceso de concepción y puesta en marcha, como a la fase de postproducción.

- Tomar como punto de partida la fase de preproducción del cortometraje “En blanco”, y realizar una escaleta del guion, así como un análisis del guion técnico, para observarla idea y estructura general de la que partimos.

- Documentar el proceso de producción y comentar los problemas sufridos durante el rodaje, así como los cambios producidos respecto al guion, que influyen directamente en el proceso de postproducción.

- Visualizar, escuchar, clasificar y seleccionar el material grabado previamente, para poder iniciar el proceso de postproducción.

- Postproducir el cortometraje, prestando atención tanto al aspecto visual como sonoro, y construir varias estructuras eligiendo aquella más conveniente en función de parámetros comerciales, académicos, de duración o de gusto.

- Describir el flujo de trabajo aplicado para la edición del cortometraje en Adobe Premiere Pro (vídeo) y Pro Tools (audio)

- Y finalmente, evaluar cómo la estructura de un producto audiovisual puede variar a lo largo de sus diferentes fases y demostrar cómo el esquema planteado al inicio puede evolucionar durante el proceso de producción y postproducción.

1.3. METODOLOGÍA

Para alcanzar los objetivos comentados anteriormente, a lo largo del trabajo se siguen las siguientes pautas:

- En primer lugar, se lleva a cabo el proceso de documentación con tal de recoger toda la información necesaria en relación a la estructura y construcción de un cortometraje. Para ello, se toman como referencia diversos autores entre los que destacan Seymour Chatman, Syd Field, Linda Seger o Robert Mckee.

- En segundo lugar, se revisa todo el material originado durante la fase de preproducción, analizando sus diferentes partes y estableciendo el esquema o estructura inicial que servirá de referencia durante la postproducción.

- En tercer lugar, se documenta la fase de producción y se comentan los problemas o dificultades que han podido afectar a la idea inicial, y por tanto, a la estructura.

- Por último, se lleva a cabo el proceso de postproducción. Primero se visualiza, escucha y clasifica el material grabado. A continuación, se realiza un primer montaje siguiendo las pautas marcadas en el guion. Más tarde, se realizan diferentes versiones del cortometraje con tal de demostrar la importancia de la estructura. Y una vez finalizado el proceso, se escoge la versión más conveniente.

1.4. ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO

Teniendo en cuenta todo lo anterior, el trabajo se divide en cinco apartados, además de otros dos dedicados a las fuentes bibliográficas y los anexos.

- En el primer apartado (capítulo 1) se realiza una breve introducción del tema a tratar y se presentan los objetivos y la metodología a seguir a lo largo del trabajo.

- En el segundo apartado (capítulo 2) se recoge el marco teórico que sirve de referencia y permite sustentar toda la información presentada durante el proyecto. Este apartado se divide a su vez en dos puntos fundamentales: un primer punto (2.1) en el que se analiza la importancia de la estructura y sus características; y un segundo punto (2.2) en el que se presentan algunos productos que han servido de inspiración.

- En el tercer apartado (capítulo 3) se realiza la propuesta del proyecto que se va a llevar a cabo, comentando sus diferentes partes y explicándolas con detalle.

- En el cuarto apartado (capítulo 4) se explica todo el proceso llevado a cabo para lograr el producto final: “En blanco”. Para ello se realiza una subdivisión del mismo en tres partes: una primera parte (4.1) en la que se revisa el material utilizado durante la preproducción y cómo este estructura la historia, una segunda parte (4.2) en la que se comentan los cambios sufridos en la estructura como consecuencia de las dificultades ocasionadas durante la fase de producción, y una tercera parte (4.3) en la que se documenta todo el trabajo de postproducción.

- En el quinto apartado (capítulo 5) se presentan una serie de conclusiones en las que se documentan la obtención o no de los objetivos, los problemas sufridos a lo largo del proyecto, y el resultado final. Así como una serie de aportaciones personales, basadas en la experiencia y el aprendizaje obtenido.

CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

En este apartado se recoge el marco teórico que sirve de referencia y permite sustentar toda la información presentada durante el proyecto. El apartado se divide en dos puntos fundamentales: un primer punto en el que se analiza la importancia de la estructura y sus características; y un segundo punto en el que se presentan algunos productos que han servido de referencia a lo largo del proyecto.

2.1. LA ESTRUCTURA

Como ya señalamos, la estructura es el esqueleto de nuestro relato. Es la herramienta encargada de modelar y dar forma a nuestro guion, mediante una selección de acontecimientos que producen emociones en el público y expresan una forma concreta de ver el mundo.

A lo largo de la historia han sido muchos los autores que se han esforzado en estudiar y establecer diferentes tipos de estructuras. Entre ellos, podemos destacar los modelos de Aldo Monelli, quien señala que una buena película ha de dividirse en arranque, planteamiento, aventura, punto culminante y final sorprendente; Daniel Aranda y Fernando Felipe, quienes establecen tres fases en la vida del personaje (motivo, intención y objetivo) que coinciden con las tres fases de la estructura clásica (planteamiento, desarrollo y resolución); Doc Comparto, quien defiende la división en tres actos donde el primer acto coincide con la exposición del problema, el segundo con la complicación y el tercero con la resolución; Syd Field, quien divide el relato en estos mismos actos, separados por dos peripecias o puntos de giro que cierran el primer y segundo acto, y dos pinzas alrededor de un punto medio que refuerzan el conflicto planteado; Linda Seger, quien incorpora a este esquema otras dos cuestiones fundamentales: el detonante, que da origen al conflicto, y el clímax, que cierra la trama; Luis T. Melgar, quien divide el film en situación inicial, perturbación, enfrentamiento y ajuste; o Robert Mckee, quien establece una división del film en incidente incitador, complicaciones progresivas, crisis, clímax y resolución.

Elijiendo una u otra opción daremos más importancia a un elemento u otro de nuestra propia historia. Pero a lo largo del trabajo nos centraremos principalmente en los modelos de Field, Seger y Mckee, no solo por ser los más renombrados, sino también por presentar un método de trabajo bien estructurado y fácil de implementar.

2.1.1. LOS ELEMENTOS DE LA HISTORIA

Podemos definir una historia como cualquier narración de hechos o acontecimientos a partir de la cual se describe cómo algo le ocurrió a alguien. Si a ello le añadimos el elemento de causalidad, es decir, el cómo y por qué algo le ocurrió a ese alguien, nos encontramos frente a una historia con argumento. En su libro *Aspectos de la novela*, el novelista E. M. Forster ofrece un buen ejemplo de ello: “El rey murió y después murió la reina” es una afirmación, mientras que “El rey murió y después la reina murió de pena” es una trama (Forster, 2003: 7).

Esta cuestión es relevante, ya que muchos teóricos de la narratología consideran que para que haya una buena historia ha de haber un cambio de estado. Es decir, que para contar una historia se necesita un *estado a* (el punto de partida), un *evento b* (que produce un cambio en el *estado a*) y un *estado c* (consecuencia del cambio producido en el *evento b*). Una segunda clave en la que todos los autores se ponen de acuerdo es que estos tres elementos (a, b y c) deben estar relacionados, ya que de lo contrario no habría narración. Y finalmente, otra cuestión en la que también coinciden, hace referencia al tiempo, pues el *estado a* precede al *evento b* y este al *estado c*: “Había un rey, enfermó y murió”. Si alteramos el orden de la historia ya no hablamos de qué contamos, sino de cómo lo contamos.

Este tipo de distinción entre qué y cómo, ya lo encontramos en Aristóteles y su *Poética*, donde señala que “la imitación de acciones en el mundo real, *praxis*, forma un argumento, *logos*, del cual se seleccionan (y posiblemente reordenan) las unidades que forman la trama, *mythos*”. También en los formalistas rusos, quienes proponen distinguir entre “la fábula (*fabula*) o suma total de sucesos que van a ser relatados en la narración, y la trama (*sjuzet*), la historia tal y como es contada enlazando los sucesos”. Y del mismo modo, la encontramos en los estructuralistas franceses, quienes establecen dos tipos de narratología: una de carácter temático que analizaría los contenidos narrativos (historia), y otra de carácter modal, que se centraría en el análisis del relato como modo de representación de las historias. Como sostiene Claude Bremond, “existe un nivel de significado autónomo, dotado de una estructura que puede ser aislada de la totalidad del mensaje: la historia (*récit*). [...] Y por otro lado se encuentran “sus propios elementos significativos, los elementos de la historia (*racontants*)” (Chatman, 1990: 20).

Cercana a esta idea, encontramos la teoría de Seymour Chatman, cuyo objeto de estudio se centra en analizar las relaciones entre la narratividad y el cine. Para Chatman cada narración tiene dos partes: “una historia (*une historie*), el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario); y un discurso (*le discours*), es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido” (Chatman, 1990: 19). Esta idea puede observarse más claramente a partir de la siguiente figura:

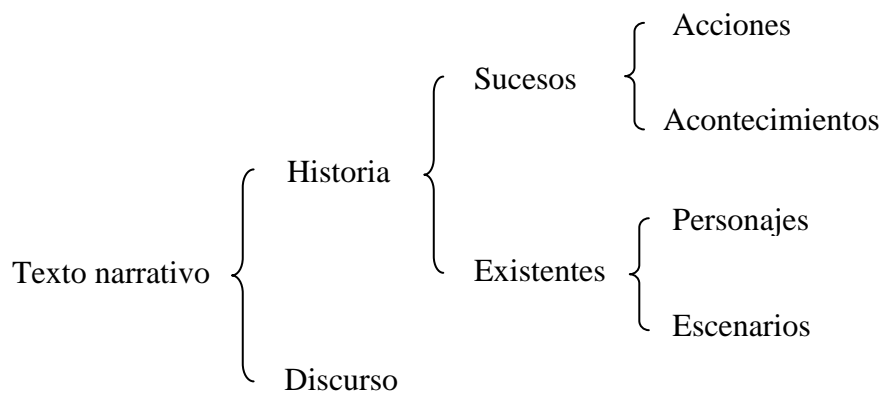


Figura 1. Diagrama de los elementos de una narración según Chatman

Para Chatman, los sucesos son acciones o acontecimientos que algo o alguien provoca sobre otra persona o cosa. Si además esa acción o acontecimiento es significativo para la trama, ese alguien se convierte en un personaje que puede ser: o bien el sujeto de la acción, cuando es él quien la efectúa; o bien el objeto de la acción, si es él el afectado.

En este sentido, dentro de los sucesos podemos encontrar dos categorías: las acciones y los acontecimientos. La principal diferencia entre ambos es que mientras en los acontecimientos los responsables son factores externos al sujeto que los protagoniza (como el azar u otros personajes), en las acciones el responsable es el propio sujeto. Es decir, que mientras en los acontecimientos el personaje es el objeto pasivo de la acción, en las acciones es el personaje quien actúa.

Otro criterio de ordenación de los sucesos se basa ya no en la motivación del personaje o en la causalidad, sino en la importancia o relevancia del propio suceso. De este modo, encontramos los sucesos núcleos o los satélites. Los núcleos son los sucesos clave que hacen avanzar la acción y que no pueden suprimirse sin destruir la lógica narrativa. Son los nudos que modifican la situación, “momentos narrativos que dan origen a puntos críticos en la dirección que toman los sucesos” (Chatman, 1990: 56). Por su parte, los satélites sirven para mantener la continuidad narrativa. Se corresponden a momentos de distensión dramática, o momentos de relajación, que “no ocasionan elecciones, sino que son el desarrollo de las elecciones hechas en los núcleos” (Chatman, 1990: 57).

Junto a estos elementos encontramos también los existentes, que a su vez pueden dividirse en personajes y escenarios. Los personajes, según Chatman, no han sido suficientemente valorados dentro de la historia y la crítica literaria. Tradicionalmente, se ha dicho que estos son un producto de las tramas y que por tanto, su estatus es funcional. Se ha hablado de lo que los personajes hacen dentro de una historia, pero no de lo que son. En definitiva, se ha dicho que los personajes son los medios, pero no los fines.

Desde un punto de vista diferente, el de la narrativa moderna, se ha hablado de la supremacía de los personajes sobre la trama. Para estos autores, “los sucesos en sí mismos no constituyen una fuente independiente de interés” (Chatman, 1990: 121). Es decir, que los sucesos, la trama, no son nada sin los personajes.

Sin embargo, para Chatman, las historias solo existen cuando se dan sucesos y existentes al mismo tiempo. “No puede haber sucesos sin existentes y aunque es cierto que un texto puede tener existentes sin sucesos (un retrato, un ensayo descriptivo) a nadie se le ocurriría decir que es una narración” (Chatman, 1990: 121).

De este modo, es obvio que los personajes no son simplemente personas o “gente” dentro de un libro, sobre un escenario, o en la pantalla del cine o la televisión. Los personajes son seres autónomos con rasgos de personalidad, emociones y sentimientos, en función de los cuales realizan una serie de acciones determinantes dentro de la historia. En definitiva, los personajes no son funciones de la trama, sino que tienen su misma importancia.

Por otra parte, Chatman define el escenario como “el lugar y colección de objetos ‘frente a los cuales’ van apareciendo adecuadamente las acciones y pasiones de la historia” (Chatman, 1990: 148). Su principal función es la de contribuir al tono de la narración, y puede relacionarse con la trama y el personaje de muy diversas maneras. Pero como quiera que se formule esta cuestión, así como la de la naturaleza del personaje, lo que no hay que olvidar es que la noción de existente no es menos importante que la de suceso, y que por tanto, la narrativa no debe ignorarla.

Para finalizar, Seymour habla del discurso como la expresión a través de la cual se comunica el contenido. El discurso es un conjunto de enunciados narrativos en el que el enunciado es el componente básico de la forma de la expresión. Por ello, es evidente que a la hora de crear una historia se deberán responder preguntas como: qué sucede, a quién le sucede, dónde sucede y cuándo sucede, cuya función es ocuparse de los contenidos. Pero también otros aspectos referentes al discurso, a la estructura, a cómo se organizan los sucesos en la historia constituyendo las diferentes líneas temporales y causales protagonizadas por los personajes.

Se trata, en definitiva, de prestar atención al sistema de construcción a partir del cual se organizan, punto por punto, los diferentes acontecimientos de la historia. Y es que “crear una trama significa navegar por las peligrosas aguas de un relato, y al enfrentarnos a una docena de direcciones diferentes, elegir la ruta correcta” (McKee, 2002: 65).

2.1.2. LA ESTRUCTURA BÁSICA DEL LARGOMETRAJE

En el cine, el principal elemento a partir del cual se trabaja la estructura es el guion. De acuerdo con Syd Field “un guión es una historia contada en imágenes, diálogos y descripciones, dentro del contexto de la estructura dramática, entendida como una disposición lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática” (Field, 2001:15). Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guion, ya que la estructura “es una herramienta que permite moldear y dar forma a nuestro guion con un máximo de valor dramático” (Field, 2001:23), una herramienta que mantiene todo organizado y unido, el esqueleto sobre el que descansa la sucesión de escenas.

En este sentido, un buen guion siempre ha de tener una estructura clara, una línea dramática que conduzca hasta un lugar concreto y haga avanzar la acción hasta resolver las preguntas planteadas al inicio. Como señala Syd Field: “Cuando queremos hacer un viaje, no cogemos un avión o un tren y luego decidimos a dónde vamos, ¿verdad? Tenemos que ir a alguna parte. Tenemos un lugar de destino. Partimos de aquí y acabamos allí” (Field, 2001: 22). Es por ello por lo que se establece una estructura básica que funciona como un esquema conceptual del aspecto que deberá tener el guion. A lo largo del siguiente apartado se analizará el modelo de Syd Field debido a que, por un lado, hace uso de la división clásica del relato en planteamiento, desarrollo y desenlace, y por otro, ofrece un método de trabajo bien estructurado y fácil de implementar, al funcionar como una especie de formulario que podemos ir rellenando. Este modelo se denomina *paradigma* y tiene un aspecto similar al de la siguiente figura:

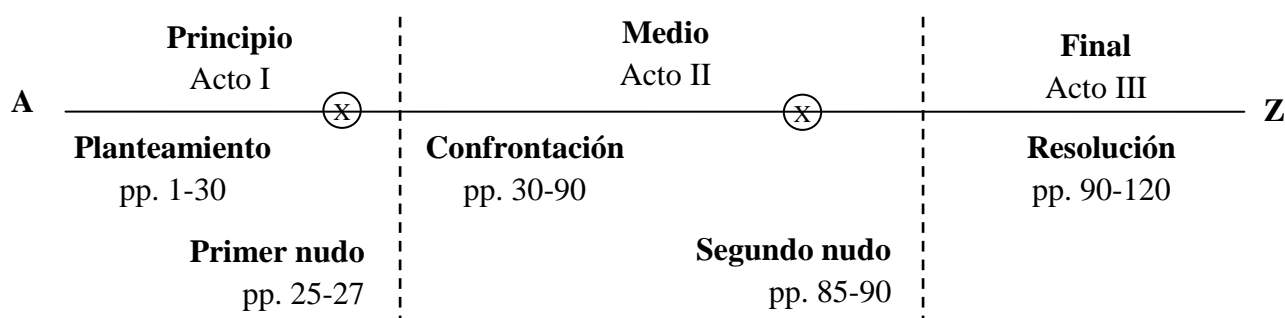


Figura 2. Diagrama del paradigma de Syd Field

Como se puede observar, Syd Field propone para el guion cinematográfico una estructura básica de tres actos, donde el primer acto corresponde al planteamiento de los términos generales de la historia, el segundo acto al desarrollo de las acciones de los personajes para conseguir sus objetivos, y el tercero al desenlace de estas. Entre ellos, sitúa dos *plot points* o nudos de la trama, que funcionan como articulación y propician la entrada y comienzo de cada uno de los actos.

Para la consultora de historias Linda Seger, estos nudos se denominan *turning points* y son momentos que “no solo articulan el guion en actos con un quiebro en la historia, sino que necesariamente alejan al protagonista de su objetivo y elevan el riesgo de toda su empresa” (Sánchez-Escalonilla, 2001: 124, 125). Además, esta, que comparte con Field la división de la estructura del guión en tres actos, introduce dos nuevos conceptos que permiten desarrollar la estructura del *paradigma*: el detonante y el clímax, en el primer y tercer acto.

2.1.2.1. PRIMER ACTO O PLANTEAMIENTO

Normalmente, se dice que un guion contiene alrededor de ciento veinte páginas, cada una de las cuales equivale de media a un minuto de duración. El primer acto o planteamiento va desde el principio del guion hasta el nudo de la trama al final del primer acto. Su función es presentar la historia y dispone de un total de treinta páginas para hacerlo. A lo largo de las mismas, el guionista debe responder quién es el personaje principal, de qué trata la historia y cuál es la situación de partida (diez primeras páginas), seguir el centro de atención de este protagonista (diez segundas páginas) y plantear un incidente o peripecia que haga girar la historia en otra dirección (diez páginas restantes). En general, podemos esquematizar el primer acto como muestra la siguiente figura:



Figura 3. Diagrama de la estructura del primer acto

Tras el planteamiento o presentación, el protagonista vive un acontecimiento que marca el comienzo de la historia y coincide con la fijación de una meta u objetivo: el detonante. Según Seger, “el detonante es el primer ‘empujón’ que pone en marcha la trama. Algo pasa, o alguien toma una decisión. El personaje principal se pone en movimiento. La historia ha comenzado” (Seger, 2004: 41). Pero puede ocurrir que otro acontecimiento imprevisto haga que el protagonista se vea inmerso en una nueva acción

que trace la verdadera línea de acción de la historia: el nudo de la trama o primer punto de giro.

Este elemento tiene la función de presentar un incidente que cambia el rumbo de los acontecimientos. Sería la alteración que, o bien sufre el protagonista, o bien provoca el protagonista, y altera y desequilibra su vida para bien o para mal. Su objetivo es “complicar la acción planteada al inicio, haciéndola más intensa y causando un mayor interés en el espectador” (Sánchez-Escalonilla, 2001: 123). Es lo que Mckee denomina el “incidente incitador”.

Linda Seger estima que el primer punto de giro debe cumplir las siguientes funciones: “Hace girar la historia en una nueva dirección. Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta. Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal. Eleva el riesgo y lo que está en juego. Introduce la historia en el siguiente acto. Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción. Un punto de giro con fuerza cumplirá todas estas funciones, aunque otras veces cubrirá solo alguna de ellas” (Seger, 2004: 46).

Ocurrido el detonante y concretada la cuestión dramática, el planteamiento del guion queda cerrado y comienza a desarrollarse el conflicto básico de la historia. La construcción del segundo acto debe mostrar al protagonista luchando por alcanzar su objetivo. Al presentar todas estas premisas, la historia se dirige poco a poco, capa a capa, y con mucha precisión y eficacia, hacia la resolución final.

2.1.2.2. SEGUNDO ACTO O CONFRONTACIÓN

El segundo acto o confrontación se extiende desde el principio del segundo acto hasta el nudo de la trama al final del segundo acto y se desarrolla entre las páginas treinta y la noventa. Su principal función consiste en presentar, una vez definidos los objetivos, otros personajes u obstáculos a los que este deberá hacer frente. Se trata, en definitiva, de crear un conflicto o acontecimiento que dificulte la labor del protagonista y logre generar, como señala Mckee, complicaciones progresivas que provoquen cierta tensión en el espectador.

Para Field, este segundo acto se divide en dos unidades básicas (enlace y desenlace) conectadas por un punto medio: “La primera mitad del Acto II se extiende desde el plot point al final del Acto I hasta el punto medio y la segunda mitad del Acto II se extiende desde el punto medio hasta el plot point al final del Acto II” (Field, 2001: 93). En ambos casos se incorpora un elemento cuyo objetivo es sostener la estructura. Field lo llama “pinza” y lo define como una escena o secuencia que sujeta por sí misma la trama para mantener encauzada la historia. La primera pinza aparece alrededor de la página 45 y sirve para aclarar al espectador el tipo de conflicto que sustenta la trama, y la segunda pinza alrededor de la 75 recuerda y refuerza el conflicto planteado.

Una vez creados estos momentos, se introduce el segundo nudo de la trama o segundo punto de giro. Este nudo, que se sitúa entre las páginas ochenta y cinco y noventa, sirve para dar un nuevo giro a la historia y conducirla hacia su resolución final. Como señala Syd Field se trata de: “un incidente o acontecimiento que se ‘engancha’ a la acción y le hace describir un giro en otra dirección” (Field, 2001: 105). Con ello, se intenta responder a la siguiente pregunta: ¿Cuál es la peor de las situaciones posibles?

Aquí es cuando las opciones de resolución que se han ido abriendo durante el segundo acto se cierran, quedándonos tan solo dos: ¿Vivirá o morirá? ¿Ganará o perderá? “La respuesta funciona a partir de dos estrategias: mientras se anuncia al espectador que el problema se encamina hacia su resolución definitiva (estrategia lógica), se advierte que las posibilidades de triunfo del protagonista son muy escasas (estrategia emocional)” (Sánchez-Escalonilla, 2001: 219). Dicho esto, el segundo acto puede presentarse tal y como se observa en la siguiente figura:

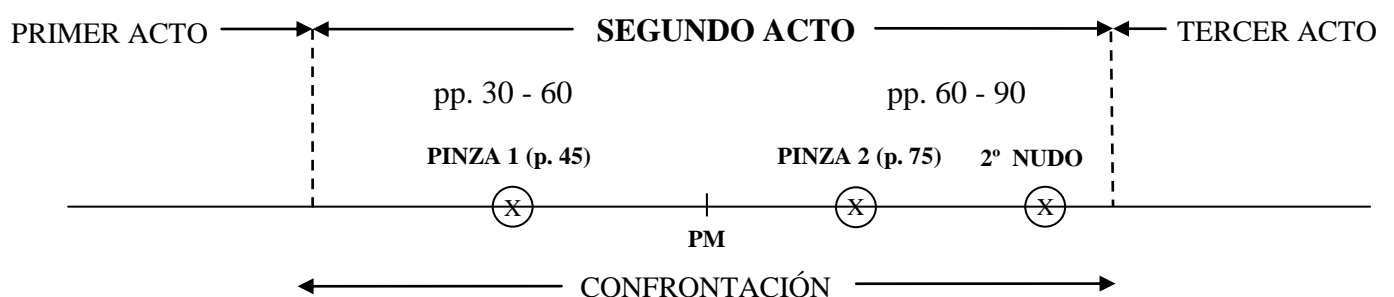


Figura 4. Diagrama de la estructura del segundo acto

2.1.2.3. TERCER ACTO O RESOLUCIÓN

El tercer acto o resolución se desarrolla en las páginas restantes, es decir, de la noventa a la ciento veinte. Como su nombre indica, su objetivo es resolver la historia y para ello se parte de un clímax que conduce a una situación final. A veces ocurre que justo antes del clímax tiene lugar un momento de crisis. Este es un buen sitio para resolver las tramas secundarias si no se pueden resolver en el clímax. El aspecto del tercer acto se muestra en la siguiente figura:

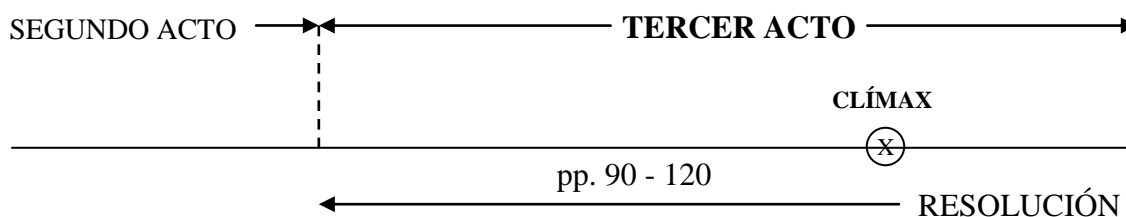


Figura 5. Diagrama de la estructura del tercer acto

La crisis representa la decisión última. A lo largo del filme, el protagonista ha sufrido diversas complicaciones que le han impedido lograr su objetivo. Ahora se encuentra al final del camino con una última oportunidad para conseguirlo. Como señala McKee: “El ideograma de la crisis está formado por dos términos: peligro y oportunidad. ‘Peligro’ porque la decisión equivocada en ese momento nos hará perder para siempre lo que queremos, y ‘oportunidad’ en el sentido de que la opción correcta nos permitirá alcanzar nuestro deseo” (McKee, 2002: 365). Podríamos decir, por tanto, que la crisis es el punto de mayor tensión de la historia ya que tanto el personaje como el público sienten que la respuesta a la pregunta ¿Cómo acabará esto? está a punto de ser respondida.

A continuación, con el clímax, se intenta descubrir si el personaje protagonista logra alcanzar su meta. Normalmente, el clímax es una situación de todo o nada ya que el protagonista ha de poner en juego todas sus aptitudes. Esto está directamente relacionado con dos principios narrativos: la ley de progresión continua, que dice que lo ideal es que haya una progresión creciente del tipo de sucesos que influyen en la evolución del personaje; y el principio de alternancia, que dice que lo ideal es que exista una alternancia de momentos de intensidad y relajación durante la evolución del personaje.

Tras el clímax tendrá lugar la resolución final, que por lo general tiene tres posibles usos: mostrar una escena al final, enseñar los efectos producidos por el clímax y ofrecer lo que el teatro llama “un telón de fondo”, es decir, una línea de descripción que permita al público recuperar el aliento y organizar sus pensamientos. Su principal objetivo es atar los cabos sueltos de la acción, concluir las diferentes historias de los personajes y resolver los temas tratados de forma rápida y coherente.

Con todo ello, se responderá a las siguientes preguntas: ¿Cuál es la solución a la historia? ¿El personaje vive o muere, triunfa o fracasa, se va de viaje o no, consigue el ascenso o no, se casa o se divorcia, sobrevive a la prueba o no, se pone a salvo o no?” (Field, 2001: 35). Una vez alcanzado el clímax, la estructura queda totalmente cerrada, la cuestión dramática se satisface y la historia desaparece. De este modo, la estructura básica del relato clásico puede resumirse de la siguiente manera:



Figura 6. Diagrama de la estructura del relato clásico

Como ya se adelantó, otra manera de abordar la estructura, aparte de la división en planteamiento, nudo y desenlace, es la estructuración de la historia en escenas y secuencias. “En un mundo perfecto cada escena se convierte en un punto de inflexión en el que se cambia el signo de los valores que estén en juego, de positivo a negativo, o de negativo a positivo, provocando un cambio significativo pero pequeño en la vida de los personajes. Una serie de escenas crea una secuencia que culmina en una escena que produzca un impacto moderado en los personajes, cambiando o alterando los valores para bien o para mal con más profundidad que cualquier escena. Y una serie de secuencias constituye un acto cuyo clímax en una de sus escenas crea un cambio importante en la vida de los personajes, un cambio mayor que cualquiera de los provocados por ninguna de las secuencias” (Mckee, 2002: 265).

La escena es esa unidad específica de acción en la que ocurre algo concreto. Cada escena confiere información sobre al menos un dato de la historia, y a partir de ahí, poco a poco, se va avanzando hasta llegar a la resolución final. Como indica McKee: “Una escena es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante” (McKee, 2002: 56). Sin embargo, y aunque la escena constituye un acontecimiento menor, no desarrolla un episodio completo. Esto se debe a que si todas las acciones empezaran, se desarrollaran y concluyeran, el relato se volvería monótono. Al no presentar la escena de manera completa, se van creando tempos, ritmos, acentos y pausas en el relato, que mejoran su percepción.

Por su parte, las secuencias sí presentan un planteamiento, un desarrollo y un desenlace. La secuencia, tal y como indica Syd Field es “el esqueleto o columna vertebral del guion; la base sobre la que todo se estructura” (Field, 2001: 86). Es una unidad o bloque de acción, compuesta por varias escenas y unificada por una sola idea, que constituye un episodio completo con un sentido propio. Y es que la narración tiene que ir cerrando determinadas cuestiones para que el espectador pueda sacar conclusiones que se irán confirmando o contradiciendo a lo largo del relato.

De este modo, cada escena va produciendo cambios en los personajes y en los hechos, que llevan a la construcción de las secuencias que finalmente componen los actos y el relato en su conjunto.

2.1.3. LA ESTRUCTURA DEL CORTOMETRAJE

Antes de pasar a analizar el cortometraje, es importante entender que el paradigma comentado anteriormente, fue diseñado teniendo en cuenta la construcción de un largometraje, es decir, un film con una extensión de 120 páginas aproximadamente. Por ello, a la hora de analizar un cortometraje, y más específicamente, su estructura, debemos saber que muchos de los elementos descritos no van encajar y que, por tanto, va a ser necesaria una modificación en la misma.

Normalmente, se suele considerar el cortometraje como el fragmento de un largometraje o como un arte similar al cuento, la obra teatral, la fotografía o la pintura. Sin embargo, y aunque mantiene cierta relación con estas artes, el cortometraje es único tanto en su duración como en su forma. “No sólo tiene más imágenes que una pintura o una fotografía, sino que, además, es una narración contada, precisamente, a través de esas imágenes, mientras que una obra teatral o un cuento son relatos realizados a través de la palabra” (Cooper y Dancyger, 1998: 9).

Otra de las confusiones más frecuentes es creer que su brevedad es un objetivo o un límite y no una consecuencia de la historia que se quiere contar. “Una historia es una sucesión de hechos que ocurren en el espacio, en el tiempo, y que son provocados o sufridos por personajes. Es una secuencia temporal: se inicia, se desarrolla y concluye dando cuenta de un acontecimiento que genera una transformación” (Ickowicz, 2008: 24). Las historias que presentan varios acontecimientos necesitan cierta cantidad de tiempo para contarlos: son largometrajes. Mientras que las historias que presentan un solo acontecimiento necesitan brevedad y cualquier prolongación les resta efectividad: son cortometrajes.

De este modo, denominamos cortometraje a cualquier film (narrativo, experimental, de acción en vivo, de animación, documental, etc.), con una duración de treinta minutos o menos, en el que se presenta una aproximación a los personajes y un tratamiento de la trama más breve que en las películas de formato largo. Y es que, “cualquier cortometraje funciona mejor cuando su trama no es complicada, cuando sólo nos asomamos a un momento concreto - probablemente fundamental - de la vida de alguien; un momento en el que un suceso, o una simple elección, desencadena una serie de acontecimientos” (Cooper y Dancyger, 1998: 19).

Así pues, podemos decir que el cortometraje procede de una manera más simplificada y libre que el largometraje. Simplicidad que reside, tal y como señalan Cooper y Dancyger, en el número de personajes y el nivel de la trama: “El largometraje tiene una precisa serie de cualidades que van más allá de su duración física: sostiene unas determinadas expectativas sobre personajes, su trama es más compleja y suele desarrollar un argumento secundario, así como una particular estructura (por amplio consenso, la estructura en tres actos); también tiene numerosos personajes secundarios y a menudo determinadas tipologías genéricas, como las del cine de gánsteres o las del cine negro [...] El cortometraje suele utilizar pocos personajes, casi nunca más de tres o cuatro, y la propia trama está poderosamente simplificada en relación con el nivel de elaboración que alcanza un largometraje. Esto no significa que el personaje del cortometraje tenga que ser simple, sino que ha de emplearse una cierta economía de estilo al crear ese personaje. El protagonista puede ser complejo, pero necesariamente se nos ha de revelar en la acción, o la reacción, en el desarrollo del argumento. En el cortometraje no hay tiempo para el tipo de pausas, tan a menudo utilizadas en el largometraje, para la construcción y desarrollo del protagonista” (Cooper y Dancyger, 1998: 13).

Luisa Irene Ickowicz concluye esta idea señalando que mientras “el largometraje es la historia de un acontecimiento mayor que demanda acontecimientos menores y produce cambios graduales de valores opuestos para generar una transformación en la vida del protagonista y en el mundo en el que vive; el cortometraje narra la historia de un solo acontecimiento, un suceso, que produce un solo cambio de valores opuestos, para generar una transformación en la vida del protagonista y en el mundo en el que vive. El protagonista transita por una única experiencia que le permite alcanzar una transformación profunda en su naturaleza, y por eso la historia demanda que el tiempo del relato sea breve, para no perder su efectividad” (Ickowicz, 2008: 114).

Además, frente a la estructuración en tres actos del largometraje, que conserva una proporción de 1:2:1 (primer acto: treinta minutos; segundo acto: sesenta minutos; tercer acto: treinta minutos), el cortometraje presenta un nuevo esquema más adecuado a su duración. Normalmente, “el suceso catalítico, o desencadenante, con el que comenzaría la acción de la película en el cortometraje debe de llegar mucho antes que en el largometraje, donde lo hace en el primer cuarto de la duración total” (Cooper y Dancyger, 1998: 15).

Por otro lado, si aplicamos la estructura del largometraje, la suma del primer y segundo acto queda muy corta, pues tanto el planteamiento de la historia como el desarrollo de los conflictos se suceden muy rápidamente. Por ello, en el cortometraje estos dos actos suelen unirse, convirtiendo la estructura de tres en una de dos y dejando la porción más larga para el final. “Sin la caracterización y las relaciones que se establecen en el extenso acto II del largometraje, el desarrollo de los conflictos correspondientes también se sucede rápidamente, lo cual nos deja la porción más larga del cortometraje para que el personaje pueda encontrar su resolución” (Cooper y Dancyger, 1998: 15). Dicho esto, la estructura del cortometraje sería similar a la de la siguiente figura:

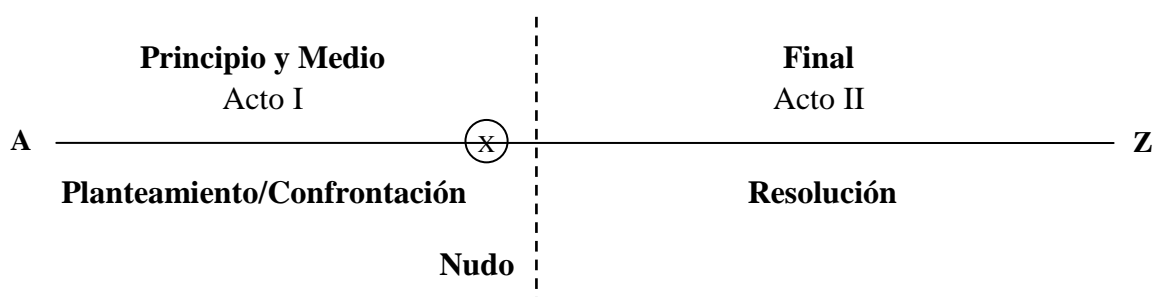


Figura 7. Diagrama de la estructura de un cortometraje

Otra posibilidad es contar la historia en un solo acto, ya que una historia se puede contar a través de una serie de escenas que den lugar a unas pocas secuencias que conduzcan a un cambio importante con el que finalice la historia. Sin embargo, como ya hemos dicho, las historias de tres actos tan solo se reservan para aquellos casos en los que la historia alcanza cierta magnitud, como en las novelas largas, las obras de teatro de más de una hora o los largometrajes; siendo esta estructura poco recomendable en el caso de la creación e ideación de un producto de formato corto como el que nos ocupa.

2.2. REFERENTES AUDIOVISUALES

Una vez comentados todos los aspectos teóricos necesarios para analizar la estructura, es necesario mencionar algunos de los referentes audiovisuales que han servido de inspiración y se han empleado como base para el montaje de alguna de las versiones o partes del cortometraje “En blanco”.

2.2.1. “TIMECODE” (Juanjo Jiménez, 2016)

“Timecode” es un cortometraje español (11’) dirigido por Juanjo Giménez Peña que narra la curiosa relación entre Luna (Lali Ayguadé) y Diego (Nicolás Ricchini), dos guardias de seguridad de un parking subterráneo. Estrenado en 2016, el cortometraje forma parte de un proyecto desarrollado por el curso de creación y dirección cinematográfica de la Escuela de cine de Reus.

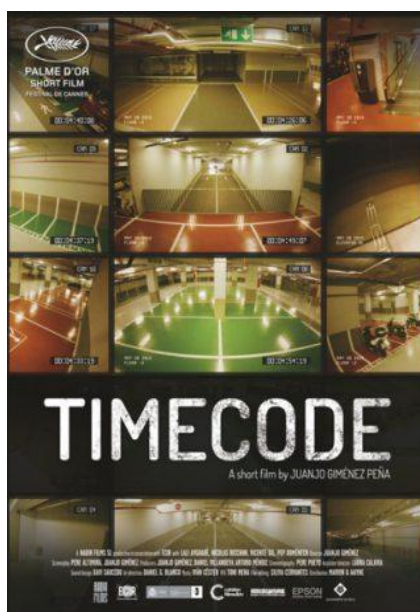


Figura 8. Cartel promocional de “Timecode”

La historia comienza cuando Luna recibe la orden de comprobar, a través de los vídeos de vigilancia, qué ocurrió para que se rompiera el faro de uno de sus clientes. Es entonces cuando descubre que el culpable de dicho incidente es su compañero Diego, quien dedica sus turnos de trabajo a bailar por los pasillos del aparcamiento. A partir de este momento, Luna comienza a sentirse atraída por Diego, y decide bailar en distintos lugares del parking, dejando a continuación una nota con el código de tiempo y lugar del vídeo en el que aparece.

Es así como ambos comienzan a interactuar e inician una bonita relación en la que un secreto, la pasión por el baile, se convierte en el elemento de unión entre dos personas que apenas se conocen. En palabras del director: “El corto va de gente que descubre el secreto de otro. Yo creo que todo el mundo tenemos nuestros secretos, algunos más confesables que otros. “Timecode” cuenta un poquito esto: qué hacer con los secretos de los demás y qué nos dispara saber los secretos de los demás” (Giménez Peña, 2016).

Pero al margen de su bonita historia, el cortometraje ha destacado por obtener el premio Gaudí de la Academia de Cine Catalán, el premio Goya 2017 a mejor cortometraje, la Palma de Oro del 69 Festival de Cannes, el European Film Award 2017, así como una nominación en la gala 89 de los premios Oscar. Es por todo ello por lo que se ha escogido este cortometraje como referencia a la hora de estructurar “En blanco”. Porque, además de tratar una historia de amor en la que los secretos se convierten en el punto de encuentro y unión entre dos personas aparentemente diferentes, sus premios y nominaciones no son más que una prueba de su buena planificación y puesta en marcha.

En este sentido, y siguiendo las pautas estudiadas en el apartado anterior, se ha realizado el esquema que se presenta a continuación, y en el que se incluye la estructura general de “Timecode” como ejemplo práctico de la forma que debería tener o a la que debería asemejarse un corto:

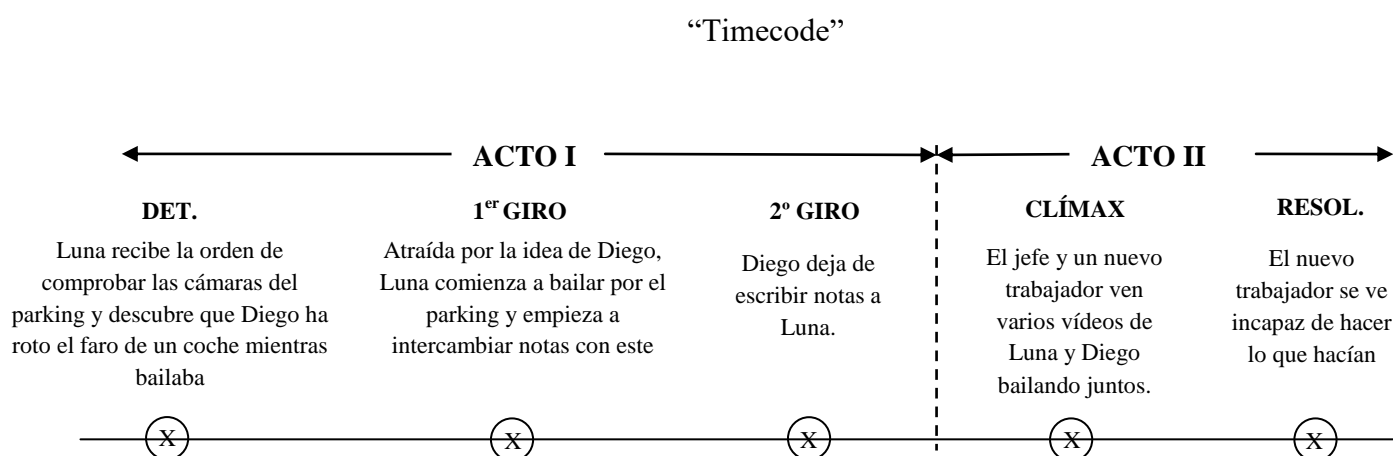


Figura 9. Diagrama estructural de “Timecode”

Como se puede apreciar, “Timecode” sigue la estructura propia del cortometraje al dividirse en dos actos claramente diferenciados: un primer acto en el que se introduce a los personajes protagonistas y sus deseos e intenciones, y un segundo acto, más breve, en el que se concluye la historia. De este modo se respeta esa idea de que el cortometraje ha de centrarse en un momento concreto de la vida de alguien, en este caso dos guardias de seguridad, que desencadena una serie de hechos o acontecimientos: el principio de una relación, los primeros encuentros entre dos personas que se están conociendo.

2.2.2. “50 PRIMERAS CITAS” (Peter Segal, 2004)

“50 primeras citas” es un largometraje estadounidense (99’) dirigido por Peter Segal y protagonizado por Adam Sandler y Drew Barrymore. La película, estrenada en 2004, cuenta la historia de Henry Roth, un biólogo marino con miedo al compromiso, que tras conocer a Lucy, una joven profesora con amnesia anterógrada, cambia completamente su forma de ver la vida.

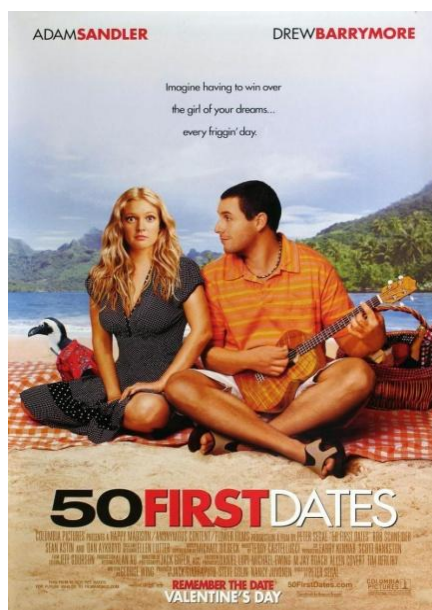


Figura 10. Cartel promocional de “50 primeras citas”

Lucy padece esta afección debido a un accidente de coche que tuvo el 14 de octubre de 2002. Desde entonces, se despierta cada día pensando que es 13 de octubre del mismo año, y siendo incapaz de guardar cualquier nueva información sobre su día a día. Es como si cada noche su contador se pusiera a cero y todo volviese a comenzar una y otra vez; por lo que Henry ha de esforzarse en inventar nuevas e imaginativas maneras de atraer su atención.

A pesar de que el film sigue todas las pautas de la típica y manida comedia estadounidense, lo que realmente interesa no es el elemento argumental o cómico, sino el tratamiento de la historia y el empleo de la repetición como elemento de la narración y el montaje.

A lo largo de la cinta, la reiteración se convierte en un recurso fundamental, ya que permite mostrar diferentes aspectos de la vida de Lucy. Por un lado, nos permite observar su rutina y la de su familia, quienes cada noche dejan todo preparado para que esta vuelva a vivir el 13 de octubre como si nada hubiese ocurrido. Y por otro lado, nos permite observar los esfuerzos de Henry, que intenta reconquistarla.

Para conseguirlo se juega con distintas técnicas. En el primer caso se recurre a la descripción de los hechos mediante una secuencia elaborada en la que observamos al padre y al hermano preparando las cosas para el día siguiente; mientras que en el segundo caso, con tal de mostrar el paso del tiempo y los distintos métodos que el protagonista emplea para conquistar a Lucy, se juega con la repetición de una acción similar en un mismo espacio: la cafetería donde se conocieron por primera vez.



Figura 11. Ejemplo de repetición en la película “50 primeras citas”

Esto resulta interesante, puesto que el final de “En blanco” presenta varias escenas similares en las que Álex conoce a Paula por primera vez. Aunque el caso aquí es diferente, puesto que cambia tanto la acción como el espacio, el objetivo que se persigue a nivel de montaje es el mismo. Se busca crear una sucesión de secuencias en las que se transmita al espectador cierta sensación de repetición, ayudándole a comprender lo que está ocurriendo: Álex es capaz de crear nuevas historias.

2.2.3. “LAS VIDAS POSIBLES DE MR. NOBODY” (Jaco Van Dormael, 2009)

“Las vidas posibles de Mr. Nobody” es una película belga de ciencia ficción (141’) dirigida por Jaco Van Dormael y protagonizada por Jared Leto. El largometraje, estrenado en 2009, narra la historia de Nemo Nobody, el último mortal de la Tierra en un futuro en el que los avances científicos han permitido alcanzar la inmortalidad de los seres humanos.

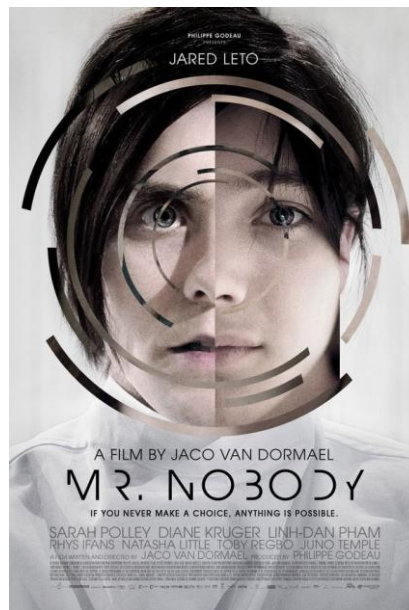


Figura 12. Cartel promocional de “Las vidas posibles de Mr. Nobody”

En su lecho de muerte, Nemo, capaz de recordar todas sus vidas - tanto ficticias como reales - rememora las posibles experiencias y lecciones, vividas y aprendidas, a lo largo de su existencia. Para ello, realiza un viaje mental con saltos del pasado al futuro, en el que expone desordenadamente todo aquello que podría haberle ocurrido si, después del divorcio de sus padres, se hubiese marchado con uno u otro. Y es que, tal y como señala el protagonista, hay que tomar la decisión correcta porque nunca podemos

volver a atrás. Cualquier acción, cualquier decisión que tomemos, va a repercutir directamente sobre nuestro futuro y sobre nuestras vidas.

La película, que entra dentro de la categoría de “cine experimental”, amplía los límites del lenguaje audiovisual convencional, y utiliza nuevos recursos para plasmar y expresar las emociones, experiencias y sentimientos del protagonista. Frente al relato clásico, en el que la historia se ubica dentro de un orden temporal, la trama de “Mr. Nobody” realiza diversos saltos que fragmentan el tiempo y dificultan la comprensión de la historia.

Sin embargo, y tal y como señala su autor, se parte de la estructura clásica para poder trabajar: “No escribo mis historias linealmente, no pienso en ellas de principio a fin. Me gusta escribir en tarjetas y jugar con la estructura. A cambiar las tarjetas de sitio constantemente, ver cómo casan unas con otras, y cómo queda el conjunto. Así que lo que hago es sentarme a teclear en mi máquina de escribir escenas sueltas, nunca algo lineal, y luego veo cómo creo que encajan mejor todas las piezas. Al final, pueden ser en torno a 600 o 700 tarjetas, ordenadas en tres bloques, como los tres actos, y las voy cambiando todo el tiempo, incluso durante la fase de montaje también vuelvo a ellas y las reorganizo. Pero me resulta muy útil este método” (Van Dormael, 2010).

Basándonos en esta forma de trabajo, el film sirve de inspiración para el diseño de montaje de una de las versiones de “En blanco”, en la que se busca del mismo modo que en “Mr. Nobody”, combinar varias temporalidades (presente y futuro/sueños), con tal de provocar cierta confusión en el espectador y que este no comprenda lo que está ocurriendo hasta el final.

CAPÍTULO 3: PROPUESTA

Como todos sabemos, cualquier producto se reescribe primero durante el rodaje, como consecuencia de los cambios introducidos en el guion, y más tarde durante el montaje, cuando se ensambla el material grabado en función de dichas modificaciones. Esto se debe a que los resultados obtenidos durante la fase de producción, pocas veces coinciden con las premisas establecidas, y a que cualquier alteración en una de estas fases va a afectar directamente a la edición, que deberá rediseñar el producto en cuestión.

De este modo, al iniciar la postproducción, hemos de considerar que nos encontramos frente a una obra inacabada, frente a una obra abierta y sujeta a posibles cambios. Cambios que consisten en buscar una o varias estructuras, combinando las distintas escenas y secuencias del film, a fin de valorar qué alternativa es preferible y alcanzar el mejor resultado.

En este sentido, el objetivo que se desea conseguir con este trabajo es demostrar cómo la estructura de un producto audiovisual puede variar a lo largo de sus diferentes fases. Es decir, cómo la historia puede evolucionar (en la forma y no en el fondo) desde la concepción de la idea hasta su finalización, a través del análisis de un producto audiovisual concreto.

Para ello, se realiza un estudio, breve pero pormenorizado, en el que se describen las estrategias más comunes a la hora de elaborar un guion cinematográfico. A tal fin se emplea como base a autores y teóricos tan importantes como Seymour Chatman, Syd Field o Robert McKee, quienes han estudiado tanto los elementos de la narración, como la estructura clásica del largometraje en tres actos. A partir de aquí, se describen las diferencias presentes entre el largometraje y el cortometraje, y se hace hincapié en la estructura o estructuras más convenientes a la hora de realizar una película con este formato.

Con ello se pretende adquirir una idea clara de cómo debería esquematizarse un cortometraje, y más concretamente, como debería esquematizarse “En blanco”. Sin embargo, y debido a que el planteamiento inicial de un proyecto no siempre coincide con el resultado final, en el siguiente trabajo se busca analizar no solo la estructura inicial, sino también los cambios producidos en la misma desde la preproducción hasta la postproducción. Tal y como indica el título del proyecto, se persigue describir la evolución de la construcción de un cortometraje en el proceso de la postproducción.

Para ello, en primer lugar, se lleva a cabo un análisis de la estructura tomando como referencia el guion literario. A partir del mismo, se realiza una escaleta en la que se enumeran las diferentes secuencias del corto y se describen las acciones que en él tienen lugar. Todo ello, para más tarde poder elaborar un diagrama en el que se observe la estructura inicial con la que parte el proyecto.

A continuación, la investigación se centra en la fase de producción o grabación del cortometraje. Para comentar los cambios ocasionados respecto al guion, se describen los pasos seguidos durante el rodaje, las secuencias y planos grabados, así como el material descartado. Se trata de especificar los cambios realizados respecto a la idea inicial, que afectan directamente a la estructura que tendrá el cortometraje una vez editado.

Y por último, en el apartado de postproducción, se persigue documentar todo el proceso de montaje llevado a cabo sobre el cortometraje “En blanco”. Se busca analizar cómo la edición determina la estructura final del corto, y cómo el cambio de posición del material puede dar lugar a una misma historia con diversas estructuras. Así, se desarrollan varias versiones del cortometraje, comentando su forma y eligiendo como producto final aquel más sugestivo.

CAPÍTULO 4: DESARROLLO DEL PROYECTO

En este apartado se explica todo el proceso llevado a cabo para lograr el producto final “En blanco”. Para ello se realiza una subdivisión en tres partes: una primera parte, en la que se revisa el material utilizado durante la preproducción y cómo estructura la historia, una segunda parte, en la que se comentan los cambios sufridos en la estructura durante la fase de producción, y una tercera parte, en la que se documenta todo el trabajo de postproducción.

4.1. PREPRODUCCIÓN

4.1.1. ¿CÓMO SURGE LA IDEA?

El cortometraje, escrito y dirigido por Pablo Lloret, surge de la unión de dos ideas diferentes:

- La creación de un personaje que, obsesionado por la búsqueda de nuevos conocimientos, comienza a espiar a desconocidos.
- La asistencia de un pequeño grupo a una sesión de terapia, donde cada participante expone sus problemas e inquietudes al resto.

Para unir ambas ideas se crea el personaje de Álex, un guionista que comienza a perseguir a desconocidos con el objetivo de descubrir historias que le puedan servir de inspiración; y que, tras fracasar, asiste a un grupo de terapia con el fin de encontrar la historia que sirva de base para su nuevo guion.

En definitiva, “En blanco” narra la historia de Álex, un joven escritor que tras atravesar un periodo de escasez creativa, opta por infiltrarse en un grupo de autoayuda para conocer historias reales que le puedan servir de inspiración.

4.1.2. ESTRUCTURA DEL GUION

Uno de los instrumentos más interesantes a la hora de trabajar la estructura de un guion es la escaleta. En la escaleta, el guion se divide en una serie de escalones o peldaños, cada uno de los cuales representa una escena completa que, habitualmente, hace avanzar la acción. A partir de esta escena se describen todos y cada uno de los elementos que la componen: localizaciones, personajes, diálogos, sucesos, etc. y así se crea una especie de esquema que permite organizar las ideas y trabajar más cómoda y fácilmente.

Normalmente, su redacción tiene lugar antes de la elaboración del guion, pues esto permite a su autor elaborar una especie de borrador a partir del cual seguir trabajando. Sin embargo, la escaleta presentada en los anexos se ha realizado una vez finalizado el guion (también incluido en los anexos), con la intención de comprender cómo están dispuestas las diferentes escenas y cuál es la estructura inicial del cortometraje con el que vamos a trabajar.

4.1.3. EL GUION ESCENA POR ESCENA

Una vez hecha la escaleta, podemos diseñar un esquema que nos ayude a visualizar la estructura del cortometraje. Tal y como se observa en la figura, “En blanco” se divide en dos actos:

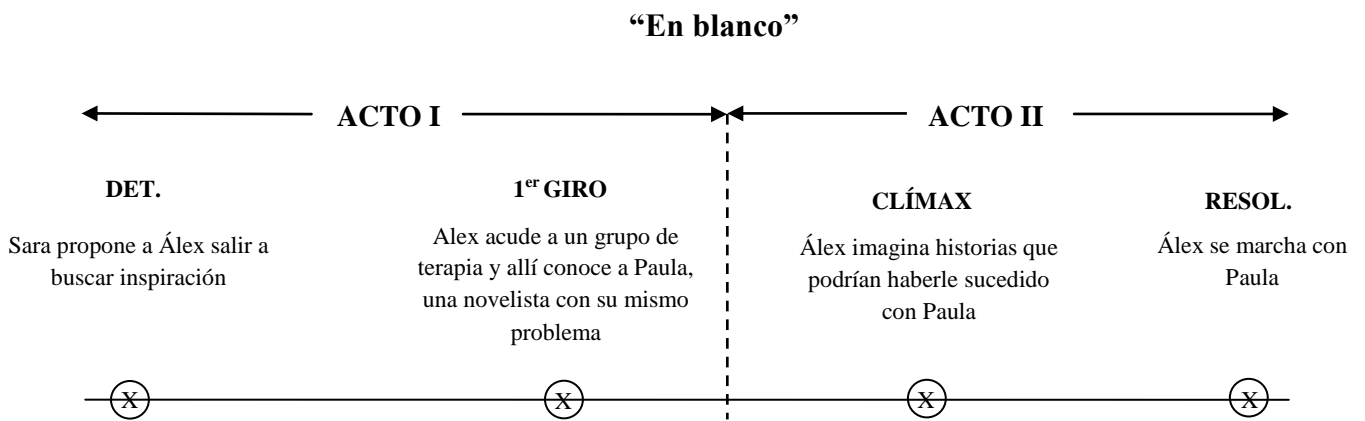


Figura 13. Diagrama estructural de “En blanco”

Tras observar este esquema general, también es conveniente analizar la estructura secuencial que tendría el cortometraje. Para ello, se toma como punto de partida el guion técnico disponible en los anexos, y se crea una figura aproximada de lo que sería “En blanco”, prestando atención a la duración de sus partes:

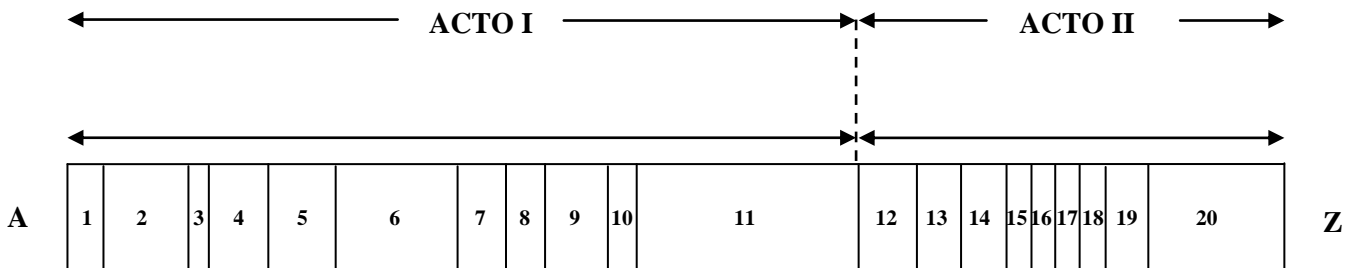


Figura 14. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco”

4.2. PRODUCCIÓN

El proceso de producción de “En blanco” tuvo lugar durante los días 8, 9, 11 y 21 de abril de 2017. A lo largo de los mismos se rodaron todas las escenas presentadas tanto en el guion como en el guion técnico, aunque diversos problemas técnicos provocaron que más tarde no se incluyese todo este material en el montaje. A continuación se comenta brevemente el proceso de rodaje de estos cuatro días, así como las dificultades sufridas:

Día 08/04/2017:

Durante este día tan solo se rodaron tres secuencias: la secuencia 6 y las secuencias 7 y 8. Tal y como se indica en el guion, la secuencia 6 tiene lugar en el parque en el que Álex toma nota de los gestos y comportamientos de algunos desconocidos, y las secuencias 7 y 8 se desarrollan en la calle, donde Álex persigue y espía a uno de estos desconocidos.

Por desgracia, las dos últimas secuencias no quedaron tan bien como nos hubiese gustado porque el actor que hacía de Sebastián tenía que irse y tuvimos que grabarlas rápidamente. Volver a grabar habría sido la solución, pero el actor no residía en Valencia y resultaba imposible. Por ello, el equipo decidió que esta parte se eliminaría de la historia, referenciandola en la siguiente escena. Así, nos encontramos con un cambio importante en la estructura, ya que se resta uno de los momentos de mayor tensión en la parte central de la historia.



Figura 15. Pablo Lloret, director, y José E. Lairón, protagonista, en el rodaje

Día 09/04/2017:

Al día siguiente grabamos las secuencias 1, 2, 5, 9, 10, 11 y 19. La mañana la dedicamos a grabar todas las que tenían lugar en el interior de la casa del protagonista, esto es, las secuencias 1, 2, 5, 9 y 10, en las que Álex trata de escribir el guion y conversa con su hermana Sara. Mientras que la tarde la dedicamos a grabar las secuencias de la terapia, es decir, la 11 y la 19. En este caso no tuvimos ningún problema y pudimos grabar todo lo necesario, por lo que en el caso de introducir cambios durante el montaje, no se debería a la falta de material, sino más bien a cuestiones de lógica y estética.



Figura 16. Claqueta de la secuencia 20

Día 11/04/2017:

El tercer día de rodaje lo dedicamos a la grabación de las secuencias 3, 4, 14, 17, 18 y 20. Por la mañana grabamos las secuencias del metro (3 y 4), que sufrieron variaciones respecto al guion tanto por la falta de actrices como por los permisos de grabación; y por la tarde rodamos las secuencias de la ensoñación en la librería (14, 17 y 18), así como la escena final en la que Álex conoce a Paula (20). En este caso, el único problema que tuvimos pudimos solucionarlo al variar los personajes y el espacio: en lugar de grabar en el interior del vagón, la escena se grabó en el andén.

Día 21/04/2017:

El último día de rodaje grabamos las secuencias que faltaban, es decir, la 12, 13, 15, 16 y 18. Comenzamos con la 13, 16 y 18 que se desarrollan en la plaza donde Álex imagina que conoce a Paula. Y por la tarde grabamos las secuencias restantes (12, 15 y 18), es decir, las de la carretera donde el coche de Álex sufre una avería. Del mismo modo que el día 9, todo el material grabado funcionó y no tuvimos graves problemas de rodaje.

Teniendo en cuenta todo ello, el esquema planteado durante la preproducción sufriría algunos cambios. Para poder apreciarlos más claramente se ha diseñado un nuevo diagrama en el que se eliminan y varían las secuencias tal y como se ha comentado previamente:

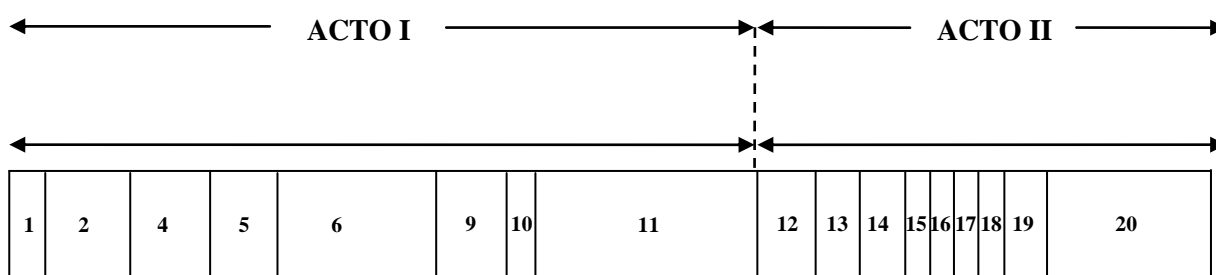


Figura 17. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco” tras los problemas ocasionados durante el rodaje

4.3. POSTPRODUCCIÓN

4.3.1. DISEÑO DE LAS ESTRUCTURAS

En el siguiente apartado se describen las distintas estructuras que sirven de referencia a la hora de editar “En blanco”. Estas estructuras han sido diseñadas bajo diversos criterios y consideraciones, teniendo en cuenta las posibilidades que posee el cortometraje. A lo largo de las siguientes líneas se explica cuál es el origen de cada una de ellas y se ilustra de forma aproximada cómo sería su esqueleto durante el proceso de postproducción. De este modo, podemos hacernos una idea de cuál sería el resultado final, y por tanto, cuál de las estructuras resultaría más interesante o conveniente para el corto. Y es que, tal y como señala Joe Hutshing, “como montador debes tener un buen sentido de la historia. Tienes que estar emocionado por la historia y saber qué sucederá si la estructuras de una forma u de otra” (Seger y Whetmore, 2004: 224).

ESTRUCTURA 01:

Esta estructura se corresponde con la idea original del cortometraje, es decir, con el esquema planteado en el guion literario y técnico de “En blanco”. Como hemos observado en apartados anteriores el esqueleto en cuestión tendría un aspecto similar al de la siguiente figura:

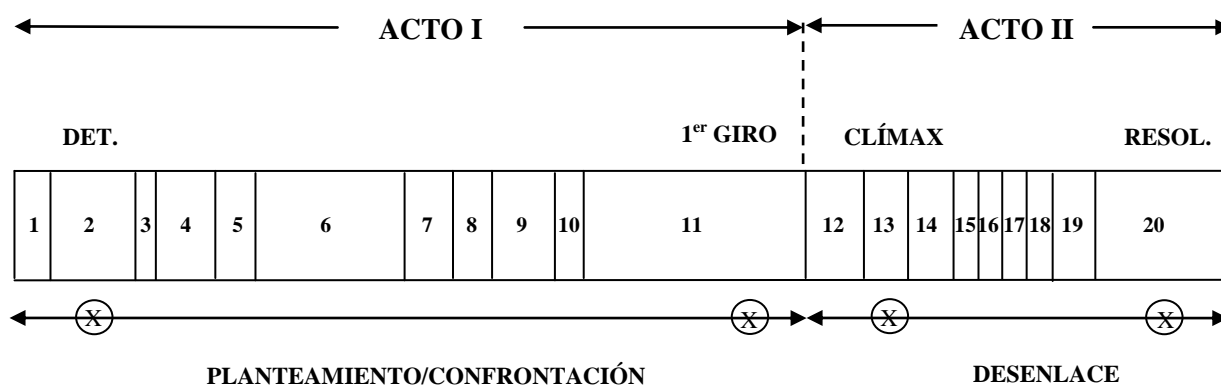


Figura 18. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco”

A través de este esquema podemos observar la ordenación de las secuencias por actos, atendiendo también a su duración y función dentro de los mismos. Como se puede apreciar, contamos con un total de veinte secuencias, de las cuales once pertenecen al primer acto y nueve al segundo. Esta estructura, aparentemente simétrica,

no lo es tanto si observamos la duración de las secuencias. Y es que, como se puede ver en la figura, el primer acto es relativamente más largo que el segundo.

Además, otro aspecto a tener en cuenta es que esta estructura podría ocasionar problemas, ya que algunas de las secuencias y planos que incluye no están bien grabados. Esto debe valorarse, pues no solo puede dificultar la tarea de montaje, sino que además puede conllevar que el resultado no sea de nuestro agrado.

ESTRUCTURA 02:

Teniendo en cuenta los problemas originados durante el rodaje, se diseña una nueva estructura en la que se eliminan las secuencias y planos más conflictivos, tratando de mantener en todo momento el sentido de la historia. Al realizar estos cambios el esquema inicial se transforma en el que se muestra en la siguiente figura:

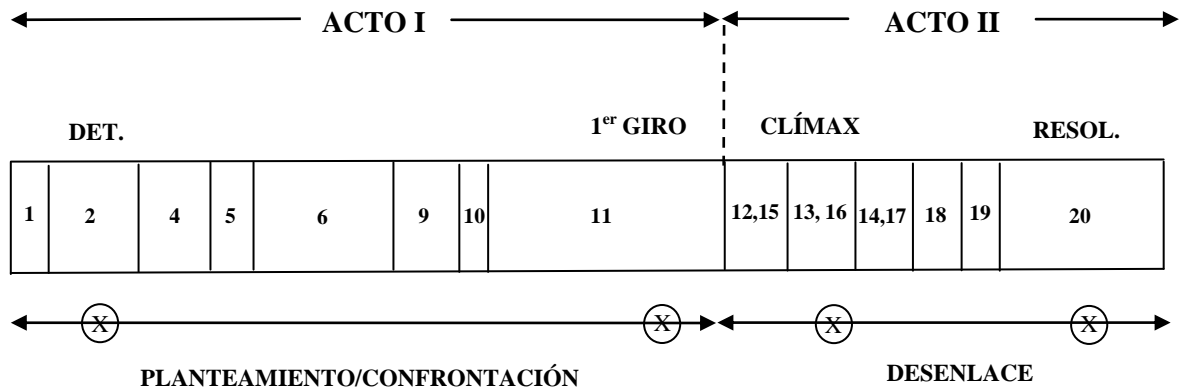


Figura 19. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco” tras los problemas ocasionados durante el rodaje

Como se puede observar, con esta estructura tan solo encontramos diecisiete de las veinte secuencias anteriores, al tener que suprimir la 3, 7 y 8 del esquema. Con este cambio apreciamos una pequeña variación en la duración del primer acto y en consecuencia, en la duración general del corto, aunque esto no conlleva un cambio de sentido. Esto se debe a que la secuencia 3 se fusiona con la 4, y el contenido de las secuencias 7 y 8, correspondientes a la persecución, se referencia en la conversación que viene a continuación (secuencia 9). Así, aunque se altera la duración, la historia se mantiene próxima a la original y se evita mostrar aquellas escenas que no alcanzan la calidad deseada.

Por otro lado, se plantea otro cambio respecto a la estructura inicial al unir las secuencias de los sueños, es decir, las secuencias 12 y 15 (en la carretera), 13 y 16 (en la plaza), y 14 y 17 (en la librería). Esta decisión se debe a que resulta más sencillo y lógico para el espectador observar de una vez el desarrollo de estas acciones, en lugar de partirlas por la mitad.

Además, con esta estructura también se valora una modificación de la microestructura de cada secuencia. Lo que se persigue es conseguir el mejor resultado, aunque esto suponga saltarse las normas en cuanto al seguimiento del guion literario o técnico.

ESTRUCTURA 03:

Frente a los esquemas anteriores en los que se conserva la idea original o se hacen pequeñas variaciones de la misma, se ha diseñado una nueva estructura en la que se altera el orden de las secuencias, intercalando la realidad del presente con los sueños del protagonista. A diferencia de las versiones anteriores, en las que la historia se presenta de forma lineal, con este nuevo esquema se busca realizar saltos temporales o dimensionales, despertando la atención del espectador, que es incapaz de comprender qué es real y qué no. Con esta idea en mente, se plantea una estructura como la de la siguiente figura:

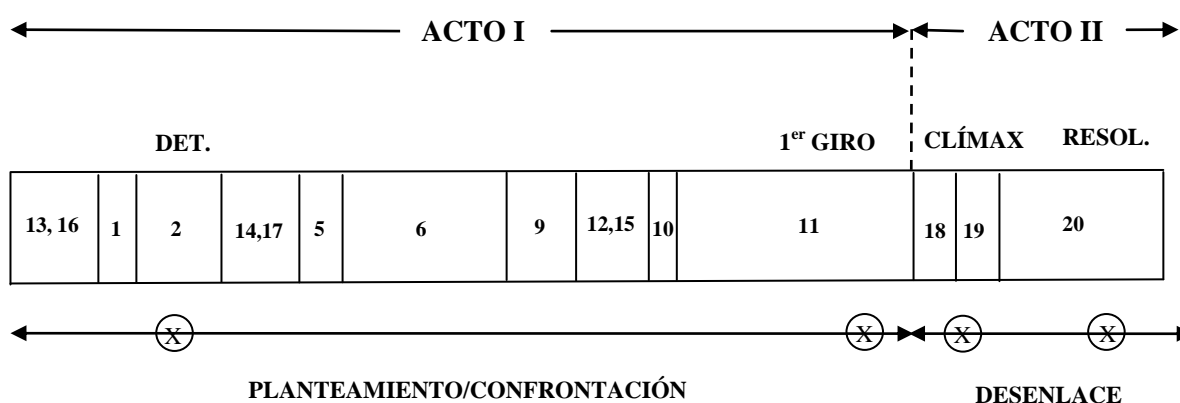


Figura 20. Diagrama de la estructura temporal aproximada de “En blanco” con alteraciones temporales

Como se puede apreciar, frente a las diecisiete secuencias del esquema previo, tan solo encontramos dieciséis. Esto se debe a que, además de conservar la idea de eliminar aquellas secuencias y planos inapropiados, se llega a la conclusión de que una de las mismas, la número 4, podría suprimirse. Con esta alteración se produce un cambio en la duración de los actos, ya que el primero adquiere más tiempo para desarrollar sus eventos, precipitando más tarde la resolución de la historia.

En cualquier caso, y a pesar de estos cambios, la ordenación de las secuencias se mantiene similar a la de las anteriores. Como se observa en la figura las variaciones consisten en colocar las secuencias 13 y 16 al principio del primer acto, justo antes del planteamiento y detonante (cuando Álex habla con su hermana y decide hacer algo para cambiar), las secuencias 14 y 17 a mitad del primer acto (antes de que Álex se ponga a buscar ideas), y las secuencias 12 y 15 al final del primer acto (después de la persecución y la decisión de acudir a una terapia de grupo).

El segundo acto, donde se desarrolla el desenlace, se mantiene igual que estaba, suprimiendo las secuencias comentadas anteriormente. Así, se diseña un nuevo esquema que a pesar de alejarse de la idea del director, mantiene la esencia de la historia, proporcionándole una nueva visión.

Dicho esto nos encontramos con varias alternativas a la hora de montar “En blanco”. La tarea ahora es escoger cuál de ellas resulta más interesante, tanto para la historia como para el trabajo. Teniendo en cuenta que el objetivo del mismo es descubrir las posibilidades de construcción de un corto, valorando las estructuras planteadas durante la preproducción, producción y postproducción, resulta fundamental realizar un primer montaje tal y como se plantea en el guion, esto es, siguiendo la estructura 01.

Por otro lado, y para no alejarnos demasiado de la idea del director, se ha decidido que el montaje final siga la estructura 02, es decir, aquella adecuada a los problemas y dificultades sufridos en el rodaje. Así, mediante el montaje, se intenta mostrar la diferencia entre lo que se busca y se consigue, valorando si los cambios afectan negativamente al resultado, o por el contrario, lo mejoran.

4.3.2. POSTPRODUCCIÓN DE “EN BLANCO”

En el siguiente apartado se describe el trabajo seguido a la hora de editar el cortometraje: desde la edición de vídeo, pasando por la corrección de color, hasta la edición de sonido. Del mismo modo, se comenta el proceso seguido a la hora de elaborar los títulos de crédito.

4.3.2.1. EDICIÓN DE VÍDEO

ESTRUCTURA 01:

Para editar la primera estructura comenzamos por importar el material de vídeo al programa Adobe Premiere Pro, y siguiendo el guion técnico, empezamos a ordenar las secuencias y planos, buscando en todo momento y como se muestra en la figura, el audio correspondiente a cada una de ellas:

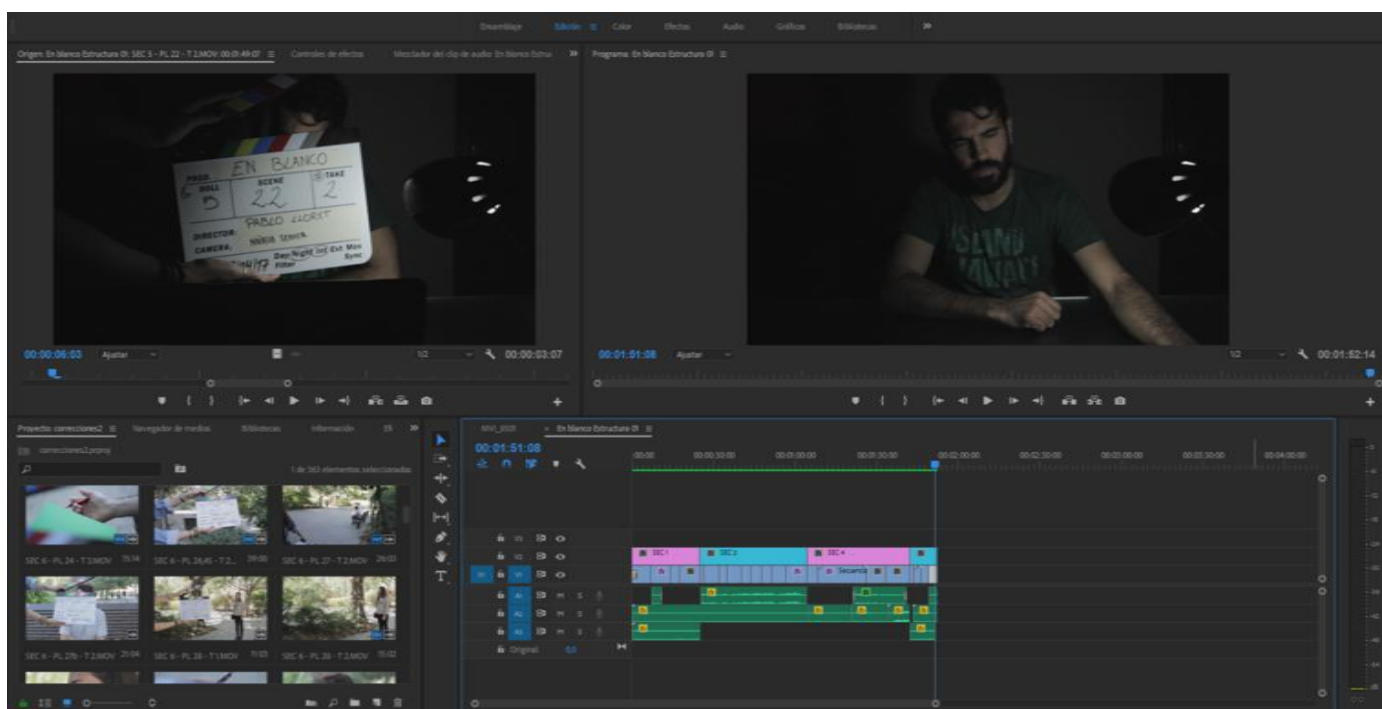


Figura 21. Proyecto durante la primera etapa de montaje

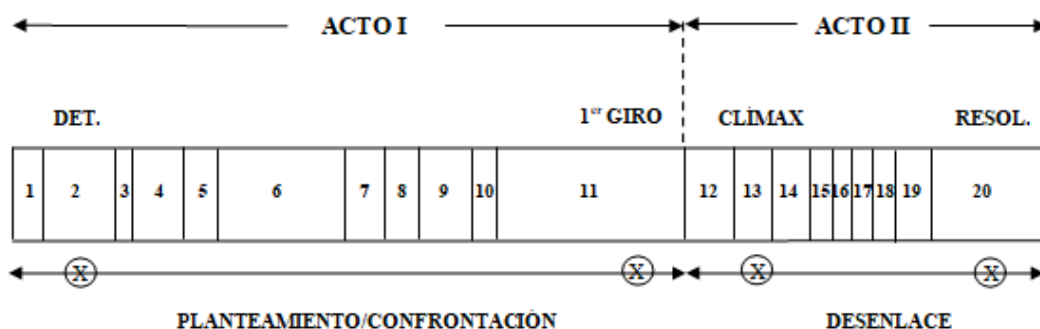
De lo que se trata aquí es de respetar lo máximo posible el esquema planteado durante la preproducción. Sin embargo, y como es evidente, los problemas ocasionados durante el rodaje van a afectar de un modo u otro a esta estructura. Esto se debe a que la falta y modificación de algunos planos van a impedir su uso, y por tanto, la coincidencia exacta del montaje con el planteamiento inicial.

Para expresar de un modo más detallado estos cambios, en los anexos se introduce una nueva versión del guion técnico en la que se indican los planos concordantes (en verde), los planos variados durante el rodaje (en amarillo) y los planos inexistentes (en rojo). Así, podemos apreciar tanto el seguimiento de la estructura general del corto, como el de la microestructura de cada una de sus secuencias.

Además, cabe señalar que al mantener todas las secuencias y planos indicados en el guion, incluso aquellos con errores evidentes e inaceptables, se obtiene un resultado más que mejorable. Resultado a partir del cual podemos hacernos una idea de la importancia que tiene el proceso de producción en la estructura. Y es que los problemas o dificultades ocasionados durante el rodaje, van a afectar de forma directa sobre el material que emplearemos en la postproducción y, consecuentemente, sobre la calidad del film. Esto se puede apreciar, por ejemplo, en algunos planos de las secuencias 7 y 8, en los que en ocasiones se puede ver el micrófono dentro del plano; o en otras secuencias en las que, a pesar de tratarse de tomas admisibles, la estética del plano deja mucho que desear.

Por otro lado, es importante destacar que la producción no es la única culpable del resultado, pues la estructura inicial también puede tener errores y no terminar de funcionar. Esto se aprecia especialmente al final del cortometraje, cuando se suceden las repeticiones de los sueños de Álex. Al no haber una buena planificación, el montaje es complicado y el resultado inadecuado. Es por ello por lo que, una vez editado, se plantea una nueva estructura, la estructura 02, que además de eliminar los errores de grabación, solventa las conexiones entre planos y secuencias, logrando un resultado más armónico y correcto. Sobre esta versión, además, se realiza una corrección de color y de audio que permite mostrar una mayor diferencia entre ambas versiones.

Antes de pasar a analizar esta nueva estructura, vamos a observar el esquema resultante del primer montaje, con tal de comparar la idea inicial con la final:



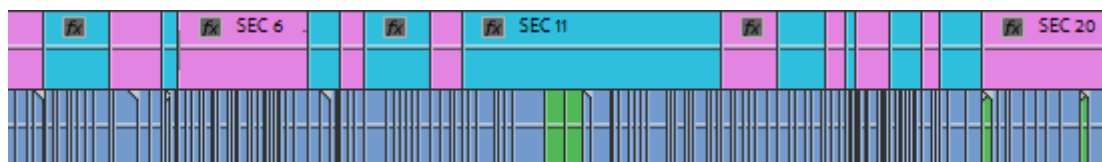


Figura 22. Comparación del diseño con su resultado tras el montaje

Como se puede observar, la estructura del primer y segundo acto tras el montaje se mantiene muy similar a la del diseño previo. La única diferencia es que en el primer acto desaparece una de las secuencias planteadas, la 3, al unirse con la secuencia 4 durante el rodaje. Por otro lado, encontramos diferencias en cuanto a la duración de cada una de las secuencias. Esto se puede apreciar especialmente en el primer acto, donde se disminuye notablemente la duración de la secuencia 5 y se aumenta la de la 11. Los cambios en cuanto a los planos se observan más fácilmente en el documento anexo.

ESTRUCTURA 02:

Teniendo en cuenta todo ello, pasamos a analizar el montaje de la segunda estructura. La principal labor a la hora de editar esta versión consiste en valorar qué secuencias y planos valen la pena, para así decidir cuáles se van a mantener y cuáles se van a modificar o descartar. Ya no se trata de seguir el guion literario y técnico al pie de la letra, sino de valorar las posibilidades del material para lograr el mejor resultado posible. Como señala la editora Carol Littleton, es el momento de asumir que “el guion ha sido una guía maravillosa durante el rodaje, pero es hora de ponerse a trabajar con el material rodado” (Seger y Whetmore, 2004: 230). En el primer corte o ensamblaje “tenemos en cuenta todos los elementos del guion. Contamos con todos los planos que se han rodado y somos conscientes de todos los aspectos que en algún momento han sido considerados” (Seger y Whetmore, 2004: 230). Pero una vez terminada la primera versión, ya podemos hacer nuevas interpretaciones y redefinir nuestro trabajo. Ya estamos preparados para reordenar los elementos del film y obtener, como se observa en la figura, una nueva versión del corto: la versión definitiva.

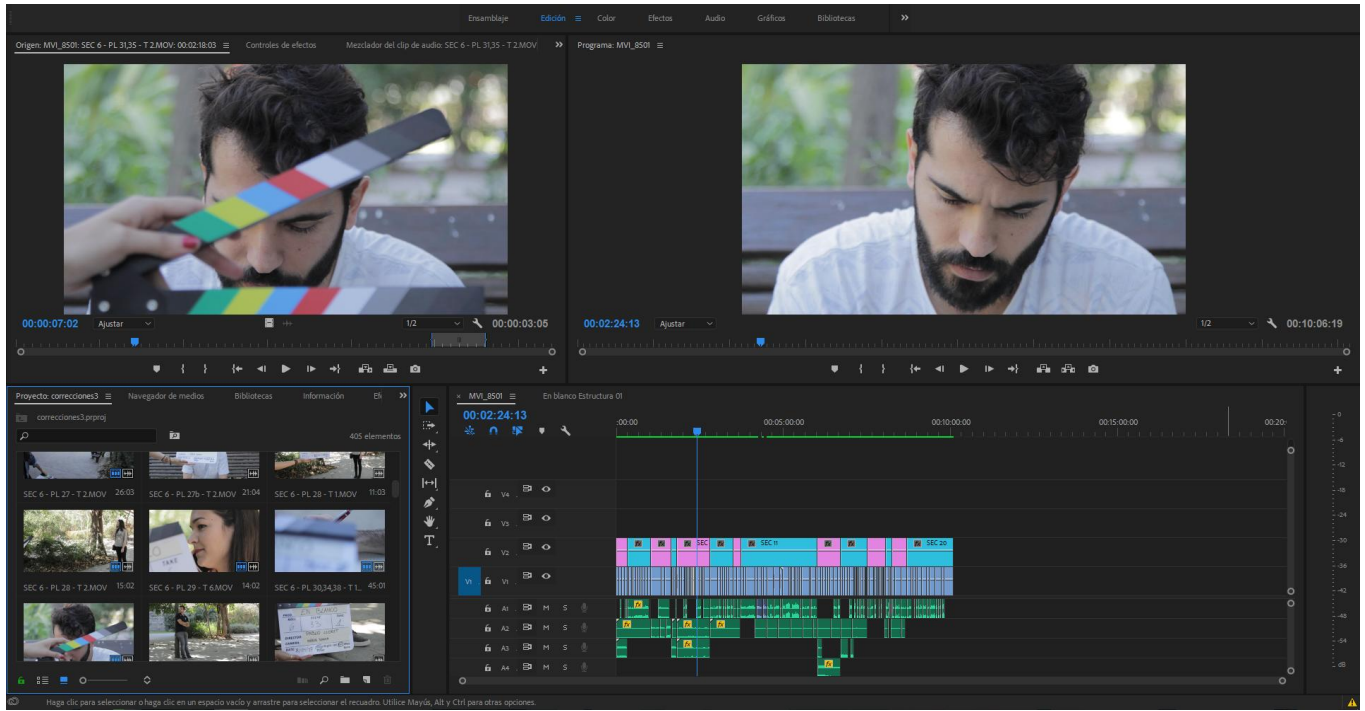


Figura 23. Proyecto durante las últimas fases del montaje

Así, con el montaje terminado, podemos hacer una comparación entre el esquema planteado en el diseño de estructuras y la estructura final:

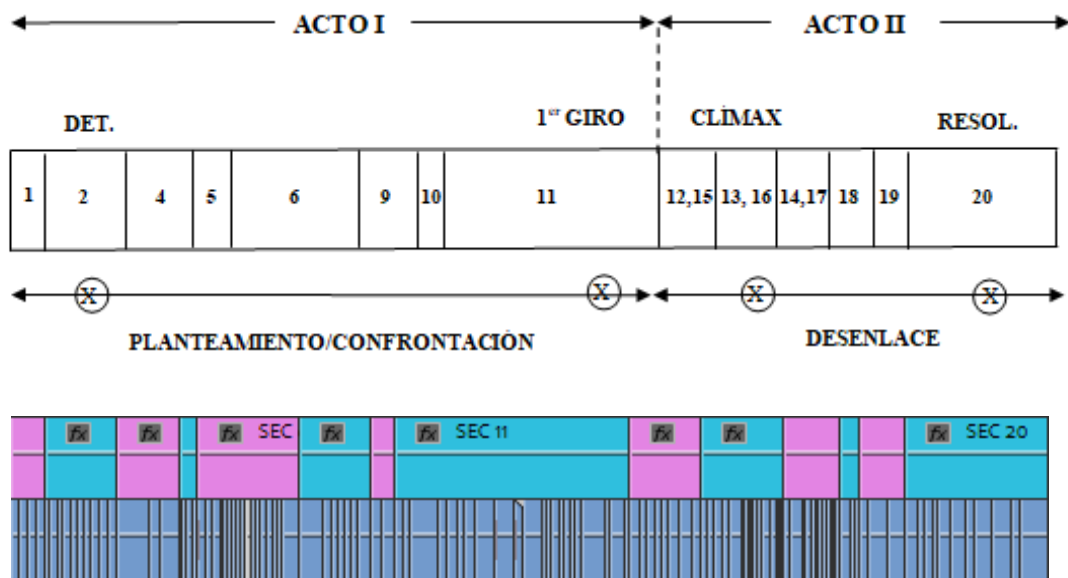


Figura 24. Comparación del diseño con su resultado tras el montaje

Como se puede apreciar, no existe una gran diferencia entre el diseño y el resultado. Si bien es cierto que se acortan o alargan algunas de las secuencias, la estructura general se mantiene bastante fiel a la de la figura. De hecho, la estructura global del primer acto se mantiene igual, ya que al disminuir las secuencias 5 y 9, la

secuencia 11 cubre el espacio de tiempo que se había contemplado; y al disminuir la duración de la secuencia 18, se compensa la ampliación de las número 13, 16 y 19, manteniendo también en el segundo acto la idea inicial.

Aún así, esto no tiene importancia porque hablamos de un esquema previo que tan solo se toma como referencia. Lo que realmente interesa es su relación con el esquema anterior, el de la primera estructura. Para apreciar esto con mayor claridad, se adjunta una nueva versión del guion técnico, en la que además de las indicaciones comentadas, se marcan en color gris aquellos planos que se han decidido suprimir; y dos figuras de cada una de las estructuras en las que podemos observar una modificación, no solo de la estructura general del corto, sino también de la de cada una de sus secuencias:

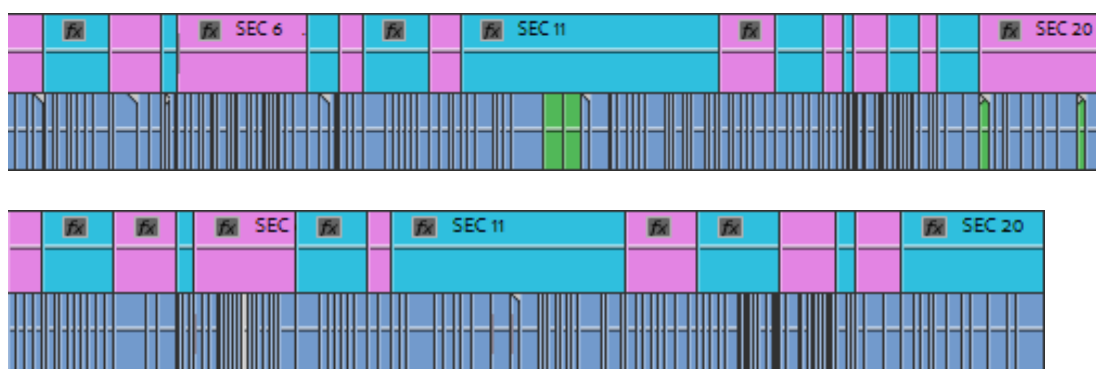


Figura 25. Comparación de las estructuras 1 (arriba) y 2 (bajo)

En cuanto a la estructura general, podemos observar una variación en la duración de los actos y en consecuencia, en la duración del corto. Al descartar varias de las secuencias en la segunda estructura, pasamos de una versión de 12 minutos y medio a una versión de 11 minutos aproximadamente. Respecto a la estructura y tratamiento de cada una de las secuencias y sus planos, conviene comentar más detenidamente algunos de los cambios realizados:

SEC. 1: En esta secuencia se produce un gran cambio al emplear una serie de planos que, aunque no fueron contemplados en el guion técnico, sí lo fueron durante el rodaje. Con ello se busca mejorar la estética de la secuencia y alcanzar un mayor dinamismo con los cortes en movimiento. En cualquier caso, se mantiene ese ritmo lento que nos acerca a la interioridad del personaje y con el que se juega en muchas ocasiones alargando la duración de los planos. Y es que cuando cortas una toma también cortas el pensamiento que había de la toma. Por eso, es interesante aguantarla un cierto tiempo y permitir que las cosas ocurran.

SEC. 2, 4 y 5: En estos casos se suprime uno de los planos de la secuencia. En la secuencia 2 el plano general del inicio de la conversación ya que el cableado de la luz se ve al fondo y estropea la toma; en la secuencia 4 el plano general de la estación por estar desenfocado y contrastar con el siguiente; y en la secuencia 5 el plano frontal de Álex que no termina de encajar con el resto.

SEC. 6: La modificación de esta secuencia se debe a una cuestión de tiempo y redundancia. En la primera estructura vemos como Álex observa y anota el comportamiento de un gran número de desconocidos, hasta que por fin se decide a seguir a uno de ellos. La secuencia se hace larga y un tanto repetitiva, ya que a partir del tercer caso el espectador puede comprender las intenciones de Álex. Es por ello por lo que en este nuevo esquema se reduce el número de personas, manteniendo el sentido de la secuencia y logrando reducir la duración total de la historia.

SEC. 7 Y 8: Estas secuencias se descartan, pues como ya indicamos, fueron grabadas en muy poco tiempo y no alcanzan la calidad deseada. Además, al hacerse referencia a esta acción en la conversación que le sigue, mostrar la persecución se vuelve innecesario.

SEC. 11: El principal cambio que podemos observar en el planteamiento de esta secuencia es la eliminación del final, cuando Álex se levanta, se acerca a Paula y se marchan de la terapia. Al montar estos planos y unirlos con los siguientes, parecía que algo fallaba y dificultaba la comprensión de los sueños. En este sentido, se decide eliminar esta parte y terminar con un plano medio de Álex ensimismado.

Otros cambios apreciables tienen que ver con cuestiones técnicas e interpretativas. Durante la secuencia se cambian dos planos con zoom manual por planos fijos, y se realiza un inserto durante la intervención del primer participante de la terapia, José, para disimular sus fallos. Como señala el editor Bill Reynolds, en ocasiones “puedes salvar una mala interpretación colocando parte del diálogo en voz en off o sobre un plano de reacción de otro actor” (Seger y Whetmore, 2004: 245).

SEC. 12 -15, 13 -16 Y 14 -17: En este caso se opta por fusionar las secuencias 12, 13 y 14 con sus resoluciones, las secuencias 15, 16 y 17, con tal de eliminar esas repeticiones molestas e inconexas que se observan en la primera versión. A la hora de montar estas secuencias se tiene en cuenta dos aspectos fundamentales: por un lado la profundidad de campo y por otro lado la duración de cada una de las secuencias. De lo que se trata es de crear una sucesión lógica de los sueños jugando con estos dos elementos, y para ello se intenta crear una progresión de más a menos profundidad de

campo (huerta, parque, librería) y de más a menos tiempo (50, 40 y 30 segundos). Esto último, sin embargo, no se logra, ya que la secuencia del parque es demasiado larga y se prefiere jugar con la profundidad, que proporciona un resultado más interesante.

4.3.2.2. CORRECCIÓN DE COLOR

Una vez finalizada la edición es el momento de iniciar la corrección de color. Como se puede observar en el montaje de la primera estructura, a lo largo del cortometraje se producen muchos cambios de color debido al uso de diferentes cámaras y a la variación de la luz en los distintos espacios. Esto provoca que la sucesión entre planos y secuencias sea incoherente y resta realismo a la historia. En el siguiente apartado se pretende mostrar los pasos seguidos a la hora de corregir estas desviaciones, con tal de lograr un mayor equilibrio y una mayor cohesión dentro de la historia. Estos pasos se han realizado con la herramienta Lumetri de Adobe Premiere Pro, y son los siguientes:

1. CORRECCIÓN PRIMARIA:

Para conseguir un mayor realismo es necesario que la sucesión entre planos sea coherente en cuanto a la iluminación. En este sentido, se parte de una versión de luminancia y se ajustan los puntos de negro y de blanco, respectivamente. Es importante tener en cuenta que no debemos alcanzar ni sobrepasar los límites ya que de lo contrario corremos el riesgo de acabar con una imagen llena de zonas negras y recortadas o con una imagen llena de zonas blancas y quemada. Para evaluar estos aspectos, utilizamos el monitor de forma de onda que nos muestra los valores de cada uno de ellos.

2. CORRECCIÓN SECUNDARIA:

Una vez llevada a cabo esta tarea, es el momento de corregir la desviación de color. Para ello, conviene observar cual es el color predominante, reducirlo, y aumentar su complementario. Aquí es donde se produce un problema ya que este tipo de corrección no es del todo independiente de la corrección primaria. De hecho, al retocar los verdes estaremos modificando la luminancia. Es por ello, por lo que la idea del método es variar el canal verde lo mínimo posible, y efectuar los cambios de color sobre el rojo y el azul. Para evaluar todos estos aspectos utilizamos el vectorscopio YUV.

Una vez hecho esto ya hemos realizado la corrección básica. Ahora debemos llevar a cabo un tercer paso:

3. CORRECCIÓN DE GAMMA:

A estas alturas, nos alejamos de las cuestiones técnicas y nos acercamos a una cuestión de gusto personal. Aquí es donde trabajamos la gama tonal en grises (blanco y negro) y hacemos que la señal esté a nuestro gusto.

A continuación se muestran varias capturas de pantalla del proceso de trabajo realizado sobre uno de los planos de “En blanco”:



Figura 26. Primer paso: Corrección primaria (iluminación)

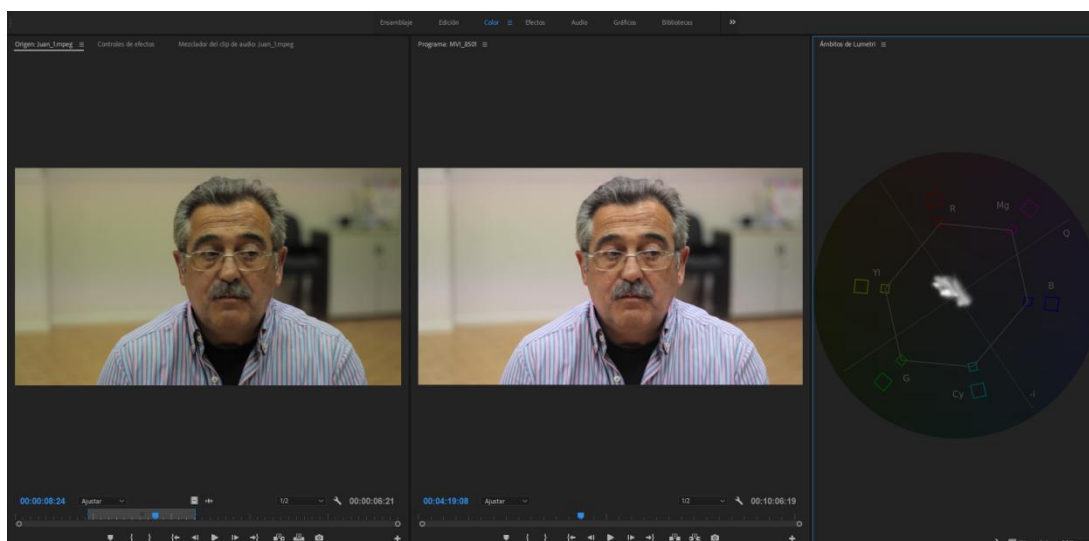


Figura 27. Segundo paso: Corrección secundaria (color)

4.3.2.3. EDICIÓN DE SONIDO

Aunque el sonido suele pasar desapercibido frente a la imagen, su tratamiento y edición resulta fundamental, ya que por muy bueno que sea el aspecto visual, si el sonido falla, falla también el conjunto. Desgraciadamente, “En blanco” tenía muchos errores de sonido. En el siguiente apartado se comentan los pasos llevados a cabo para solventar estos errores y lograr un mejor resultado:

1. LIMPIEZA DE RUIDOS:

Uno de los primeros pasos a la hora de corregir el audio consistió en tratar de eliminar o disminuir el ruido de fondo de las pistas mediante la herramienta de reducción de ruido del programa Adobe Audition.

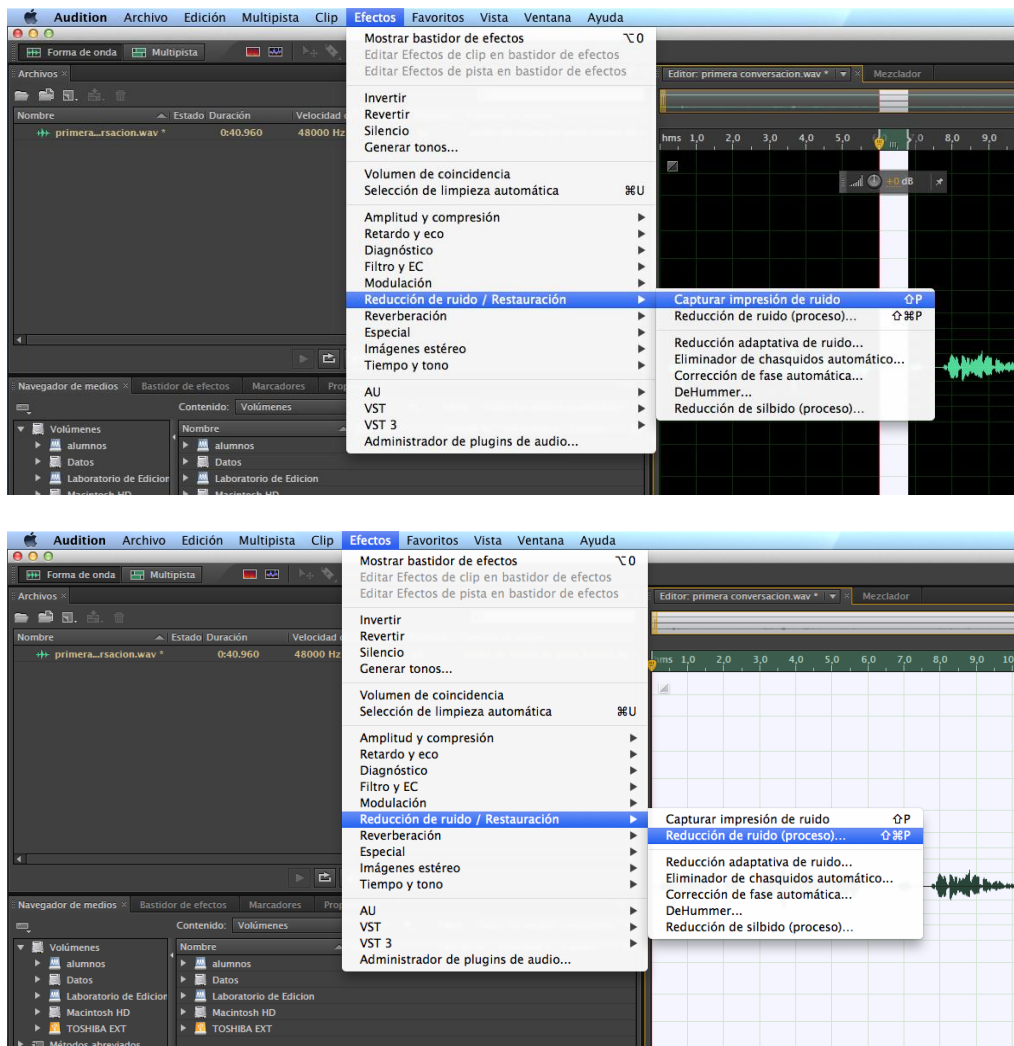


Figura 28. Reducción de ruido en Adobe Audition

Con ella, muchos de los audios contaminados mejoraron notablemente aunque otros continuaron sin cambios. En estos casos se decidió recurrir al doblaje de los actores.

2. DOBLAJE DE ACTORES:

Uno de los pasos fundamentales para mejorar el audio del cortometraje consistió en volver a doblar a los actores en las escenas que tenían lugar en el exterior. Esto se debe a que el viento es muy difícil de controlar y su presencia producía un ruido molesto y difícil de corregir. Así, se contactó con algunos de los actores y se repitieron los diálogos necesarios, tratando en todo caso, de lograr una buena sincronización entre imagen y sonido. Para realizar estas grabaciones se empleó un micrófono Rode y el programa Adobe Premiere, que permitía a los actores visualizar y escuchar la escena mientras la doblaban.

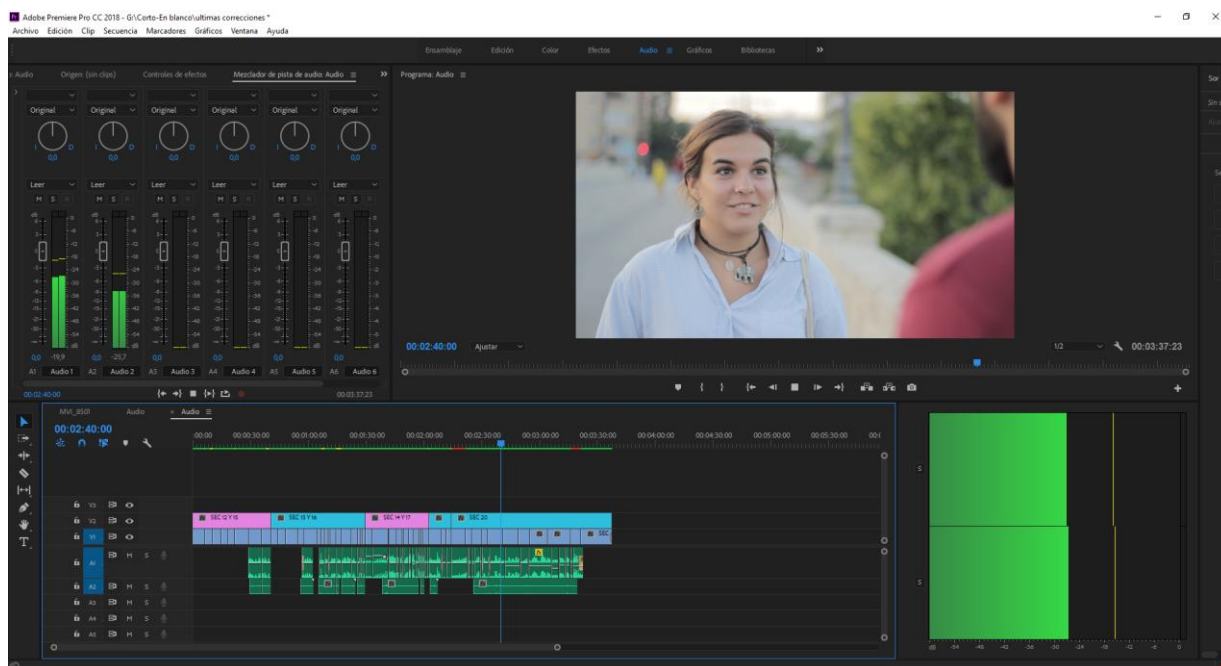


Figura 29. Proceso de doblaje en Adobe Premiere Pro

3. INSERCIÓN DE SONIDOS AMBIENTE:

Tras solucionar estos problemas, el siguiente paso consistió en buscar - y en algunos casos grabar - los audios que se emplearían como sonido ambiente. Para ello, se utilizó la biblioteca online freesound.org, y en el caso de las grabaciones, se utilizó un micrófono Rode y una grabadora Zoom.

Una vez conseguidos los audios, se pasaron los diálogos de Premiere a Pro Tools mediante una exportación OMF, y se fueron colocando los ambientes y la música en su lugar correspondiente. En el caso de la música recurrimos a la Librería de Youtube y a la participación de Rubén Melià, un joven compositor que amablemente aceptó crear la música que acompañaría el cortometraje.

4. MEZCLA Y ESPACIALIZACIÓN:

Después de realizar lo pasos mencionados, se debía reelaborar el material y construir indicios que aportaran realismo a la imagen. Para ello se emplearon diferentes efectos en función de la secuencia y sus necesidades.

- SEC 4 (Metro): Para los momentos en que Álex lleva los auriculares se introduce un filtro de paso bajo con una frecuencia de corte de 1 kHz y una pendiente de 6 db/oct, que atenúa las altas frecuencias y aporta sensación de lejanía a las voces.

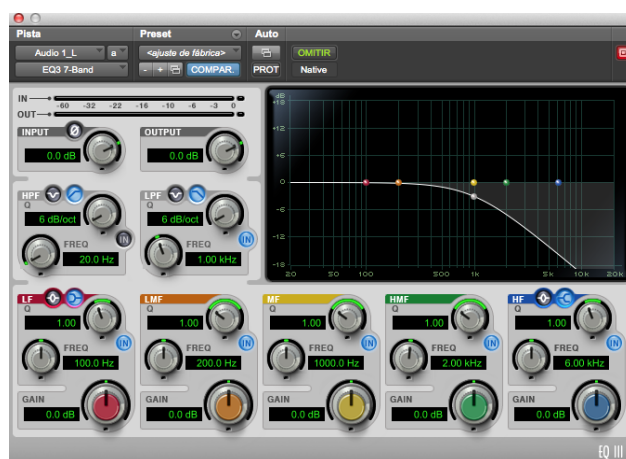


Figura 30. Filtro de paso bajo

Este efecto se automatiza para aplicar un cambio de sonoridad cuando pasamos del rostro de Álex a la conversación de los personajes. Al acercarnos a estos ya no escuchamos las voces como lo hace el protagonista, es decir, a través de los auriculares, sino como si nos encontrásemos frente a ellos en la estación de metro. El filtro se vuelve a activar más tarde en la secuencia del parque, cuando se escucha hablar a los personajes pero estos todavía no aparecen en pantalla, o en la secuencia de la carretera, en el plano que se sitúa en el interior del coche.

En el caso de la música y el sonido del teléfono móvil al bajar el volumen, se introduce un ecualizador con filtro telefónico para dar la sensación de que estamos escuchando lo mismo que escucha el personaje principal. Para ello, se emplea uno de los presets del propio programa: *Telephone 2*.

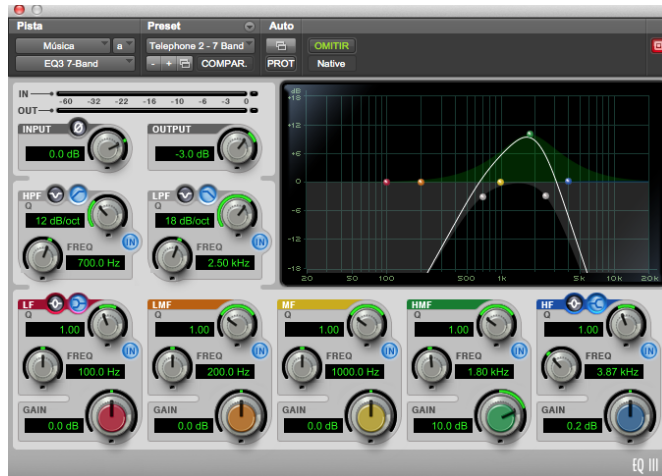


Figura 31. Filtro telefónico

Por último, se introduce una reverberación sobre las voces para que estas se adecuen un poco mejor al espacio en el que se encuentran: una estación de metro. En este caso se introduce el efecto D-Verb y se selecciona un espacio cerrado (Hall) y amplio (large) con poco tiempo de reverberación (700ms) y poco procesado de la señal (10%). Lo que se busca aquí no es conseguir un gran efecto, sino aportar un poco más de realismo a las voces.



Figura 32. Reverberación metro

- SEC. 6 (Parque), SEC. 12 y 15 (Carretera), SEC. 13 y 16 (Plaza) y SEC 20 (Calle): En estas secuencias se introduce un ecualizador para resaltar los tonos medios de las voces, así como una reverb para que las voces grabadas en estudio parezcan situarse en un espacio abierto.

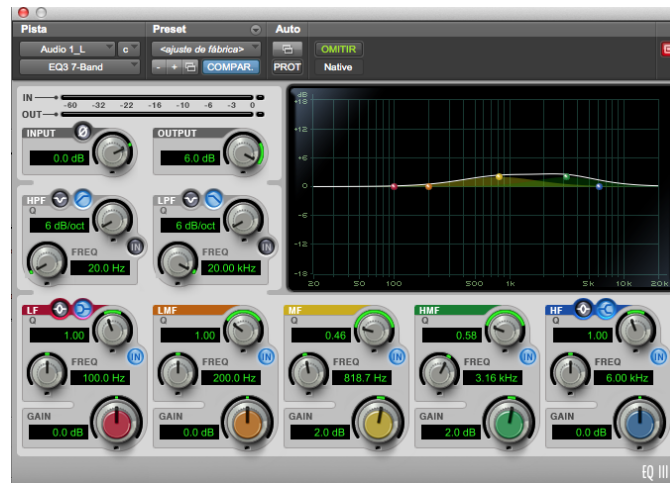


Figura 33. Filtro medias frecuencias



Figura 34. Reverberación exterior

5. PANORAMA:

El último paso consiste en panning algunos de los ambientes del corto para situar los distintos personajes y elementos de la historia en el espacio de la acción. Esto se puede apreciar en la secuencia del parque, donde cada sonido se inicia en el canal por el que se acercan y alejan los personajes, o en la secuencia de la carretera, donde escuchamos el coche primero por la derecha y posteriormente por la izquierda.

4.3.2.4. ELABORACIÓN DE LOS TÍTULOS DE CRÉDITO

Para finalizar la pieza es imprescindible elaborar unos títulos de crédito en los que incluir la información sobre el equipo que ha participado en el cortometraje. Para ello, se ha aprovechado la asignatura de Grafismo Cinematográfico impartida por Beátriz Herráiz Zornoza, y se han elaborado dos secuencias (inicial y final) que ayudan a dar el broche final a “En blanco”. Los pasos a seguir para la creación de los títulos han sido los siguientes:

En primer lugar se ha elaborado un *briefing* en el que se abordan diversas cuestiones como el *target* al que va dirigido, el género al que pertenece o los conceptos e ideas centrales del cortometraje. A continuación se ha ampliado la información con aspectos referentes al estilo: se han diseñado varios *moodboards*, se ha establecido la paleta de color y se han realizado bocetos de lo que podría ser la secuencia. Finalmente, antes de la grabación y edición de los mismos, se han elaborado *styleframes* con el diseño que se pretende alcanzar. Para comprender mejor este trabajo, al final del documento se anexa una recopilación de los pasos comentados.

En cuanto al significado de la secuencia, lo que se busca es hacer un símil entre las gotas de tinta y la inspiración del personaje. Al principio de los créditos vamos viendo unas gotas que caen sobre el papel. Estas gotas, en blanco y negro, representan la falta de inspiración de Álex. Pero en un momento determinado, estas gotas comienzan a mezclarse con otras de colores más vivos, hasta que al final las gotas en blanco y negro desaparecen. Así, se plasma la evolución del personaje al conocer a Paula y reavivar su imaginación.

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES

En este apartado se presentan una serie de conclusiones en las que se documentan la obtención o no de los objetivos, los problemas sufridos a lo largo del proyecto y el resultado final; así como una serie aportaciones personales, basadas en la experiencia y el aprendizaje obtenido.

5.1. CUMPLIMIENTO DEL OBJETIVO

El principal objetivo del siguiente trabajo consistía en descubrir las posibilidades de construcción de un cortometraje, teniendo en cuenta las estructuras planteadas durante las diversas fases de producción. Una vez finalizado el proyecto, podemos afirmar que este fin se ha alcanzado satisfactoriamente, ya que hemos podido observar la evolución que sufre un producto audiovisual concreto, desde su planteamiento en la preproducción, donde surge la idea y esquema inicial, hasta su finalización en la postproducción, donde debido a los errores de planificación y dificultades de rodaje, se produce un cambio respecto al guion original.

De este modo, se ha tomado como punto de partida la fase de preproducción del cortometraje “En blanco”, y realizando una escaleta del guion y un diagrama de su estructura, se ha analizado la idea y esquema general de la que partimos. A continuación, se ha documentado el proceso de producción comentando los problemas sufridos durante el rodaje, y se han estudiado y plasmado los cambios estructurales que influyen en el proceso de postproducción. Y para finalizar, y teniendo en cuenta la evolución de esta estructura, se han diseñado diferentes esquemas que podrían adecuarse a la historia y se han escogido aquellos más convenientes para demostrar los cambios sufridos desde la elaboración del guion hasta la finalización del proyecto.

5.2. CONCLUSIONES SOBRE EL PROYECTO

Mediante este trabajo hemos podido observar que la evolución en el proceso de construcción en cualquier producto audiovisual, se debe a que el guion puede sufrir una serie de modificaciones desde su elaboración hasta la elaboración del guion técnico, y más tarde, durante el proceso de producción, donde cualquier sorpresa puede afectar en la planificación y el material del que dispondremos. En este sentido, a la hora de editar un producto, se ha de diseñar un nuevo esquema que solvete los problemas

ocasionados durante la producción, y que aunque se aleje de la idea planteada, dé como resultado un producto coherente y de calidad.

Se trata, en definitiva, de prestar atención al contenido y a la forma de la historia, a la narración que se construye y a cómo se construye desde un punto de vista estructural.

5.3. PROBLEMAS Y SOLUCIONES

El principal problema a la hora de realizar el proyecto ha sido encontrar bibliografía que abordara la estructura y diseño del guion de cortometrajes. Si bien es cierto que el largometraje ha sido estudiado por parte de diversos autores, tan solo se han encontrado dos o tres obras centradas en la construcción de la estructura del film de formato corto. Además, estos estudios han empleado el largometraje como base para su definición y caracterización, por lo que el marco teórico del trabajo se ha debido centrar en la estructura del largometraje, para más tarde comprender las variaciones en la construcción y el diseño de un corto.

Por otro lado, se han encontrado muy pocos estudios centrados en la evolución de la estructura, desde el proceso de producción hasta el momento de la postproducción. Existe una gran cantidad de bibliografía en la que se explica cada uno de los pasos a seguir a la hora de elaborar un producto audiovisual concreto. Sin embargo, pocos destacan los cambios que sufre el guion desde su planteamiento inicial hasta su finalización durante el montaje. En este sentido, la experiencia ha sido la principal fuente de información a la hora de abordar las diferentes estructuras de “En blanco”.

En cuanto a la edición del mismo, los problemas se han debido a que nos encontrábamos frente a un producto con un año de antigüedad. Esto es relevante porque errores que habrían podido solventarse a los pocos días de rodaje, han debido solucionarse modificando o descartando material durante el proceso de postproducción. Esto no ha sido perjudicial para la edición del vídeo, ya que nos ha permitido demostrar cómo la modificación en la estructura del guion puede y debe realizarse para mejorar el producto final. No obstante, en el caso del audio y a pesar de los esfuerzos realizados, sí ha provocado dificultades importantes, al encontrarnos con ruidos difíciles de eliminar y disimular.

En cualquier caso, estos problemas se han tratado de solventar del mejor modo posible, y creemos que el resultado final, en comparación con la primera estructura, demuestra los esfuerzos por conseguir un resultado más que aceptable.

5.4. APORTACIONES PERSONALES

Tras realizar el proyecto, solo cabe mencionar algunas de las cuestiones que se han aprendido con el fin de ayudar a todo aquel que se disponga a editar un cortometraje o cualquier otro producto en el que se siga el proceso de producción comentado. Estas cuestiones se centran en la experiencia obtenida durante la elaboración del trabajo, y por tanto, no tienen porque funcionar o seguirse en todos los casos. Sin embargo, es importante tenerlas en cuenta ya que pueden facilitar el desarrollo de futuros proyectos y solventar posibles errores.

Uno de los conceptos que se han aprendido durante la elaboración del proyecto es que el primer paso a la hora de elaborar un guion es saber exactamente lo que vamos a hacer. Dependiendo de la duración que queramos dar a una historia, esta va a tener que ajustarse a una estructura y unas características concretas: las del largometraje o las del cortometraje.

También se ha demostrado que a pesar de todo, el planteamiento inicial no es el elemento principal, sagrado e inamovible, que en ocasiones los estudiantes nos obcecamos en respetar. La preproducción y todo el material diseñado durante este proceso, no es más que un paso dentro de toda una cadena de trabajo en la que la producción, y especialmente la postproducción, juegan un papel fundamental.

Y finalmente, se ha demostrado que en el montaje todo cuenta. No se trata tan solo de ordenar los planos y secuencias uno tras otro. Se trata de jugar con el ritmo de la historia, con la interioridad de los personajes y con las posibilidades de los actores, para alcanzar el mejor resultado posible.

BIBLIOGRAFÍA

- ADELMAN, K. (2004). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Robinbooks.
- BORDWELL, D. (2009). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- CARMONA, R. (2010). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.
- CHATMAN, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- CHION, M. (1994). *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Cátedra.
- CLEGER, O., y DE AMO, J. (2014). *La educación literaria y la e-literatura desde la minificción. Enfoques hipertextuales para el aula*. Barcelona: Universitat de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/67641> [Consulta: 22 de abril de 2018].
- COOPER, P., y DANCYGER, K. (1998). *El guion de cortometraje*. Madrid: IORTV.
- ESPINOF. *Entrevista exclusiva con Jaco Van Dormael, director de 'Las vidas posibles de Mr. Nobody'*. <<https://www.espinof.com/festival-sitges/entrevista-exclusiva-con-jaco-van-dormael-director-de-las-vidas-posibles-de-mr-nobody-me-interesaba-lanzar-preguntas>> [Consulta: 3 de abril de 2018]
- FIELD, S. (2001). *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot.
- FIELD, S. (2001). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid: Plot.
- HUFFINGTON POST. *La historia detrás de 'Timecode', el corto español nominado al Oscar 2017*. <https://www.huffingtonpost.es/2017/01/24/timecode-oscar-2017_n_14361000.html> [Consulta: 15 de abril de 2017]
- ICKOWICZ, L. I. (2008). *El tiempos breves. Apuntes para la escritura de cortos y largometrajes*. Buenos Aires: Paidós.
- MARTÍN, M. (2008). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- MCKEE, R. (2002). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la estructura de guiones*. Barcelona: Alba.
- MORGAN FORSTER, E. (2003). *Aspectos de la novela*. Madrid: Debate.
- Mr. Nobody. (Las vidas posibles de Mr. Nobody. Dir. Javo Van Dormael)*. Pan-Européenne, 2009.
- REISZ, K. (1980). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus.

- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2001). *Estrategias del guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- SEGER, L. (2004). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- SEGER, L., y WHETMORE, E. (2004). *Cómo se hace una película*. Barcelona: Manontropo.
- The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing. (La magia del montaje*. Dir. Wendy Apple). A.C.E, BBC, NHK Enterprises, TCEP Inc, 2004.
- Timecode*. (Dir. Juanjo Giménez Peña). Nadir Films SL, 2016.
- URBEZ, L. (1974). *Cine: el color y el sonido en el cine*. Madrid: Paulinas.
- 50 First Dates (50 primeras citas*. Dir. Peter Segal). Anonymous Content, Flower Films, Happy Madison, 2004.