

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“Montaje del cortometraje de ficción
Mínima Línea”**

TRABAJO FINAL DE

Autor/a: Cristina Sáez Villalba

Tutor/a: Héctor Julio Pérez López

GANDIA, 2018

Resumen

En este trabajo me gustaría tratar el montaje como proceso artístico y creador. Del documental *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing* (2004) podemos extraer dos conclusiones muy interesantes y que he intentado seguir: la primera de ellas sería la concepción del montaje como el elemento que diferencia al cine del resto de artes ya que se encarga de guiar el ojo del espectador y su atención. La segunda conclusión, ligada a esto último sería la capacidad del montaje para influir en los sentimientos e impresiones del público. Teniendo esto en cuenta, no podemos tratar el montaje como un mero procedimiento técnico. El montaje es el encargado de dar la forma final a la película y se piensa en él desde el principio del proceso creativo ya que nuestras ideas, las imágenes que tenemos en la cabeza aparecen 'montadas'.

El montaje de *Mínima Línea* se basa en estos principios y en este texto se expone y justifica el proceso creador de este cortometraje donde he aplicado distintas técnicas y teorías del montaje.

Palabras clave

Montaje, edición, cortometraje, postproducción, recursos narrativos

Abstract

In this project I would like to talk about the editing as and artistic and creator process. Of the documentary *The cutting edge: The Magic of Movie Editing* (2004) we can draw two conclusions very interesting that I have tried to follow: the first one would be the conception of editing as element there distinguish the cinema from the rest of arts since it guides the spectators eye and their attention. In second place and all related would be the capacity of editing to affect the feelings and impressions of audience. Bearing in mind that we can't address the editing process just like a simple technical procedure. The editing process is in charge of giving the final shape to the film and it is considered from the beginning of the creative process as our thoughts, the images in our mind appear edited.

The editing of *Mínima Línea* is based on these values and this text states and shows the creating process of this short film where I have applied different techniques and editing's theories.

Keywords

Editing, short film, postproduction, narrative resources

1. Introducción.....	3
2. Objetivos.....	4
3. Metodología.....	5
3.1. Preproducción y rodaje.....	5
3.2. Postproducción.....	7
4. Marco teórico.....	11
4.1. El montaje cinematográfico.....	11
4.2. La narración fílmica del espacio onírico.....	14
5. El montaje de <i>Mínima Línea</i>	17
5.1. Secuencia 1.....	18
5.1.1. Secuencia de transición.....	22
5.2. Secuencia 2.....	24
5.3. Secuencia 3.....	28
5.4. Secuencia 4.....	34
5.5. Secuencia 5.....	38
5.6. Secuencia 6.....	48
6. Conclusiones.....	53
7. Bibliografía y videografía.....	54
8. Anexos.....	55
8.1. Anexo 1.....	56
8.2. Anexo 2.....	57
8.3. Anexo 3.....	72
8.4. Anexo 4.....	80
8.5. Anexo 5.....	88

1. Introducción.

En septiembre de 2017 Eva Mir, una amiga y estudiante de dramaturgia de la Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid me envió el libreto de una pequeña obra de teatro que había escrito lanzándome la idea de poder hacer una adaptación cinematográfica de la misma. Su naturaleza teatral limitaba la historia en muchos aspectos pero tenía claro desde un primer momento todas las posibilidades que tenía. Sabía que se podría realizar una buena adaptación y que además tenía unos elementos y entresijos que me permitirían experimentar con el montaje, con diversos recursos narrativos y puntos de vista para crear una pieza compleja y original.

Así es como surgió *Mínima Línea* y mi decisión de desglosar el montaje de este cortometraje como mi trabajo de fin de máster. En la siguiente tesina me propongo tratar el montaje cinematográfico como un proceso creativo y no solo como una parte técnica dentro de las fases de creación de una película. Mediante una justificación detallada de la estructura de cada secuencia pretendo darle un sentido y una intención a cada corte o transición.

Mínima Línea nos cuenta la historia de Aria, una joven que ha pasado un año interna en un centro médico tras sufrir un supuesto accidente y quedar en coma. Al salir de este, únicamente tiene leves recuerdos sensoriales y los datos que le ha proporcionado el personal del hospital y que ella ha tenido que creer. Sin embargo, poco a poco, Aria va recuperando fragmentos de su historia y trata de completarla, resultándole muy diferente a la historia que le han creado en el hospital. Fer, un joven y principiante enfermero, quien ha pasado con ella la mayor parte del tiempo, la acompaña en su último día antes de que le den el alta, llevándola a dar un paseo hasta donde tuvo el accidente. Es en ese momento cuando Aria va a desafiar a Fer intentando encontrar respuestas sobre su verdadero pasado, llegando a descubrir incluso que no fue un accidente lo que realmente la dejó en coma. El descubrimiento de un pasado y de las voluntades de la víctima antes de perder la memoria, hace replantearse la moralidad y la licitud de reconstruir o no la vida de una persona, aunque esto pueda hacerle daño.

El compromiso de *Mínima Línea* es contar una historia acerca de las voluntades de los individuos y de la libertad de decisión en un terreno donde los personajes se ponen en el límite de lo moral y lo humano.

2. Objetivos

“El montaje (...) es una manera de entender y de dar a entender”. (Amiel, 2005, p. 86).

Con esta cita de Vincent Amiel podríamos definir el objetivo principal de este trabajo que consiste en la elaboración de un cortometraje de ficción cuyo peso narrativo radica en el montaje. Sin embargo, antes de entrar en los objetivos artísticos y narrativos propios del montaje que busco conseguir con este trabajo, me gustaría enumerar una serie de objetivos básicos que he perseguido para obtener un buen resultado final.

Estos objetivos más ‘técnicos’ por así decirlo, son fundamentales para poder desarrollar una buena creación artística con el montaje y entre ellos se encuentran:

1. Realizar una buena planificación del montaje.
2. Visualización y selección de tomas.
3. Estructuración del material rodado. Resolución de problemas y cambios surgidos a partir del rodaje.

Con todos estos objetivos cumplidos, puedo desarrollar los objetivos narrativos que perseguía con este trabajo:

1. Elaboración de un montaje rico, utilizando distintos elementos y recursos narrativos.
2. Estudio de distintas técnicas y tipologías de montaje para la creación de distintos efectos.
3. Generación de sentidos en el espectador.
4. Construcción de un espacio - tiempo propio del cortometraje donde a su vez, podemos diferenciar dos espacio - tiempos distintos.

La suma de estos cuatro objetivos darían lugar a *Mínima Línea*, una historia que narra un tema de denuncia social a través de la mente y el testimonio de su protagonista, Aria. Con las distintas técnicas de montaje utilizadas, pretendo representar la subjetividad e interioridad de este personaje para que el espectador pueda sentir un tema tan delicado como la trata de personas desde dentro, generando una empatía con la protagonista, una víctima de este problema social que afecta a miles de mujeres en todo el mundo.

3. Metodología

La metodología seguida en la realización y montaje de este cortometraje y por consiguiente esta tesina de máster he decidido dividirla en dos grandes apartados. Por una parte desarrollaré brevemente la metodología aplicada en el proceso previo al montaje y por otra, me centraré en el flujo y métodos de trabajo durante el proceso de postproducción que es la fase que nos ocupa en este trabajo.

3.1. Preproducción y rodaje.

Tras la primera lectura del guion, esboqué algunas ideas para enriquecer el guion con elementos y recursos cinematográficos basados principalmente en el montaje que la versión teatral no podía tener. Junto con Celia Moreno, encargada de la adaptación y Eva Mir, guionista y co-directora elaboramos distintas versiones del guion puliendo detalles hasta llegar a la versión definitiva (**anexo 2**).

Los jefes de producción Claudia Peña (jefa de producción de Kaboom producciones) y Javier Anatole (Jefe de producción de Marea Escénica) comenzaron al mismo tiempo a realizar los presupuestos y elaborar los planes de financiación del proyecto como se puede observar en el *pressbook* (**anexo 3**).

Con el guion prácticamente definitivo y un plan de viabilidad del proyecto, comenzamos con la búsqueda de localizaciones, fechas y equipo humano para el rodaje. Tanto las localizaciones elegidas como la ficha técnica donde se encuentra reflejado todo el equipo se pueden encontrar también en el dossier de prensa (**anexo 3**).

En la organización de la co-dirección que llevábamos a cabo Eva Mir y yo, ella se encargaba de la dirección de actores y yo de la dirección audiovisual y del equipo técnico durante el rodaje. Por ello, durante la preproducción, ella se encargó de las lecturas de guion y ensayos y yo de la búsqueda de referencias visuales y de la planificación del guion técnico.

Durante los meses de preproducción, me dediqué a buscar referencias e inspiración en otras obras cinematográficas y también en la lectura de distintos libros de montaje para poder realizar una buena planificación de cara al rodaje y a la posterior fase de postproducción. Esto también me sirvió para esbozar un documento de estilo visual que

serviera de referencia a la directora de fotografía Gema Judidías y a la directora artística y responsable de vestuario Lucía Moreno.

Al encargarme de la dirección y del montaje de *Mínima Línea* decidí unir la realización del guion técnico con el plan de montaje. De esta manera, el guion técnico que realicé junto a la directora de fotografía Gema Judidías contemplaba no solo la tipología de planos que se grabarían para cada escena, sino también un plan provisional del montaje de estos planos como se puede observar en el **anexo 4**. Este guion técnico/plan de montaje fue dibujado en storyboard por Sebastián Merino, algo que me resultó de mucha ayuda para poder visualizar mejor los planos antes del rodaje y que también me ha ayudado mucho a la hora de realizar algunas modificaciones previas al montaje y distintas pruebas.

En cuanto al rodaje, fue dividido en dos partes. Los días 23, 24 y 25 de febrero rodamos en la localización principal, donde se desarrolla toda la acción de Aria y Fer.



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3

La segunda parte del rodaje se corresponde con el espacio onírico donde se desarrollan los flashback de Aria. Con esta localización tuvimos algunos problemas de disponibilidad de fechas ya que se trata de un aula de la RESAD (Real Escuela de Arte Dramático) en Madrid. Finalmente rodamos el día 14 de junio con un equipo reducido ya que las necesidades del rodaje no requerían tanto equipo técnico como el rodaje en exterior.



Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6

3.2. Postproducción.

Montaje	Sonido	Color
Cristina Sáez	Jesús López Guillermo Jorques Hugo Martínez	Gema Judidías
<ul style="list-style-type: none">- Visionado y selección de tomas- Sincronización audio y vídeo- Montaje secuencias	<ul style="list-style-type: none">- Composición y grabación banda sonora- Grabación sonidos foley- Limpieza y masterización	<ul style="list-style-type: none">- Diseño look- Corrección de color

Tras el rodaje, el primer paso para comenzar el proceso de montaje fue el **visionado de brutos**. Durante esta primera etapa, basé mi método de trabajo en el explicado por Walter Murch en *En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico* (2003). En este libro, el montador explica su método de trabajo en el montaje de *La insoportable levedad del ser* y me pareció muy interesante aplicar algunos aspectos de su metodología al montaje del cortometraje. Murch revelaba al menos un fotograma representativo de cada plano seleccionado en el copión para colocarlos en un panel. “La principal ventaja de las fotos era que proporcionaban los jeroglíficos para un lenguaje de las emociones” (Murch, 2003, p.47).

Siguiendo la base de este método, realicé capturas de pantalla de la toma elegida de cada plano (siguiendo las anotaciones de script y el visionado de los brutos) y las organicé en carpetas divididas por secuencias y número de plano. En lugar de utilizar un panel físico, utilicé un panel en Adobe Illustrator con la plantilla que había utilizado Sebastián Merino para realizar el storyboard para colocar los fotogramas clave y seguir el siguiente método de trabajo: en primer lugar colocaba los fotogramas de los planos que había planificados antes del rodaje, después realizaba las modificaciones que habían surgido durante el rodaje (cambio de la tipología de algún plano, eliminación de planos o rodaje de planos recurso en sustitución de algunos que había planificados como podemos ver en el **anexo 5**). También realizaba algunas pruebas de montaje distintas al plan para tener en cuenta otras opciones y finalmente recreaba el montaje final a modo de cómic para poder tomar decisiones de un vistazo en caso de que hiciera falta en las revisiones y montajes posteriores.

Tras esta primera etapa de visionado, selección y planificación procedí a la **organización del espacio de trabajo** en el software utilizado para el montaje del cortometraje que en este caso ha sido Adobe Premiere. El espacio de trabajo se caracteriza por el uso de dos monitores. En uno de ellos se encuentra el monitor ORIGEN donde puedo ver el clip completo antes de pasarlo a la línea de tiempo y el monitor PROGRAMA que se corresponde con la visualización del timeline. En la parte inferior de este primer monitor también encontramos el vúmetro que nos indica los niveles del sonido. En el segundo monitor tenemos como elemento principal la línea de tiempo en la parte inferior, a la izquierda de la misma encontramos las herramientas básicas de edición. En la mitad superior tenemos dos paneles. En el primero, las pestañas más importantes serían la de EFECTOS y CONTROL DE EFECTOS y en el segundo, tendríamos la pestaña de PORYECTO, donde encontramos las distintas carpetas con los brutos y secuencias creadas.



Imagen 7

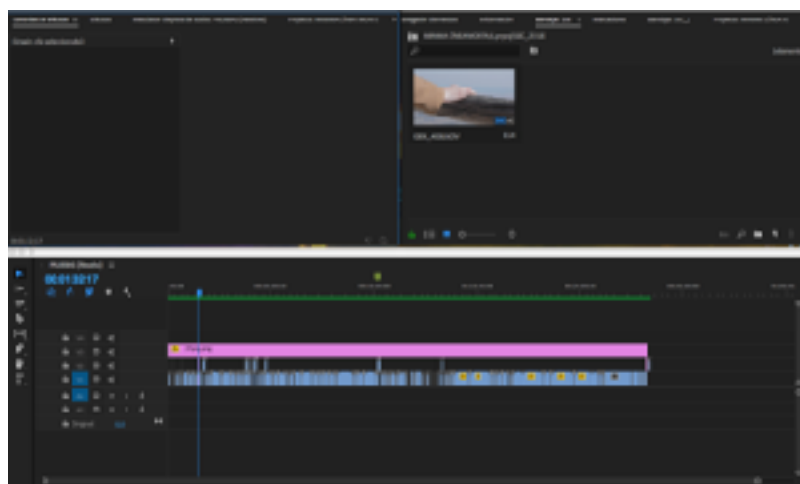


Imagen 8

Después de esto creé 6 secuencias de trabajo, una por cada secuencia del cortometraje, con los siguientes ajustes:

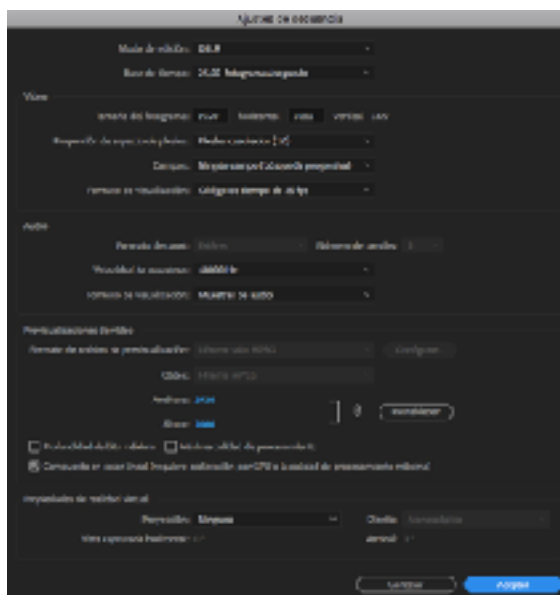


Imagen 9

Una vez creadas las secuencias, importé los brutos al software de la misma manera que estaban organizados en las carpetas para así facilitarme la tarea de buscar los distintos planos a la hora de montar.

En cuanto al proceso de montaje en sí, comenzaba con la **sincronización** de las tomas elegidas en la línea de tiempo. Para ello, utilicé la sincronización mediante claqueta de forma manual, es decir, llevando a la línea de tiempo tanto el vídeo (con audio de cámara) como el audio de la grabadora y sincronizando ambos clips visualmente, utilizando como referencia el pico de la onda en el momento de hacer la claqueta.

Tras la sincronización de las tomas elegidas, comencé el **montaje de las secuencias**, una a una, siguiendo la planificación que había hecho con antelación. El orden de montaje que seguí fue el orden de rodaje, es decir, en primer lugar las escenas correspondientes al presente narrativo y después las escenas de flashback. Para montar estas últimas, desde el departamento de sonido me pasaron unas pruebas de la banda sonora original que estaban componiendo para así poder tener un sonido de referencia con el que realizar el montaje. Durante el proceso fueron surgiendo algunos problemas a los que había que buscarle solución, así como distintas ideas que fui probando para enriquecer el montaje tal y como explico de forma desglosada en el apartado 5 de este trabajo.

Una vez montadas todas las secuencias por separado, procedí a unirlas en una misma secuencia de trabajo y afinar las transiciones entre ellas. Después de varias revisiones en las que he realizado algunos cambios por distintas necesidades, el montaje ya estaba prácticamente listo para enviar el proyecto a la fase de etalonaje y postproducción de audio.

4. Marco teórico

4.1. El montaje cinematográfico.

El teórico Jaques Aumont propone una definición del concepto de montaje en su libro *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, que consiste en:

El montaje en un film (y por lo general en el cine) es ante todo un trabajo técnico, organizado como una profesión, y que en el curso de algunos decenios de existencia ha establecido y progresivamente fijado procedimientos y ciertos tipos de actividad. (Aumont, Bergala, Marie y Venet, 1983, p. 53).

Sin embargo, teniendo en cuenta uno de los objetivos principales de este trabajo que sería el tratamiento del montaje como un proceso artístico, esta definición no sería lo suficientemente acertada. Para resolver esta problemática de concepto, he seleccionado dos definiciones que se ajustan a la idea de montaje que me gustaría transmitir con esta tesina:

El montaje es un término destinado a indicar la naturaleza específica de la obra cinematográfica; como la necesidad o exigencia del espectáculo fílmico de estar fraccionado en planos o tomas (shots). Es por tanto un **término estético** que lejos de referirse a una etapa del proceso creativo, los abarca todos por igual. De este modo, desde el momento en que se comienza a concebir un film en la mente de un cinematografista, y desde el momento en que él redacta el guion técnico en un papel que señala planos o tomas por separado, ya está creando el montaje de ese filme' (Sánchez, 2003, p. 66).

El montaje cinematográfico no es solo una operación técnica indispensable para la elaboración de películas. Es también un **principio creativo**, un modo de pensar, una forma de concebir las películas asociando imágenes' (Amiel, 2005, p. 5).

El teórico y montador Walter Murch, nos propone en su libro *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico* una serie de criterios que se deben seguir para realizar un buen corte, es decir, para realizar un buen montaje. Estos seis criterios vienen ordenados de mayor a menor porcentaje de importancia a la hora de montar:

1. Emoción, 51%
2. Argumento, 23%
3. Ritmo, 10%
4. Dirección de la mirada, 7%
5. Plano bidimensional de la pantalla, 5%
6. Espacio tridimensional de la acción, 4%

Lejos de intentar explicar cada uno de estos motivos, me gustaría quedarme con el primero para justificar la elección de definiciones que he realizado. Murch propone como principal criterio para realizar un corte para montar una película la emoción con algo más de un 50% de importancia con respecto al resto de criterios. La emoción que debe transmitir el montaje de una película no puede conseguirse únicamente mediante un proceso técnico, sino que tiene que haber un “principio creativo”, como bien dice Vincent Amiel, que pueda dar un punto de vista y una interpretación sobre la realidad que sea capaz de provocar sentimientos y reacciones en el espectador. Esta forma de ver y mostrar la realidad es una de las características del arte.

El elemento principal del montaje sería el corte, es decir, saber en qué momento tenemos que cortar un plano para empalmarlo con el siguiente mediante corte directo o mediante alguna transición, para que se cree el efecto que se quiere transmitir. Sin embargo, no es mejor el montaje de una película cuantos más cortes tiene. Walter Murch señala la importancia que tiene para ser un buen montador, tener criterio para saber dónde no hay que cortar ya que como él mismo dice, el control absoluto de la mirada del espectador, es decir, no dejar hueco a la imaginación, puede ser contraproducente (Murch, 2003, p. 29).

Murch equipara el corte en montaje al parpadeo fisiológico en la realidad. En ambos casos se produce una discontinuidad o interrupción del campo de visión y además, el parpadeo está conectado con las emociones humanas. En momentos de máxima atención, el ser humano reduce la frecuencia de parpadeo y se queda mirando fijamente la acción. Esto es algo que ocurre también en un buen montaje ya que el corte que da lugar a un cambio de plano no debe interrumpir la atención del espectador sobre la acción que se está desarrollando si es de máxima importancia.

Sin embargo, el momento del parpadeo no es la única 'regla' que se debe seguir para realizar un buen montaje. Esta fase del proceso cinematográfico tiene la capacidad de crear un espacio - tiempo propio que diferencia al cine del resto de artes. Mediante el montaje, podemos hacer que el espectador vea lo que nosotros queremos dentro de una escena, tenemos la capacidad de dilatar o acortar un tiempo real mediante los cambios de plano y de dirigir la atención del espectador sobre ciertos detalles con las distintas escalas.

4.2. La narración fílmica del espacio onírico a través del montaje.

La historia de *Mínima Línea* se articula en torno a la recuperación de la memoria de la protagonista y la forma de mostrarlo al espectador es a través de la muestra de su interioridad y subjetividad, donde se encuentran sus miedos y su sufrimiento, utilizando como recurso la representación de un espacio onírico que proporciona las claves del cortometraje y del personaje.

Debido a la importancia de la representación del espacio onírico en *Mínima Línea*, he decidido dedicarle un apartado del marco teórico a la explicación y justificación de distintas formas de representación fílmica de las ensoñaciones como dispositivo utilizado para entrar en el mundo interior de los personajes.

El mundo onírico:

caracterizado por la extrañeza e irracionalidad, por el caos y la ininteligibilidad, por la ausencia de normas y de lógica realista, es el caldo de cultivo perfecto para liberar la imaginación y utilizar una creatividad sin límites, sin necesidad de una justificación desde una perspectiva racional y realista. (Chicharro, 2009, p.3)

Con esta definición, se puede justificar el uso in *crescendo* que ha tenido la representación de mundos oníricos en la historia del cine debido a la similitud de los sueños con este arte. A pesar de que las ensoñaciones se han representado en otras manifestaciones artísticas como la literatura y la pintura, el carácter audiovisual del cine nos proporciona una imagen real de este mundo irreal creado en la mente. Aunque esto parezca una paradoja, no hay que perder de vista que los sueños y el cine comparten muchas características comunes, tal y como menciona Walter Murch en *En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*, los sueños son imágenes fragmentadas que se cruzan de forma abrupta y extraña y esto es algo que podríamos aplicar en una definición de los cortes dentro del montaje cinematográfico que al fin y al cabo, es de lo que se compone una película. Murch justifica el funcionamiento de los cortes con su semejanza a los cruces de imágenes que se producen en nuestra mente cuando soñamos y por lo tanto, los aceptamos aunque no experimentemos este tipo de cortes en nuestra visión de la realidad durante la vigilia (Murch, 2003, p. 69).

En la teoría del psicoanálisis, Freud se refiere al mundo onírico como el subconsciente, y en él se encuentra “la dimensión más oscura de nuestra personalidad”. Es por este motivo por el que Freud en *El malestar de la cultura* dota a la cultura occidental de un papel represivo. Sin embargo, la representación de las ensoñaciones escapa de esta represión mediante “un complejo lenguaje, aparentemente fuera de toda lógica, y sin embargo con importante carga semántica” (Chicharro, 2009, p. 4). De esta manera: “el lenguaje onírico es una vía excepcional de expresión de deseos y objetivos, preocupaciones y obsesiones, recuerdos y reminiscencias, que no siempre podemos racionalizar. (Chicharro, 2009, p. 4)

En el ámbito artístico, el psicoanálisis se ha visto reflejado en mayor medida en las vanguardias de principios del siglo XX, sobretodo en el movimiento conocido como surrealismo donde podemos encuadrar a cineastas como Luís Buñuel, que utiliza la ‘ilógica’ de la representación onírica como vía de escape a las formas de representación convencionales.

Sin embargo, la representación del mundo onírico no solo forma parte del movimiento surrealista. El cine convencional también introduce este recurso narrativo y de esta manera, el ‘inconsciente’ entra a formar parte del imaginario colectivo y se empiezan a articular una serie de códigos cuyo uso se popularizará para representar la subjetividad e interioridad de los personajes en el cine de ficción. “La popularización de lo ‘inconsciente’ explica que la postración de lo psíquico a través de la representación onírica forme parte de representaciones cercanas e inteligibles para el espectador”. (Chicharro, 2009, p. 6)

Desde uno de los primeros sueños del cine que podemos ver en *Vida de un bombero americano* (Porter, 1906) a modo de bocadillo (*imagen 10*), la representación del mundo onírico ha sufrido una gran evolución. Como hemos mencionado anteriormente, el espectador ha aprendido a reconocer técnicas fílmicas que corresponden a la representación de la interioridad y la actividad mental de los personajes, se han creado una especie de reglas no escritas para representar el mundo onírico que ya se encuentran en el imaginario colectivo y que el espectador reconoce al ver una película debido a la generalización del uso de ensoñaciones en el cine (fotografía y decorados irreales, fundidos, sobreimpresiones...).



Imagen 10

En la tesis doctoral *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico*, su autor José Carlos Borrego Martín realiza un estudio sobre la representación de los sueños en el cine, con sus formas y características más destacadas.

Borrego se refiere a **secuencia onírica** como “aquella secuencia o unidad insertada dentro del metraje cuyo contenido reproduce o significa un acto mental interno onírico de uno o varios personajes, y la cual se inserta normalmente mediante cualquier tipo de transición de imagen”. (Borrego, 2015, p. 350).

Entre las características que nos presenta el autor sobre estas secuencias oníricas podemos encontrar la definición de un espacio no permanente, es decir, mutable y variable. Dentro de este espacio onírico, Borrego diferencia dos tipos de iconicidad: por una parte tendríamos el **espacio figurativo** como aquel que representa mediante la imitación un espacio concreto, y por otra parte tendríamos el **espacio abstracto** que no imita la realidad pero donde sí podemos reconocer algunas formas, colores... pero normalmente se nos presentan con ordenaciones disparatadas que no podrían darse en la vida real.

Otra característica de la secuencia onírica que nos presenta este autor sería la **ruptura del continuo espacial**, es decir, una falta de continuidad espacial que se realiza a través del montaje y que se basa en la realización de fallos de raccord calculados. Este rasgo de la representación onírica en el cine tiene su fundamento en la forma real de los sueños, ya que en ellos existen discontinuidades.

En cuanto al tiempo dentro de las secuencias oníricas podemos encontrar dos variantes: **tiempo ambiguo**, que “se produce cuando dos realidades temporales horarias coexisten a la vez” (Borrego, 2015, p. 319), y **atemporalidad**, que sería “la incapacidad del espectador de reconocer el tiempo cosmológico” (Borrego, 2015, p. 317). En el caso de *Mínima Línea* podemos reconocer una atemporalidad ya que la secuencia onírica se encuadra en un espacio abstracto donde es imposible reconocer el momento del día en el que nos encontramos. La atemporalidad es un recurso que refuerza el carácter irreal y extravagante de la secuencia onírica. Además, se utiliza para “reproducir la imperfección de la mente del personaje a la hora de constituir e imaginar estructuras temporales” (Borrego, 2015, p. 317).

Borrego diferencia 3 tipos de secuencias oníricas: la secuencia onírica mostrada, la mostrada y contada y la contada. En el caso de *Mínima Línea*, nos encontramos con una secuencia mostrada y contada, que recibe el nombre de **analepsis**. Estas secuencias son narradas por un personaje que aporta datos relevantes acerca del contenido y los sentimientos que experimentaba ya que se suele usar para recordar el estado onírico que es justamente lo que ocurre en la primera secuencia onírica del cortometraje.

5. El montaje de *Mínima Línea*.

A continuación realizaré un desglose de las secuencias que componen *Mínima Línea* para justificar el montaje de las diferentes escenas de cada una de ellas, así como las distintas posibilidades estudiadas y el resultado final de las uniones de planos con las que he tenido algún tipo de conflicto o problemática.

En el montaje de *Mínima Línea* podemos observar dos tipos de montaje claramente identificables. Por una parte tenemos al momento que llamaríamos 'presente', correspondiente a las secuencias número 2, 4 y 6 y por otra parte tenemos la introducción (secuencia 1), la analepsis (secuencia 3) y la secuencia onírica (secuencia 5). El montaje de las primeras se caracteriza por tener la intención de ser lo más fiel a la realidad, sin artificiosidades e intentando un montaje clásico y transparente. Sin embargo, el segundo grupo tienen una clara influencia teatral y están llenas de recursos que evidencian la presencia de la cámara y el montaje, acercándolas lo máximo posible a la irrealidad ya que nos encontramos ante secuencias que representan *flashbacks* y recuerdos, creados por la mente y alejados de la realidad en su forma, aunque no tanto en su contenido.

5.1. Secuencia 1.

Mínima Línea comienza con una sucesión de planos con un montaje rápido que acompañan a los títulos de crédito iniciales. En estas imágenes podemos ver a una chica bastante desmejorada huyendo. En primer lugar tenemos un primerísimo primer plano de esta chica (*imagen 11*) seguido de un plano a ras del suelo donde aparecen unos pies corriendo (*imagen 12*) desde fuera de campo. La intención es contextualizar poco a poco tanto a este personaje y no presentarlo desde el principio. Esta estructura sería una reducción de la estructura general de la narrativa del cortometraje en el que vamos descubriendo y poniendo en contexto poco a poco la historia de la protagonista. Tras estos dos primeros planos aparece el primer corte a negro, coincidiendo con un corte de música y donde aparece el primer nombre, en este caso el de la actriz Luna Zuazu que encarna al personaje de Aria (*imagen 13*). Para estos créditos iniciales he utilizado la tipografía Arial en modo negrita coincidiendo con el estilo del cartel, sobre un fondo negro y centrado.



Imagen 11



Imagen 12



Imagen 13

La siguiente batería de imágenes está compuesta por un montaje paralelo entre un plano de este personaje corriendo desde el lateral (*imágenes 14, 16, 18*) y distintos encuadres de partes de su cuerpo excepto la cara (*imágenes 15, 17*). Este montaje paralelo lo he utilizado para poder dilatar en el tiempo el recorrido lateral del personaje. Para terminar, la protagonista sale de campo por la izquierda y tenemos un plano del paisaje (*imagen 19*) con movimiento de cámara rápido que ayuda a reforzar el ritmo rápido interno de la secuencia. Seguidamente tenemos el siguiente corte a negro con el nombre del autor protagonista, Pablo Sevilla (*imagen 20*).

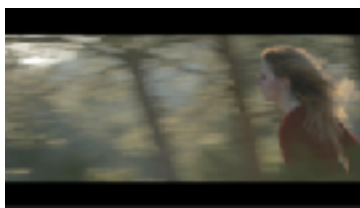


Imagen 14



Imagen 15

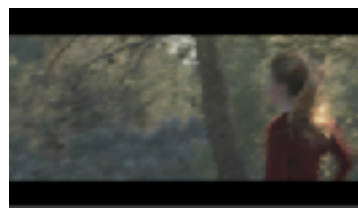


Imagen 16



Imagen 17

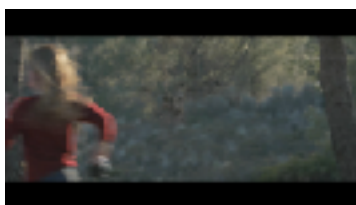


Imagen 18

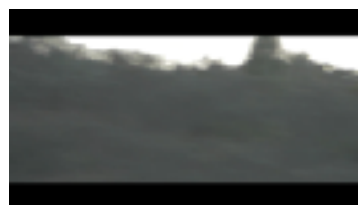


Imagen 19



Imagen 20

En el siguiente plano vemos la cara de la protagonista por primera vez (*imagen 21*). Continuamos con una estructura con un ritmo rápido tanto interna como externamente como suele ocurrir en las escenas de persecución, aunque aquí solo podemos ver a la persona que huye pero no sabemos de qué.

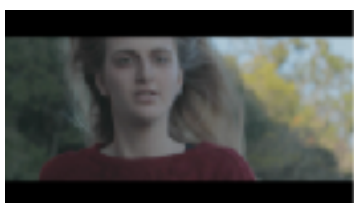


Imagen 21

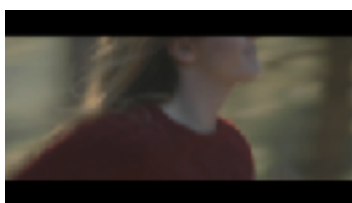


Imagen 22



Imagen 23

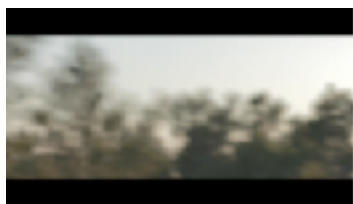


Imagen 24



Imagen 25

El corte a negro que viene continuación nos muestra el nombre de las productoras, en este caso sin corte de música y se enlaza con el nombre de las directoras mediante un plano intermedio de movimiento.



Imagen 26



Imagen 27



Imagen 28

A continuación, la música desaparece mediante un fundido para dar paso a la acción que marcará toda la historia de Aria. Empezamos con un primerísimo primer plano que termina en un plano medio (*imagenes 29 y 30*). Seguidamente tenemos un plano corto de la acción en la que Aria deja el despertador en el suelo (*imagen 31*). Volvemos al plano anterior, donde Aria se encuentra frente a una barra de madera y sube el pie para saltarla (*imagen 32*). Pasamos a un primer plano del reloj (*imagen 33*) en el que vemos terminar la acción de subir a esta barra y que nos sirve para falsear el salto de la barra de madera ya que era peligroso. El reloj está parado de forma simbólica como anticipación a lo que va a ocurrir a continuación y es que Aria quiere parar su vida. También sirve como recurso de anticipación de la frase que luego se dirá durante la canción de la secuencia número 5: ‘el tiempo es solo una ilusión, las saetas se pueden parar’. Cuando volvemos a ver a la protagonista ya está al otro lado de la barra, mirando hacia abajo (*imagen 34*).

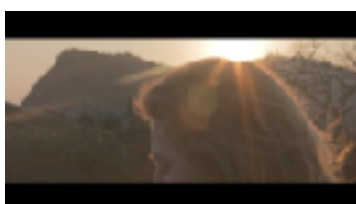


Imagen 29

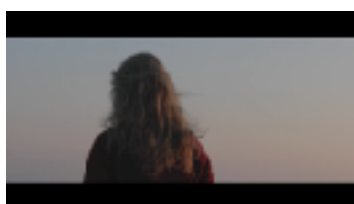


Imagen 30



Imagen 31



Imagen 32



Imagen 33

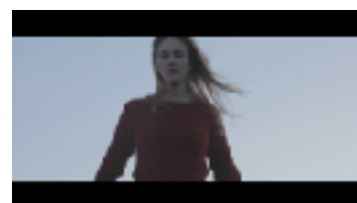


Imagen 34

Para empezar a empatizar con el personaje, introduzco por primera vez un recurso que será utilizado en otras ocasiones. Me estoy refiriendo a un **plano subjetivo** (*imagen 35*) en el que podemos observar el horizonte que ven los ojos del personaje, para que el espectador pueda ser los ojos de Aria y así empezar a meterse en su piel. Al final de este plano tenemos un 'tilt up', es decir, un movimiento de cámara que sube para enfocar al cielo y con un fundido aparece el título del cortometraje (*imagen 36*).

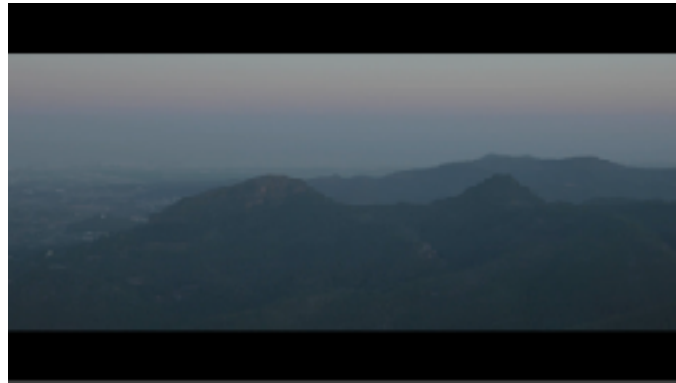


Imagen 35



Imagen 36

Los ejemplos de uso de planos subjetivos en la historia del cine con el fin de introducir al espectador en la piel de los personajes son infinitos. Sin embargo, he elegido uno concreto ya que fue el que me inspiró para utilizarlos en *Mínima Línea*. En la película *Paris, Texas* (Wim Wenders, 1984), podemos observar en varias ocasiones un primer plano o plano medio de uno de los personajes principales (*imagen 37*) seguido de un plano de algún paisaje que sigue la dirección de la mirada del plano anterior (*imagen 38*).



Imagen 37



Imagen 38

5.1.1. Secuencia de transición.

Mediante un fundido encadenado pasamos a una secuencia de montaje que sirve como transición entre esta primera a modo de introducción y la secuencia número 2 que sería el inicio de la historia como tal.

He intentado crear un montaje con un fuerte simbolismo entre las imágenes, intentando crear un **montaje de atracciones** siguiendo la teoría del cineasta ruso Eisenstein haciendo que los planos interactúen y construyan significados entre ellos.

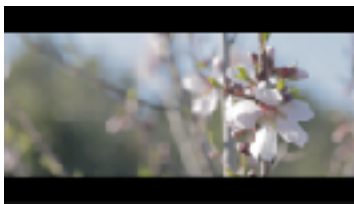


Imagen 39



Imagen 40



Imagen 41

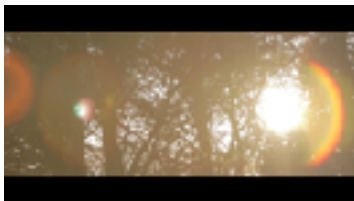


Imagen 42

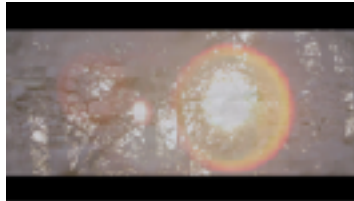


Imagen 43



Imagen 44

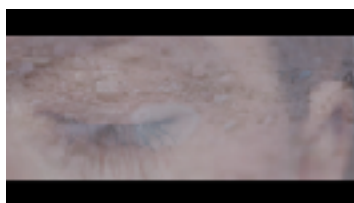


Imagen 45

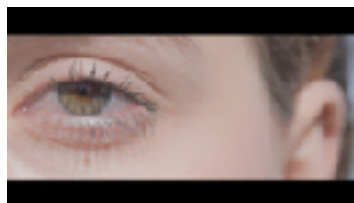


Imagen 46

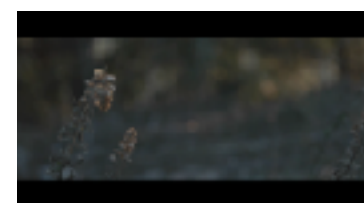


Imagen 47

Visualmente podemos observar la relación entre las imágenes elegidas para esta transición. Empezamos con una imagen de unas flores encuadradas en la parte derecha del plano (*imagen 39*) para terminar con una imagen de unas flores secas en la parte izquierda del encuadre (*imagen 47*). Esto simboliza la evolución que sufre la historia del pasado de Aria ya que en un principio, todo lo que le han contado en el hospital sobre su vida anterior al

accidente es bueno, pero poco a poco se va oscureciendo cuando sale a relucir la verdad y esto se simboliza con las flores marchitas.

En cuanto a las imágenes que se suceden entre estas dos podemos observar un plano detalle del ojo de Aria (*imagen 40*) que se cierra (*imagen 41*) al mismo tiempo que aparece un nuevo plano de un destello de sol entre los árboles (*imagen 42*) con un fundido. Aquí podemos identificar ese rayo de esperanza que Aria cuenta en su reflexión final de escapar algún día de aquella habitación donde estaba encerrada. A continuación, mediante otro fundido encadenado (*imagen 43*) pasamos al plano de una hormiga (*imagen 44*), que simboliza al propio personaje protagonista y el valor de su vida, que sería como el valor de la vida de un insecto, de forma metafórica. Esta imagen se funde con el plano detalle del ojo de Aria de nuevo (*imágenes 46*), en este caso abriéndose para terminar con el plano de la flor marchita que comentaba anteriormente y así cerrar el círculo.

Hablo de un montaje de atracciones porque como hemos podido observar, el significado de estos planos no es individual, sino que se complementan al estar unidos por el montaje.

5.2. Secuencia 2.

En la planificación del montaje de esta secuencia, empezaríamos con el plano 15 (plano medio de Aria en el que hemos aparecido a Fer por detrás mientras ella huele el aceite. Este plano empieza con un 'tilt down' desde el cielo que servía como transición junto con el 'tilt up' con el que finalizaba la secuencia 1 en la planificación) y le seguiría el plano número 16 (primer plano de las manos de Aria poniendo una gota de aceite en su dedo con seguimiento). Sin embargo, como podemos ver en las *imágenes 47 y 48*, existe un fallo de *raccord* entre estos dos planos ya que en el plano 15 Aria está apoyada en la valla pero al realizar falseo en rodaje para rodar el plano 16, ella no está apoyada.

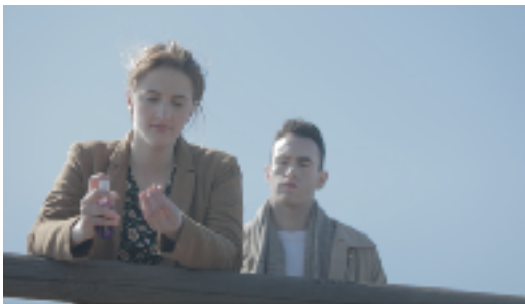


Imagen 47



Imagen 48

Entre las opciones barajadas para solventar este fallo están:

- **Opción 1:** empezar directamente la secuencia con el plano 16 (*imágenes 49, 50, 51*) que sigue la mano de Aria desde que se saca el aceite del bolsillo hasta que lo huele.



Imagen 49



Imagen 50



Imagen 51

El problema de esta primera opción es que perdemos el recurso de la transición con el 'tilt up' del final de la secuencia 1. Además, el personaje de Fer en lugar de aparecer andando desde un fuera de campo y ver como entra en plano desde atrás, lo descubriríamos directamente en el plano cuando la cámara sube hasta la cara de Aria.

- **Opción 2:** hacer una transición encadenada ente la imagen del cielo del plano 15 (antes del 'tilt down'), el plano 18 (*imagen 53*) y unirlo al plano 16.



Imagen 52



Imagen 53



Imagen 54

El problema en este caso fue que el efecto de la transición encadenada no era el que yo esperaba. Sin embargo, la opción de unir los planos 18 y 16 sí que fue acertada debido al efecto conseguido al no mostrar la cara de la protagonista desde el principio de la secuencia que marca el tiempo real de la acción del cortometraje. Tras el plano 18 donde vemos a Aria de espaldas, el espectador quiere asegurarse de quién es, pero en lugar de eso le ofrecemos un plano cerrado que sigue sin mostrar la cara del personaje. Así también conseguimos que el centro de atención sea la acción de Aria hasta que ya descubrimos su rostro y lo asociamos con el rostro del personaje de la primera secuencia con el seguimiento que el plano realiza de su mano con el aceite.

- **Opción 3:** la tercera opción fue la creación de una secuencia de montaje que sirviera de transición entre la secuencia 1 y la secuencia 2. De esta manera surgió la secuencia de transición que he explicado en el apartado 5.1. ya que fue la opción elegida para solventar el problema.

El final del plano 16 que sigue el movimiento de la mano de Aria termina con un primer plano en la parte izquierda del mismo de la cara de Aria mirando al horizonte seguido de un plano subjetivo. Además, este plano subjetivo sirve para ocultar el fallo que se volvía a repetir al poner después el plano 15 que hemos mencionado anteriormente ya que Aria está apoyada en la valla y en el plano anterior (aunque no se le ven los brazos), no.



Imagen 55



Imagen 56



Imagen 57

A continuación, nos encontramos otro problema. Tras el plano medio conjunto de Aria y Fer, la conversación sigue en un montaje de plano - contraplano con escorzos de ambos personajes. Sin embargo, en el primer cambio del plano conjunto al plano de Fer con escorzo de Aria, se produce un salto de eje (*imagen 58*):



Imagen 58

Este problema ya se planteó durante el rodaje y para tener la posibilidad de solventarlo, grabamos un plano recurso en el que tenemos a Aria en el eje para así poder utilizarlo a modo de puente entre dos planos que pudieran provocar un salto como ocurre en la *imagen 59*. Así, el montaje quedaría de la siguiente manera:



Imagen 59

A continuación, se intercalan unos planos contra planos con escorzo de ambos personajes antes de empezar con la analepsis que forma la secuencia 3.

5.3. Secuencia 3.

A pesar de que en montaje no hay un cambio de localización, voy a establecer el comienzo de la secuencia 3 con el plano detalle de la mano de Aria sobre el tronco ya que es en este momento donde comienza la analepsis en la que Aria narra un estado onírico.

En un primer momento, el montaje de esta secuencia estaba planificado como una sucesión de imágenes metafóricas que corresponderían al espacio onírico de la secuencia 5, a modo de anticipación. Aunque esta idea se ha mantenido, durante el montaje decidí intercalar estas imágenes con un primer plano del rostro de la protagonista con los ojos cerrados mientras narra su sueño para reforzar la representación de la analepsis.

La música que acompaña esta secuencia empieza a sonar durante el final del último plano de la secuencia 2, cuando Aria decide volver a contarle a Fer su sueño. De esta manera, además de crear un enlace entre las dos secuencias, lo que se crea también es un vínculo de asociación de esta música con el momento onírico que va a contar el personaje principal. Con la introducción de un nuevo sonido más distorsionado que se añade a las notas que simulan las agujas de un reloj, tenemos el plano con el que comenzaría la analepsis (*imagen 60*). El proceso que sigue el personaje de Aria para recuperar la memoria es muy sensorial y es algo que he intentado demostrar con este primer plano de la mano ya que se crea un simbolismo entre lo que podemos ver en la imagen y lo que empieza a narrar la voz en off, que tiene que ver con el tacto.

Seguidamente tenemos un primerísimo primer plano del rostro de Aria con los ojos cerrados (*imagen 61*). Este plano es un recurso para introducirnos en el espacio onírico que nos está narrando el personaje debido a la asociación de los ojos cerrados con el sueño.



Imagen 60

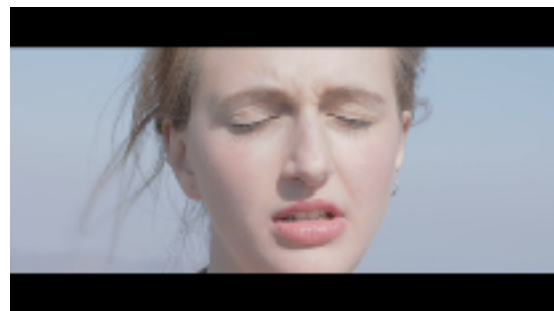


Imagen 61

Mediante un corte para marcar la discontinuidad espacial, tenemos el primer inserto del espacio onírico en el montaje. Se trata de la unión de 3 planos con estructura A-B-A en los que se muestra un primer plano de una tela púrpura (*imágenes 62 y 64*), una mano acariciando esta tela (*imagen 63*) y de nuevo el primer plano de la tela púrpura. En este momento, Aria está hablando de su recuerdo sobre una 'especie de colcha púrpura' que es 'muy suave'. Esta referencia, de nuevo sensorial, también está representada por un primerísimo primer plano de una mano acariciando la tela y creando así una rima con el primer plano de la mano de Aria acariciando el tronco.



Imagen 62



Imagen 63

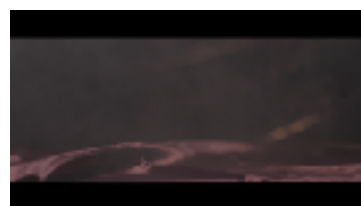


Imagen 64

Tras este primer inserto, volvemos a tener el primer plano del rostro de Aria durante unos segundos como puente para llevarnos al grueso de la analepsis formado por una serie de imágenes con un montaje simbólico y metafórico que, como el primer inserto, están unidas mediante encadenados ya que se podrían considerar episodios intraoníricos, es decir, episodios dados dentro de un mismo sueño que se unen gracias a la narración en off del mismo pero que no siguen una continuidad espacial o temporal para remarcar su carácter irreal.

El primer plano que empieza con este montaje simbólico y enlaza con el primer plano de Aria (*imagen 65*), también es un plano de la protagonista (*imagen 67*) pero en este caso se encuentra en un espacio distinto que reconocemos como un espacio onírico debido a que también se encuentra con los ojos cerrados y por algunos indicadores oníricos como la sobreimpresión (*imagen 66*) creada con el plano anterior o la niebla creada con el humo en escena.

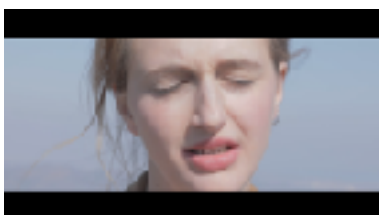


Imagen 65

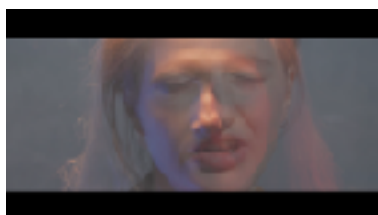


Imagen 66

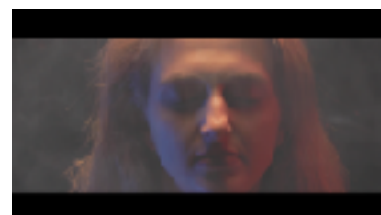


Imagen 67

Las sobreimpresiones es un recurso muy utilizado en las secuencias oníricas del cine. Entre todos los ejemplos que podemos encontrar, es característico el uso de este fundido de imágenes como entrada y salida de las analepsis que se dan en la película de Alfred Hitchcock *Recuerda* (1945). He escogido este ejemplo ya que en la película se utiliza la analepsis de una forma parecida a lo que ocurre en *Mínima Línea* ya que el protagonista está intentando recobrar la memoria tras un hecho traumático y todo lo que aparece en pantalla fruto de su mente se encuentra en un espacio irreal.



Imagen 68

A continuación se suceden una serie de imágenes que crean un simbolismo metafórico con la narración de Aria:

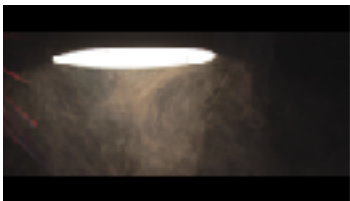


Imagen 69



Imagen 70

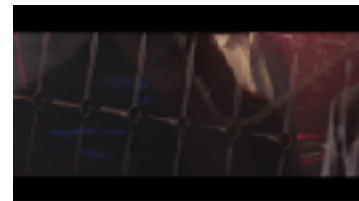


Imagen 71

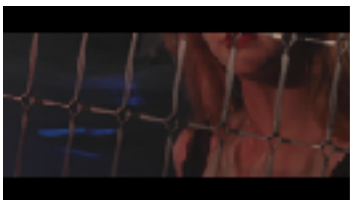


Imagen 72

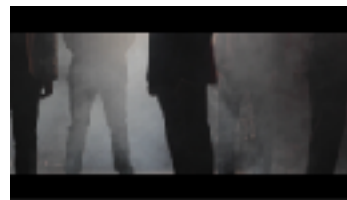


Imagen 73



Imagen 74

Nº imagen	Frase	Significado imagen
69	<ul style="list-style-type: none"> • ‘Cortado por una nube muy, muy finita’ 	La nube a la que se refiere es la creada por el humo en movimiento con la luz
70	<ul style="list-style-type: none"> • ‘También recuerdo muchas caras pero...como sin ojos y sin boca’ 	La cámara se mueve entre distintas figuras masculinas con las cabezas fuera de campo como representación subjetiva de lo que recuerda Aria, que aunque tenga en cuenta las duras no consigue destacar sus rasgos (ojos y boca)
72	<ul style="list-style-type: none"> • ‘Ruidos de puertas, alomejor’ 	La reja a la que llega Aria y que la separa de la libertad de forma metafórica, en este caso que se interpone entre el personaje y el espectador sería la puerta que ella recuerda en la que entraban hombres pero ella no podía salir
73	<ul style="list-style-type: none"> • ‘Pasos...’ 	La mitad inferior de estos cuerpos de hombre entre el humo del espacio onírico representan la abundancia de pasos que escuchaba Aria a lo largo del día entrando en su habitación
74	<ul style="list-style-type: none"> • ‘Y una línea blanca dibujada en la tela’ 	La línea dibujada en este caso es su propio brazo, de piel pálida sobre la tela oscura. En este caso vuelve la rima de la caricia para simbolizar la recuperación de la memoria a través de los sentidos en este tramo final del sueño

Esta batería de imágenes termina tal y como ha empezado, por lo que podríamos decir que también sigue una estructura A-B-A, aunque a mayor escala que el primer inserto.

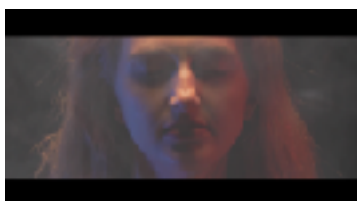


Imagen 75



Imagen 76

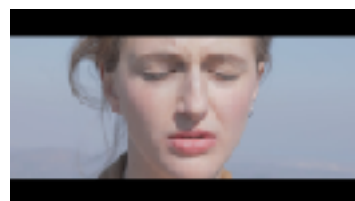


Imagen 77

El final de esta secuencia es uno de los momentos clave para la historia de *Mínima Línea* ya que se presenta el elemento del reloj. Este elemento ya lo hemos podido ver en la primera secuencia, cuando Aria lo deja en el suelo antes de cruzar la valla pero es de vital importancia la repetición de este elemento para que el espectador vaya identificándolo y pueda entender su importancia. Para ello, los tres elementos que componen esta secuencia se apoyan mutuamente para reforzar esta idea: la música, la voz en off y el montaje de imágenes.

En primer lugar, tras una cadencia suspensiva, la música reaparece con mucho peso, con una secuencia de notas repetida que simula la alarma de un despertador. Por otra parte, en la voz en off tenemos: 'recuerdo un sonido muy, muy repetitivo. Pero que no tiene nada que ver con el del electrocardiograma, sino con otra melodía mucho más dulce y necesaria'. En este momento en el que la tensión del monólogo se relaja, también lo hace la música que lo acompaña.

En cuanto a las imágenes, el primer plano de Aria (*imagen 78*) se ve interrumpido por un primer plano del reloj (*imagen 79*) que contrasta bruscamente con el resto de la secuencia ya que he realizado una unión de las imágenes mediante corte en lugar de suavizarlo mediante encadenados para así apoyar también la tensión de ese momento en la narración de la voz en off y en la música. Sin embargo, vuelvo a utilizar el encadenado, en este caso manteniéndolo para realizar una sobreexposición de ambos planos (*imagen 81*) al final que acompaña también a la relajación que mencionaba antes en este momento por parte de la voz y la música.



Imagen 78

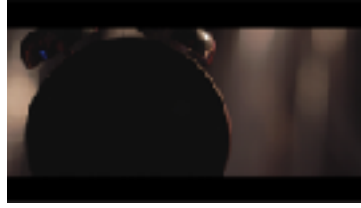


Imagen 79



Imagen 80



Imagen 81

5.4. Secuencia 4.

Esta secuencia se podría considerar una continuación de la secuencia 2 interrumpida por la analepsis que consideramos como secuencia 3. Por este motivo, voy a situar el inicio de la misma en el momento en el que Aria abre los ojos, despertando de ese recuerdo (*imagen 82*).

El montaje de la secuencia 4, no varía mucho con respecto a la planificación del mismo. Sin embargo, a continuación explico las distintas modificaciones realizadas durante la fase de montaje con respecto al plan de montaje que se refleja en el storyboard (**anexos**).

En primer lugar, estaba planificado que Fer comenzara a hablar con Aria nada más abrir los ojos pasando a un plano medio de ambos personajes. Sin embargo, la secuencia 4 tiene una duración bastante larga dentro del conjunto del cortometraje y la primera parte de la misma se basa en una conversación entre Aria y Fer. Para aportar algo de dinamismo, decidí mover a los personajes por el espacio y para ello necesitábamos la introducción de un nuevo plano. El plano elegido (*imagen 83*) estaba planificado para otro momento de la secuencia pero funciona mejor en este momento. Además, el efecto voyeur proporcionado por las ramas de olivo que se encuentran delante de la cámara, le da un papel al espectador, le hace conectar con la historia y con los personajes. Este efecto se ve impulsado con la unión del siguiente plano ya que empezamos con una sensación de lejanía en la que el espectador se encuentra como un espía detrás de las ramas, con curiosidad por lo que va a ocurrir a continuación delante de él pero mediante un corte damos un salto radical hacia un primer plano de Aria (*imagen 84*), concentrando la atención del espectador en lo que se está diciendo, metiéndolo de lleno en la conversación, incluso haciéndolo formar parte de ella.

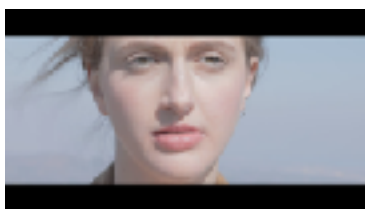


Imagen 82

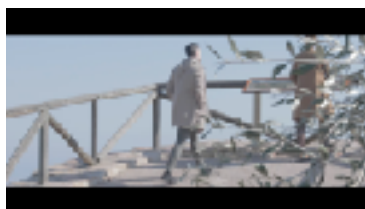


Imagen 83

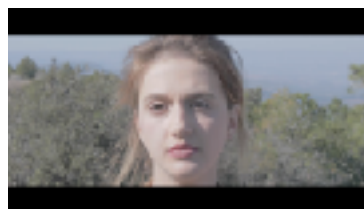


Imagen 84

En esta primera parte de la secuencia, la planificación marcaba una alternancia entre un plano medio de espaldas (*imágenes 85, 87, 89, 91*) y un primer plano de Aria (*imagen 88*) con insertos como: plano subjetivo de aria en el que se mostraba el paisaje, plano general o plano detalle de las manos de Aria. Durante el montaje decidí eliminar estos insertos para no distraer la atención del público de la conversación que estaban manteniendo los dos personajes. Sin embargo, añadí un plano medio frontal (*imágenes 86, 90*) para jugar con la posición de los personajes ya que están girados. En este juego, se representa un posible salto de eje (*imágenes 85, 86*) de los personajes pero que se justifica con la posición de los mismos al hacer un efecto espejo en el montaje entre el plano medio de espaldas y el frontal.

Al tratarse de una conversación con intención de que el espectador esté atento a todo lo que están contando los personajes, era muy importante tener en cuenta la continuidad que podría verse afectada por los cambios de plano. Sin embargo, el seguimiento de los movimientos de los personajes y el encabalgamiento del sonido en los diálogos proporciona esta continuidad que buscaba en el montaje.



La segunda parte del montaje de esta secuencia se basa en lo que hemos definido en el marco teórico como ‘desglose’, concepto desarrollado en *Estética del montaje* de Vincent Amiel. Este montaje desglosa la acción, como su propio nombre indica, en distintos planos según lo que se esté realizando en cada uno de ellos para guiar la atención del espectador.



Imagen 92

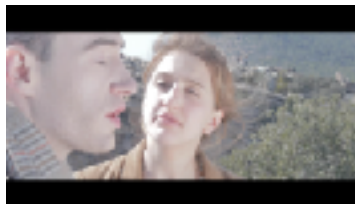


Imagen 93



Imagen 94



Imagen 95



Imagen 96



Imagen 97

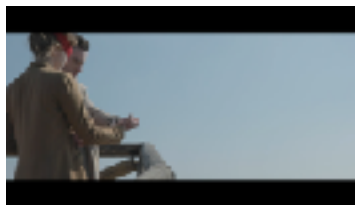


Imagen 98

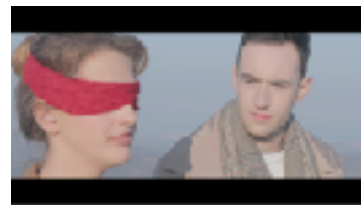


Imagen 99



Imagen 100

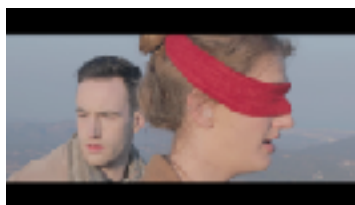


Imagen 101

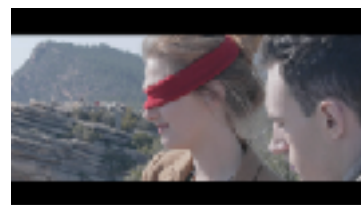


Imagen 102

De la *imagen 91* a la *imagen 92* no tenemos un cambio de plano por corte, pero sí nos encontramos con un reencuadre ya que la cámara va hacia atrás para ampliar el plano para poder recoger el resto de la acción que implica un desplazamiento de los personajes. El primer plano con escorzo de Fer (*imagen 93*) sirve para intensificar la reacción de Aria, pero volvemos al plano anterior cuando la tensión se relaja. A continuación tenemos un plano de seguimiento que nos muestra la acción en primer plano a modo de desglose (*imagen 95*). Aria se gira y se realiza un corte para tener un plano más abierto en el que se pueda ver la dirección que quiere seguir Aria y la reacción de Fer en el encuadre (*imagen 96*). Los siguientes planos (*imágenes 97, 98*) sirven al espectador para seguir la direccionalidad de la acción ya que los personajes se desplazan en el pequeño espacio en el que se encuentran. A pesar de que este movimiento se podría haber realizado en un solo plano de movimiento, aquí el montaje está justificado con la intención de alargar el recorrido dilatando el tiempo que tarda Aria en recorrerlo y así dar la sensación de tener más espacio.

Una vez tenemos a los protagonistas en el borde del barranco, tenemos dos planos combinados (*imágenes 99, 101 e imágenes 100, 102*). Aunque en los dos planos podemos ver a los dos personajes, sí que se utilizan unos u otros en función del peso que tiene cada uno de ellos en la acción.

5.5. Secuencia 5.

Esta secuencia es la más especial de todo el cortometraje ya que rompe con la estética general realista tanto en narrativa como en montaje. Estaríamos hablando de una secuencia onírica musical que hace un guiño a la naturaleza teatral de esta historia pero que también se nutre de los artificios propios de la narrativa y el montaje cinematográfico.

Podemos hablar de que esta secuencia tiene un montaje que Vicent Amiel llama *collage* ya que “sustituye todo tipo de necesidad por el azar y la sorpresa” (Amiel, 2005, p. 23). Este montaje se basa en una sucesión de planos sin lógica de acción y con una ausencia calculada de *raccord* para reforzar su naturaleza onírica.

La inspiración de la estética de esta secuencia radica principalmente en la película *All that jazz* (*¡Qué empiece el espectáculo!*) del director y coreógrafo norteamericano Bob Fosse. En esta película, encontramos distintas secuencias oníricas que se caracterizan por tener una estética tenue en la que se puede observar un ambiente lleno de neblina (*imagen 103*). Este recurso también lo hemos utilizado en *Mínima Línea* con el uso de una máquina de humo para crear esta ambientación (*imagen 105*) y también con la grabación de algunos planos detrás de los plásticos que formaban las ‘paredes’ del espacio (*imagen 104*), recurso que también se aprovecha para crear un efecto de *voyeur* a la escena. En las secuencias oníricas de *All that jazz*, el protagonista Joe Gideon no mira directamente a su interlocutora (Angelique) hasta bien entrada la película, siempre se comunican a través de alguna tela o espejos (*imagen 106*). En *Mínima Línea* he querido realizar un guiño a esta característica mostrando a Aria con los ojos cerrados (*imagen 107*) y evitando mostrar los rostros del resto de personajes (*imagen 108*), recurso utilizado también para evidenciar la deshumanización de estos hombres.

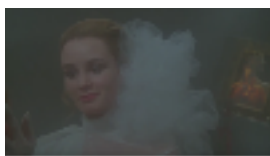


Imagen 103

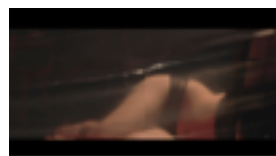


Imagen 104



Imagen 106

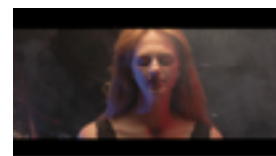


Imagen 107

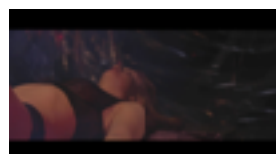


Imagen 105

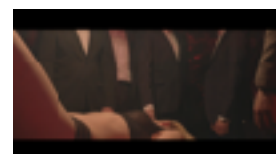


Imagen 108

La secuencia onírica 5 se introduce en la narración mediante una transición de montaje, en este caso mediante un fundido encadenado entre la Aria despierta en el barranco (*imagen 109*) y la Aria dormida (*imagen 110*) que queda suavizando el cambio drástico de escenario y de estética mediante una superposición de un primer plano del reloj. El hecho de empezar la secuencia onírica con un primer plano de Aria dormida tiene su justificación en que facilita al espectador el entendimiento de este cambio drástico de espacio y ambientación. Para que pueda entender que entramos en un sueño, la protagonista aparece dormida.

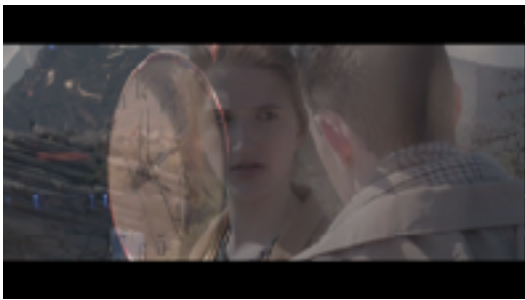


Imagen 109



Imagen 110

También mediante un encadenado desaparecen el reloj junto al plano de Aria tumbada (*imagen 111*) para dar paso a un plano general que nos presenta el espacio vacío (*imagen 112*) donde se va a desarrollar la secuencia. Este es un espacio que escapa a toda lógica, donde las paredes están formadas por plásticos sin esquinas, en el centro podemos observar una especie de cama con una sábana púrpura como la que describe Aria en la analepsis de la secuencia 3 y el despertador y tres somieres colgados del techo buscando un espacio surrealista.



Imagen 111

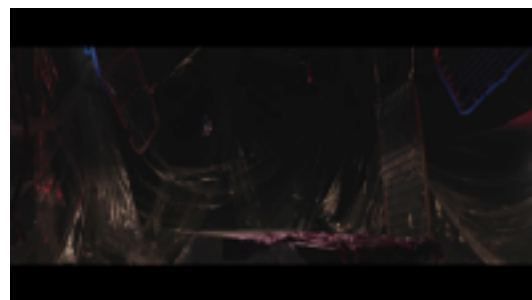


Imagen 112

Estos planos iniciales, al igual que la música que los acompaña, podemos considerarlos como una introducción en la que se nos presenta que es un sueño y el espacio donde se va a desarrollar. Sin embargo, la acción real de esta secuencia comienza con el primer plano de Aria (*imagen 113*) en el que seguimos con la cámara la dirección de su mirada. Mediante un corte, pasamos a un plano abierto desde detrás de Aria (*imagen 114*) en el que descubrimos que el objeto de su mirada era el despertador. Tras colgarlo, Aria se recuesta en la cama cerrando los ojos. Este momento coincide con el inicio de la voz de la protagonista en la canción.

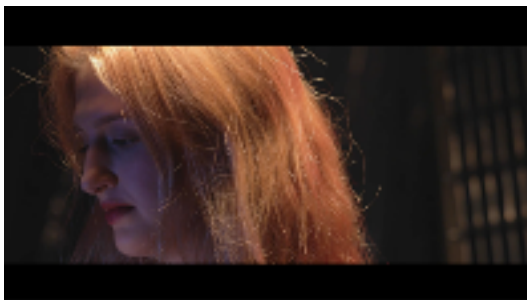


Imagen 113



Imagen 114

La acción de Aria tumbándose empieza en el plano que hemos mencionado anteriormente y le sigue un plano a modo de voyeur, desde detrás de una de las paredes de plástico donde podemos observar la figura de un hombre de espaldas al que sigue la cámara hasta que entra en el espacio donde se encuentra la protagonista (*imagen 115*).

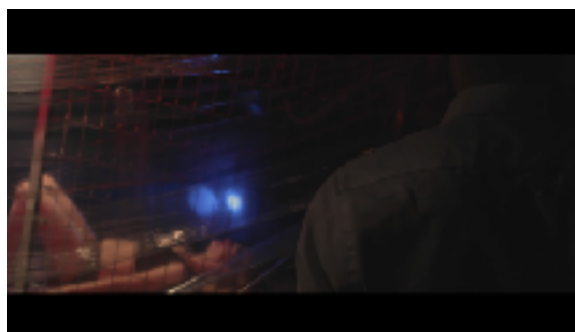


Imagen 115

En esta secuencia hay que tener en cuenta que la cámara es considerada como un personaje más que se encuentra en la habitación y está observando toda la escena. La invisibilidad del cine clásico se rompe totalmente aquí y el carácter subjetivo de casi toda la secuencia hace que el espectador se introduzca en ella.

En la primera estrofa, mostrada a continuación, podemos observar un montaje que combina planos abiertos que normalmente son de seguimiento en los que la cámara se mueve por el espacio como un personaje más que observa la escena siguiendo al bailarín, con primeros planos con encuadres cerrados que buscan la incomodidad del espectador. La intención de introducir al público en la escena está presente durante toda esta primera parte de forma muy evidente ya que contamos con varios planos a modo *voyeur* como los planos de las imágenes 117, 122.

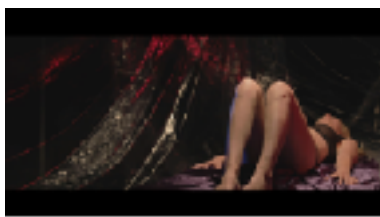


Imagen 116

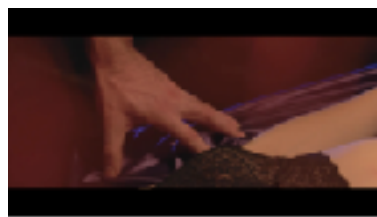


Imagen 117

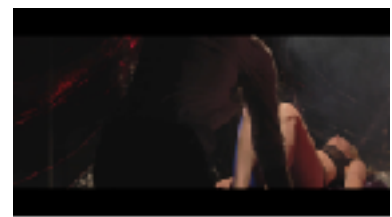


Imagen 118

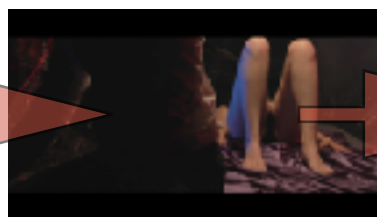
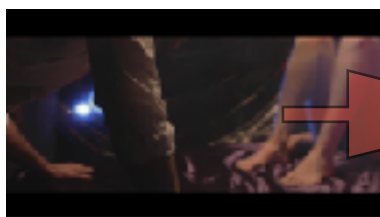


Imagen 119



Imagen 120

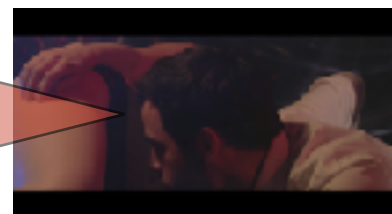
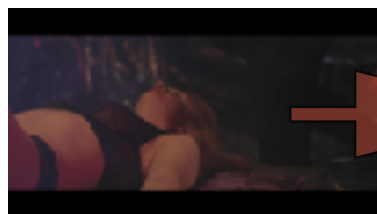


Imagen 121

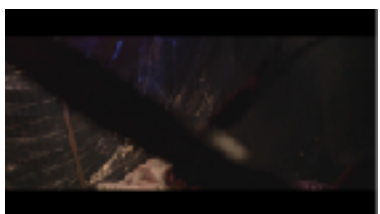


Imagen 122

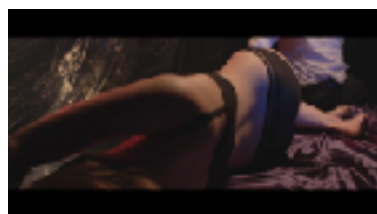


Imagen 123

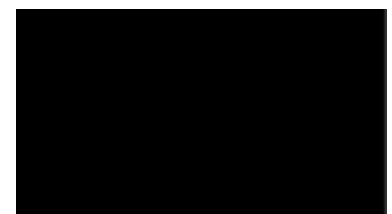


Imagen 124

Esta primera estrofa termina con un fundido a negro que da lugar a un primerísimo primer plano de Aria cuando comienza el estribillo (*imagen 125*). A este plano cenital le sigue un plano frontal (*imagen 126*) para mostrar como la protagonista se incorpora. El corte entre estos dos planos se realiza en el primer tercio del movimiento para conseguir *raccord* en este cambio.

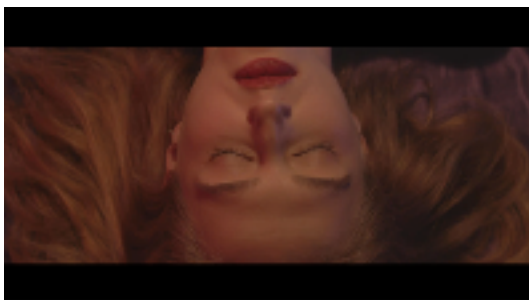


Imagen 125

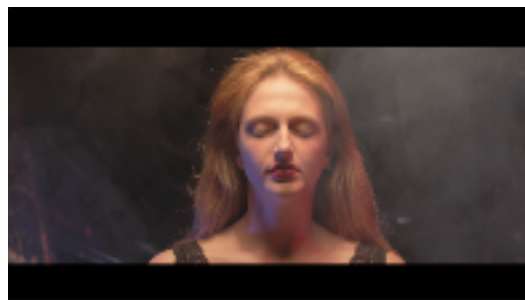


Imagen 126

A continuación, el montaje del estribillo se caracteriza por tener un ritmo rápido y el uso de planos cortos para recrear la sensación de opresión que siente la protagonista al recordar lo que se está mostrando simbólicamente con esta coreografía, la violación repetida por decenas de hombres al día. Como intento de representar la frecuencia repetida con la que tienen lugar estos actos con un solo bailarín, el montaje utiliza la repetición de movimientos desde distintas perspectivas.

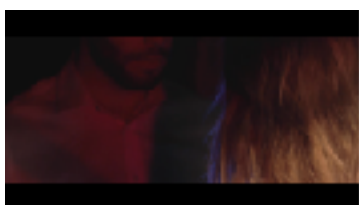


Imagen 127

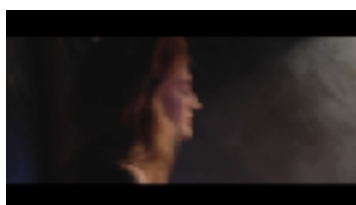


Imagen 128

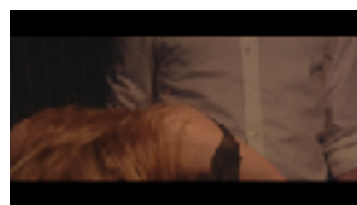


Imagen 129

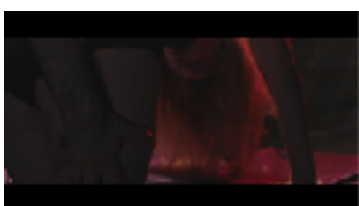


Imagen 130

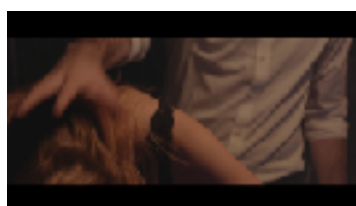


Imagen 131

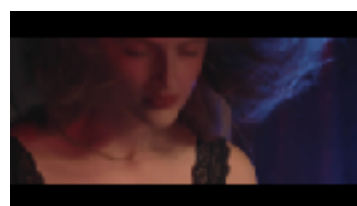


Imagen 132



Imagen 133

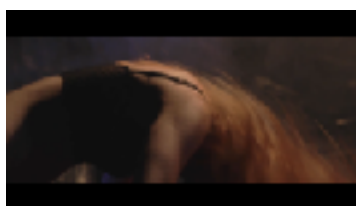


Imagen 134



Imagen 135

En el puente que nos lleva a la siguiente estrofa tenemos un plano secuencia en el que seguimos al bailarín al rededor de la cama de Aria con una composición que empieza con los pies de la protagonista en primer término pero que después pasa a ser el bailarín el elemento principal (*imagen 136*).

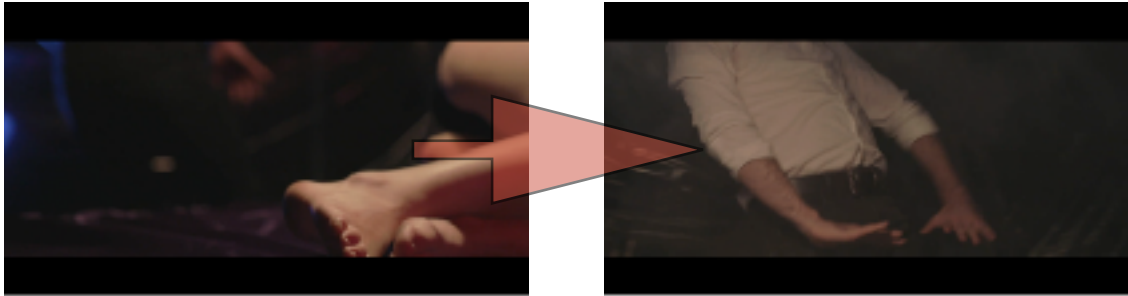


Imagen 136

En este momento de la canción se hace referencia al tiempo, concretamente se dice: ‘el tiempo es sólo una ilusión, las saetas se pueden parar’. Por lo tanto, el montaje que se corresponde con esta frase realiza una metáfora con una repetición del movimiento del bailarín, seguido de una cámara lenta y una superposición con el reloj (*imagen 137*).

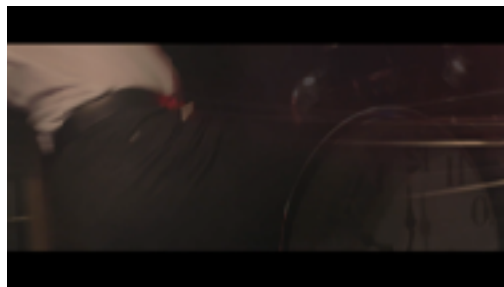


Imagen 137

La primera parte de la siguiente estrofa se compone de un plano secuencia que repite la coreografía de la primera pero en este caso, he invertido la velocidad para crear el efecto de cámara atrás (*imagen 138*). Este recurso es uno más para evidenciar la frecuencia de estas acciones en la realidad. Este plano secuencia va seguido de un plano cenital medio de Aria a modo de reposo visual coincidiendo con la cadencia musical (*imagen 139*).

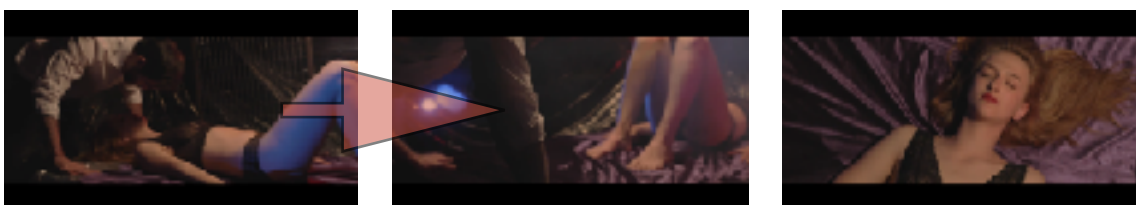


Imagen 138

Imagen 139

Tras esta cadencia, tenemos dos planos cerrados con un ritmo interno acelerado debido a su contenido agresivo que preceden a un sólo del bailarín que el espectador observa detrás de las paredes de plástico. Este montaje sigue la tónica del resto de la secuencia, utilizando los cortes para mostrar distintos puntos de vista, sin tener en cuenta especialmente el raccord de movimiento y acorde al ritmo de la música a la que acompañan las imágenes y los corte.



Imagen 140

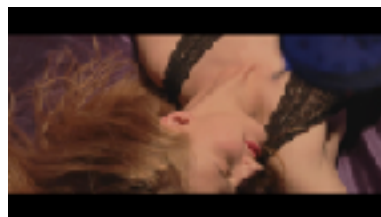


Imagen 141

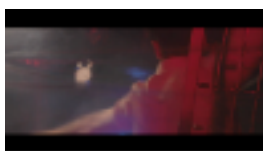


Imagen 142

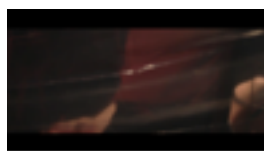


Imagen 143

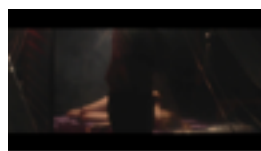


Imagen 144

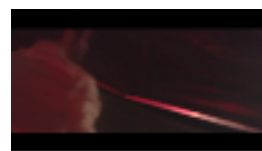


Imagen 145

A continuación viene una parte de solo instrumental que empieza con un primer plano de Aria (*imagen 146*) en el que abre los ojos coincidiendo con la frase: 'y de apellido realidad muy real'. Es en este momento cuando parece que despierta del sueño que está teniendo dentro de su propio sueño e intenta escapar. El ritmo de esta huida es muy rápido tanto de forma interna, por el propio contenido de los planos y su escala reducida que oprime al personaje con el que se está identificando el espectador, como de forma externa por el uso de planos de corta duración.



Imagen 146



Imagen 147



Imagen 148

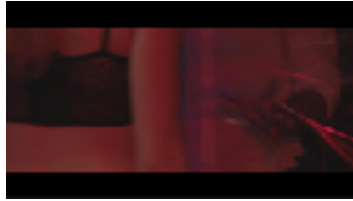


Imagen 149



Imagen 150

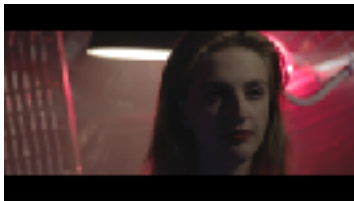


Imagen 151



Imagen 152

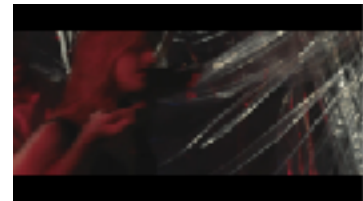


Imagen 153

El último estribillo viene marcado por un montaje paralelo entre un plano cenital de Aria con los ojos cerrados (*imágenes 154, 156, 158, 160, 162, 164, 166, 168*) y distintos planos de las escenas que ya hemos podido observar. Otra vez acudo al recurso de la repetición para evidenciar la propia repetición de las prácticas que sufre la protagonista en la vida real.

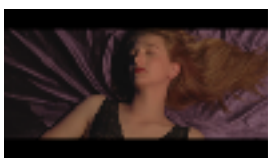


Imagen 154



Imagen 155

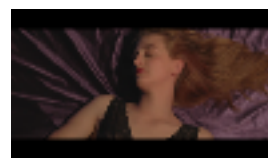


Imagen 156

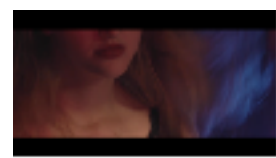


Imagen 157

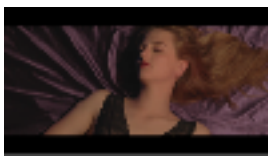


Imagen 158



Imagen 159

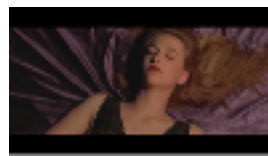


Imagen 160

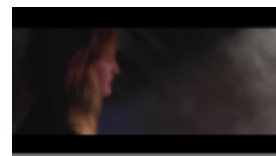


Imagen 161

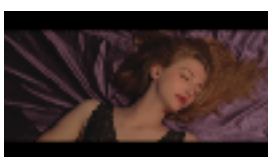


Imagen 162

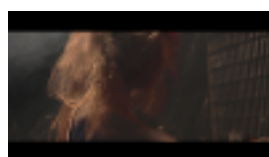


Imagen 163

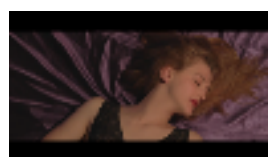


Imagen 164

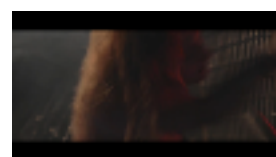


Imagen 165

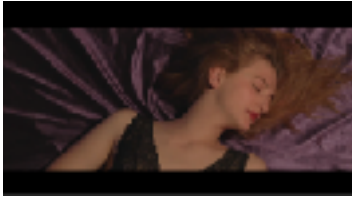


Imagen 166



Imagen 167



Imagen 168

Para terminar este estribillo y entrar en la parte final de la canción, tenemos un fundido encadenado de la imagen cenital de Aria con la siguiente (*imagen 169*), que se trata de una fila de hombres a los que no se les ve el rostro (*imagen 170*) y que ocuparán el montaje del final de la canción.



Imagen 169

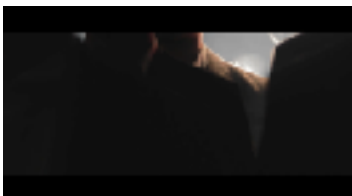


Imagen 170

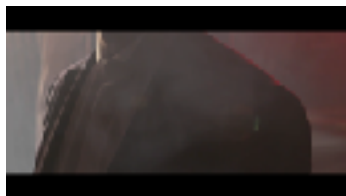


Imagen 171

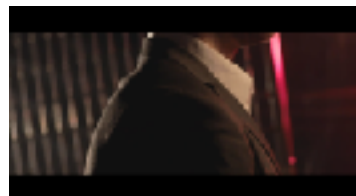


Imagen 172

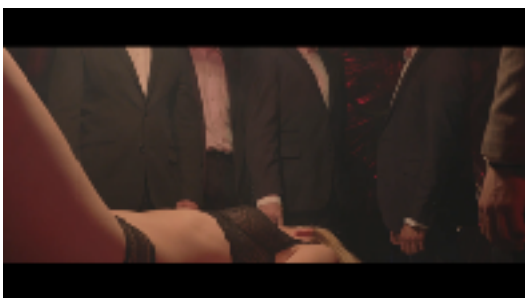


Imagen 173

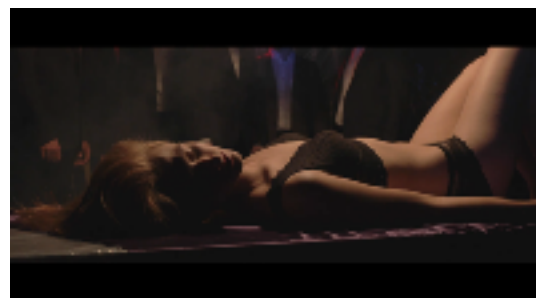


Imagen 174

Para terminar, volvemos a una de las imágenes del principio de esta secuencia en la que Aria descuelga el reloj que había colgado para terminar mirándolo, tal y como ha empezado. Sin embargo, en este caso tenemos un plano general en el que podemos ver al fondo hombres que la rodean (*imagen 175*).



Imagen 175

5.6. Secuencia 6.

El montaje de la secuencia 6 se caracteriza por tener un ritmo lento, manteniendo los planos para no perder la atención del espectador. El peso dramático de esta última secuencia la tienen los diálogos, una primera parte que va conducida por Fer, donde a través de su interpretación y casi a modo de monólogo, podemos llegar al interior del personaje.

En esta primera parte, lo más importante en cuanto al montaje es la ausencia del mismo durante gran parte de la conversación. Empezamos la secuencia con un plano general de Aria y Fer de espaldas a modo de localización de los personajes ya que durante la secuencia anterior, se ha producido una elipsis en la temporalidad real de la historia. Ahora vemos a los protagonistas sentados en el borde del barranco (*imagen 176*), mientras que antes de la analepsis, se encontraban de pie en una de sus esquinas.



Imagen 176

A continuación, nos encontramos con un diálogo en el que el personaje de Fer se abre en canal ante Aria, pero también ante el espectador. La acción se desarrolla en un montaje de plano contraplano con una clara predominancia del plano de Fer ya que en su composición podemos observar tres elementos muy importantes (*imagen 177*): por un lado tenemos al personaje masculino, ocupando el centro de la pantalla como elemento principal ya que recae sobre él todo el peso narrativo de la conversación y por lo tanto, de esta primera parte de la secuencia. A su izquierda podemos ver el perfil de Aria, en el que observamos sus reacciones ante lo que le está contando Fer. Pero en esta composición hay un tercer elemento, el vacío al que nos lleva la mirada de la protagonista, que lo mira fijamente mientras Fer le habla, ese vacío que ha sido el detonante de toda la historia que Aria ha olvidado, pero que en esta secuencia final está saliendo a la luz.



Imagen 177

Tras mantener este plano durante 45 segundos, el corte al contra plano en el que vemos a Aria se produce después de una primera apelación de Fer a la protagonista en la que ella se gira para mirarlo (*imagen 178*). Este cambio de plano sirve como un respiro para el espectador, una pausa para que pueda pensar e interiorizar todo lo que ha dicho el protagonista ya que venimos de un plano muy largo con una gran carga dramática cuyo peso total recae en la palabra.

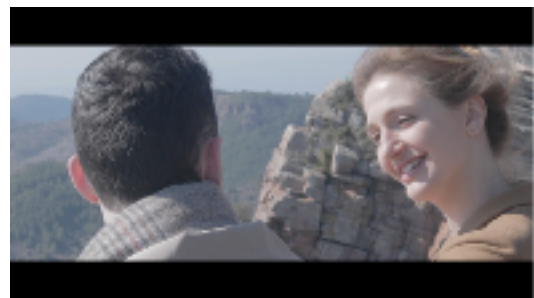


Imagen 178

Este plano se mantiene durante la breve interacción entre los dos protagonistas. Cambiamos al plano de Fer (*imagen 179*) para enfatizar sus palabras ya que está revelando información muy valiosa para Aria. Cuando termina de hablar, pasamos de nuevo al contraplano de la protagonista (*imagen 180*) en el que vemos como deja de mirar a Fer para devolver la mirada al frente, pensativa ante la información que acaba de conocer de boca de su amigo. En este momento, a pesar de que Fer siga hablando, la cámara se queda con Aria, la ausencia de cortes en este momento es crucial para crear una continuidad en la vinculación emocional con el personaje.



Imagen 179

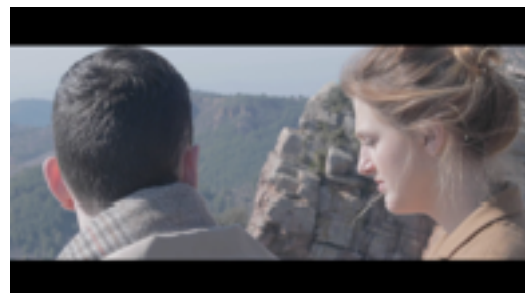


Imagen 180

Tras un plano de 24 segundos de Fer, el final de la primera parte de esta secuencia se desarrolla con el mismo patrón de plano contraplano pero con un aumento del ritmo del montaje, acompañando la tensión creada entre los protagonistas. Esta dinámica se rompe con un primer plano del reloj (*imagen 181*) que sirve a modo de anticipación de lo que Aria va a empezar a narrar a continuación, ya que le cuenta a Fer el uso que le daba a ese despertador.



Imagen 181

La segunda parte de esta secuencia continúa con la dinámica del no montaje, la ausencia de corte se justifica al seguir uno de los principios estéticos propuestos por André Bazin en su artículo *Montaje prohibido* (*Cahiers du cinéma*, nº65) que dice que “cuando lo esencial de una acción depende de la presencia simultánea en el cuadro de dos o más factores, el montaje está prohibido” (Bazin, 1956, p. 51).

En este caso, nos encontramos con un plano medio conjunto de los dos protagonistas (*imagen 182*) en el que todos los elementos que se observan son importantes y la ausencia de corte permite que el espectador se centre en estos personajes y lo que están diciendo.

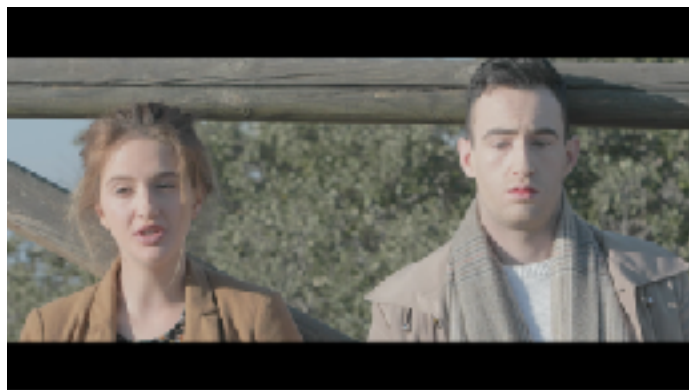


Imagen 182

Aprovechando la acción de Aria al encenderse el cigarro, cambiamos a un primer plano de la protagonista (*imagen 184*).

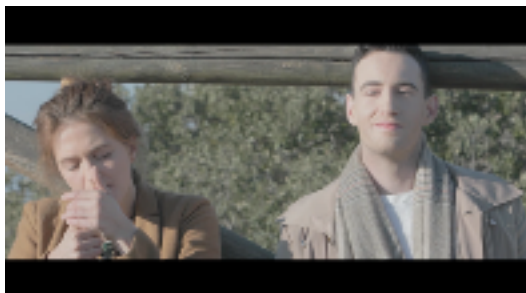


Imagen 183

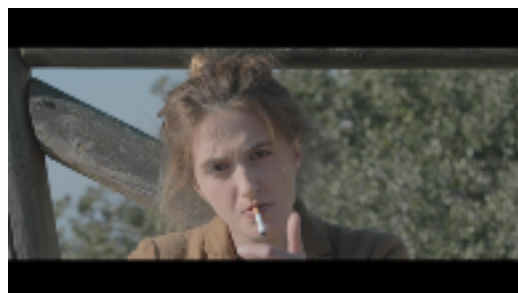


Imagen 184

Este primer plano es uno de los más importantes de todo el cortometraje. Con la expresión de Aria ocupando todo el encuadre, recita su soliloquio a modo de conclusión mirando a cámara. La intención de esta mirada es un guiño al origen teatral de esta historia, algo que también podemos observar en el tono de este monólogo ya que deja a un lado el lenguaje más coloquial que se ha mantenido durante todos los diálogos. En este momento, Aria se encuentra a solas con el espectador, le habla directamente mirándolo a los ojos para poder entrar en su interior (*imagen 185*).

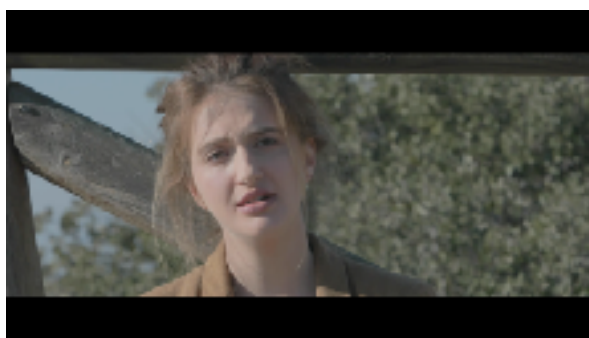


Imagen 185

Cuando Aria termina de hablar, el plano se mantiene unos segundos mientras la protagonista aparta la mirada de la cámara para apagar su cigarrillo creando la sensación de eco en la mente del espectador debido al peso de las palabras que le ha dicho directamente. A continuación, Aria se levanta y vemos un plano cenital del reloj (*imagen 186*), que como en el plano anterior de este objeto, sirve como anticipación a lo que va a ocurrir a continuación. En un plano secuencia sin cortes vemos como la cámara sigue la mano de Aria desde que coge el despertador hasta que lo deja caer al vacío.



Imagen 186

En el mismo plano vemos como Aria se gira para pasar a un plano general frontal en el que vemos como Aria cruza el tronco que sirve de barandilla y Fer se queda sentado (*imagen 187*). Siguiendo la dirección de la mirada de Aria, tenemos un plano en movimiento panorámico del paisaje (*imagen 188*) que cierra el círculo formal ya que es similar a los planos subjetivos que se dan en la secuencia 2, en la que Fer llega y comienza su conversación. Sin embargo, ahora es Aria la que se va.



Imagen 187



Imagen 188

Para terminar, volvemos a un plano medio de Aria que anda hacia la cámara con la mirada fuera de campo hasta que pasa por su lado hacia ese fuera de campo.

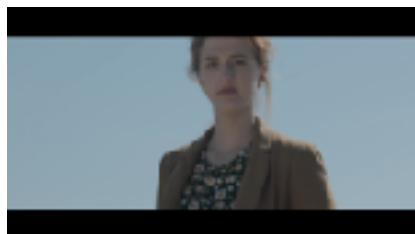


Imagen 189

Cuando Aria sale de campo, aparece el título de *Mínima Línea* en el cielo y comienzan los créditos, diseñados y realizados por Sebastián Merino, Borja Morcillo y Gema Juidías para la asignatura de Grafismo cinematográfico del Máster de Postproducción de la UPV.

6. Conclusiones

El montaje cinematográfico es capaz de dirigir al espectador y un buen montaje debe llevar la atención y los sentimientos de quien está viendo la película hacia el punto o el camino que el director quiera. Esto es lo que he intentado con *Mínima Línea* mediante el uso de distintos tipos de montaje que han determinado los ritmos según las necesidades de la historia y las acciones que se estaban llevando a cabo en cada una de las secuencias.

Durante todo el cortometraje, la intencionalidad de sus recursos narrativos y su montaje e mostrar la subjetividad de los personajes, en especial la de Aria, y hacer que el espectador empatice con ella creando una continuidad a través del conocimiento de sus pensamientos y miedos más profundos. Sin embargo, con el soliloquio final de la protagonista, se produce un efecto rebote, es decir, en este momento que aparentemente sería la relajación de la acción después del clímax en el que se ha resultado el conflicto, Aria se introduce en el espectador y con ello lo que intenta es crear conciencia. Lo que convierte en especial la conexión entre el personaje de Aria, que representa a todas las mujeres que sufren la trata de personas, y el espectador, sería precisamente esta característica de reciprocidad que tiene el cortometraje y esto se consigue a través de la mirada penetrante de la protagonista a cámara, al espectador.

El principal objetivo de este trabajo era la realización de un cortometraje cuyo peso narrativo radicara en el montaje. En este sentido, la realización de *Mínima Línea* y su justificación ha conseguido demostrar la capacidad artística del montaje. Tras meses de trabajo y planificación, la forma que he conseguido darle a este cortometraje es satisfactoria en cuanto a lo que tenía pensado para él en el primer momento que leí el libreto de teatro de Eva Mir.

El montaje de *Mínima Línea* ha conseguido crear un espacio - tiempo rico y propio en el que se pueden diferenciar claramente las distintas temporalidades que son necesarias para entender y desarrollar la historia de la protagonista. Con esto y como he mencionado antes, con el uso de distintas técnicas narrativas he intentado crear una serie de efectos en el espectador planificados y muy cuidados metiendo al público en la historia e intentando crear una máxima empatía con los personajes.

Mínima Línea es un proyecto en el que ha participado mucha gente y donde se ha puesto mucho esfuerzo, trabajo e ilusión con el fin de obtener un resultado satisfactorio y del que estar orgullosos.

7. Bibliografía y videografía.

- Amelio, N. [ZEPfilms]. (2018, mayo 5). El cine y los sueños. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PjQYbtUqoho>
- Alan Arthur, R. (producción) y Fosse, B. (dirección). (1979). *All that jazz* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures / 20th Century Fox.
- Amiel, V. (2001). *Estética del montaje*. Abada editores: Madrid.
- Apple, W. (producción y dirección). (2004). *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing* [documental]. Estados Unidos, Gran Bretaña, Japón: A.C.E / British Broadcasting Corporation / NHK Enterprises
- Aumont, J; Bengala, A; Marie, M; Vernet, M. (1985). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Comunicación: Barcelona.
- Bazin, A. (1956). *Montaje prohibido*. Cahiers du cinéma (65), pp. 51 - 54.
- Borrego, J.C. (2015). *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Chicharro, M. (2009). *El sueño y su representación cinematográfica. La lectura de lo irracional en 'Abre los ojos'*. Área abierta (23).
- Dauman, A. (producción) y Wenders, W. (dirección). (1984). *Paris, Texas* [cinta cinematográfica]. Alemania: 20th Century Fox / Road Movies Filmproduktion / Pro-ject Filmproduktion.
- Milo, P; Oestreich, A. (2018, mayo 5). *Dreams in film (an essay film)*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://moreliafilmfest.com/videoensayo-el-cine-y-los-suenos/>
- Morales, F. (2013). *Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control*. Editorial UOC: Barcelona.
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Ocho y medio. Libros de cine: Madrid.
- Porter, E. (dirección). (1903). *Life of an American Fiereman* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Edison Manufacturing Company.
- Sánchez, R. (2004). *El montaje cinematográfico: arte en movimiento*. La crujía: Buenos Aires.
- Selznick, D. (producción) y Hitchcock, A. (dirección). (1945). *Spellbound* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Selznick International Pictures.

8. Anexos.

8.1. Anexo 1 - Cartel.

8.2. Anexo 2 - Guion literario.

8.3. Anexo 3 - Pressbook.

8.4. Anexo 4 - Guion técnico.

8.5. Anexo 5 - Tablón.



mínima línea

un cortometraje de Eva Mir y Cristina Sáez

con **Luna Zuazu** y **Pablo Sevilla**

KABOOM PRODUCCIONES y MAREA ESCÉNICA presentan un cortometraje escrito por EVA MIR dirigido por CRISTINA SÁEZ y EVA MIR
productora CLAUDIA PEÑA productor JAVIER ANAJOLE directora de fotografía GEMA JUDIDÍAS directora artística LUCÍA MORENO jefe de
sonido JESÚS LÓPEZ montadora CRISTINA SÁEZ banda sonora original compuesta por HUGO MARTÍNEZ y GUILLERMO JORQUES ayudante
de dirección SERGIO JURADO adaptación del guion CELIA MORENO storyboard SEBASTIÁN MERINO.

MÍNIMA LÍNEA

Por

Eva Mir

1 EXT. BARRANCO - NOCHE

1

ARIA avanza deprisa hacia el borde del barranco. Respira entrecortada. Mira hacia atrás, aun sabiendo que nadie la sigue. Lleva un despertador en las manos. Al llegar al acantilado, para de correr. Mira al horizonte. Baja la mirada al reloj que lleva en las manos, lo deja en el suelo y sube a la valla para cruzarla. Inspira fuerte y cierra los ojos.

CORTE A NEGRO

2 EXT. BARRANCO - DÍA

2

Un barranco inclinado con vistas al mar. ARIA está detrás de la valla, mirando al horizonte. Fer se acerca por detrás y se para tras ella.

Aria saca un botecito de cristal. Se echa unas gotas de aceite de lavanda en los dedos, los roza, los huele...

Respira hondo y devuelve la vista al frente.

Fer se ríe para sí.

ARIA

Menos mal que tú nunca dices nada.

Fer se acerca a Aria.

FER

Es que no creo que eso haga ningún efecto.

ARIA

Pues claro que hace, lo leí en una revista del hospital.

Fer mira al frente.

FER

Ya has avanzado todo lo que podías, el aceite no te va a hacer recordar nada. Además, ya sabes todo sobre ti, ¿no? Mañana es el día.

Fer mira a Aria. Ella baja la mirada.

ARIA

Supongo que sí.

FER

No lo supones, es así. Llevas un año entero aquí y por fin mañana vas a salir. Hay personas que no

(MORE)

(CONTINUED)

FER (cont'd)
se recuperan de un coma hasta
después de tres y cuatro años, o
mucho más.

ARIA
Ya...

FER
Además, tú misma me has descrito
mil veces ese sitio, ¿no? Va.

Aria le mira.

ARIA
¿Otra vez?

FER
Es que tengo que hacer... el
último informe.

ARIA
Bueno, va, pero solo para que no
te echen.

Aria respira hondo y pierde su vista en el horizonte.

ARIA
Lo que más recuerdo son las
paredes. La cal de las paredes.
Creo que hasta un ciego podría
verlas, que podría leer braille
en sus grietas.

Aria acaricia la valla.

3 INT. HABITACIÓN - NOCHE

3

ARIA está tumbada en la cama. Su mano toca la pared,
agrietada. Su cuerpo está cubierto por una suave manta de
raso púrpura. La toca, dejando una línea blanca dibujada
en ella.

ARIA (V.O.)
Recuerdo mi mano blanca, y cómo
después veía ese rastro de cal en
una especie... como un tipo de
colcha púrpura, muy suave... ¿un
mantel? ¿Una sábana? Y entonces,
cuando yo pasaba la mano por
encima, la tela parecía como un
cielo de los del atardecer
cortado por una nube muy muy
finita. También recuerdo muchas
caras, pero como sin ojos y sin
boca... no sé. Ruidos de puertas,
a lo mejor. Pasos, pasos y una

(MORE)

(CONTINUED)

ARIA (V.O.) (cont'd)
 línea blanca dibujada en ella,
 respiraciones a todas horas y
 recuerdo...

Recuerdo... un sonido. Un sonido
 muy muy repetitivo pero que no
 tiene nada que ver con el del
 electrocardiograma, sino con una
 melodía mucho más dulce y
 necesaria.

Se escucha un SONIDO DE DESPERTADOR que se desvanece poco
 a poco. Escuchamos la RESPIRACIÓN de Aria.

4

EXT. BARRANCO -DÍA

4

ARIA sigue de pie en el borde del barranco. Tiene los ojos
 cerrados.

FER

Aria, Aria...

Aria abre los ojos y mira a Fer.

FER

Nunca me habías contado nada de
 un sonido.

ARIA

Bueno, tú mismo me dijiste que
 recordar era un proceso.

FER

Es un proceso.

ARIA

Y el aceite lo acelera.

Fer se gira y se apoya de espaldas en la valla. Aria lo
 mira.

FER

Ya lo sabes todo, Aria, ya estás
 lista para irte y empezar de
 cero.

ARIA

Hay algo que necesito ver con más
 claridad.

Aria mira al horizonte.

FER

¿El qué?

(CONTINUED)

ARIA

Yo te pedí que me trajeras
siempre a este sitio.

FER

Sí.

ARIA

Porque era lo último que
recuerdo.

FER

Porque fue el último sitio donde
estuviste.

ARIA

Pero es que no consigo recordarlo
como algo negativo, ni como un
espacio traumático ni nada de
eso, es que a mí me atrae. Me
gusta.

FER

Es normal la confusión durante la
recuperación.

ARIA

No, Fer. No estoy confusa. Este
fue el sitio del accidente, donde
me pude haber muerto, y cuando
vengo aquí no encuentro nada
malo, solo me quedo empanada con
la mínima línea de mar, y con el
olor de los olivos y el
movimiento de esos hierbajos
secos. Pero no hay nada más, lo
único que hay son imágenes,
olores, colores... y yo necesito
saber cómo estuve aquí... y por
qué no se me olvida.

Aria aprieta la valla con las manos.

FER

Eso te da igual ahora, Aria,
mañana vas a volver y todo va a
volver a la normalidad y--

Aria se gira hacia Fer.

ARIA

Pero ¿qué normalidad?! ¡Si no me
acuerdo de mi normalidad!

FER

Aria... Todo lo que hemos
trabajado, todo lo que hemos

(MORE)

(CONTINUED)

FER (cont'd)
conseguido recordar juntos...
todo lo que tú misma has
confirmado! ¿Qué pasa ahora con
todo eso?

ARIA
Mira, mi cerebro se está
empezando a quemar, ¿vale? No
puedo con más información. Cada
vez que hago los ejercicios de
memoria contigo, tengo que cerrar
los ojos y apretarlos muy muy
fuerte para que mi cabeza genere
y genere pero resulta que también
para que vea y para que huelga y
para que respire y para que
sienta... pero es que mi mente no
ve nada de lo que me has contado.

FER
¿Y qué se supone que quieres
hacer?

Aria coge a Fer de las manos.

ARIA
Quiero que me ayudes a completar
lo que me falta.

Fer empieza a ponerse nervioso. Suelta las manos de
Aria. Gesticula de un modo exagerado.

FER
No te falta nada, Aria.
Trabajabas en un restaurante muy
importante, atendiendo a grandes
personalidades en sus mesas y en
sus habitaciones, sirviéndoles en
lo que necesitaban y... vivías
allí, en la finca, porque te
pagaban todo el mantenimiento y
el--

Aria coge a Fer del antebrazo. Él se detiene. Aria le mira
a los ojos.

ARIA
Fer, mañana me dan el alta.
Déjame que hoy sea yo tu
enfermera y hazme caso.

Aria se aleja un poco de Fer y saca un pañuelo de su
bolsillo.

(CONTINUED)

FER

Mira, Aria, no sé qué es lo que quieres, pero no podemos perder el último día en jueguecitos. Deberíamos dejar cerrado el proceso y no variar los resultados... ahora estás lista para empe--

Aria le da el pañuelo.

ARIA

Tápame los ojos.

FER

No.

ARIA

Es mi última voluntad.

SILENCIO.

Fer ata el pañuelo alrededor de los ojos de Aria.

FER

¿Y?

Aria saca unos guantes del otro bolsillo.

ARIA

Los guantes.

Fer le coloca los guantes en las manos. Aria saca también unos tapones del bolsillo.

ARIA

Y los tapones.

Fer le coloca los tapones.

FER

¿Y bien?

ARIA

Llévame al borde del barranco.

Aria le ofrece la mano a Fer.

FER

Eso es peligroso.

ARIA

Bueno, tengo un enfermero a mi lado.

Fer le da la mano y empiezan a andar hacia el borde.

(CONTINUED)

FER
¿Y qué vas a hacer?

ARIA
Voy a dejar de oler con el
cerebro, por una vez.

FER
Pues te vas a contaminar.

ARIA
¡Shhh!

SILENCIO.

ARIA
Huele a mar.

FER
¡Va! Si está a tomar por culo.

ARIA
Te juro que huele a mar.

FER
Te lo estás imaginando.

ARIA
Cuando tapas todos los demás
sentidos, el que queda libre
percibe el triple, y yo te digo
que huelo el agua salada.

FER
Tendrías que drogarte para que tu
cerebro no se metiera en tus
sentidos.

ARIA
(Bromeando)
Lo sentimos. Ese producto todavía
no está disponible en la cocina
del hospital.

Ambos ríen.

FER
Bueno, pues ya está.

Fer tira de la mano de Aria para alejarla del borde. Aria se suelta de la mano de Fer y, aun con los ojos vendados, se queda "mirando" el horizonte.

ARIA
¿Cómo que ya está? Fer. ¡Fer!
Pero si sabes perfectamente que
te encanta esto. Estoy segura de
(MORE)

(CONTINUED)

ARIA (cont'd)
que este ha sido el año más
divertido de tu corta vida
laboral.

Fer se aleja.

ARIA
¿Me dejas así, con los ojos
tapados al borde del precipicio?
¿Pero qué pasa? ¿Es que tienes
envidia de que mis juegos de
memoria sean mejores que los
tuyos?

Fer vuelve hacia ella.

FER
Joder.

Aria saca una pinza del bolsillo y se la da a Fer.

ARIA
Pinza. Y quítame los tapones.

FER coloca la pinza en la nariz de ARIA y le quita los
tapones.

FER
No me digas que también vas a oír
las olas.

Aria, muy concentrada, saca el despertador del fondo de su
bolso.

FER
Aria. ¿De dónde has sacado eso?

Aria se quita la pinza y la venda.

ARIA
¡Ah!, ¿no lo sabes?

FER
Déjate de chorradas y dámelo. Eso
no es tuyo.

ARIA
Estoy segura de que lo es.

FER
No puedes estar segura de nada.

ARIA
¡Ah! ¿De nada? ¿Y de todo lo que
me has estado contando en cada
sesión tampoco?

(CONTINUED)

Fer se aproxima a ella. Intenta arrebatarle el despertador.

ARIA

No me toques o me tienes que recoger otra vez de ahí abajo.

FER

Aria, ¡por favor!

Aria pulsa el timbre del despertador y lo deja en el suelo. Pasa por debajo de la valla y se acerca al límite del precipicio. Saca el bote de aceite de lavanda. Lo abre, cierra los ojos e inhala profundamente.

CORTE A NEGRO

5 INT. HABITACIÓN - NOCHE (FLASHBACK)

5

ARIA enciende la vela de un ambientador de lavanda y se tumba en la cama, en el centro de una gran habitación en penumbra. Activa su despertador y lo posa a los pies de la cama. Momento coreográfico en el que vemos de forma onírica y expresiva, mediante la danza y la música, cómo Aria recibe a un hombre tras otro, tratando de mantenerse adormecida cantando mientras es violada.

ARIA

Juegos de azar sin azar.

Rostros, manos, cabellos y olor

Tratar de adivinar, de imaginar,

Concentrarse en no vivir

Caer al vacío y amurallar.

Ruidos de acero y volcán,

Explosión de poder y pudor,

Mas si aguardo a lo oscuro

Cenizas, goteo y rumor,

Fruto del sueño,

Del sentimiento sin florecer,

Del pensamiento sin sentimiento.

Pestaña con pestaña

Y limpia oscuridad.

Déjame bañarme en tu mentira,

Enséñame a ignorar.

(MORE)

(CONTINUED)

ARIA (cont'd)

El tiempo es solo una ilusión,

Las saetas se pueden burlar.
El cuerpo es hielo y metal,

Fuente de deseos,

buzón de suciedad

Los dientes perlas estrechadas

Al borde de estallar,

Mas consiste en ajustar,

Llenar cada rendija

donde se cuele claridad,

Pues tiene nombre de portazo en
la cara

Y de apellido realidad muy real.
Pestaña con pestaña

Y limpia oscuridad.

Déjame bañarme en tu mentira,

Enséñame a ignorar.
El tiempo es solo una ilusión,

Las saetas se pueden burlar.
Dormir para huir,

Sufrir sin sentir,

Las agujas se pueden parar.

Dormir para huir,

Sufrir sin sentir,

Las agujas se pueden parar.
Pestaña con pestaña

Y limpia oscuridad.

Déjame bañarme en tu mentira,

Enséñame a ignorar.
El tiempo es solo una ilusión,

Las saetas se pueden burlar.
Dormir para huir,

(MORE)

(CONTINUED)

ARIA (cont'd)
 Sufrir sin sentir,
 Las agujas se pueden parar.
 Dormir para huir,
 Sufrir sin sentir,
 Las agujas se pueden parar.

Suena EL DESPERTADOR. Aria se despierta.

6

EXT. BARRANCO - DÍA

6

ARIA está sentada. Muda, inmóvil, sin expresión. Mira un punto fijo del paisaje. Fer está sentado junto a ella.

FER
 En mi corta vida laboral he intentado hacer lo mejor para mis pacientes. He creído que hacía lo mejor para ellos.

SILENCIO.

FER
 El médico me dijo que hoy te ayudara a escribir un diario, que escribieras todo lo que has aprendido sobre ti para llevártelo mañana. No lo he hecho. Te he traído aquí. También él me obligó a quitarte el aceite que conseguías, porque sí, sí que te ayuda a recobrar la memoria. Y tampoco lo hice. Hoy te he traído aquí porque hace un año del accidente y porque sabía que en este sitio podría decidir si seguir con esto o contártelo. Pero es que hoy estabas tan llena... que me he cagado, me he cagado otra vez más.

ARIA
 Hace un año.

FER
 ¿Es verdad que a un reo se le deja elegir su última cena antes de morir o eso es solo en las películas?

ARIA
 Fer...

(CONTINUED)

FER

Me has dicho que tu última voluntad antes de salir de aquí era ese juego.

ARIA

Sí.

FER

Te la he concedido.

Aria asiente.

FER

La Aria de hace un año también tenía una última voluntad. La llevó a cabo... Pero no le salió bien. Sobrevivió.

SILENCIO.

FER

No soy psicólogo, ni psiquiatra, ni nada. No soy ni siquiera médico, solo un enfermero de mierda. Y los enfermeros de mierda dicen verdades a base de mentiras, o mentiras de mierda.

ARIA

Dilo ya.

FER

Tú elegiste, ¿vale? Tú elegiste dejar de ser... desaparecer, por fin.

ARIA

Llevaba el despertador conmigo para que sonara cuando ya me hubiera muerto, para comprobar si seguía escuchándolo y todo lo anterior a eso había sido un sueño, igual que hacía con todos esos hombres.

FER

Aria, las voluntades de antes y las de ahora no tienen por qué ser las mismas.

Aria saca de su bolso un mechero y lo enciende muy cerca de su cara.

FER

¿Qué vas a hacer?

(CONTINUED)

ARIA
Creo que la Aria de antes fumaba.

FER
¿Cómo puedes saber eso?

ARIA
Sé que ella haría lo que fuera
por salir veinte segundos a una
ventana.

Fer saca un paquete de tabaco. Le da un cigarro a Aria.

ARIA
Que sean dos.

Fer se pone otro cigarro en la boca. Aria se lo quita.

FER
¡Eh!

Aria se guarda el segundo cigarro en el bolsillo.

ARIA
Voy a necesitar otro para el
viaje.

Aria fuma en silencio.

ARIA
Siempre era otro día más, Fer.
Otro cuerpo más. Sudor, gemidos y
pasión fingida por mi cuerpo
cansado. No quedaba más que una
asquerosa rutina de placeres
vendidos por necesidad. El día
anterior al accidente sentí que
cuando el último se iba, la cama
se quedaba vacía, porque mi
cuerpo ya no era nada. Quedaban
cinco minutos antes del
siguiente, solo cinco minutos
para volver a ser solo carne. Me
preparé, pero no como siempre. Me
bañé corriendo para quitarme el
olor de la piel, el olor a todo
menos a mí. Y me vestí, me vestí
para mí y huí corriendo de ese
sitio como pude. Solo necesitaba
ser dueña de mi cuerpo. Ser libre
aunque solo fuera una vez. Ser
libre los segundos que durara el
golpe. Decidir al menos el día de
mi muerte.

Aria mira el despertador que está a su lado. Lo coge y se levanta. Aria tira el despertador por el acantilado, cruza la valla y se aleja andando.

(CONTINUED)

CONTINUED:

14.

ARIA (V.O.)

El tiempo no es sólo una ilusión,
las saetas siguen su compás.

FIN



KABOOM Producciones nació en marzo de 2016 de la mano de un grupo de estudiantes del audiovisual en Valencia.

Desde entonces hasta hoy, hemos realizado multitud de proyectos, entre los que se incluye la grabación de conciertos y shows de teatro, spots publicitarios, videoclips y cortometrajes.

Somos un equipo joven, lleno de energía y con mucho que ofrecer, que aprende con cada trabajo que realiza, entusiasmados por el mundo audiovisual y la magia que lo rodea.



Marea Escénica nace a finales de 2016, con integrantes de diferentes y jóvenes perfiles, el artístico y el empresarial, para conseguir así mayor profesionalidad del oficio.

La productora se ha especializado ante todo en el terreno teatral llevando a cabo diversos proyectos escénicos, aunque sigue ampliándose hacia el ámbito cinematográfico, la danza o la organización de eventos culturales.

Se trata de un equipo que busca crear la oportunidad en pos de esperarla, que busca crecer trabajando, con ambición y auto exigencia, para aportar innovación y calidad al medio artístico.





acerca del proyecto



Mhima Lnea es un texto que aparece por primera vez a partir de la participación en el Festival Costrarelej, celebrado en la Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid.

Tras su muestra a público, comienza el trabajo para que esa semilla crezca y se convierta en el posterior guion cinematográfico.

Y aquí es donde comienza todo, donde cada parte del equipo tiene algo valiosísimo que aportar a Mhima Lnea, y ese primerizo texto teatral se forma y deforma para convertirse en un cortometraje.

Mhima Lnea llega así a ser un cortometraje acerca de las voluntades de los individuos y de la libertad de decisión. La pérdida de la memoria de uno de los personajes, abre la reflexión acerca de qué se diluye y qué permanece, en un terreno donde los personajes se ponen en el límite de lo moral y lo humano.



sinopsis



Aria ha pasado un año internada en un centro médico tras sufrir un supuesto accidente y quedar en coma. Al salir del coma, no recuerda el cien por cien de su vida, tan solo lo relativo a lo sensorial y los datos que los enfermeros le han contado y ella ha tenido que creer.

Sin embargo, poco a poco, Aria va recuperando fragmentos de su historia y trata de completarla, resultándole muy diferente a la que e ha creado en el hospital. Fer, un joven y principiante enfermero, quien ha pasado con ella la mayor parte de tiempo, la acompaña en su último día antes de que le den el alta, llevándola a dar un paseo hasta donde tuvo el accidente, en el Mirador del Garbí.

Es en ese momento cuando Aria va a desafiar a Fer intentando encontrar respuestas sobre su verdadero pasado, llegando a descubrir incluso que no fue un accidente lo que realmente la dejó en coma.

El descubrimiento de un pasado y de las voluntades de la víctima antes de perder la memoria, hace replantearse la moralidad y la libertad de reconstruir o no la vida de una persona, aunque esto pueda hacerle daño.

nuestro compromiso

La historia de Aria es la historia de una huida, de la búsqueda de su libertad. Una libertad de la que había sido privada contra su voluntad, porque, por desgracia, la trata de personas sigue siendo una realidad en el mundo.

Las organizaciones de trata de personas ganan millones a expensas de la esclavitud sexual de mujeres y niñas que son engañadas al abandonar sus países y amenazadas si intentan escapar, quedando inmersas en una situación horrible para la que parece no haber salida.

Aun así, pese a las escalofriantes cifras y a la crudeza de los relatos de las víctimas, no encontramos en los órganos de poder esta más que una verdadera voluntad por cambiar las cosas.

Mínima Línea es nuestro pequeño granito de arena, nuestra humilde forma de visibilizar un problema de enormes dimensiones. Un homenaje y una reivindicación por todas las mujeres que sufren o han sufrido esclavitud sexual. Por aquellas que han logrado escapar y por las que no lo podrán lograr. Por las que el miedo ha vencido y por las que todavía guardan fuerzas. Creemos en esta historia porque creemos que, si no hay concienciación, nunca habrá cambio.

Sin embargo, *Mínima Línea* no es solo una historia sobre la violación de los derechos de la mujer, sino que reivindica el derecho universal al conocimiento, a descubrir el pasado cuando se ha sufrido una pérdida de memoria.

Aria, tras su intento de suicidio, pasa por un estado de coma que borra gran parte de sus recuerdos. En el hospital, los doctores tratan de crearle una nueva identidad, de omitir aquella etapa de tortura para que la paciente pueda seguir con su vida. Pero, ¿no es esto privar a la persona de nuevo de elegir por sí misma?

La trata de personas es presente, al igual que lo es el suicidio con sus estigmas, la pérdida de la memoria o la búsqueda de la identidad.

Mínima Línea es la historia de una mujer contada por mujeres. Desde Kaboom Producciones y Marea Escénica reivindicamos la necesidad de este tipo de historias, la necesidad del punto de vista femenino en el cine tanto delante como detrás de las cámaras. El guion, la producción, la dirección, el arte y la fotografía del cortometraje están liderados por mujeres trabajadoras que demuestran su valía y que quieren tener una oportunidad en el mundo del cine, quieren ser oídas y sobre todo quieren que se escuchen y se vean sus historias.

El equipo de *Mínima Línea* está formado por mujeres y hombres que trabajan en igualdad y que confían los unos en los otros totalmente sin importar el sexo. Somos jóvenes con un objetivo común, hacer lo que más nos gusta que es cine y eso es lo único que nos importa a la hora de echar el resto para sacar adelante nuestro trabajo.

Eva Mir

Guion y Dirección de actores

Claudia Peña

Dirección de Producción y Script

Lucía Moreno

Dirección de Arte, Vestuario y Maquillaje

Javier Anatele

Jefe de Producción

Celia Moreno

Adaptación del Guion

Borja Morcillo

Ayudante de cámara

Sara Pascual

Making Of

Cristina Sáez

Dirección audiovisual y Edición

Gema Judías

Dirección de Fotografía

Jesús López

Jefe de Sonido

Sergio Jurado

Ayudante de Dirección

Sebas Merino

Storyboard y Auxiliar de cámara

Xavier Zuñiga

Auxiliar de Sonido

Laura Maldonado

Diseño de Identidad

Ark Öner

Diseño gráfico crowdfunding

Banda Sonora

Hugo Martínez y Guillermo Jorques

Mezcla y masterización BSO

Guillermo Jorques

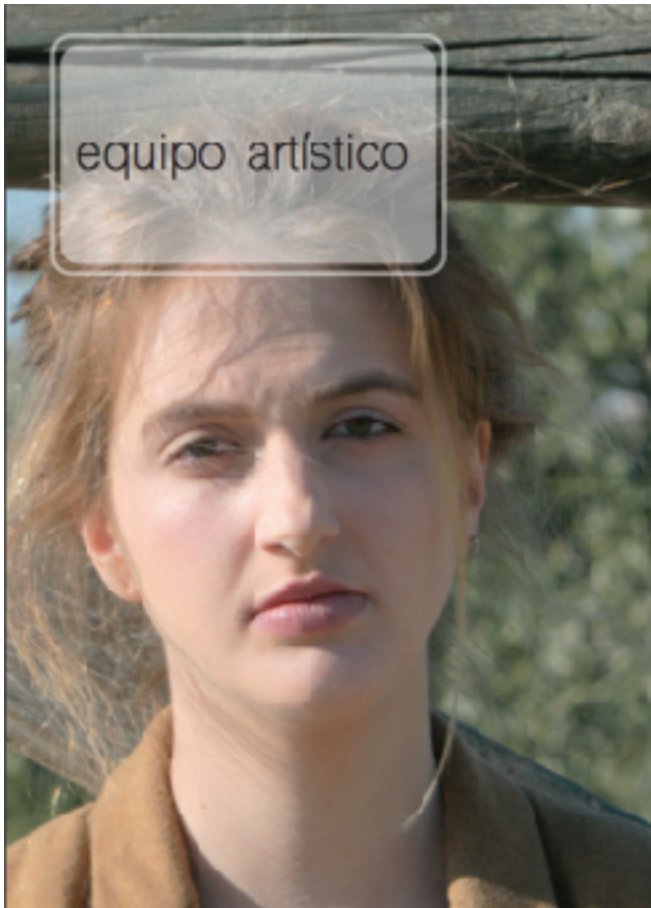
Músicos "Limpia Oscuridad"

Hugo Martínez, Guillermo Jorques,
Cristina Sáez, Carlos Campos,
Niguel Ángel Sánchez, Luna Zuazu

Manolo Sánchez

Cartelería

equipo técnico



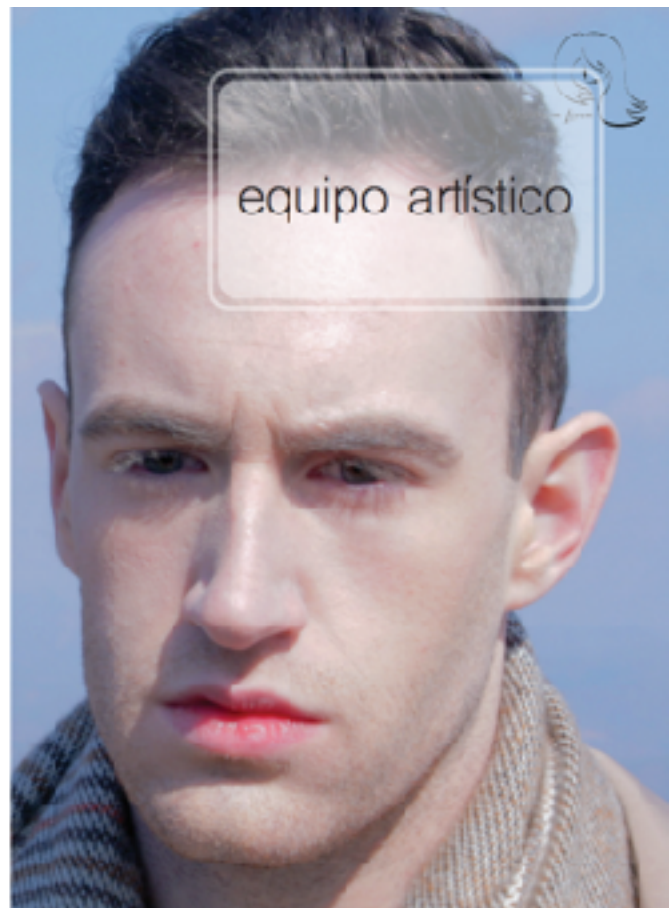
equipo artístico



Lura Zuazu
Aria

Aria es fuerte, instintiva, luchadora. Es optimista y, al menos aparentemente, siempre sonríe, bromea y se hace de querer. Es totalmente extravertida y desafiante. Aria es como un emoliente para Fer, sacándole de su rutina en el hospital y acortando la distancia en la relación médico-paciente.

Sin embargo, en su expresión, cuando no consigue disimularlo, se aprecia un dolor que ha comenzado en ella y que forma parte de sí misma.



equipo artístico



Pablo Sevilla
Fer

Fer es un enfermero recién llegado de la carrera. El de Aria es su primer caso importante. Fer es una persona calmada, introspectiva, con miedos pero a la vez con unos principios muy claros. Considera la profesionalidad por delante de todo, correcto y medido, pero cuando aparece Aria, todos sus pilares se desmoronan.

El afecto y el contacto con el otro, más allá de una relación médico-paciente, hacen que Fer descubra el lado más humano de su profesión, así como la hipotesis que ésta puede llegar a esconder, llegando a preguntarse acerca de los límites entre la verdad y la mentira a un paciente.



Pablc López
Bailarín



Carlos Piera
Alejo Morino
Javier Anatole
Álvaro R. Cueto
Pablo Justo
Figuración



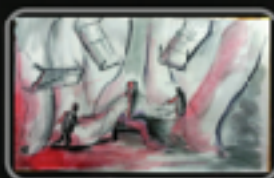
Mirador del Garbí

Nuestra localización principal se encuentra en el municipio de Sagart en la Comunidad Valenciana y forma parte del Parque Natural de la Serra Calderona. El mirador del Garbí nos ofrece unos paisajes inigualables y nos permite experimentar la sensación de libertad que, como nuestro personaje Aria, podemos asociar a un lugar, permitiéndonos recordar cómo nos sentimos en ese espacio en el pasado.

La mayor parte del cortometraje se desarrolla en esta área, siendo el mirador el principal testigo de las decisiones de Aria y de sus juegos de memoria con Fer.

localizaciones

localizaciones



La habitación de los flashback

El espacio que rompe con la paz y tranquilidad del mirador se encuentra en Madrid, una sala acondicionada en la RESAD en la que veremos un momento musical a través del cual experimentaríamos la experiencia pasada de Ara de un modo metafórico.

Nos encontraremos en una habitación oscura y casi vacía, con solo una cama con la que interactuarán nuestra protagonista y la figuración que la acompañarán. Junto al negro, otros colores que completarán la escena son el morado de la sábana y el rojo.



financiación

Con 'Mínima Línea' pretendemos avanzar un escalón, utilizando nuestra experiencia y adquiriendo más, aspirando a una mayor calidad. Por ello nos hemos propuesto conseguir la cantidad estimada de 2.500 euros para cubrir todos los gastos del cortometraje, entre ellos el alquiler de material, dietas y transportes y gastos de atrezzo y vestuario.

Para conseguir esa cantidad, pensamos contar principalmente con las siguientes fuentes de financiación:

La primera fue el crowdfunding, con el que hemos conseguido un total de 590 euros.

La segunda fue la celebración de dos eventos llenos de actividades y conciertos. Uno tuvo lugar en Madrid, con una recaudación de 270 euros, y el otro se realizó en Valencia, donde alcanzamos los 230.

Además, nos embarcamos ahora en la venta de merchandising del cortometraje, con un beneficio estimado de entre 100 y 200 euros.

Y finalmente, la aportación restante vendrá de los fondos propios de Kabcom Producciones y Marea Escénica.



merchandising



Camisetas y bolsas de tela



logo

frase



frase

visuals or storyboard



contacto

Facebook: Mínima Línea

@minimainea



info@kaboomproducciones.com

Facebook: Kaboom producciones

@kaboomproducciones



info.mareaescenica@gmail.com

Facebook: Marea Escénica

@mareaescenica





SECUENCIA	Nº PLANO	PLANO	ANGULACIÓN	ESPECIFICACIONES	DESCRIPCIÓN
1 – BARRANCO NOCHE	1A	PM	Frontal	Travelling acompañándola, estilo cámara en mano.	Aria corre hacia delante en el centro del plano.
	2B	PD	Lateral	Travelling	Aria corre con el reloj en la mano.
	3C	PM	De espaldas-45º	Travelling siguiéndola, estilo cámara en mano.	Aria corre delante de la cámara y se gira durante un momento.
	4D	PA	Lateral	Travelling	Vemos a Aria estilo voyeur desde detrás de las plantas corriendo.
	5E	PP	Frontal	Travelling	Corriendo
	6F	PP	Lateral	Travelling	Corriendo
	7G	PD	Frontal/lateral	Travelling	Boca de Aria.
	8H	PM (piernas)	De espaldas-45º		Aria entra a plano corriendo y frena en seco.
	9I	PMC	Frontal	Fuera de foco, entra a foco con un paso.	Aria adelanta un paso y mira al horizonte.
	10J	PG	Frontal	Subjetivo.	Paisaje.
	11I	PMC	Frontal		Aria mira el reloj.
	12K	PG	Espaldas		Aria deja el reloj.
	13L	PM	Frontal		Reloj en el suelo y los pies de Aria, que salen de plano subiéndose al tronco.
	14M	PML	Frontal	Fijo durante unos segundos, después paneo hacia el cielo.	Aria termina de cruzar el tronco, inspira.

2 – BARRANCO DÍA	15A	PM	Frontal	Cielo, después paneo hacia Aria.	Aria mira al horizonte, Fer entra en plano desenfocado.
	16B	PD	45º	Paneo acompañando el movimiento.	Aria se echa el aceite en los dedos y se los acerca a la cara para olerlos.
	17A	PM	Frontal		Aria continúa su acción, y cambia el foco a Fer cuando se ríe. Aria dice “menos mal que tú nunca dices nada”. Cuando habla Fer, se acerca a Aria y vuelven a estar los dos en foco.
	18C	PM de Fer	Escorzo de Aria		“Llevas un año entero...”
	19D	PM de Aria	Escorzo de Fer		“Aria le mira...”
	20A	PM conjunto	Frontal		“Aria respira hondo...”
	21E	PD	45º		Las manos de Aria acariciando el tronco.

4 – BARRANCO DÍA	22A	PP	Frontal	Aria está con los ojos cerrados, Fer le habla, los abre.
	23B	PML conjunto	Espaldas	“Bueno, tú mismo me dijiste...”
	24C	PM	Frontal	“Yo te pedí que me trajeras...”
	25B	PML conjunto	Espaldas	“Pero es que no consigo recordarlo...”
	26C	PM	Frontal	“No, Fer, no estoy confusa...”
	27D	PG	Paisaje	“ ... empanada con la mínima línea de mar...”
	28E	PE	Espaldas-45º	Aria y Fer están de espaldas en el mirador, en el cuadrante superior derecho del plano, fuera de foco. En primer plano están las plantas moviéndose con el viento.

29F	PD	Frontal	Manos de Aria sobre el tronco.	
30G	PML conjunto	Espaldas	Movimiento hacia atrás con slider en "no puede con más información".	"Aria, mañana vas a volver..."
31H	PMC Aria	Escorzo de Fer		"Quiero que me ayudes a completar lo que me falta..."
32I	PM Fer	Escorzo de Aria		Fer empieza a ponerse nervioso.
33J	PPP Fer	45º		Aria coge a Fer del antebrazo.
34K	PPP Aria	45º		Aria le mira a los ojos.
35L	PG	Espaldas		Aria se saca el pañuelo...
36M	PM conjunto	Frontal		Aria le da el pañuelo a Fer.

37N	PD	Espaldas	Vemos el lateral de la silueta de Fer y sus manos atándole el pañuelo.	Fer le ata el pañuelo a Aria.
38Ñ	PD	Espaldas	Seguimos el movimiento de las manos haciendo los recorridos de los guantes y los tapones.	
39M	PM conjunto	Frontal		Aria le ofrece la mano.
40O	PG	Lateral		Se acercan al borde.
41M	PM conjunto	Frontal		"Huele a mar..."
42G	PML conjunto	Espaldas		Fer tira de la mano de Aria para alejarla del borde.
43M	PM conjunto	Frontal		"Estoy segura..." Fer se aleja y sale de foco, se acerca y vuelve a entrar.
44I	PM Fer	Escorzo de Aria	Mantener	Aria saca las cosas y se las da a Fer.

	45H	PMC Aria	Escorzo de Fer	Mantener	Aria saca el reloj del bolsillo.
	46P	PD	45°		Pulsa el reloj.
	47O	PG	Lateral		Aria comienza a cruzar la valla.
	48C	PM	Frontal		Aria ha cruzado la valla, saca la lavanda.
	49Q	PPP	Frontal		Aria huele la lavanda.
	50A	PPP	Frontal		Aria está sentada en el precipicio.
	51B	PM	45°		Fer "En mi corta vida laboral..."

6 – BARRANCO DÍA					52C	PM conjunto	Frontal		Silencio.
					53D	PM conjunto	Espaldas	Recurso	
					54E	PM de Aria	Escorzo de Fer		Durante la conversación.
					55F	PM de Fer	Escorzo de Aria		Durante la conversación.
					56G	PM de Aria	Frontal		Durante la parrafada.
					57C	PM conjunto	Frontal		“¿Cómo puedes saber eso?”
					58G	PM	Frontal		Parrafada Aria
					59H	PG	Lateral		Aria se pone de pie.

	60G	PM	Frontal		Aria lanza el despertador
	61H	PG	Lateral		Aria lanza el despertador
	62M	PM	Frontal		Aria se va, caminando hacia la cámara

MÍNIMA LÍNEA

Kaboom Producciones / Mama Esoláica (2008)

SECUENCIA 1



1A



2B



3C



4D



5E



6F

Dirigida por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

MÍNIMA LÍNEA

Kaboom Producciones / Mama Esoláica (2008)

SECUENCIA 1



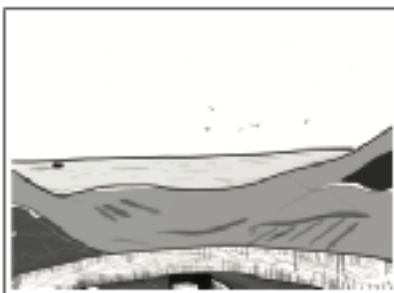
7G



8H



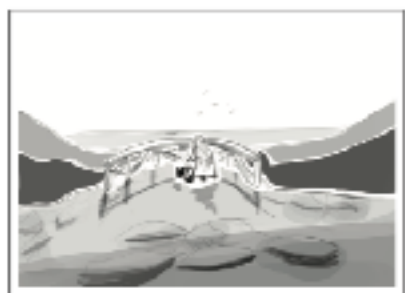
9I



10J



11I



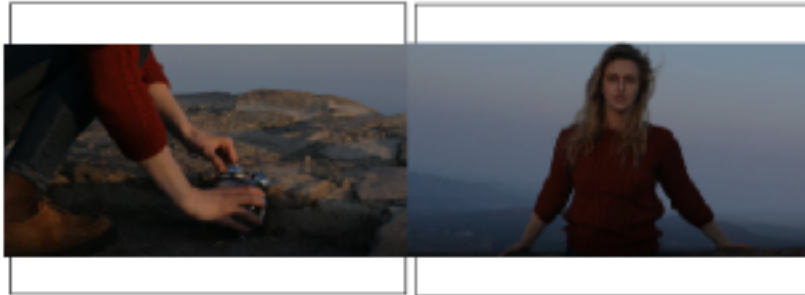
12K

Dirigida por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

MÍNIMA LÍNEA

Kabooma Producciones / Marea Evolúcia. (2018)

SECUENCIA 1



13 L

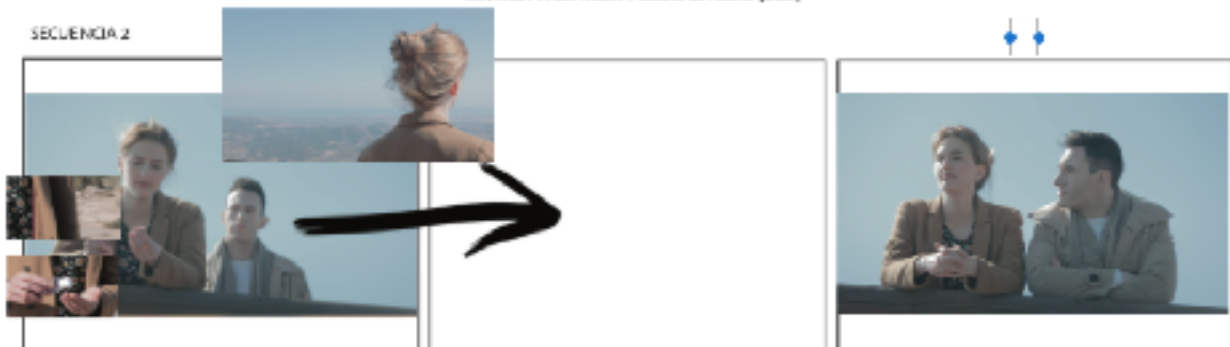
14 M

Dirigido por Eva Mir y Cristina Slez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

MÍNIMA LÍNEA

Kabooma Producciones / Marea Evolúcia. (2018)

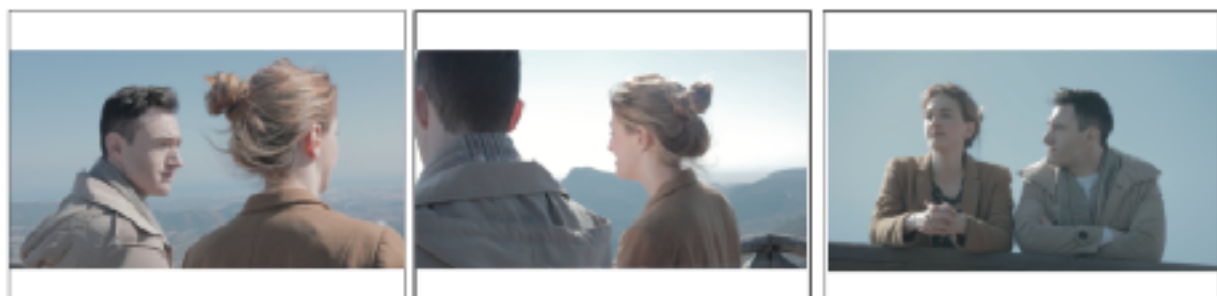
SECUENCIA 2



15 A

16 B

17 A



18 C

19 D

20 A

Dirigido por Eva Mir y Cristina Slez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

MÍNIMA LÍNEA

Kaboom Producciones / Marea Escénica. (2018)

SECUENCIA 2



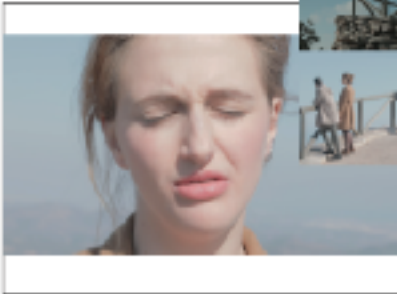
21 E

Dirigido por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

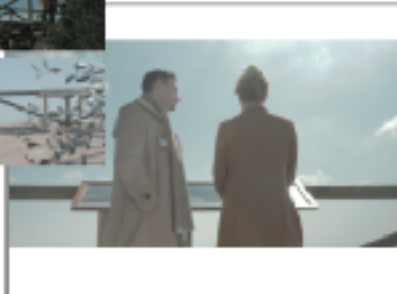
MÍNIMA LÍNEA

Kaboom Producciones / Marea Escénica. (2018)

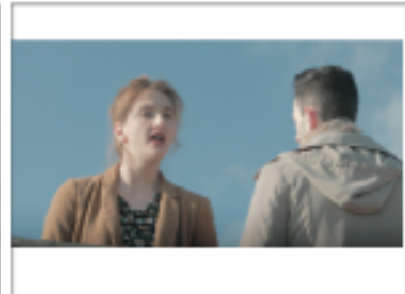
SECUENCIA 4



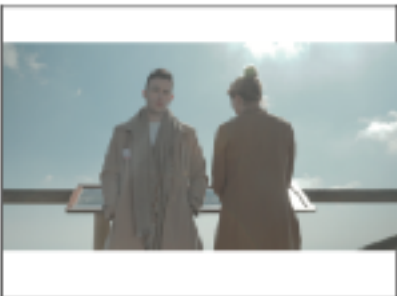
22 A



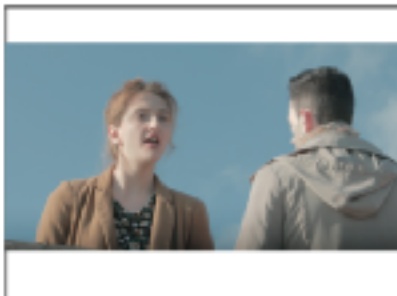
23 B



24 C



25 B



26 C



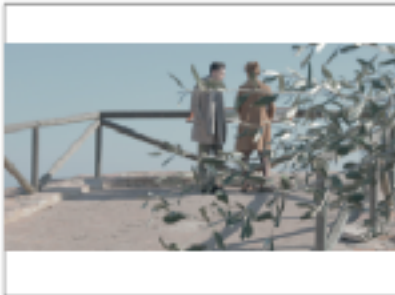
27 D

Dirigido por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

MÍNIMA LÍNEA

Kabem Producciones / Maria Escobedo, (2018)

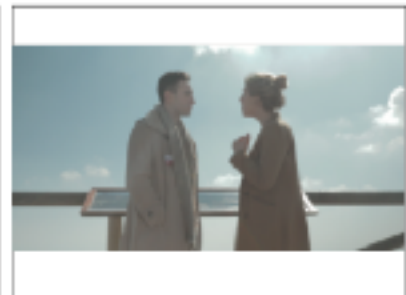
SECUENCIA 4



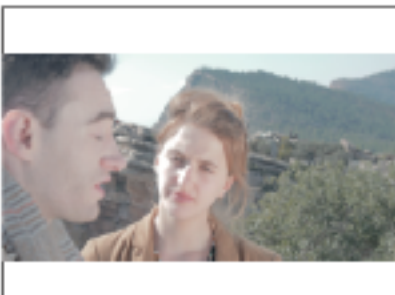
28E



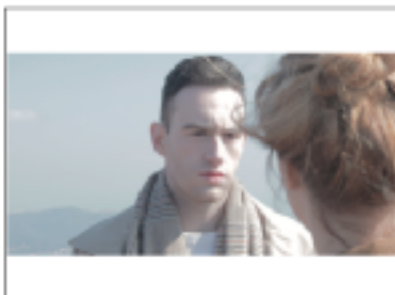
29 F



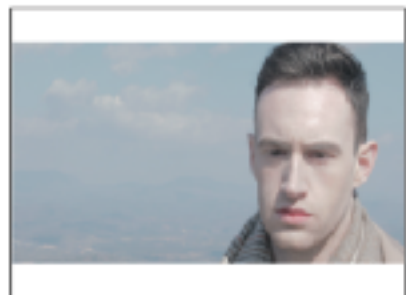
30 G



31 H



32 I



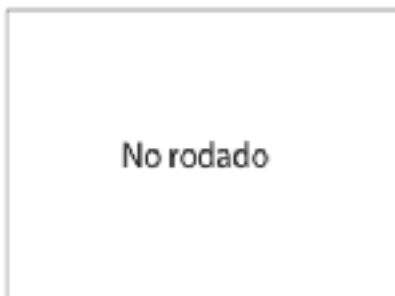
33 J

Dirigido por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

MÍNIMA LÍNEA

Kabem Producciones / Maria Escobedo, (2018)

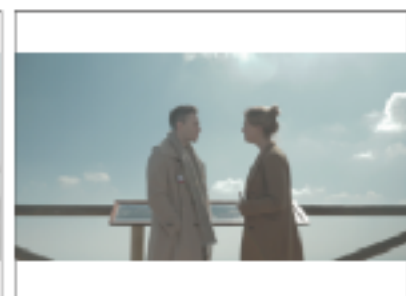
SECUENCIA 4



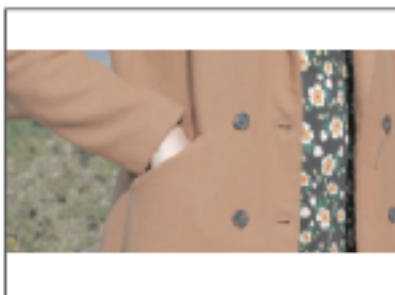
34 K



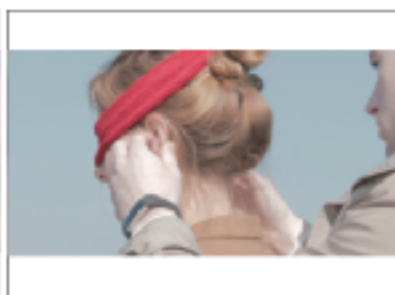
35 L



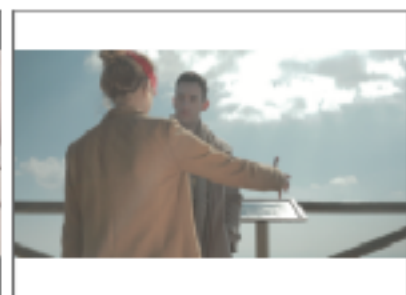
36 M



37 N



38 O



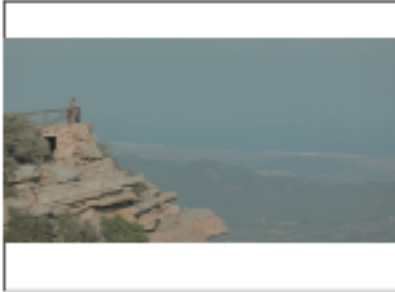
39 P

Dirigido por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

MÍNIMA LÍNEA

Kalozon Producciones / Marea Esotérica. (2018)

SECUENCIA 4



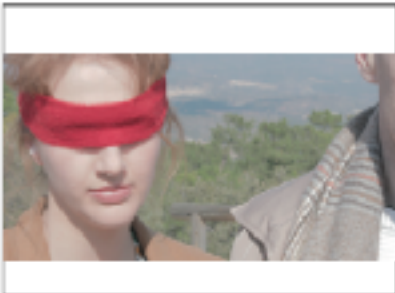
40 O



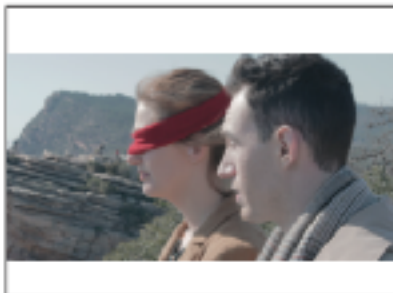
41 M



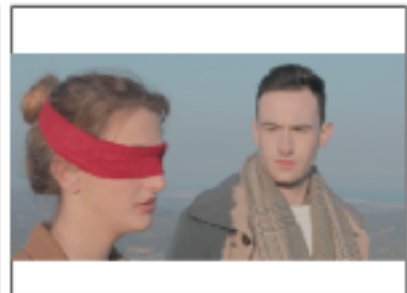
42 G



43 M



44 I



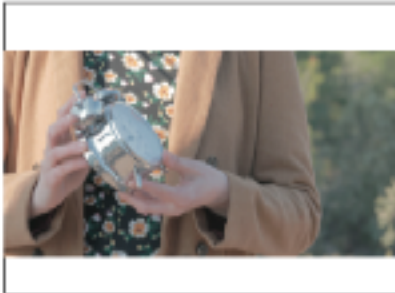
45 H

Dirigida por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

MÍNIMA LÍNEA

Kalozon Producciones / Marea Esotérica. (2018)

SECUENCIA 4



46 P



47 O



48 C



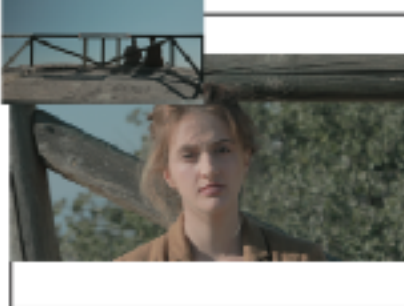
49 Q

Dirigida por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

MÍNIMA LÍNEA

Kaloon Producciones / María Escólica (2018)

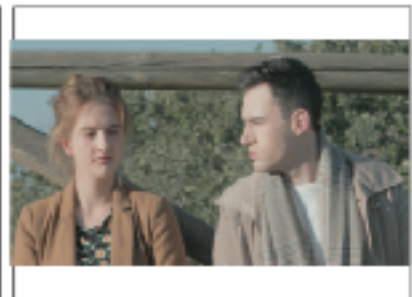
SECUENCIA 6



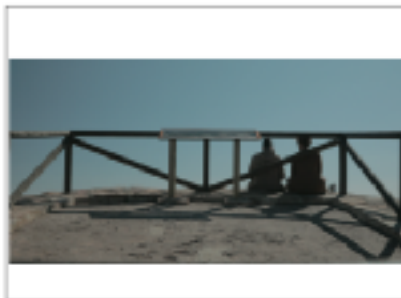
50 A



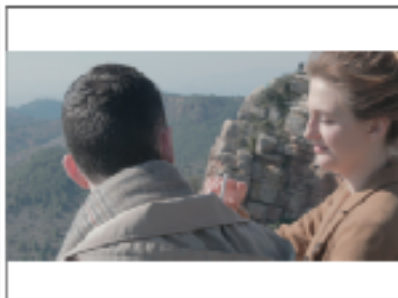
51 B



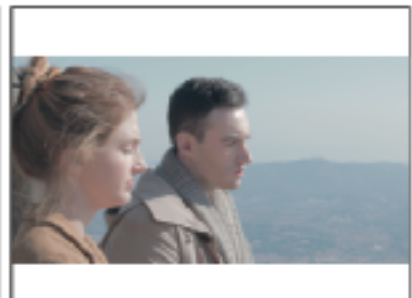
52 C



53 D



54 E



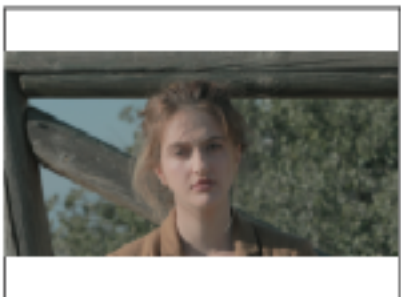
55 F

Dirigido por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

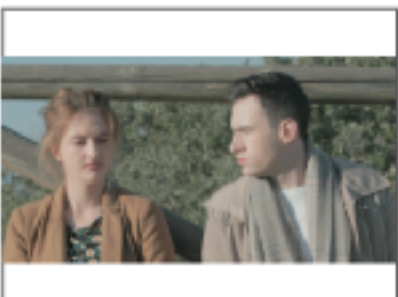
STORYBOARD - MÍNIMA LÍNEA

Kaloon Producciones / María Escólica (2018)

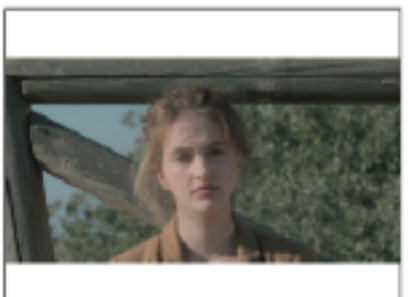
SECUENCIA 4



56 G



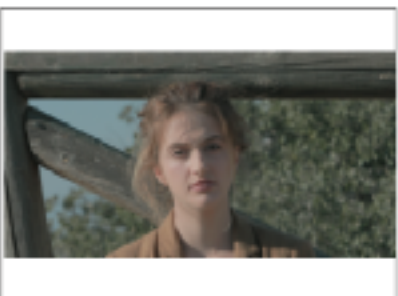
57 C



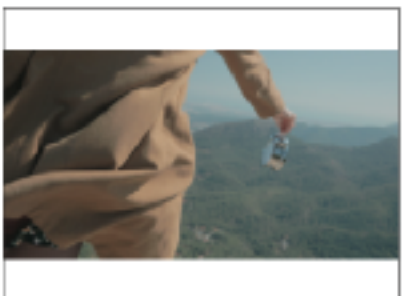
58 K



59 H



60 L



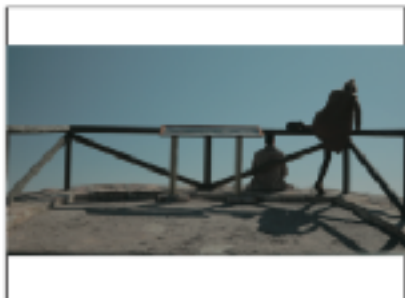
61 H

Dirigida por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebas Merino.

STORYBOARD - MÍNIMA LÍNEA

Kobarr Producciones / Materia Escénica (2018)

SECUENCIA 6



62 M

Dirigida por Eva Mir y Cristina Sáez // Diseño de storyboard: Sebba Merino.

Cristina Sáez Villalba

Trabajo de fin de máster

'Montaje del cortometraje *Mínima Línea*'

Gandía, 2018