

TFG

HERMANOS DE SANGRE

PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE SOBRE EL GÉNERO
QUINQUI Y LA DISFUNCIONALIDAD FAMILIAR

Presentado por Ferran Monzó Rubio
Tutor: Adolfo Muñoz García
Cotutor: Raúl Terol Bolinches

Facultad de Bellas Artes de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Mediante la producción de “Hermanos de Sangre” se pretende conseguir la creación de un proyecto audiovisual en formato de cortometraje con ligeros tintes autobiográficos, siendo esta la principal motivación del trabajo y motor creativo por el cual parte la narrativa que se relata como fuente de inspiración. Con ello, se hablará acerca de la inestabilidad estructural dentro del entorno familiar y cómo estos no siempre pueden considerarse espacios seguros. Estableciendo a su vez algunas características del género de cine quinquí de finales de los años 70 y principios de los 80.

A lo largo de este proceso, se irán desglosando, de manera estructurada, coherente y temporal, todas y cada una de las fases creativas del proyecto: preproducción, producción y postproducción. Detallando toda la metodología de trabajo mantenida tanto en el apartado teórico como práctico; y un análisis del resultado, creando una imagen comparativa entre la propuesta inicial y el producto finalizado.

Al mismo tiempo también se pondrá en valor todos los conocimientos aprendidos y adquiridos durante los últimos años como estudiante del grado de Bellas Artes y de sus correspondientes asignaturas enfocadas, tanto de manera práctica como teórica, al estudio del cine y desarrollo de proyectos audiovisuales.

Palabras clave: cortometraje; audiovisual; producción; ficción; autobiográfico; quinquí; disfuncionalidad; familia.

Mitjançant la producció de “Germans de Sang” es pretén aconseguir la creació d’un projecte audiovisual en format de curtmetratge amb lleugers tints autobiogràfics, sent aquesta la principal motivació del treball i motor creatiu pel qual parteix la narrativa que es relata com a font d’inspiració. Amb això es parlarà sobre la inestabilitat estructural dins de l’entorn familiar i com aquests no sempre poden considerar-se com a espais segurs. Establint al mateix temps algunes característiques del gènere de cinema quinquí de finals dels anys 70 i principis dels 80.

Al llarg d’aquest procés, s’aniran desglossant, de manera estructurada, coherent i temporal, totes i cadascuna de les fases creatives del projecte: preproducció, producció i postproducció. Detallant tota la metodologia de treball mantinguda tant en l’apartat teòric com pràctic; i un anàlisi del resultat, creant una imatge comparativa entre la proposta inicial i el producte finalitzat.

Al mateix temps també es posarà en valor tots els coneixements apresos i adquirits durant els últims anys com a estudiant del grau de Belles Arts i de les seues corresponents assignatures enfocades, tant de manera pràctica com teòrica, a l'estudi del cinema i el desenvolupament de projectes audiovisuals.

Parules clau: curtmetratge; audiovisual; producció; ficció; autobiogràfic; quinquí; disfuncional; família.

By the production of "Blood Brothers", the objective is to create an audiovisual project in a short film format with slight autobiographical overtones, being this the main motivation of the road map and the creative engine through which the narrative, that is related as a source of inspiration, begins. Thanks to this, we will talk about structural instability within the family environment and how these cannot always be considered as safe spaces. Establishing at the same time some key elements of the spanish quinquí film genre of the late 70s and early 80s.

Throughout this process, each and every one of the creative phases of the project, will be broken down in a structured, coherent and temporal way: pre-production, production and post-production. Detailing all the work methodology maintained both in the theoretical and practical section; and an analysis of the result, creating a comparative image between the initial proposal and the finished product.

At the same time, it will also value all the knowledge learned and acquired in recent years as a student of the Fine Arts degree and its corresponding subjects focused, both in a practical and theoretical way, on film studies and the development of audiovisual projects.

Key words: short film; audiovisual; production; fiction; autobiographical; quinquí; dysfunctionality; family.

Enlace de visualización 1080p "*Hermanos de Sangre*" - Montaje para TFG:
<https://youtu.be/RI7EZ7tZdeY>

Enlace de visualización 2.5K "*Hermanos de Sangre*" - Montaje para TFG:
https://youtu.be/cVDFs-GK_bq

AGRADECIMIENTOS

Alejandro Ruíz Panach, por ser mi fuente de inspiración durante las etapas más prematuras de la ideación, y a quién debo el rumbo correcto que adoptó este proyecto.

David Pecondón Tricas, por haberse interesado desde nuestra primera charla en llevar a término esta producción, desde proporcionarme toda la documentación necesaria para escribir un buen guion hasta facilitarme los recursos, tanto humanos como económicos.

Sofía Acosta, a quien agradezco ser una fuente interminable de conocimientos en la rama de la sociología como para aportar toda la bibliografía necesaria en relación con la disfuncionalidad familiar.

Patricia Sicilia Lucena, educadora social, por aportarme directrices para mejorar la coherencia narrativa sobre los protocolos de Servicios Sociales dentro de la historia.

Elena Bru Tarí, por marcar un antes y después en mis convicciones sobre mi desarrollo artístico en el mundo audiovisual bajo su tutela. Compañera de producciones y estimada amiga en la que he depositado todas mis dudas sobre esta memoria y que muy amablemente se vio dispuesta a ayudarme.

Y sobre todo y en especial al ***equipo de Toma Uno y demás miembros de la producción***, sin los cuales nunca habría sido posible llevar todo este proyecto a cabo y a quienes debo absolutamente mi mayor agradecimiento por su esfuerzo y ayuda.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS	8
3. METODOLOGÍA	8
4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO	9
4.1 PREPRODUCCIÓN	9
<i>4.1.1 Primeras Ideas</i>	9
<i>4.1.2 Escritura del Guion</i>	11
<i>4.1.3 Revisiones del Guion</i>	12
<i>4.1.4 Diseño de personajes</i>	13
<i>4.1.5 Búsqueda del Equipo de Rodaje</i>	13
<i>4.1.6 Casting</i>	14
<i>4.1.7 Localizaciones</i>	15
<i>4.1.8 Presupuesto</i>	16
4.2 DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	17
<i>4.2.1 Storyboard</i>	17
<i>4.2.2 Elección del Material Técnico</i>	18
<i>4.2.3 Plantas de Cámara</i>	19
<i>4.2.4 Guion Técnico</i>	19
4.3 DIRECCIÓN DE ARTE	20
<i>4.3.1 Diseño de Vestuario</i>	20
<i>4.3.2 Caracterización</i>	21
<i>4.3.3 Escenografía</i>	22

4.4 PRODUCCIÓN	22
4.4.1 <i>Plan de Rodaje</i>	22
4.4.2 <i>Día 3 (Escena 5 - Descampado)</i>	23
4.4.3 <i>Día 4 (Escena 5 - Descampado)</i>	23
4.4.4 <i>Día 8 (Escena 2 - Rellano)</i>	24
4.4.5 <i>Día 10 (Escena 3 / 1 - Comedor / Cocina)</i>	25
4.4.6 <i>Día 11 (Escena 4 / 1 - Comedor / Terraza)</i>	25
4.5 DIRECCIÓN DE SONIDO	26
4.5.1 <i>Captación y Tratamiento del Sonido</i>	26
4.5.2 <i>Composición de la Banda Sonora</i>	27
4.6 POSTPRODUCCIÓN	27
4.6.1 <i>Volcado y revisionado de los archivos</i>	27
4.6.2 <i>Montaje</i>	28
4.6.3 <i>Corrección de Color y Etalonaje</i>	28
4.6.4 <i>Difusión y Distribución</i>	29
5. CONCLUSIONES	29
6. BIBLIOGRAFÍA	30
6.1. ÍNDICE DE FIGURA Y TABLAS	33
7. ANEXOS (DOCUMENTO ADJUNTO)	36

1. INTRODUCCIÓN

En sus fases más prematuras de desarrollo, la intención era la de crear un videojuego con una fuerte carga narrativa que mantuviese una estructura de carácter arborescente. Con el paso del tiempo esta idea fue virando cada vez más alejada de ese primer rumbo marcado, alejándose por completo del área de los videojuegos. Posteriormente pasó a un punto intermedio siendo el nuevo concepto el de un producto audiovisual que se desarrollase a través de hipervínculos en plataformas web acorde a la toma de decisiones del espectador como idea intermedia, reteniendo el espíritu de crear ese guion arborescente, para terminar finalmente en el concepto que se presenta en las páginas de este documento, la creación de un cortometraje en tu totalidad.

En cuanto a la etiqueta de proyecto *“autobiográfico”*, no se debe tomar esta expresión en el sentido más estricto de su definición. Sino que más bien esta producción sirve como un método terapéutico en el que se me presenta una plataforma a través de la cual puedo expresar mis miedos e inseguridades más profundas acerca de estos temas, de los cuales tiene su trasfondo toda la narrativa. Además de que siempre he considerado que todas aquellas obras con una cierta carga emocional por parte del autor contienen un mayor grado de valor y apreciación oculta, en contraposición a aquellas otras que solamente se basan en la pura ficción.

La motivación por la que estos sentimientos se muestren en el marco de un cortometraje de género quinquí no tiene vinculación alguna con el punto anterior a excepción de establecer un marco cinematográfico sobre el que se sustente todo el peso del guion.

2. OBJETIVOS

Se plantea como objetivo principal de este proyecto la creación de un cortometraje de ficción en su totalidad, a excepción del proceso de distribución del producto final, aplicando todos los conocimientos asimilados a lo largo de la carrera.

El hecho de que se haya marcado este mismo propósito como conclusión a lograr se debe tanto a una forma de conseguir verme capacitado en elaborar un guion cinematográfico por primera vez y ser consciente de mis aptitudes en ese departamento (preproducción), pero, sobre todo, a mi interés en igual medida a la dirección de fotografía, la edición y el montaje de vídeo (producción y postproducción). Siendo consciente de que estos objetivos añadirán, a su vez, los retos y compromisos que supone el volumen de trabajo propuesto y la necesidad de coordinar todo un equipo de trabajo para llevarlo a cabo de la forma más eficiente posible.

Al tratarse de un trabajo colaborativo con un equipo de personas externas, se podría contemplar también la creación de un objetivo secundario que resulte en la aplicación de dotes de liderazgo y toma de decisiones; capacidades de las que ahora mismo carezco sustancialmente y de las que me gustaría poder hacer resaltar al responsabilizarme de la totalidad de la dirección de todo el equipo de rodaje.

3. METODOLOGÍA

En relación con el equipo de producción con el que se va a llevar a cabo, es de mi intención crear un marco de trabajo en el que todos los miembros que participen podamos hacer valer nuestras propias capacidades creativas y artísticas dentro de los distintos departamentos en los que nos involucremos durante todo el plan de rodaje. Toma Uno es una productora audiovisual creada dentro del marco académico de Generación Espontánea, a través de la cual hemos completado la producción de varios proyectos audiovisuales, dos de ellos estando premiados en sus respectivos certámenes, pero lastrando muchas fases del proceso de preproducción debido al corto periodo de tiempo para su inscripción que estos nos establecen.

Es por ello por lo que pretendemos lograr conocer en profundidad y familiarizarnos con el proceso previo a la producción de un cortometraje de un carácter mucho más profesional y todo su lenguaje técnico; y sobre todo concederle la importancia que realmente merece el organizar un rodaje metódico.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

4.1.1. PREPRODUCCIÓN

4.1.1. *Primeras Ideas*

Mencionado brevemente en la introducción, el proyecto pasó por una serie de diferentes transformaciones debido a que comenzó con una planificación para desarrollar un videojuego en sus inicios. Por razones obvias de diferenciación con el resultado final, creo que no se requiere hacer mención alguna a esta etapa del desarrollo de la idea.

En la etapa intermedia de este proceso creativo, se propuso la unificación de los conceptos aplicados tanto a los videojuegos como al cine, para terminar, obteniendo un proyecto bastante curioso. Al más puro estilo de los libros de la serie *“Choose your Own Adventure” (Elige tu propia aventura)*. La estructura del guion era sencilla en papel, en esta web serie se partía de un episodio piloto de unos 5 minutos de duración aproximadamente, el cual iba a servir como un método de introducción a los personajes y la trama de esta serie. A la conclusión de este primer capítulo, el espectador, en el rol del protagonista, veía como se le planteaba un primer dilema moral en el que tenía que escoger entre dos opciones completamente opuestas, las cuales iban a ser visibles en la pantalla del dispositivo desde la plataforma en la que se distribuyese (YouTube), dándole a este la opción de elección. En función de la opción escogida, vinculada a un link que conduciría a una segunda parte acorde a esta decisión, se sucedían los acontecimientos de la trama. Esta nueva ruta también concluiría con otras dos elecciones entre las que elegir, que volverían a ramificar la narrativa en dos posibles vertientes, y así sucesivamente hasta llegar al desenlace de la historia, creando una estructura piramidal de ramificaciones.

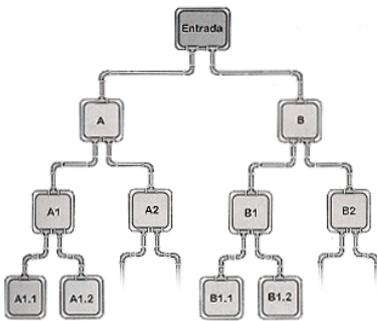
Además de las mecánicas interactivas de reproducción de la serie, también se llegaron a elaborar brevemente algunas de las ideas de la narrativa. Esta se iba a desarrollar a raíz de una reunión de terapia, organizada por un psiquiatra en la que trataría a todos sus pacientes en una misma reunión. Todos ellos representaban un trastorno o enfermedad mental distinta: sociopatía, trastorno obsesivo-compulsivo, esquizofrenia, personalidad múltiple y ansiedad/depresión. El psiquiatra, siendo protagonista de la historia, iba a resultar siendo asesinado de forma anónima por alguno de los presentes en la sala, siendo su espíritu quien se encargaría de contactar de forma individual con todos los pacientes de forma onírica. Estos interrogatorios se iban a desarrollar en habitaciones que representasen de manera artística y visual las enfermedades mentales de la persona interrogada, a la vez que las características de sus respectivos trastornos iban a resultar elementos clave a cotejar con la forma en la que el protagonista fue asesinado. Queríamos destacar por encima de todo, un fuerte componente de pura narrativa visual y simbólica.

Este trabajo no pretendía en ningún momento estigmatizar ninguna de las enfermedades plasmadas en los personajes, sino que más bien, la narrativa se quería hacer en colaboración con estudiantes de esta rama de la medicina que nos ayudasen a recabar la información necesaria para que todo el guion funcionase como una forma de normalizar estos problemas de la salud mental.

Esta narración arborescente terminó alcanzando cuotas de ambición que llegaron a escapar de nuestras previsiones iniciales, y cada vez llegamos a ser más conscientes de que no iba a ser posible realizar tal magnitud de proyecto bajo un presupuesto y un tiempo tan limitados. Por lo que, para evitar crear una producción que dejase que desear en todos sus aspectos, preferimos descartar esta idea y volver a empezar a crear algo nuevamente desde su base.

Tras recapacitar sobre nuestras capacidades y rebajar a unos niveles sensatos nuestras expectativas, decidimos enfocar nuestros esfuerzos en crear algo más sencillo como podría ser el caso de un cortometraje, con una duración mucho más reducida en comparación a lo que podría ser una webserie de varios capítulos de una misma duración. Es por ello por lo que volvimos a reiniciar nuestra metodología creativa, para empezar desde lo más sencillo a partir de una lluvia de ideas; con la intención de que estos conceptos aleatorios comenzasen a conformar un nuevo proyecto más acorde a nuestra nueva visión. Brevemente seguimos proyectando la idea de centrarnos en las enfermedades mentales como tema central de la propuesta, pero con paso del tiempo llegamos a desaferrarnos por completo de ello y desechar este planteamiento para empezar a centrarnos en muchas otras propuestas más dispares: desde falsos documentales inspirados por series de televisión como *The Office* de Greg Daniels o *Extras* de Ricky Gervais, pasando por relatos de terror que incluyesen a su vez una fuerte carga de componentes del cine gore hasta llegar a la propuesta que más tiempo llegó a establecerse en nuestras cabezas, una simple cena familiar.

Partiendo de la visualización de la película *August: Osage County* del director John Wells, en el que un grupo de familiares se reúne tras la defunción del padre de familia, se generan roces entre los miembros que terminan haciendo mella en la convivencia. Con ello, iniciamos la premisa para el cortometraje, la cual consistía en reunir a un variado número de actores para que representasen a los personajes de un mismo núcleo familiar que se han ido distanciando con el tiempo para volver a reencontrarse durante una amistosa cena de Nochevieja. El desarrollo de los acontecimientos y los actos de los personajes en dicha cena pasaba por relacionarlos mediante paralelismos con ciertos relatos de la mitología o pasajes de la Biblia, partiendo de la película *mother!* de Darren Aronofsky como uno de los referentes a seguir. También se estableció convertirlo en un proyecto de suspense que involucrase tener a ciertos miembros de la familia dentro de una secta o culto inspirado por la película *Hereditary* de Ari Aster, nuestra idea era convertir una



Ejemplo visual de estructura ramificada aplicada a la narración (fig. 01)



Fotograma de la serie *The Office* (Greg Daniels, 2005 - 2013) (fig. 02)



Fotograma de la película *August: Osage County* (John Wells, 2013) (fig. 03)



Fotograma de la película
Hereditary (Ari Aster, 2018)
(fig. 04)

cena idílica entre familiares en un drama social en el que se hiciese patente la disfuncionalidad que hay entre sus miembros. Sin embargo, el esfuerzo y la gran carga de trabajo que significaría iniciar un trabajo de investigación para establecer estos paralelismos literarios e históricos con nuestro guion no se ajustaría tampoco a nuestros nuevos estándares marcados para nuestras expectativas. Además, comprendimos que la situación mundial en relación con la pandemia y las medidas de distanciamiento social iban a impedirnos reunir un gran número de actores dentro de un espacio cerrado, por lo que nuevamente volvimos a descartar esta propuesta.

Sin embargo, a pesar de no haber logrado establecer tampoco esta nueva idea, los cimientos de ella me parecieron lo suficientemente sólidos como para lograr reconvertirla en algo nuevamente factible, por lo que proseguí en enfocarme en ello hasta decantarme por producir algo que recibiese inspiración por otro género narrativo centrado en el drama social y la familia, el cual resultaría ser el género quinquí.

Tal idea y su posterior desarrollo terminó viendo finalmente su aprobación definitiva y posterior ejecución, siendo detallada en las siguientes páginas.

4.1.2. Escritura del Guion

Tratándose de la fase de preproducción de la cual tengo el menor grado de experiencia y las capacidades creativas mayormente reducidas, resulta cuanto menos previsible reconocer que el guion fue el proceso que mayor tiempo me costó llevar a cabo debido a estos mismos motivos.

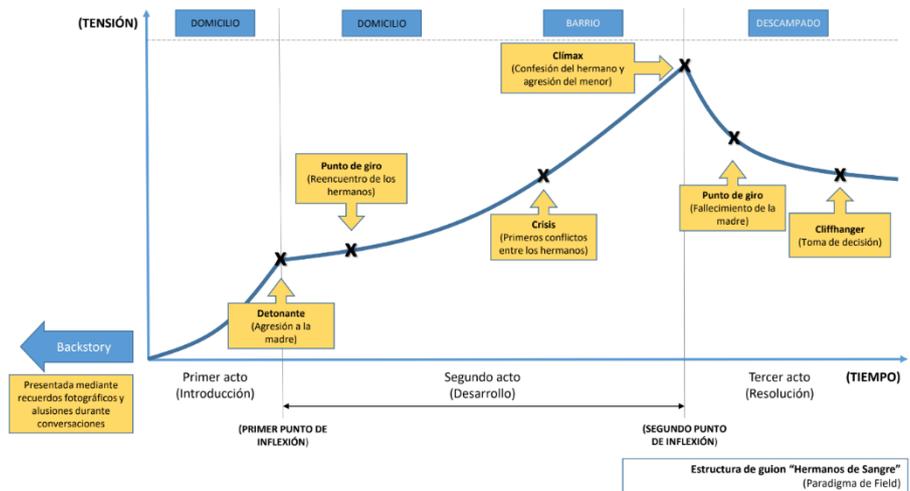
A raíz de ciertos aspectos de mi día a día, que resultaron como fuente de inspiración para la trama del cortometraje, logré establecer una breve sinopsis a la que posteriormente comencé a darle mayor evolución.

El proceso de escritura de la historia se vio favorecido una vez se simplificó su estructura de forma visual. Este documento se creó con la intención de destacar solamente los puntos clave de la narrativa y en qué orden se acontecerían los eventos de la historia. Con este gráfico en mente, la ideación de diálogos entre ambos personajes fue mucho más sencilla.



Ferran Monzó Rubio
Director, guionista y productor
(fig. 05)

Estructura simplificada de la narrativa del guion (fig. 06)



A pesar de ello, también es verdad que este nuevo acercamiento no resolvió todas las incertidumbres que tenía acerca del grado de calidad del texto. En los primeros borradores que redacté, se me indicó que sufría de un alto grado de sobreexposición y era necesario modificarlo por rasgos más sutiles en el subtexto de los mismos diálogos, una labor que hice de manera conjunta con David. Tras esta serie de correcciones, el guion llegó a cumplir un principio de estándar con el que comencé a sentirme satisfecho, motivo por el cual procedí a cumplimentar toda la documentación necesaria que procurase su inclusión en el Registro de la Propiedad Intelectual de Valencia.

Fragmento del Primer Borrador del Guion Literario (fig. 07)

JUAN CARLOS mira fijamente el amanecer desde uno de los sofás de su habitación en memoria de aquellas con la barbita agitada sobre sus mejillas. ANTONIO se levanta y se acerca a la ventana.

Una vez asegurada la totalidad de la autoría del guion sobre mi persona, fue finalmente presentado en el 18º certamen de los Premis d'Esriptura de Creació que organiza la Universidad de Valencia, en la categoría de guiones de ficción para cortometrajes.

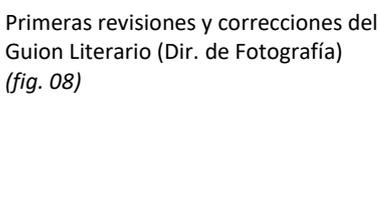
(ver ANEXO I, apartado 7.1 en referencia al Guion Literario).

4.1.3. Revisiones del Guion

Algunas de las modificaciones que se fueron realizando posteriormente, atendían a un proceso de diferenciación en la forma de habla de ambos personajes, dotando al menor de los hermanos de un lenguaje algo más formal, mientras que el mayor poseía un lenguaje algo más vulgar.

El guion fue mostrado a diferentes miembros del equipo de rodaje, algunos de ellos como en el caso de Alejandro, que poseen grandes conocimientos sobre el género quinquí, para que aportasen un deseado feedback que empleé para continuar mejorando la estructura y cohesión de la narrativa.

Primeras revisiones y correcciones del Guion Literario (Dir. de Fotografía) (fig. 08)



Las mayores revisiones se centraron en la coherencia relacionada con los protocolos de actuación de Servicios Sociales, una transición mucho más fluida entre los cambios de actitud de los personajes y la adición de nuevas líneas de diálogo que encabalgasen mejor la sucesión de acontecimientos, además de otras imperfecciones menores debido a mi prematura experiencia escribiendo guiones cinematográficos.



Fotograma de *El Pico 2* (Eloy de la Iglesia, 1984)
(fig. 09)

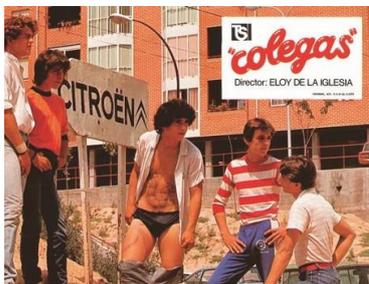


Imagen Promocional de *Colegas* (Eloy de la Iglesia, 1982)
(fig. 10)

4.1.4. Diseño de los Personajes

Los personajes de Juan Carlos y Antonio fueron concebidos para complimentar una serie de arquetipos. Ciertamente es que también, como ya se ha indicado, obedecen a un principio de semi-autobiografía.

El menor de los hermanos representa toda la inocencia de la juventud, el deseo por obrar siempre en interés de todos, aunque esto signifique luchar contra su propio beneficio, es alguien que siempre antepone al resto antes que a él mismo. Psicológicamente es alguien muy indefenso y dependiente, una psique de la que se aprovecha su hermano mayor para lograr una mayor sumisión.

Antonio, el hermano mayor, es toda la antítesis de lo que representa Juan Carlos. No llega a ejercer el rol de villano en esta historia, ya que en su interior cree que todo lo que está haciendo es en beneficio de ambos, no con la intención de hacer sufrir a su hermano. Por lo que más bien ejercería el papel de antihéroe dentro de la narrativa. Él es conocedor de la gravedad de sus actos, pero su incapacidad de empatía lo convierte en un personaje completamente frío, distante y vacío de toda clase de emociones.

Ambos personajes tratan de acercar posturas con mayor o menor éxito al volver a reencontrarse. A fin de cuentas, es una lucha de poderes, pero con intencionalidades muy dispares.

4.1.5. Búsqueda del Equipo de Rodaje

En una primera instancia, la intencionalidad era la de reunir a una gran variedad de miembros que, además de las pertinentes cualificaciones, mantuvieran un alto grado de simpatía entre ellos para asegurarnos de un buen clima de trabajo y asegurar una mayor viabilidad en lo que respecta a la toma de decisiones, tanto técnicas como artísticas.

Con el tiempo, tras comprobar el alto grado de afinidad entre los miembros del equipo de Toma Uno y su profesionalidad en sus respectivos departamentos de trabajo, se priorizó la inclusión de estos mismos por encima de personas externas a la productora.

Se programó una reunión de coordinadores de la productora para valorar la confección del organigrama. En esta misma charla, se tuvo en consideración todo tipo de opiniones para conocer en profundidad los perfiles aptos para los distintos departamentos.



Logotipos de Toma Uno, Generación Espontánea y la Universidad Politécnica de Valencia
(fig. 11 y 12)



Cartelería impresa de Toma Uno para la convocatoria de casting (fig. 13)



Lucía Marco Domínguez
Continuista, Foto Fija y Redes Sociales Toma Uno (fia. 14)

Posteriormente, se postularon nuevos miembros que defendieron tener un alto grado de conocimientos sobre el género quinquí y que mostraron ser de gran ayuda a esta producción, dichos roles fueron incluidos en el departamento de Dirección de Arte para lograr alcanzar una estética visual muy semblante a la de este tipo de cine social.

(ver ANEXO I, apartado 7.2 en referencia al Listado de Equipo de Rodaje).

4.1.6. Casting

En fecha del 5 de mayo, tras el diseño e impresión de la cartelería para el casting, se inició un proceso de difusión de esta por toda la ciudad de Valencia para lograr captar el máximo número posible de candidatos para este proyecto. Se decidieron un total de 19 localizaciones estratégicas en las que exponer dicha cartelería, entre ellas, había sobre todo lugares de nicho como escuelas de teatro y locales taller de artes escénicas, aunque también se escogieron espacios de mayor afluencia de gente como podía ser la Facultad de Bellas Artes de la UPV, la de Comunicación Audiovisual en Gandía o la propia Ágora del campus universitario. Además, se hizo un fuerte acto de promoción y difusión de dicha cartelería a través de las redes sociales oficiales de Toma Uno y desde las cuentas personales de los miembros de la productora. Por último, se publicitó a su vez dicha prueba de casting en distintos portales web dedicados a dicha finalidad.

Tal y como se indicaba en la cartelería, este proceso de selección se dividió en dos fases: La primera de ellas, tenía como única condición filtrar a cualquier actor que no cumpliera una serie de directrices físicas que encajasen con el universo narrativo. Se presentaron un total de 28 candidaturas a este proceso (14 actores para el papel de Antonio, 10 actores para el papel de Juan Carlos, 3 actrices para el banco de Toma Uno,

- Escuelas de Interpretación
- Estilos individuales
- Escuela Superior de Arte Dra...
- Facultad de Bellas Artes
- Ágora
- Biblioteca Central UPV
- Facultad de Comunicación A...
- Escuela Off Artes Escénicas
- Estudio Dramático
- La Escuela de Ruzafa
- Escuela del Actor
- Shakespeare Escuela de Act...
- Nucine
- Taller de Artes Escénicas
- La Máquina Teatro-Escuela
- Totart
- Atelier del Drama
- Cinescuola Meliès
- CEA Valencia
- True Acting Studio
- Sala Ruzafa





Prueba de Casting de **Julio Fernández Picazo** (Juan Carlos) junto a **Aarón Serna Murcia**, Acting Coach.
(fig. 16 y 17)



Prueba de Casting de **Adrián López Mingueza** (Antonio)
(fig. 18)

1 compositora y 1 encargado de dirección y producción). Pero centrándonos en los actores, de estos 24 que se nos presentaron, se redujo la cifra a 13 tras este primer filtro, y se les pasó una notificación a estos mismos para que concretasen una fecha para acudir a realizar su prueba en directo en las oficinas de la productora. Sin embargo, algunos de ellos terminaron por cancelar su participación en la segunda fase por asuntos personales, por lo que la cifra de actores a los que les realizamos finalmente una prueba presencial se redujo a 9 candidatos. En esta cifra se incluye también la participación extraoficial del hermano biológico de uno de los actores, como experimento de dotación de un cierto grado de realismo y una mayor química entre ambos personajes previa a los ensayos. Todas estas pruebas fueron grabadas en vídeo y registradas en el Banco de Actores y Actrices de Toma Uno bajo previo consenso con los participantes.

Finalmente, y tras revisar todas las pruebas, redujimos nuestro criterio hasta centrarnos solamente en 4 actores, dos para el rol de Antonio y dos para el de Juan Carlos. Tras mucho reflexionar, valorar cada perfil de forma conjunta e individual con otros perfiles y consultarlo con Aarón, dicha selección se decantó por darle los papeles a Julio Fernández y Adrián López, quienes mostraron una gran similitud física y unas dotes interpretativas a la par de la visión que teníamos para estos personajes.

4.1.7. Localizaciones

Para esta producción, el número de localizaciones que se requerían era relativamente bajo. Bajo un compendio del guion literario, se aprecian una totalidad de 5 escenas, transcurriendo los eventos de las 4 primeras en un mismo espacio cerrado que es la vivienda familiar de los personajes; motivo por el cual iba a resultar un trabajo de localización bastante sencillo. Al ser una producción con un presupuesto muy limitado, la reserva de estos espacios quedó bajo la dependencia de favores entre contactos de la productora. Encontramos una casa que reunía todas las condiciones anacrónicas y diegéticas que se requerían. Sin embargo, y bajo unas condiciones totalmente comprensibles, se nos dieron los permisos necesarios para trabajar en los espacios acotados dentro de la vivienda, pero no en las zonas comunes de esta, con la intención de no perturbar el descanso de los vecinos, siendo estas personas de una edad avanzada.

Fue por esto por lo que tuvimos que solicitar nuevos permisos de rodaje a otro conocido de la productora para dividir el espacio de rodaje de la casa en dos viviendas diferentes, una de ellas para la escena del rellano y la otra para todas las escenas de interior. La problemática añadida con esta diferencia de espacios era sobre todo su estética, siendo una mucho más moderna e iluminada que la otra, sin embargo, los planos escogidos por la dirección de fotografía ayudaron a solventar y disimular en pantalla los posibles errores de record en la transición entre ambos espacios que habitan los personajes. Ambas localizaciones mencionadas se sitúan en los barrios de Benimaclet y Ruzafa. Siendo barrios bastante tranquilos y alejados de cualquier



Fotografías de las localizaciones para las Escenas 3 y 4
(fig. 19 y 20)



Zoé Sales Rolando
Productora, Script y Postproducción
(fig. 21)

calle demasiado transitada para evitar cualquier contaminación del ruido. En el caso de Ruzafa, a causa de su actual gentrificación, se nos dificultó encontrar una plaza de aparcamiento disponible, por lo que tuvimos que hacer uso de uno de los parkings públicos de la zona.

Al tratarse de espacios en interior, más concretamente viviendas familiares, con ello se nos proporcionó un alojamiento que servía a su vez de set de rodaje y zona de descanso para todos los miembros del equipo, pero que, como contraposición, nos forzaba a que nuestras fechas de rodaje debían de verse adaptadas a la disponibilidad de los propios dueños; siendo estas fechas alteradas por motivos personales en alguna ocasión a escasos días de la grabación, aunque terminó siendo solventado gracias a nuestra capacidad adaptativa.

Para la única localización de exteriores, el descampado de la escena 5, la metodología de trabajo se volvió ligeramente más ardua. Se requería de un espacio de un aspecto deteriorado, pero transitable, que estuviese cerca de unas vías de tren, pero con no demasiado tráfico de vehículos y peatones, y que, a su misma vez, fuese seguro rodar allí. Varios de los miembros del equipo se desplazaron hasta las inmediaciones del barrio de Malilla y Nazaret para hacer un reportaje fotográfico de cuáles serían los espacios candidatos para esta última escena. Finalmente, la Pasarela Iturbi, suspendida sobre las vías de la Estación del Norte, fue escogida como la opción más sensata.

4.1.8. Presupuesto

Para esta producción, contamos con una dotación presupuestaria por parte de la Universidad Politécnica de Valencia, al formar Toma Uno como productora dentro del marco de Generación Espontánea. Esta cuantía, de alrededor de unos 170€, fue destinada íntegramente a la adquisición de dos discos duros externos (HDD y SSD) para el volcado y almacenamiento de todo el metraje grabado durante la producción.

Como el resto de los gastos no podían ser asumidos por la universidad (desplazamiento, dietas y otros recursos ofimáticos), estos tuvieron que ser finalmente asumidos por mi propia cuenta. La mayor cuantía fue destinada para el combustible de los vehículos aportados, algo totalmente comprensible, ya que se emplearon tanto para el transporte general del material como para el desplazamiento de los actores hasta el set durante los 5 días que duró la producción, un gasto que ascendió hasta los 60€.

Otros gastos fueron las dietas de todo el equipo, una cuantía bastante mínima para el concepto a tratar, 52,55€. Considerando el volumen de personas que fuimos durante la producción durante esas fechas, es un hecho bastante extraordinario y meritorio que se consiguiera hacer una producción tan bien organizada para abaratar este tipo de costes.



Claudia Schöniger Tiburcio
Productora, Transporte y Script
(fig. 22)



Guillermo Genovés Monzó
Productora
(fig. 23)

En el caso del vestuario, también se logró tal hecho al conseguir préstamos por encargo a amigos de nuestro equipo, gente a la que también debo mi agradecimiento por su estimada ayuda.

En último lugar, los gastos de impresión, cartelería y burocracia para esta producción se vieron cubiertos bajo una cantidad de 55,08€

CONCEPTO	CANTIDAD
APARCAMIENTO PÚBLICO RUZafa (ESCENA 2)	8,35€
GASOLINA TRANSPORTE MATERIAL Y ACTORES (VEHÍCULO 1)	40,00€
GASOLINA TRANSPORTE MATERIAL Y ACTORES (VEHÍCULO 2)	20,00€
DIETAS ACTORES/EQUIPO (GUILLERMO)	20,95€
DIETAS ACTORES/EQUIPO (GUILLERMO 2ª SEMANA)	9,46€
DIETAS ACTORES/EQUIPO (ZOÉ)	22,14€
VESTUARIO	8,00€
VESTUARIO (OTROS)	7,00€
FOTOCOPIAS DOCUMENTACIÓN EQUIPO DE RODAJE	10,85€
FOTOCOPIAS DOCUMENTACIÓN EQUIPO DE RODAJE	11,65€
IMPRESIÓN FOTOGRAFÍAS FAMILIARES	11,70€
IMPRESIÓN GUIONES LITERARIOS	2,60€
IMPRESIÓN CARTELERÍA CASTING	3,28€
IMPRESIÓN DOCUMENTACIÓN REGISTRO DE LA PROPIEDAD	3,17€
GASTOS DE GESTIÓN REGISTRO PROPIEDAD INTELECTUAL	11,83€
CÁMARA ANALÓGICA	10,00€
DISCO DURO EXTERNO HDD 2TB (FINANCIADO UPV)	74,99€
DISCO DURO EXTERNO SSD 500GB (FINANCIADO UPV)	99,99€
TOTAL:	375,96€
TOTAL FINANCIACIÓN UPV:	174,98€
TOTAL INVERSIÓN PROPIA:	200,98

Hoja de Desglose de Gastos
Producción *Hermanos de Sangre*
(fig. 24)

4.2. DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

4.2.1. Storyboard



Página del Storyboard para la Escena 3.
Ilustraciones de **Álvaro Arcil Requeni**
(fig. 25)

Una vez localizados y reconocidos todos los espacios para el rodaje por el equipo de fotografía, se comenzó el diseño de planos a través del storyboard. Estas reuniones llegaron a ocuparnos posiblemente más de 20 horas de trabajo. Y aunque el proceso fuese monótono, sí que cabe destacar que la metodología de trabajo que empleamos para este trabajo se planteó de forma metódica, creando una jerarquía en la que la directora de fotografía junto al ayudante proponían una serie de diferentes tiros de cámara en consecuencia a las acciones de personajes en el guion. Esta sucesión de planos debía respetar en todo momento errores como los saltos de eje, la falta de interés en el posicionamiento de la cámara respecto a la acción o la aportación que diese cada plano al conjunto de la escena. Estos filtros nos ayudaron a



Primeras reuniones de Dirección de Fotografía en Toma Uno (fig. 26)

desechar muchos planos que terminaron por resultar ser innecesarios o poco profesionales. Sin embargo, añadimos posteriormente un nuevo filtro que eliminó toda clase de planos de muy corta duración, para distanciar este cortometraje de una producción de acción, desaturando de esta manera el ritmo de la narrativa y dilatando el peso de la interpretación de los actores a través de planos de mayor duración en pantalla.

A medida que estos eran finalmente aprobados por la dirección, pasaban a ser ilustrados de forma más elaborada en las hojas de storyboard a manos de nuestro ayudante, Álvaro. Estas ilustraciones nos proporcionarían una mejor referencia de cara a las futuras plantas de cámara, y servirían a su vez como ejemplo visual de cada plano dentro del guion técnico del cortometraje.

(ver ANEXO I, apartado 7.3 en referencia al Storyboard).

4.2.2. Elección del Material Técnico

A medida que fuimos avanzando con el desarrollo del storyboard, nos percatamos de que nuestra capacidad creativa se podría ver afectada por la elección de un material que no cumpliera con nuestras exigencias. Fue por ello por lo que, a mitad de este proceso, tuvimos que debatir cuál sería el mejor acercamiento a escoger en este aspecto.



Pau Pérez Manzaneda
Directora de Fotografía y Operadora de Cámara (fig. 27)

Con relación a la cámara fotográfica, teníamos dos alternativas: una de ellas era la Nikon D3300 de Pau, nuestra directora de fotografía, la cual cuenta con una gran variedad de objetivos con diferentes efectos de lentes que nos proporcionaría esa creatividad visual que buscamos. Por otro lado, contábamos con una Blackmagic Pocket Cinema 4K de nuestro ayudante de dirección, David, la cual solamente contaba con un único objetivo de 12-35mm.



Diego Vicente Villagrasa
Operador de Cámara, Iluminación y Ayudante de Dirección (fig. 28)

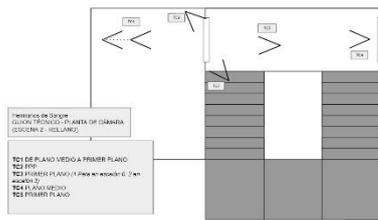
Ambas opciones tenían sus ventajas e inconvenientes, siendo este el motivo por el que durante un tiempo contemplamos la posibilidad de adquirir un adaptador de objetivos Nikon para Blackmagic, pero considerando su elevado precio y los altos riesgos de que distorsionase gravemente la imagen, decidimos finalmente decantarnos por utilizar la Blackmagic durante el rodaje, aprovechando sobre todo su alto rango de resolución en el que se nos permitió grabar (2,5K - 2560 x 1440p) y las facilidades que proporciona al departamento de postproducción a la hora de crear un posterior etalonaje de todo el metraje grabado.

Todo el resto de material técnico para llevar a cabo esta producción fue aportado por Toma Uno y el Departamento de Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes, a quién debo agradecer a Miguel Aparisi y David Roldán por su asistencia con la solicitud de préstamo.

(ver ANEXO I, apartado 7.4 en referencia al Listado de Material)

4.2.3. Plantas de Cámara

En preproducción, normalmente se realizan primero las plantas de cámara. Comprobando en la misma localización y con personas físicas, si todos los planos ideados son viables por razones de ángulo de cámara y distancias respecto a la acción. En nuestro caso, al depender de terceras personas para el acceso a las localizaciones, tuvimos que darle prioridad al storyboard, dándole la vuelta a este proceso creativo, hasta que pudiésemos encontrar una fecha en la que poder trabajar en set. Sin embargo, esto no llegó a ser posible por fechas hasta que logramos terminar todo el diseño de storyboard, por lo que no tuvimos más remedio que reconvertir el diseño de planos una vez ya estaban diseñados por los mismos problemas ya mencionados. Igualmente, no supuso ningún impedimento grave, ya que solamente una mínima cantidad de estos se vieron afectados por problemas de posicionamiento de la cámara, siendo rápidamente solventado.



Hoja de Plantas de Cámara (Escena 02) (fig. 29)

Para el rellano, solamente fue necesaria una sesión para comprobar la viabilidad de estos planos diseñados, sin embargo, para las escenas 3 y 4 fue necesario acudir en diferentes ocasiones a la localización para comprobar con mayor detenimiento si todo llegaba a ser funcional, a su vez, se organizó una última visita para comprobar cuál debería ser la posición más adecuada de los focos durante la escena, y finalmente depositar todo el material en la misma vivienda, a la espera del primer día de rodaje en ella.

Tras el diseño en su totalidad de estas plantas de cámara, pudimos comprobar en primera persona que muchos de estos planos compartían un posicionamiento en set bastante parecido, haciendo que muchos tiros de cámara fuesen completamente descartados o fusionados en una mismo para aliviar tiempo de grabación en el plan de rodaje.

(ver ANEXO I, apartado 7.5 en referencia a las Plantas de Cámara).

4.2.4. Guion Técnico

Una vez elaboradas todas las partes previas de todo el proceso, todos estos resultados se vuelcan en limpio dentro del guion técnico de la producción. Donde se incluyen todas las vistas previas del storyboard como referencias de los planos, el tipo de encuadre que estos tendrán, el ángulo de la cámara y sobre todo la duración de las acciones que abarcan dentro del guion literario. Toda esta información es sumamente importante a la hora de elaborar un plan de rodaje, puesto que en el guion técnico se muestran las necesidades (tanto visuales, sonoras y artísticas) de cada uno de estos planos, y son la mayor fuente de información para que el ayudante de dirección pueda confeccionar el plan de rodaje e indicar en qué orden deberán grabarse estos planos.

(ver ANEXO I, apartado 7.6 en referencia al Guion Técnico).

HERMANOS DE SANGRE - GUIÓN TÉCNICO (Escena 2 - Página 11)

Esc.	Pl.	Tip. de Pl.	Ángulo	Mov. Cámara	Storyboard	Imágenes/Áudio	Notas	Precedentes/Postcedentes
2	1	PP	45°	Estática	[Storyboard]	[Thumbnail]		
2	2	PP	No fijado	PP	[Storyboard]	[Thumbnail]		
2	3	PP	45°	Estática	[Storyboard]	[Thumbnail]		
2	4	PP	45°	Estática	[Storyboard]	[Thumbnail]		
2	5	PP	45°	Estática	[Storyboard]	[Thumbnail]		
2	6	PP	45°	Estática	[Storyboard]	[Thumbnail]		
2	7	PP	45°	Estática	[Storyboard]	[Thumbnail]		
2	8	PP	45°	Estática	[Storyboard]	[Thumbnail]		

Hoja de Guion Técnico (Escena 02) (fig. 30)



Julia Simó Maronda
Diseñadora de Vestuario, Productora
(fig. 31)



Pruebas de Vestuario con Adrián.
Caracterización de Antonio.
Trabajo de Julia Simó Maronda
(fig. 32)



Moodboards presentados por Julia
para el Diseño de Vestuario
(fig. 33)

4.3. DIRECCIÓN DE ARTE

4.3.1. Diseño de Vestuario

Para esta producción logramos contar con la estimada ayuda de una gran conocedora de gran parte de la filmografía del género quinquí, Julia, siendo el motivo por el que decidí contactar con ella en un primer momento sin ningún tipo de duda. Sus conocimientos nos sirvieron de gran apoyo en todos los departamentos de la preproducción.

Su metodología de trabajo consistió en una primera conceptualización de ambos personajes, para Antonio, se le buscó una estética más semblante a la moda vista en el periodo de la *movida madrileña*, con un enfoque algo más decadente. Mientras que, para Juan Carlos, barajó un término medio entre una estética de barrio y algo más formal.

Para el diseño de vestuario, nos ofreció consejo sobre cuáles eran las posibilidades dentro de la ciudad para encontrar establecimientos de ropa que se ajustase al universo y diégesis de los personajes, siendo estas mayoritariamente tiendas de ropa de ocasión y segunda mano. Fue bastante conveniente este último apartado, ya que contábamos con un presupuesto relativamente ajustado en este departamento y las alternativas y contactos que disponía nuestra diseñadora fueron más que satisfactorios de cara al presupuesto. Gracias a ello, logramos recabar toda la variedad de prendas de vestir que muestran los personajes.

Les requerimos a los actores que cumplimentaran una hoja con toda la información sobre tallaje de prendas y calzado y nos personamos en una de las tiendas los distintos directores de los diferentes departamentos junto a producción. Allí comenzamos a valorar las posibilidades que ofrecía cada conjunto en relación con la personalidad del personaje, la historia que debía contar y el uso de colores que ofreciese, siendo este último detalle fue muy importante al aplicar un uso de la psicología del color a la ropa, añadiendo una capa más de subtexto a todo el análisis de los personajes y la historia. A su misma vez, se decidió que la ropa de Antonio estuviese mucho más desgastada y que tuviese poca variedad de vestuario para acentuar su falta de higiene. Por último, se adquirieron accesorios de carácter religioso con la intención de marcar sutilmente este componente dentro de las raíces de la familia de los personajes.

Toda aquella ropa que no pudo ser adquirida en tienda o localizada debido a la exactitud de lo que se requería, fue prestada por contactos de la diseñadora o fabricada por la misma. Como fue el caso de la camiseta de Juan Carlos en la segunda escena, siendo una impresión en vinilo hecha a mano.

(ver ANEXO I, apartado 7.7 en referencia al Inventario de Vestuario)



Alicia del Pino Dolz
*Directora de Arte, Maquillaje,
Caracterización y Foto Fija*
(fig. 34)



Pruebas de Maquillaje
(fig. 35)



*Aplicación del Maquillaje en el
Set de Rodaje*
(fig. 36)

4.3.2. Caracterización

En este departamento de arte, contamos con una miembro de la productora para confiarle tal responsabilidad, Alicia. Fueron tantos los esfuerzos que realizó dentro del mismo departamento, que terminó por ganarse por fuerza de voluntad el título de dirección de este. Sin embargo, en este apartado solamente hablaremos de sus funciones por lograr encontrar una estética para ambos actores.

Uno de los mayores hitos a conseguir, era falsear un parecido entre los dos al interpretar a dos hermanos biológicos. Ciertamente es que compartían una estatura parecida (1,84 y 1,80 cm), por lo que intentamos hacer una diferenciación de edad a partir de otros aspectos de su físico. El peinado fue uno de los primeros en el que se hizo hincapié; cuando ambos actores fueron escogidos para el papel, tenían el mismo corte de pelo y podría llegar a ser confuso su diferenciación en cámara, por lo que le pedimos a Julio que se dejase crecer el pelo durante todo el mes que faltaba para la producción. En el caso de Adrián, por motivos profesionales, no fue posible hacerle ningún cambio de imagen demasiado agresivo. El aspecto juvenil de Julio nos resultó de gran ayuda para marcar esta diferencia de edad por su naturaleza lampiña.

En ambos actores, se empleó una base en polvo para omitir cualquier tipo de rojeces o brillos en sus facciones que pudiesen suponer cualquier tipo de distracción en cámara, además del uso de un delineado muy sutil en sus ojos para hacer destacar su mirada.

Para la escena de la pelea en el descampado, nuestra directora de arte preparó, de forma casera, una solución para la sangre falsa con base de sirope de agave y distintos colorantes alimenticios. Se fabricaron dos variantes del mismo producto, con una consistencia diferente en ambos, aunque terminamos por decantarnos por la más espesa para evitarnos cualquier problema de record entre planos. Se tuvo extrema precaución con el maquillaje aplicado en esta escena, ya que la única agresión inmediatamente perceptible, a causa de la brutalidad de esta, debía ser el cabezazo contra la nariz de Antonio. Todo el resto de las reacciones físicas a los puñetazos de Juan Carlos requerían mostrarse como sutiles rojeces en la piel de su hermano, debido a que una reacción más coagulada no ocurre hasta varios minutos después. Es por esta misma razón que se realizaron distintas pruebas de maquillaje previas a los días de producción.

Finalmente, tras no poder contar con la asistencia de una figurante en el papel de madre para la primera escena, Alicia consiguió solventar su ausencia sumergiendo sus manos en agua durante un transcurso de tiempo que hizo que estas terminaran por arrugarse, falseando el estado de su piel a uno ligeramente más envejecido, junto a la aplicación de acuarelas para la simulación de otras imperfecciones y manchas cutáneas.



Proceso de falsificación de fotografías familiares mediante software de edición. Trabajos de **Alicia del Pino Dolz** (fig. 37 y 38)



Alejandro Espinar Raga
Ayudante de Dirección de Arte,
Escenografía y Atrezo
(fig. 39)

4.3.3. Escenografía

Además de eliminar todas clase de elementos que repercutiesen en cualquier anacronismo o que rompiesen la diégesis de los personajes. Uno de los mayores retos que tuvo que superar el departamento de arte fue la creación de todos los recuerdos familiares de los personajes de la historia.

En la primera escena del cortometraje, se emplean varios planos en travelling consecutivos que van mostrando diferentes fotografías enmarcadas. En ellas, se aprecian a los miembros de la familia a lo largo de los años en un orden más o menos establecido, para mostrar al espectador de manera cronológica todos los acontecimientos ocurridos hasta la fecha, un método de introducción a la historia como fuente de *backstory*.

Para ello, era necesario la obtención de recuerdos fotográficos originales, sin embargo, por respeto a la intimidad de las personas que aparecen en estas instantáneas, se decidió alterar su aspecto físico mediante herramientas de edición digital. Un proceso que a primera vista puede parecer sencillo, pero desgraciadamente no contábamos con los recursos fotográficos adecuados para una ejecución óptima. Por ello, solicitamos que los actores nos proporcionasen fotografías de su infancia y adolescencia para crear estos *deepfakes*. Sin embargo, la variedad de estas era bastante escasa, por lo que la directora de arte tuvo que desempeñar todo su ingenio para fusionar ciertas facciones faciales de los actores con otras de la fotografía original, consiguiendo así un resultado mucho más natural pero que respetase un cierto parecido con los personajes sin que resultase excesivamente artificial. No son resultados conseguidos a la perfección, por los motivos que acabo de detallar, pero con un material fuente más variado y unos días más de preproducción, se podrían haber solventado algunas de las fallas.

En otro tipo de aspectos, elementos como la jeringuilla de heroína fueron conseguidos en una farmacia y su sangre falseada con sirope. Mientras que la urna funeraria fue prestada por uno de los miembros del equipo.

4.4. PRODUCCIÓN

4.4.1. Plan de Rodaje

Esta producción se esquematizó de forma que se pudiese considerar más como un rodaje extensivo que intensivo, motivo por el cual los días de grabación se programaron para los fines de semana de dos semanas consecutivas y no todo en días consecutivos. Esta decisión, se tomó en base a las necesidades de tanto los propios actores, como del equipo de rodaje. Algunos de ellos viven en poblaciones del extrarradio de la ciudad, haciendo que tuvieran que comenzar a trabajar en la producción en horarios muy tempranos debido a su lejanía del set. Por ello, y para garantizar el descanso de estos miembros como de los propios actores, se dosificaron las grabaciones

hora	actividad
9:30	LLEGADA AL SET (CASA DE PABLO)
9:30	INICIO DE PREPARACIÓN DEL EQUIPO
9:30	VESTUARIO + ATREZO
9:45	ALMACÉN MAQUILLAJE
10:00	PREPARACIÓN DEL SET (MATERIAL AUDIOVISUAL)
10:15	INICIO DE RODAJE
10:30	RODAJE PLANO 01
10:45	RODAJE PLANO 02
11:00	RODAJE PLANO 03
11:15	RODAJE PLANO 04
11:30	RODAJE PLANO 05
11:45	RODAJE PLANO 06
12:00	RODAJE PLANO 07
12:15	RODAJE PLANO 08
12:30	RODAJE PLANO 09
12:45	RODAJE PLANO 10
13:00	REPETICIÓN DE TOMAS
14:00	REPETICIÓN DE TOMAS - ESCENA 3
15:00	RECORDER MATERIAL - FIN DE RODAJE

Plan de Rodaje del Día 11 (Escenas 4 / 1) confeccionado por **David Pecodón** (fig. 40)



David Pecondón Tricas
Ayudante de Dirección y Guion,
Producción Ejecutiva y Segundo
Operador de Cámara
(fig. 41)

de esta manera, garantizando un estado de confort para que todos pudiesen desempeñar correctamente todas sus funciones.

Los planes de rodaje se fueron diseñando de forma paulatina a medida que avanzaban los días de rodaje gracias a David, nuestro ayudante de dirección. Debido a su experiencia en otros rodajes gracias a sus estudios, era el más indicado para ejercer esta función y programar los tiempos de ejecución para lograr sacar las escenas en el tiempo indicado sin ningún tipo de dilación.

La dificultad de este rol siempre recae en tener una mentalidad bastante equilibrada, un caso de seriedad exenta de todo tipo de frivolidad, una virtud conocida como *gravitas*, algo que me enseñó el propio David. Sobre ello recae la necesidad de controlar un orden de todo el desarrollo del rodaje bajo la presión del tiempo y los contratiempos que pueden jugar en nuestra contra sin previo aviso, todo ello debe verse reflejado en la programación de un buen plan de rodaje.

(ver ANEXO I, apartado 7.8 en referencia al Plan de Rodaje).



Making of
Días de rodaje en la localización del
Descampado – Escena 5 (Día 4)
(fig. 42 - 44)

4.4.2 Día 3 (Escena 5 - Descampado)

Marcándose como el primer día de rodaje, siempre se ha contemplado como uno de los más tediosos y dilatados de toda clase de producción. Ciertas partes del equipo todavía desconocían con exactitud cuál será el ritmo y volumen de trabajo, o simplemente lo subestimaban. Los actores necesitaban sus últimas directrices antes de posicionarse frente a la cámara y dirección requería pulir unos últimos contratiempos aparecidos para agilizar la producción. En cualquier caso, gracias al plan de rodaje confeccionado, fuimos conscientes de la importancia de este primer día y la necesidad de no acelerar la planificación previa que se necesitaba hacer. Por ello, y conscientes de las dificultades que presentaba esta escena, decidimos extender su grabación a dos días consecutivos.

Y es que, además, el mayor problema que nos podía suponer el rodaje en una zona tan transitada (paso de trenes y peatones) como es la Pasarela Iturbi, fue imprescindible la involucración de varios miembros esenciales del equipo para ejercer las labores de control de paso de personas en las inmediaciones del plano, para evitar cualquier tipo de *racord*, interrupción de la acción o contaminación del sonido.

Agradecemos que Adrián nos ofreciera su domicilio, situado en el mismo barrio, como lugar de descanso, oficina y almacén para poner a buen recaudo todo el material entre estos dos días de grabación.

4.4.3 Día 4 (Escena 5 - Descampado)

A medida que fueron avanzando los días de producción, se afianzaron otros aspectos dentro del funcionamiento del equipo: mejoraron los horarios de puntualidad, la metodología era mucho más metódica y comenzó a aflorar un sentimiento de confianza entre todos al asegurarnos una mejor progresión del ritmo de trabajo hasta el momento.

Originalmente, el rodaje de esta escena solamente iba a ocuparnos esta única fecha. Se escogió que fuese en Domingo para asegurarnos de que el paso de trenes se viese reducido a la mitad, y que el tráfico de personas fuese prácticamente nulo, por suerte así lo fue.

Esto nos concedió un tiempo extra para retomar todos los planos que no llegaron a convencer en su totalidad a nuestra directora de fotografía. Aunque, cierto es que me aproveché en exceso de la buena racha, terminando bastante cegado por ello y no respetando el plan de rodaje, haciendo que toda la escena terminase más tarde de la hora programada, a pesar de la agilización de la producción en ese día.

Concluimos el rodaje de esta escena bastante sofocados por la inclemencia del tiempo, ya que nos encontrábamos en una zona expuesta en un día de altas temperaturas. Y es que, aunque contábamos con toda clase de bebidas gracias a producción, se hicieron bastante pesadas las últimas horas de grabación.

4.4.4 Día 8 (Escena 2 - Rellano)

El tercer día de rodaje comenzó con bastante lentitud, debido a los problemas de aparcamiento en la zona, imposibilitando que producción pudiese descargar todo el material. A pesar de ello, mantuvimos una pequeña reunión informativa con el equipo a la espera de cualquier novedad. Este infortunio nos concedió un tiempo extra de respeto a los vecinos del inmueble para no saturar las zonas comunes del rellano en horarios demasiado intempestivos, ya que íbamos a adueñarnos del ascensor y ocupar uno de los descansillos.

Fue por esto por lo que priorizamos los planos que hiciesen uso del ascensor durante un tiempo que no produjese demasiadas incomodidades, a pesar de ello, nos fue imposible acomodar todas las necesidades de los vecinos, por lo que en más de una ocasión tuvimos que pedir disculpas por haber priorizado en nuestro favor un uso de este.

A pesar de lo complicado que fue conectar los focos en el rellano hasta una toma de contacto en el interior de la vivienda, toda la jornada de grabación se desarrolló sin ningún tipo de percance y con un ritmo de trabajo bastante resuelto gracias a estar situados en un entorno cerrado y controlable.



Making of

*Días de rodaje en la localización del Descampado – Escena 5 (Día 5)
(fig. 45 y 46)*



Making of

*Días de rodaje en la localización del Rellano – Escena 2 (Día 8)
(fig. 47 y 48)*



Sin embargo, cabe destacar que, algunos de los miembros de la producción no pudieron asistir a esta fecha de rodaje debido a restricciones de aforo, por lo que se tuvo que abordar de otra forma la organización del equipo, haciendo que varias personas se encargasen de nuevos roles de manera coordinada con la dirección del departamento.

4.4.5 Día 10 (Escena 3 / 1 - Comedor / Cocina)

Llegados a este cuarto día de rodaje, vimos cómo afloraba una mayor afinidad y dinamismo entre ambos actores, algo que vino a juego con esta escena que rodamos a continuación, en la que se buscaba un mayor acercamiento entre ambos hermanos.

A nuestra llegada a la localización, nuestra primera función como equipo se basó en redecorar toda la estancia, eliminando elementos anacrónicos y sustituyendo las fotografías originales de la casa por las propias creadas por el equipo de arte en cada uno de los respectivos marcos. Fue un proceso bastante tedioso, pero se tuvo en consideración fotografiar el espacio antes de trabajar en ello para devolverlo a su estado original una vez terminada la producción. Tras todo esto, y con todo el equipo prevenido, iniciamos la grabación de esa escena.

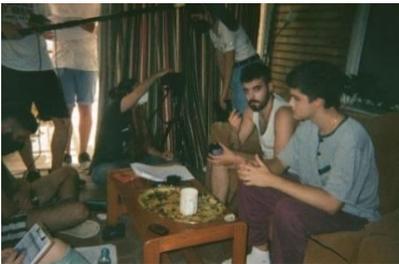
Sin embargo, tras el descanso para comer, en vista del calendario de los propietarios de la localización y la respuesta adaptativa de mi ayudante de dirección, alteramos el plan de rodaje una vez más para comenzar a grabar los planos recursos de los marcos fotográficos para la primera escena, ya que era una nueva carga de trabajo soportable para los directores de departamentos que estábamos presentes y nos ayudaría a aligerar tiempo para el último día.

Una vez terminamos grabando algunos planos de esta escena y agotamos todo el tiempo que podíamos ocupar la vivienda, recogimos todo el material y lo dejamos guardado allí mismo a la espera de volver al día siguiente para nuestro último día de grabación.

4.4.6 Día 11 (Escena 4 / 1 - Comedor / Terraza)

En nuestro último día de rodaje, siendo nuevamente Domingo, teníamos la esperanza de que, habiendo programado un nuevo exterior en esta fecha, lograríamos encontrarnos con un reducido tráfico de vehículos o peatones en la zona, desgraciadamente y a pesar del calor, este no fue el caso.

La última localización del proyecto se centraba en la terraza de la vivienda, ubicada en las inmediaciones de Benimaclet, lo cual nos hacía intuir que, estando alejados del centro urbano, evitaríamos cualquier ruido. A causa del viento, el paso de vehículos y los peatones que podían producir cualquier problema en la edición del sonido, Pablo nos prestó su zepelín de micrófono de cañón para amortiguar cualquiera de estos ruidos externos y filtrarlos fuera de la captación de las voces de los actores.



Making of
Días de rodaje en la localización del Comedor / Cocina – Escena 3 / 1 (Día 10) (fig. 49 - 51)





Making of
Días de rodaje en la localización del Comedor / Terraza – Escena 4 / 1 (Día 11)
(fig. 52 - 55)



Sergio Roig Monzón
Jefe de Sonido y Pertiguista
(fig. 56)



Álvaro Aracil Requeñi
Productor, Ayudante de Fotografía y Compositor
(fig. 57)

Sin embargo, la mayor dificultad que se nos presentó ese día fue debido a la inestabilidad del clima. Resultó ser una mañana parcialmente nublada, en la que dependíamos del posicionamiento de las nubes bajo el sol para evitar cualquier problema de record en la iluminación de la escena. Cualquier variación de ella, nos supuso la detención de la grabación hasta que se restableciera una iluminación solar completa. Este problema nos retrasó en incontables ocasiones durante todo el día, pero, a pesar de ello, logramos terminar a tiempo la grabación de la última escena con actores.

Al finalizar el descanso para la comida, nos organizamos para terminar de grabar los últimos planos que restaban de la primera escena, recogimos todo el material y devolvimos la vivienda a su estado original para concluir finalmente la producción del cortometraje.

4.5. DIRECCIÓN DE SONIDO

4.5.1 Captación y Tratamiento del Sonido

Esta parte fundamental de la producción fue puesta al cargo de nuestros dos técnicos de sonido en la productora, Álvaro y Sergio, quienes se intercambiaban las funciones de sonidista principal y ayudante. Sin embargo, el primero de ellos no pudo acudir a gran parte de los días de rodaje por motivos de salud, por lo que se centró posteriormente en las funciones de productor y compositor dentro de la postproducción, mientras que Sergio asumió todas las tareas de sonido en producción.

Para ello contamos con el beneplácito de la Facultad de Bellas Artes para el uso del equipo de sonido que todavía no contamos en la productora por motivos de logística, siendo el caso de una pértiga.

En los primeros días de rodaje, los técnicos conformaron una ideación rudimentaria para evitar la fricción del viento contra el micrófono de cañón, una solución basada en el uso de un paraguas sujeto de manera direccional a la misma que el micrófono para evitar la contaminación del sonido en exteriores. Con el paso de los días, profesionalizamos este contratiempo de una forma más profesional gracias a la obtención de un zeppelin.

En relación con la grabadora TASCAM que empleamos, esta fue programada para que obtuviese dos grabaciones distintas en todo momento. Diferenciadas por nomenclatura, una de ellas mantenía una ganancia acorde a las necesidades de las condiciones de la localización, mientras que la otra captaba los sonidos a una intensidad relativamente más baja, para evitar la presencia de cualquier pico de sonido en las voces de los actores que no pudiesen ser solucionado.

Al finalizar cada día de rodaje, se grabaron todos los sonidos ambiente y foles con el micrófono Phantom de la propia TASCAM.



Luis David Moreno Sánchez
Compositor
(fig. 58)

4.5.2 Composición de la Banda Sonora

Por otro lado, la producción de la música para este cortometraje no pudo iniciar su desarrollo hasta las fases más tardías, algo desgraciadamente esencial, ya que nuestros músicos necesitaban conocer la duración del montaje final para conocer el ritmo y duración de la escena que les había sido asignada antes de comenzar a trabajar en ello.

Los encargados de estas piezas musicales fueron:

- **Hermanos de Sangre**
Álvaro Aracil Requeni (Productor, compositor y guitarra)
Pablo Amat Canales (Guitarra y cantante)
Ignacio Martínez Rodríguez (Percusionista)
- **Créditos finales**
Luis David Moreno Sánchez (Compositor)
Jaime Peris Tchang (Compositor)

Estas composiciones serán distribuidas en un futuro a través de plataformas digitales, para dar a conocer al público el trabajo realizado por los propios artistas aquí mencionados.

Las sesiones destinadas a la grabación también fueron empleadas para la creación otros foleys y demás sonidos que no fueron considerados en el momento de la producción por falta de tiempo o recursos.

En el montaje destinado a festivales, me gustaría contemplar la opción de incluir música ambiental para las partes intermedias del cortometraje. Sin embargo, es una opción por estudiar detenidamente, ya que la intención es no entorpecer la tensión generada por los silencios de las interpretaciones.

4.6. POSTPRODUCCIÓN

A pesar del caso de un positivo entre los miembros de la producción, el cual obligó a sus miembros a mantener un confinamiento domiciliario temporal, esto no afectó en absoluto a los encargados de la postproducción, haciendo que pudiésemos seguir adelante con el calendario estipulado.

4.6.1 Volcado y revisionado de los archivos

Todos los archivos originales de la grabación iban siendo recopilados al cierre de cada día de rodaje. Su almacenamiento fue destinado a una memoria SSD propiedad de nuestra productora, sin embargo, por motivos de seguridad una segunda copia de estos fue depositada en mi ordenador personal en caso de robo, pérdida o corrupción de estos archivos en este disco duro externo.



Ensayos y Sesiones de Grabación del tema principal "Hermanos de Sangre" con Álvaro Aracil Requeni, Pablo Amat Canales, Ignacio Martínez Rodríguez y Adrián Guillot Puertes
(fig. 59)



Carles Matoses Gimenez
Director de Postproducción, editor y etalonador
(fig. 60)

Los archivos iban siendo revisados a su paso por el volcado de almacenaje para asegurar que su captación había sido correcta y su modo de compatibilidad con el sistema operativo del ordenador era el adecuado para facilitar su futura lectura.

4.6.2 Montaje

El montaje de la versión destinada a este Trabajo de Final de Grado fue realizado a manos de nuestro encargado de VX en la productora, Carles. Se le proporcionaron todos los archivos originales dentro del disco duro y toda la información anotada en las hojas de script para un mejor flujo de trabajo que le ayudase a identificar de manera más eficiente cuáles eran los clips de vídeo adecuados para cada escena. A su misma vez, se le adjuntaron los storyboards y guiones técnicos de las escenas para asegurarnos de que el uso de planos y su ritmo respetasen la misma visión concebida por la dirección de fotografía.

El proceso de montaje siguió estas 4 fases:

1. Importación y organización de archivos, separados por escenas. Sincronización de audios.
2. Realización de dos montajes preliminares (uno basado en el storyboard y otro por intuición del editor) para prever cualquier mejora del ritmo de la escena en acción.
3. Añadir efectos de sonido, normalizar todos los volúmenes a una ganancia común.
4. Con la secuencia de imágenes completa, se procede al etalonaje.

Cabe indicar que el resultado final de este montaje no representa en absoluto la visión definitiva de esta producción, sino simplemente un concepto preliminar. Presenta algunas fallas en la edición que no han sido todavía pulidas por directrices propias, ya que mi intención es la de trabajar de forma más detallada en este proyecto, sin ningún tipo de fecha límite en el calendario que nos dificulte consensuar decisiones con el merecido tiempo que debemos darle.

Esta versión más elaborada que desarrollaremos en un futuro será aquella que presentaremos en futuros festivales y certámenes de cine.

4.6.3 Corrección de Color y Etalonaje

Al igual que el montaje, todo el etalonaje del cortometraje fue llevado a cabo mediante el software de edición DaVinci Resolve 17. En base a la corrección de color mediante nodos, se prepararon todos los archivos para que todos ellos mantuviesen una misma exposición en el espectrograma, un



Adrián Guillot Puertes
Editor de Sonido y Supervisor
(fig. 61)



Captura de Pantalla. Montaje Final de la Edición para el TFG
(fig. 62)



Captura de Pantalla. Uso de nodos en DaVinci Resolve para el etalonaje. (fig. 63)



Captura de Pantalla. Uso de máscaras de recorte en DaVinci Resolve para la corrección de fallos de racord y reflejos. (fig. 64)

proceso conocido como estandarización, creando un lienzo común con el que se puede pasar al *color grading*.

En algunos planos se hizo uso de máscara de color para ajustar elementos concretos de la escena, haciendo que destaque su presencia en cámara. Mientras que, en otros, se hizo un uso de la máscara de recorte, con la intención de borrar toda clase de reflejos o imperfecciones vistas en superficies reflectantes de las escenas.

En relación con la corrección del sonido, se emplearon ecualizadores para simulación de otros efectos de voz en las escenas pertinentes y pistas de ruido aisladas para etalonar una continuidad sonora.

4.6.4 Difusión y Distribución

Siendo esta la producción de mayor presupuesto y volumen de trabajo que ha significado para nuestra productora, hasta la fecha, es sin lugar a duda, una opción candidata a ser participe en futuros festivales de cine a nivel nacional.

Sin embargo, todavía no estamos enfocados en ello. Quiero insistir en la importancia que simboliza este proyecto para nosotros, nuestra única motivación por el momento será la de conseguir elaborar un resultado del que sentirnos orgullosos. Una vez se alcance ese grado de calidad, comenzaremos a estudiar una futura difusión que reconozca nuestra labor.

5. CONCLUSIONES

Nunca me ha gustado viajar solo. De hecho, nunca me ha gustado tomar ninguna acción en solitario. Esta producción no ha diferido en absoluto en mi forma de pensar y actuar. Trabajar en el mundo audiovisual es algo que no llegué a concebir como mi futuro hasta bien entrados mis años en esta universidad, pero con todo orgullo puedo decir que finalmente he encontrado el camino a seguir para marcar mis próximos años.

Una de las ventajas de trabajar en este mundo, es que nunca puedes llegar a sentirte aislado. Una producción en su totalidad no puede llevarse a cabo por una única persona, detrás de todo director, hay una infinidad de departamentos de trabajo en quienes confiar, y detrás de esos departamentos, hay un sinfín de personas. Personas que merecen el mismo reconocimiento que la figura que los encabeza. Gente a la que se lo debo todo, por ayudarme en mis decisiones creativas, por dedicar tiempo de sus vidas en esta producción, por estar siempre ahí, día y noche, aportando un poco de su talento. En definitiva, por conseguir que este resultado sea mérito de todos. Algo de lo sentirnos orgullosos, que abandere nuestros nombres, una seña de nuestras capacidades creativas.

Sería imposible nombrar todos mis intentos por intentar compensarles la manera en la que estoy agradecido por su empeño, espero que esta pequeña fracción de ello les sea por ahora suficiente.

En estos años de estudios en la facultad, he conocido amigos, conocidos y compañeros de trabajo. Algunos buenos, otros poco destacables, otros malos. Las visiones creativas de algunos sectores del cine son muy férreas, incapaces de doblegarse, y es que esta misma visión, a pesar de ser concebida inicialmente por una primera persona, es de conjunto. Un buen clima de trabajo favorece esta perspectiva común, un mejor espacio de trabajo en el que todos sienten que forman parte de una visión de equipo. Si no se logra esta simbiosis entre iguales dentro del equipo de rodaje, difícilmente se logra algo de lo que, desde mi punto de vista, uno pueda sentirse orgulloso.

He empezado esta conclusión hablando de cómo no soporto viajar solo. Hay quienes dicen que es preferible que sea de esa forma antes que estar mal acompañado, no lo comparto. La experiencia se crea a través de los contratiempos, no hay que evitarlos, sino mejorar una capacidad adaptativa a través de ellos. Con ella, se aprende a discernir qué compañeros de viaje tener a tu lado, y ahora mismo, no podría sentirme más orgulloso de mi compañía.



Fin de Rodaje
(fig. 65)

6. BIBLIOGRAFÍA

OBRAS LITERARIAS

RÍOS CARRATALÁ, JUAN ANTONIO. (2014). *Quinquís, maderos y picoletos. Memoria y ficción*. Sevilla: Editorial Renacimiento - Los Cuatro Vientos.

SNYDER, BLAKE. (2005). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guión*. Barcelona: ALBA EDITORIAL, s.l.u.

TRABAJOS ACADÉMICOS EN LÍNEA

ARNAU DURBÁN, ENRIQUE. (2019). *Enrocados II. Producción, guion y realización de una web-serie*. Proyecto Final de Carrera. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. <<https://riunet.upv.es/handle/10251/131115>> [Consulta: 23 de Mayo, 2021]

ANTEQUERA SÁNCHEZ, CLAUDIA. (2020). *Sombras. Preproducción para un Cortometraje de Animación 2D*. Proyecto de Final de Carrera. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. <<https://riunet.upv.es/handle/10251/148394>> [Consulta: 13 de Junio, 2021]

HIDALGO ALANDES, ÁLEX. (2020). *Disección de la Realización de un Cortometraje de Ficción: Abeja*. Proyecto de Final de Carrera. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
<<https://riunet.upv.es/handle/10251/149024>> [Consulta: 9 de Mayo, 2021]

LLÁCER SÁNCHEZ, SERGI. (2019). *Enrocados I. Dirección y Postproducción*. Proyecto de Final de Carrera. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
<<https://riunet.upv.es/handle/10251/130542>>. [Consulta: 14 de Mayo, 2021]

ANDREA DIAZ ZAPATA, KARINA y CABRERA BARREIRO, CARMENZA (2014). *Factores de Inicio y Mantenimiento del Consumo de Spa y Relación con las Conductas Antisociales y Delictivas*. Trabajo de Final de Grado. Florencia: Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN EN PÁGINAS WEB / BLOGS

BROWN UNIVERSITY. *COUNSELING AND PSYCHOLOGICAL SERVICES (CAPS). COUNSELING CENTER AT UNIVERSITY OF ILLINOIS URBANA-CHAMPAIGN*
<<https://www.brown.edu/campus-life/support/counseling-and-psychological-services/dysfunctional-family-relationships>> [Consulta: 6 de Marzo, 2021]

SciELO Cuba. *Caridad Xiomara Padrón Galarraga*. (Instituto de Medicina Legal. La Habana, Cuba). *Teresita García Pérez*. (Hospital Joaquín Albarrán. La Habana, Cuba).
<http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252018000200010&lang=es> [Consulta: 8 de Marzo, 2021]

SciELO Cuba. *Funcionamiento familiar, sobrecarga y calidad de vida del cuidador del adulto mayor con dependencia funcional*.
<http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-70632019000400362&lang=es> [Consulta: 9 de Marzo, 2021]

CAUDEVILLA GÁLLIGO, FERNANDO. (2006). Colegio Oficial de Médicos de Segovia. Grupo de Intervención en Drogas semFYC. *Drogas: Conceptos Generales, Epidemiología y Valoración del Consumo*.
<<http://www.comsegovia.com/pdf/cursos/tallerdrogas/Curso%20Drogodependencias/Drogas,%20conceptos%20generales,%20epidemiologia%20y%20valoracion%20del%20consumo.pdf>> [Consulta: 13 de Abril de 2020].

FILMOGRAFÍA (CINE Y TELEVISIÓN)

El Pico. (Dir. Eloy de la Iglesia). Ópalo Films. 1983.

El Pico 2. (Dir. Eloy de la Iglesia). Ópalo Films. 1984.

Navajeros. (Dir. Eloy de la Iglesia). Acuaris Films S.A., Fígaró Films. Producciones Fenix. 1980

Colegas. (Dir. Eloy de la Iglesia). Ópalo Films. 1982.

La Estanquera de Vallecas. (Dir. Eloy de la Iglesia). Ega Medios Audiovisuales. 1987.

Yo, el Vaquilla. (Dir. José Antonio de la Loma, José Antonio de la Loma Jr.) Golden Sun, Jet Films, InCine S.A. 1985.

Perros callejeros. (Dir. José Antonio de la Loma) Films Zodíaco, Profilmes. 1977.

Perros callejeros II: Búsqueda y captura. (Dir. José Antonio de la Loma). Films Zodiaco Procesa. 1979.

Hereditary. (Dir. Ari Aster). PalmStar Media. Finch Entertainment. Windy Hill Pictures. 2018

Bubble. (Dir. Steven Soderbergh). 2929 Productions, Magnolia Pictures, Extension 765, Honet Films, Section Eight. 2005

Room. (La habitación. Dir. Lenny Abrahamson). Film4 Productions, Irish Film Board, Téléfilm Canada, Filmnation Entertainment, Element Pictures, No Trace Campaign. 2018

mother! (Dir. Darren Aronofsky). Protozoa Pictures.

August: Osage County (Agosto. John Wells). Smokehouse Pictures. 2013.

Skins (Temporada nº 02, capítulo nº 03: "Sketch"). Company Pictures. Storm Dog Films. 2008.

VIDEOJUEGOS

Life is Strange 2. (Versión 1.16, 2018). Dontnod Entertainment.

Mother 3. (2006). 1-UP Studio, Inc.

Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón. (Versión 1.33, 2016). Naughty Dog.

Tell Me Why. (2020). Dontnod Entertainment.

6.1 ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

01. Ejemplo visual de estructura ramificada aplicado a la narración, p. 9
02. Fotograma de la serie *The Office* (Greg Daniels, 2005 - 2013), p. 9
03. Fotograma de la película *August: Osage County* (John Wells, 2013), p. 9
04. Fotograma de la película *Hereditary* (Ari Aster, 2018), p. 10
05. **Ferran Monzó Rubio**. Director, guionista y productor, p. 10
06. Estructura simplificada de la narrativa del guion, p. 11
07. Fragmento del Primer Borrador del Guion Literario, p. 11
08. Primeras revisiones y correcciones del Guion Literario (Dir. de Fotografía), p. 11
09. Fotograma de *El Pico 2* (Eloy de la Iglesia, 1984), p. 12
10. Imagen Promocional de *Colegas* (Eloy de la Iglesia, 1982), p. 12
11. Logotipo de Toma Uno, p. 12
12. Logotipos de Generación Espontánea y la Universidad Politécnica de Valencia, p. 12
13. Cartelería impresa de Toma Uno para la convocatoria de casting, p. 13
14. **Lucía Marco Domínguez**. Continuista, Foto Fija y Redes Sociales de Toma Uno, p. 13
15. Mapa del Reparto de Cartelería para Pruebas de Casting en Valencia, p. 13
16. Prueba de Casting de **Julio Fernández Picazo** (Juan Carlos) junto a **Aarón Serna Murcia**, Acting Coach, p. 14
17. Prueba de Casting de **Julio Fernández Picazo** (Juan Carlos) junto a **Aarón Serna Murcia**, Acting Coach, p. 14
18. Prueba de Casting de **Adrián López Minguenza** (Antonio), p. 14
19. Fotografía de la localización para la Escena 4, p. 14
20. Fotografía de la localización para la Escena 3, p. 14
21. **Zoé Sales Rolando**. Productora, Script y Postproducción, p. 15
22. **Claudia Schöniger Tiburcio**. Productora, Transporte y Script, p. 15
23. **Guillermo Genovés Monzó**. Productora, p. 16
24. Hoja de Desglose de Gastos. Producción *Hermanos de Sangre*, p. 16
25. Página del Storyboard para la Escena 3. Ilustraciones de **Álvaro Aracil Requeni**, p. 16
26. Primeras reuniones de Dirección de Fotografía en Toma Uno, p. 17
27. **Pau Pérez Manzaneda**. Directora de Fotografía y Operadora de Cámara, p. 17
28. **Diego Vicente Villagrasa**. Operador de Cámara, Iluminación y Ayudante de Dirección, p. 17
29. Hoja de Plantas de Cámara (Escena 02), p. 18
30. Hoja de Guion Técnico (Escena 02), p. 18
31. **Julia Simó Maronda**. Diseñadora de Vestuario, Productora, p. 19
32. Pruebas de Vestuario con **Adrián**, Caracterización de Antonio. Trabajo de **Julia Simó Maronda**, p. 19
33. Moodboard presentado por Julia para el Diseño de Vestuario, p. 19

34. **Alicia del Pino Dolz.** Directora de Arte, Maquillaje, Caracterización y Foto Fija, p. 20
35. Pruebas de Maquillaje, p. 20
36. Aplicación del Maquillaje en el Set de Rodaje, p. 20
37. Proceso de falsificación de fotografías familiares mediante software de edición. Trabajos de **Alicia del Pino Dolz**, p. 21
38. Proceso de falsificación de fotografías familiares mediante software de edición. Trabajos de **Alicia del Pino Dolz**, p. 21
39. **Alejandro Espinar Raga.** Ayudante de Dirección de Arte, Escenografía y Atrezo, p. 21
40. Plan de Rodaje del Día 11 (Escenas 4 / 1) confeccionado por **David Pecondón Tricas**, p. 21
41. **David Pecondón Tricas.** Ayudante de Dirección y Guion, Producción Ejecutiva y Segundo Operador de Cámara, p. 22
42. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Descampado - Escena 5 (Día 4), p. 22
43. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Descampado - Escena 5 (Día 4), p. 22
44. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Descampado - Escena 5 (Día 4), p. 22
45. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Descampado - Escena 5 (Día 5), p. 23
46. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Descampado - Escena 5 (Día 5), p. 23
47. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Rellano - Escena 2 (Día 8), p. 23
48. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Rellano - Escena 2 (Día 8), p. 23
49. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Comedor / Cocina - Escena 3 / 1 (Día 10), p. 24
50. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Comedor / Cocina - Escena 3 / 1 (Día 10), p. 24
51. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Comedor / Cocina - Escena 3 / 1 (Día 10), p. 24
52. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Comedor / Terraza - Escena 4 / 1 (Día 11), p. 24
53. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Comedor / Terraza - Escena 4 / 1 (Día 11), p. 24
54. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Comedor / Terraza - Escena 4 / 1 (Día 11), p. 25
55. **Making of.** Días de rodaje en la localización del Comedor / Terraza - Escena 4 / 1 (Día 11), p. 25
56. **Sergio Roig Monzón.** Jefe de Sonido y Pertiguista, p. 25
57. **Álvaro Aracil Requeni.** Productor, Ayudante de Fotografía y Compositor, p. 25
58. **Luis David Moreno Sánchez.** Compositor, p. 26
59. Ensayos y Sesiones de Grabación del tema principal "*Hermanos de Sangre*" con **Álvaro Aracil Requeni**, **Pablo Amat Canales**, **Ignacio Martínez Rodríguez** y **Adrián Guillot Puertes**, p. 26

- 60. **Carles Matoses Gimenez.** Director de Postproducción, editor y etalonador, p. 27
- 61. **Adrián Guillot Puertes.** Editor de Sonido y Supervisor, p. 27
- 62. Captura de Pantalla. Montaje Final de la Edición para el TFG, p. 27
- 63. Captura de Pantalla. Uso de nodos en DaVinci Resolve para el etalonaje, p. 28
- 64. Captura de Pantalla. Uso de máscaras de recorte en DaVinci Resolve para la corrección de fallos de racord y reflejos, p. 28
- 65. Fin de Rodaje, p. 29

7. ANEXOS (DOCUMENTO ADJUNTO)

7.1. GUION LITERARIO

7.2. LISTADO EQUIPO DE RODAJE

7.3. STORYBOARD

7.4. LISTADO DE MATERIAL

7.5. PLANTAS DE CÁMARA

7.6. GUIÓN TÉCNICO

7.7. INVENTARIO DE VESTUARIO

7.8. PLAN DE RODAJE



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES