

INTRODUCCIÓN	2
METODOLOGÍA	4
EL UNIVERSO DE LOS SUEÑOS	6
EL UNIVERSO DE LOS SUEÑOS EN GENERAL	6
EL UNIVERSO DE LOS SUEÑOS EN EL AUDIOVISUAL	20
PROCESO DE REALIZACIÓN DE UN MUNDO PARA LOS DOS	29
PREPRODUCCIÓN	29
Sinopsis	29
Argumento	29
Guión literario	30
Inspiración para el guión	36
Guión técnico y storyboard	37
Ficha técnica	53
Referentes del cortometraje <i>Un mundo para los dos</i>	54
RODAJE	59
Día 1 – Jueves 24 de mayo	59
Día 2 – Jueves 31 de mayo	61
POSTPRODUCCIÓN	62
ANÁLISIS DE SÍMBOLOS	75
CONCLUSIÓN	77
BIBLIOGRAFÍA	79
FILMOGRAFÍA	79
RECURSOS EN LINEA	79
BANDA SONORA	8

“Si es bueno vivir, todavía es mejor soñar, y lo mejor de todo, despertar” dijo Antonio Machado. Soñar es parte de nosotros como la vida misma. Los sueños nos acompañan en el largo trayecto de nuestra existencia, y con ellos ese mundo que construimos una vez que cerramos los ojos y nos disponemos a soñar. Ese universo llamado onírico que cuando nos sumergimos en él es tan real, tan tangible, que no todos sabemos apreciar que en verdad nos encontramos durmiendo en nuestra cama. Soñar es fácil, todos lo hacemos aunque en muchas ocasiones no nos acordemos, pero lo difícil es entender la complejidad de esos sueños y de su propio mundo. Para eso contamos con la suerte de la existencia de un gran número de expertos o simplemente curiosos en el tema de los sueños, que se han sumergido en el análisis de éstos para así tratar de darnos una explicación, aunque a fecha de hoy sigue siendo un terreno en el que queda mucho que abordar. De todas formas, eso no nos impide utilizar todo lo que sabemos de ellos para emprender proyectos en diferentes campos, en este caso en el audiovisual.

De esta manera, a partir de la curiosidad que me despierta este universo he decidido realizar un cortometraje en el que se vea reflejado el concepto que con mi experiencia directa he recibido de los sueños, incluyendo aquello que he aprendido de todos los textos que he podido encontrar sobre el tema e incluso de las creaciones e interpretaciones audiovisuales de otros, que como yo, tienen un gran interés en el universo onírico. A esto hay que añadir que, a pesar que esta curiosidad sobre el universo de los sueños viene acompañándome desde hace años, gran parte de mi motivación para tomar la decisión de que mi proyecto final de carrera tuviese un poco, o bastante de este mundo, viene por un trabajo realizado en la asignatura de “Efectos visuales”. En esta materia aprendí más sobre el universo de los sueños y tuve la oportunidad de hacer una breve interpretación de ellos. Además, descubrí un terreno de la edición que hasta el momento no había trabajado, la edición vertical, descubriendo así mi gran interés en la creación de efectos, de crear a través de la pantalla de un ordenador.

Llegados a este punto no podemos dejar pasar por alto la importancia que la postproducción tiene a la hora de realizar un trabajo basado en el mundo onírico. Sin todos los avances tecnológicos tendríamos una gran complejidad para poder crear productos audiovisuales basados en un mundo en el que ocurren tantas cosas extraordinarias difíciles de representar en la realidad. Por tanto, la postproducción es una herramienta importante y necesaria para poder abarcar un proyecto audiovisual de este tipo. Tal vez el gran desarrollo de las tecnologías y los avances en la creación de efectos puedan ser un motivo fundamental para que cada vez más profesionales del mundo audiovisual introduzcan los sueños en sus filmaciones.

Por tanto, contando con estos grandes avances tecnológicos y la facilidad que hoy en día tenemos de disponer de un equipo con el software necesario para la edición y uniendo con las dos grandes inquietudes comentadas hace unas líneas, es que se ha realizado este proyecto. Un trabajo en el que todo tiene una relación directa, el mundo onírico, pero que se podría dividir en dos. Por una parte, consiste en el estudio del universo de los sueños como tal hasta sumergirnos en la gran presencia de éstos en el audiovisual, con sus diferentes interpretaciones. Así se han tomado como ejemplo algunas películas en las que el mundo onírico es un elemento principal de la historia, o simplemente obras que aportan información relevante sobre los sueños, y éstas serán comentadas más adelante.

Por otra parte, como ya se ha adelantado anteriormente, se ha realizado un cortometraje cuya historia será prácticamente un sueño, puesto que uno de los protagonistas vive en el mundo onírico constantemente. En este ejercicio práctico el objetivo principal ha sido trabajar tanto la edición horizontal como la vertical para fusionar en una misma historia dos universos tan similares en cuanto a sentimientos, pero tan dispares en cuanto a posibilidades. Así, se ha trabajado la diferenciación entre sueño y realidad para que el espectador pueda distinguir cual de los dos es el que está observando, sobretodo con un gran trabajo de etalonaje, sin olvidar los diferentes trucajes que podemos llevar a la práctica en el mundo onírico. Para conseguir representar un mundo en el que todo vale se ha realizado una serie de efectos digitales en los que se ha trabajado tanto con imagen real filmada como con imágenes fotográficas, las que han sido mezcladas con escenarios y objetos creados a través del ordenador, construyendo lugares, paisajes y situaciones que sólo son posibles en el universo de los sueños, ayudándonos con un gran uso de cromas.

Así es como se ha construido *Un mundo para los dos*, que aunque no se haya dicho hasta el momento es el título del cortometraje. Siempre me ha resultado un tanto complicado elegir el título de cada proyecto, y esta vez no iba ser menos. Al terminar de escribir el guión tenía que elegir un título y como se trataba de construir un universo, un mundo, o como lo queramos llamar, en el que los protagonistas y creadores de tal iban a ser una pareja, se me ocurrió la idea de que en el título quedase reflejado lo que en realidad era la filmación, la construcción de un mundo para esa pareja, de un mundo para los dos.

Una vez explicado en qué consiste el trabajo y los motivos por los cuales se ha realizado, creo que es interesante comentar como se ha realizado, es decir, los pasos que se han seguido para llegar a conseguir el producto final de este trabajo, haciéndolo de manera detallada. Así se verá que para hacer un cortometraje no es simplemente activar el botón de grabar de una cámara, sino que antes del proceso de filmación y de la postproducción también existe un gran trabajo de investigación para saber de aquello que hablas, y esto es lo que se desarrollará en el siguiente apartado.

Como en la construcción de una casa, siempre hay que empezar por los cimientos, y como bien venía introduciendo antes es importante y necesario empezar cualquier proyecto por una fase de documentación e investigación sobre el tema que quieras tratar. Así, una vez clara la idea del trabajo, que como se ha comentado anteriormente ha sido trabajar la postproducción, tanto la edición horizontal como la vertical, desarrollando una serie de efectos en el terreno del mundo onírico, lo primero que se ha realizado ha sido un proceso de documentación sobre la postproducción, la postproducción digital, la imagen digital y los efectos visuales. Para ello ha sido necesario leer una serie de libros cuyos títulos vienen dados a continuación:

- *Composición Chroma Key: una guía práctica para vídeo y cine*, John Jackman Andoain, Guipúzcoa : Escuela de Cine y Vídeo D.L. 2007
- *Efectos digitales en cine y vídeo*, Steve Wright Escuela de Cine y Vídeo Andoain, Guipúzcoa Andoain : Escuela de Cine y Vídeo 2003
- *El cine ha muerto, larga vida al cine : pasado, presente y futuro de la postproducción*, Lara, Antonio Madrid : T&B Editores , 2005
- *Montaje y postproducción*, Mcgrath, Declan Barcelona: Océano , 2001
- *Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción cinematográfica*, Case, Dominic Andoain : Escuela de Cine y Vídeo, 2003
- *Postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*, Tesis Doctoral de Agustín Rubio Alcover
- *Postproducción en alta definición : edición y finalización del vídeo en HD*, Browne, Steven E. Andoain : Escuela de cine y vídeo , 2008

La lectura de estos libros ha servido para enriquecer mis conocimientos en el terreno de la postproducción, ya no solo en como la encontramos hoy en día sino en la larga evolución que ha experimentado desde la invención del cine. También, han servido para reforzar conceptos como edición, montaje, montaje lineal y no lineal, horizontal y vertical... o incluso reflexionar sobre el gran papel que tiene la postproducción a partir de la lectura de testimonios de grandes profesionales en este campo como Ralph Winters, Yoshinori Ota, Walter Murch, Anne Coates, Cécile Decugis, Paul Hirsch, Jacques Witta, Jim Clark, Dede Allen, Pietro Scalia, Jill Bilcock, William Chang, Skip Lievsay y Mark Berger. Esos testimonios nos hacen ver como lo que ocurre en la sala de montaje es crucial y decisivo para conseguir un buen producto, pudiendo darle sentido a las imágenes, dándoles un ritmo que en el rodaje no se le supo dar, solucionando cualquier problema de rodaje como puede ser la realización de un mal croma... haciéndonos ver que el montaje de una película puede conseguir que algo que en un principio carecía de sentido o que tenía muchos errores,

se convierta en un producto lleno de calidad y completamente diferente con el que nos habíamos encontrado en un principio. Por otra parte, estos libros también nos dejan ver que estamos en una época en la que los efectos digitales tienen un gran papel puesto que son utilizados cada vez en más películas y en muchas de ellas con una gran presencia y el gran número de profesionales que se encuentran detrás de la edición y la creación de efectos para cada film.

Una vez finalizado el proceso de documentación de uno de los temas en los que consiste el trabajo, era necesario empezar a ahondar en el universo de los sueños, pero ya no solo en los sueños en sí, sino también en su uso e interpretación en el medio audiovisual. Para la realización de esta parte del trabajo ha sido necesario el uso de Internet y de diferentes páginas webs que hablan del universo onírico, sobretodo la web de los onironáutas, siendo a mi parecer la más completa e interesante y que trata aspectos que más adelante serán explicados en un apartado concreto. Partiendo de este punto y ya teniendo más información sobre los sueños, lo siguiente era ver como los sueños habían sido tratados en otras obras. Así, viendo la construcción del mundo onírico realizada por otros, podía servirme para realizar mi propia creación de ese mundo. De esta manera, las películas donde se han encontrado la presencia de sueños de forma muy diferente y han sido utilizadas para este trabajo son las siguientes: *El Gabinete del Doctor Caligari (1920)*, *Cuentame tu vida/Recuerda (1945)*, *Sueños de Akira Kurosawa (1989)*, *Abre los ojos (1997)*, *Más allá de los sueños (1998)*, *Muholland Drive (2001)*, *Despertando a la vida (2001)*, *Alicia en el país de las maravillas (2010)*, *Origen (2010)*, *La celda (2000)*, *Matrix (1999)*, *Pesadilla en Elm Street: el origen (2010)*, *La ciencia del sueño (2006)* y *Paprika: detective de sueños (2006)*.

Después de esto, solo faltaba empezar a escribir el guión y realizar todo lo necesario hasta llegar al rodaje, y una vez tenido el material filmado, empezar con su edición y con la realización de una serie de efectos que más adelante serán explicados. Resumiendo todo lo aquí dicho y para que quede mejor definido, podríamos decir que el trabajo ha consistido en 4 partes: la parte de documentación e investigación, y las fases de preproducción, rodaje y postproducción de *Un mundo para los dos*.

EL UNIVERSO DE LOS SUEÑOS EN GENERAL

Todas las noches a los pocos minutos de acostarnos nuestra mente entra en otro universo, el de los sueños, que vivimos como si fuera tangible, pero del que no podemos traernos nada, al menos material. Simplemente algunos afortunados son capaces de recordar aquello que sueñan, aunque como confiesan, esas imágenes que han sido tan nítidas al despertar van desvaneciéndose poco a poco hasta convertirse en un recuerdo vago o desaparecer por completo de la memoria.

En la civilización moderna el mundo interior del ser humano queda cada vez más relegado a un segundo o inexistente plano. El resultado de este cambio de valores está originando una sociedad enferma, neurótica, estresada y desequilibrada. Las patologías nerviosas son la nota dominante de la humanidad moderna. Sin duda alguna, los sueños ocupan un lugar ínfimo entre nuestros intereses, y a pesar de que vivimos unas 8 horas diarias inmersos en el mundo onírico, en nuestra escala de valores esto no parece tener la menor importancia.

A pesar de restar importancia al mundo onírico, no podemos negar que nuestra mente tiene ventanas instaladas por donde la vida nocturna se asoma al mundo exterior. Por lo general, mientras soñamos creemos implícitamente que permanecemos lúcidos¹. Tanto es así que una encuesta pionera realizada en nuestro país sobre *La actividad onírica de los españoles y calidad del sueño* confeccionada por el psiquiatra José Luis González de Rivera, revela que casi la mitad de los consultados tiene con más o menos frecuencia sueños tan reales que cuando se despierta tarda unos minutos en percatarse de que sólo ha sido eso, un sueño. Por eso, y aunque no existe todavía una explicación definitiva de lo que es exactamente el sueño, si los tenemos que parecen tan reales, entonces, ¿por qué solamente consideramos como válida nuestra vida en el llamado estado de "vigilia"²?

¹ Lúcidos: refiriéndose a los sueños lúcidos, es cuando la persona que está durmiendo es consciente de que se encuentra soñando e incluso puede controlar sus propios sueños.

² Vigilia: acción de estar despierto o en vela.

En contraposición a los pensamientos de la civilización moderna con respecto al mundo onírico³ encontramos por ejemplo el pueblo de los Senoi donde su propia vida es embellecida y nutrida por los sueños. Podríamos decir que para los Senoi, todo gira alrededor de los sueños. Para ellos ése es el mundo real y cuando están en el estado de "vigilia" utilizan y desarrollan muchas de las cosas aprendidas en el mundo onírico. La primera actividad del día para ellos es narrar las experiencias vividas mientras dormían y los mayores del poblado guían a los más jóvenes a como deben afrontar sus sueños de una forma correcta. En definitiva, la educación consiste en llegar a dominar y a dirigir los propios sueños, lo que implica que el inconsciente aflore hacia la conciencia y, de este modo, vivir en forma despierta lo que en concreto desemboca en una cultura pacífica y espiritual. Su personalidad social e individual provoca admiración en todos aquellos que hablan de ella.

Por otra parte, es habitual que las ideas más geniales se nos ocurran cuando menos estamos pensando en el asunto. Parece como si al distraer la atención del asunto principal y conseguir cierta relajación física y mental el aparato psíquico⁴ pudiera conectarse con otras áreas o campos más eficaces que el pensamiento ordinario. Pero en los sueños, funcionando la psiquis fuera del estrecho campo del pensamiento encadenado y discursivo, se accede a fuentes de información insospechadas. De esta manera, y a pesar de esa desvalorización que tenemos del mundo onírico, es cierto que muchos artistas han sabido sacar sus frutos de esas experiencias durante su estancia en ese mundo que contemplan mientras duermen.

Algunos casos interesantes de relatar son, por ejemplo, como Samuel Taylor Coleridge soñó con la corte del poderoso Kublai Khan y cuando despertó recordaba al menos 200 versos de un nuevo poema. Rápidamente trató de escribirlos pero cuando estaba por el verso 54 le interrumpieron y al retomar la transcripción el resto de los versos se habían esfumado de su memoria. Jane Campion, directora y guionista de la película "El Piano", partió de un sueño en el que veía un piano en una playa para realizar el film. Rafael, decía haber visto en sueños los rostros de sus famosas madonnas o Mendeleev se inspiró en un sueño para construir la "Tabla periódica de los

³ Mundo onírico: es el mundo de los sueños, todo aquello construido en nuestra imaginación mientras dormimos.

⁴ Psíquico: Perteneciente o relativo a las funciones y contenidos psicológicos.

elementos". Incluso Albert Einstein formuló su Teoría de la relatividad tras soñar que viajaba por el espacio cabalgando sobre un rayo. Con estos ejemplos nos damos cuenta como nuestra civilización moderna pierde gran parte de esta maravillosa facultad al no concederle a los sueños la atención debida.

Dejando a un lado los sueños como fuentes de inspiración que nos transmiten ideas que después podemos desarrollar en el estado de vigilia, llegamos a otro punto muy interesante en el que los sueños podríamos decir que se convierten en otra realidad en la que el individuo sabe que está durmiendo y es consciente de lo que ocurre. El Dr. Frederik van Eeden, uno de los primeros psicoterapeutas, experimentó personalmente este estado. Una observación realizada en uno de sus sueños lo hizo "lúcido". Tenía la impresión de desplazarse flotando en el aire, por encima de un paisaje de árboles sin hojas. Un hecho le llamó la atención: durante su recorrido aéreo las ramas de esos árboles se modificaban a sus ojos exactamente tal y como la forma de los objetos parece cambiar en el estado de "vigilia" para un observador que se mueve. Pensó que ese espectáculo no podía ser imaginario, que su imaginación no sería capaz de reproducir semejante conformidad con las leyes de la perspectiva. Esa reflexión le hizo consciente de que se encontraba en el dominio de los sueños.

Pero no es necesario llegar a este extremo para saber que se está soñando, porque es posible que la mayoría de nosotros hayamos tenido en alguna ocasión la experiencia de darnos cuenta repentinamente de que "no es más que un sueño" mientras estábamos inmersos en una dramática aventura o bajo una pesadilla onírica⁵. En ese momento nos tornamos "lúcidos"; estamos soñando y, al mismo tiempo, nos damos cuenta de que estamos soñando, y ese reconocimiento puede proporcionarnos una sensación de alivio, placer, asombro y libertad. Entonces somos libres para enfrentarnos a nuestros monstruos, para satisfacer nuestros deseos o para tratar de descubrir nuestras aspiraciones más elevadas sabiendo que no somos las víctimas sino los creadores de nuestra propia experiencia.

Siguiendo con el estado de lucidez en los sueños, encontramos el caso del marqués Hervey de Saint-Denys quien desde niño empezó a interesarse por los sueños

⁵ Onírico: perteneciente o relativo a los sueños.

dibujando seres y cosas que había visto mientras dormía, y añadiendo al lado algunas notas que relataban esas experiencias en el mundo onírico. Se ejercitó en la conservación del recuerdo del sueño en todos sus detalles, hasta que finalmente obtuvo un perfecto dominio de ellos, siendo consciente al soñar de su estado onírico e, incluso, recordar sus preocupaciones del día, de manera que el sueño se convirtió para él en una divertida prolongación de la vida diurna. Hervey de Saint-Denys observó que cuando las imágenes del sueño palidecían y se emborronaban, el sueño no tardaba en disiparse. Y, al contrario, observó que cuanto más netas eran las imágenes, más profundo era el sueño y menos próximo estaba el despertar. Por consiguiente, cuando quería oponerse a su despertar, cuya proximidad le venía anunciada por la creciente imprecisión de las imágenes, se concentraba en una de éstas, en una hoja de árbol, por ejemplo, y conseguía prolongar su estado en el mundo onírico. Fueron verdaderas "elaboraciones del sueño", consiguiendo no sólo recordar con exactitud sus experiencias oníricas sino también desplazarse en sueños muy lejos del lugar donde reposaba su cuerpo físico.

Esto mismo es lo que le sucedió a los creadores de la página web de los onironautas, quienes fueron capaces de tener un encuentro mientras dormían. Un encuentro que había sido planeado por ellos antes de sumergirse esa noche en el mundo onírico. Al despertar se reunieron y comprobaron que todos los que estuvieron en esa inusual cita recordaban exactamente lo mismo. Pudieron recordar las conversaciones exactamente igual que si hubiesen hecho esa excursión en carne y hueso. Recordaban los sitios que habían explorado y todos los comentarios que habían hecho. Por otra parte, con estas ensoñaciones⁶ exploran su propio mundo interior y, definitivamente, se ríen de la vida brindando con la hermana mayor del sueño que, según los antiguos griegos, es la muerte. Para ellos sus vidas se han enriquecido y han crecido en inteligencia, creatividad y sentido del humor, gracias a un mundo maravilloso que muchos se empeñan en ignorar.

Lo más curioso e interesante es que según los expertos en el tema de conseguir lucidez en los sueños, esto es posible siguiendo unos pasos que te permitirán tener consciencia durante las ensoñaciones. Lo más importante es relajar tanto el cuerpo

⁶ Ensoñación: acción y efecto de ensoñar.

como la mente, dejando a un lado cualquier tipo de tensión. Además, según ellos, también es posible poder recordar aquello soñado ejercitando la memoria con ejercicios retrospectivos⁷ hasta llegar a recordar de forma natural aquello que se ha vivido en sueños. Es importante el hecho de que la memoria se estimula con el interés y el placer. Cabría preguntarnos, pues, si además de lo ya comentado, existe también algún método que nos permita desarrollar la capacidad para despertar a voluntad en medio del sueño, una pregunta que ha sido contestada afirmativamente por muchas tradiciones contemplativas y por todos los investigadores del sueño. Es más, se dice que cuando el individuo mira sus manos en el sueño, éste despierta.

Pero el mundo de los sueños aún es más complejo que todo esto y no se conforma con dejarnos ser conscientes de ellos e incluso ser capaces nosotros de auto-inducirnos en ellos, pudiendo estar en cualquier lugar del mundo, sino que también podemos tener experiencias de sueños premonitorios⁸. Son innumerables las teorías que se han elaborado para tratar de explicar por qué algunos sueños parecen hacerse realidad en el mundo físico. Lo más sencillo es pensar que se trata de "casualidades" y, es posible que en muchos casos sea así. Sin duda alguna, todos vivimos sueños que reflejan determinados aspectos del futuro. A pesar de esto la mayoría pasan desapercibidos debido a la escasa memoria onírica de la que gozamos y el reducido valor que atribuimos a lo poco que recordamos. Y es que es muy común que una persona no recuerde lo que ha soñado, sin embargo, esto no quiere decir que no ha viajado al mundo de los sueños. Todos los individuos tienen representaciones oníricas, las cuales se presentan claramente a través de imágenes, colores y escenarios que en ocasiones llegan a ser totalmente desconocidos para el durmiente.

Algunos de los sueños premonitorios que han hecho historia son el caso de Sócrates, quien tres días antes de morir comentó a su discípulo Critón que había visto en sus sueños una bella dama que le llamaba por su nombre y le recitó unos versos de Homero: "dentro de tres días veréis los campos". Y, efectivamente, tres días después se ejecutó su sentencia de muerte dándole a beber jugo de cicuta. Otro el de Ricky McDowell, un niño que agonizaba de leucemia en un hospital, cayó en un estado

⁷ Retrospectivos: que se considera en su desarrollo anterior.

⁸ Premonitorio: cuando se refiere a un sueño, es aquel que anuncia o presagia algo que sucederá más adelante en la realidad.

comatoso. Cuando despertó, horas antes del asesinato de J.F.Kennedy, afirmó: "Kennedy ha muerto". O también el ejemplo de Horacio Acavallo, campeón de los pesos mosca en los años sesenta, estando en Tokio, debía tomar un avión para trasladarse hasta Buenos Aires, con escala en San Francisco. Sin embargo, tuvo un sueño impactante tras el cual ordenó a su manager que cancelara los pasajes para él y todo su equipo técnico que iban a salir en dos días. El avión que deberían haber tomado explotó en el aire al despegar. Este accidente tuvo lugar en 1965.

Resulta interesante saber cuales son los ingredientes necesarios para hacer un sueño. Hay una lista de factores que intervienen en ellos con la que están de acuerdo todas las investigaciones de los onironáutas. Tenemos claro que, en la mayoría de los sueños están presentes todos estos ingredientes aunque, en ocasiones, puede predominar uno solo de ellos. Estos factores son las influencias fisiológicas y patológicas, las influencias sensitivas externas, la memoria, los deseos, los elementos premonitorios, el vasto y fascinante mundo onírico y las partes superiores de la psiquis⁹.

Llegados a este punto es importante preguntarse si solamente soñamos cuando nuestro cuerpo físico duerme. Si contestamos que sí probablemente estemos ante un grave error. Realmente el mundo de los sueños no desaparece cuando estamos en el estado de vigilia, con nuestro cuerpo activo. El mundo onírico está con nosotros siempre, de la misma forma que las estrellas siguen estando en el cielo durante el día. Nuestro estado habitual es el sueño del que tan sólo emergemos algunos instantes cuando dirigimos el pensamiento en alguna dirección determinada. Como dijo Descartes, "Sólo reflexiono tres horas al día, el resto del tiempo sueño". De esta manera, vivimos soñando durante casi todo el día. Únicamente constatamos una leve diferencia de percepción. Cuando soñamos con nuestro cuerpo activo (estado de vigilia) percibimos los sueños como si estuvieran dentro de nuestra cabeza. Desde el momento en que nuestro cuerpo está pasivo (durmiendo) los sueños nos rodean. Algo así como si nuestra alma (nuestra psiquis) se moviese dentro del propio mundo de los sueños.

⁹ Psiquis: alma humana.

Claro está que de ninguna manera podemos afirmar que el ser humano esté psicológicamente "despierto" las 24 horas del día. Lo habitual es que nos movamos sin ser conscientes de nuestra existencia. Los momentos de sueño más profundo pueden darse en estado de vigilia. Por ejemplo, en un estadio de fútbol o delante del televisor, por citar dos situaciones comunes.

¿Pero qué dice la ciencia al respecto de todo lo que hasta aquí se ha comentado? Hoy por hoy, los sueños son la tierra ignota de la neurología¹⁰, que intenta comprender su naturaleza con la ayuda de electroencefalogramas¹¹ (EEG), polisonógrafos –aparatos similares a los detectores de mentiras que monitorizan automáticamente la actividad de determinados signos fisiológicos– y las modernas técnicas de exploración cerebral, como escáneres y tomógrafos de emisión de positrones (PET¹²). A pesar de que el mundo onírico sigue siendo un campo desconocido para la ciencia, los sueños han sido un tema de interés desde hace muchos siglos.

De hecho, los primeros escritos acerca de los sueños y su interpretación son tan antiguos como la misma escritura, pues la cuestión ya se aborda en dos tablillas sirias datadas en más de 6.500 años. Después, babilónicos, sumerios, egipcios y otras civilizaciones más modernas dedicaron una atención especial a la actividad onírica, hasta el extremo de conceder a los sueños un valor y una relevancia casi sagrados. En el Talmud de los judíos, por ejemplo, se mencionan 217 veces en clara relación con profecías; y en la Biblia pueden contabilizarse hasta 60 sueños, la mayoría premonitorios, como el de las siete vacas flacas y siete vacas gordas interpretado por José, el de la escalera que unía el cielo con la tierra soñado por Jacob y el que advirtió a José de las intenciones infanticidas de Herodes. Y en los países musulmanes, la oniromancia¹³ se difundió a través del Corán: Mahoma antes de morir sentenció que “entre todas las profecías sólo los sueños perdurarán”.

¹⁰ Neurología: estudio del sistema nervioso y de sus enfermedades.

¹¹ Electroencefalogramas: gráfico obtenido de las descargas eléctricas de la corteza cerebral.

¹² PET: técnica no invasiva de diagnóstico e investigación “in vivo” por imagen capaz de medir la actividad metabólica del cuerpo humano.

¹³ Oniromancia: arte que por medio de los sueños pretende adivinar lo porvenir.

En cambio, los primeros conatos de abordar el misterio de los sueños desde planteamientos científicos son relativamente recientes. En su obra *La interpretación de los sueños*, Sigmund Freud describe el mundo onírico como el “camino real hacia el inconsciente”, una parcela de nuestra psique invadida por símbolos fálicos, inversiones, fantasías, distorsiones y asociaciones extrañas bloqueadas o reprimidas en el pensamiento consciente. Para el padre del psicoanálisis, cuando el cerebro racional duerme, los deseos atrapados en el inconsciente se sirven de los sueños para “acceder al preinconsciente, y desde él tener acceso al consciente”. Pero entre las mentes inconsciente y consciente se alza un muro que filtra, tamiza y codifica los murmullos oníricos. Su interpretación constituía un instrumento para desvelar los dominios ocultos de la psique y resolver problemas emocionales y de otra índole.

Pero Freud no fue el único científico que se interesó por los sueños en las primeras décadas del siglo XX. El psiquiatra holandés Frederick van Eeden ahondó en los llamados sueños lúcidos, ya descritos por Aristóteles, que como ya se ha explicado, son aquellos en los que el durmiente percibe que está soñando e incluso es capaz de intervenir o influir voluntariamente en su desarrollo.

Años más tarde, en la década de los cuarenta, destacó el psicólogo estadounidense Calvin Hall, que recabó más de 50.000 informes de sueños. Este copioso material le permitió buscar pautas comunes en los sueños y lanzar la teoría de que éstos expresan conceptos del yo, la familia, los amigos y el entorno social. Para Hall, la frecuencia de ciertos elementos oníricos reflejaba las preocupaciones de la vigilia, hasta el extremo de que le era posible adivinar el estilo de vida y la personalidad del individuo a través del relato de sus ensoñaciones.

Pero mientras unos hurgaban en la trinidad de consciente-preconsciente-subconsciente, otros hacían electroencefalogramas a soñadores. En 1929, Johannes Berger demostró que la actividad eléctrica de los cerebros despiertos y dormidos resultaban dispar, y ocho años después Alfred Loomis estableció que el sueño no es un estado pasivo de apagamiento homogéneo de la actividad neuronal, sino un proceso activo que a lo largo de la noche pasa por fases diferenciables entre sí por cambios en

las pautas de excitación eléctrica cerebral. Gracias al EEG¹⁴, los neurólogos empezaban a coquetear con la mente soñadora.

En 1953, la fisióloga Nathaniel Kleitman y su becaria Eugene Aserinsky llevaron a cabo un hallazgo fascinante que supuso un punto de inflexión en la investigación onírica. Descubrieron que mientras dormimos ocurren periodos que cursan con sacudidas y movimientos rápidos de los ojos. Denominaron a esta agitación ocular fase REM¹⁵ (Rapid Eye Movements) del sueño. Además, Kleitman y Aserinsky demostraron que los sujetos eran capaces de recordar sus ensoñaciones con mayor viveza y frecuencia al despertarlos en plena REM.

Otro discípulo de Kleitman, William Dement, consiguió descifrar en 1957 los vínculos entre la ensoñación y las distintas fases oníricas, que agrupó en dos, la REM y la no REM (NREM¹⁶). Sus investigaciones con gatos también le permitieron comprobar que los humanos no eran los únicos mamíferos que sueñan y que disfrutan de la fase REM. Hoy se sabe que las aves y los reptiles también la experimentan. Su presencia parece indicar que el sueño persigue algún objeto evolutivo. ¿Cuál? En palabras de Michel Jouvet, experto de la Universidad de Lyon, en Francia, el cometido biológico del sueño REM constituye un misterio insondable que seguirá así durante décadas.

Mientras dormimos, nuestro cerebro pasa de un estado NREM a REM de forma cíclica. El primero en manifestarse es el no REM; todo el cerebro aparece invadido por una marea de ondas delta, que con sus oscilaciones lentas genera un sueño profundo y plácido. Entre 60 y 90 minutos después, aparece normalmente la fase REM o sueño paradójico. Ahora, la actividad cerebral se torna frenética –casi comparable a la del

¹⁴ EEG: electroencefalografía.

¹⁵ Fase REM: característica en la cual el cerebro está muy activo, el tronco cerebral bloquea las neuronas motrices de manera que no nos podemos mover. Ésta es la fase donde soñamos y captamos gran cantidad de información de nuestro entorno debido a la alta actividad cerebral que tenemos.

¹⁶ Fase NREM: etapa 1 (Adormecimiento): es un estado de somnolencia que dura unos minutos. Es la transición entre la vigilia y el sueño. Se pueden dar alucinaciones tanto en la entrada como en la salida de esta fase. (5 % del tiempo total del sueño). Etapa 2 (Sueño ligero): Disminuyen tanto el ritmo cardíaco como el respiratorio. Sufrimos variaciones en el tráfico cerebral, períodos de calma y súbita actividad. Es más difícil despertarse que en la fase 1. (50 % del tiempo). En esta fase surgen esporádicamente dos grafoelementos típicos del EEG del sueño: las espigas del sueño (ondas puntiagudas) y los complejos K (picos repentinos). Etapa 3: Fase de transición hacia el sueño profundo. Pasamos unos 2 - 3 minutos aproximadamente en esta fase. Etapa 4 (Sueño Delta): Fase de sueño lento, las ondas cerebrales en esta fase son amplias y lentas así como el ritmo respiratorio. Cuesta mucho despertarnos estando en esta fase que dura unos 20 minutos aproximadamente. No suelen producirse sueños. (20 % del tiempo total del sueño).

estado de vigilia— y viene acompañada de claros signos fisiológicos: aparte del movimiento ocular, aumento del ritmo cardíaco, de la presión arterial y del ritmo respiratorio; parálisis muscular, para impedir que se representen los sueños; y erección del pene en los hombres y engrosamiento del clítoris y lubricación vaginal en la mujer. Por desgracia, ningún científico ha sido capaz hasta la fecha de destapar una conexión tangible entre este alboroto físico y mental durante el periodo REM y el contenido de los sueños. El movimiento de los ojos, *verbi gratia*, casi nunca obedece al contenido visual de los sueños. Las erecciones penianas y las lubricaciones vaginales tampoco son estimuladas necesariamente por los sueños eróticos. Y desde hace una década, los neurólogos andan meditabundos por un hecho desconcertante: muchos sueños son reportados por gente al despertarse tanto en fase REM como en la no REM. ¿Entonces, cómo puede emerger la actividad onírica de dos estados mentales tan dispares?

Parte de la respuesta podría encontrarse en un descubrimiento hecho público recientemente por el neurocientífico Tore A. Nielsen, de la Universidad de Montreal, en Canadá. Según éste, elementos cruciales del sueño REM, que denomina REM encubiertos, operan también en los estados NREM. “Esta acción disimulada podría ser la responsable de las ensoñaciones que se registran en las fases no REM del sueño”, dice Nielsen. Por otro lado, el japonés Hiroyuki Suzuki, del Instituto Nacional de Salud Mental, en Ichikawa, ha comprobado que existen diferencias significativas entre los sueños que describen los despertados en una y otra fase. Suzuki asegura que los sueños NREM tienden a ser cortos y superfluos, mientras que los REM son largos y ricos en contenidos. El hecho de que las ensoñaciones más vivas nazcan justo cuando el cerebro durmiente se comporta como si estuviera lúcido ha captado el interés de la neurología cognitiva.

Un asunto pendiente de resolución reside en determinar hasta qué punto la frenética actividad eléctrica que registran los EEG durante el periodo REM se corresponde con la experiencia cognitiva que los científicos describen como sueños. En 1967, el doctor Jouvet identificó en el puente del tallo cerebral o tronco encefálico un colectivo de neuronas que podría definirse como el conector del REM o “el generador de estados oníricos”. La manera en que actúa este interruptor neuronal fue descrita

más tarde por el equipo de J. Allan Hobson, un experto onírico de la Escuela Médica de Harvard, en Boston. En opinión de Hobson, los sueños son activados por la excitación espontánea de las neuronas y no por la energía de la reprimida libido¹⁷.

Básicamente, la actividad onírica de la fase REM emerge de tres acontecimientos neuronales: primero, surge la actividad del tallo cerebral y desata respuestas en las regiones emocionales y visuales del cerebro; segundo, se desactivan las regiones nerviosas que reciben estímulos externos, las que controlan los movimientos y las que llevan a cabo el análisis lógico; y tercero, las neuronas pontianas segregan acetilcolina¹⁸, un neurotransmisor que despierta el córtex¹⁹ adormecido y genera los sueños. El resultado, según Hobson, no es otro que una “viva alucinación” instigada por fuertes emociones. Otro neurotransmisor, la norepinefrina, liberado por el llamado locus coeruleus²⁰ del tronco encefálico, inhibe automáticamente el sueño paradójico.

Pierre Maquet y sus colegas de la Universidad de Lieja, en Bélgica, han estudiado con precisión la actividad neuronal durante las ensoñaciones con la ayuda del PET, un tomógrafo que permite visualizar en directo y a color cómo trabaja el cerebro. De este modo, Maquet ha observado que la actividad cerebral es distinta en las fases REM y NREM. En los sueños, las áreas visuales trabajan a destajo, así como el tálamo, la amígdala y el tallo cerebral, lo que explica la enorme carga emocional y la fuerza de las imágenes oníricas. Sin embargo, la corteza prefrontal, que rige el pensamiento racional, y la parietal, que participa en las sensaciones somáticas²¹ y el control del movimiento, aparecen al ralentí. Esta pasividad neuronal explicaría, en parte, las distorsiones temporales, la irracionalidad y el surrealismo que impregnan las ensoñaciones.

¹⁷ Libido: deseo sexual, considerado por algunos autores como impulso y raíz de las más variadas manifestaciones de la actividad psíquica.

¹⁸ Acetilcolina: derivado de la colina, que actúa como neurotransmisor.

¹⁹ Córtex: manto de tejido nervioso que cubre la superficie de los hemisferios cerebrales, alcanzando su máximo desarrollo en los primates. Es aquí donde ocurre la percepción, la imaginación, el pensamiento, el juicio y la decisión.

²⁰ Locus coeruleus: región anatómica en el tallo cerebral involucrada en la respuesta al pánico y al estrés.

²¹ Sensaciones somáticas: Es cuando un problema que tienes, más que nada en el aspecto psicológico: estrés, depresión, cansancio, etc... los haces visibles en tu cuerpo, los somatizas...

A lo largo de la década de los setenta, tuvo lugar uno de los hitos más relevantes de la historia de la investigación sobre los sueños. Estamos refiriéndonos al trabajo de Alan Worsley en Gran Bretaña y de Stephen LaBerge en California, dos investigadores que trabajando aisladamente y sin saber nada el uno del otro aportaron evidencia experimental sobre la existencia del sueño lúcido y aprendieron a provocar deliberadamente este fenómeno. Estos investigadores permanecían monitorizados electrofisiológicamente en un laboratorio del sueño y no sólo podían comunicar, mediante ciertos movimientos oculares, a los observadores externos que estaban soñando sino también que sabían que estaban soñando. Mientras tanto, su EEG (electroencefalograma) mostraba el típico patrón de ondas MOR (movimientos oculares rápidos) característico del sueño, ratificando de ese modo la veracidad de sus afirmaciones. Por vez primera en la historia, alguien había podido mandar un mensaje desde el mundo de los sueños mientras estaba durmiendo. A partir de ese momento, la investigación y la comprensión del estado onírico ha sufrido un cambio radical. Resulta interesante constatar que, durante cierto tiempo, LaBerge no pudo publicar los datos recogidos en su trabajo porque no existía ningún editor que creyera siquiera en la posibilidad del sueño lúcido.

Desde entonces, las señales proporcionadas por los movimientos de los ojos y los registros electrofisiológicos han permitido que los investigadores pudieran estudiar variables tales como la frecuencia y la duración de los sueños lúcidos, sus efectos fisiológicos sobre el cerebro y sobre el cuerpo, las características psicológicas de quienes los experimentan, los medios más confiables para inducirlos y su potencial para la curación y la investigación transpersonal. El sueño lúcido ha inspirado también numerosas reflexiones sobre las implicaciones filosóficas, transpersonales y prácticas del sueño y de la lucidez.

Hipótesis desde luego no faltan sobre el porqué soñamos: recuperación fisiológica de las funciones mentales, conservación de la energía, consolidación de la memoria, gestión de datos, termorregulación, detoxificación cerebral y reparación tisular²², entre otras. Incluso hay quien dice que dormimos para soñar. Para algunos psicoanalistas en consonancia con las tesis freudianas, los sueños constituyen una

²² tisular: Perteneiente o relativo a los tejidos de los organismos.

válvula de seguridad de la mente, esto es, una vía de escape para los mensajes tabú, contradictorios y emocionalmente hirientes para nuestro superego pedante. Otros expertos aseguran que necesitamos los sueños para el equilibrio psicológico porque la privación prolongada del sueño puede desencadenar alucinaciones –es decir, que el sujeto sueñe despierto–; y un aumento de la presión del sueño REM, esto es, que el insomne²³ empiece a vivir experiencias oníricas justo después de conciliar el sueño. Y según palabras de LaBerge “sueño para saber quién soy más allá de quién sueño que soy” y piensa que las ensoñaciones son, aun suponiendo que estén vacías de mensaje, “nuestras creaciones personales más íntimas y, como tales, están inequívocamente influidas por quién y qué somos o podemos llegar a ser”.

Un planteamiento radicalmente opuesto fue propuesto hace dos décadas en la revista Nature por los biólogos Francis Crick, codescubridor de la estructura del ADN, y Graeme Mitchison que dicen que soñamos para olvidar. Para Crick y su colega de la Universidad de Cambridge, el sueño REM elimina las conexiones sinápticas²⁴ superfluas, todas las asociaciones y trazos de recuerdos que, si permanecieran para siempre en el entramado neuronal nos abrumarían. En términos informáticos, los sueños limpian de archivos basura nuestro disco duro que es el cerebro. Por su parte, Maquet y otros científicos sostienen que las ensoñaciones realizan otra clase de procesamiento de la información que tiene que ver con el aprendizaje y la consolidación de la memoria. En palabras del psiquiatra Ernest Hartmann, la actividad onírica facilita la incorporación de las nuevas experiencias vividas a la memoria e incrementa las asociaciones entre diferentes eventos experimentados por el soñador.

Lo que si es cierto y no podemos negar es que es imposible vivir sin dormir, pues gracias a esta actividad se recupera la energía perdida, se reponen diversas hormonas, se favorece la producción de anticuerpos y en el caso de los niños produce la hormona del crecimiento. El cansancio de las actividades cotidianas y la disminución en la luz, produce el sueño, aunque en realidad la epífisis²⁵ segrega melatonina, que es la hormona del sueño. En consecuencia la actividad física empieza a disminuir y la

²³ Insomne: que no puede dormir, desvelado.

²⁴ Sinapsis: Relación funcional de contacto entre las terminaciones de las células nerviosas.

²⁵ Epífisis: Glándula endocrina situada bajo el cuerpo calloso del cerebro, productora de una hormona que influye en la regulación de la actividad sexual.

temperatura del cuerpo desciende, hasta llegar a un mínimo por la madrugada (5 a.m.).

El sueño se desarrolla en cinco etapas, la primera es muy ligera y dura apenas algunos minutos, la segunda etapa es un poco más profunda y los sueños se empiezan a generar con ideas vagas, pasando a la etapa tres y posteriormente a la cuatro, donde los músculos se relajan, asimismo, existe un descenso en la presión arterial, la respiración, la temperatura y los latidos del corazón, finalmente, el durmiente entra a la quinta etapa, en la cual se presentan los movimientos oculares rápidos (MOR) y es cuando se sueña. Durante el período del sueño las cinco etapas se repiten en diversas ocasiones.

Por último, el programador informático Bradley York Bartholomew, miembro de la Asociación para el Estudio de los Sueños (ASD), otorga a los sueños un papel genético, pues sostiene que la fase REM dispara la acción de un gen que programaría las neuronas cerebrales para optimizar sus funciones específicas durante el estado de vigilia.

Pero sea cual fuere nuestra interpretación, los sueños constituyen un milagro nocturno que abre nuestra visión a un universo poblado de personajes, lugares y criaturas que parecen sólidos, independientes y “reales”. Además, durante el sueño nuestra propia persona parece dotada de un cuerpo sólido y “real” que parece ser el origen y el sostén de nuestra existencia, de nuestros placeres y de nuestros dolores, un cuerpo dotado de ojos y oídos que nos proporcionan mensajes sensoriales y cuya muerte supone también nuestra propia muerte. En suma, este mundo y este cuerpo onírico parecen crearnos y controlarnos, aunque el universo aparentemente objetivo es una creación de nuestra propia mente, un producto transitorio y subjetivo que se halla, en última instancia, sometido a nuestro control.

Los sueños nos enseñan que tenemos la posibilidad de construir el mundo tal y como lo deseamos y que es este deseo, en definitiva, el que nos lleva a creer sin ningún género de dudas en la realidad de lo que vemos. Sin embargo, en el interior de nuestra mente existe un mundo que también parece ser externo... Creemos despertar y que, con este despertar, el sueño se desvanece, pero somos incapaces de reconocer

que lo que dio origen al sueño permanece presente, que nuestro deseo de construir un mundo diferente al mundo real persiste. Por consiguiente, lo que vemos al despertar no es sino otra forma del mismo mundo que contemplamos en los sueños. Así pues, estamos soñando de continuo. Lo único que ocurre es que los sueños vigílicos y los sueños oníricos nos parecen diferentes. Eso es todo.

EL UNIVERSO DE LOS SUEÑOS EN EL AUDIOVISUAL

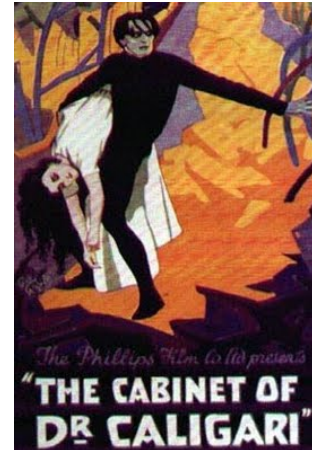
El cine ha sido comparado con una máquina de hacer sueños. El parentesco entre ambos es evidente. El mundo del arte, en concreto el cine, se ha encargado de desplegar desde hace décadas su visión acerca del mundo de los sueños y la realidad, así como el papel crucial que juega la mente en ambos. Los sueños han ocupado un espacio en la creatividad de importantes directores de cine, quienes los han incorporado en sus películas atribuyéndoles múltiples funciones y significados. El cine, desde su inicio, ha tomado los temas del sueño como si se tratara de una dimensión paralela, a veces como una explicación de las conductas de vigilia (desde Freud) o cómo introducirse en planos dimensionales misteriosos y desconocidos (*Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll). A partir de allí, todos los intentos se refieren a la posibilidad multidimensional, lo cual aparenta ser más rico en significados que las realizaciones escuetas de la ciencia.

La aparición más antigua de los sueños en el cine se refiere a aquellas situaciones extrañas que suceden ante el espectador y que al explicar que se trata de un sueño, claramente se elude el origen real y todo permanece en el nivel imaginario. El juego de presentar escenas oníricas como una explicación final a situaciones límite es un truco que aún se sigue usando como una explicación con la locura que es un estado semejante. Tenemos el ejemplo, en *La isla* con Dicaprio, donde el espectador visualiza toda una historia desde el punto de vista del enfermo y solamente al final se explica que todo es parte de un profundo trauma. Este truco es elemental, pero siempre da resultados artísticos.

El mundo de los sueños, el subconsciente y los recuerdos han estado muy presentes en el séptimo arte. Su desconocimiento, la posibilidad de crear cualquier cosa imaginable y su magia intrínseca lo hacen un elemento realmente atractivo con el

que jugar. Por eso resulta interesante hacer un recorrido entre algunas películas de la historia en las que el mundo onírico ha formado parte de sus tramas. Podemos encontrar una larga lista de películas pero solo mencionaremos aquellas que nos resulten más interesantes.

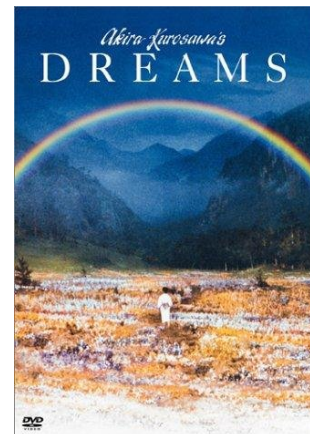
Como se ha comentado, el mundo onírico ha estado siempre presente en el cine, e incluso antes de que las películas pudiesen hablar ya encontramos muestras de este universo con el claro ejemplo del film ***El Gabinete del Doctor Caligari*** (*Das Kabinett des Doktor Caligari* de Robert Wiene. Alemania, 1920. Con Werner Krauß, Conrad Veidt, Friedrich Feher, Lil Dagover, Rudolph Klein Rogge, Hans Heinrich von Twardowski. 1h. 11 min. (Digital)). La llegada a un pueblo de una feria ambulante coincide con una serie de misteriosos asesinatos. En la feria, un enigmático Doctor Caligari presenta como atracción a Cesare, el sonámbulo que está dormido hace más de veinte años pero puede responder a cualquier pregunta que se le haga. Dos amigos, Francis y Alan, acuden a verlo y el sonámbulo le vaticina a este último que morirá antes del amanecer como efectivamente sucede. Francis decide investigar a Caligari, lo que lo llevará a una serie de hallazgos que terminan por plantear los dilemas entre sueño y realidad, historia y fantasía, cordura y enfermedad mental. Esta película muda se caracteriza por su extraña escenografía y la expresividad de los actores, apoyada fuertemente en el vestuario y el maquillaje. Es reconocida como la primera producción del cine expresionista alemán, lo que le confiere, además, interés histórico.



Décadas más tarde, se estrena el film ***Cuéntame tu vida/Recuerda*** (*Spellbound* de Alfred Hitchcock. Estados Unidos, 1945. Con Ingrid Bergman, Gregory Peck, Michael Chekhov. Premios: Cinco nominaciones y un Oscar a mejor música. Mejor actriz (I. Bergman) del Círculo de Críticos de Nueva York. 1h. 51 min. (Digital)) En esta película la joven Dra. Petersen trabaja como psicoanalista en un hospital psiquiátrico cuyo director, el Dr. Murchison, es sustituido en el cargo por el joven y atractivo

Dr. Edwardes. El interés de la doctora por los estudios sobre el sentimiento de culpa del nuevo director evoluciona rápidamente hacia una relación romántica. Pero ella no tarda en descubrir que se trata de un impostor: un paciente mental que sufre de amnesia. El verdadero Edwardes ha sido asesinado y el principal sospechoso es él. Decide acompañarlo en su huida y ayudarlo a recuperar la memoria a través del análisis de sus sueños. Son famosas las imágenes oníricas diseñadas por Salvador Dalí para este *thriller* psicológico que muestra, de una manera algo caricaturesca, los avatares de una cura psicoanalítica que resulta ser al mismo tiempo la resolución de un crimen.

Y desde el continente asiático encontramos la película **Sueños de Akira Kurosawa** (*Dreams / Yume* de Akira Kurosawa. Japón-EE UU, 1989. Con Akira Terao, Mitsuko Baisho, Toshie Negishi, Mieko Harada, Mitsunori Isaki, Toshihiko Nakano, Yoshitaka Zushi, Hisashi Igawa, Chosuke Ikariya, Chishu Ryu, Martin Scorsese. Premios: siete nominaciones y un premio a mejor música de la Academia de Cine Japonesa. Nominada al Globo de Oro a mejor película extranjera. Premio a la mejor cinematografía y mejor escenografía en el concurso Mainichi. 1h. 59 min. (*Digital*)). Probablemente es la película de tema onírico



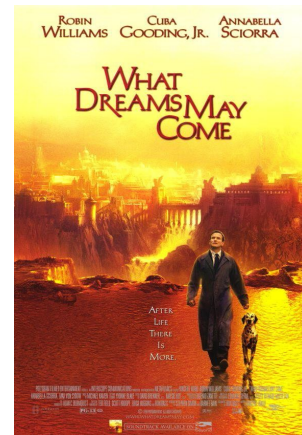
más hermosa que se ha hecho, esta cinta está compuesta por ocho cortos, basados en sueños del propio director: En “Llueve y Brilla el Sol” un niño travieso ha observado la marcha nupcial de los zorros y debe pedirles perdón o pagar con su vida. “El Huerto de los Duraznos” muestra cómo al niño le es dado contemplar en su sueño la belleza de los duraznos en flor que en realidad han sido horriblemente mutilados. En “La Tormenta de Nieve”, cuatro montañistas desorientados y a punto de morir de frío y agotamiento, se salvan gracias a la intervención de un espíritu femenino. En “El Túnel”, un antiguo comandante se encuentra con los fantasmas de sus soldados, de cuyas muertes se siente culpable. “Cuervos” sigue a un estudiante de artes plásticas que logra introducirse en las pinturas de Vincent van Gogh y encontrarse con él. En “El Monte Fuji en Rojo”, los reactores de una planta atómica estallan, provocando la devastación y la muerte en el Japón. En “El Demonio Lastimero” la guerra nuclear provocada por la estupidez humana ha transformado a la tierra en un horrible infierno y a los hombres, en demonios condenados a sufrir eternamente en él. En cambio, “La

Aldea de los Molinos” es un paraíso en el que la gente vive en armonía con su entorno y donde la vida y la muerte humanas son parte del ciclo de la naturaleza.



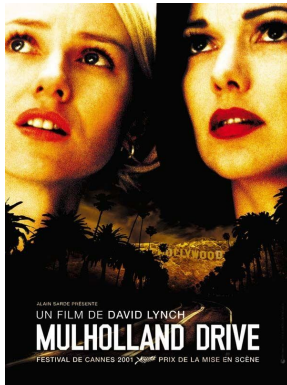
En España, también podemos encontrar un film donde el mundo onírico está presente, **Abre los ojos** (*Abre los ojos*, película de Alejandro Amenábar realizada en España en el año 1997. Con Eduardo Noriega, Penélope Cruz, Chete Lera, Fele Martínez, Najwa Nimri, Gérard Barrow, Pedro Miguel Martínez, Jorge de Juan, Miguel Palenzuela, Ion Gabella, Joserra Cadiñanos, Tristán Ulloa, Pepe Navarro y Walter Prieto. 1H 57min). César, un atractivo joven que ha heredado de sus padres una gran fortuna, vive en una espléndida casa en la que organiza lujosas fiestas. Cuando una noche conoce a Sofía y se enamora de ella, Nuria, su antigua amante, se muere de celos. Al día siguiente, yendo en coche con César, intenta suicidarse. Cuando César se despierta en el hospital, descubre que su rostro ha quedado horriblemente desfigurado. En esta película hay un juego constante entre el mundo real y consciente y el mundo onírico e inconsciente en el que se mueve el protagonista y el resto de personajes de la trama.

Una película que transcurre en un espacio onírico que se abre entre la vida y la muerte es **Más allá de los sueños** (*What Dreams May Come*, Estados Unidos, 1998. Dirigida por Vincent Ward y protagonizada por Robin Williams, Cuba Gooding Jr., Annabella Sciorra, Max von Sydow, Jessica Brooks Grant, Josh Paddock, Rosalind Chao y Lucinda Jenney. Ganadora de un Óscar por los mejores efectos visuales en 1998. 1h. 49 min). La trama consiste básicamente en un festival de desgracias que sumen al personaje de Robin Williams en una lucha épica por salvar el alma de su esposa del infierno.



Sitúa los recuerdos en un plano más sobrenatural: son la única manera de salir del infierno. El mundo onírico aparece magistralmente realizado en la pantalla, inundando al espectador con un espectacular desfile de imágenes.

Otro caso en el que el mundo onírico sirve al cine es **Mulholland Drive** (*Mulholland Drive* de David Lynch. Estados Unidos, 2001. Con Naomi Watts, Laura Elena Harring, Ann Miller, Justin Theroux, Robert Foster, Brent Briscoe, Jeannie Bates. Premio al mejor director del Festival de Cannes, en el Festival de Toronto, los premios Sant Jordi y en Phoenix Film. Cuatro nominaciones a los premios AFI. Premios Alma a mejor actriz (L. Harring). Nominada al Oscar a mejor director. Premio BAFTA



a mejor edición. Premio Bodil a la mejor película norteamericana, entre otros. 2h. 25 min. (Digital)). En este film, una mujer es conducida en un auto por Mulholland Drive. De pronto, el conductor se detiene y la hace bajar. Cuando está a punto de asesinarla, otro coche los atropella. Ella sobrevive pero queda amnésica y se refugia en una casa que encuentra vacía. A la misma casa llega la sobrina de la propietaria. Las dos jóvenes se encuentran y deciden averiguar la identidad de la amnésica a partir de tres pistas: un nombre de mujer, una llave y un fajo de billetes. Pronto descubrirán que las cosas no son lo que parecen y que la realidad se parece más a los sueños que lo que se podría pensar. En el mundo de los sueños y el cine, David Lynch tiene su nombre grabado con fuego. En todas sus obras, desde la serie Twin Peaks hasta este film, los sueños toman un papel fundamental. Lynch introduce una nueva visión: confundir la realidad con los sueños o incluso diferentes realidades.

Si todas nuestras percepciones son construcciones de nuestro aparato mental, ¿cómo podemos determinar la diferencia entre los sueños y la vida en el estado de vigilia? ¿Y si todo lo que creemos que es “la realidad” no fueran más que sueños?

Despertando a la vida (*Waking Life* de Richard Linklater. Estados Unidos, 2001. Con Willey Wiggins, Bill Wise, Robert C. Solomon, J.C. Shakespeare, Ethan Hawke, Julie Delpy, Charles Gunning, Kim Krizan. Premio de la Sociedad Nacional de Críticos de los EE. UU. a mejor película experimental. Mejor película de la sección CinemAvvenire y Premio Linterna Mágica en el Festival de Venecia. Nominado a los premios AFI. 1h. 39 min.(Digital)), plantea esta inquietud, justamente al interior de los sueños de un joven que trata de despertar sin conseguirlo. El joven se encuentra permanentemente en el estado de sueño lúcido. Mientras sueña, busca, y a veces parece encontrar, respuestas a sus inquietudes existenciales y a través del diálogo con múltiples personajes que son, a la vez que ellos mismos, personajes oníricos. Inicialmente observa y luego participa en discusiones filosóficas que entrelazan temas como realidad y apariencia, libre albedrío, nuestras relaciones con otros, y el significado de la vida.



Uno de los máximos exponentes sobre los sueños en el cine es ***Alicia en el país de las maravillas*** (*Alice in Wonderland* llevado a la gran pantalla por *Walt Disney* y que

recientemente ha tenido una reinterpretación de la mano de *Tim Burton*. Esta última realizada en 2010 y



ganadora de dos Óscars de tres nominaciones, nominada a 3 Globos de Oro y dos premios BAFTA. Realizada en Estados Unidos y con una duración de 1h 48 min, Digital). La novela original es de *Lewis Carroll* y en ella

cuentan la historia de Alicia, una niña que tras perseguir a un conejo blanco que encuentra en el bosque, entra en el país de las maravillas donde vive una infinidad de situaciones absurdas. Al final todo resulta ser un sueño, es decir, toda la película transcurre en el mundo onírico originado por un sueño

fruto de la imaginación de una niña. Pocas películas han apostado de forma tan radical por representar, en todo su caótico desorden, el universo delirante de los sueños. De hecho, toda la película sucede en un mundo que es fácil interpretar como el de los sueños de Alicia; un tierra surrealista y multicolor plagada de imposibles y neuróticos personajes. Esta obra refleja la complejidad de este universo.

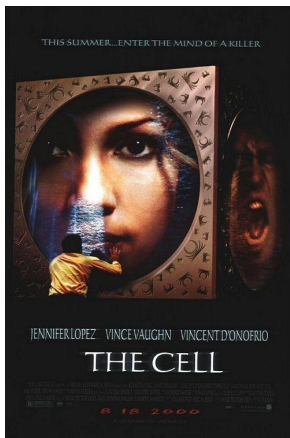
Otro tema muy distinto de introducirse en sueños es el caso de la película ***Origen*** (*Inception* de Christopher Nolan. Estados Unidos, 2010. Con Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Levitt, Marion Cotillard, Ellen Page, Tom Hardy, Cillian Murphy, Tom Berenger, Michael Caine, Dileep Rao, Lukas Haas, Pete



Postlethwaite, Talulah Riley y Miranda Nolan. Ganadora de 4 Óscars, 4 nominaciones a los Globos de Oro, 3 premios en los Satellite Awards y mejor diseño de producción por la Asociación de Críticos de los Ángeles. 2H 28min, Digital). DiCaprio protagoniza la película en el papel de Dom Cobb, un maestro del arte de la extracción. Cobb ha alcanzado un nivel de habilidad que le ha permitido alcanzar cierto renombre en el mercado negro sumergido de personas que son capaces de infiltrarse en la mente de otros para extraer información. Las empresas le contratan para robar secretos a los que, de otra forma, nunca podrían acceder. La extracción funciona mediante un proceso llamado compartición de sueños, consistente en fabricar el mundo del sueño para posteriormente introducir al individuo en el mismo, haciéndole sentir que se trata de un mundo completamente real mientras permanece en él. Pero las inusuales habilidades de Cobb también le convierten en un

fugitivo buscado que no puede regresar a su hogar, a Estados Unidos. Es un hombre con un pasado que le impide volver a Estados Unidos, pero sus hijos están allí y eso le motiva y le hace estar dispuesto a arriesgar cualquier cosa en su trabajo, si ello le permite volver a casa. El trabajo consiste en diseñar y construir lugares que no podrían existir en la realidad. **Origen** parte de la premisa de que es posible compartir los sueños... sueños que se han diseñado para tener un aspecto y ofrecer sensaciones completamente reales cuando se está dentro de ellos. Y es en ese estado de subconsciencia, cuando es posible robar los secretos más valiosos y profundamente enterrados de una persona.

Otro ejemplo de introducción en los sueños es **La Celda** (*The Cell* dirigida por Tarsem Singh en el año 2000 y realizada en Estados Unidos. Con Jennifer Lopez, Vince Vaughn, Vincent D'Onofrio, Marianne-Jean Baptiste, Jake Weber, Dylan Baker, Tara Subkoff, Colton James y Catherine Sutherland. Nominada en los Oscars al mejor maquillaje. 1H 55 min).



Catherine Deane, interpretada por Jennifer López, es una psicoterapeuta que forma parte de un revolucionario tratamiento que le permite literalmente introducir su mente en la de sus pacientes. Sus experiencias con este método cobran un giro inesperado cuando un agente del FBI le llega con una petición desesperada, introducirse en la mente de un asesino en serie, Carl Stargher, que se encuentra en coma tras haber secuestrado y atrapado a una mujer cuya vida está en

serio peligro si no consiguen descubrir su paradero. De esta forma, al igual que en el film de Nolan, se sirven del mundo de los sueños para descubrir secretos que saben que no conseguirían en el estado de vigilia, aunque las motivaciones entre ambas películas son muy distintas.

Un concepto diferente de sueño lo introduce **Matrix** (*The Matrix*, film de Andy Wachowski y Lana Wachowski, realizada en Estados Unidos en 1999. Con Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano, Marcus Chong, Paul Goddard y Gloria Foster. Ganadora de 4 Óscars y 2 premios BAFTA. 2H 11min). Sin



duda alguna una película que revolucionó el cine a nivel visual y conceptual. En este caso todos los personajes viven en un sueño eterno generado por ordenador, engañando a su subconsciente y manteniéndoles vivos. Sólo unos pocos son conscientes de que viven engañados y forman una rebelión para luchar contra las máquinas y liberar a la humanidad de su esclavitud en un universo que únicamente existe en la mente humana. La visión que esta película intenta mostrarnos es que lo que se considera real, no es más que fruto del engaño por parte de máquinas que nos controlan creando una prisión para la mente. Lo que se creía como real, no es más que una simulación tecnológica con el fin de controlar a la humanidad. Se podría decir que solo los protagonistas de este film son conscientes de que estaban viviendo en un sueño constante.



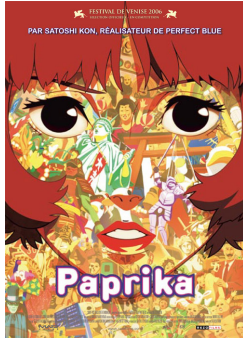
Por supuesto, el cine de terror también ha apostado por el mundo de los sueños. Probablemente el caso más conocido sea la saga **Pesadilla en Elm Street** de donde tomaremos como referencia la última película llamada **Pesadilla en Elm Street: el origen** (A *Nightmare on Elm Street* del director Samuel Bayer, realizada en 2010 en Estados Unidos. Su reparto lo forman Jackie Earle Haley, Kyle Gallner, Rooney Mara, Katie Cassidy, Thomas Dekker, Kellan Lutz, Clancy Brown, Connie Britton y Lia D. Mortensen) donde el mítico personaje de *Freddy Krueger* ataca a las personas en sus sueños y eso tiene una consecuencia en la realidad puesto que si mueres en un sueño, mueres realmente. Este esquema es el mismo en todas las películas.

Otro film, en este caso francés es **La ciencia del sueño** (*La science des rêves* dirigida por *Michel Gondry* en 2006 en Francia. Con la participación de *Gael García Bernal*, *Charlotte Gainsbourg*, *Alain Chabat*, *Emma de Caunes*, *Miou-Miou*, *Sacha Bourdo*, *Aurelia Petit* y *Pierre Vanneck*). En este film el personaje interpretado por *Gael García* es un hombre cautivo de sus propios sueños que trata de despertarse y tomar el control de su propia imaginación. El film se introduce en un tema tan complicado que envuelve a los sueños, la realidad y el embrujo de la mente, tanto que el personaje mezcla la realidad con sus propias fantasías, sobrepasando los límites



con una desconcertante regularidad. Además, nos muestra la complejidad del lenguaje de los sueños.

Otra vez volviendo al continente asiático encontramos una película de animación llamada **Paprika, detective de sueños** (*Papurika del director Satoshi Kon realizada en el 2006 en Japón*). En este film se relata cómo un



experimento con los sueños desata las energías del inconsciente colectivo, y cómo estas terminan por tergiversar incluso el mundo real. La protagonista tiene un alter ego en el mundo onírico y su nombre es Páprika, justo en el clímax se desarrolla una conversación en la que la protagonista insta a Páprika a que acate inapelablemente sus ordenes, ella argumenta que su representación onírica es parte de ella misma y tiene que obedecerla, entonces Páprika responde interrogando “¿No has pensado alguna vez que quizá tú eres una parte mía?”

Estos son solo algunos de los ejemplos que podemos encontrar en una larga filmografía en la que el universo de los sueños ha estado inmerso en el entramado de diferentes historias. El desconocimiento aún existente sobre este maravilloso mundo ha permitido a diferentes guionistas y directores elaborar su propia idea de lo que para ellos puede llegar a ser soñar, y ellos lo transmiten al espectador tal y como lo imaginan. De esta forma, pueden llegar a crear mundos completamente nuevos en los que ellos mismos marcan sus propias leyes, por eso en cada film podemos encontrar concebidas diferentes ideas de lo que es soñar. Y a pesar de que el mundo onírico ha estado presente desde los inicios del cine hasta ahora de diferentes maneras, aún nos queda un largo camino por recorrer y crear universos tan reales o tan diferentes a lo que es aquello que nosotros entendemos por realidad.

EL PROCESO DE REALIZACIÓN DE UN MUNDO PARA LOS DOS

PREPRODUCCIÓN

Una vez terminado el proceso de documentación sobre el mundo de los sueños y la postproducción solo faltaba empezar a escribir el cortometraje. Lo primero que se hizo fue exponer una lluvia de ideas, de temas sobre los cuales podría tratar. Fueron muchas las historias que surgieron, pero sin definir ninguna con exactitud, eran simples ideas. Finalmente, como en muchas ocasiones suele ocurrir, en el momento menos esperado surgió la idea del guión, con su consiguiente desarrollo hasta la escritura de lo que sería la sinopsis, el argumento y el guión literario, para luego trabajar la parte más técnica como el guión técnico, el storyboard y un plan de rodaje.

Sinopsis

Diego se encuentra en coma y la única forma para encontrarse con su novia Daniela es cuando los dos permanecen en el mundo de los sueños, quien parece estar cansada de esto.

Argumento

Tras un accidente Diego permanece en estado de coma. El joven lleva tiempo sin despertar y recibe a diario visitas de su novia, Daniela, quien siempre le trae noticias nuevas. En esta ocasión la joven va a visitarlo para contarle que se ha hecho un tatuaje que los dos tenían pensado hacerse y le cuenta todo lo que le gustaría hacer con él. La joven termina durmiéndose en el hospital al lado de su pareja y una vez en el mundo onírico vemos como Diego espera a alguien, a Daniela. Al encontrarse, el chico empieza a sorprender a la joven cumpliéndole todo aquello que ella le había dicho minutos antes en el hospital. Tras enseñarle el tatuaje y llevarla a cenar viendo el atardecer se produce un cambio en la actitud en la chica. Daniela está cansada de tener que acudir al mundo onírico para encontrarse con su novio, quiere que despierte. Por eso quiere que Diego le prometa que va a despertar ya que él siempre cumple sus promesas. Lo que la joven no sabe es que su novio está fascinado con el mundo en el que ahora vive, un mundo en el que puede conseguir todo aquello que quiere y sobretodo, cumplirle a Daniela todos sus deseos. No será tan fácil hacerle despertar... ¿o sí?

Guión literario

Antes de proceder con la lectura del guión es importante destacar que se ha intentado seguirlo con exactitud, aunque también dejando que los actores pudiesen adaptar el texto para así ofrecer mayor naturalidad y adaptando el vestuario a la época del año en la que se realizó el rodaje. En un principio se tenía pensado que el rodaje fuese con un clima más frío, pero por incompatibilidad de horarios se tuvo que retrasar y el clima era mucho más cálido, con lo que el vestuario tenía que adaptarse a ser más veraniego. De todas formas, cualquier modificación que se haya realizado no altera la historia original.

1. EXT. PLAZA - DÍA

Es un día un poco nublado, donde el viento mueve las hojas y otros objetos que hay por el suelo. Unos pies que están caminando nos van guiando hacia donde ir. La persona que nos guía es una mujer, y esto lo podemos saber por sus zapatos. Finalmente se detiene al borde de una escalera.

DANIELA

¿Me estabas esperando? ¿No he tardado mucho verdad?

DIEGO, un joven de unos 24 años, se encuentra sentado. El chico viste juvenil, con un estilo bastante casual, aunque de su vestimenta lo que más destaca es una cazadora negra. El gesto cambia por completo en la cara de DIEGO, quien dibuja en su cara una gran sonrisa al escuchar la voz de DANIELA. El joven se levanta y baja las escaleras mientras dice con tono alegre.

DIEGO

No te preocupes si ya estoy acostumbrado... Lo importante es que ya estás aquí.

La pareja se besa y por primera vez vemos a la joven, se trata de DANIELA, su novia. Es una chica de su misma edad que va vestida con prendas muy modernas y juveniles. DANIELA también está muy sonriente.

DANIELA

Sí... (mientras sonrie) ¿Y dónde me vas a llevar hoy? Me mata la curiosidad...

DIEGO

Mmmmm... mejor no te lo digo aún, no seas impaciente. Antes te quiero enseñar algo.

El chico se arromanga la manga de su brazo derecho y le muestra a su novia la parte interior de su muñeca. La joven se sorprende mucho al observar un tatuaje con la inicial D. El día está mejorando y parece que el sol ocupa el lugar que antes tenían las nubes.

DANIELA

¡No me lo puedo creer! Es muy parecido al mío. No sé como lo haces... Eres increíble...

DANIELA lo abraza fuerte y después del abrazo el joven la agarra de la mano mientras dice.

DIEGO

Vamos... que al final se nos hará tarde y todo.

Los jóvenes se dirigen hacia una moto que minutos antes no parecía estar ahí.

DANIELA

¿Estaba aquí? (refiriéndose a la moto) No me había dado cuenta...

DIEGO da una pequeña carcajada.

DIEGO

Solo me falta decirte algo...

Tarda unos segundos en seguir hablando mientras DANIELA le mira esperando la respuesta. El chico va a coger algo que lleva en el bolsillo de atrás de su pantalón.

DIEGO

La única condición para que te lleve es que te tienes que poner esto y no te lo puedes quitar hasta que yo te diga.

DANIELA

Que tonto... ¡Claro que sí!

DIEGO le pone el pañuelo y se monta en la moto. Le agarra de la mano a DANIELA para ayudarla a subirse.

DIEGO

Sube (mientras la joven sube) y... ¡Agárrate fuerte!

La chica se agarra a él rodeándolo con sus brazos y la

pareja se marcha del lugar.

2. EXT. CARRETERA – DÍA

La pareja se encuentra circulando por una carretera que está al lado de la costa y se puede observar el mar. El sol se refleja en sus caras, aunque en la de la chica aún está el pañuelo cubriéndole los ojos. En sus caras podemos observar que están felices. La moto se detiene.

DIEGO

Cariño... ya hemos llegado. Te ayudo a bajar. Con cuidado.

DIEGO le ayuda a bajar y después baja él. La coge por los hombros y la guía introduciéndose más en la playa.

DANIELA

Se escucha el mar... Venga... que ya quiero ver donde estamos.

DIEGO

¿Seguro que estás preparada?

DANIELA

(con entusiasmo)
¡Claro!

El chico se acerca para decirle algo a la oreja.

DIEGO

(mientras le va quitando el pañuelo)
Tres, dos, uno...

La joven no puede creer lo que está viendo. No sabe como reaccionar y se queda por unos instantes callada mientras contempla el lugar de un lado para otro.

DANIELA

Es... ¡es exactamente como te lo había dicho! No me lo puedo creer...

DANIELA se acerca a DIEGO y lo besa.

DIEGO

Ya sabes que siempre cumplo mis promesas. Además... esto no es todo... Ven.

DANIELA
¿Qué aún hay más?

La chica le sigue hasta llegar a un lugar donde hay preparada una cena romántica y esto alegra aún más a la joven. DIEGO se sienta mientras ella se va acercando detenidamente contemplándolo todo.

DIEGO
¿Qué no te piensas sentar?

DANIELA se sienta y mira detenidamente a DIEGO. El joven va a llenar las copas. Se escucha un sonido que no se sabe de donde procede y todo empieza a temblar. DIEGO tiene cara de preocupación y angustia y solo hace que mirar a DANIELA, mientras que la joven parece que tenga la mirada perdida en la nada. El sonido cesa y los objetos dejan de moverse. El joven da un pequeño suspiro.

DIEGO
Pensaba que te ibas...

La chica omite lo que su novio le acaba de decir. No le salen las palabras y tras unos segundos se atreve a hablar.

DANIELA
Diego...¿Por qué haces todo esto?

DIEGO
Porque va a ser... si sabes
que me encanta hacerte sonreír y
ver esa carita de felicidad...

La joven ya no tiene dibujada una sonrisa, sino parece estar algo triste. No deja continuar a su novio y le interrumpe.

DANIELA
¿Sabes lo que me encantaría a mí?
Que despertaras...

3.INT. HABITACIÓN HOSPITAL - DÍA. (FLASH-BACK)

El sol entra por la ventana iluminando la habitación. Vemos a DIEGO acostado en una cama del hospital. Parece estar dormido. A su lado está DANIELA despierta que no deja de hablarle ni un instante.

DANIELA
¿Sabes? Al final he decidido
hacérmelo. (mientras se toca el
tatuaje que tiene en la muñeca de

su brazo derecho). Sé que dijimos que nos lo haríamos juntos pero no he podido esperar. Es más o menos como lo teníamos pensado aunque un poco más pequeño y la tipografía es muy parecida.

La joven coge el brazo de su novio y lo pone junto al suyo y podemos observar que no lleva ningún tatuaje.

DANIELA

A tí te va a quedar perfecto.

La chica se recuesta más y ahora mira a la cara de su novio que permanece con los ojos cerrados. Su tono de voz es más triste.

DANIELA

Están haciendo unos días increíbles... Ahora podríamos ir a la playa tal y como me prometiste. Sería tan perfecto los dos solos viendo el atardecer... cenar ahí y esperar a que se haga de noche... aunque en verdad sabes que me conformo solo con verte. Te echo mucho de menos...

La joven cierra los ojos y todo se vuelve negro.

4. EXT. PLAYA – ATARDECER

La pareja sigue en la playa aunque en posiciones muy diferentes. Ahora se encuentran de pie, el chico con una posición más adelantada respecto a ella. Al principio parece un poco confundido, pero finalmente parece tener seguridad en lo que va a decir.

DIEGO

Este mundo es alucinante... Puedo hacer cosas que jamás creí poder hacer.

El joven levita y termina subiendo en su moto que ha cambiado de posición y ahora está junto a ellos.

DIEGO

¿Subes?

La joven no entiende nada, pero se deja llevar y termina subiéndose a la moto. El joven arranca y mientras habla se ven diferentes paisajes.

DIEGO

Puedo llevarte donde quieras estar, incluso a lugares que nunca hubieses podido imaginar. Aquí tengo el control y puedo construir un mundo para los dos...

DANIELA

Pero... ¿No echas de menos a nadie?

5. INT. HABITACIÓN DE DIEGO – DÍA

Sobre un fondo blanco empieza a aparecer la habitación de DIEGO. En el escritorio podemos ver diferentes fotos del joven con su familia, amigos y con DANIELA. Los dos permanecen en silencio mientras DIEGO se acerca y coge una foto suya con DANIELA.

DANIELA

¿Tampoco a mí?

El joven no responde nada, simplemente observa la foto. DANIELA se coloca enfrente de él.

DANIELA

Quiero que me prometas que vas a despertar. (mientras se escuchan diferentes voces de la chica pidiéndole lo mismo).

DIEGO

Daniela...

Todo empieza a volverse oscuro para luego volver a iluminarse.

6. INT. HABITACIÓN HOSPITAL – DÍA

DANIELA abre los ojos. Está acostada al lado de DIEGO. Se incorpora, le da un beso en la mejilla.

DANIELA

Ojalá despiertes pronto porque yo sí te echo mucho de menos... Te quiero...

La joven se dispone a irse y nota que una mano le agarra. Es la mano de DIEGO. DANIELA se sorprende y está confundida. No sabe si aún está soñando o ya está despierta. Ella va a mirar la muñeca de su novio para

comprobar si tiene el tatuaje o no, pero no la llega a ver.

Inspiración para la escritura del guión

Antes de empezar a explicar la parte técnica tengo que decir que para la realización del guión, o mejor dicho, de algunas partes claves de él, me he inspirado en algunas películas. Así por ejemplo, el film *Más allá de los sueños (1998)* me ha servido la idea de las almas gemelas. En esta película había una conexión especial entre la pareja, Chris y Annie, tanto que una vez él está muerto, su cielo es uno de los cuadros pintados por su mujer. Una vez muerto su marido, Annie pinta un cuadro nuevo y esta imagen se introduce en el cielo de nuestro protagonista. En *Un mundo para los dos* esta conexión entre la pareja la tenemos reflejada en el tatuaje. Ella se ha tatuado y en ese mismo momento Diego aparecerá en los sueños con ese mismo tatuaje, el cual es descrito por ella en una de las secuencias.

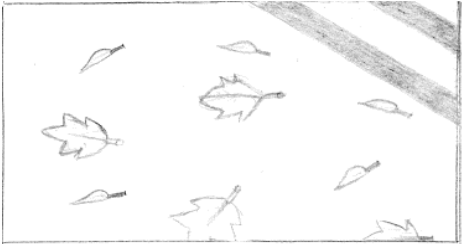
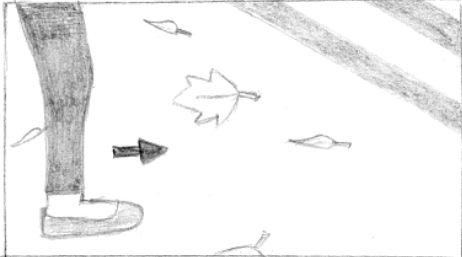

Otra idea ha sido extraída de la película *Origen (2010)*. Como hemos comentado con anterioridad, en este film los personajes se introducen en el mundo onírico constantemente. Cuando un individuo pasa tanto tiempo en este universo de los sueños, llega un momento en el que le es difícil diferenciar si se está soñando o si en cambio están despiertos. De esta forma, se plantea la idea de que cada personaje tiene un objeto que le permitirá diferenciar en cada momento si están soñando o no. En el caso del protagonista, Cobb, tiene una especie de peonza que perteneció a su mujer y si esta gira constantemente significa que se encuentran en el mundo onírico. Al final de la película la peonza empieza girar y se termina el film, de forma que no se llega a saber si la última escena pertenece a la realidad o es simplemente un sueño, dado que no sabemos si la peonza se detiene, o en cambio, sigue rodando. Lo mismo ocurre en un mundo para los dos. Daniela se despierta en el hospital y se dispone a abandonar la habitación. En ese momento Diego la agarra del brazo y Daniela se sorprende. La joven no sabe si aún está soñando así que va a comprobar si Diego tiene el tatuaje o no para así comprobarlo, pero no se llega a ver.

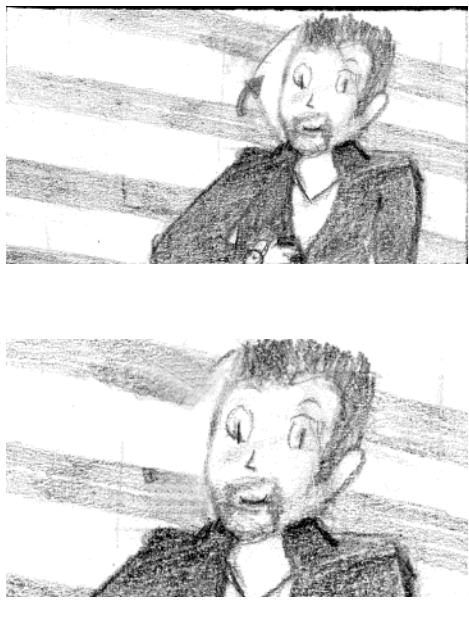
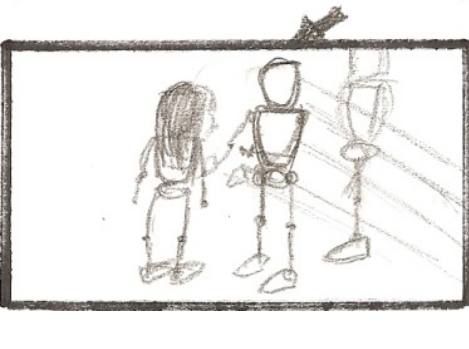
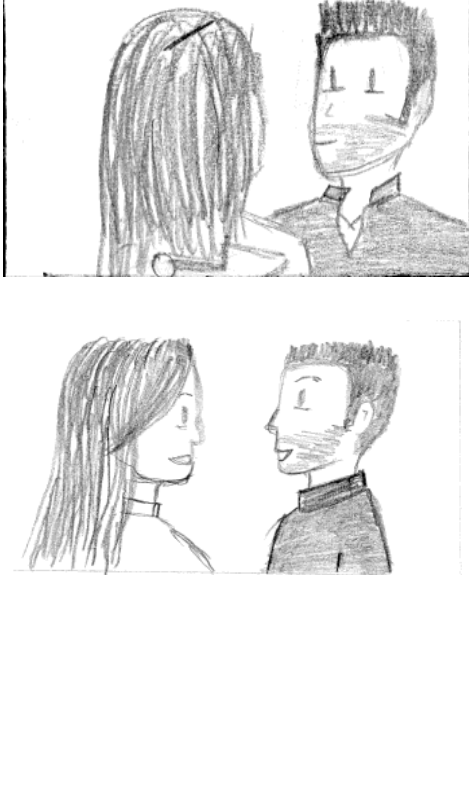
En la idea de que el personaje estuviese en coma ha tenido mucho que ver la película *La Celda (2000)*. Como se ha comentado líneas anteriores en el apartado de los sueños en el audiovisual, Catherine, una psicoterapeuta se introduce en la mente de sus pacientes para sacarles información. Hay un caso concreto, el de el niño que desde hace tiempo permanece en coma y ella está tratando de ayudarlo para que despierte. Más o menos es lo que está haciendo Daniela con Diego. Por esa unión que tiene la pareja, son capaces de encontrarse en sueños (siguiendo la teoría de la



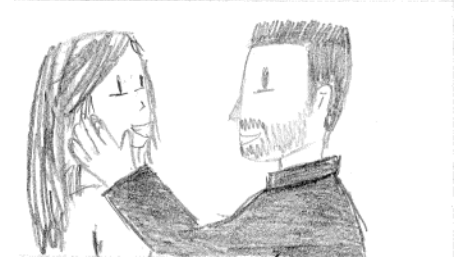


posibilidad de concertar citas en ellos) y ella trata de convencer a su novio de que despierte.

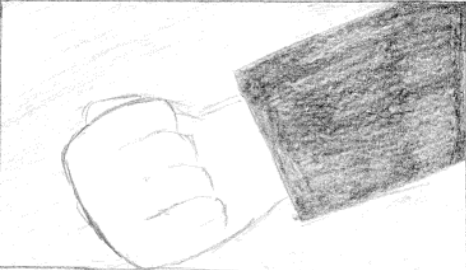


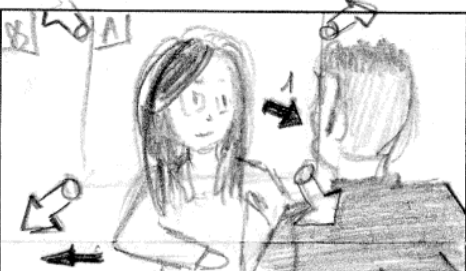
Guión técnico y storyboard

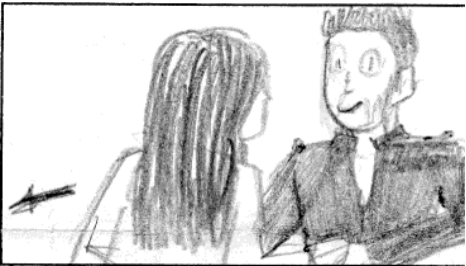
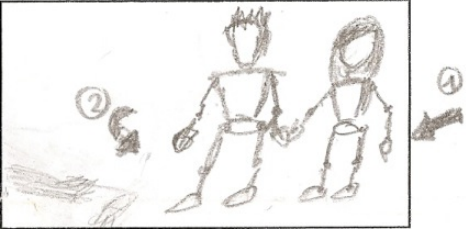
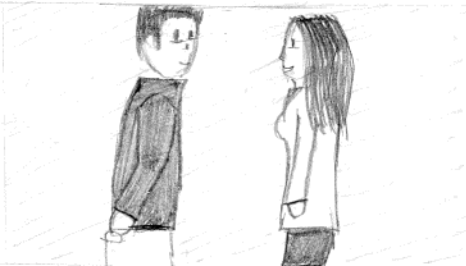
En un principio se elaboró el siguiente storyboard aunque más adelante, durante el rodaje, se modificaron algunos planos ajustándonos a las limitaciones del momento, o por un cambio de opinión a última hora. De todas formas, esos cambios no son relevantes y la historia sigue teniendo el mismo efecto que se tenía pensado, es decir, un ritmo mucho más acelerado en el sueño, con más cortes y más dinamismo, y un ritmo más pausado en las escenas del hospital, con movimientos de cámara más lentos y con una duración más larga de los planos.

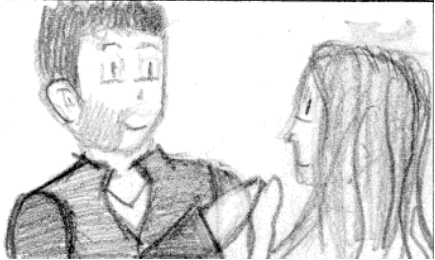

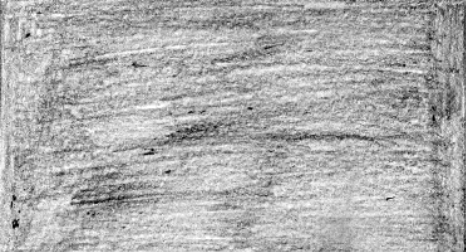

	1. EXT. PLAZA - DÍA	Descripción de planos	Acción e interpretación de las imágenes
<p>1.1. A</p> 	<p>B</p> 	<p>Fade in.</p> <p>Plano detalle de las piernas caminando.</p> <p>Mediante fundidos encadenados muy rápidos vemos como se van aproximando hacia unas escaleras.</p>	<p>La joven camina y entre sus piernas vemos hojas moviéndose. Su movimiento al andar es muy tranquilo y sus pasos son firmes. Sabe hacia donde se dirige. Terminan deteniéndose al borde de una escalera.</p>
<p>C</p> 	<p>1.2</p>	<p>Plano medio de DIEGO levemente picado.</p>	<p>DIEGO está mirando hacia el suelo. Está serio y algo nervioso, pero su rostro cambia al escuchar las palabras de DANIELA, y alza la vista para verla.</p> <p>DANIELA: ¿Me estabas esperando?</p>

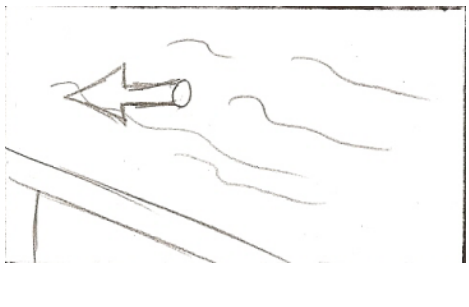
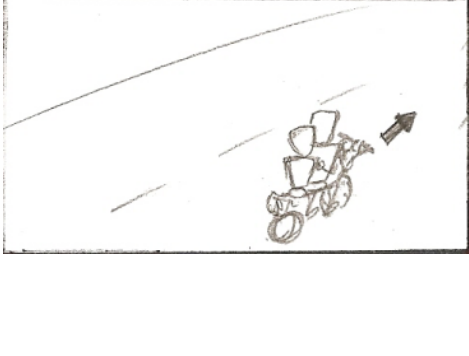



		<p>Primer plano de DIEGO. En sus ojos se ve reflejado el rostro de DANIELA mientras ella le habla.</p> <p>DIEGO sale de plano</p>	<p>¿No he tardado mucho verdad?</p> <p>DIEGO se levanta.</p>
<p>1.3</p>		<p>Plano general de la pareja con angulación normal.</p>	<p>Terminamos de ver como DIEGO se levanta y baja las escaleras.</p> <p>DIEGO: No te preocupes si ya estoy acostumbrado...</p>
<p>1.4 A B C</p>		<p>Primer plano de la cara de DIEGO y manteniendo en escorzo a DANIELA.</p> <p>Este plano finalizara con un primer plano del rostro de ambos desde el perfil.</p>	<p>Desde este plano DIEGO continúa hablando.</p> <p>DIEGO: Lo importante es que ya estás aquí.</p> <p>La pareja se besa y por primera vez vemos a DANIELA claramente.</p>




D			
E			<p>Cuando terminan de besarse él le retira un mechón de la cara. Los jóvenes se ven muy sonrientes y felices.</p>
			
1.5		<p>Primer plano de DANIELA.</p>	<p>DANIELA se dirige a DIEGO mirándole directamente a los ojos y con un tono un poco juguetón.</p> <p>DANIELA: Sí... ¿Y dónde me vas a llevar hoy? Me mata la curiosidad...</p> <p>Finaliza sonriendo.</p>
1.6		<p>Primer plano de DIEGO.</p>	<p>DIEGO antes de contestarle guía su mirada hacia arriba como haciendo que esta pensando.</p> <p>DIEGO: Mmmmm... mejor no te lo digo aún, no seas impaciente.</p> <p>El joven mira hacia su brazo derecho.</p> <p>DIEGO: Antes te quiero enseñar algo.</p>

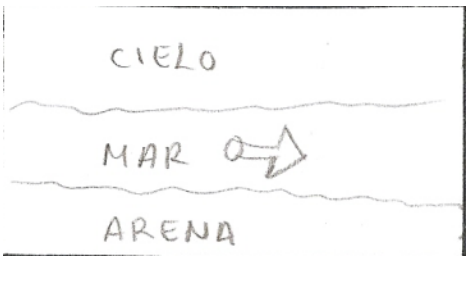

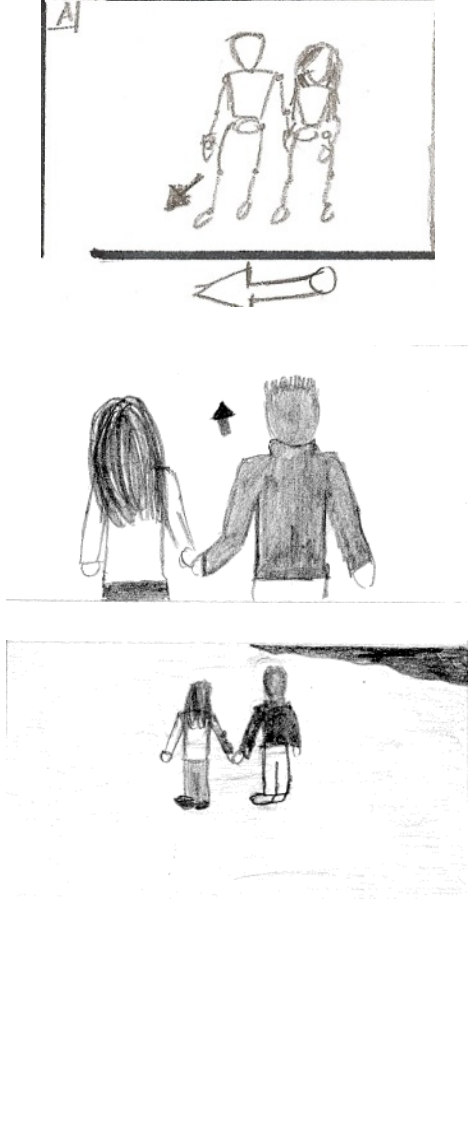
<p>1.7</p> <p>A</p> <p>B</p> <p>C</p>	  	<p>Travelling que finaliza en la mano de DIEGO dejando un encuadre con una angulación picada.</p> <p>Fundido encadenado muy rápido.</p> <p>Plano del brazo mientras se arremanga la cazadora.</p> <p>Fundido encadenado muy rápido.</p> <p>Plano detalle del tatuaje.</p> <p>Transición con unos segundos de superimpresión del plano detalle de la mano y de la cara de DANIELA.</p>	<p>El joven arremanga su chaqueta y deja ver el tatuaje.</p>
<p>1.8</p>		<p>Primer plano de DANIELA.</p> <p>Zoom out muy rápido hasta llegar a un plano medio de ambos donde DIEGO está en escorzo.</p>	<p>A/ La joven se sorprende mucho al observar un tatuaje con la inicial D.</p> <p>DANIELA: ¡No me lo puedo creer! Es muy parecido al mío. No sé como lo haces...</p> <p>B/ La joven va a abrazarle</p> <p>DANIELA: Eres increíble...</p>

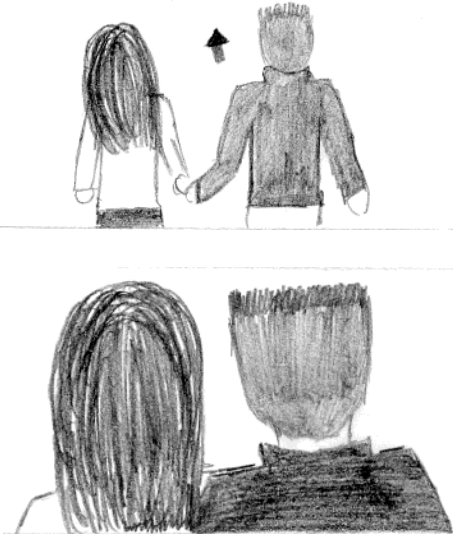
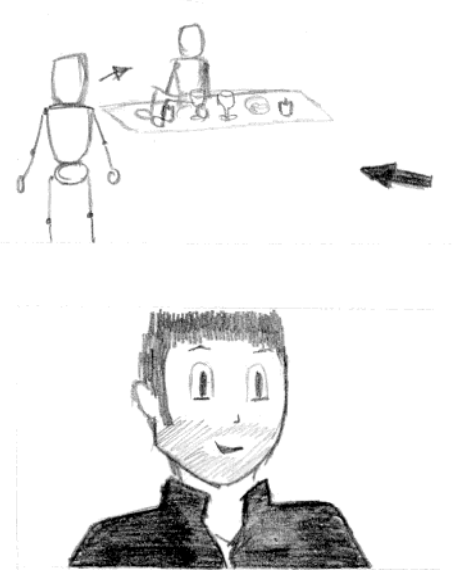

			Mientras le abraza cierra los ojos.
1.9		Plano medio de ambos con DANIELA en escorzo.	DIEGO le agarra de la mano. DIEGO: Vamos... que al final se nos hará tarde y todo. Los dos terminan saliendo de plano.
1.10		Plano general de la pareja. La cámara está situada en la moto.	Los jóvenes entran en plano. DANIELA: ¿Estaba aquí? (refiriéndose a la moto) No me había dado cuenta... DIEGO da una pequeña carcajada. DIEGO: Solo me falta decirte algo... El joven se gira poniéndose frente a DANIELA y vemos como va a coger algo que tiene en el bolsillo trasero del pantalón. DIEGO: La única condición para que te lleve
1.11		Plano medio largo de la pareja.	es que te tienes que poner esto y no te lo puedes quitar hasta que yo te diga. El joven muestra a la chica el pañuelo.






<p>1. 12 A</p>		<p>Plano medio de los dos, con DANIELA en un leve escorzo.</p>	<p>DANIELA: Que tonto... ¡Claro que sí!</p>
<p>B</p>			<p>Le pone el pañuelo mientras ella lo sujeta con las manos.</p>
<p>1.13</p>			<p>Todo se vuelve negro y aunque no lo veamos se suben a la moto.</p> <p>DIEGO: Sube y... ¡Agárrate fuerte!</p> <p>El joven acelera y se marchan del lugar.</p>
<p>2. EXT. CARRETERA - DÍA</p>			
<p>2.1.</p>		<p>Plano del cielo que desciende hasta el mar.</p>	

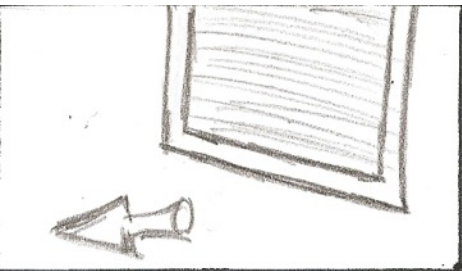

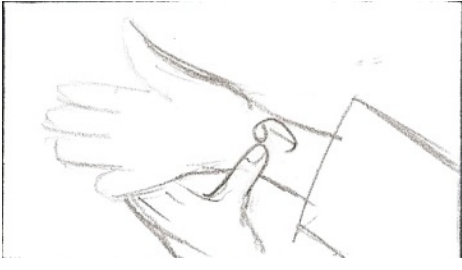

2.2.		<p>Plano del mar que realiza una panorámica que termina en la carretera donde circulan los jóvenes con la moto.</p>	<p>Antes de que se vea la moto ya se empieza a escuchar su ruido.</p>
2.3		<p>Plano general donde la moto termina saliendo de plano.</p> <p>Termina fundiéndose con la siguiente imagen.</p>	
2.4		<p>Plano detalle de la mano</p>	
2.5		<p>Plano medio de ambos que termina siendo un primer plano de DANIELA.</p> <p>Cámara lenta.</p> <p>Termina fundiéndose con la siguiente imagen.</p>	<p>En sus caras observamos que están felices.</p>
2.6		<p>Plano general donde entra la moto y se para delante de la cámara dejando a la pareja encuadrada en un plano medio largo.</p>	<p>DIEGO: Cariño... ya hemos llegado. Te ayudo a bajar. Con cuidado.</p>

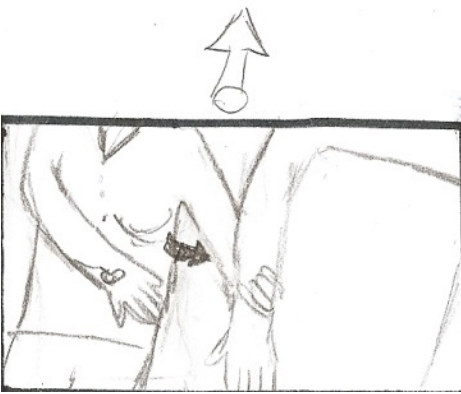

		Travelling siguiendo a la pareja	DIEGO ayuda a bajar a DANIELA y después baja él.
2.7		Plano americano de la pareja. La cámara les sigue en su trayecto.	El chico la coge por los hombros y va guiándola hacia delante. DANIELA: Se escucha el mar... Venga... que ya quiero ver donde estamos. El tono de voz de DANIELA es un poco infantil.
2.8		Plano medio corto de la pareja en escorzo. La cámara realiza un travelling semi-circular hasta encuadrarles las caras. (muy rápido)	DIEGO: ¿Seguro que estás preparada? DANIELA: (con entusiasmo) ¡Claro! El chico se acerca para decirle algo a la oreja y mientras le quita el pañuelo a su novia... DIEGO: Tres, dos, uno...
2.9		Destello de luz Primer plano de ambos, aunque en el centro de la imagen encontramos a DANIELA.	La joven no puede creer lo que está viendo. No sabe como reaccionar y permanece callada unos instantes mientras observa el lugar.




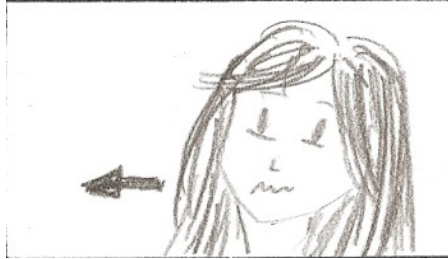
2.10		<p>Plano subjetivo que realiza un movimiento panorámico para así contemplar el lugar.</p> <p>Cámara lenta</p>	<p>DANIELA: Es... ¡es exactamente como te lo había dicho! No me lo puedo creer...</p>
2.11		<p>Plano corto de ambos.</p> <p>La cámara les sigue.</p>	<p>La joven se gira y besa a su novio.</p> <p>DIEGO: Ya sabes que siempre cumplo mis promesas. Además... esto no es todo... Ven.</p> <p>DANIELA: ¿Qué aún hay más?</p>
2.12 A B C D		<p>Plano general de los chicos andando.</p> <p>Panorámica siguiendo el recorrido de los jóvenes.</p> <p>Fundido encadenado.</p> <p>Corte</p>	<p>El joven camina y DANIELA le sigue.</p>

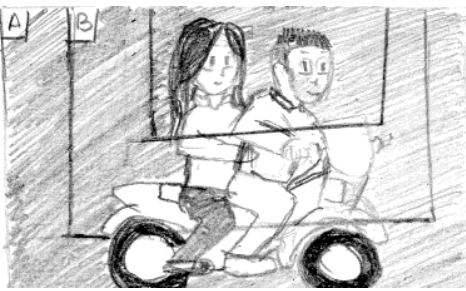

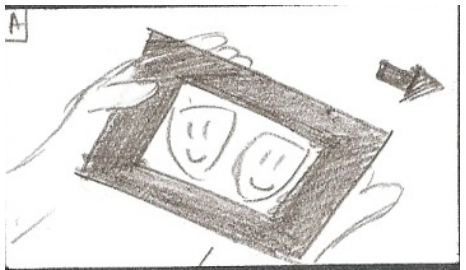

<p>E</p>		<p>Corte</p>	
<p>2.13 A B</p>		<p>Plano subjetivo.</p> <p>Salto a un plano medio corto</p>	<p>DIEGO se sienta mientras ella se va acercando detenidamente contemplándolo todo.</p> <p>DIEGO: ¿Qué no te piensas sentar?</p> <p>La cámara va con ella y cuando se sienta cambiamos de plano.</p>
<p>2.14 A B</p>		<p>Plano conjunto de la pareja sentada sobre un mantel.</p> <p>Salto a un plano detalle de la copa mientras se vierte el contenido.</p>	<p>La chica mira detenidamente a su novio. Él va a llenar las copas y se escucha un sonido. Todo empieza a temblar. DIEGO parece preocupado, mientras que DANIELA desconcertada. El sonido cesa y todo deja de moverse.</p>


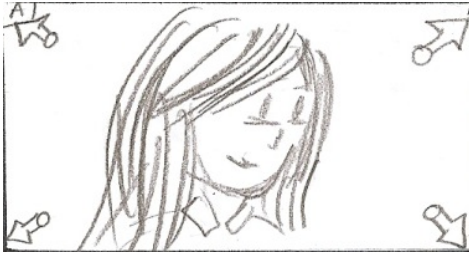
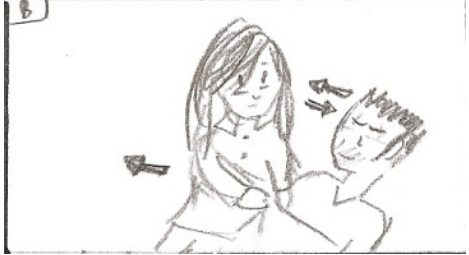
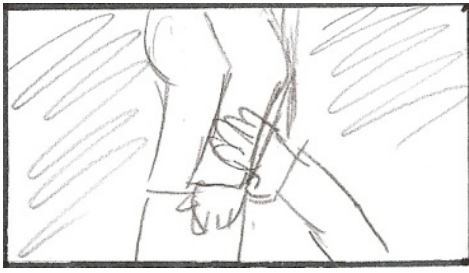
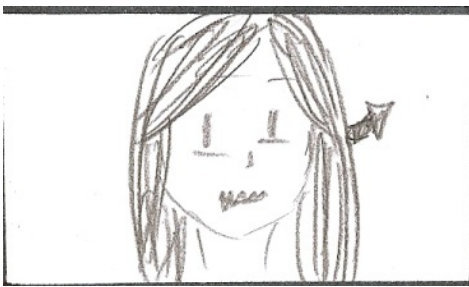
			
2.15		Primer plano de DIEGO.	El joven estaba mirando a la copa, levanta la cabeza y da un pequeño suspiro.
A			DIEGO: Pensaba que te íbas...
B		Panorámica hasta llegar a un primer plano de DANIELA.	La chica parece omitir lo que su novio le está diciendo. Permanece callada unos segundos.
			DANIELA: Diego...¿Por qué haces todo esto?
2.16		Primer plano.	DIEGO: Porque va a ser... si sabes que me encanta hacerte sonreír y ver esa carita de felicidad...
			DANIELA le interrumple.
2.17		Primer plano.	La joven está seria.
			DANIELA
			¿Sabes lo que me encantaría a mi?
			Que despertaras...
		Fade out.	

	3. INT. HABITACIÓN HOSPITAL- DIA (FLASH-BACK)		
3.1		Fade in. Plano detalle de la ventana.	Aunque aun no veamos a los jóvenes se escucha la voz de DANIELA.
A			DANIELA: ¿Sabes? Al final he decidido hacérmelo.
B		Travelling hasta plano medio de la pareja.	
3.2		Plano detalle del tatuaje	Se toca el tatuaje que tiene en la muñeca de su brazo derecho.
			DANIELA: Sé que dijimos que nos lo haríamos juntos pero no he podido esperar.
3.3		Primer plano de DANIELA.	DANIELA: Es más o menos como lo teníamos pensado aunque un poco más pequeño y la tipografía es muy parecida.
A		La cámara desciende hasta un plano detalle de los brazos de los jóvenes.	DANIELA coge el brazo de DIEGO y lo coloca junto al suyo. Vemos que no hay ningún tatuaje.

<p>B</p>		<p>La cámara asciende hasta un plano medio corto de la pareja.</p>	<p>DANIELA: A ti te va a quedar perfecto.</p>
<p>3.4</p>		<p>Plano medio corto de los dos.</p> <p>Primer plano de la cara de DANIELA.</p>	<p>La chica se recuesta más y mira la cara de su novio.</p> <p>DANIELA: Están haciendo unos días increíbles... Ahora podríamos ir a la playa tal y como me prometiste.</p> <p>La joven mira hacia el techo.</p> <p>DANIELA: Sería tan perfecto los dos solos viendo el atardecer... cenar ahí y esperar a que se haga de noche... aunque en verdad sabes que me conformo solo con verte.</p> <p>Gira la cara hacia donde está DIEGO.</p>

			DANIELA: Te echo de menos... Cierra los ojos.
4. EXT. PLAYA - ATARDECER			
4.1	 	<p>Plano general de los dos en la playa.</p> <p>Plano medio del joven. Cámara lenta.</p> <p>Desaparece del plano.</p>	<p>Los dos se encuentran de pie. DIEGO en una posición más adelantada que DANIELA. Parece un poco confundido pero finalmente se decide a hablar.</p> <p>DIEGO: Este mundo es alucinante... Puedo hacer cosas que jamás creí poder hacer.</p> <p>El joven levita.</p>
4.2		<p>Plano medio de DIEGO.</p>	<p>DIEGO se monta en la moto.</p> <p>DIEGO: ¿Subes?</p>
4.3		<p>Plano medio de DANIELA.</p> <p>La joven sale de plano.</p>	<p>La joven no entiende nada, pero se deja llevar y termina subiéndose a la moto.</p>

4.4		<p>Plano general de los dos montados en la moto.</p> <p>Plano medio de ambos.</p> <p>Primer plano de ambos.</p>	<p>El joven arranca y mientras habla se ven diferentes paisajes.</p> <p>DIEGO: Puedo llevarte donde quieras estar, incluso a lugares que nunca hubieses podido imaginar. Aquí tengo el control y puedo construir un mundo para los dos...</p> <p>DANIELA: Pero... ¿No echas de menos a nadie?</p>
5. INT. HABITACIÓN DE DIEGO - DÍA			
5.1		<p>Plano general sobre un fondo blanco donde aparece la habitación de DIEGO.</p> <p>El tapará el plano para poder cortar al siguiente</p>	<p>Sobre el fondo blanco aparece la habitación de DIEGO. En el escritorio hay diferentes fotos del joven con su familia, amigos y con DANIELA. Los dos permanecen en silencio mientras DIEGO se acerca a las fotos.</p>
5.2 A		<p>La cámara sigue al joven.</p> <p>Plano detalle del portaretratos. Todo el fondo desenfocado, no se distingue nada.</p>	<p>DANIELA: ¿Tampoco a mi?</p> <p>Coge una foto suya con DANIELA. Observa la foto mientras la joven se coloca frente a él.</p>
B		<p>Travelling hasta un primer plano de DANIELA. (muy rápido)</p>	<p>DANIELA: Quiero que me prometas que vas a despertar.</p>
C			<p>Se escuchan diferentes voces de la chica pidiéndole lo mismo.</p> <p>El joven va a tocarle la cara.</p>

		Fundido a negro.	DIEGO: Daniela...
6. INT. HABITACIÓN HOSPITAL - DÍA			
<p>6.1</p> <p>A</p>		<p>Primer plano de DANIELA.</p> <p>Zoom out.</p>	<p>DANIELA abre los ojos. Está acostada al lado de DIEGO. Se incorpora y le da un beso en la mejilla.</p>
<p>B</p>		<p>Plano medio largo de los dos.</p>	<p>DANIELA: Ojalá despiertes pronto porque yo sí te echo mucho de menos... Te quiero...</p> <p>La joven va a abandonar el lugar.</p>
<p>6.2</p>		<p>Plano detalle de los brazos.</p>	<p>Una mano agarra el brazo de DANIELA.</p>
<p>6.3</p>		<p>Primer plano de DANIELA.</p>	<p>DANIELA se sorprende y está confundida.</p> <p>Gira el rostro para ver que es lo que le está agarrando.</p>

6.4



Plano subjetivo (mirada de DANIELA)

DANIELA va a mirar el brazo para observar si lleva el tatuaje pero no llega a verlo.

Fundido a negro.

Ficha técnica

Año: 2012

País: España

Director: Andrea Sebastián Muñoz

Producción: Andrea Sebastián Muñoz

Aux. producción: Jessica Aniorte Cascales

Casting: Andrea Sebastián Muñoz

Guión: Andrea Sebastián Muñoz

Edición: Andrea Sebastián Muñoz

Diseño de sonido: Andrea Sebastián Muñoz

Ayudantes de sonido: Claudia Martínez Biosca y Carlos Sánchez Sánchez

Reparto: María José Pérez Valls y José Antonio Olivas Sánchez

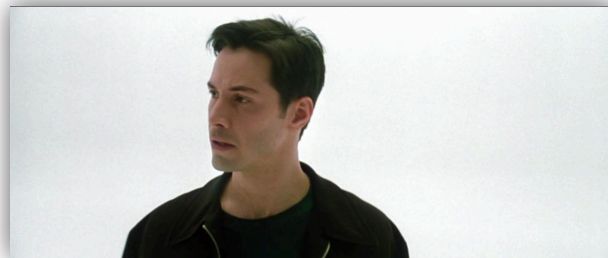
Música: Maestro – The Holiday OST de Hans Zimmer

Maquillaje: Maria José Pérez Valls

REFERENTES DEL CORTOMETRAJE *UN MUNDO PARA LOS DOS*

Antes de empezar a desarrollar el apartado de rodaje del cortometraje, me parece que este es un buen momento para comentar referentes que hayan sido útiles para *Un mundo para los dos*. Siempre cuando estamos realizando nuestro propio proyecto nos vienen ideas a la cabeza que podemos utilizar en cuanto a un escenario, un tipo de plano, un sonido determinado... y en la mayoría de los casos nos servimos de la experiencia, de aquello que ya hemos podido disfrutar de otros. Otras obras, nos pueden inspirar e incluso ayudar para hacer la nuestra. Esto no significa que las estemos copiando sino que nos sirven de referentes para así adaptarlas a nuestras propias necesidades.

Dado que para el apartado del mundo onírico en el audiovisual se visionaron ciertas películas, algunas nos han servido de referentes, aunque incluiremos otras películas de las que se han extraído ideas. Empezaremos comentando aquellas que ya hemos visto, como por ejemplo el caso del film *Matrix (1999)*, cuando Morfeo introduce a Neo dentro del programa informático donde le explicará todo lo referente a Mátrix, en un principio no hay nada, el fondo es blanco. Hasta que no carguen nada dentro del programa seguirá siendo así.



Para explicar a Neo que en el constructor pueden cargar cualquier cosa que se necesite, de repente aparecen unas sillas y un televisor que servirán para explicar a Neo que todo aquello cuanto el creía real no era más que una construcción de un mundo a través de señales eléctricas interpretadas por su cerebro. En *Un mundo para los dos* todo lo que vemos está construido por la imaginación de Diego, es su mundo, un sueño que comparte con su novia y en el cual construye todo aquello que quiera. Por tanto, para representar que en un momento del cortometraje no hay nada construido la mejor elección ha sido basarse en esta idea de Mátrix y hacer que el fondo fuese blanco.



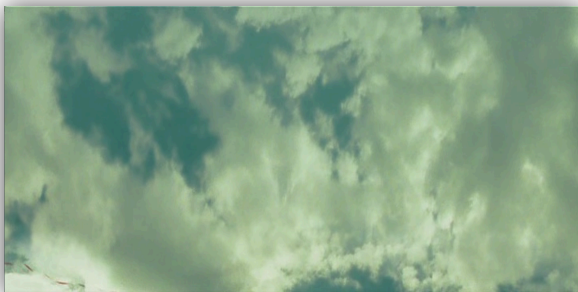
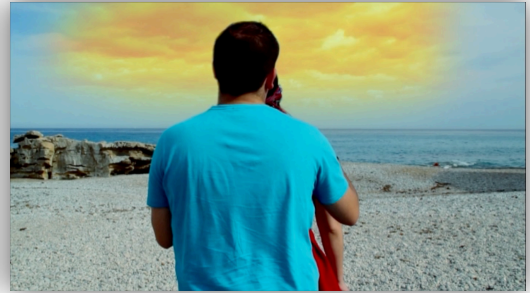


Otro referente que ha sido bastante útil en cuanto al tema de la pareja y por el uso de la moto ha sido la película *3 metros sobre el cielo*. Es evidente que este film es una producción que dispone de un equipo completo para realizar ciertos planos, en cambio *Un mundo para los dos* no, pero se ha tratado de introducir algunos encuadres muy similares en su composición en cuanto a posición de cámara y de los personajes, como pueden ser los siguientes.

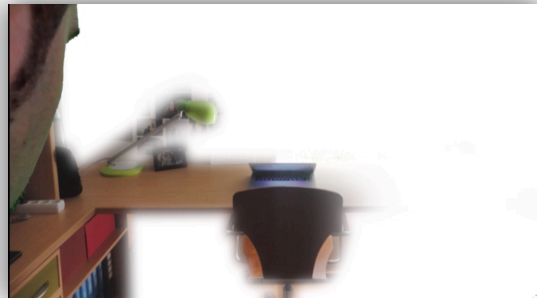




Esta película también ha servido como referente para la elección de los cielos. Las nubes y su color dan un aspecto de viveza, y así se han utilizado en el cortometraje *Un mundo para los dos*, como si el cielo y sus nubes tuviesen vida propia. Aunque cabe destacar que además del azul también se han utilizado otros tonos acordes con la narración. El cielo del cortometraje es mucho más vivo. Además, también encontramos la mezcla de color azul y amarillo.



Otro referente de esta película es cuando la habitación de Hache empieza a reconstruirse porque él tiene un recuerdo. La habitación antigua se reconstruye sobre la habitación nueva. En nuestro caso vamos a construir la habitación sobre fondo blanco.



Con respecto al tema de las motos encontramos la película *Más allá de los sueños* (2009), donde al final del film los protagonistas realizan un viaje en el vehículo pasando por diferentes escenarios. Los paisajes de *Un mundo para los dos* y de esta película no son iguales, pero si se ha tomado como referente en el viaje entre escenarios que realiza la pareja. Además, hay que añadir que en la película la moto se convierte en un caballo y en una moto espacial.





La idea para el diseño del título del cortometraje ha sido basada en la serie televisiva de Antena 3, los protegidos, en concreto en el título de la tercera temporada, al que se le añade la frase de *El origen*. Aunque los dos títulos no cuentan con la misma tipografía si se le realiza el mismo efecto, el *shine*, y hay un momento en el que los dos tienen bordes pero por dentro las letras están vacías.



Con respecto a las secuencias filmadas que corresponderían al hospital se estuvieron viendo series como *Anatomía de Grey* o *House* para extraer ideas. Finalmente se decidió optar por una habitación sencilla puesto que no se podía obtener todo el material requerido para construir una habitación de hospital con

exactitud. Así que se eligió una habitación no tanto de televisión, sino más sencilla donde predominase el blanco y una buena iluminación.

RODAJE

Para el rodaje de cualquier proyecto audiovisual siempre es necesario una preparación que ya hemos visto en el apartado de preproducción. Una vez con todo listo, sabiendo los escenarios y teniendo todo el material necesario para la grabación, y con los actores ya encontrados, el rodaje se dividió en dos días. El primero fue dedicado para la grabación de todos los planos que tendrían que realizarse en el croma, y el segundo para todo aquello que se tenía que grabar en exteriores y las secuencias del hospital. Hay que añadir, que en un principio se pensaba que se podría tardar más para la grabación, más que nada porque era difícil coordinar los horarios de los actores y tal vez no podríamos trabajar una jornada completa. Finalmente se consiguió hacer coincidir los horarios y empezar el rodaje.

Día 1 - Jueves 24 de junio

Para este día de grabación fueron necesarios pedir permisos y reservar el plató de croma que se encuentra en la Universidad Politécnica de Valencia en el campus de Gandía. Con todos los permisos necesarios y la reserva de material solo faltaba estar allí a la hora indicada, las 9.30 h. Así que con todo el material ya preparado desde hacía días solo faltaba recoger al actor, puesto que la actriz se encontraba cerca de donde se iba a grabar.

En este desplazamiento desde Villajoyosa-Altea-Gandía estaba la dificultad que transportábamos una moto en el vehículo, el cual se tuvo que pedir para poder realizar el desplazamiento. Al llegar a Gandía solo se tenía que preparar todo en el plató de camarografía. Se tardó un poco más de lo previsto puesto que costó subir la moto. Estuvimos esperando ayuda por parte del personal del centro y al final conseguimos subirla para así empezar a grabar.

Se iluminaron las escenas para conseguir un buen croma, se indicó a los actores aquello que debían hacer, se ensayó, y una vez estaba todo listo para grabar se dio el primer claquetazo. La verdad es que se grabó con bastante tranquilidad. Teníamos reservado todo el día el plató y tampoco eran muchos los planos que se tenían que filmar, así que se hizo todo poco a poco y con los descansos pertinentes. No hubo que hacer muchas tomas, lo que se grababa tampoco era muy difícil, aunque si contábamos con que justo fuera del plató había un grupo de alumnos a los que se les escuchaba hablar, y esto podía ocasionar problemas de sonido. Básicamente los planos rodados fueron los correspondientes a la moto, cuando el joven levita, y la secuencia número 5. También el beso de la pareja se realizó en croma, ya que en ningún

momento llegan a besarse. Hay que destacar que se tuvo un especial cuidado con el pelo de la actriz para hacer el croma.

Con todo grabado, se recogió, se dejó el material prestado en perfectas condiciones y se hizo el mismo desplazamiento pero a la inversa. Estando ya en casa se revisó el material filmado para comprobar que todo estaba en perfectas condiciones.

Vemos aquí algunas imágenes de este día de grabación:



Día 2 – Jueves 31 de mayo

Este era el segundo y último día de rodaje. Al igual que el primer día, se hizo un desplazamiento a Gandía, aunque no se iba a filmar nada allí. En el campus de la universidad se tenía que recoger el material reservado a las 9.30 h, y además, recoger a la actriz. Sobre las 10.30 h se empezó a realizar el desplazamiento hacia Villajoyosa, donde se realizaría el rodaje, pero antes nos detuvimos en Altea para recoger al actor.

Al llegar a Villajoyosa lo primero que se grabó fueron las secuencias del hospital, concretamente la secuencia número 3 y la 6. La escenografía ya estaba preparada desde el día anterior para así agilizar el rodaje puesto que era mucho lo que había que grabar y era mejor tener preparado antes todo lo posible. De esta manera, esas secuencias se grabaron en la habitación de una casa, la cual se iluminó con dos cuarzos tratando de dar un aspecto de hospital. Uno de ellos dirigido directamente a los personajes, y otro hacia la pared, dándole un tono más blanquecino. Se tardó un poco en empezar a grabar porque hubo un problema con los micrófonos, aunque finalmente se resolvió (uno de los receptores estaba muteado y las frecuencias de ambos no eran iguales de manera que no entraba audio a la cámara). Hay que añadir que en un principio se tenía pensado grabar en una habitación de hospital o algo similar, pero al final se hizo imposible. Es más, para simular la habitación de un hospital se pensó grabarlo en el croma, pero finalmente se descartó esta idea dado que iba a ser más complicado.

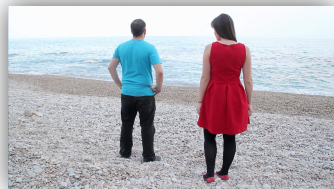
Al terminar estas dos secuencias se hizo un descanso para comer y después empezamos a grabar lo que serían los exteriores. Nos trasladamos en coche, transportando también la moto, hasta una pequeña iglesia de Villajoyosa, el Calvari. Allí se filmó la secuencia 1, y se tardó poco más de una hora. Ya solo faltaba grabar en

la playa con el inconveniente de que al empezar el buen tiempo podríamos encontrarnos con gente allí, y la idea era que la playa estuviese solitaria. De todas formas, se eligió una playa pequeñita en la que no suele haber muchas personas, y así fue. Esto nos facilitó el rodaje al estar la playa prácticamente en silencio.

En estas dos últimas localizaciones encontramos unas tomas muy parecidas. En la secuencia número uno grabada en la iglesia sería el momento en el que ella se acerca caminando y se realizan unos fundidos hasta que finaliza el trayecto. Algo parecido es lo que ocurre en la secuencia 2 grabada en la playa, con la diferencia que aquí los que realizan el trayecto son los dos. Para grabar estos planos lo importante era conseguir que la cámara permaneciese completamente estática, grabarlo todo seguido y ya después dividir el plano, omitir partes, y realizar los fundidos correspondientes en montaje.

Por otra parte, se tenía que tener especial cuidado en un plano de la secuencia 4, concretamente en el momento en el que el joven salta para después unirlo con el plano grabado en croma y hacerlo levitar. Al unir dos planos grabados en sitios tan diferentes se le añadía el reto que después sería necesario trabajar la iluminación en postproducción, para así darle naturalidad y continuidad lumínica a los planos.

Aquí podemos encontrar algunas imágenes del segundo día de grabación.



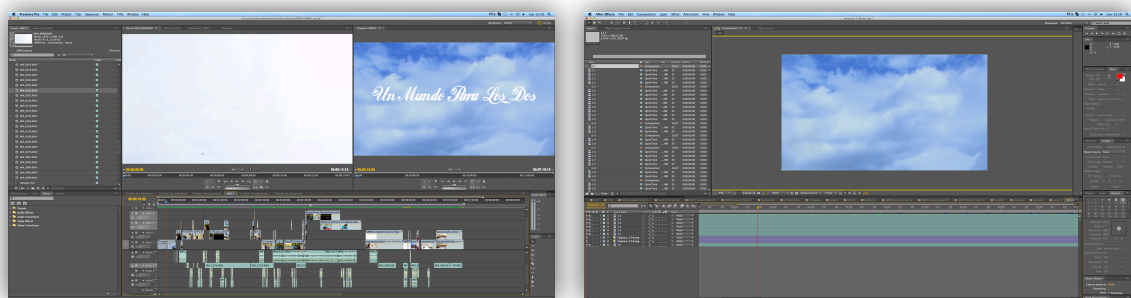
Si tuviésemos que resumir los dos días de rodaje se podría decir que todo fluyó sobre la marcha. El segundo día fue un poco más ajetreado puesto que se debían de grabar más planos, pero finalmente se consiguió. El tener todo preparado con antelación hizo que todo fuese más tranquilo. Además, lo que respecta a vestuario y maquillaje no tenía ninguna complicación. No había que maquillar de ninguna forma en concreto, simplemente conseguir una apariencia normal, y el vestuario solo cambiaba en las secuencias del hospital, pero en las dos ocasiones eran ropas fáciles de conseguir. Lo que si fue más dificultoso adquirir fue el material del hospital, en concreto el suero, la vía, el sistema... pero personal de un hospital facilitó esta labor. Incluso se tuvo que construir una especie de perchero de forma artesanal. También, al rodar justo una semana después se planteaba el inconveniente de la barba del actor, crecería y tal vez hubiese alguna modificación en ella, pero si fue así no es algo que se aprecie.

Como se ha comentado anteriormente, se hicieron algunas modificaciones del storyboard dado que algunos planos se habían planteado de una manera que a la hora de grabar no era posible o no conseguía el efecto querido, así que se modificaron algunos encuadres, se eliminó algún movimiento de cámara... pero no se realizó ningún cambio importante que modificase el efecto que se quería conseguir en cada momento.

Por último, es importante destacar que hubieron planos que se rodaron tanto en el croma como en las localizaciones, así dispondríamos de diferente material y probar a ver cual quedaría mejor de los dos. Me parece que siempre que haya tiempo es conveniente grabar todo lo que puedas, aunque no creas que vaya a ser necesario porque después en postproducción puede ser útil algún plano recurso consiguiendo un mejor resultado del producto final. Incluso grabar de dos formas diferentes algunos planos y después elegir aquel que guste más o sea mejor para lo que se quiera representar. Una vez lo tienes todo preparado hay que aprovechar ese momento puesto que es mucho más fácil realizar cualquier tarea que si después, cuando ya estás editando, te das cuenta que te falta algún plano recurso, o que un plano determinado lo podrías haber rodado de otra manera. Así, que sin contar con las tomas erróneas, se cuenta con mucho más material filmado que aquel del que vamos a poder disfrutar en el cortometraje.

POSTPRODUCCIÓN

Para realizar la postproducción de *Un mundo para los dos*, los programas utilizados han sido dos que pertenecen a Adobe. En concreto estos son el Adobe Premiere y el Adobe After Effects, en su versión CS5.5. La elección de este software es sencilla. Desde un principio se iba a utilizar el After Effects para la realización de todos los efectos digitales, la duda estaba entre editar con Premiere o con Avid. Como el Premiere pertenecía a la misma empresa, y además, tiene la opción de importar los videos con los que estás trabajando al After Effects sin tener la necesidad de exportarlos. Esta opción que nos facilitaba el programa fue decisiva para la elección de este software.



Con lo que respecta al montaje, los hechos no vienen representados de manera cronológica, y esto se debe a que si no se descubriría aquello que en un principio estamos tratando de ocultar, que lo que empezamos a ver en la historia es un sueño. De esta manera, se quiere engañar al espectador, tratando de que piense que lo que está viendo corresponde a la realidad, aunque se le deja ver algunos indicios de que aquello que ven no es real, como por ejemplo la modificación de cielos, dándoles tonos muy azulados o amarillentos, que además están saturados. Estos cielos no los encontramos en lo que nosotros entendemos por realidad, aunque como en cine todo vale, el espectador puede creer que esos elementos son normales en la diégesis de nuestra historia, sin darse cuenta que aquello que en un principio están considerando como real, no lo es.

Pero ya no sólo nos encontramos con esos cielos artificiales, sino también con algo completamente extraordinario como pueden ser objetos flotando en el aire. Ahí ya da más que pensar, aunque tampoco asusta el hecho que el espectador pueda darse cuenta que lo que ve no es real, dado que segundos más tarde se encontrará la explicación a esto. De todas formas, se ha tratado de no exagerar desde un principio con elementos del universo onírico creado en el cortometraje, sino más bien hay una progresión, incluso cuando ya se sabe que se está soñando no se intenta exagerarlos para que no haya mucha diferenciación entre las primeras secuencias y las finales. Además, es justo cuando el espectador puede que no entienda que es lo que está pasando cuando hay un cambio en la historia. Se realiza un flashback, nos encontramos minutos antes de lo que sería el mundo onírico, justo en el hospital. Aquí encontramos a Diego tumbado en la cama, vemos que algo le pasa, que permanece inmóvil en la cama de un hospital. No es el mismo que nos habían presentado al inicio del corto, es un Diego prácticamente sin vida. En un principio no sabríamos localizar exactamente esa secuencia en el tiempo, pero a medida que avanza el corto todo se va explicando. De ese flashback regresamos al sueño, y aunque los protagonistas no se encuentren exactamente como los habíamos dejado, están en el mismo lugar, simplemente segundos después. En mi opinión, ésta es la escena en la que todo empieza a tener más lógica ya que aunque no se diga con exactitud que Diego está en coma, el si dice directamente que se encuentra en otro mundo, un mundo en el que puede hacer lo que él quiera. Ya será la lógica del espectador la que le haga entender que lo que está haciendo es soñar. La magia está ahí, en no decirle directamente que es lo que está pasando, incluso al final de la historia dejamos que ellos mismos deliberen su propio final. A partir del regreso del flashback la historia transcurre cronológicamente.

En cuanto a la continuidad, para la unión de lo que sería el enlace de planos se ha tratado en todo momento enlazarlos con raccords de movimiento, que es lo que más abunda en todo el corto. Aunque también encontramos diferentes raccords de mirada entre la pareja. De todas formas, en lo que sería el mundo onírico se le ha

añadido un elemento para enlazar algunos planos que es un pequeño flash. Esto se debe a que se ha tratado de imitar los sueños y en ellos muchas veces encontramos saltos en el tiempo y en el espacio, y se ha pensado que ese pequeño flash era la mejor manera de representarlo.



Raccord de movimiento mientras Daniela sube las escaleras.



Raccord de movimiento mientras Diego se levanta.



Raccord de movimiento al caminar, mientras giran las rocas.

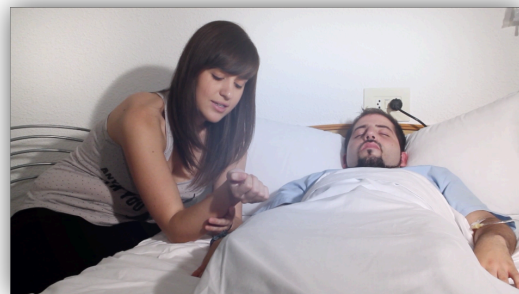


Raccord de mirada mientras mantienen una conversación.

Respecto a los planos, hay que decir que no hay mucha complejidad en ellos, en el storyboard y el guión técnico ya los hemos podido ver que se tratan de planos generales, planos medios y primeros planos, con picados, contrapicados, o angulación normal, ajustándose a la narración. Lo que se ha tratado en todo momento es de qué el espectador sepa dónde nos encontramos, es decir, situar al espectador para hacer más comprensible la acción. Aunque también se ha jugado a introducir escenarios de color blanco, pero no es para desubicar, simplemente porque en ese momento no hay nada en la imaginación de Diego. Más adelante se ha elegido un determinado plano dependiendo de la acción narrativa. Aquí podemos ver algunos ejemplos:



Plano de situación de la plaza. Secuencia 1.



Plano de situación del hospital. Secuencia 3.



Plano en la secuencia 4 donde no hay nada en la imaginación de Diego.

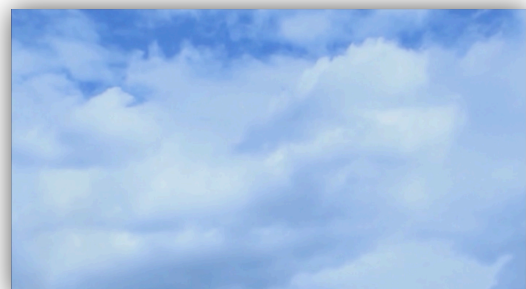
También es importante hablar de cómo se han enlazado las secuencias. El color que ha predominado para este enlace ha sido el blanco y esto se debe a que éstas vienen enlazadas o bien sea por flashes o por destellos, y estos son de color blanco. De esta manera se ha intentado seguir con el mismo método de enlace para reforzar la continuidad. Sí es cierto que hay un momento en el cortometraje en que predomina el tono negro, pero esto se debe a que corresponde a un plano subjetivo de Daniela, cuando Diego le tapa los ojos, por tanto corresponde a la oscuridad, y ésta es de ese color.

Hablando del montaje desde un aspecto más general, cabe destacar como se ha planteado la realización de éste. Desde un principio se tenía claro que lo que primero se iba a editar esa la estructura del corto. Enlazando los videos, ajustando los raccords, es decir, editar secuencia a secuencia con su orden correspondiente y una vez estuviese editado sin efectos, proceder a la realización de todos los efectos digitales en el After Effects. En un principio, y como se tenía planeado, se optó por la opción de enviar desde el mismo Premiere los videos al After Effects de forma que evitábamos exportar e importar para volver a exportar y así perder calidad. Se empezaron a realizar los efectos, pero por un problema que tuvo el software en el que se estaban creando los efectos digitales se perdió el enlace entre los dos programas, de manera que el Premiere no detectaba los videos retocados. La solución que se lo puso a esto fue que como los videos en After ya estaban ajustados, era mejor exportarlos y sustituir a los originales, así evitábamos volver a editar. Además, esto se realizo en todo momento sin sonido, el cual fue añadido después.

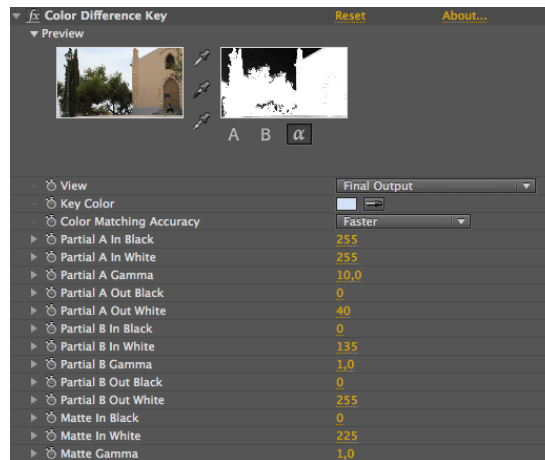
Me parece interesante explicar detalladamente los efectos aplicados aunque sea a una secuencia del corto. Más adelante se comentarán los efectos digitales aplicados pero desde una línea más general, para así mostrar que aunque hayan efectos aislados, el cortometraje tiene unas características generales en cuanto a la aplicación de efectos.

Efectos aplicados a la secuencia 1

- **Plano 1:** este plano es una panorámica vertical. De manera que desde el cielo desciende presentándonos el lugar hasta llegar a unas escaleras que una mujer empieza a subir. Desde el inicio, ya encontramos la primera imagen retocada. Se ha sustituido un cielo blanquecino por un cielo nublado con tonos azulados. Para la



sustitución del cielo se ha utilizado la herramienta Color Difference Key, aplicando los siguientes parámetros y consiguiendo la eliminación del cielo.



Lo que ocurre es que el borde de las hojas de los árboles tienen un reflejo blanquecino, provocado por la iluminación del cielo. A pesar de realizar este efecto, al añadir un cielo tan azulado se notaba la imagen bastante despegada. La solución para incorporar mejor los árboles y la iglesia con el nuevo cielo que queríamos poner fue crear máscaras alrededor de todas las zonas de unión del cielo con los árboles y quitarle saturación e iluminación a esas zonas. Así también se conseguía un efecto más oscuro y un ambiente acorde a lo que se quería conseguir, es decir, una imagen un poco oscura, que cambiará justo en el momento en el que llegue Daniela, pero esto se explicará más adelante.



Siguiendo con el efecto de tratar de oscurecer la imagen dando un aspecto más apagado es importante comentar la sombra creada en la casa. Se plantearon dos opciones, una era crear un sólido negro con esa forma y quitarle opacidad, aplicándole un efecto a los bordes para que no quedase recortado, sino que se difuminara, y la otra era crear una máscara sobre una copia de la imagen original y quitarle saturación. Se eligió la segunda opción, a la que con la opción Mask Feather se le difuminaron los bordes consiguiendo el efecto querido.



Además, también se les dio uso a las máscaras para recrear el suelo. Al aplicar el efecto Color Difference Key, al suelo se le eliminaron los tonos blanquecinos, así que la mejor opción fue hacer una copia del video original y realizar una máscara en la zona del suelo. También se utilizó una máscara para eliminar una cruz que había en la parte superior de la iglesia, mediante la opción sustraer.

Un reto más difícil de conseguir era ajustar el movimiento del cielo con el movimiento de la cámara y que quedase completamente como una unión, sin que el espectador pudiese percibir que son dos elementos separados. Para eso se ha utilizado la herramienta Track Motion que siguió el movimiento que realizaba la cámara siguiendo el movimiento de las hojas de los árboles. Así después se le asignó ese mismo movimiento, o posición al cielo. De esta manera el movimiento de ambos quedaba coordinado.

Siguiendo con el movimiento de la cámara hasta llegar al momento en el que vemos a Daniela subiendo la escalera, es aquí donde encontramos ese cambio en la iluminación que habíamos adelantado hace unas líneas. En un principio se quería conseguir un tono más oscuro en la imagen. Diego se encuentra solo esperando a Daniela, y es en el momento exacto en el que ella va a entrar en escena cuando todo cambia, el día se vuelve más soleado, ella ya está ahí. Este efecto se puede observar mejor en el cortometraje que no fotográficamente.

- **Plano 2:** vemos como la joven se va aproximando a Diego. Aquí los efectos aplicados son muy parecidos, por no decir idénticos, a los del plano anterior. Se han realizado máscaras en las hojas de los árboles oscureciendo el contorno para que quede mejor integrado con el fondo. Para el oscurecimiento se le ha quitado brillo y saturación. Se ha utilizado el Track Motion para que el movimiento del cielo coincidiera con el de la cámara. El cielo se ha eliminado con el Color Difference Key, de manera que se ha tenido que copiar el video original y crear una máscara en el suelo, que como en el caso anterior al aplicar la herramienta para eliminar el cielo, también desaparecen los tonos blancos del suelo.

Como hemos comentado en la introducción de este apartado de postproducción, en este plano se han realizado fundidos para acortar el trayecto, y para enlazarlos se ha

incluido un pequeño flash. Este flash se ha realizado con una imagen en blanco, con la que se ha jugado con su opacidad, de 0 a 100 en un periodo de tiempo inferior a un segundo.



- **Plano 3:** Diego levanta la vista al escuchar la voz de Daniela. Aunque sea un efecto casi imperceptible por la rapidez del plano, al Diego alzar la vista se ve reflejado en sus ojos la cara de Daniela. Este efecto ha sido muy fácil de conseguir recortando la cara de Daniela, dándole forma de óvalo y ajustándosela a los ojos de Diego. Además, se le ha tenido que quitar opacidad y utilizar el Track Motion para que así ese reflejo siguiese con exactitud a la pupila de los ojos de Diego. Tal vez no se aprecie demasiado en las fotografías, pero si se ve reflejado mejor en el video.



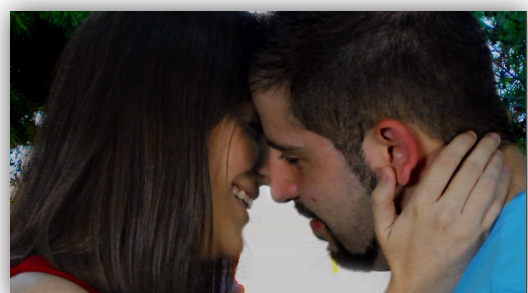
Imagen sin retocar



Imagen retocada

- **Plano 6 y 7:** los protagonistas se besan. Como los actores no quisieron besarse y era una exigencia del guión se tuvo que manipular la imagen para realizar el beso. De esta forma, se grabó en croma a los actores mientras se acercaban, como si se fuesen a besar. Se sustituyó el croma por una fotografía que se realizó en la localización. Justo en el momento en el que se tendrían que haber dado un beso lo que se realizó fue una copia del video original y se crearon dos máscaras, una recortando a él y otra a ella. Una vez realizados los recortes y utilizando las opciones de posición y rotación se hizo que se juntasen los labios de los personajes. No solo fue necesario modificar la posición y la rotación, sino también la escala, aumentando el tamaño de la imagen,

para así poder mover los cuerpos sin que faltase ninguna trozo de imagen. La unión entre los dos planos se ha realizado mediante el breve flash.



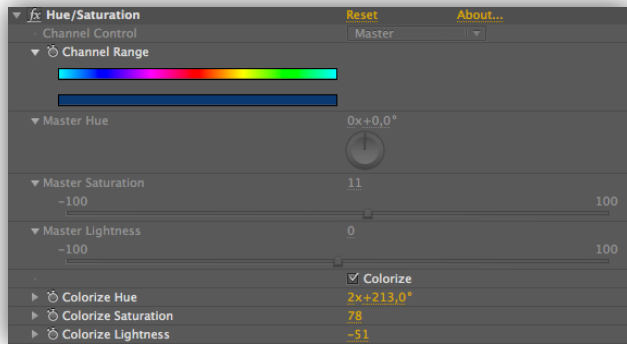
-Plano 9 hasta el final de la secuencia 1: desde este plano vamos a poder observar un retoque en el cielo. Como en el plano 1, el cielo original es prácticamente blanco. Lo que se ha tratado es darle tonos con un azul bastante saturado para darle más viveza y más alegría a los planos. Para conseguir esto, se han utilizado dos opciones, una de ellas es copiar el video y realizar una máscara sobre la zona y dentro de la herramienta tono y saturación, en la opción colorear darle un tono azul. Aquí tenemos un ejemplo, incluyendo los parámetros de la opción colorear:



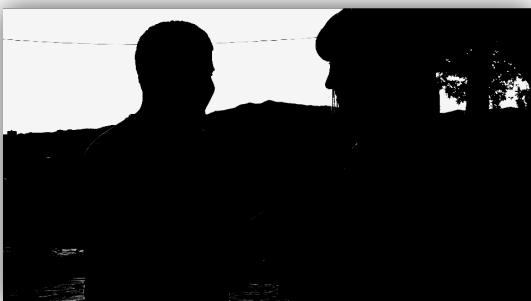
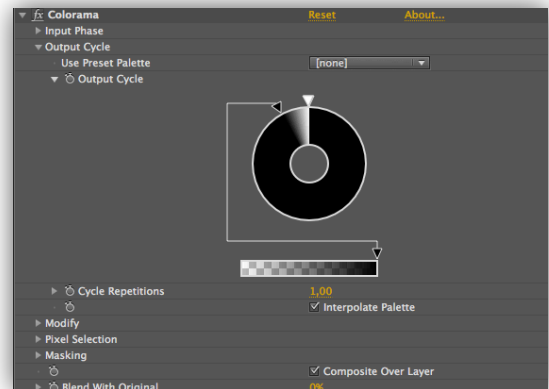
Imagen sin retocar



Imagen retocada



Otra opción ha sido utilizar la herramienta *Colorama* para eliminar el cielo. Para conseguir este efecto lo que se ha hecho ha sido tener tres copias del video y sobre la primera aplicar el efecto de *Colorama*. Dentro de esta herramienta en la opción *Output Cycle* se elige la opción *Ramp Grey* de forma que se trabaja sobre una escala de grises. Cuando se encontró el punto exacto para la eliminación del cielo, solo hubo que activar la opción *Luma Luminance Matte* y desactivar el tercer video. Así el cielo blanquecino desapareció y se puso el cielo nuevo, en este caso un cielo nublado y azulado, para seguir con la continuidad con los tonos de este color.



Además, se han realizado máscaras en las zonas de las montañas para así contrastar más el fondo con la figura de los personajes. En general, a partir del

retoque de color se ha querido conseguir un mayor contraste entre el fondo y la figura de los personajes y para esto también se le ha dado mayor saturación a la imagen en general.

Efectos en general

Máscaras

Las máscaras han sido un recurso muy utilizado en varios sentidos, ya no solo para recortar y seleccionar partes de la imagen y excluir otras, sino también para oscurecer o iluminar partes del encuadre. Más que oscurecer ha servido para iluminar, y esto ha sido debido a que al darle tanto contraste y saturación a la imagen, en muchas ocasiones los rostros de los personajes quedaban muy oscurecidos. Por tanto, era necesario trabajar la iluminación dado que en ningún momento se quería obtener una imagen oscura. Era muy importante mantener a los personajes bien iluminados.

Etalonaje

En este cortometraje se ha trabajado mucho el color de la imagen, sobretodo para conseguir una homogeneidad entre diferentes planos que aunque se encuentren dentro de la misma secuencia se han grabado en entornos diferentes (croma o exterior) y por tanto la iluminación y el color de la imagen eran diferentes. También ha sido necesario para dar una continuidad en cuanto al color durante todas las secuencias. De todas formas, podemos encontrar una diferenciación entre el trabajo de corrección de color. Por un parte, encontramos las secuencias del hospital en las que se le ha tratado de dar un tono blanco-azul. Para eso se ha creado un filtro azulado para contrarrestar con los tonos cálidos que tenía el video original. Además, se ha trabajado la pared con máscaras para darle más iluminación y conseguir un ambiente mas blanquecino en la habitación. Por otra parte, en las secuencias pertenecientes al cielo se quería conseguir un efecto completamente contrario. Se quería dar vida a la imagen y para eso se ha trabajado con el contraste, la iluminación y la saturación de los diferentes planos. Así se le ha dado más viveza hasta el punto que por ejemplo en el caso del cielo parece que en alguna ocasión tenga vida propia. Además, se contaba con la ventaja de que los planos ya poseían cierta calidez, la cual ha sido incrementada al aplicar los efectos aquí comentados.

También se ha tenido que trabajar con la herramienta curvas para hacer coincidir el color dado que en algunas ocasiones la imagen tenía un tono demasiado rojizo y en otras un tono un tanto verde.



Imagen sin retocar



Imagen retocada



Imagen sin retocar



Imagen retocada

Objetos 3D

Para la creación de un mundo para los dos también se ha utilizado un software donde se podrían crear objetos en 3D, el Autodesk Maya. El motivo del uso de este programa es porque había un momento en el cortometraje en que se quería manipular los objetos de una cena, y para eso estos debían ser creados. De esta forma, con el software recién mencionado se modelaron diferentes elementos. El problema del uso de estos programas es que se plantea una dificultad para después poder introducirlos en el After Effects. En este caso se resolvió exportando los objetos de Maya en el formato .obj e importarlos en Photoshop, otro programa de Adobe. Aquí simplemente se tenía que guardar el archivo en otro formato, el formato .psd para así poder trabajar con ellos dentro de nuestro software de edición vertical. Una vez importados los elementos en el After Effects se creaba una composición con



cada uno de ellos y sus diferentes capas, donde los objetos 3D podían ser manipulados y también introducidos en otras composiciones.

Croma

En muchos de los efectos que se querían realizar en el sueño era necesario el uso del croma. Así se ha conseguido hacer levitar a Diego y mover la moto por diferentes paisajes tanto en la secuencia 2 como en la 4. Lo único que hay que hacer para conseguir un buen croma es preparar bien su iluminación durante el rodaje. Cuanto mejor preparado lo tengas desde su grabación más fácil será para manipularlo en la creación de cualquier efecto. Aunque también es cierto que en postproducción se puede solucionar, eso si con mucho trabajo, un croma mal realizado.

De esta manera, las imágenes grabadas sobre verde se importaron en el After Effects y desde la herramienta Keyligh se eliminó el fondo verde para después poder incorporar un fondo nuevo y hacer que nuestros protagonistas estén en lugares en los que en verdad nunca han estado. Hay que destacar que para que ambas imágenes estén integradas hay que realizar un gran trabajo para igualar la iluminación y el color de ambas y que queden fusionadas como si se tratase de una solo.



Ahora vamos a proceder al análisis de símbolos de algunos elementos que aparecen en el cortometraje. Cada imagen tiene un significado más allá del que nosotros queramos darle. Sobretudo, cuando nos encontramos en el mundo onírico, una vez nos despertamos, intentamos buscar un significado a todo aquello que hemos visto en él. Incluso, hay muchos libros escritos que intentan descifrar los significados de los sueños. Con esto podríamos decir que nada está ahí por estar, cada elemento tiene su significado. Por tanto, este cortometraje está cargado de símbolos que tendrán un significado, algunos de los cuales veremos a continuación.

La playa o el mar representa los aspectos irracionales, inestables y emocionales de su persona. La playa es un sitio de transición entre lo físico (lo material) y lo espiritual. Si sueña, que está en la playa mirando el mar, quiere decir que posiblemente van a ocurrir cambios importantes en su vida. Por otro lado, tal vez está en una fase de adaptación y aceptación de cambios que han tenido lugar en su vida. Si relacionamos estos datos con el cortometraje, podríamos afirmar que Diego, el encargado de construir los sueños, y por tanto, el responsable de la aparición del mar, se encuentra en un estado de inestabilidad emocional. El joven se encuentra en coma y llega a aferrarse demasiado a ese mundo que no es real, por tanto, se encuentra en esa fase de adaptación y aceptación de los cambios. También podríamos decir que se encuentra en un proceso de transición entre lo físico y lo espiritual, ya que ha dejado abandonado su cuerpo en una cama viviendo solamente en espíritu.

Es importante destacar que normalmente las playas que encontramos en cualquier producto audiovisual son de arena, pero en este caso no es así. Esta playa es de piedra, material que predomina en la composición de muchos de los planos. La piedra tiene un fuerte simbolismo y transmite un mensaje importante, ya que desde la antigüedad y para diferentes culturas, las piedras han sido portadoras de mensajes o han estado cargadas de un simbolismo importante. Ver piedras en su sueño, simbolizan la fuerza, la unidad y sus creencias inamovibles. Algunas piedras pueden indicarle sus principios morales, su capacidad de juzgar o de avergonzarse por algo. Además, soñar que ve piedras en la calle o en un camino, significa que se encontrará con muchas trabas y obstáculos en su futuro próximo, y los jóvenes andan sobre un camino de piedras, lo que nos quiere decir que existen bastantes obstáculos para que Daniela pueda conseguir que Diego despierte. La fuerza y la unidad también la encontramos, ya que a pesar de todo su relación es fuerte y Daniela no se da por vencida y regresa una y otra vez a encontrarse con su novio en el mundo onírico y tratar de convencerle para que despierte.

Por otra parte, en el sueño encontramos una cena. Soñar que está cenando acompañado, significa que le gusta la compañía y que debe reflexionar sobre experiencias pasadas. Es de lógica que a Diego le guste estar acompañado. Permanece constantemente en un mundo en el que solo está él, y en el que disfruta de la compañía de Daniela solo cuando ella duerme, mientras tanto el joven la espera. También es cierto que en el cortometraje se plantea una reflexión, el tiene que ver si lo que le conviene es permanecer en el mundo de los sueños, o despertar, y así no conformarse con ver a su novia en sueños. Para eso la mejor

manera es recordando experiencias pasadas, y eso es lo que pasa mientras ve la fotografía. Los recuerdos son la mejor forma de hacer que Diego abra los ojos y no se aferre a ese mundo.

Un elemento que aparece bastante en el sueño es la moto. Una moto tiene distintos significados. Por una parte, si lleva una moto en su sueño, es un símbolo de su deseo de más libertad. Tal vez intenta librarse de alguna responsabilidad en su vida real. Una moto en los sueños también simboliza la sexualidad. Además, soñar que ve o que conduce una motocicleta o scooter, significa que está disfrutando de la vida y de su posición de poder. Y es esto lo que le ocurre a Diego y es el verdadero motivo por el que no quiere despertar. El joven está en un mundo en el que es completamente libre para hacer lo que él quiera. No hay normas, es el quien decide y quien construye todo. Diego, está disfrutando como nunca antes lo había hecho, el tiene el poder y mientras siga disfrutando de la compañía de Daniela no tiene nada que perder, todo lo contrario.

En el inicio del cortometraje y hasta que llegan a la playa podemos encontrar como siempre hay árboles alrededor de los jóvenes. Si los árboles están en flor, es augurio de un periodo de suerte y felicidad. Y aunque en el sueño no encontremos ningún fruto en los árboles, éstos están llenos de vida por los tonos que se le han dado en postproducción, justo un tono más vivo cuando aparece Daniela. Y es justo en ese momento cuando Diego vuelve a estar feliz. Además, tiene la suerte de que ella siempre regrese.

En el paisaje no solo encontramos los árboles, sino que abundan cielos llenos de color y viveza. Lo que ocurre es que siempre encontramos nubes en él, no es un cielo claro y soleado. Así, si está nublado anuncia próximas dificultades y preocupaciones. Estas preocupaciones no son propias de nuestra protagonista, sino es Daniela quien se las crea al pedirle que despierte. Además, si nos damos cuenta cuando la joven no esta en el sueño el cielo está repleto de nubes, esto es porque cuando la chica se va Diego siempre tiene miedo de que no regrese.

Por otra parte, dentro del sueño encontramos a Diego levitando. Soñar que está levitando, significa que inesperadamente vivirá momentos de placer y gozará de muy buena salud. Tal vez con esto podamos interpretar un final feliz, aunque en verdad no se nos desvele si despierta o no.

Un mundo para los dos ha sido un escenario donde representar el mundo onírico, un universo sin leyes, sin límites, un mundo fascinante del cual he aprendido gracias a este trabajo. En muchas ocasiones, al estar tan acostumbrados a algo no nos percatamos de su complejidad, simplemente lo aceptamos como tal sin pensar el porqué de las cosas. Esto es lo que ocurre con los sueños. Desde que nacemos soñamos a diario. Estamos tan acostumbrados a soñar que asimilamos todo lo que vemos en ellos como algo normal, sin preguntarnos el motivo real de su origen. Nos dejamos llevar por ellos y al despertar hacemos borrón y cuenta nueva, pero nuestro yo onírico siempre permanece con nosotros, aunque no estemos en un sueño constante como nuestro protagonista.

Por tanto, se puede decir que ha sido interesante que parte del trabajo tratase sobre los sueños. Al saber más sobre este mundo se tiene la oportunidad de analizar aquello que nuestra mente elabora mientras dormimos. Es una forma de conocernos más a nosotros mismos mediante un análisis de nuestro subconsciente. Además, en el audiovisual, es interesante jugar a poder construir un mundo donde tu eliges todo aquello que es posible. Tal vez sea este el motivo por el cual los sueños son un tema tan tratado en el cine, dado que permite dar mucho juego a la imaginación de directores y guionistas a quienes les apasiona crear.

En mi caso ha resultado interesante y divertido poder construir un universo onírico como el de *Un mundo para los dos*, no solo por todo lo aprendido respecto a los sueños, sino también porque ha sido la primera vez que me he enfrentado a la realización de un proyecto de esta envergadura. Normalmente, cualquier proyecto que había realizado había sido en grupo, o si había sido individual era algo mucho más breve. Con este trabajo me enfrentaba al reto de realizar un cortometraje yo sola, sin ayuda de nadie, solo de alguien que se ofreciese a interpretar. Con esto he comprobado, como tantas veces había escuchado, que cualquier tipo de proyecto audiovisual es un trabajo en equipo, donde cada uno tiene su propio rol del cual se encarga. Resulta muy ambicioso querer ocuparse de varios roles de un producto audiovisual, y aunque no sea imposible si que es dificultoso.

Aunque es cierto que a lo largo del desarrollo de este trabajo me he encontrado con algún que otro reto que dificultaba el seguimiento del proyecto, tengo que decir que no ha sido ningún impedimento para su desarrollo. De esas pequeñas dificultades que surgen es de donde se aprende a no cometer el mismo error la próxima vez y adquirir mayor experiencia. Es una forma de aprender a afrontar los inconvenientes y no darte por vencido por mucho que a veces parezca imposible seguir con un proyecto. Podríamos decir que es un autoaprendizaje.

No me parece oportuno comentar los inconvenientes que hayan podido surgir en las diferentes fases de realización del cortometraje, no porque no sepa reconocer mis errores sino porque considero que si se ha sabido resolverlos o continuar sabiendo que aún persistían, éstos dejan de ser inconvenientes para convertirse en lecciones y aprendizajes. Aprender es lo que hacemos cuando nos enfrentamos a cualquier proyecto y en mi caso no solo he aprendido a enfrentarme a las dificultades como acabo de comentar, sino también he adquirido más conocimientos y mayor fluidez con respecto a la edición de efectos digitales. Por tanto, en mi opinión se podría decir que este proyecto me ha servido para comprobar mis limitaciones, para aprender a trabajar con ellas y para mejorar las cosas que ya sabía hacer.

Lo que ocurre al trabajar la edición y la creación de efectos, en este caso de un cortometraje, es que siempre puedes encontrar cosas nuevas que retocar, un efecto más que añadir, un plano que sustituir, una corrección, incluso desmontar todo el cortometraje y empezar a editar otro con los mismos planos y conseguir un resultado final completamente diferente. Así podríamos decir que tal vez no esté dicha la última palabra y que es posible que continuamos construyendo *Un mundo para los dos*.

BIBLIOGRAFÍA

- *Composición Chroma Key: una guía práctica para vídeo y cine*, John Jackman Andoaín, Guipúzcoa : Escuela de Cine y Vídeo D.L. 2007
- *Efectos digitales en cine y vídeo*, Steve Wright Escuela de Cine y Vídeo Andoaín, Guipúzcoa Andoaín : Escuela de Cine y Vídeo 2003
- *El cine ha muerto, larga vida al cine : pasado, presente y futuro de la postproducción*, Lara, Antonio Madrid : T&B Editores , 2005
- *Montaje y postproducción*, Mcgrath, Declan Barcelona: Océano , 2001
- *Nuevas tecnologías aplicadas a la postproducción cinematográfica*, Case, Dominic Andoaín : Escuela de Cine y Vídeo, 2003
- *Postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*, Tesis Doctoral de Agustín Rubio Alcover
- *Postproducción en alta definición : edición y finalización del vídeo en HD*, Browne, Steven E. Andoaín : Escuela de cine y vídeo , 2008

FILMOGRAFÍA

- *El gabinete del Doctor Caligari (Das Kabinett des Dr. Caligari)*. 1920.
- *Recuerda (Spellbound)*. 1945.
- *Más allá de los sueños (What Dreams May Come)*. 1998.
- *Mullholland drive*. 2001.
- *Despertando a la vida (Waking Life)*. 2001.
- *La celda (The cell)*. 2000.
- *Matrix (The Matrix)*. 1999.
- *Origen (Inception)*. 2010.
- *Abre los ojos (Abre los ojos)*. 1997.
- *(Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland)*. 2010.
- *Pesadilla en Elm Street el origen (A Nightmare on Elm Street)*. 2010.
- *La ciencia del sueño (La science des rêves)*. 2006.
- *Más allá de los sueños. Bedtime stories*. 2008.
- *3 metros sobre el cielo. 3 metros sobre el cielo*. 2010.

RECURSOS EN LINEA

<http://onironautas.org/>

<http://www.muyinteresante.es/el-universo-de-los-suenos>

www.muyinteresante.es/icomofuncionan-los-suenos-lucidos

<http://www.muyinteresante.es/ies-posible-percibir-olores-en-el-sueno>

<http://www.muyinteresante.es/por-que-unos-duermen-a-pesar-del-ruido-y-otros-se-despiertan-con-el-vuelo-de-una-mosca/imprimir>

BANDA SONORA

La banda sonora utilizada para el cortometraje es la canción Maestro que forma parte de la banda sonora de la película *The Holidays (2006)*, cuyo compositor es Hans Zimmer.