

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCUELA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“A TRAVÉS DE LA PANTALLA”

El cine desde dentro del propio cine: autores que muestran el proceso de construcción de la obra audiovisual

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autor: **Noemí León Albert**

Director: **Carlos Manuel García Miragall**

Gandía, septiembre de 2012

RESUMEN

El objetivo de esta Tesina es analizar este cine visto desde dentro del propio cine. En primer lugar comentaré el estándar de cine existente actualmente, basado en la creación de una ilusión de realidad, una objetividad ficticia, que absorbe al espectador. En contraposición, mostraré una manera de hacer cine totalmente diferente, donde se evidencia que tras las imágenes rodadas hay un proceso de manipulación técnica. Para ello haré un recorrido por películas que han tratado el cine de esta manera tan diferente, desde los inicios, como *El Hombre de la Cámara* de Dziga Vértov (1929) hasta el cine experimental actual, como *Steps*, de Zbigniew Rybczynski (1987).

Para poner en práctica esta manera de concebir el cine, mi proyecto consiste en un cortometraje en el cual un personaje entra dentro de la televisión, metiéndose dentro de este montaje, de esta manipulación técnica, y viviéndola desde dentro. Así, el protagonista hará un recorrido por un *zapping* de películas que han sido famosas a lo largo de la historia del cine, pero no como un mero espectador, sino viviéndolas desde dentro y siendo partícipe de las historias que en ellas se cuentan.

Este corto quiere reflejar diversas cosas que abordaré en esta Tesina: por una parte, reflejar la absorción que el cine hace del espectador, haciéndole partícipe de la propia película, como si de una realidad se tratara, escondiendo cualquier tipo de evidencia del montaje y manipulación técnica que sufren las imágenes. Y, por otra parte, hacer evidente que este montaje existe, sobreponiendo a través de técnicas como el croma key y la rotoscopia, al protagonista dentro de las secuencias de las diversas películas.

Conceptos clave: ilusión de realidad, manipulación técnica, espectador, croma key, rotoscopia.

ABSTRACT

The objective of this Thesis is to analyse the cinema from inside the cinema itself. In the first place I'll comment the actual cinema standard, based in the creation of a reality illusion, a fictitious objectivity, which absorbs the spectator. Instead, I'll show a completely different way of making a cinema film, where it's evident that, behind the filmed scenes, there's a technical manipulation process. For that, I'll make a way through movies that have dealt with the cinema in this completely different ways, from the beginning, like *The Man with the Movie Camera*, by Dziga Vértov (1929), to the actual experimental cinema, like *Steps*, by Zbigniew Rybczynski (1987).

To test this way of seeing the cinema, my project consists in a short film, in which the character enters inside the own television, inside the mounting process, the technical manipulation, and living it from inside. Like this, the protagonist will make a way through a zapping of different movies that have been famous through the history of the cinema, but not like a spectator, but living them from inside, and participating in the stories told in them.

This short film wants to show different things that I will explain further in this Thesis: on one side, to reflect the absorption produced on the spectators by the cinema, hiding any kind of mounting process or technical manipulation suffered by the images. And, on the other side, to make evident the existence of a mounting process, superimposing through technics like the chroma key and the rotoscoping, the protagonist inside the scenes of several different movies.

Key Concepts: reality illusion, technical manipulation, spectator, chroma key, Rotoscopy.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	Pág. 5
1.1 Justificación e interés del tema	Pág. 5
1.2 Objetivos	Pág. 6
1.3 Metodología	Pág. 7
1.4 Descripción de los capítulos	Pág. 7
2. CONTEXTUALIZACIÓN Y ANTECEDENTES	Pág. 9
2.1 La ilusión de realidad frente a la muestra del proceso técnico	Pág. 10
2.2 Autores que muestran la manipulación técnica de las imágenes	Pág. 10
2.2.1 La visión de Dziga Vértov	Pág. 10
2.2.2 El montaje experimental de Jean-Luc Godard	Pág. 12
2.2.3 La experimentación de Zbigniew Rybczynski	Pág. 13
2.2.4 El triunfo de The Artist	Pág. 15
2.3 Conclusiones	Pág. 16
3. EL PROCESO DE CREACIÓN DE “A TRAVÉS DE LA PANTALLA”	Pág. 19
3.1 Reproducción	Pág. 19
3.1.1 Idea original	Pág. 19

3.1.2	Elección de las secuencias	
	Pág. 20	
3.1.3	Guion literario	Pág. 24
3.1.4	Guion técnico	Pág. 30
3.1.5	Story Board	Pág. 48
3.1.6	Búsqueda de localizaciones	Pág. 48
3.1.7	Plan de rodaje	Pág. 48
3.2	Rodaje	Pág. 49
3.2.1	La importancia del story board	Pág. 50
3.2.2	La coordinación de los movimientos	Pág. 50
3.2.3	Enfocando siempre hacia la postproducción	Pág. 51
3.2.4	Material utilizado	Pág. 52
3.3	Postproducción	Pág. 53
3.3.1	Desglose por secuencias	Pág. 54
3.3.2	Montaje	Pág. 70
3.3.3	Sonorización	Pág. 70
4.	CONCLUSIÓN	Pág. 72
5.	BIBLIOGRAFÍA	Pág. 74
6.	ANEXO I	Pág. 77
7.	ANEXO II	Pág. 87

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación e interés del tema

Esta memoria se realiza como Tesina final del Máster de Postproducción Digital de la Universidad Politécnica de Valencia, y consta de quince créditos ECTS. La Tesina a realizar se encuadra dentro del tipo 3 según la normativa de elaboración de las mismas: “*desarrollo de una pieza audiovisual, cuya realización esté contextualizada teóricamente*”.

Desde siempre, se ha intentado mostrar el cine intentando ocultar la manipulación técnica de la realidad que es inherente en el propio cine. Se muestra la película como parte de la realidad, para que el espectador se inmiscuya de tal manera que en ningún momento piense que detrás de esas imágenes hay todo un equipo que las ha filmado, retocado, y montado para contar la historia que el director pensó contar, desde un principio, a través de ellas. Sin embargo, ha habido directores a lo largo de la historia del cine que han querido romper con este estereotipo. Para ello han decidido darle la vuelta a esta manera de concebir el cine, mostrando esa manipulación técnica, es decir, ofreciendo el cine desde otro punto de vista, el cine visto desde dentro del propio cine.

En resumen, el objetivo de mi Tesina es analizar este cine visto desde dentro del propio cine. Haré un recorrido por películas que han tratado el cine de esta manera tan diferente, desde los inicios, como *El Hombre de la Cámara* de Dziga Vértov (1929) hasta el cine experimental actual, como *Steps*, de Zbigniew Rybczynski (1987).

Para poner en práctica esta manera de concebir el cine, mi proyecto consiste en un cortometraje en el cual un personaje entra dentro de la televisión, metiéndose dentro de este montaje, de esta manipulación técnica, y viviéndola desde dentro.

Este corto quiere reflejar diversas cosas que abordaré en esta Tesina: por una parte, reflejar la absorción que el cine hace del espectador, haciéndole

partícipe de la propia película, como si de una realidad se tratara, escondiendo cualquier tipo de evidencia del montaje y manipulación técnica que sufren las imágenes. Y, por otra parte, hacer evidente que este montaje existe, sobreponiendo a través de técnicas como el croma key¹ y la rotoscopia², al protagonista dentro de las secuencias de las diversas películas.

1.2 Objetivos

Los objetivos principales que se pretenden alcanzar con este trabajo son tanto teóricos como prácticos. Se podrían resumir en los siguientes puntos:

- Analizar el estándar de cine actual, en el que prima recrear la realidad sin evidenciar en ningún momento que existe un proceso de manipulación de las imágenes detrás de la película.
- Compararlo con diversos ejemplos de autores que han optado por hacer un cine más experimental, donde sí se evidencia, e incluso se muestra en ciertos casos, este proceso técnico.
- Realizar un cortometraje donde la postproducción tenga mucho peso.
- Aplicar todo lo aprendido en materia de postproducción, especialmente el croma key, la rotoscopia, la integración mediante corrección de color, el matte painting³ y las opciones de 3D de After Effects.

¹ Técnica consistente en extraer un color de una imagen, generalmente verde o azul, para colocar en su lugar una imagen o un vídeo.

² Técnica consistente en recortar manualmente frame a frame parte de un vídeo para componer con varias capas

³ Técnica consistente en la integración de varias imágenes o vídeos dentro de una misma secuencia, normalmente para construir un escenario.

1.3 Metodología

Como he explicado anteriormente, en esta tesina se distinguen claramente dos líneas de trabajo:

La primera adopta un enfoque teórico para llevar a cabo un estudio en el que pretende analizar el estándar de cine existente, en el que la base es absorber al espectador con una gran dosis de realismo, y contraponerlo con un tipo de cine más experimental, en el que se muestra o se evidencia el proceso técnico que existe tras éste. Para ello analizaré varias películas de este género, para posteriormente sacar conclusiones.

La segunda y principal, es completamente práctica y carga con todo el peso específico de la Tesina. Consiste en la realización de un cortometraje, pasando por todos los procesos de creación de una obra audiovisual: preproducción, producción y postproducción. Los dos primeros están supeditados al tercero, como ya he explicado anteriormente, ya que desde la idea inicial he querido darle más peso a la postproducción, por razones obvias. Así pues, pretendo poner en práctica todo lo aprendido en el Máster en materia de postproducción. Desde el principio, el decidir grabar la mayoría de planos en croma key, y la base del corto, que es la integración del personaje dentro de películas completamente diferentes, hace que la postproducción sea el proceso más importante en la realización de este cortometraje.

1.4 Descripción de los capítulos

A continuación explicaré sintéticamente el contenido de cada uno de los apartados de este trabajo.

Tras esta introducción, encontramos la parte más teórica de la tesina, titulada “Contextualización y antecedentes”. En este apartado, analizaré desde una clave teórica las bases en las que se encuadra el cortometraje propuesto.

El tercer punto será el que se corresponda con la parte práctica, “El proceso de creación de *A Través de la Pantalla*”. Es el punto clave de esta

Tesina, y por tanto el más largo. En él se detallan todos los procesos de creación del cortometraje, pasando por la preproducción, el rodaje, y el más importante, la postproducción.

En cuarto lugar encontramos el apartado de las conclusiones, donde se explicarán las conclusiones que he podido extraer de la realización de este proyecto. Posteriormente, en el apartado de la bibliografía, enumeraré las referencias consultadas.

Finalmente, he añadido dos anexos. En el primero he incluido el story board del cortometraje realizado, y en el segundo la carátula del DVD.

2. CONTEXTUALIZACIÓN Y ANTECEDENTES

2.1 La ilusión de realidad frente a la muestra del proceso técnico

Desde sus inicios el cine ha buscado representar la realidad. Ya desde los hermanos Lumière, se pretendía mostrar de manera objetiva el mundo, colocando la cámara y que ésta grabara lo que nuestros ojos veían, poder mostrar la realidad al mundo. Sin embargo, el propio hecho de encuadrar una secuencia ya está restando objetividad a la misma, puesto que se está dejando parte de “realidad” fuera de este encuadre.

A medida que el cine fue avanzando y creciendo, algunas corrientes buscaron manipular técnicamente estas imágenes obtenidas en el rodaje y realizar un montaje para mostrar la historia tal cual la habían concebido sus directores: mostrar diversos puntos de vista, detenerse más en ciertos aspectos y pasar otros más banales o menos interesantes por alto, etc. Esto es, crear una ilusión de realidad en la que el espectador se implica de tal manera en la película que realmente parece que está viviendo la historia que se cuenta en el filme, viéndolo incluso desde los ojos del propio protagonista.

Así pues, cada vez más, el estándar de cine fue encaminándose hacia esta “ilusión de realidad”. Aunque se quiera contar una historia inventada, incluso historias fantásticas con personajes y poderes ficticios, inexistentes en el mundo real, siempre se muestra, mediante la postproducción, de tal manera que parezca una realidad indiscutible, en la que el espectador toma el papel protagonista y vive tan de cerca esta historia como si la estuviera viviendo él mismo. Actualmente, esta ilusión de realidad, con la tecnología 3D ya se ha llevado al extremo, donde el espectador puede “adentrarse” dentro de esta película, sentirse partícipe y vivir en sus propias carnes lo que en ella se cuenta.

Sin embargo, pese a ser ésta la manera de hacer cine más extendida, ya desde los inicios del cine otras corrientes buscaron manipular las imágenes obtenidas en el rodaje, experimentar con éste, evidenciar que detrás de estas películas había todo un proceso técnico, e incluso en ciertas ocasiones,

mostrarlo. En el próximo punto, analizaré algunos de estos autores y sus películas más famosas, haciendo un recorrido histórico de esta “otra manera de hacer cine”, que pese a que en la actualidad este tipo de cine está más apartado y sea prácticamente invisible.

2.2 Autores que muestran la manipulación técnica de las imágenes

2.2.1 La visión de Dziga Vértov

Dziga Vértov fue un director de cine que podemos encuadrar dentro de la corriente del cine soviético. El cine soviético se basa sobre todo en la experimentación. Surgieron así muchos tipos de experimentación con el montaje y el estudio de lo que ello provocaba en el espectador.

En sus primeros filmes, Vértov experimentó con el montaje, ensamblando fragmentos de película sin tener en cuenta su continuidad formal, temporal ni lógica, buscando sobre todo un efecto poético para impactar al espectador.

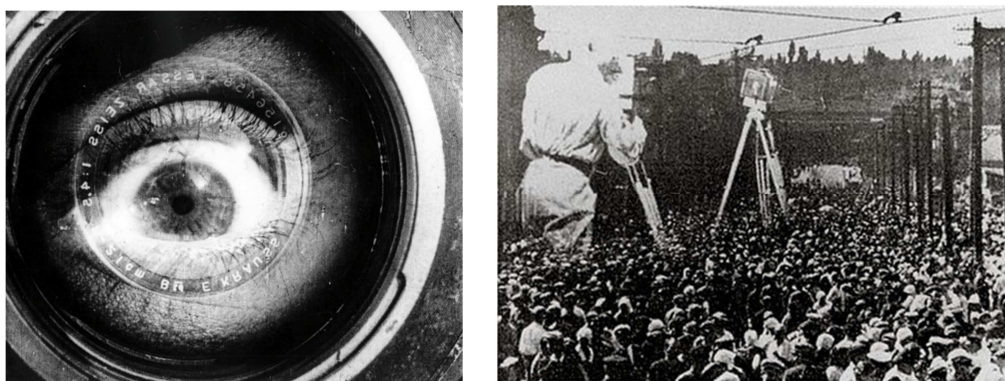
Su teoría del Cine-Ojo se basa en el rechazo de todos los elementos del cine convencional. Sus características principales son:

- Conseguir una objetividad total e integral en la captación de las imágenes.
- Captar las imágenes sin una preparación previa.
- Concepción de que la visión de la cámara es superior a la del ojo humano.
- Rechazo al guion, a la puesta en secuencia, a los decorados, a la iluminación artificial y a los actores profesionales.
- Uso del montaje para unificar los fragmentos extraídos de la realidad.

Su objetivo era captar la "verdad" cinematográfica, montando fragmentos de actualidad de forma que permitieran conocer una verdad más profunda que no puede ser percibida por el ojo. El Cine-Ojo de Vértov es más una actitud filosófica que una proposición técnica, que busca a través del lente del cinematógrafo, captar las acciones de la vida, utilizando los métodos más

sencillos para el rodaje, violando si es preciso, todas las leyes y hábitos que requieren la construcción de un filme (Vértov, 1973).

Basándose en su teoría del Cine-Ojo, Vértov creó una serie de filmes llamados Cine-Verdad, entre los que se encuentra su película más famosa: *El hombre de la cámara* (1929) [1]. Esta película está compuesta de cientos de secuencias de la vida cotidiana en San Petesburgo, donde el nexo común de todas ellas es que muestran a un operador de cámara grabando esta realidad.



[1] Fotogramas de *El hombre de la cámara* (Dziga Vértov, 1929)

En *El hombre de la cámara* Vértov nos muestra cómo la cámara capta fragmentos de la realidad que escapan al ojo humano, y las muestra mediante un montaje muy experimental. Mediante éste, Vértov indaga en el ritmo de la ciudad de San Petersburgo, donde primero vemos un lento y relajante amanecer que, posteriormente, contrastará con el frenético ritmo de la vida urbana. Todo se presenta en continua interacción, configurando el cine como un arte puramente perceptivo. El vertiginoso montaje de todas estas secuencias forma una alegoría que identifica la modernidad urbana y sus contrastes tanto sociales como económicos, con el propio proceso de creación de la obra audiovisual.

Así pues, en ella se muestra todo el proceso de construcción del filme, donde el acto de realización de éste es, al mismo tiempo, el producto acabado. Es decir, Vértov no solo evidencia las herramientas que están detrás de la construcción de la obra audiovisual, sino que las muestra explícitamente y las hace parte de la película.

2.2.2 El montaje experimental de Jean-Luc Godard

Podemos enmarcar a Godard dentro del movimiento de la Nouvelle Vague, un movimiento de cineastas franceses que surgió en los años 50. La Nouvelle Vague nace a través de los críticos y escritores de la revista especializada Cahiers du Cinéma⁴. Se impusieron contra los estándares del cine francés del momento, por lo que establecieron como principio básico en sus películas no sólo la libertad de expresión, sino también libertad técnica en el campo de la producción fílmica (Chabrol, 1999).

Los filmes de Godard están caracterizados tanto por su acidez crítica como por la poesía de sus imágenes. Además, Godard experimenta con el montaje en sus películas. Sobre todo, con *À bout de souffle* (1960) [2] Godard revolucionó la manera de filmar de la época, al utilizar técnicas hasta entonces poco aceptadas, como rodar cámara en mano, utilizar el documenta, o saltar de un plano a otro sin seguir ningún tipo de raccord de dirección o movimiento.

À bout de souffle es considerada un antes y un después en el lenguaje audiovisual, fundamentalmente por dos motivos. Por una parte, el uso de una nueva tecnología, con cámaras más ligeras que permitían hacer largos planos secuencia y grabar con cámara en mano, propició un cambio en la estética al sacar los rodajes a la calle y al impregnar la película de luz natural.



[2] Fotograma de *À bout de soufflé* (Jean-Luc Godard, 1960).

⁴ Revista de cine francesa fundada en 1951. En sus inicios, la mayoría de sus escritores y críticos pertenecían al movimiento de la *Nouvelle Vague*.

Por otra parte, y sobre todo, por su montaje experimental. En *À bout de souffle* el montaje se convirtió en protagonista gracias a los saltos de raccord y de eje, las elipsis y la alternancia de montaje rápido con planos largos. Así, Godard hace visible el corte de planos, ofreciéndonos una nueva manera de hacer cine, que evidencia el uso de la postproducción, la manipulación técnica de las imágenes.

2.2.3 La experimentación de Zbigniew Rybczynski

Zbigniew Rybczynski es un cineasta polaco que ha experimentado mucho con el croma key y la animación. En 1987 creó *Steps* [3], un cortometraje en el que se introduce, mediante croma key, a todo un grupo de turistas norteamericanos dentro de la película *El Acorazado Potemkin*. Estos turistas están literalmente de visita dentro de la película, viviendo lo mismo que vivieron sus personajes, observándolo desde dentro de la propia película, pero a la vez ajenos a lo que ocurre en ella.



[3] Fotograma de *Steps* (Zbigniew Rybczynski, 1987).

Este cortometraje ha sido un referente claro en la realización de mi proyecto. Rybczynski no solo hace evidente que hay un procesado de las imágenes, ya que introduce a gente dentro de una película ya creada y además conocida por todos, sino que además, nos muestra una caricatura del

espectador actual: un espectador que se introduce dentro de la película para vivir lo que viven sus protagonistas, que es absorbido por la pantalla literalmente, y que pasea por dentro de la película, como si de un turista se tratara.

Dejando a un lado *Steps*, debo añadir que Zbigniew Rybczynski ha experimentado siempre con el cine, creando nuevos lenguajes, jugando con la tecnología y con todas las posibilidades que nos ofrece la postproducción. Ha investigado mucho sobre la composición en croma key y ha creado obras audiovisuales magníficas, siempre siguiendo esta línea de experimentación de la postproducción. En 1980 creó *Tango* [4], un cortometraje que le valió un Óscar al mejor cortometraje animado en 1983. En este cortometraje experimentó con la composición multicapa, llegando a juntar en un mismo plano hasta 36 capas, sin que se solape ninguna de ellas. Consigue que 36 personajes distintos convivan en una misma casa sin pisarse, sin coincidir, algo desde luego magnífico.



[4] Fotograma de *Tango* (Zbigniew Rybczynski, 1980).

2.2.4 El triunfo de The Artist

El triunfo de *The Artist* (Michel Hazanavicius, 2011) ha sido muy reciente y muy sonado, por lo que no quería pasar esta película por alto. Dejando a un lado la historia de amor, lo que nos cuenta esta película va mucho más allá.

Por una parte, muestra a través de su historia algo que se extrae de este análisis y que posteriormente trataré en las conclusiones, y es que si no sigues el estándar, si no te adaptas a la corriente dominante, lo más probable es que caigas en el olvido. Irónicamente *The Artist* no sigue la corriente actual, ya que nos encontramos delante de una película muda y en blanco y negro en pleno siglo XXI, pero ha triunfado en todo el mundo, cosa que nos hace reflexionar, y que posteriormente haré en las conclusiones.

Por otra parte, la película nos transporta al otro lado de la producción fílmica, a lo que hay detrás de la película, creando así una historia detrás de la historia que se cuenta en las películas, es decir, viendo el cine desde dentro del propio cine.

Por último, desde una visión más técnica, observamos un fabuloso uso de la postproducción, en este caso sonora, en la secuencia del sueño de George [5]. La película es muda porque muestra la visión de su protagonista, George. Pero cuando éste advierte que el sonido está arrasando, finalmente sueña con él. Y nosotros, como espectadores, vemos –o mejor dicho, escuchamos- una inclusión gradual del sonido en este mundo mudo que ha creado la película. Y nos sorprende casi tanto como al propio protagonista de la película, el de repente escuchar que los objetos suenan al tocarlos. El propio personaje se da cuenta que está siendo protagonista de una película muda, y esto evidencia el uso de una postproducción, de un procesado de las imágenes. No se nos muestra una historia sin más, intentado crear esta ilusión de realidad que absorba al espectador, sino que se exteriorizan los sentimientos del personaje a través del sonido.



[5] Fotograma de *The Artist* (Michel Hazanavicius, 2011).

2.3 Conclusiones

En primer lugar, se observa que desde los inicios del cine podemos encontrar autores que usaron este otro modo de hacer cine. Pero lo que más me ha llamado la atención de este análisis es que, cuando todavía no estaba tan asentado este estándar de crear una “ilusión de realidad” que absorba al espectador, los autores que optaron por “el otro camino”, sí son autores reconocidos, considerados verdaderos maestros, y sus películas no solo se consideran obras maestras sino que además se estudian, como nosotros las hemos estudiado tanto en la carrera como en este Máster. Sin embargo, los autores que actualmente han optado por un camino más experimental, alejándose de este estándar se encuentran con que sus obras no se conocen, no se convierten en superproducciones como las películas de Hollywood.

De esto podemos deducir que en los inicios del cine, al ser éste un nuevo arte, un nuevo método de expresión, todo era válido para un espectador curioso con esta nueva tecnología. Al espectador le gustaba ver cosas nuevas, maneras de hacer cine que jamás había visto, y por tanto, a los directores también les gustaba experimentar con él.

Sin embargo el espectador típico de cine, hoy en día, es un espectador acomodado, que no busca pensar, ni reflexionar sobre un nuevo tipo de cine más experimental, más sensorial, en el que no se muestra una realidad concreta, palpable, sino que juega con las metáforas, con este proceso técnico, con la postproducción.

Así pues, en la actualidad el cine experimental, el que juega con la postproducción, que evidencia este proceso técnico que toda imagen rodada tiene implícitamente por el hecho de haberlo sido, y también de haber sido editada posteriormente, ha quedado en el olvido, es casi invisible. Y me refiero con esto, a que este tipo de películas que se han alejado de este estándar, no las encuentras si no las buscas. Sin embargo, las producciones que siguen la corriente dominante aparecen en la televisión, en los carteles, todos los cines las tienen en sus carteleras. Las otras, relegadas a un segundo plano, solo tiene cabida en cines más alternativos, enfocados a un tipo de espectador que se está perdiendo, ese espectador curioso, que le gusta ver una película que le haga pensar, sentir, descubrir con cada película el alma de su director en ella.

Afortunadamente, triunfos como el de *The Artist*, o la fama adquirida por Rybczynski, sobre todo después de conseguir un Oscar al mejor cortometraje de animación en 1983 por *Tango*, hacen pensar que ese espectador activo todavía existe, y que el cine más experimental todavía tiene cabida en cualquier cartelera y aún tiene mucho futuro por delante. De estos triunfos deducimos que el espectador sí es curioso pero se le tiene que dar la oportunidad de serlo. Con esto quiero decir, que si a una película, por el hecho de desviarse de ese estándar hollywoodiano se la relega a un segundo plano, solamente será vista y admirada por unos cuantos, unos espectadores que van más allá de cine común y buscan un nuevo cine, que rompa con las líneas establecidas y experimenten con todas las posibilidades que nos brinda un arte tan grande como es el cine. Sin embargo, la gran mayoría de los espectadores no suele buscar por sí mismos estas obras, pero si se les da la oportunidad de saborearlas probablemente descubran que este otro camino, esta otra manera de hacer cine, es incluso más atractiva que el sobre explotado estándar de cine al que estamos acostumbrados. Pero para ello se le tiene que dar la oportunidad a la película, al director, y también al espectador, de poder disfrutar de estas obras de una manera más accesible, más cercana.

Y, como conclusión final, me gustaría apuntar que creo realmente que con las nuevas tecnologías el acceso al cine experimental es mucho más fácil y posible que hace unos años. Ahora para llegar al mundo entero ya no se necesita que una productora importante acepte tu proyecto, cosa que

perjudicaba al cine experimental, ya que al no tener apoyo éste nunca veía la luz, o si la veía siempre quedaba oculto entre las sombras. Sin embargo, mediante internet y el fácil acceso a las nuevas tecnologías (actualmente, por ejemplo, no es difícil hacerse con una videocámara que grabe en HD), cualquier director emprendedor puede dar a conocer su obra y compartirla con el resto del mundo de manera directa, sin pasar por el filtro de las grandes productoras. Así, creo fervientemente que esto va a propiciar un aumento significativo del cine experimental, y ello fomentará que en un futuro no muy lejano, este estándar de cine del que hablábamos se rompa, dejando paso a una corriente de experimentación, donde pesará más un cine sensorial, más artístico, en contraposición con este cine en busca de crear una realidad ficticia en la que adormecer al espectador que solo busca ver una historia para entretenerse sin más.

3. EL PROCESO DE CREACIÓN DE “A TRAVÉS DE LA PANTALLA”

3.1 Preproducción

3.1.1 Idea original

Como es obvio, el primer paso a seguir fue concebir la idea del corto. Quería ilustrar con él la absorción que causa el cine en los espectadores, como ya he explicado anteriormente. Muchas ideas rondaron en mi cabeza y todas ellas acabaron puliendo la idea final, que se podría resumir de la siguiente manera:

En la primera secuencia, vemos a un chico haciendo zapping, aburrido, mirando la tele por mirar. De repente, en uno de los cambios de canal se ve exactamente de la misma manera en la televisión, como si fuera un espejo. Se acerca extrañado, y su réplica en la televisión hace lo mismo, hasta que se quedan frente a frente. De repente él desaparece y se mete dentro de la televisión.

Posteriormente el protagonista aparecerá en diversas secuencias de películas, por las que navegará formando parte de las mismas. Las secuencias van cambiando como un zapping, hasta que finalmente él se ve a sí mismo al otro lado de la pantalla, dormido. Empieza a correr hacia allí pero se choca contra el cristal de la pantalla. El protagonista da golpes llamándose a sí mismo hasta que, de repente, se despierta sobresaltado. En la televisión vemos niebla. Encima de la televisión se puede ver en un reloj que es muy tarde ya. Creyendo que todo ha sido un sueño, se levanta del sofá, pero ciertos detalles harán evidente que no ha sido tan solo un sueño.

Finalmente, él apaga la televisión, y vemos apagarse nuestra propia pantalla, dando por finalizado así el corto.

Partiendo de esta idea, he podido reflejar esta absorción del espectador de la que hablaba y, a la vez, poner en práctica todo lo aprendido durante el Máster, cosa que desde el principio tuvo mucho peso, ya que quería realizar un proyecto donde la postproducción fuera el elemento clave.

3.1.2 Elección de las secuencias

Después de la creación de la idea original, faltaba aclarar muchos detalles. Lo primero que me planteé fue qué hacer con las secuencias de televisión. Tenía claro que quería que mi protagonista fuera absorbido por la televisión, pero la pregunta ahora era dónde ponerlo. En un primer momento pensé en representar secuencias típicas que podemos encontrar en las películas actuales para poder mostrar así cómo el protagonista se inmiscuía de tal manera que formaba parte de las mismas. Sin embargo, no me terminó de convencer el hecho de representarlas, así que se me ocurrió “meter” al protagonista dentro de las secuencias de verdad.

He de reconocer que en un principio la idea me asustó, ya que integrar a un personaje dentro de una secuencia ya hecha es algo complicado, no sólo por el hecho de incluirlo en ella y que quede bien, en cuestiones de color y de integración, sino que también debían ser secuencias donde pudiera hacer algún “papel” y no se convirtiera en un simple pegote sobre ellas. Sin embargo la idea me gustó mucho quise concebirla como un reto, el proyecto más grande en materia de postproducción que me he planteado hasta la fecha.

El siguiente paso era elegir qué películas y, dentro de ellas, qué secuencia serviría como localización para mi protagonista. Sinceramente fue un proceso más costoso de lo que yo había concebido en un principio. En primer lugar, quise elegir películas míticas de la historia del cine, secuencias que con un simple vistazo todos pudiéramos llegar a reconocer. El fin de esta elección es que, así, todos podemos recordar qué sentimos en ese momento, cuando las vimos por primera vez, recordar cómo fuimos absorbidos también por la secuencia, de la misma manera que le ocurre al protagonista.

Elegir las películas fue fácil, todos conocemos muchos clásicos del cine, y nos vienen a la cabeza casi instantáneamente. Lo difícil fue encontrar secuencias en las que encajara el protagonista, secuencias con planos más bien abiertos, donde el personaje pudiera aparecer sin estar encajonado en un lado, y no solo eso, sino que también tenían que ser secuencias donde el personaje pudiera “interactuar” de alguna manera en ellas. Tuve que descartar varias de las películas en las que había pensado en un principio, porque no encontré ninguna secuencia que se adecuara a lo que buscaba. Por ejemplo, tuve que descartar películas como *Taxi Driver* o *Requiem por un sueño*, por este motivo. También tuve que escoger, en ciertas películas con alguna “secuencia estrella”, secuencias menos conocidas porque en la secuencia más famosa era imposible encajar al personaje. Por ejemplo, en la mítica secuencia de la ducha en *Psicosis*, era imposible integrar al protagonista, por lo que tuve que elegir otra secuencia, menos conocida. Me gustaría también apuntar, a modo de anécdota, que tuve que descartar la película *Nosferatu*, que me hubiera gustado mucho incluir, porque estaba tan deteriorada que vi imposible poder integrar al personaje dentro. Me decanté entonces por *El Gabinete del Dr. Caligari* que, aunque la imagen también está muy deteriorada, se veía más clara y creí que sería más factible poder integrar al protagonista dentro de ella.

Finalmente, después de un visionado exhaustivo de todas ellas, me decanté por las siguientes:

- *El Gabinete del Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920). Secuencia en la que Francis investiga para descubrir al Dr. Caligari.

Elegí esta secuencia porque, al principio, cuando Francis baja las escaleras, deja unos segundos de primer plano vacío, por lo que me pareció una buena secuencia de inicio, donde el protagonista apareciera de repente, tuviera unos segundos para sorprenderse de estar allí dentro y, rápidamente decidiera seguir a Francis. El plano que le sigue, además, también es un plano muy abierto, por lo que podía incluir al protagonista sin problema. El único problema que se me planteó en un principio, como ya he dicho antes, era si luego en postproducción sería capaz de integrar al personaje en una secuencia con la imagen tan deteriorada.

- *El Acorazado Potemkin* (Sergei M. Eisenstein, 1925). Secuencia de la escalera de Odessa.

Desde el principio quise incluir esta mítica secuencia, una joya de la historia del cine que no quería dejar de incluir en mi cortometraje. Sin embargo, se me planteó un problema, antes incluso de comenzar a hacer la postproducción. El problema era que obligatoriamente el personaje debía bajar escaleras, pero no disponía de una escalera en croma key, por lo que debería simular esta bajada de escaleras en postproducción. Aun sabiendo que quizá finalmente tendría que descartarla, decidí al menos intentarlo y planteármela como un reto.

Decidí simular que el disparo que recibe el niño pequeño, lo recibiera mi personaje, por lo que el montaje original de la secuencia está ligeramente alterado.

- *Tiempos Modernos* (Charles Chaplin, 1936). Secuencia de la cadena de montaje.

Siempre he adorado las películas de Chaplin, y *Tiempos Modernos* es una de mis favoritas. Me gustó desde un principio la idea de incluirlo en la cadena de montaje, y elegí esta secuencia porque a la izquierda del plano quedaba un hueco que, aunque pequeño, me podía servir para incluir al protagonista en la secuencia.

- *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960). Secuencia de la muerte de Arbogast.

Quería incluir alguna película de Hitchcock, y *Psicosis* es mi favorita, aunque supe desde un principio que la mítica secuencia de la ducha estaba totalmente descartada, lógicamente, porque es imposible añadir a nadie más ahí. Sin embargo, la secuencia de la muerte de Arbogast tiene muchos planos abiertos, por lo que decidí elegir esa para incluir a mi protagonista dentro.

- *La Naranja Mecánica* (Stanley Kubrick, 1971). Secuencia de la pelea en el muelle.

Me encanta esta película, por lo que la incluí rápidamente en mi lista de “posibles películas”. Después de visionarla, decidí elegir esta secuencia porque, casualmente, al lado de Alex hay un hueco en el que cabe una persona perfectamente.

- *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980). Secuencia de Wendy en las escaleras.

De la misma manera que me ocurrió con *Psicosis*, en *El Resplandor* también tuve que descartar una secuencia mítica, cuando Johnny rompe con el hacha la puerta del baño y se asoma por el agujero, ya que aquí también era imposible integrar a mi protagonista en ningún sitio, ya que los planos eran muy cerrados. Sin embargo, otra de las secuencias clave de la película, cuando Wendy sube las escaleras de espaldas protegiéndose de Johnny con un bate, era perfecta para incluir a mi protagonista, detrás de Johnny, intentando ayudar a Wendy.

- *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994). Secuencia de “la hamburguesa”.

Esta secuencia, bautizada como la “secuencia de la hamburguesa”, es la secuencia donde Jules y Vincent intentan “dialogar” con un grupo de jóvenes que han robado un maletín. Elegí esta secuencia porque casualmente hay una silla vacía en la mesa donde está sentado uno de los muchachos (Brett), por lo que decidí sentar en ella a mi protagonista, haciéndole así partícipe de este robo.

- *El Padrino* (Francis Ford Coppola, 1972). Secuencia de la muerte de Apolonia.

Desde el principio quise incluir una secuencia de *El Padrino*, y me costó más de lo que creía encontrar una secuencia que cumpliera los requisitos que estaba buscando. Finalmente elegí la secuencia del coche bomba en el que

muere Apolonia, la esposa de Michael, y decidí poner al protagonista intentando alertar a Michael de la bomba que hay en el coche, por lo que el montaje original de la secuencia está ligeramente alterado.

En un principio pensé en ordenar las secuencias cronológicamente, ya que, al ser un zapping, realmente no me importaba cómo empezara o cómo acabara cada secuencia. Sin embargo, decidí poner *El Padrino* la última, ya que finalizaba de una manera perfecta para montarla con la continuación de la historia, como veremos más adelante.

3.1.3 Guion literario

SEC 1. Int./Noche. Salón

Rafa está sentado en el sofá en el salón de su casa, viendo la televisión. El salón está a oscuras, es de noche, y la estancia está únicamente iluminada por la luz de la televisión. Está aburrido, haciendo zapping sin encontrar nada que le apetezca ver. Sobre la televisión hay un reloj que marca las 9 de la noche.

Vemos la televisión cambiar de canales, multitud de programas, películas, anuncios, etc. De repente, en uno de los cambios de canal, Rafa se ve reflejado a sí mismo, como un espejo. Extrañado se queda mirando la pantalla y decide acercarse, de manera cautelosa, pues está algo asustado. Su doble de la pantalla sigue copiando todos sus movimientos, hasta que finalmente ambos se quedan frente a frente de la pantalla. Rafa se arrodilla en el suelo para poder ver bien la televisión, y automáticamente su reflejo hace lo mismo. Ambos pegan las manos al cristal de la pantalla y, de repente, Rafa desaparece, siendo absorbido por la televisión. En la pantalla tan solo queda niebla.

SEC 2. Ext./Día. El Gabinete del Dr. Caligari

De repente Rafa aparece dentro de una secuencia de El Gabinete del Dr. Caligari. Estamos en la secuencia en la que Francis investiga para descubrir al Dr. Caligari y, unos segundos antes de que Rafa aparezca, baja por unas escaleras. Rafa primero está sorprendido, se mira, mira alrededor, intentando comprender qué ha ocurrido. Al ver a Francis bajar las escaleras decide seguirle.

Francis sigue investigando sin percatarse de la presencia de Rafa, que se asoma por detrás de una pared observando qué hace. De repente Francis escucha algo y se gira, ve a Rafa y se dirige hacia él. Rafa se asusta y se va corriendo. Antes de que Francis llegue a su posición, se corta la secuencia a modo de cambio de canal.

SEC 3. Ext./Día. El Acorazado Potemkin

Rafa aparece en la famosa secuencia de la Escalera de Odessa. Mira unos instantes a su alrededor, un poco perdido, hasta comprender qué ocurre. Cuando ve a toda esa gente precipitándose hacia él, bajando las escaleras, instintivamente huye con ellos en la misma dirección. Los cosacos avanzan sin tregua, disparando a la gente, mientras Rafa huye entre la multitud aterrorizada. De repente, un tiro de los cosacos le alcanza, y cae al suelo. Los cosacos se acercan a él y, creyendo que ha llegado su final se acurruca en el suelo. En el momento más crítico, se corta la secuencia y se cambia de canal.

SEC 4. Int./Día. Tiempos Modernos

Rafa se encuentra ahora en una de las secuencias de la cadena de montaje de la película *Tiempos Modernos*. Está junto a Chaplin y otros dos hombres trabajando en la cadena. Él debe pegar un martillazo a la pieza que posteriormente recibirán los otros hombres. De manera cómica, irá siguiendo a Chaplin en sus altibajos en la cadena, hasta que el otro compañero se enfada y

empuja a Chaplin, por lo que Rafa también será empujado y se lo recriminará al hombre que les ha empujado a ambos. En medio de la discusión, la secuencia se corta y se cambia el canal.

SEC 5. Ext./Noche. Psicosis

Rafa aparece ahora en la secuencia de *Psicosis* donde Arbogast va a casa de Norman. Rafa se esconde detrás de la pared que hay antes de entrar al jardín y observa a Arbogast subir las escaleras que van hacia la casa. Cuando ya se ha alejado un poco, decide seguirle.

Al llegar al porche de la casa, Arbogast se dirige hacia la puerta, y Rafa se esconde en un lateral del porche para que no le descubran. Arbogast escucha algo y se gira, pero no ve a Rafa, así que abre la puerta y entra a la casa.

SEC 6. Int./Noche. Psicosis

Arbogast entra a la casa y empieza a subir las escaleras. Rafa entra sigilosamente detrás de él, pero se queda al pie de las escaleras, indeciso de subir o quedarse abajo para no ser descubierto.

De repente, una puerta se abre y Arbogast es acuchillado por Norman, arriba de las escaleras, por lo que éste se precipita moribundo hacia abajo. Al ver esta horrible escena, Rafa se asusta y huye rápidamente, para no ser la siguiente víctima. Mientras Norman acuchilla a Arbogast, se cambia el canal.

SEC 7. Ext./Día. La Naranja Mecánica

Rafa aparece ahora en la secuencia del muelle, de *La Naranja Mecánica*. Va al lado de Alex y sus compañeros, como uno más de ellos, andando a lo largo del muelle en una actitud algo chulesca.

Cuando Alex se gira a pegar a uno de los chicos, empuja a Rafa, que se aparta hacia su izquierda. Cuando el chico cae al agua, la secuencia se corta y cambiamos de canal.

SEC 8. Int./Día El Resplandor

Rafa aparece ahora en la película *El Resplandor*. Aparece detrás de Johnny, y ve que Wendy está en apuros, intentando mantener a raya a Johnny, protegiéndose con un bate de baseball. Johnny no se percató de su presencia, por lo que Rafa hace señas a Wendy para que finja que no ha visto nada y no le delate. Cuando Wendy y Johnny empiezan a subir las escaleras, Rafa decide que es momento de atacar por detrás a Johnny, y pillarle desprevenido, por lo que se aleja un momento a coger algún objeto contundente que le permita dejarle fuera de combate.

Rafa vuelve a aparecer, esta vez armado con una gran sartén. Sube las escaleras hasta situarse estratégicamente detrás de Johnny. Justamente cuando le va a golpear con la sartén en la cabeza, la secuencia se corta y se cambia el canal.

SEC 9. Int./Día. Pulp Fiction

Rafa ahora aparece en la película de *Pulp Fiction*, sentado junto a los chicos a los que Vincent y Jules interrogan por haber robado un maletín. Él está al lado del chico que conversa con Jules, y los mira a ambos, pero sin atreverse a intervenir. En un momento dado, Jules se enfada y dispara al chico acostado en el sofá. Inmediatamente, se asusta muchísimo y mira sobresaltado al otro chico y a Jules, que les “invita” a seguir conversando. De repente, la secuencia se corta, y cambiamos de canal.

SEC 10. Ext./Día. El Padrino

Rafa aparecerá ahora en una secuencia de *El Padrino*, aunque al principio no se le ve a él, sino a Michael. De repente, Michael escucha a Rafa gritar y se gira. Vemos a Rafa, de espaldas, corriendo hacia el coche donde está la novia de Michael, y gritándole desesperadamente que salga del coche. Él ya sabe lo que va a ocurrir. Michael, al principio, se le queda mirando extrañado, sin comprender muy bien qué ocurre. Sin embargo, Rafa grita de nuevo que salga del coche, porque hay una bomba. Automáticamente, Michael lo entiende todo y grita, pero ya es demasiado tarde. La bomba estalla, y tanto Rafa como Michael caen al suelo por la onda expansiva. Vemos el coche arder, y de repente, cambiamos de canal.

SEC 11. Ext./Día. Desierto

Rafa aparece en la misma posición en la que terminó, tumbado en el suelo por la explosión. Sin embargo, ya no está dentro de *El Padrino*, ni dentro de ninguna otra película. Está en un vasto desierto, azotado por una tormenta de arena.

Rafa abre los ojos e intenta incorporarse, todavía magullado por la explosión. Al levantarse observa dónde está, y da vueltas sobre sí mismo intentando decidir a dónde ir. Pero todo es igual, todo es arena y dunas por todas partes, por lo que echa a correr sin rumbo. Después de un buen rato corriendo y sin saber hacia a dónde dirigirse, de repente descubre una luz lejana, un reflejo. Decide ir hacia ella, ya que está perdido.

Al acercarse a la luz, observa que es muy potente, pero cuando sus ojos se acostumbran a ella consigue ver algo que le sorprende: la luz muestra al otro lado una imagen de su salón, con él mismo dormido en el sofá. Sin embargo, hay un cristal en medio, la pantalla de la televisión. Rafa comprende que está al otro lado de la pantalla, y sin saber muy bien cómo poder atravesarla, comienza a gritarse a sí mismo para que su doble al otro lado se despierte.

A medida que Rafa sigue gritando, su voz se vuelve cada vez más reverberada, como en un sueño.

SEC 12. Int./Noche. Salón.

Rafa está dormido en el sofá de su salón. La estancia está igual que al principio, a oscuras, únicamente iluminada por la luz que emite la televisión, que sigue encendida, pero ahora ya no emite ninguna programación, tan solo niebla. El sonido de la niebla inunda toda la habitación.

Rafa despierta súbitamente y mira hacia la televisión. El reloj que hay sobre ella marca las 3 de la madrugada. Se había quedado dormido. Se incorpora torpemente, algo aturdido todavía por el sueño, pero de repente nota algo caer hacia el suelo y mira instintivamente hacia abajo. Bajo sus pies descubre un círculo de arena. Rafa levanta la cabeza sorprendido, sin saber qué pensar.

Vemos la televisión, con niebla constante, y de repente, se apaga, quedando todo a oscuras.

3.1.4 Guion técnico

SEC. 1 Int./Noche. Salón casa. Estamos en un salón de una casa, está oscuro y solamente iluminado por una pequeña lámpara y la luz de la televisión, una televisión antigua, de tubo. Rafa está sentado en el sofá, algo repantigado, con expresión aburrida.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PG	Escorzo de Rafa	Rafa está sentado en el sofá, mirando la TV y cambiando de canal.	Sonido de los canales de TV
P2	PGC (contraplano)	Escorzo de la TV	Vemos la televisión cambiar de canal.	Sonido de los canales de TV
P3	PD del mando	Subjetivo (Rafa)	Mando a distancia y él presionando los botones.	Sonido de los canales de TV
P4	PM	Frontal	Televisión cambiando de canales hasta que de repente, se ve a sí mismo reflejado en la televisión, a modo de espejo.	Sonido de los canales de TV Cuando se ve reflejado, empieza a

				sonar levemente música de intriga
P5	PGC	Frontal	Rafa, extrañado, se levanta del sofá y se va acercando a la televisión	Música de intriga <i>in crescendo</i>
P6	PD de la TV	Frontal	El Rafa de dentro de la televisión sigue copiando sus movimientos, a modo de espejo. Se acerca a la televisión.	Música de intriga <i>in crescendo</i>
P7	PM	Frontal	Rafa, de frente, va acercando las manos a la cámara (como si las estuviera acercando a la pantalla de la televisión).	Música de intriga <i>in crescendo</i>
P8	PM	Escozo de Rafa	Las manos de Rafa y las de su doble de dentro de la televisión se juntan, separadas únicamente por el cristal de la televisión.	Música de intriga <i>in crescendo</i>
P9	PG	Lateral izquierdo	Vemos a Rafa apoyando las manos en el cristal de la televisión, arrodillado, y de repente desaparece. Su reflejo en la pantalla también desaparece, dejando únicamente la pantalla con niebla	Música de intriga en su máximo exponente + Sonido de la niebla de la TV

SEC 2. Ext./Día. El Gabinete del Dr. Caligari. Estamos en la secuencia en la que Francis investiga para descubrir al Dr. Caligari.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PG	Lateral derecho	Francis corre y baja unas escaleras. De repente Rafa aparece por la izquierda del plano, mirando alrededor, algo perdido, pero decide seguir a Francis.	Sonido original de la película
P2	PG	Frontal	Francis se adelanta, y por detrás entre el decorado se asoma Rafa, para ver qué hace. Francis se gira y Rafa se esconde. Cuando Francis se dirige hacia él, cambiamos de canal.	Sonido original de la película

SEC 3. Ext./Día. Acorazado Potemkin. Estamos en la secuencia de la Escalera de Odessa. Todo el mundo está corriendo, huyendo de los cosacos. Rafa está en medio de la multitud.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	GPG	Frontal	Rafa está parado entre la gente, algo confuso, girando la cabeza a un lado y a otro, hasta que, sin comprender muy bien qué ocurre, echa a correr junto con el resto de la gente, escaleras abajo.	Sonido original de la película
P2	PG	*	Se ve el avance de los cosacos.	Sonido original de la película
P3	PG	Contrapicado Lateral derecho	De espaldas, la gente huye escaleras abajo	Sonido original de la película
P4	PG	*	Los cosacos empiezan a disparar.	Sonido original de la película
P5	PGC	Lateral derecho	Rafa sigue bajando las escaleras junto con los demás.	Sonido original de la película

P6	PD	*	Fusiles disparando	Sonido original de la película
P7	PGC	Lateral derecho	Rafa cae al suelo mientras el resto de la gente corre	Sonido original de la película
P8	PGC	*	Cosacos siguen avanzando, escaleras abajo.	Sonido original de la película
P9	PGC	Lateral derecho	Rafa se acurruca tapándose la cabeza con las manos, y de repente cambiamos de canal.	Sonido original de la película

* Secuencia original de la película, por lo que no hace falta grabarla.

SEC 4. Int./Día. Tiempos Modernos. Estamos en la secuencia de la cadena de montaje.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PG	Lateral derecha/ Frontal	<p>Rafa está a la derecha de Chaplin, formando parte de la cadena de montaje. Él debe pegar un martillazo a cada pieza.</p> <p>La secuencia dura 16 segundos. A los 5 segundos, Rafa debe correr hacia su izquierda para alcanzar las piezas. 4 segundos después ha remontado su posición inicial. 3 segundos después vuelve a tener que correr hacia su izquierda, más que antes, y 3 segundos después se deberá apartar hacia su derecha porque el otro compañero empujara a Chaplin y, en consecuencia, él deberá apartarse.</p>	Sonido original de la película

SEC 5. Ext./Noche. Psicosis. Estamos en la secuencia en la que Arbogast va a casa de Norman. Rafa y Arbogast están en el jardín.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PG	Trasera	<p>Arbogast sube las escaleras del jardín. Rafa se asoma por detrás de la casa que se ve en primer plano. Cuando Arbogast ya está un poco lejos, él le sigue.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El plano dura 22 segundos. - La luz entra por la izquierda del plano. 	Sonido original de la película
P2	PG	Lateral derecho (ligeramente contrapicado)	<p>Arbogast llega a la puerta. Rafa aparece por el lado derecho de la secuencia. 10 segundos después, Arbogast se gira, pero Rafa ya se ha agazapado detrás del porche para que no le vea.</p>	Sonido original de la película

SEC 6. Int./Noche. Psicosis. Seguimos en la secuencia en la que Arbogast va a casa de Norman, ahora dentro de la casa.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PM	*	Arbogast abre la puerta.	Sonido original de la película
P2	PM	*	Arbogast avanza hacia la escalera.	Sonido original de la película
P3	PD	*	Pies de Arbogast subiendo la escalera.	Sonido original de la película
P4	P. Conjunto	Frontal picado	Mientras Arbogast sube las escaleras aparece Rafa en un segundo plano, detrás de él, ligeramente agachado.	Sonido original de la película
P5	PD	*	Alguien abre la puerta de arriba	Sonido original de la película
P6	P. Conjunto	Frontal picado	Norman sigue subiendo las escaleras, y Rafa está abajo, en un segundo plano, indeciso de seguirle.	Sonido original de la película

P7	P. Cenital	*	Norman disfrazado de su madre acuchilla a Arbogast	Sonido original de la película
P8	PGC	Frontal picado	Arbogast en PP cae por las escaleras, mientras en un segundo plano Rafa huye hacia la derecha.	Sonido original de la película
P9	PGC	*	Arbogast finalmente cae al suelo y Norman corre a su lado para seguir acuchillándole.	Sonido original de la película
P10	PD cuchillo	*	Plano detalle del cuchillo, bajando súbitamente hacia Arbogast. Al fundir a negro, cambiamos de canal.	Sonido original de la película

* Secuencia original de la película, por lo que no hace falta grabarla.

SEC 7. Ext./Día. La naranja mecánica. Rafa está entre Alex y sus compañeros, andando por el muelle.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PG	Frontal	Rafa anda de frente junto con Alex y sus compañeros. A los 17 seg. Alex se hace a un lado para pegarle a un compañero, en ese momento Rafa se aparta hacia su izquierda, mirando hacia su derecha, sorprendido a la vez que algo enfadado.	Sonido original de la película
P2	PGC	*	Alex empuja a su compañero al agua.	Sonido original de la película
P3	PGC	*	El compañero cae al agua. De repente, cambiamos de canal.	Sonido original de la película

* Secuencia original de la película, por lo que no hace falta grabarla.

SEC 8. Int./Día. El resplandor. Estamos en la secuencia en la que Johnny acorrala a Wendy en las escaleras y ella, armada con un bate, le suplica que no le haga daño.

- La luz entra por la izquierda de la secuencia.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PM	Frontal	Rafa está de frente, detrás de Johnny, con un objeto contundente en una mano, y hacienda señas a Wendy para que finja que no está detrás (dedo índice en los labios, haciendo <i>shhh</i>).	Sonido original de la película
P2	PGC	*	Wendy sube las escaleras de espaldas	Sonido original de la película
P3	PGC	Frontal picado	Rafa sube las escaleras detrás de Johnny, preparándose para darle un golpe en la cabeza. Justo cuando le va a dar el golpe, cambiamos de secuencia.	Sonido original de la película

* Secuencia original de la película, por lo que no hace falta grabarla.

SEC 9. Int./Día. Pulp Fiction. Estamos en la secuencia de la hamburguesa. Rafa está sentado en la silla que queda libre a la derecha del plano, por lo que le veremos su perfil izquierdo.

- La luz entra por la izquierda de la secuencia, por lo que le dará de lleno en la cara.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PG	Lateral izquierda	El chico intenta hablar con Jules, intentando tranquilizar la tensión de la situación. Rafa está en la silla de al lado, mirando sin decir nada. Jules, cabreado, dispara al chico del sofá. En ese momento, los chicos y Rafa se asustan. - 25 seg. hasta que dispara.	Sonido original de la película
P2	PP	*	Jules habla a chico	Sonido original de la película
P3	PM	Lateral izquierda	El chico y, detrás, Rafa, están asustados. De repente, cambiamos de canal.	Sonido original de la película
P4	PP	*	Jules continúa hablando, diciéndole al chico que siga	Sonido original de la película

* Secuencia original de la película, por lo que no hace falta grabarla.

SEC 10. Ext./Día. El Padrino. Estamos en la secuencia en la que la novia de Michael está a punto de ser asesinada por una bomba en su coche.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PM	*	Michael está en el patio y su novia le llama.	Sonido original de la película + Voz de Rafa gritando que salga del coche
P2	PG	Trasera	Contraplano de la novia dentro del coche llamándole. Aparece Rafa en un primer plano, de espaldas a la cámara, corriendo hacia el coche y gritándole que salga.	Sonido original de la película + Voz de Rafa gritando que salga del coche
P3	PM	*	Michael se gira sorprendido por Rafa.	Sonido original de la película + Voz de Rafa gritando que salga del coche
P4	PG	Trasera	Rafa está más cerca del coche y sigue gritándole.	Sonido original de la película + Voz de Rafa gritando que salga del coche

P5	PM	*	Michael comprende que su novia está en peligro y grita también.	Sonido original de la película + Voz de Rafa gritando que salga del coche
P6	PG	Trasera Lateral derecha	De repente el coche explota, tumbando con la onda expansiva a Rafa en el suelo, que se queda inmóvil.	Sonido original de la película + Voz de Rafa gritando que salga del coche
P7	PM	*	La onda expansiva también tumba a Michael	Sonido original de la película + Voz de Rafa gritando que salga del coche
P8	PP	*	Primer plano del coche ardiendo. Cambiamos de canal	Sonido original de la película + Voz de Rafa gritando que salga del coche

* Secuencia original de la película, por lo que no hace falta grabarla.

SEC 11. Ext./Día. Desierto. Rafa aparece en la misma posición que en la secuencia anterior, en el suelo tumbado, pero ahora está en un desierto.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PP	Lateral derecha, a la altura del suelo	Rafa abre los ojos	Sonido de viento
P2	PGC	Lateral derecha	Rafa se levanta del suelo.	Sonido de viento
P3	PM	Lateral derecha	Vemos a Rafa perdido en un desierto, no hay nada más que arena por todas partes	Sonido de viento
P4	PG a PGC	Lateral derecha y hacemos zoom sobra Rafa	Rafa empieza a andar y a dar vueltas sobre sí mismo, intentando saber qué hacer o hacia dónde ir.	Sonido de viento

P5	PGC	Plano subjetivo de Rafa	La cámara se sitúa en los ojos de Rafa. Vemos un brillo a lo lejos.	Sonido de viento
P6	PGC	Trasera	La cámara se sitúa detrás de Rafa, y le vemos correr hacia la luz	Sonido de viento
P7	PGC	Plano subjetivo de Rafa	La cámara se sitúa en los ojos de Rafa. Llegamos a la luz y vemos que es un cristal desde el que se ve a sí mismo en el salón de su casa dormido. Rafa apoya sus manos en el cristal.	Sonido de viento
P8	PM	Trasera	Rafa grita a su doble del otro lado, golpeando el cristal con fuerza. La secuencia funde lentamente a negro.	Sonido de viento + Gritos de Rafa. Su voz se va volviendo cada vez más honda y reverberada (como un sueño)

SEC 12. Int./Noche. Salón de casa. Rafa se ha dormido en el sofá de su casa, viendo la televisión. Está sentado en el sofá, con la cabeza recostada mirando hacia arriba. Ya es tarde y en la televisión solamente hay niebla. La estancia sigue estando oscura, como al principio, solamente iluminada por la televisión.

IMAGEN				SONIDO
PLANO	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN CÁMARA	ACCIÓN	
P1	PP	Cenital	Los ojos de Rafa se abren de golpe, está sentado en el sofá de su salón.	Sonido niebla de la TV
P2	PGC	Frontal (a la altura del sofá)	Se remueve un poco en el sofá, como intentando desentumecerse.	Sonido niebla de la TV
P3	PGC (contraplano)	Frontal	Vemos la televisión, con niebla. Sobre la televisión hay un reloj donde se puede advertir la hora. Las 3 de la mañana.	Sonido niebla de la TV
P4	PGC	Frontal	Rafa se masajea las sienes, cansado, y se levanta. Pero al	Sonido niebla de la TV

			hacerlo nota que algo cae y mira rápidamente hacia el suelo.	
P5	PD zapatillas	Cenital	En las zapatillas y en el suelo podemos ver arena.	Sonido niebla de la TV
P6	PPP Rafa	Frontal	Rafa levanta la cabeza, sorprendido.	Sonido niebla de la TV
P7	PD TV	Frontal	En plano muy cerrado vemos la televisión, con la niebla. Con zoom nos acercamos hasta que solamente se encuadra niebla. La televisión se apaga, y el plano finaliza en negro.	Sonido niebla de la TV

3.1.5 Story Board

El story board fue imprescindible para poder realizar correctamente el rodaje, como explicaré luego en el apartado pertinente. Para ver el story board puede consultar el anexo I.

3.1.6 Búsqueda de localizaciones

Después de imaginar cómo sería cada localización había que buscarlas. La mayoría de los planos debían ser grabados en croma key, por lo que contacté con mi tutor para poder acceder al de la Universidad.

Por otra parte, la primera y la última secuencia debían transcurrir en un salón que tuviera una televisión de tubo. Finalmente usé el salón de una amiga, que tenía una distribución óptima para poder grabar: era bastante ancho, y no tenía la mesa de comedor por medio. Su televisión era moderna, pero yo tenía una televisión antigua que usé como atrezzo para ambientar el salón a mi gusto.

Respecto a la secuencia del desierto, decidí grabarlo en croma key también y simularlo en postproducción, ante la imposibilidad de encontrar una localización adecuada cercana.

3.1.7 Plan de rodaje

El plan de rodaje es muy importante para conseguir un buen acabado final, ya que optimiza tiempo y los recursos. En este caso fue fundamental, ya que teníamos poco tiempo para grabar en el croma key, por lo que era indispensable reducir al máximo cualquier pérdida de tiempo.

En el plan de rodaje calculé un día de rodaje en el croma key de la Universidad, y otro día para grabar las secuencias inicial y final en el salón.

Para reducir al máximo el tiempo de grabación, algunos de los planos -como el acercamiento de Rafa hasta la televisión en la primera secuencia, o a

la luz en la secuencia del desierto- fueron grabados en una misma toma, aunque fueran planos diferentes.

3.2 Rodaje

El rodaje de “A Través de la Pantalla” se realizó íntegramente el día 6 de agosto. Fue un poco diferente a como lo había previsto en el plan de rodaje en un principio, ya que al ser verano solamente se podía acceder al croma key de mañanas, por lo que el tiempo de grabación diario se reducía a la mitad. Así pues, gracias a mi tutor, Carlos, reservamos el croma key dos días, el 6 y el 7 de Agosto de 2012.

En un principio todo indicaba que sería un rodaje complicado. El hecho de grabar en croma key [6] ya es difícil porque el actor tiene que moverse por un escenario inexistente, cosa que suele provocar varias tomas falsas.

Sin embargo, el rodaje fue mucho más fluido de lo previsto, por lo que en una sola mañana tuvimos todos los planos de croma key listos. Así pues, ya que teníamos a todo el equipo reunido, decidimos grabar esa misma tarde también los planos del salón, por lo que pudimos terminar el rodaje el mismo día. He de reconocer que el mayor responsable de esta fluidez de rodaje fue Jesús Lor, nuestro protagonista Rafa, cuya fabulosa interpretación hizo posible que se grabaran todos los planos mucho más rápido de lo previsto, la mayoría sin tomas falsas, y sin pérdida de tiempo entre ellos.



[6] Fotografía tomada durante el rodaje de *A Través de la Pantalla*, en el croma key de la Universidad.

3.2.1 La importancia del story board

Creo que en el rodaje fue fundamental el story board⁵, para que todas las secuencias fueran grabadas correctamente. Es cierto que también tiene mucho peso el guion técnico, ya que especifica claramente el tipo de plano y la angulación de la cámara, pero en este cortometraje en concreto, creo que el story board tuvo más peso de lo normal.

Por una parte, porque grabar en croma key es difícil para el actor, ya que debe interactuar con un escenario que en realidad no está viendo. Y, por otra parte, concretamente en este cortometraje, donde el actor posteriormente iba a ser integrado en secuencias de películas ya grabadas, el story board fue muy útil dado que tanto el actor como yo podíamos hacernos una idea exacta de cómo iba a ser ese plano posteriormente. Fue fundamental también para que Jesús viera exactamente qué posición debía tomar, y se imaginara dentro de cada secuencia, en la que en muchas ocasiones no sólo tenía que interactuar con un escenario que no veía, sino que también debía interactuar con personajes que no existían.

3.2.2 La coordinación de los movimientos

Desde el principio el rodaje de “A Través de la Pantalla” tuvo una dificultad añadida, y es que la mayoría de planos, al transcurrir dentro de películas, tienen una duración preestablecida. Por tanto, era de vital importancia coordinar todos los movimientos del actor con lo que iba a ocurrir en cada secuencia, porque un retraso o una antelación por parte del actor, aunque solo fuera de un par de segundos, podía significar que la secuencia fuera imposible de encajar posteriormente en postproducción.

Así pues, no solo había que tener en cuenta la angulación de la cámara y la luz en cada plano de la película original, que debía ser igual para luego poder integrar al actor dentro de ella, sino que además, cualquier acción que

⁵ Para ver el story board puede consultar el Anexo I

ocurriera en el plano y que pudiera tener repercusión sobre nuestro actor, debía ser medida al milímetro para coordinarlo todo lo mejor posible.

En secuencias con mucho movimiento, como por ejemplo la secuencia de la película *Tiempos Modernos* [7], calculé exactamente los segundos que tardaba el personaje en moverse y en volver a su posición inicial, y los segundos que tardaba Chaplin en ser empujado por el compañero, para luego poder encajar al actor dentro de la secuencia sin problemas.



[7] Ejemplo de integración del actor en la película *Tiempos Modernos*.

3.2.3 Enfocando siempre hacia la postproducción

Tuve claro desde el primer momento que comencé a trabajar en este proyecto que quería realizar una obra donde la postproducción tuviera un gran peso.

Por tanto, el trabajo de postproducción no comenzaría en el momento en que se termina el rodaje, sino que comienza con la misma redacción del guion, donde ya se están asentando las bases y necesidades de esta a lo largo del cortometraje. Continúa con la preproducción, donde hay que planificar un rodaje que se va a realizar casi en su totalidad en un plató de croma key.

Así pues, la postproducción también está presente en el rodaje, ya que todo se hace pensando en la posterior edición y en el montaje final.

Todo el rodaje estuvo planificado desde un primer momento pensando en la posterior edición de los planos, cómo se iba a integrar el personaje dentro de las películas y, por tanto, en qué posición exacta tenía que actuar, y cuánto

tiempo tenía que tardar en hacer cada acción o cuanto tiempo duraba cada plano.

Además, decidí grabar diversos planos recurso, pensando también en el proceso de postproducción, porque muchas veces pueden surgir problemas de integración o de continuidad, que se pueden solucionar rápidamente intercalando un plano muy cerrado del rostro del actor, o algún plano detalle de sus manos o pies, dependiendo de la situación. Por tanto, tomé varios planos de su cara, mirando, asustándose, en diferentes posiciones, y también de sus manos y sus pies caminando. Finalmente sí que me sirvió uno de ellos para solucionar un problema en postproducción, pero esto ya lo explicaré en su debido momento.

3.2.4 Material utilizado

La cámara utilizada fue una Nikon D7000, con un objetivo Nikkor VR AF-S 18 - 105 mm. 1:3,5-5,6. El trípode era un Massa profesional de 170 cm.

Grabé en formato FullHD (1920x1080), aunque el formato final de la película no fuera éste para posteriormente, en postproducción, poder realizar zooms o encajar al personaje a la perfección en cualquier lugar sin pérdida de calidad.

Decidí grabar con una cadencia de 24 frames, en vez de en 25, ya que al tener las películas en versión original, todas tenían esta cadencia.

El material de iluminación utilizado fue el siguiente [8]:

- 1x Cuarzo de 1Kw
- 2x Fotoflood de 50w
- 3x Fresnel de 1Kw
- 2x Fresnel de 2Kw
- 6x Pantalla de 4 tubos
- 3x Trípode medio
- 3x Trípode ENG
- 2x Trípode grande



[8] Fotografía del set de rodaje del cortometraje *A Través de la Pantalla*.

3.3 Postproducción

La parte de postproducción ha sido la más costosa, ya que la gran cantidad de planos dentro de películas requiere el uso de multitud de croma keys y rotoscopias.

En la idea inicial decidí integrar al personaje dentro de cada secuencia, igualando su color (e incluso desaturándolo si la película era en blanco y negro), pero no igualando su vestuario, ya que lo que busco es que el protagonista se sumerja dentro de cada secuencia, pero como lo hace el propio espectador al ver la película, es decir, tal y como él la está viendo.

El formato final del cortometraje fue algo que me hizo dudar desde un principio, ya que las películas tenían formatos muy distintos. Finalmente me decanté por el DVCPRO HD (960x720), ya que las películas más antiguas usaban éste, y estéticamente quedaba mejor añadir bandas negras a las películas más nuevas, grabadas ya en formato panorámico, que intentar encajar las películas más antiguas en un formato mayor, con la pérdida de calidad que esto supondría, y teniendo en cuenta que la imagen de las mismas ya está deteriorada de origen, por la antigüedad de éstas. Por otra parte, como

ya dije en el apartado de rodaje, la cadencia de frames es de 24 frames, al estar todas las películas con esta cadencia

Antes de comenzar a explicar secuencia por secuencia el proceso de postproducción, me gustaría aclarar qué programas se han usado para cada proceso. Para los efectos especiales y croma key he usado el Adobe After Effects CS6. Para realizar el montaje he usado el Adobe Premiere Pro CS6 y para la sonorización, el Logic Pro 9.

3.3.1 Desglose por secuencias

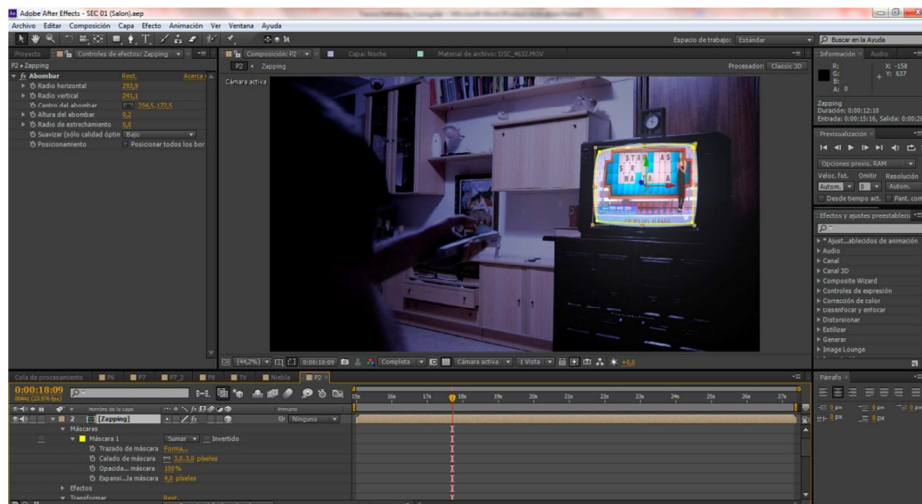
SEC 1. Salón

Esta secuencia es de las pocas que no contiene croma key. Sin embargo, el uso del After Effects ha sido muy importante, por la cantidad de efectos que ha requerido.

En primer lugar, todos los planos contienen una Capa de ajuste con un filtro realizado con el plugin *Color Finesse 3*⁶, para hacer la secuencia nocturna, ya que había demasiada luz en la estancia para que pareciera de noche, como decía el guion. Como la pantalla de la televisión se oscurecía demasiado, hay 2 capas de ajuste: una para el fondo con una máscara que recorta la pantalla, y otra con una máscara que afecta solamente a la pantalla, y le da un tono más claro. Además, la capa de ajuste del fondo tiene los parámetros animados, para que la luz sea irregular, ya que haciendo zapping, cada secuencia que aparezca en la pantalla emitiría una luz diferente.

La imagen de la televisión está superpuesta, cogiendo otras secuencias y adaptándolas a la pantalla mediante mascarar y el efecto *abombar* (Efectos/Distorsión/Abombar), para darle ese aspecto un poco abultado que tienen las pantallas de televisión de tubo. Además, una máscara la acopla a la pantalla de la televisión, con un calado de 2 píxels para suavizar el borde [9].

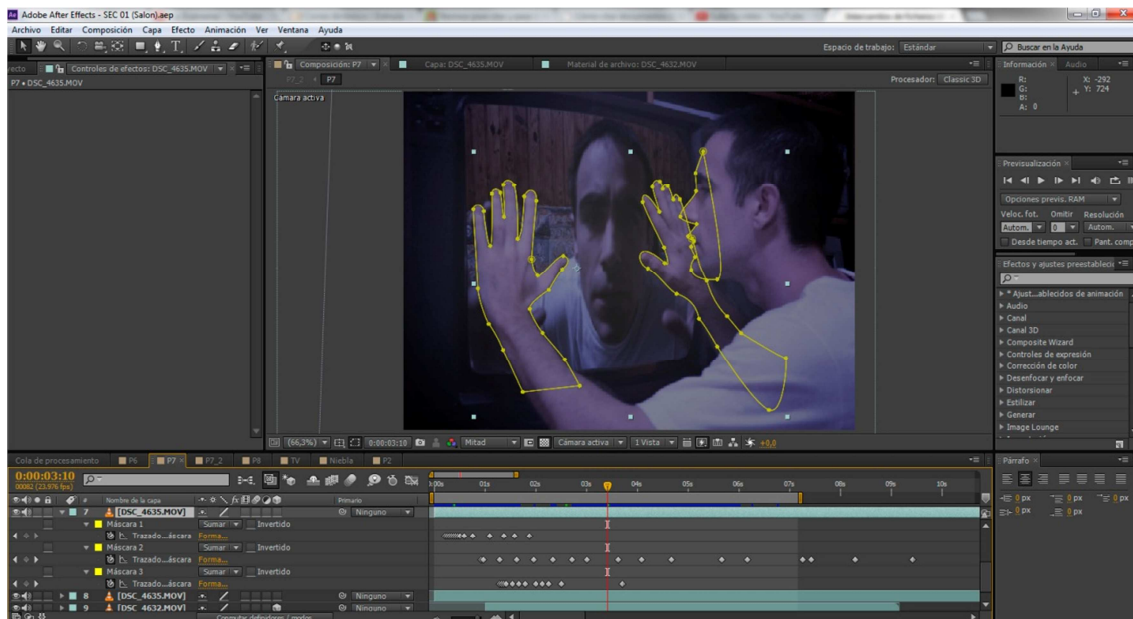
⁶ De la compañía Synthetic Aperture.



[9] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la máscara de la pantalla con el efecto *abombar*.

Para el brillo de la pantalla, se ha usado una capa de ajuste con un efecto de *destello de lente* (Efectos/Generar/Destello de lente), situada detrás de la imagen para crear rayos de luz alrededor. Los reflejos de luz que produce este destello están ocultos mediante máscaras, ya que solamente me interesaban los rayos. Para el propio brillo de la pantalla, he usado un sólido blanco, con opacidad al 20% y con un efecto de *desenfoco rápido* (Efectos/Desenfoco/Desenfoco rápido) con un difuminado de 500 puntos, dándole así un aspecto de aura blanquecina.

Por otra parte, cuando el protagonista se acerca a la pantalla y pone sus manos sobre ella, para que no se le queden por detrás he duplicado la capa y he hecho una máscara animada solamente de la parte de sus brazos que entra dentro de la pantalla. Sin embargo surgió un problema: como el efecto de nocturnidad del fondo es diferente del de la pantalla, la parte del brazo que entraba en la pantalla quedaba más clara que la que se quedaba fuera. Esto lo he solucionado animando también una máscara en la capa de ajuste que le da el efecto nocturno a la pantalla, dejando fuera de ésta los brazos del protagonista [10].



[10] Captura de pantalla del After Effects CS6. Pueden observarse las máscaras que perfilan el contorno del personaje que entra dentro de la pantalla.

Para la desaparición del protagonista en el plano final, he usado un *mate de diferencia* (Efecto/Incrustación/Mate de diferencia), para separarle del fondo. Finalmente he añadido el mismo fondo, pero una imagen estática en la que no estaba el personaje, para que así desaparezca él únicamente, dejando la habitación vacía. De la misma manera que hice antes con las imágenes que aparecían en la pantalla, al desaparecer el actor la pantalla cambia a un vídeo con niebla.

SEC 2. El Gabinete del Dr. Caligari

Esta es la primera secuencia que tiene croma key. Para separar al actor del fondo verde he usado el plugin *Keylight (1.2)*⁷. En todas las secuencias he seguido el mismo proceso, por lo que únicamente lo explicaré a fondo esta vez. En primer lugar, selecciono con una máscara la región en la que interactúa el personaje, dejando fuera del croma key espacio innecesario que podría complicar el proceso. Por otra parte, si alguna región que me interesa está menos iluminada, intento reducir el contraste entre zonas añadiendo, antes del *Keylight*, un efecto de corrección de color.

⁷ de la compañía Foundry.

Respecto al plugin *Keylight*, en primer lugar he seleccionado el color verde normalmente del centro de la imagen, pulsando la tecla Control para calcular un área más grande de píxeles. Posteriormente he añadido un *screen pre-blur* de 1,5 para mejorar el croma key, y después he ido jugando con las opciones de *clip black* y *clip white* (en cada croma key es diferente), para definir claramente qué zonas quiero que sean transparentes y cuáles no. Para advertirlo perfectamente es conveniente cambiar el visionado a modo *status*. Finalmente, he recortado un poco los bordes con un *-0,4* de *shrink/grow*, y he añadido un poquito de *rollback* y de *softness*, para suavizar dichos bordes.

Para integrar al actor dentro de la secuencia, le hice una corrección de color con el plugin *Color Finesse 3*. Además, como la imagen de la película está bastante deteriorada, también le he añadido un efecto de *desenfoque rápido* de 3 puntos.

Por otra parte, al inicio de la secuencia, el actor aparece en la secuencia con un efecto de *image wipe*⁸ (Efectos/Transición/CC Image Wipe). Posteriormente, animando otro efecto de transición, el *glass wipe*⁹, el personaje pasa de tener color a quedarse en blanco y negro, ya que, por la posición, este efecto de transición afecta a la corrección de color y no a la capa en sí [11].



[11] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la transición *glass wipe* para la desaturación del personaje.

⁸ De la compañía Cycore.

⁹ De la compañía Cycore.

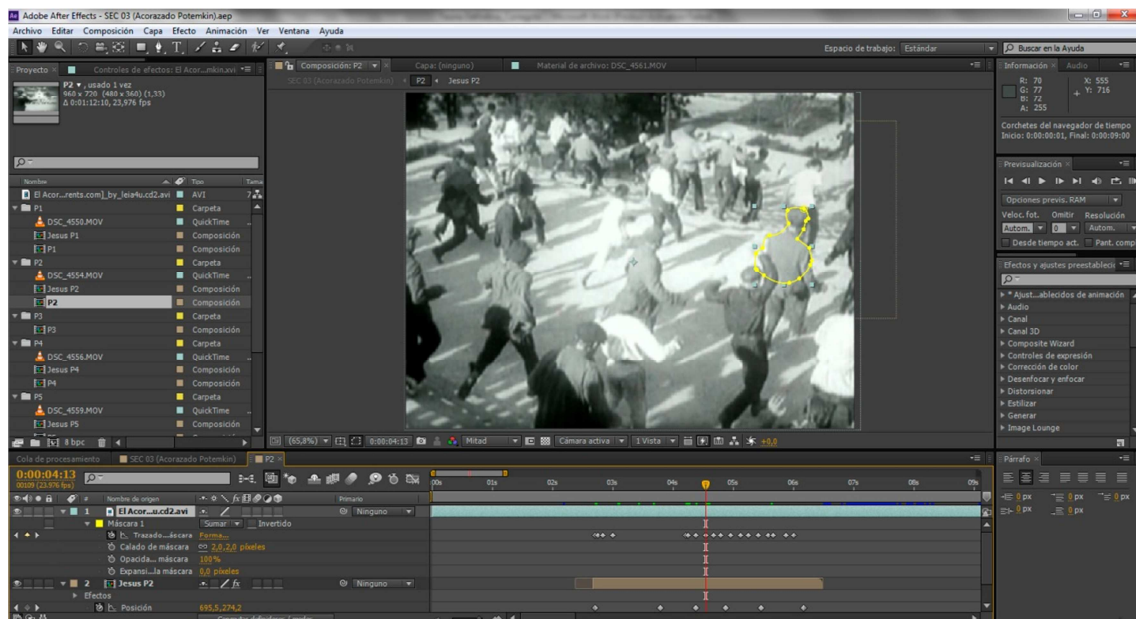
Finalmente, la sombra del personaje es un sólido negro animado, con la opacidad al 30% y un efecto de *desenfoque rápido* de 40 puntos de difuminación.

SEC 3. El Acorazado Potemkin

En esta secuencia el proceso de cromas key y de corrección de color para integrar al actor ha sido el mismo que en la anterior. También he utilizado un efecto de *desenfoque rápido* con 11 puntos de difuminación para adecuarlo a la calidad de la imagen.

En esta secuencia he animado la posición y la escala de la capa del actor, para simular su bajada por las escaleras, ya que no disponía de una escalera en cromas key.

Por otra parte, las personas que se cruzan con Rafa están separadas con una máscara, para que pasen por delante de él [12].



[12] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la máscara aplicada a uno de los personajes para que pase por delante de Rafa.

Finalmente, he añadido un sólido negro con la opacidad al 75% y un efecto de *desenfoque rápido* a 50 puntos de difuminación, para simular su sombra.

SEC 4. Tiempos Modernos

Como en las secuencias anteriores, he usado el *Keylight* para hacer el croma key, y le he añadido una corrección de color al personaje con el plugin *Color Finesse* para integrarlo dentro de la película. También le he agregado un *desenfoque rápido* con un difuminado de 2 puntos para adecuarlo a la calidad de imagen de la película.

Pese a ser solo un plano, esta secuencia presentaba bastante dificultad, porque tiene mucho movimiento de personajes. En el guión técnico calculé exactamente cuántos segundos tardaba Chaplin en moverse y volver a su posición inicial, para poder reproducir sus movimientos a la perfección durante el rodaje. Si embargo, al empezar a editar este plano en postproducción me di cuenta de que Jesús (el actor que interpreta a Rafa) se desplazaba más hacia el fondo que Chaplin, por lo que no cruzaba a los personajes de la película sino que además se hacía más pequeño, al alejarse en el croma key. Por esto tuve que animar su escala y su posición para poder acoplarlo bien en la secuencia [13].



[13] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la trayectoria de posición y escala que sigue el protagonista para adaptarse a los movimientos del resto de personajes.

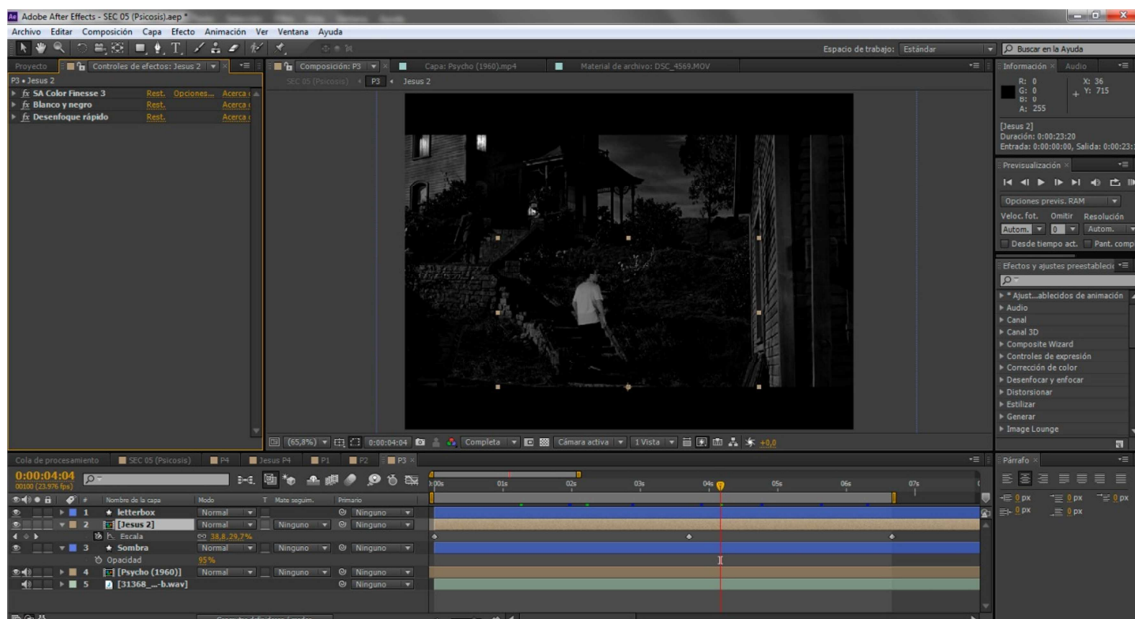
Por otra parte, mediante máscaras hice que quedara por detrás de la cadena de montaje, pero que su martillo sí que quedara por delante de ella.

SEC 5. Psicosis (jardín)

Como en las secuencias anteriores, he usado el *Keylight* para hacer el croma key, y le he añadido una corrección de color al personaje con el plugin *Color Finesse* para integrarlo dentro de la película. También le he agregado un *desenfoco rápido* con un difuminado de 2 puntos para adecuarlo a la calidad de imagen. En esta secuencia tuve que añadir unas letterbox para adecuar la película al formato escogido, ya que *Psicosis* estaba en formato HD.

En el primer plano se me presentó un problema inesperado. En principio, el actor debía andar desde la pared en la que se estaba escondiendo, hasta las escaleras y subirlas. Sin embargo, dado el tamaño del croma key, el personaje no andaba lo suficiente, y empezaba a subir las escaleras antes de hora.

En el rodaje grabé algunos planos de recurso, que siempre me gusta tener disponibles por si acaso hay algún problema con alguna secuencia. Afortunadamente pude usar uno de ellos para solucionar el problema. Así, corté el plano de la subida de escaleras en dos, y entre ellos añadí un contraplano de Rafa mirando hacia arriba, hacia Arbogast, por lo que pude adelantar al personaje en el plano siguiente para que encajara con la subida de escaleras. Para acoplarlo bien, le animé tanto la posición como la escala, ya que en la secuencia se alejaba más que en el croma key [14].



[14] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la animación de escala de la capa del protagonista.

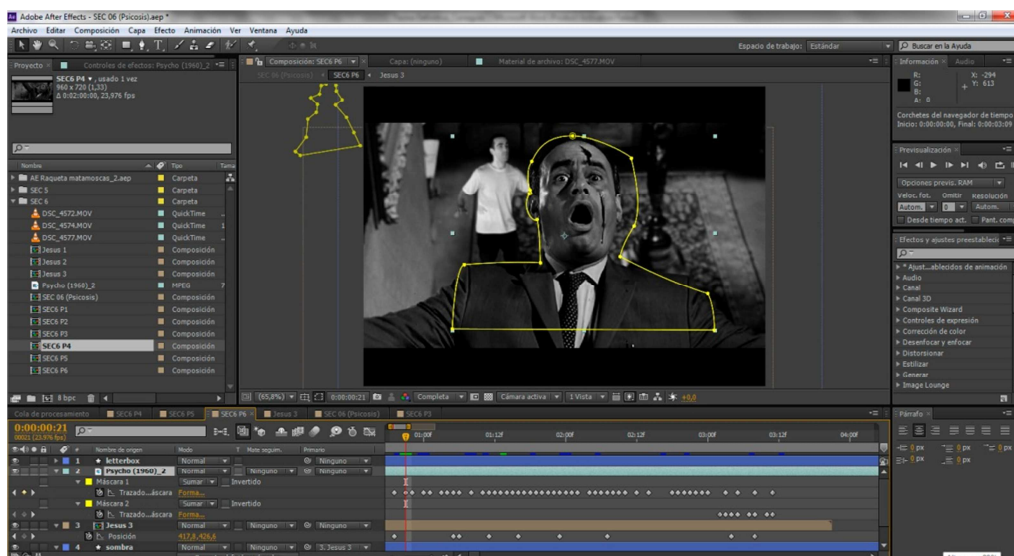
Para crear la sombra de Rafa, animé un sólido negro, con una opacidad del 60% y un *desenfoco rápido* con un difuminado de 17 puntos.

En el segundo plano, hice una máscara de las hierbas que hay en primer plano, para que Rafa pasara por detrás de ellas y así integrarlo más en la secuencia. Por otra parte, le animé la escala para simular que se alejaba más, ya que el porche de la casa está más alejado de lo que pudimos simular en el croma key.

SEC 6. Psicosis (casa)

Pese a ser dos secuencias diferentes, ya que cambiamos de localización, en realidad seguimos con la misma historia, por lo que los parámetros de integración del personaje (croma key y corrección de color) son los mismos que en la secuencia anterior. Sin embargo, la difuminación del efecto de *desenfoco rápido* es mayor, ya que al quedarse el personaje en un segundo plano, quise simular así la profundidad de campo que produce la cámara, igualando de esta manera el desenfoco de Rafa con el desenfoco que se produce en el fondo.

En esta secuencia lo más importante y laborioso, fue la máscara animada que recorta a Arbogast y la otra que recorta la columna de la escalera, para que el personaje quedara por detrás [15].



[15] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la capa de recorte del personaje, para que Rafa quede por detrás.

Por otra parte, la cámara de la película no está fija, por lo que tuve que animar la posición del personaje para que pareciera que estaba quieto, ya que sino, al moverse el suelo y el no, parecía que patinaba sobre éste.

Finalmente, la sombra de Rafa está creada con un sólido negro al 58% de opacidad y un *desenfoque rápido* con un difuminado de 64 puntos.

SEC 7. La Naranja Mecánica

Como en las secuencias anteriores, he usado el *Keylight* para hacer el croma key, y le he añadido una corrección de color al personaje con el plugin *Color Finesse* para integrarlo dentro de la película. También le he agregado un *desenfoque rápido* con un difuminado de 2,5 puntos para adecuarlo a la calidad de imagen de la película.

En esta secuencia se presentó el problema ya durante el rodaje, y es que Jesús debía andar 17 segundos hacia adelante, por lo que el croma key no nos daba para tanto. Decidimos pues que diera los pasos bastante cortos y que simulara de base la cámara lenta, para poder cubrir esos 17 segundos sin salirnos del croma key. Por eso, al editar la secuencia en postproducción, tuve que animar la escala del personaje, ya que realmente no andaba tanto recorrido. Por otra parte, pese haber simulado la cámara lenta, tuve que ralentizar un poco más el plano, ya que en diversas ocasiones iba más acelerado que el resto de los personajes.

Desde el principio quise situar a Rafa en el hueco que hay al lado de Alex, pero teniendo en cuenta que Alex es el líder, no podía hacer que Rafa estuviera por delante de él. Por esta razón, animé una máscara recortando a Alex, para que éste pasara por delante de Rafa [16].



[16] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la capa de recorte del personaje, para que Rafa quede por detrás.

En esta ocasión, dado que la “sombra” que producen los personajes es en realidad es un reflejo en el suelo, preferí duplicar la capa de Rafa, rotarla 180° y voltearla horizontalmente, para que siguiera exactamente sus movimientos en el reflejo. Después, con una máscara oculté parte del reflejo, para dejarlo lo más semejante posible al reflejo que producen el resto de personajes.

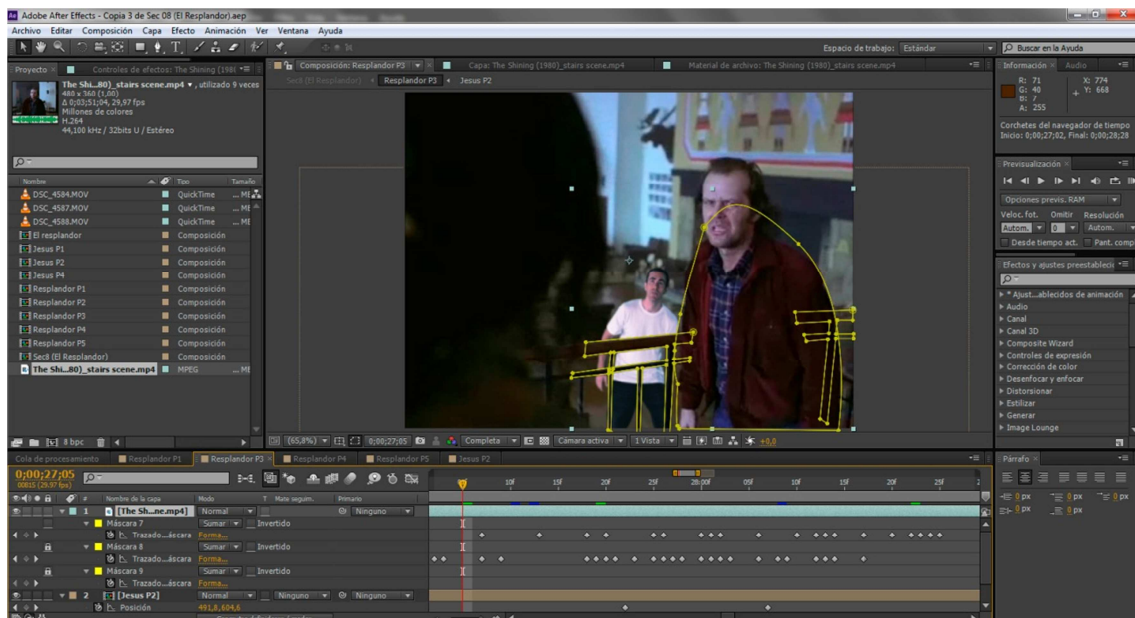
SEC 8. El Resplandor

Como en las secuencias anteriores, he usado el *Keylight* para hacer el chroma key, y le he añadido una corrección de color al personaje con el plugin *Color Finesse* para integrarlo dentro de la película. También le he agregado un *desenfoque rápido* con un difuminado de 3 puntos para adecuarlo a la calidad de imagen de la película y para simular un poco de profundidad de campo, al situarse detrás de Johnny.

En esta secuencia Rafa debía estar detrás de Johnny, por lo que animé una máscara para recortarlo y que pasara por delante.

La mayor dificultad de esta secuencia radicó en el tercer plano, cuando Wendy sube las escaleras. En este plano, bastante largo, en primer lugar Rafa

tenía que estar abajo, detrás de la barandilla de las escaleras. Crear la máscara de la barandilla fue sencillo, ya que todo son formas más o menos rectas, sin embargo la cámara no está fija, sino que el plano está grabado con cámara en mano, como viéndolo desde un plano subjetivo de Wendy, pese a que se le ve en escorzo. Así pues, animar la máscara tanto de la barandilla como la de Johnny fue bastante más complicado, ya que el movimiento constante e irregular de la cámara en mano hizo que tuviera que animarlas prácticamente frame a frame [17]. Por otra parte, este movimiento también provocó que tuviera que animar la posición de Rafa, para que se quedara estático en el suelo.



[17] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la capa de recorte del personaje y de la barandilla, para que Rafa quede por detrás.

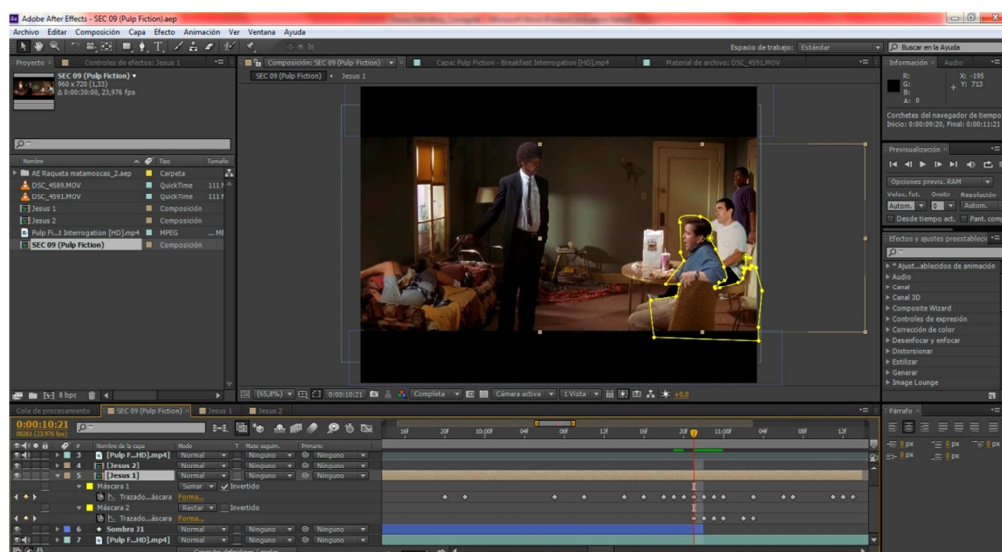
Después, Rafa debía subir las escaleras y golpear a Johnny con una sartén en la cabeza. En esta ocasión, las máscaras de recorte no solo afectan a Johnny sino también a Wendy, que de vez en cuando lanza un golpe del bate al aire. En esta parte del plano el movimiento de la cámara en mano también complicó mucho la tarea de subida de las escaleras, ya que al no disponer de escaleras en el croma key, debía simularlo animando la posición del personaje, pero este movimiento hacía casi imposible que el efecto de subida quedara realista, ya que los pies del personaje no paraban de bailar en el suelo. Finalmente, viendo que no había manera de que quedara bien decidí

precomponer la secuencia y simular un ligero zoom activando el modo 3D de la capa y creando una cámara virtual. Así, este zoom acerca la secuencia lo suficiente como para que los pies de Rafa queden ocultos en el momento de subir la escalera.

SEC 9. Pulp Fiction

Como en las secuencias anteriores, he usado el *Keylight* para hacer el croma key, y le he añadido una corrección de color al personaje con el plugin *Color Finesse* para integrarlo dentro de la película. También le he agregado un *desenfoco rápido* con un difuminado de 2 puntos para adecuarlo a la calidad de imagen. En esta secuencia tuve que añadir unas letterbox para adecuar la película al formato escogido, ya que *Pulp Fiction* estaba en un formato muy panorámico.

En esta secuencia Rafa está sentado en la silla que queda libre al lado del chico que habla. Por eso, en el rodaje grabé a Jesús sentado en una silla, cubierta por una tela verde. Sin embargo, al no ser el mismo tono de verde que el croma key, tu ve problemas al cromarla luego en postproducción, por lo que finalmente tuve que hacer una máscara en las zonas del personaje que no habían estado bien cromadas. Por otra parte, también tuve que enmascarar las zonas del personaje que quedan debajo de la mesa, o detrás del chico [18].



[18] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la capa de recorte del personaje, para que Rafa quede por detrás.

Finalmente, la sombra de Rafa está hecha con un sólido negro con una opacidad al 56% y un *desenfoque rápido* con un difuminado de 19 puntos.

SEC 10. El Padrino

Como en las secuencias anteriores, he usado el *Keylight* para hacer el croma key, y le he añadido una corrección de color al personaje con el plugin *Color Finesse* para integrarlo dentro de la película.

Como Rafa está en un primer plano, le he añadido un *desenfoque rápido* con 18 puntos de difuminación, para simular la profundidad de campo, y posteriormente, cuando se acerca más, lo he reducido a 6 puntos.

En el plano de la explosión, el salto hacia atrás que da el personaje está acelerado, para que no se notara el impulso que coge para lanzarse hacia atrás, y parezca que lo ha hecho la onda expansiva de la explosión [19].



[19] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la capa cortada para acelerar justo el momento de la explosión.

Finalmente, la sombra de Rafa es un sólido negro animado, con una opacidad al 43% y con un *desenfoque rápido* con un difuminado de 24 puntos.

SEC 11. Desierto

Como ya dije en el apartado de búsqueda de localizaciones, grabar en un desierto no era factible, por lo que recurrí a recrearlo yo misma mediante *matte painting*. El *matte painting* es una técnica que se usa muchísimo tanto en películas de Hollywood como en series, sobre todo en las fantásticas o de época, para recrear así un escenario que en realidad no existe, de manera fácil, con imágenes estáticas.

Así pues, mediante diversas fotos de desiertos creé un desierto con diferentes capas de dunas para que mi personaje pasara entre ellas. Con Adobe Photoshop CS6, les igualé el color utilizando la herramienta *igualar color* (Imagen/Ajustes/Igualar color) y con *corrección selectiva* (Imagen/Ajustes/Corrección selectiva) para algún retoque concreto [20].



[20] A la izquierda, las diversas fotografías de desiertos utilizadas. A la derecha, el *matte painting* resultante de la combinación de las anteriores.

Por otra parte, también en Photoshop creé una capa grande de polvo para simular la tormenta de arena. Creé un sólido color arena y le añadí una máscara de recorte, a la que le apliqué un filtro de *interpretar nubes* (Filtro/ Interpretar/Nubes), en blanco y negro. Así, unas zonas me quedarían transparentes y otras con nube de polvo. A pasar esta capa a After Effects, le reduje la opacidad al 40% y le animé la posición para que corriera por delante del personaje simulando así la tormenta de arena.

Respecto al personaje, como en las secuencias anteriores, he usado el *Keylight* para hacer el *croma key*. En esta ocasión no le he corregido el color ni

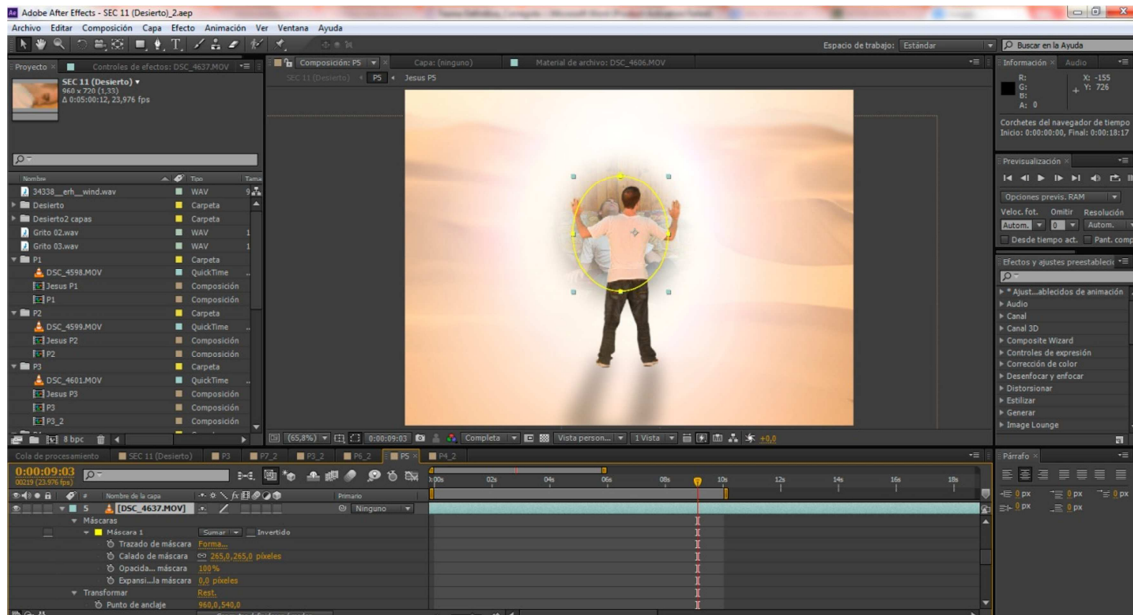
le he aplicado ningún tipo de desenfoque, ya que no debía integrarlo en ninguna película, y ya adecuó el color del desierto a su color original.

Para que el fondo no fuera tan estático, dado que hay una tormenta de arena y que constantemente se escucha el sonido del viento, he aplicado a cada capa de dunas un efecto de *mapa de desplazamiento* (Efecto/Distorsionar /Mapa de desplazamiento) animándolo para que las dunas se muevan en la dirección del viento. Además, tanto a las capas de dunas más alejadas como a las más cercanas, les he aplicado diferentes grados de desenfoque, simulado así la profundidad de campo.

Respecto a la sombra de Rafa, está hecha mediante un sólido negro animado, con una opacidad al 46% y con un *desenfoque rápido* con un difuminado de 22 puntos. Sin embargo, la sombra de sus manos, en el plano 6, es la capa de las manos duplicada y mediante corrección de color y un *desenfoque rápido* de 30 puntos de difuminación, le da aspecto de sombra.

Si nos centramos ahora en el plano 3, el zoom está hecho mediante una cámara virtual, activando el modo 3D de las capas. De esta manera, unimos el 3r y el 4º plano del guion, ya que la secuencia se hacía un poco larga. El plano subjetivo en el que Rafa ve la luz y se acerca a ella, también está hecho de la misma manera, activando el modo 3D de las capas y mediante una cámara virtual se ha simulado el movimiento de andar a través de las dunas.

Finalmente, la luz está creada mediante una capa de ajuste con un *destello de lente* (Efectos/Generar/Destello de lente) y, sobre ésta, la capa del vídeo de Rafa dormido en el salón, con una máscara redonda con un calado de 265 píxels, y la opacidad al 78% [21].



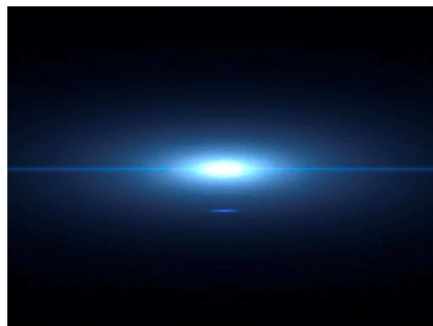
[21] Captura de pantalla del After Effects CS6. Puede observarse la capa de Rafa dormido con una máscara sobre el destello de lente.

SEC 12. Salón

De la misma manera que en la primera secuencia del salón, todos los planos tienen una capa de ajuste con el plugin *Color Finesse* para oscurecer el plano como si fuera de noche, y en la que se ve la pantalla de la televisión, son 2 capas de ajuste con máscaras, para que la más oscura afecte al fondo y la más clara sólo a la televisión.

Por otra parte, la niebla de la televisión está superpuesta, y con un efecto de *abombar* para acoplarla a la pantalla. El brillo que emite la pantalla está creado con un sólido blanco con la opacidad al 77% y un *desenfoco rápido* con 500 puntos de difuminación.

Por último, el apagado de televisión final, es un preset [22].



[22] Fotograma del preset de apagado de la televisión.

3.3.2 Montaje

El tipo de montaje usado para este cortometraje es un montaje alterno, en el que se ofrecen planos y contraplanos y hay una continuidad en la acción. Sin embargo, en el intercalado de películas, al tratarse de un zapping, el paso de una a otra no sigue ningún tipo de continuidad, al tratarse de un supuesto cambio de canal.

Para simular los cortes entre películas, he incluido 4 frames de niebla, con su correspondiente sonido, haciendo así un cambio chocante entre las escenas, y dándole de esta manera un aspecto de *zapping*.

Finalmente, para los títulos de crédito, tanto iniciales como finales, he usado la tipografía *Juice ITC*.

3.3.3 Sonorización

La sonorización no ha sido demasiado importante en este cortometraje, ya que la mayoría de las secuencias están realizadas en películas ya creadas, y con su propia sonorización.

Sin embargo, quise añadir en la secuencia de *El Padrino* gritos del actor alertando a Apolonia para que saliera del coche, para que interactuara de alguna manera en la secuencia, y fuera gracias a él que Michael comprenda que su novia corre peligro.

Entre las secuencias de películas, en el corte que como ya he dicho antes está simulado con la inclusión de 4 frames de niebla, también se escucha el sonido de ésta, para hacer más cortante este cambio.

Por otra parte, en las secuencias no pertenecientes a películas, las dos del salón y la del desierto, sí tienen una sonorización más específica.

En la primera secuencia del salón, al principio he querido que el único sonido que se escuche sea el del zapping televisivo que realiza Rafa. Esto pretende reflejar el efecto que produce la televisión en él, lo envuelve todo,

pese a no encontrar nada de interés en los canales. En la segunda parte de la secuencia, cuando Rafa se ve a sí mismo reflejado en la pantalla, empieza a sonar la canción *Silence Unbroken*, de Jeremy Soules, que también sonará en la secuencia final a partir de que Rafa descubre que hay arena en sus zapatillas. Elegí esta canción porque crea una atmósfera intrigante, y va *in crescendo* a medida que Rafa se va acercando a la pantalla, realzando así esta situación extraña en la que se está adentrando nuestro protagonista. Finalmente, cuando Rafa es absorbido por la televisión, he añadido un sonido de niebla, ya que la televisión deja de emitir señal.

En la secuencia del desierto, he querido recrear el sonido de la tormenta de arena que azota a nuestro protagonista, siendo el sonido del viento el único sonido que envuelve la secuencia, para aumentar así la sensación de desesperación que siente el protagonista, perdido en medio de un vasto desierto. El sonido del viento pertenece a Jeremy Soules: *Skyrim Atmospheres* (a partir del min. 39). Por otra parte, cuando Rafa divisa la “luz” en el desierto, empieza a sonar una canción de ambiente, perteneciente a Jason Hayes: *Tanaris (Ambient)*. Esta canción proporciona una atmósfera extra de incertidumbre y misterio. Al final de esta secuencia, cuando se ve a sí mismo al otro lado de la pantalla, Rafa grita para despertarse. El sonido de los golpes contra esta “luz” es un sonido de golpear el cristal de una televisión de tubo, para reflejar esta situación de Rafa “al otro lado de la pantalla”. Por otra parte, su grito tiene un efecto de reverberación, que va aumentando a medida que fundimos a negro, dando la sensación de que todo lo ocurrido es un sueño, y que se va alejando poco a poco a medida que Rafa va despertando.

Al inicio de la secuencia final del salón, Rafa despierta con un suspiro ahogado, lo que nos hace comprender que todo ha sido una pesadilla. Aquí, el sonido de la niebla de la televisión es el protagonista de la secuencia. Este sonido tiene un doble sentido: por una parte, el sentido obvio, que nos muestra que Rafa ha estado varias horas durmiendo, alcanzando el final de la emisión. Por otra parte, en un sentido implícito, el sonido constante y repetitivo de la niebla nos adentra en el aturdimiento del protagonista, por una parte físico, al haber vivido esta situación tan extraña, y por otra parte mental, al darse cuenta por la arena del suelo, que quizá todo haya sido más real de lo que él creía.

4. CONCLUSIÓN

Estoy contenta con el resultado final de mi proyecto, ya que para mí ha sido un gran reto. Nunca antes había realizado un proyecto tan grande, y he de reconocer que en un principio me asustaba no estar a la altura. Sin embargo estoy muy satisfecha con el resultado. Enfrentarme desde cero a la creación de un cortometraje de este calibre ha sido una superación personal, que me ha hecho crecer mucho tanto a nivel personal como profesional.

Pese a no haber dispuesto de todo el tiempo que hubiera querido, creo que he hecho un buen trabajo, y que con él he superado mis expectativas. Gracias a la elaboración de este proyecto me he podido poner en práctica todo lo aprendido durante el Máster, y demostrarme a mí misma que soy capaz de hacer una buena postproducción, aun cuando las condiciones no son óptimas.

La elaboración de este proyecto me ha hecho aprender muchas cosas, ya que manejar todo el proceso de producción de la obra audiovisual, desde la preproducción hasta la postproducción ha sido algo que nunca había tocado tan a fondo.

A nivel de preproducción, esta experiencia me ha enseñado la importancia de la planificación, el no dejar nada al azar te da la seguridad de poder hacer luego un buen rodaje, sin pérdida de tiempo, sin olvidar planos y sin darte cuenta luego en postproducción de que algo ha estado mal grabado.

A nivel de rodaje, he comprendido la importancia que tiene una buena coordinación de equipo. He tenido la suerte de trabajar en un equipo en el que nos hemos comprendido a la perfección, sobre todo con Jesús Lor, el protagonista del cortometraje. La compenetración entre ambos ha sido la clave, no solo para un rodaje rápido y sin pérdidas de tiempo, sino también para el resultado final del cortometraje, con una actuación limpia y natural.

A nivel de postproducción, he podido comprobar que no todo sale como te esperabas, y que tienes que estar preparado para cualquier problema que pueda surgir, y saber improvisar una solución cuando te topas con algún imprevisto: croma keys que no han salido bien, planos que no funcionan, secuencias demasiado largas que se hacen pesadas, etc. En la postproducción

es donde realmente ves cómo será el resultado final, y donde te das cuenta, muchas veces, que ideas que sobre el papel parecían buenas, luego traducidas a imagen no son tan atractivas como habías imaginado en un principio.

Finalmente me gustaría concluir agradeciendo a toda la gente que ha hecho posible este proyecto. A mi familia y amigos, en especial a mis padres y mi hermano, que han estado presentes en todo momento, dándome su opinión y sus consejos. A mi tutor, Carlos, por guiarme en este arduo camino, y a los profesores del Máster, que me han enseñado e inspirado con sus clases y proyectos. A Moncho, por ser mi brújula cuando me sentía perdida. A Juanpa, por compartir su sabiduría conmigo. A Teresa y a Aurora, por esos largos caminos en tren ideando mil proyectos. A mi novio, Jordi, que ha sabido darme ánimos en todo momento y ha sido ese rayo de luz cuando todo parece oscuridad. Y, en especial, a mi primo Jesús, por brindarme su talento, sin el cuál este cortometraje jamás habría llegado a ser ni una sombra de lo que es.

5. BIBLIOGRAFÍA

Libros

- AUMONT, J. (1992). *La Imagen*. Barcelona: Paidós.
- CHABROL, C. (2004). *La Nouvelle Vague*. Barcelona: Paidós.
- DZIGA, V. (1973). *El cine-ojo*. Madrid: Fundamentos.
- EISENSEIN, S. (1989). *Teoría y técnicas cinematográficas*. Madrid: Rialp.
- FERNÁNDEZ, J.L. y NOHALES, T. (1999). *Postproducción digital. Cine y video no lineal*. Guipúzcoa: Escuela de cine y vídeo de Andoain.
- GUBERN, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual, la secuencia y el laberinto*.
- REISZ, K. y MILLAR, G. (2003). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Plot.
- SÁNCHEZ-BIEZMA, N. (2004). *After Effects CS4*. Madrid: Anaya
- SANGRO, P. (2000). *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca/Caja Duero.
- WRIGHT, S. (2003). *Efectos digitales en cine y video*. Madrid: Escuela de cine y vídeo de Andoain.

Artículos

- MASCARÓ, J. *Imagen y realidad en la Revolución de Octubre*. (2007).
- VÉRTOV, D. *El cine ojo y el cine verdad*. (1922).

Recursos en línea

- ARDITO, E. (2007). *El cine ojo y el cine verdad, por Dziga Vértov*.
<http://arditodocumental.kinoki.es/el-cine-ojo-y-el-cine-verdad/>
[Consulta: Agosto de 2012].

- GÓMEZ, F.J. (2000). *El espectador frente a la pantalla: Percepción, identificación y mirada*. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/tarin-francisco-espectador-pantalla.pdf> [Consulta: Agosto de 2012].
- PÉREZ, J.R. (1988). 'Steps', *ejemplo de imagen electrónica*. http://elpais.com/diario/1988/03/03/radiotv/573346804_850215.html [Consulta: Agosto de 2012].

Fuentes electrónicas

- Cinemelodic. Crítica de *The Artist*, de Michel Hazanavicius. <http://cinemelodic.blogspot.com.es/2012/02/critica-artist-2011-parte-24.html>. [Consulta: Agosto de 2012].
- Cinetrove. Archivo de vídeo. <http://www.cinetrove.net/video-footage/effects-specials/>. [Consulta: Agosto de 2012].
- CREHA. Análisis de *El hombre de la cámara*, de Dziga Vértov. http://www.artecreha.com/Miradas_de_cine/d-vertov-qel-hombre-de-la-camaraq.html. [Consulta: Agosto de 2012].
- Freesound. Archivo de audio. <http://www.freesound.org/people/burkay/sounds/83136/>. [Consulta: Agosto de 2012].
- Freesound. Archivo de audio. <http://www.freesound.org/people/Jace/sounds/35291/>. [Consulta: Agosto de 2012].
- Kinoki Documentales. Biografía de Dziga Vértov. <http://documental.kinoki.org/dzigavertov.htm>. [Consulta: Agosto de 2012].

Obras audiovisuales

- CHAPLIN, Charles. *Tiempos Modernos (Modern Times)*. 1936. EEUU.
- COPPOLA, F.F. *El Padrino (The Godfather)*. 1972. EEUU.
- EISENSTEIN, S.M. *El Acorazado Potemkin (Bronenósets Potiomkin)*. 1925. Unión Soviética.
- GODARD, J.L. *Al final de la escapada (À bout de soufflé)*. 1960. Francia.
- HAZANAVICIUS, M. *The Artist*. 2011. Francia.

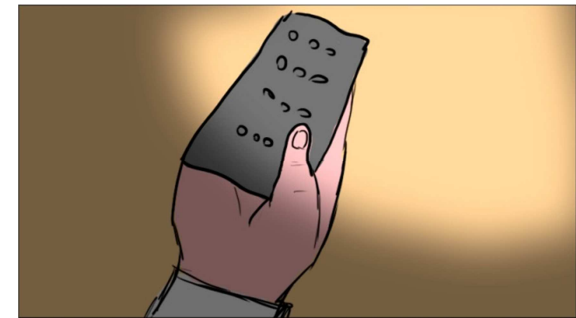
- HITCHCOCK, A. *Psicosis (Psycho)*. 1960. EEUU.
- KUBRIK, S. *El Resplandor (The Shining)*. 1980. EEUU.
- KUBRIK, S. *La Naranja Mecánica (A Clockwork Orange)*. 1971. Reino Unido.
- RYBCZYNSKI, Z. *Steps*. 1987. EEUU/Reino Unido.
- RYBCZYNSKI, Z. *Tango*. 1980. Polonia.
- TARANTINO, Quentin. *Pulp Fiction*. 1994. EEUU.
- VÉRTOV, Dziga. *El Hombre de la Cámara (Chelovek s kinoapparátom)* 1929. Unión Soviética.
- WIENE, R. *El Gabinete del Dr. Caligari (Das Kabinet des Dr. Caligari)*. 1920. Alemania.

Obras musicales

- HAYES, Jason. 2004. *Tanaris (Ambient)*. CD. World of Warcraft (OST)
- SOULES, Jeremy. 2011. *Silence Unbroken*. The Elder Scrolls V Skyrim (OST).
- SOULES, Jeremy. 2011. *Skyrim Atmospheres*. The Elder Scrolls V Skyrim (OST).

6. ANEXO I. Story Board

SEC 1. Int./Noche. Salón



SEC 2. Ext./Día. El Gabinete del Dr. Caligari



SEC 3. Ext./Día. El Acorazado Potemkin



SEC 4. Int./Día. Tiempos Modernos



SEC 5. Ext./Noche. Psicosis



SEC 6. Int./Noche. Psicosis



SEC 7. Ext./Día. La Naranja Mecánica



SEC 8. Int./Día El Resplandor



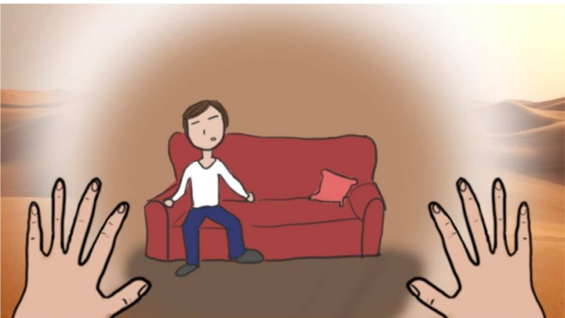
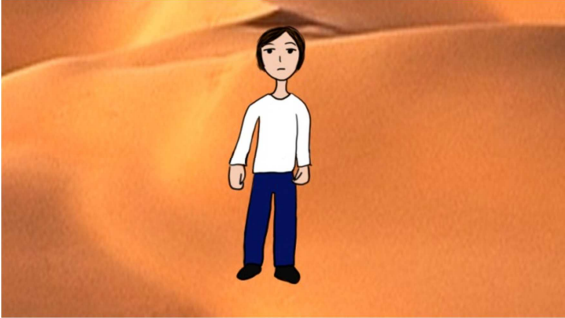
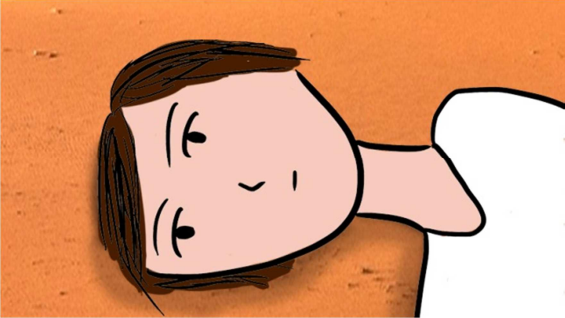
SEC 9. Int./Día. Pulp Fiction



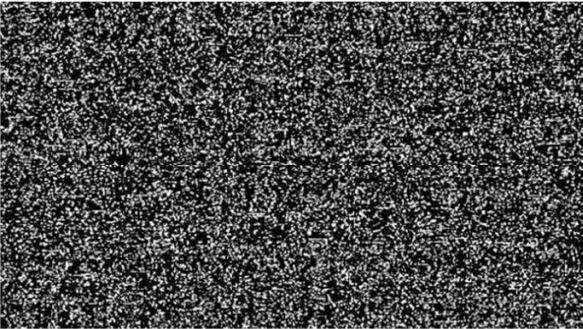
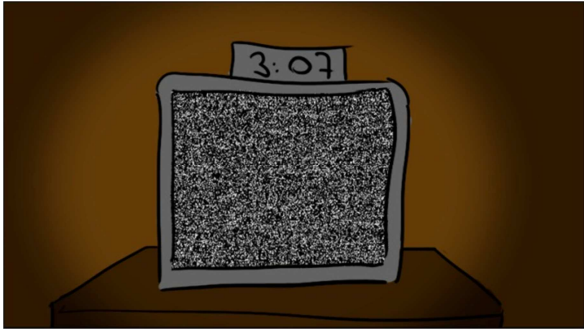
SEC 10. Ext./Día. El Padrino



SEC 11. Ext./Día. Desierto



SEC 12. Int./Noche. Salón.



7. ANEXO II. Carátula del DVD.



Rafa está sentado viendo la televisión, cuando de repente se ve a sí mismo reflejado en la pantalla.

Tras inspeccionarla será absorbido por la televisión y hará un zapping a

través de diversas películas, que han marcado la historia del cine.



Este corto quiere reflejar diversas cosas que abordaré en esta Tesina: por una parte, reflejar la absorción que el cine hace del espectador, haciéndole partícipe de la propia película, como si de una realidad se tratara, escondiendo cualquier tipo de evidencia del montaje y manipulación técnica que sufren las imágenes. Y, por otra parte, hacer evidente que este montaje existe, sobreponiendo a través de técnicas como el chroma key y la rotoscopia, al protagonista dentro de las escenas de las diversas películas.



TRABAJO DE FINAL DE MÁSTER



A TRAVÉS DE LA PANTALLA

Autora: Noemí León Albert

Director: Carlos Manuel García Miragall

Máster en Postproducción Digital (2011-2012)

EPSC (UPV)

Trabajo de Final de Máster

