

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA
MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Producción del vídeo presentación de
un espectáculo de magia”

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor: **Manuel Seglar Gómez**

Director: **Juan Manuel Sanchis Rico**

Gandia, julio de 2013

Tipo 2: Desarrollo de un trabajo de orientación profesional

RESUMEN

El objetivo principal de este TFM es la producción de un video de entre 2 y 3 minutos de duración. Es un producto profesional destinado a la empresa de una persona cuyo oficio es ilusionista. Este vídeo se reproducirá al inicio de cada espectáculo mediante una proyección. Tendrá como finalidad principal presentar al mago “Yunke”.

El video se basa en una voz en off al que se le ha reforzado mediante una serie de imágenes adaptadas la historia que se cuenta.

Aparece un niño en una habitación donde suceden cosas mágicas.

Se ha trabajado todas las fases, preproducción, rodaje y postproducción.

Los resultados obtenidos han sido óptimos y agradecidos por la propia empresa.

Desde mi punto de vista técnico no ha sido algo innovador ni ningún tipo de video súper excelente. Esta tarea simplemente es lo que pedía mi imaginación y estoy satisfecho. Es verdad que me ha dado a entender que una persona sola no puede hacer el trabajo de un equipo entero audiovisual. Esta sería mi conclusión final. No acapares todo el trabajo para ti.

Palabras clave:

Cortometraje, niño, magia, presentación, Yunke, tórtola

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
A) ¿CÓMO EMPEZÓ TODO?	2
B) OBJETIVOS	3
C) PLAN DE TRABAJO.....	4
D) MEMORIA.....	5
2. PREPRODUCCIÓN	6
A) APROXIMACIÓN AL GUIÓN.....	7
A.1) ELABORACIÓN DEL GUIÓN	7
A.2) REQUERIMIENTOS DE GUIÓN Y DESGLOSES.....	8
B) PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO	9
B.1) GUIÓN TÉCNICO.....	9
B.2) MÚSICA.....	9
B.3) PRUEBA EXPERIMENTAL	10
C) BÚSQUEDA DE LOCALIZACIONES Y RECURSOS.....	11
D) ELABORACIÓN DEL GUIÓN TÉCNICO	13
D.1) CÁMARA Y PLANOS.....	13
3. PRODUCCIÓN	20
A) MONTAJE	21
A.1) ILUMINACIÓN CHROMA	21
A.2) ILUMINACIÓN HABITACIÓN	24
A.3) PERSONAJES Y ATREZZO	27
B) RODAJE	29
B.1) CHROMA	29
B.2) HABITACIÓN	31
4. POSTPRODUCCIÓN	32
A) SONIDO	33
A.1) BANDA SONORA.....	33
A.2) EFECTOS	34
A.3) GRABACIÓN DE VOZ.....	34
A.4) COMPRESOR Y ECUALIZADOR.....	34
B) EDICIÓN Y MONTAJE.....	35
B.1) LIMPIEZA Y ORDEN.....	35
B.2) PRIMER MONTAJE.....	36
B.3) PERSONAJE	36

C) EFECTOS	36
C.1) DESTELLOS	36
C.2) PARTÍCULAS	37
C.3) CHROMA	37
D) CORRECCIÓN DE COLOR	38
D.1) CORRECCIONES PRIMARIAS	38
D.2) CORRECCIONES SECUNDARIAS	39
D.3) FILTROS Y EFECTOS PARA LOGRAR UN LOOK DETERMINADO	39
5. VALORACIÓN FINAL	41
6. BIBLIOGRAFÍA	43
ANEXO I (GUIÓN LITERARIO)	44
ANEXO II (SOLICITUD DE PRÉSTAMO DEL MATERIAL AUDIOVISUAL)	47
ANEXO III (STORYBOARD)	49

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Rodaje de prueba con amigos	10
Figura 2. Habitación no válida.	11
Figura 3. Habitación válida (ático).	12
Figura 4. Posición de cámara nº1	14
Figura 5. Posición de cámara nº2	15
Figura 6. Posición de cámara nº3	16
Figura 7. Posición de cámara nº4	17
Figura 8. Posición de cámara nº5	18
Figura 9. Posición de cámara nº6	19
Figura 10. Chroma verde para tórtola	21
Figura 11. Chroma verde para Yunke	22
Figura 12. Control de dimmers	22
Figura 13. Chroma rojo para Tórtola	23
Figura 14. Cámara de móvil en la luz principal	24
Figura 15. Cámara negra balcón.....	25
Figura 16. Foco interior cámara negra balcón.....	25
Figura 17. Interior de la habitación.	26
Figura 18. Tela exterior tejado.	26
Figura 19. Dirigiendo al niño_1.....	27
Figura 20. Dirigiendo al niño_2.....	28
Figura 21. Habitación decorada.	28
Figura 22. Chroma verde tórtola.....	29
Figura 23. Chroma verde Yunke.	30
Figura 24. Rodaje en el ático.....	31
Figura 25. Universo creado con After Effects.	35
Figura 26. Yunke chroma recortado.	37
Figura 27. Sin look.	40
Figura 28. Con look.	40

1. INTRODUCCIÓN

a) ¿cómo empezó todo?

Sabía que debía realizar un proyecto final para el Máster de Postproducción Digital, pero cuando me dijeron que realmente tenía “carta libre” para llevar a cabo mi propia producción, sentí que ya era hora de que surgiera a la luz alguna de tantas ideas que tenía en mente desde ya hace unos años.

Sería esta la excusa para que me pusiese en marcha? Hay veces que se necesita un empujón para llevar a cabo los proyectos e ideas que llevas en la mente.

Para explicar la primera razón de porqué surge la historia de este cortometraje tendría que presentar un poco mi situación laboral. Desde muchos años atrás, concretamente tenía 18 años, conocí a un mago cuyo nombre artístico es algo dispar, se llama YUNKE. Actualmente es bastante conocido ya que de entre tantos magos, él ha evolucionado muy rápidamente y ha sido capaz de llegar a ser Campeón Nacional y Subcampeón Mundial de magia. Este joven se ha dado a conocer en varios programas de TV, como “Shalakabula”, “NadaXaqui”, “El hormiguero”,... y mucho más.

No quiero dilatarme más con su descripción, pero lo que me toca por mi parte es que actualmente es mi jefe. Como ya he dicho lo conocí exactamente hace ocho años, y como yo ejercía de Técnico de sonido para otra empresa, el me pidió si quería probar a ser su particular técnico de sonido e iluminación.

Esta persona me enseñó a abrir la mente al mundo mágico, donde las ilusiones pueden ser creadas no para engañar a las personas, sino para que se quede solo en eso, en ilusiones.

Sinceramente ha sido muy bueno conocer este nuevo trabajo ya que he podido viajar a muchísimas ciudades. He dirigido a muchas personas y equipos técnicos de diferentes teatros tanto nacional como internacional.

Bien, retomando el origen de cómo surgió la idea del guión, se podría decir que, en uno de los diferentes viajes con la furgoneta “mágica” donde vamos aquí y allá, se me apareció la idea de realizar un cortometraje con motivo de presentar a Yunke en su espectáculo. Pude imaginarme que la típica presentación del artista no solo quede en una voz de un presentador o una voz en off que lo pueda describir, sino que además se interpretase mediante una proyección de video, y por qué no? Hecho por mí.

A ésta idea le sumas el deber de realizar un proyecto audiovisual, como asignatura, el resultado fue ésta propuesta TFM.

La presentación escénica de un mago con una proyección audiovisual.

b) Objetivos

El objetivo general era la realización del cortometraje a partir del guión literario, “La fuerza de la ilusión”, aunque existían subobjetivos.

SONIDO

Una parte se encargaría de realizar todo el diseño de sonido del cortometraje, desde la preproducción hasta la postproducción del mismo. Esto, abarcaría los siguientes objetivos más concretos:

- Hacer un desglose del guión literario en base a las necesidades sonoras.
- No se utilizaría sonido diegético ni ambientes sonoros por lo que no se elaboraría una planificación sonora del rodaje. Se evita así realizar la tarea que comprende la confección de un listado de material que se utilizará para la toma de sonido, así como la colocación de los micrófonos necesarios en cada plano.
- Una vez terminado el proceso de montaje de la imagen, realizar la postproducción del sonido. Esta fase requiere de la máxima explotación de diferentes herramientas de edición de audio para conseguir resultados óptimos a la hora de integrar el sonido con la imagen.
- Hacer una reflexión sobre la sonoridad de la historia. Entender la personalidad del personaje, así como sus sentimientos y saber traducirlos en música. Conseguir hacer un uso inteligente de los silencios. Conseguir buenos efectos de realce. Y diseñar o encontrar la música adecuadamente.
- Por último, realizar una mezcla de todos los elementos sonoros para una banda sonora que enriquezca y de fuerza a la imagen.

PRODUCCIÓN

La dirección de producción de “La fuerza de la ilusión” y los objetivos concretos que propuse fueron los siguientes:

- Realizar una lectura exhaustiva del guión literario para poder valorar los requerimientos que exige la producción del mismo.
- Diseñar un plan de trabajo eficaz para poder llevar a cabo el proyecto de un modo satisfactorio y obteniendo resultados positivos.
- Realizar un presupuesto previo lo más cercano a la realidad, de modo que se pueda desarrollar un buen plan de financiación, que me permita hacer el proyecto sin ninguna dificultad económica.
- Preparar un buen plan de rodaje que me posibilite realizar un rodaje del modo más eficiente y eficaz.

REALIZACIÓN

Por último llevar la dirección de la realización del cortometraje, planteándome estos objetivos:

- A partir de un profundo análisis del guión literario y sus personajes, crear el universo en el que se desarrolle toda la acción de la historia para su captación visual.

- Realizar un guión técnico adecuado a las exigencias del guión literario, mediante el cual se logre plasmar, a través del audiovisual, la historia y las emociones que se quieren transmitir al espectador.

- Buscar a los actores adecuados para dar vida a los personajes de la historia y trabajar con ellos para que conozcan en profundidad a los protagonistas de la misma y, así, lograr la mejor interpretación posible.

- Después del rodaje, en la fase de montaje, visionar y seleccionar los planos adecuados a cada momento y, con ellos, reescribir en imágenes la historia de la que hemos partido, de forma que tenga un ritmo narrativo adecuado a la misma.

c) Plan de Trabajo

Una vez tuve claro cuáles eran los objetivos que marqué, elaboré un plan de trabajo a seguir distribuyendo las horas que emplearía en realizar cada función acorde a mis objetivos. El plan de trabajo fue el siguiente:

- ❖ Primera aproximación al proyecto:
 - Elaboración de guión. (5h)
 - Desgloses y requerimiento del guión (5h)
 - Planificación general del trabajo. (5h)
- ❖ Búsqueda de localizaciones y recursos. (5h)
- ❖ Elaboración del Guión Técnico (30h)
- ❖ Diseño de Sonido. (30h)
- ❖ Realización del plan de rodaje. (10h)
- ❖ Rodaje: 1 jornada de rodaje (10h)
- ❖ Postproducción:
 - Montaje de la imagen. (30h)
 - Montaje del sonido y banda sonora. (30h)
 - Plan de distribución.(10h)

De acuerdo al plan de trabajo anteriormente citado podemos establecer el tiempo total estimado en: 170h

A este trabajo, también se le sumará la elaboración de la Memoria del proyecto (20 horas), que sigue a continuación, en la que desarrollaré cómo he realizado mis funciones para lograr los objetivos marcados al principio, así como las conclusiones y resultados obtenidos.

d) Memoria

La memoria que presento a continuación, quiero que sea un reflejo de todo el trabajo, esfuerzo e ilusión invertido en un proyecto propio. En ella explico cada fase, cada proceso que he tenido que ir superando, desde la primera aproximación al guión, hasta las últimas fases de postproducción, pasando por la búsqueda de localizadores, planificación y organización, búsqueda de recursos, elaboración de guión técnico, diseño del sonido, rodaje... Para llegar a obtener un producto final: el cortometraje “La fuerza de la ilusión”.

Esta memoria se estructura en base a tres partes que engloban el resto. Dichas partes corresponden a las tres grandes fases de trabajo que ha de tener la realización de un producto audiovisual: Preproducción, Rodaje y Postproducción.

La preproducción quizá sea la parte más extensa pues es también la que más horas de trabajo requiere. En ella, explico cómo me he aproximado al guión y cómo quise trasladarlo al audiovisual, no sólo en lo que respecta a la historia en sí y su estética, sino también, e igual de importante, en lo que se refiere a los recursos económicos, materiales y humanos que emplearía para la realización del mismo. Sin un buen trabajo de preproducción y una buena planificación es muy complicado que en un proyecto de este tipo se obtenga un resultado satisfactorio. En esta parte de la memoria he profundizado en la explicación y valoración de mi trabajo.

La siguiente fase o parte de la memoria es el rodaje. Intento detallar cada experiencia y momento vivido durante el día de rodaje de “La fuerza de la ilusión”. Realmente es como un diario personal de mi visión respecto al trabajo realizado incluyendo la valoración general.

Después del rodaje y de tener todo el material capturado, viene la fase en la que se ha de armar el relato y unir todas las piezas. En la parte de la postproducción, hablaré del trabajo realizado en el montaje y el retoque de la imagen, así como de la edición y mezcla de sonido y la grabación de la voz que formará parte del doblaje de una actriz.

Para concluir la memoria que aquí presento, añado un punto en el que realizo una valoración global de todo el trabajo realizado a lo largo de todos los procesos, desde la primera lectura del guión hasta el último retoque del cortometraje.

2. PREPRODUCCIÓN

a) Aproximación al guión

a.1) Elaboración del guión

Hace algún tiempo, me fui con el mago Yunke a Barcelona con finalidad de contratar una voz que actualmente es muy conocida en los doblajes de personajes como: *Gandalf* y *Morgan Freeman* entre otros.

Su principal objetivo era tener una voz en off que sirviera para cada inicio de sus eventos, sería la encargada de presentar el espectáculo de magia.

Basándome en la voz en off pensé en añadir imágenes con respecto al contexto de cada frase:

- “Busque entre sus recuerdos una imagen. Debe elegir una situación increíble. Una visión imposible de comprender. Ese es el espacio que pretendo ocupar. Puede que entonces, la verdad en la que cree se disolviera en la nada. Seguramente no encuentre este mundo. Pero si lo viviese unos instantes...jamás lo podría olvidar.

Alguien ha creado esos instantes para usted, le ha dado forma de espectáculo, y se lo entrega como un regalo mágico.

Bienvenidos al mundo de...YUNKE!!” -

El espectador que escucha esto, que normalmente está situado en una butaca de algún teatro y en condiciones de total oscuridad, debe imaginar estas palabras de alguna manera. Mi misión ante lo que comenta el texto es encontrar esa situación que no describe con detalles y darle forma para que todos los oyentes se sitúen en un mismo escenario. Así que mi imaginación se declinó hacia un acontecimiento mágico y ficticio que le ocurre a un niño de 5 o 6 años que se deja llevar por la ilusión.

La trama de mi idea es que el niño protagonista esta en su habitación, de noche, e intenta realizar un número de magia, “convertir una paloma de papel en una de verdad”. Prácticamente es imposible, pero el niño se esfuerza y lo consigue. En cuanto la madre del niño entra en la habitación para arrojárselo en la cama interrumpe el conjuro y la ilusión se desvanece volviéndose la paloma real en una de papel. El niño queda triste y a la vez asombrado de lo ocurrido. Solo se explica una solución, mira el póster que tiene de su artista preferido, el mago Yunke, y piensa que puede que haya sido esa “fuerza de la ilusión” de la que tanto habla Yunke.

(Ver **anexo I**)

Le comente esta idea a mi jefe, y le gustó. Así que decidí empezar a realizar mi Trabajo Final de Master.

a.2) Requerimientos de guión y desgloses

Después de observar el Storyboard es cuando te das cuenta de todo lo que te va a hacer falta durante el rodaje. Así que se lleva a cabo un desglose de toda la previsión necesaria.

Mi primera tarea fue decidir qué escenario utilizaría, que condiciones tiene para la producción, personajes a utilizar, saber que tipo de material de rodaje tengo a disposición, etc....

Localización

Habitación niño con balcón.

Protagonistas

1 niño de aproximadamente 5 ó 6 años

1 Mujer

Yunke

Vestuario

Pijama de niño

Ropa indiferente para madre

Sonido

Búsqueda de música adecuada y edición de la misma.

Atrezzo

1 escritorio y silla

1 varita mágica

Accesorios de magia para niños

Libros

Póster de Yunke

Iluminación

1 Flexo de escritorio

1 punto de luz fría (simula la Luna)

1 proyector de luz suave para rellenar sombras

1gelatina CTB 1/4

Cámara

HD 1920X1080 + Dolly

Necesidades extras

Tela negra para tapar el sol del día en el balcón

Tela verde para chroma

Tórtola blanca

b) Planificación del trabajo

En mi caso particular el equipo de producción solo soy yo. Debo estar pendiente de cada acción y observar con atención cualquier error tanto de preproducción, producción y postproducción. Aunque esto te da mucha más libertad ya que haces exactamente lo que piensas y quieres, no tienes nadie que te mande por encima.

b.1) Guión técnico

Mi primera tarea luego de escribir el guión literario, fue realizar un Storyboard. Aquí es donde pensé cuanta duración tenía cada plano aproximadamente.

*(Ver **anexo III**)*

Al tratarse de una introducción al espectáculo de Yunke debemos pensar que la proyección se emite tras apagar las luces de la sala donde el público está sentado. En este momento de oscuridad empezará a sonar nuestro cortometraje. Serán unos 15 segundos aproximadamente sonando una música misteriosa acompañada de una imagen en negro.

A parte de esta introducción, el siguiente plano será el mas largo que nos podamos encontrar en toda la secuencia. Se observa al niño desde atrás.

Exceptuando el primer plano, solo nos basaremos en 3 tiros de cámara. Así la trama va sucediendo alternando estos planos.

Por otra parte y paralelamente al rodaje, tenía que plantearme como realizar el efecto final para cuando Yunke aparece en el póster de la habitación y se mueve con una paloma en la mano.

En la cadena de rodaje de FX tenía que determinar qué iluminación iba a tener la superposición de dos imágenes rodadas en diferentes escenarios. El método para este efecto fue utilizar un chroma verde, donde Yunke como protagonista, sujeta la tórtola de manera espectacular.

b.2) Música

Respecto a la utilización de la música externa a la compañía, hablé con Yunke para ver si tendríamos problemas de derechos de autor, y si la SGAE podría entrometerse. Él me dijo que no pasa nada que el tiene algunos acuerdos en su propio trabajo.

Tuve que buscar una banda sonora que acompañara estas imágenes, probé con tres versiones editadas según las duraciones. Y tras haber terminado, todavía no me convence demasiado. Soy bastante estricto en la elección musical. Se podría concluir que no he encontrado la apropiada para esto.

b.3) Prueba experimental

La universidad me podía prestar buen material profesional pero solo por un tiempo determinado. Como tenía un poco de miedo ya que es mi primer cortometraje. Decidí realizar un rodaje con mis propios medios caseros. Sería como hacerlo dos veces aunque el primer rodaje casero solo sería de prueba y para familiarizarme con cualquier inconveniente que no haya previsto.

Entonces me puse manos a la obra con un par de amigos míos que quisieran hacer de personajes. Solo se tardó una tarde, decoramos un poco la habitación de uno de nosotros y con ayuda del móvil pude hacer unas cuantas tomas.

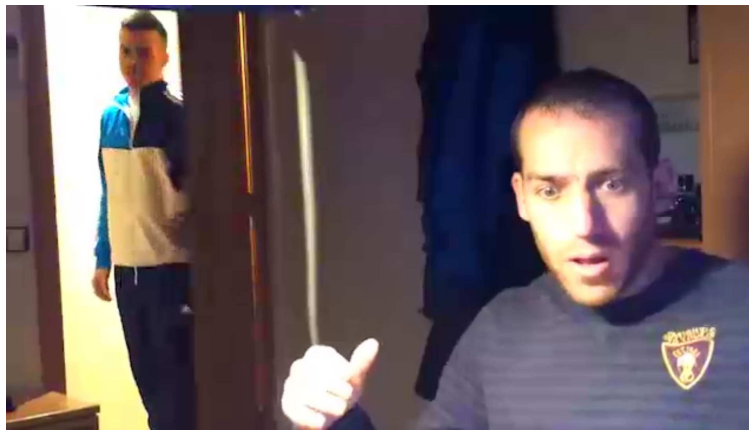


Figura 1. Rodaje de prueba con amigos

Después de realizar una pequeña posproducción pude obtener un resultado óptimo y así darle forma real a mis ideas.

(Ver el video anexo en la carpeta de Ficheros Anexados que incluye el DVD)

También me sirvió para darme cuenta de un detalle a la hora de buscar la localización, se necesitaría un escritorio que pueda moverse y no esté atornillado a la pared, ya que la cámara debe pasar por detrás.

Debería comentar que el material con el que he trabajado ha sido prestado por la escuela. Así que debía presentar un escrito solicitando dicho préstamo.

*(Ver **anexo II**)*

El rodaje se iba a efectuar en Villavieja que esta cerca de mi pueblo natal, ésta localidad esta concretamente a 150km de distancia de Gandía. Por lo que debía contar con ello y pedir el material un día antes de la jornada de rodaje y luego devolverlo un día mas tarde.

Finalmente por tema de horarios de préstamos pude hacerme con el material los días 10, 11, y 12 de Junio.

(Mirar **Anexo II**. Solicitud de préstamo)

c) Búsqueda de localizaciones y recursos

Tratándose de un producto para Yunke, el me ofreció su casa para realizar el rodaje. Con lo cual tuve que elegir la habitación mas adecuada. Y como he dicho anteriormente se sitúa en Villavieja (Castellón).

El espacio donde se debía que grabar tenia que tener unas condiciones mínimas. Por ejemplo, que el ambiente y decorado sea un lugar infantil donde se note que vive un niño y por lo tanto haya dibujitos y juegos por medio.

Otro detalle principal, es que debe tener un balcón donde poder colocar un foco de 1Kw.

Y por ultima exigencia, el escritorio donde ocurren los sucesos del personaje debe ser extraíble y movable, es decir que no este pegado en la pared. Así la Dolly puede pasar por detrás.

Una de las habitaciones de las que tenia el ambiente infantil fue esta:



Figura 2. Habitación no válida.

Pero no cumplía con el requisito de tener el balcón.

En cambio la casa tenía un ático donde sí disponía de un balcón. Aunque no sea una habitación, el contexto de la historia puede suceder igualmente en este espacio. Tuve que elegir entre estas dos y finalmente le di preferencia a la del balcón ya que quería conseguir la iluminación del exterior apropiada.

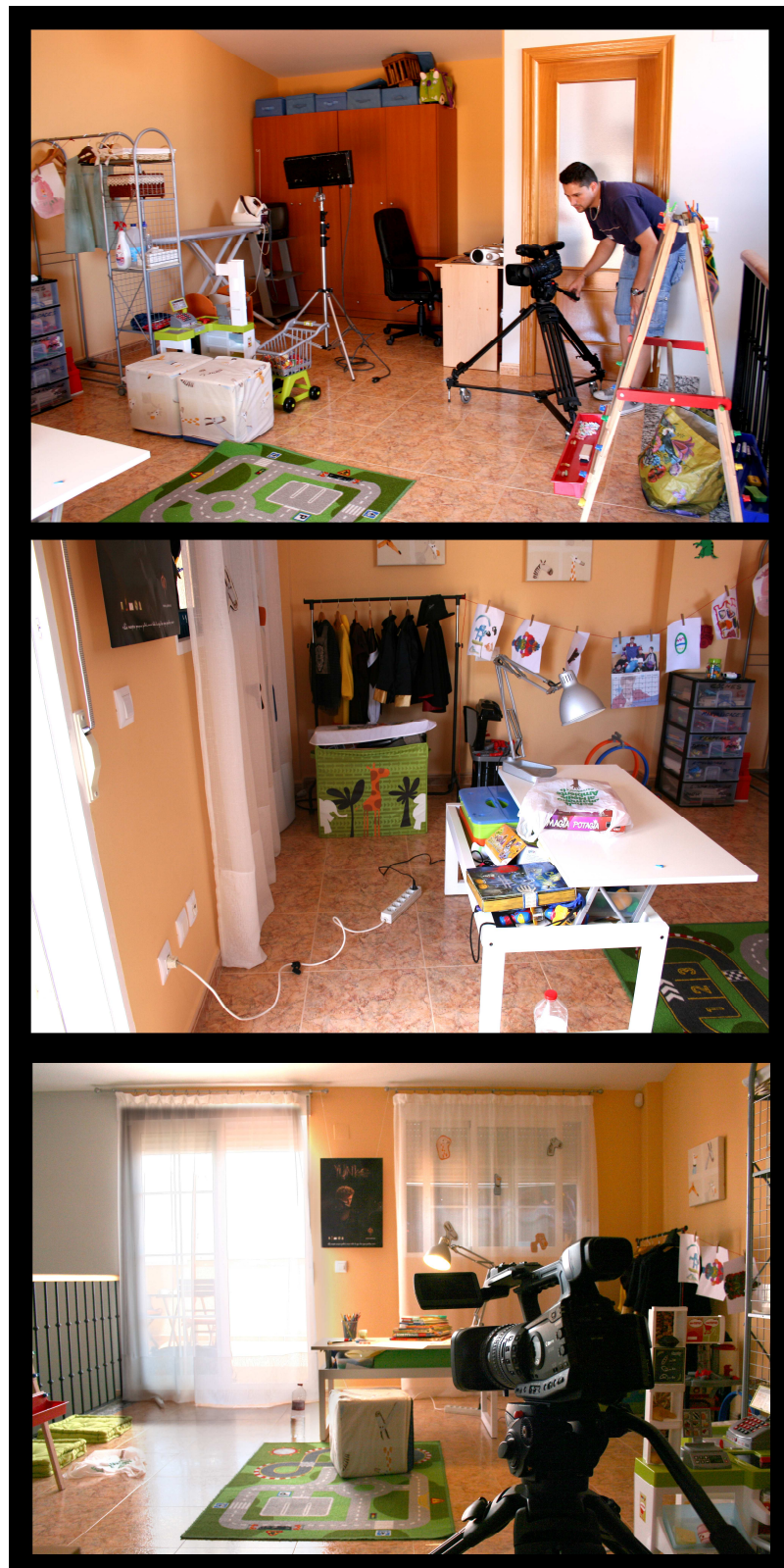


Figura 3. Habitación válida (ático).

d)Elaboración del guión técnico

La base de la historia está claramente dicho en el guión literario. A partir de esa información hay que plasmar los acontecimientos en imágenes, diferentes planos consiguiendo así el ritmo, determinación de las acciones, así como provocar en el oyente diferentes sensaciones.

Ante un guión, para poder “[...] determinar el encuadre, se requiere de una serie de elecciones que determinan lo que verá y lo que no verá el espectador. La primera de estas decisiones es dónde poner la cámara en relación a la escena. Después de esto, hay decisiones que conciernen al campo de la visión y el movimiento, que influirán al espectador en cómo percibirá la toma: tanto en el contenido total, como en el trasfondo emocional o en la connotación de la acción y el diálogo”¹

d.1) Cámara y planos

La posición de la cámara tiene referencia con el punto de vista del observador. A través del tipo de encuadre, quería hacer sentir al espectador un observador intruso en la escena, una tercera persona ajena a la situación, pero observando la totalidad de la misma. Que se sienta un intruso en la intimidad ajena.

Una cosa tenía muy clara, quería aguantar bastante tiempo sin determinar la cara del personaje. Aunque sí se pudiera ver el rostro trasero.

A continuación voy a mostrar un desglose de los diferentes tiros de cámara que utilicé en su día. Para todos ellos necesitaba que el personaje repitiese las acciones que hiciesen falta para poder así montar los diferentes planos y tener un ritmo adecuado de imágenes.

Esto suponía que el actor debiera repetir las acciones todas las veces idénticas, me pareció muy difícil que un niño pudiese hacerlo. Así que con ayuda de la madre le íbamos dictando cada movimiento a medida que transcurría la toma.

Aunque el niño se esforzaba, tenía la costumbre de mirar a la cámara, y por ello tuve que sacrificar algunos planos que en parte si estaban bastante bien.

El problema se me hizo más grande en Postproducción.

Las posiciones de cámara van referidas al tipo de significado que quiero extraer y qué tipo de sentimiento quiero provocar al espectador.

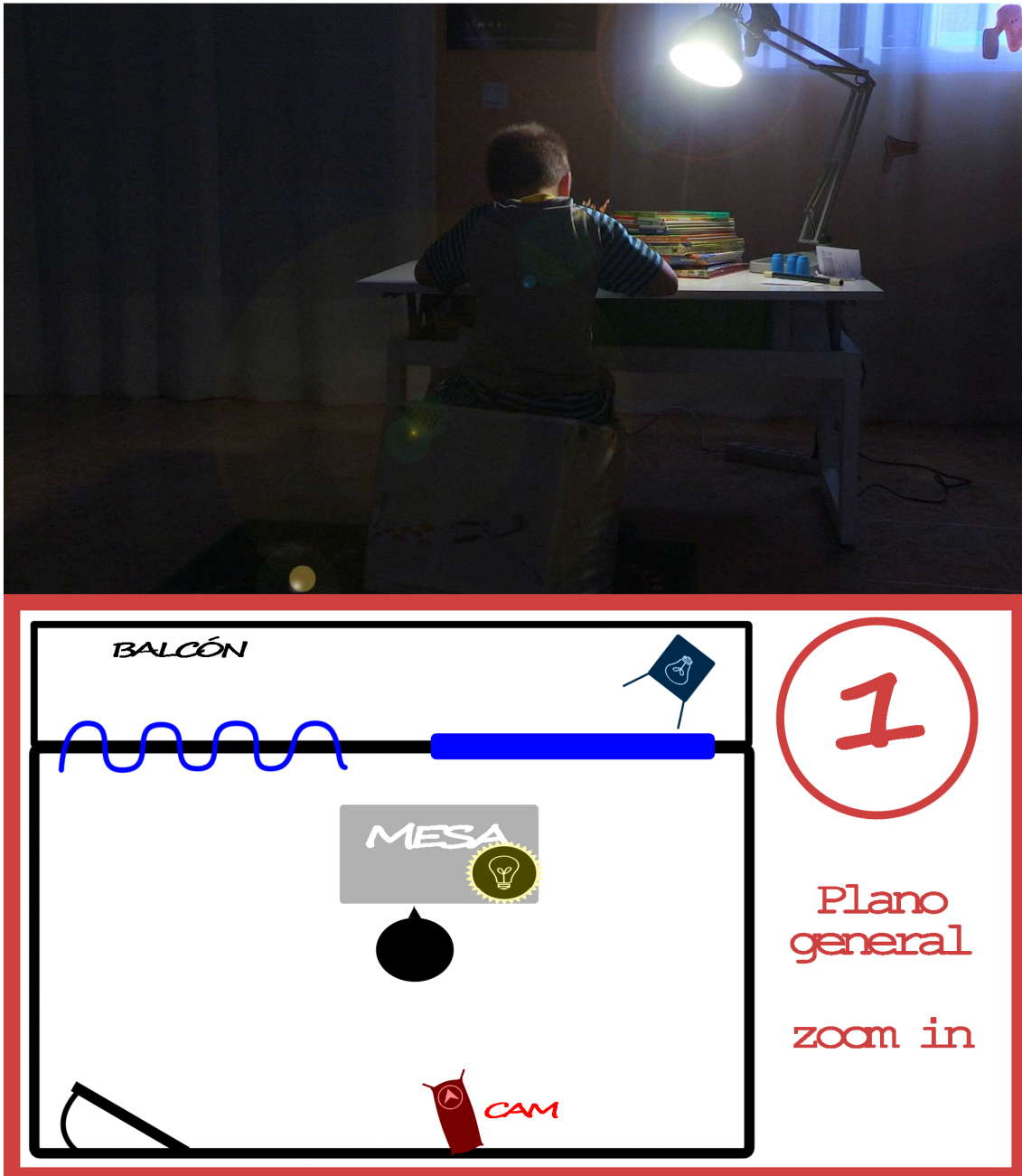


Figura 4. Posición de cámara n°1 .

La finalidad de este encuadre, es tener un Plano General aunque no sea muy abierto ya que estamos dentro de una habitación (en este caso un ático). La voz que escuchamos al principio será oída clara y concentradamente y por lo tanto, la imagen no debe confundir al espectador. Será un plano tranquilo, de larga duración y servirá para situar al observador que se trata de un niño que esta en una habitación de noche.

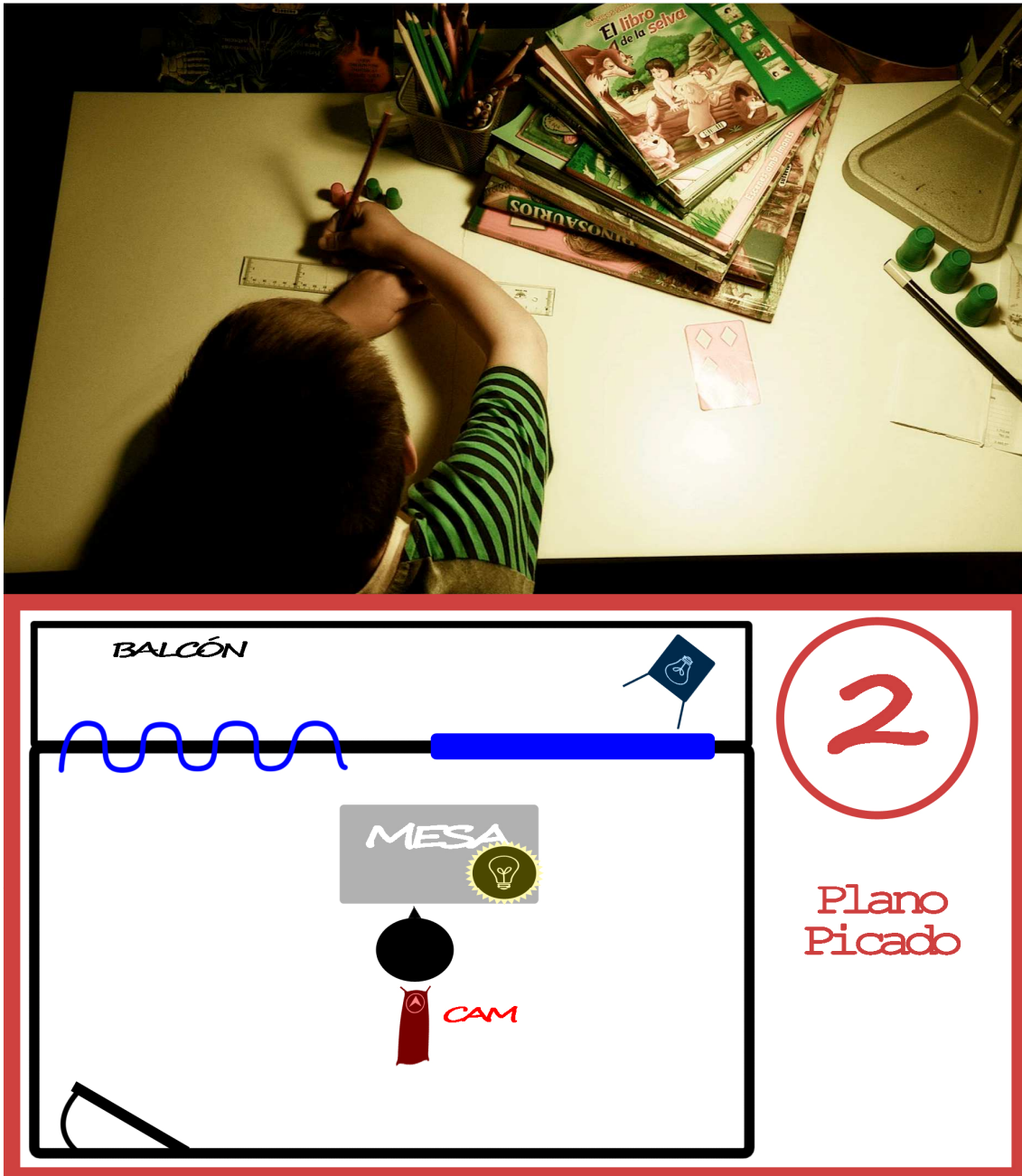


Figura 5. Posición de cámara n°2 .

Este plano tiene como objetivo mostrar al espectador que es lo que esta haciendo nuestro protagonista.

Por ahora no tenemos demasiada información de qué se propone hacer el niño. Pero si damos algunas pistas sobre la mesa, hay libros, una carta de diamantes, cubiletes, una varita mágica... Parece evidente que si estas viendo esto en un espectáculo de magia, puede que el video vaya a tratar sobre ello.

En estos planos en picado van apareciendo los resultados de la papiroflexia que esta haciendo el niño. Fabrica palomas de papel.

Con este tiro de cámara y el siguiente, se va alternando la acción.

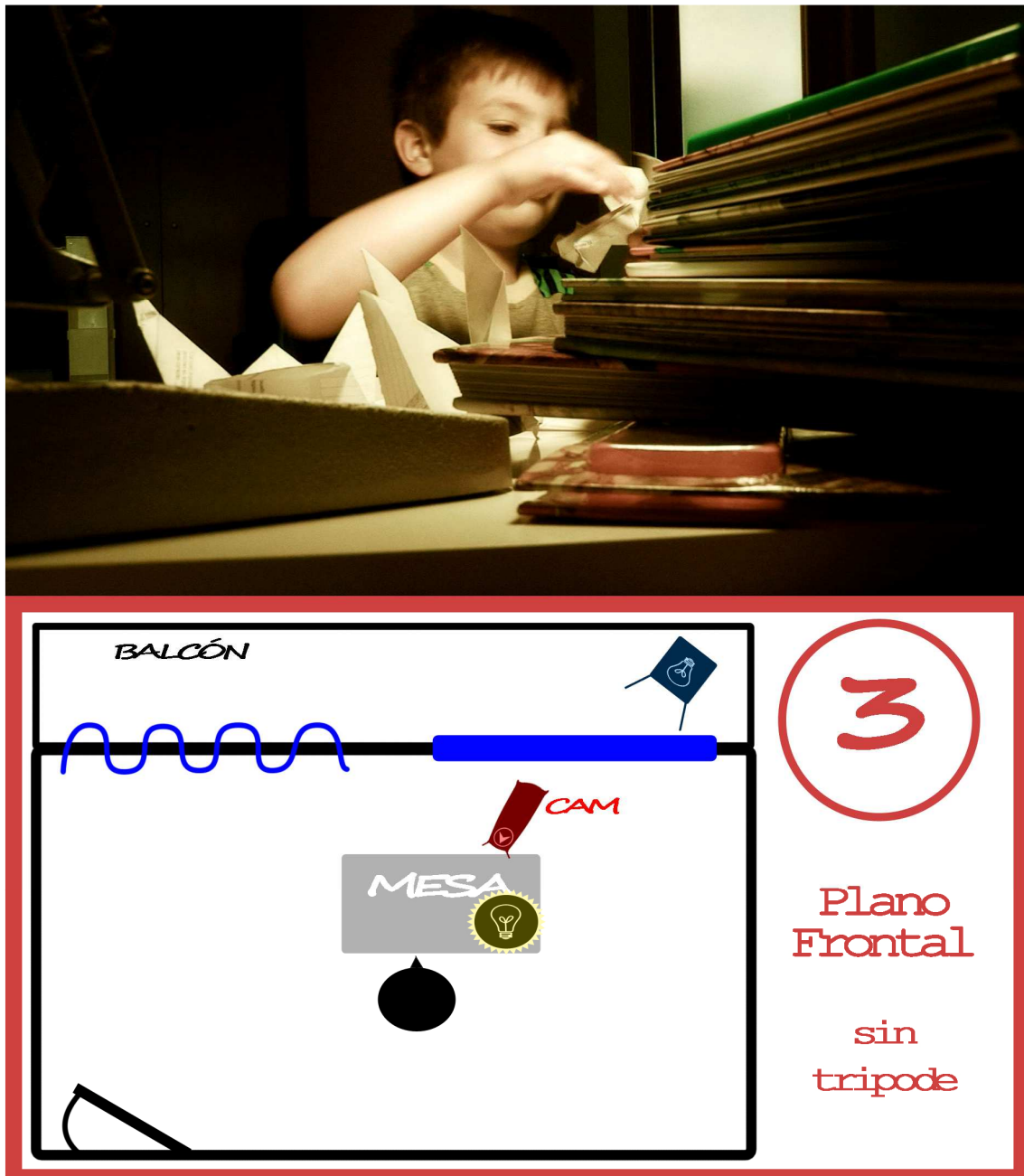


Figura 6. Posición de cámara nº3 .

Este plano me gusta mucho ya que la cámara no tiene trípode y parece como una cámara subjetiva de una tercera persona que esta espiando las acciones del protagonista.

Se observan todas las palomas de papel, y escoge una para proceder a realizar la magia, en este caso convertirla de papel a real.

Mi idea en un principio era acompañar la acción que hace el niño intentando volar la paloma cogida de las alas hasta la otra parte de los libros donde la deposita en la mesa. El problema que tuve en el rodaje fue que el niño no podía hacer la acción tan lenta como el acompañamiento de la cámara, y por lo tanto no íbamos sincronizados. Así que tome la solución adecuada en la fase de postproducción.

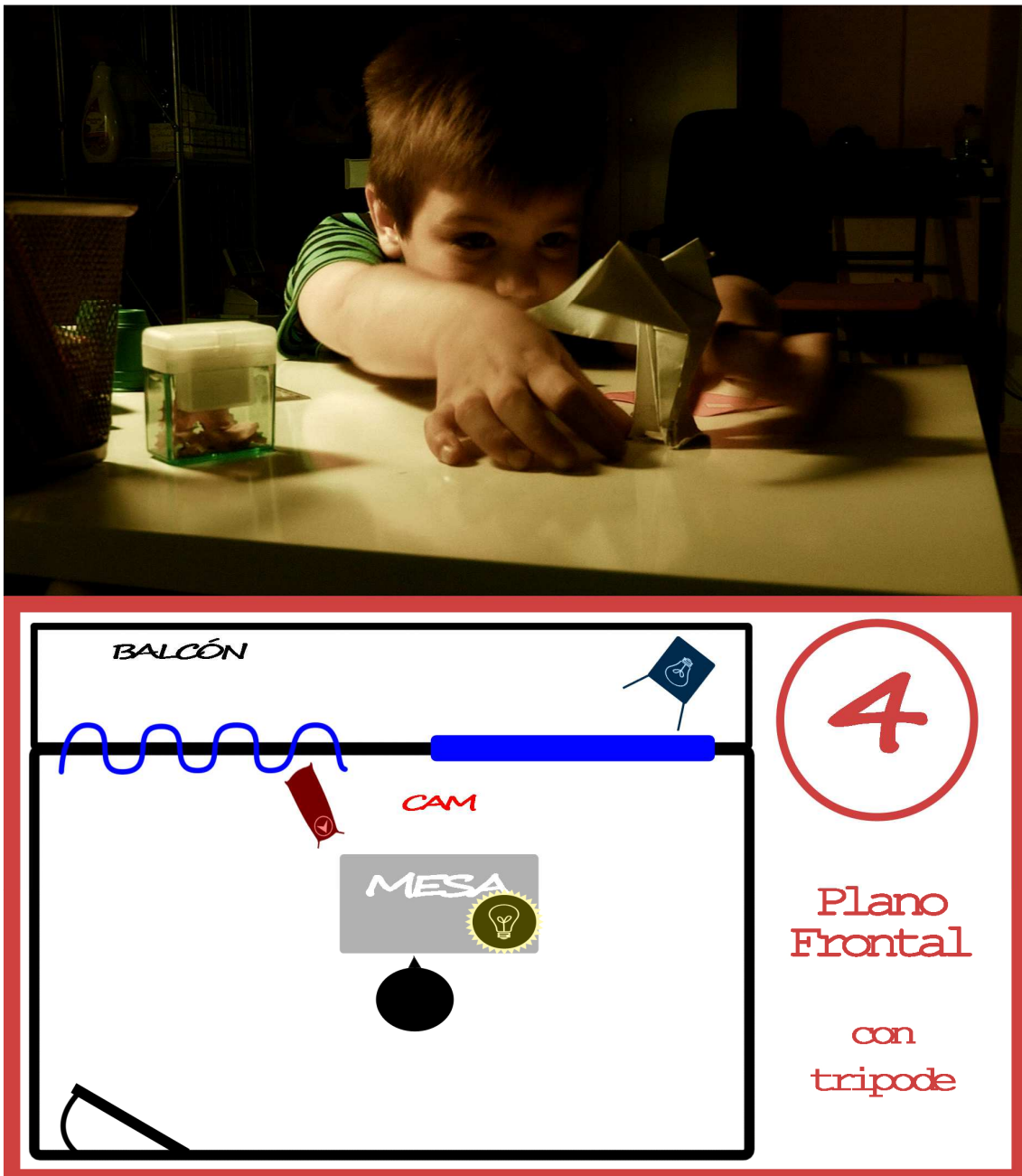


Figura 7. Posición de cámara nº4 .

Es ésta la posición donde deposita la paloma de papel. Utilicé este encuadre tanto con trípode como sin el.

Hay un plano donde el niño murmura el conjuro mágico y utiliza la varita para dar vueltas en el aire. La idea era superponer, en postproducción, unas estrellitas mágicas y que para ello necesitaba el seguimiento de la punta de la varita. Para ello era necesario tener una estabilidad en la cámara, era imprescindible utilizar trípode para ese momento.

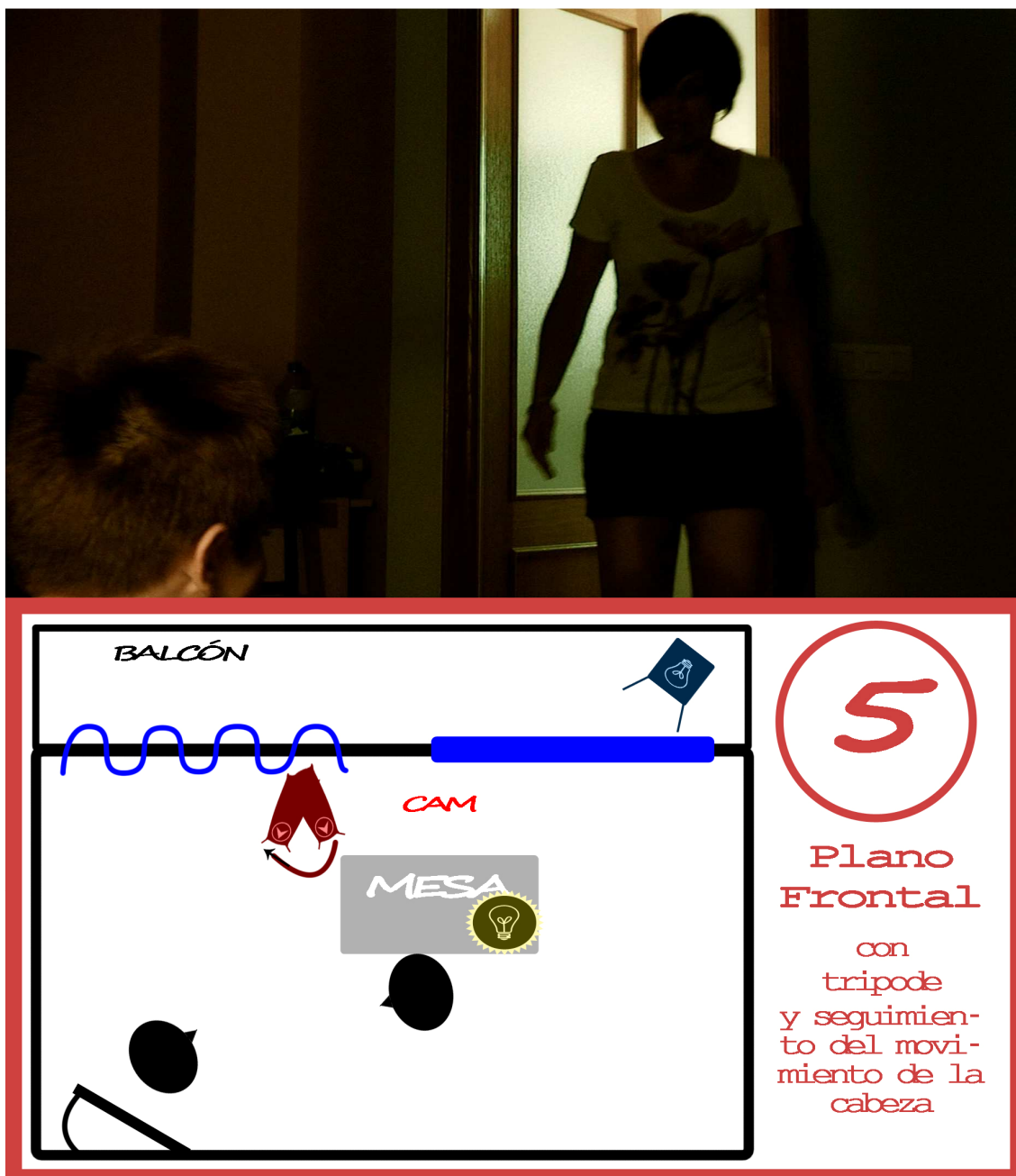


Figura 8. Posición de cámara nº5 .

Necesitaba tener un contraste en el espacio, donde el niño está iluminado por el flexo de la mesa, y la madre que entra a interrumpir el conjuro debía estar iluminada de contra y que no se viese el rostro de la cara. Decidí que no interesaba mostrar este segundo personaje ya que no era importante.

También para ello tuve que realizar un paneo con la cámara para dar por sorpresa, junto con la música de que alguien va a aparecer por detrás.

Como el niño no es un actor profesional, también tuve problemas de tipo risitas y demás, con lo que tuve que enlazar los momentos buenos mediante cambios de opacidad de una toma a otra.

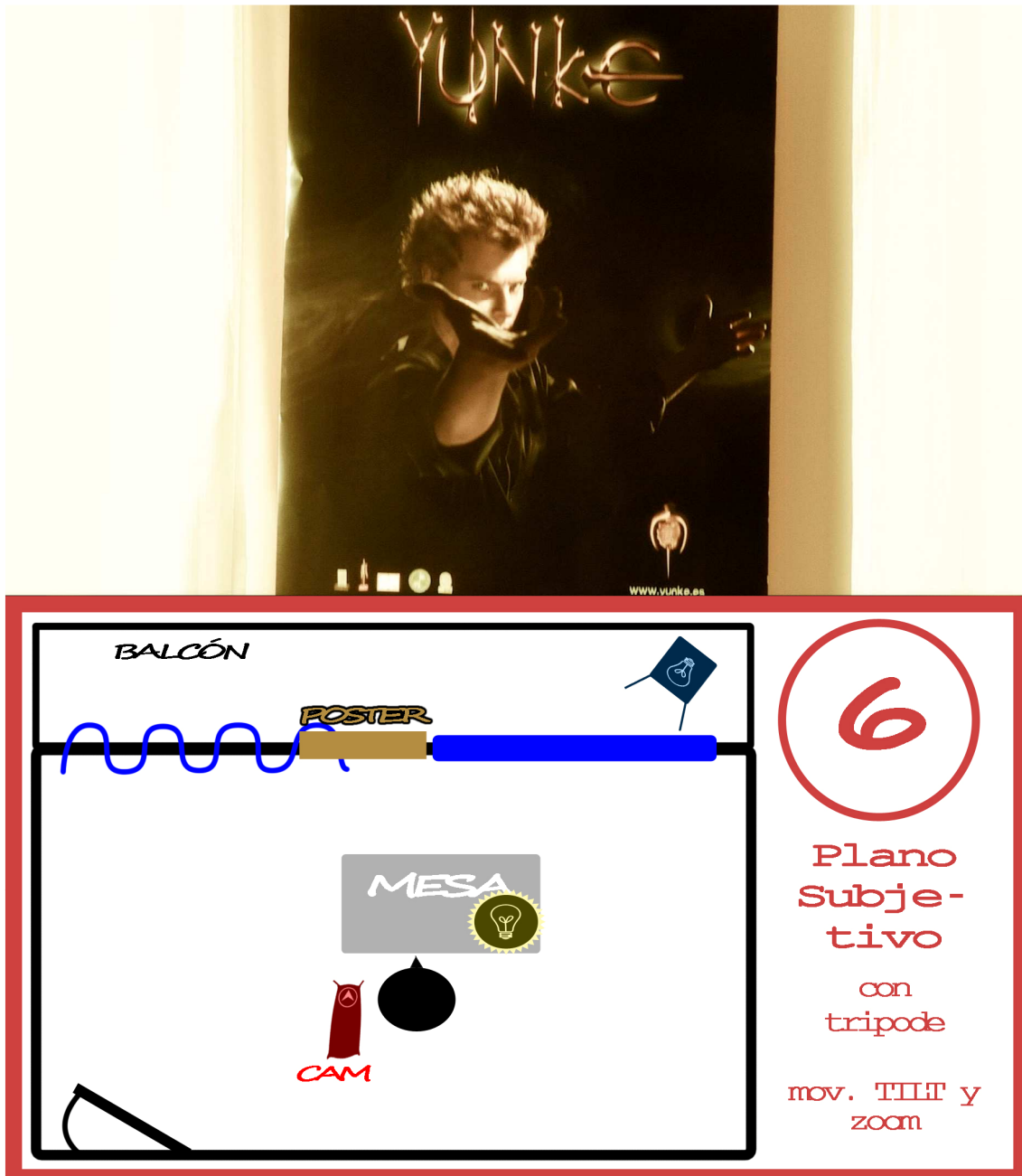


Figura 9. Posición de cámara nº6 .

Para finalizar el cortometraje, el niño dirige la mirada hacia el póster que tiene colgado en la pared, así que aprovechando su movimiento, cambiamos de encuadre para obtener este plano subjetivo.

Tiene un movimiento vertical con el que vamos dando poco a poco esa resolución final que espera el público.

Y con esta incertidumbre de qué es lo que ha sucedido en esta habitación, será el observador quien elija las diferentes vertientes del significado de la historia.

3. PRODUCCIÓN

a) Montaje

Concretamente tenía un día para poder realizar el rodaje. Había planificado grabar por la mañana las tomas que quería hacer con chroma y por la tarde cuando el niño saliese del colegio y estuviese disponible debíamos grabar las tomas en aquel ático.

a.1) Iluminación Chroma

Como he comentado, por la mañana tenía que grabar con chroma, quería tener la tórtola blanca aislada de los planos del niño para poder hacer algún efecto más complejo.

Respecto al proceso de una correcta iluminación, si que tengo unas bases bien claras. Claro está que una iluminación correcta para una tela de chroma es bien complicada. En el pedido que realicé a la universidad, elegí un kit de 3 cuarzos de 1kW y un foco de tipo tungsteno encargado de iluminar la tela. Pero no tenía suficiente potencia para resaltar el verde.

La cámara tenía que configurarse para una alta velocidad de obturación de unos 1/120 como mínimo. Era una condición para que las alas de la tórtola no se disolviesen y se confundieran con el fondo verde. Por lo tanto recogía poca cantidad de luz.

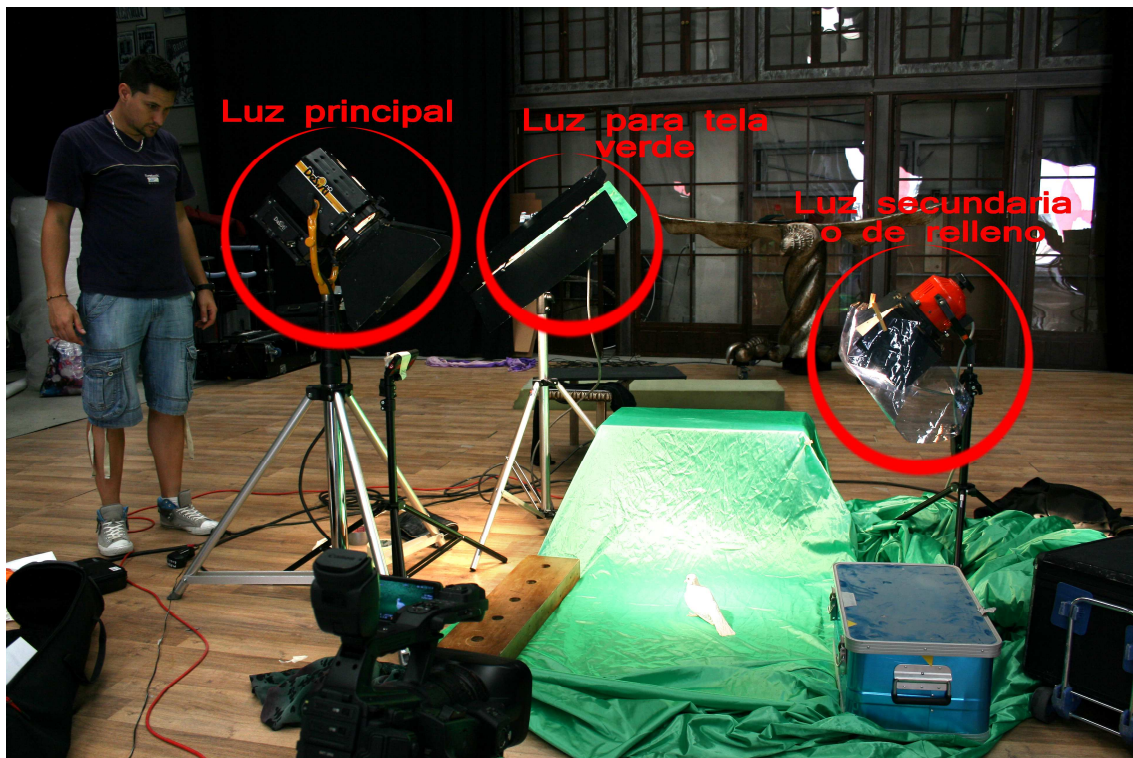


Figura 10. Chroma verde para tórtola .

Nota: Todas las fotos las hice una amiga colaborando y ayudándome con el rodaje.

También tuvo que salir Yunke en la grabación de la paloma para el gran efecto final (que lo comentaré en el punto c.3 del apartado de postproducción)



Figura 11. Chroma verde para Yunke .

Para determinar la intensidad de cada foco era necesario tener un control de Dimmer. En casa tenía una mesa de luces de 4 canales y unos Dimmers también de 4 canales. Aportó mucha comodidad instalar este sistema.



Figura 12. Control de dimmers .

Al parecer, esta tela verde que Yunke tenía en su almacén no resultó ser muy profesional, no era buena ya que:

- **No estaba planchada y tenía arrugas.** Esto hacía que provocara sombras en cada arruga y obteniendo, en consecuencia, demasiada diferencia de intensidades
- **Era muy brillante.** Se necesita un color uniforme mate aunque con mucha luminosidad solo en el estrecho espectro del color verde, en este caso.
- **Falta de potencia de iluminación.** Necesitaba más cantidad de luz en la escena ya que estaba trabajando a una velocidad muy alta de obturación, y el iris no abría más de 5,6.

Finalmente cuando me senté en casa a ver el resultado no fue tan mal estas dificultades. Gracias a que tenía una cámara con muy buena resolución, conseguí resultados decentes, aunque tuve que forzar la ISO a la mitad.

Una solución que pensé en el momento del rodaje fue cambiar la tela. Yunke disponía de telas rojas que parecía servir para el chroma.

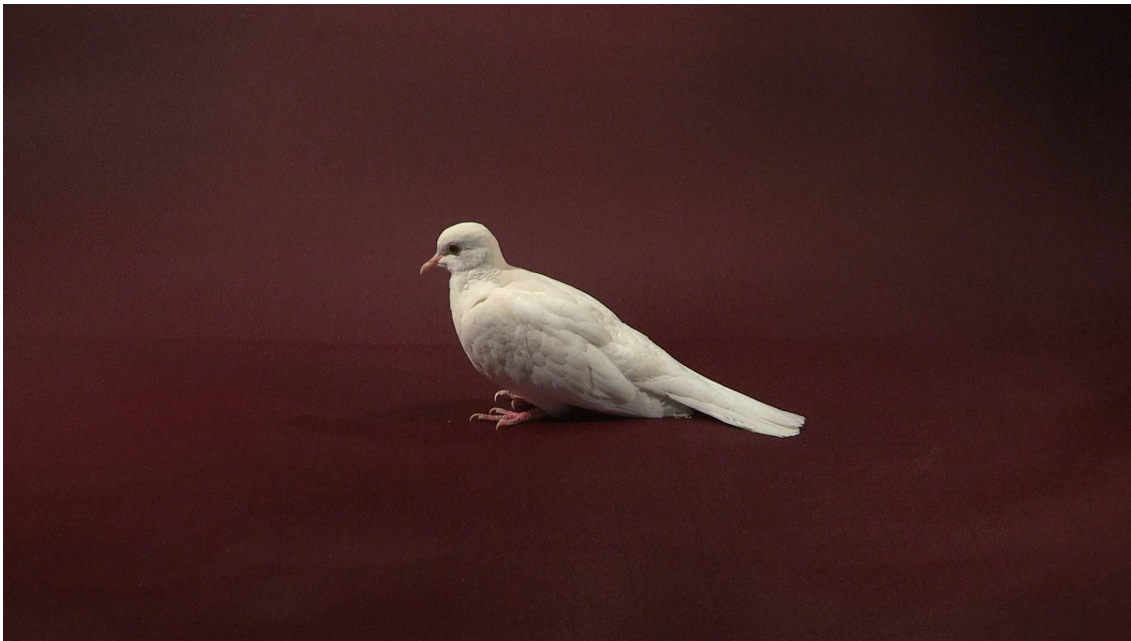


Figura 13. Chroma rojo para Tórtola .

Pero la mala fortuna de que las patas y el hocico se parecen mucho al color rojo. No podía aumentar la tolerancia del color...así que no me sirvió de mucho.

Por otra parte, el chroma verde al ver que quizá tenga una oportunidad, decidí también grabar al mismo tiempo con otra cámara pero cogiendo el tiro en dirección desde la propia luz principal hasta el sujeto. Esto serviría para poder recuperar la silueta de la sombra proyectada en el suelo.

Intente hacer esta operación con la cámara que incorpora mi móvil. Es de alta resolución y podría conseguir realizar el chroma para recortar la paloma y después desaturando y transformando, en edición, conseguiría la sombra deseada.

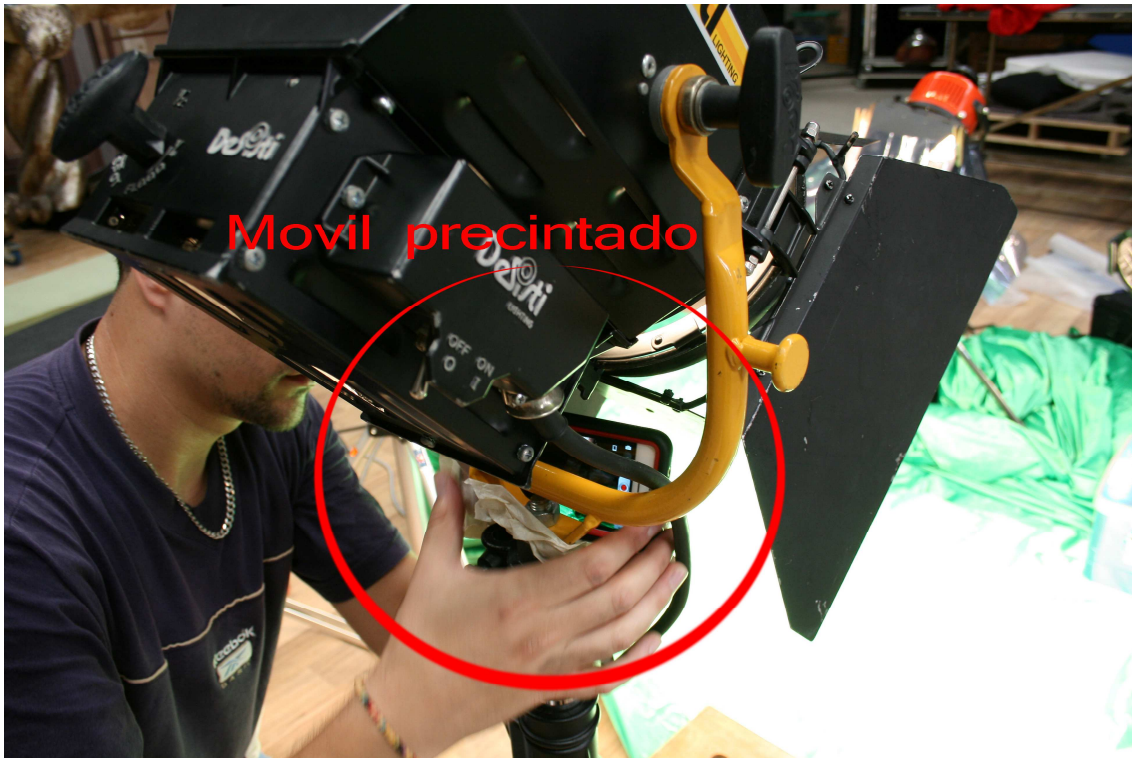


Figura 14. Cámara de móvil en la luz principal .

a.2) Iluminación Habitación

Por la tarde allá sobre las 15:00 fui con mi amiga la fotógrafa para empezar a montar la iluminación, atrezzo, cámara...de la habitación en cuestión. Que estaba al pueblo de al lado.

Pensé que iba a utilizar todos los focos que traía pero realmente no hacían falta. Solamente con que utilizara el flexo de atrezzo que de por si hace bastante luz, y luego simular la luz de la luna con un fresnell de 1kW con ayuda de una gelatina, creo que era suficiente. Aunque es verdad que faltaba un poco mas de luz. La cámara lo pedía, así que forzando un poco la ISO se pudo solucionar el problema, atendiendo a las consecuencias de que provocaría ruido en las zonas oscuras. Pero tampoco le doy mucha importancia.

Cuando llegué a aquel ático me di cuenta del primer problema. Era la luz que entraba a través de las ventanas que no tenían persiana. Primeramente mi idea era utilizar el balcón para montar la iluminación fría de la luna. Para ello debía fabricar una especie de cueva para que no entrara luz que no fuese procedente del foco. Así pues, con una tela y pinzas pude tapar toda una ventana. La otra ventana tuve que bajar la persiana.

Así quedaba por fuera.



Figura 15. Cámara negra balcón.

Dentro de la cámara negra estaba el foco fresnell con su gelatina CTB.



Figura 16. Foco interior cámara negra balcón.

Nota: Se utilizó una gelatina de $\frac{1}{4}$ pero esta doblada 2 veces, es decir que tenía 4 filtros superpuestos. Esto me daba un resultado de 6000 K⁰

En el interior de la habitación. En la grabación la persiana de la izquierda estará bajada.



Figura 17. Interior de la habitación.

Como había comentado anteriormente, hay ventanas que no tenían persiana (por la parte de atrás) son del estilo cuadraditos de cristal que están borrosos pero atraviesa la luz del día.

Para ello tuve que tapar por la parte de fuera del tejado con una tela negra.



Figura 18. Tela exterior tejado.

a.3) Personajes y atrezzo

Verdaderamente, la elección de los personajes, no venia exactamente de mi palabra, ya que Yunke me pidió que si se trataba de un niño que fuese el suyo propio quien saliese en el corto. Aunque yo tuviese la última decisión, ya que es mi propio trabajo, me decliné por su ilusión, y además la mujer que sale por detrás es su mujer. Aunque ahí no tenía muchos escrúpulos, no era muy difícil su papel.

En cambio, el niño tiene que saber que este cortometraje, aunque no tenga que hablar, sí que tiene que transmitir las sensaciones de sorpresa, ilusión, tristeza, alegría...etc... Pues bien, como le haces entender estos adjetivos a un niño de 5 años sin haber tenido una educación de actor.

Aquí era de gran influencia, que el director, es decir yo, mantuviese en orden estas emociones del niño, que sobretodo hiciese caso, y notar cuando esta cansado y hacer si es necesario un descanso.

El rodaje de la habitación duro aproximadamente 5h. La habitación cerrada y con los focos dando calor, era normal que quisiéramos terminar lo más pronto posible. Per yo no tenía que rendirme, y estar concentrado en cada detalle para no cometer ningún error.

Hablando de errores, si analizamos el video final, se pueden observar algún fallo de racor. Sobretodo de accesorios que aparecen encima de la mesa. Y es que era inevitable, cada vez que la cámara la cambiábamos de posición, el niño jugaba con los juguetes de la mesa, aun prestando atención a los planos ya grabados, se me han escapado algunos detalles.

Por eso recalco, que es necesario un equipo mínimo para un rodaje, el script es **superimportante**, cada cual que este pendiente solamente de su propia tarea.



Figura 19. Dirigiendo al niño_1.



Figura 20. Dirigiendo al niño_2.

Respecto al atrezzo podría concluir que aunque fueran los principales causantes de los fallos de racor. Son imprescindibles para este corto los siguientes:

- El flexo
- El póster
- Artilugios de magia
- la varita
- las palomas de papel

Por lo demás venia incluido en el ático que tenía un carácter infantil, lleno de juguetes, con su pupitre pequeño y su sillita.



Figura 21. Habitación decorada.

b) Rodaje

Como ya he comentado, antes de realizar este rodaje final, realicé uno de prueba con los amigos. Esto me dio mucha tranquilidad a la hora de hacer este video, ya que no existe ningún presupuesto ni ningún tipo de presión como el tiempo ni las molestias de los actores.

Así que cuando nada más tuve el material profesional de la escuela, fui directamente al grano.

b.1) Chroma

Por la mañana estaba previsto rodar los recursos de chroma. Me fue muy difícil iluminar uniformemente la tela verde. No fue una buena idea confiar en esa tela NO profesional.



Figura 22. Chroma verde tórtola.

Si nos fijamos el problema principal son las arrugas que tiene la tela, esto provoca sombras y desigualdades de luminosidad.

Dejando a parte la iluminación, la peculiaridad de la cámara para gravar a la tórtola es que tiene que ser de alta resolución y configurar una alta velocidad de obturación 1/250 aproximadamente. Esta cámara si que cumplía los requisitos, solo que necesitaba forzar la ISO un poco ya que el iris no abría mas de 5,6 y tampoco tenía más intensidad de iluminación.

Significaba esto que no servía para nada el trabajo que estaba haciendo? Bueno quizá no, pero en ese momento no puedes valorar si posteriormente en edición se conseguirá recortar bien la tórtola o no. Así que decidí hacerlo hasta al final.

Pensaba editar el chroma mediante el plug-in “KeyLight” que incorpora el After Effects CS6. Es muy bueno para sujetos como personas con pelo, las alas de la tórtola en este caso....etc...

Más tarde cambié de sujeto y grabé a Yunke con la tórtola en las manos. Con el mismo objetivo tuve las mismas ventajas e inconvenientes.



Figura 23. Chroma verde Yunke.

b.2) Habitación

Sobre las 14h, nos fuimos a comer, mi compañera fotógrafo, Yunke y yo. Realmente la habitación con el niño y la madre no podía rodarlo por la mañana, ya que el niño estaba en el colegio. Pero sobre las 15h ya pudimos ir a esa habitación, que en realidad era un ático.

Mi amiga me ayudo en el montaje de la iluminación, atrezzo, cámara... tardamos como unos 40 minutos en tenerlo todo bien organizado.

Realicé alguna prueba con la cámara ya que estaba trabajando en configuración manual. Hice los pertinentes balances de blanco, utilicé una obturación alta (porque imaginaba que iba a salir en escena la tórtola) así consigo capturar todo el aleteo sin estar desenfocado. Y por último me encargué de dirigir, con ayuda de la madre a nuestro actor de 5 añitos.

El niño tenía ilusión, los primeros planos se nos hicieron cortos. Pero más tarde, aquella habitación cerrada y con los focos dando calor, nos estábamos agobiando un poco. Así que a mitad tarde decidí parar un poco para descansar.

Casi terminando pensé que tenía registrados todos los planos, con y sin tórtola. Pero revisé la media desde la cámara y me faltaba un plano muy importante, casi nos vamos a casa sin el.

Lo de rodarlo dos veces una con tórtola y una sin, fue por la idea de poner el chroma o no. Así que como no estaba seguro lo realicé todo doble.



Figura 24. Rodaje en el ático.

4. POSTPRODUCCIÓN

a) Sonido

Este pequeño corto de casi tres minutos, está pensado para la presentación artística del mago Yunke, por lo que no debe durar mucho más, no puede ser tan largo.

De todas maneras, el principio introductorio está en oscuro ya que simula la espera de la entrada al espectáculo, me explico, en la platea de los teatros donde Yunke actúa, hay luz de público mientras el telón esta cerrado. Bien, pues cuando empieza a sonar la sintonía de la proyección hay unos 20 segundos en negro que es cuando la luz del público esta disminuyendo hasta finalizar en un oscuro total de la sala. Luego el espectador se centrará en las imágenes del cortometraje.

Así que debía buscar una música misteriosa como que va a empezar el espectáculo.

a.1) Banda Sonora

Toda la música que estamos oyendo durante el corto es un extracto de la banda sonora del juego *Kingdoms hearts II*. Esta fue una elección que hice cuando estaba buscando montones de músicas a través de la red de YouTube.

Necesitaba que tuviese un carácter misterioso, infantil y además que tuviese un final apoteósico y con fuerza.

La música que escuchamos tiene 4 fases:

- Al principio es misterioso. Perfecto para la espera de la introducción oscura.
- Luego tiene un carácter como de “empezar la acción”, se oye una caja estilo “militar”, como si dijésemos que se pone en marcha el plan, en este caso el niño se pone manos a la obra con la papiroflexia.
- Tras suceder el momento de máxima exaltación, que aparece la paloma real, viene un bajón musical, es cuando la madre interrumpe el conjuro. Suena la música triste, ya que el niño se pone triste al ver que realmente no hay magia y que solo es un trozo de papel.
- La última fase es la de resolución. Debe concluir apoteósicamente ya que aparece Yunke en el póster y al espectador le produce esas reflexiones de que es lo que ha ocurrido, e intenta explicarse mediante “la magia de Yunke”, la fuerza de la ilusión. Es un final grande.

El proceso general del montaje y la postproducción del cortometraje empezó primeramente con la búsqueda de esta canción. Lo primero que hice fue ver el carácter de la música y editarla de manera que tuviese los tiempos que mostraba el StoryBoard. Mediante el software Sound Forge pude editar estos tiempos, incluso el misterio del principio subirlo un tono porque era diferente de lo demás. También le añadí una trompeta que suena en el momento que aparece por primera vez la habitación (el destello del flexo).

a.2) Efectos

Necesitaba la ayuda de algunos efectos de sonido por ejemplo para la aparición de la tórtola blanca. Tenía que buscar un sonido mágico, el sonido típico que sale en los dibujos animados cuando un mago usa la varita mágica. Podríamos decir que tiene un parecido a las partículas en forma de estrellita que suelta “campanilla” ver cita²

Hice uso de la página Web: www.freesound.com para poder descargar los efectos.

También necesitaba el sonido del vuelo de una paloma. Intenté conseguirlo a través de la misma Web aunque luego tuviera que editarlo a mi modo para conseguir una buena sincronización.

a.3) Grabación de Voz

Solo hay una frase en todo el video que sale de la voz de la madre. Pero en el momento del rodaje no quise gravarla ya que no es demasiada bonita la voz. Mi intención era conseguir una mujer que pudiera doblar esta escena.

Instale mi micro y mesa de sonido personal e hice un casting de la gente que conocía. Tan solo tenía que pronunciar las siguientes frases y cada una con diferente entonación:

- Cariño ya es tarde, deberías acostarte ya.
- ¿Otra vez jugando con la magia? Te dije que es peligroso.
- Nunca conseguirás nada con la magia

Claro está que según que frase vaya a poner cambiará completamente el sentido de la historia. Así que decidí que la primera frase seria la correcta.

De todas las voces que tuve a disposición, me quedé con la de una chica que es cantante y que puso la voz muy dulce.

a.4) Compresor y Ecuilizador

La música fue lo primero que importé al proyecto de Adobe Premiere. (Elegí Adobe Premier y no AVID porque no dispongo de un MAC en casa).

Prefería montar las imágenes en base a la música editada. Puse la pista de la música y fui insertando las locuciones de la voz en off.

La voz en off es de Pepe Mediavilla, que trabaja en el doblaje y es conocido por doblar a Morgan Freeman y Gandalf entre otros... Esta voz la conseguimos yendo a Barcelona a comprar sus grabaciones personalizadas.

Una vez tenía todo el montaje sonoro e hice una mezcla de volúmenes aproximada utilicé el plug-in del Ecuilizador y luego el compresor por bandas. El acabado estaba mejorado.

b) Edición y montaje

No solo el material grabado de la cámara es el que tiene que editarse y montarse. Pensé en crear un universo imaginario del que la historia pueda venir del mas allá. Me vino esta idea al escuchar las primeras frases de la voz en off:

- “Busque entre sus recuerdos una imagen. Debe elegir una situación increíble. Una visión imposible de comprender. Ese es el espacio que pretendo ocupar.

Así que después del oscuro que había acordado tenía que empezar con ese universo y mediante un destello de luz blanca aparecería nuestra historia con el niño, etc....

Este universo también será más tarde el apoyo para sacar imágenes de Yunke.

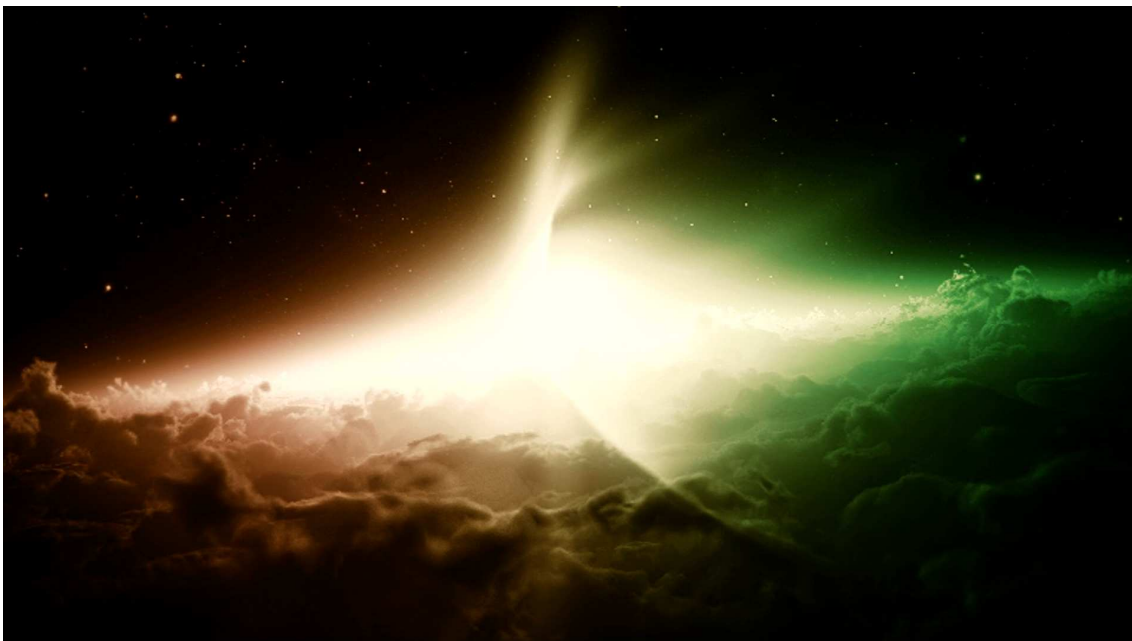


Figura 25. Universo creado con After Effects.

b.1) Limpieza y orden

El proceso de limpieza, simplemente es coger los clips que puedan ser aprovechables y los que claramente no sirven serian eliminados, de esta manera optimizas memoria y trabajo.

También era necesario organizar por carpetas cada corte con su nombre de clip y saber qué toma es.

Todo esto se traduce a una buena organización y evitar llegar al caos de tener que trabajar entre “archivos basura”.

b.2) Primer montaje

Primeramente se realiza un montaje sencillo y rápido, sin transiciones ni efectos. Lo que tienes en la mente estas con muchas ganas de verlo en pantalla o al menos algo parecido. Así que cogí los clips necesarios y los ordené según la duración aproximada que tenía en mi StoryBoard y fui modificando esas duraciones según la música que edité anteriormente. No me estaba fijando en fallos de racor, iluminación, si en la toma el niño miraba a cámara, si se reía....nada... solo es por tener un “primer montaje” y una primera visión del proyecto.

Bien me inspiré en algunas ideas del libro que estuve leyendo del profesor Fernando Canet³, crear emociones al espectador tiene sus trucos.

b.3) Personaje

En muchas ocasiones, tenía que realizar cortes no deseados. A veces el personaje no actuaba bien, y si por algún motivo miraba a la cámara, ya no me servía todo el clip. Tenía que buscar otro plano de diferente ángulo y con la misma acción para empalmar ese trozo. Así que reuniendo todos los factores era muy difícil realizar un buen montaje. Hice uso de las transiciones de opacidades (disoluciones por cruce)

c) Efectos

Ya que en este master hemos cursado asignaturas de efectos de composición, he decidido poner en práctica mis conocimientos. El software utilizado es After Effects CS6.

Creo que un corto que trata de magia debe acompañarse de efectos especiales aunque no sean de gran calidad. He intentado hacer lo que he podido cuidando mucho los detalles consiguiendo quizá una calidad óptima a la vista del espectador.

c.1) Destellos

Al principio del video, después de la introducción del universo. Aparece el niño sentado con el foco del flexo que se ve en pantalla. Bien pues he recreado un destello de lente provocando así la transición entre el universo y la habitación. Dando referencia también al significado del texto de la voz en off.

Otro momento que aparece una transición que hace toda la pantalla blanca es cuando el texto de la voz en off dice:

-[...Puede que entonces, la verdad en la que cree se disolviera en la nada...]

El color blanco es el que mejor se puede simbolizar “LA NADA”.

Y por último, la aparición de la tórtola real también la pantalla se inunda del color blanco gracias al destello de las partículas de estrellitas que suelta la varita mágica. También ha sido un truco creado para poder pasar de un plano con la paloma de papel, al plano de la paloma real. (Finalmente no utilicé la paloma grabada con chroma).

c.2) Partículas

Puede que sea en esta sección donde más tiempo he pasado modificando y retocando el efecto de partículas. Este efecto lo he utilizado para simular que de la varita esta saliendo la magia y esta representada en estrellitas.

Para este efecto he utilizado el After Effects CS6 con el plug-in “Trapcode Particular”. Es un complejo plug-in con el que debes de ir renderizando para poder ver el resultado de cada modificación, es por ello que te quita mucho tiempo.

Utilicé dos efectos de partículas, de tipo estrellitas que varían su tamaño y opacidad, y otro superpuesto de tipo nube, que es una especie de humo violeta. Ambos efectos estaban emparentados a un objeto nulo que tenia un movimiento de un seguimiento previo de la punta blanca de la varita.

Cuando colisiona contra la paloma de papel, las partículas Stars se hacen infinitamente grandes hasta provocar la pantalla blanca, como había comentado antes en destellos.

c.3) Chroma

Finalmente, el chroma que hice de Yunke y la tórtola si que lo utilicé para crear un efecto mágico que es el último plano que vemos en el video. Yunke esta en el póster y vemos como se esta moviendo a cámara lenta. Esto solo era posible utilizando el chroma. Con el KeyLight pude quitar la tela verde sin muchos problemas. Aunque no quedo exactamente recortado al detalle. Es decir, el borde del pelo se nota que no se ha podido conseguir bien al 100%.



Figura 26. Yunke chroma recortado.

He de comentar que el póster tiene una posición y él esta grabado de otra. La solución fue invertir la imagen horizontalmente a -100.

d) Corrección de color

Una vez tenía claro todo el montaje y todas las transiciones y efectos, llega la hora de realizar la corrección de color. Esto significa que todos los planos tienen que tener un mismo tono de color, a no ser que se desee lo contrario por temas artísticos.

Simplemente todo tiene que llevar una misma línea de color, contraste y luminosidad.

El proceso de corrección de color pasa, básicamente, por tres pasos:

1. Correcciones Primarias.
2. Correcciones Secundarias.
3. Filtros y efectos para lograr un look determinado

He extraído toda esta información de una página Web que cito en la bibliografía⁴

d.1) Correcciones primarias

Salvo que durante la grabación se mida correctamente la luz y se ajuste la cámara con precisión, es frecuente que cuando se usan los parámetros automáticos de la cámara encontremos en las imágenes grabadas una exposición incorrecta (imágenes más oscuras o más claras de lo que deberían) y/o dominantes de color, es decir, una tonalidad que "baña" toda la imagen dándole un aspecto "amarillento", "verdoso", "azulado", etc.

La corrección primaria se encarga de compensar estos fallos básicos y ajustar las imágenes de tal modo que se acerquen lo más posible a la "neutralidad" o, al menos, al aspecto que se supone deberían haber tenido esas imágenes. Este primer paso es esencial vayamos realizar o no manipulaciones de color posteriores. Es decir. Imaginemos que queremos darle a nuestro vídeo un aspecto tecnológico. En ese caso seguramente queremos que haya una dominante de colores grises y algunos tipos de azules asociados, generalmente, a la tecnología. Si no neutralizamos primero en la grabación original cualquiera que sea la dominante, luego será muy complicado manipular el vídeo para lograr con precisión el tono deseado. La corrección de color es un proceso muy dinámico y cualquier cambio en una gama de colores afecta irremediablemente a las demás. Por ello es fácil tener una sensación de falta de control y sentirse muy perdido al principio si no se cuenta con una buena corrección inicial.

Como en el rodaje utilicé una grabación manual no he tenido este problema de tener planos muy distintos entre ellos.

d.2) Correcciones secundarias

Las correcciones secundarias, por su parte, afectan únicamente a determinadas zonas de la imagen. Casos típicos serían lograr más luminosidad en las caras de los personajes, darle más intensidad al azul del cielo, ajustar tonos de piel, acentuar o aclarar sombras, etc. Para este tipo de trabajo nuestros mejores aliados serán las máscaras, la herramienta de selección de colores y los trackers. En este caso el niño lleva el protagonismo así que en todo el espacio de alrededor no conviene dar mucha luminosidad.

Las máscaras nos permitirán seleccionar ciertas zonas de la imagen y aplicar los cambios únicamente en esas zonas. Pueden ser máscaras geométricas sencillas, como rectángulos o elipses, o complejas máscaras personalizadas con la forma que queramos. Por la propia idiosincrasia del vídeo, lo habitual será que debamos animar las máscaras mediante keyframes para que siempre se apliquen a la zona del vídeo que necesitamos aunque esa zona se desplace o mueva en pantalla. Para estos casos contar con un buen tracker en nuestro programa de corrección facilita, y mucho, esta tarea de animación de máscaras. La función del tracker es localizar un punto determinado en la imagen y generar de forma automática keyframes para que sigan a ese punto. Un ejemplo: si queremos darle más luminosidad a la cara de un personaje y éste se mueve por la escena deberemos seleccionar algún punto de la su cara como la boca, nariz u ojos para que el programa siga la posición de ese punto en todo momento. Luego hacemos que la máscara siga los puntos de referencia registrados y, de ese modo, la máscara se moverá de forma automática con ese personaje. En la mayoría de programas encontraremos que, a menudo, resulta más rápido generar keyframes a mano que con el tracker ya que únicamente funcionarán correctamente en situaciones de buena iluminación y alto contraste.

d.3) Filtros y efectos para lograr un look determinado

Las correcciones primarias y secundarias son, por lo general, bastante desagradecidas. Es decir, únicamente sirven para corregir errores y matizar, sutilmente, las imágenes.

Si queremos que nuestro vídeo destaque, habrá que aplicarle un aspecto, comúnmente llamado "look", que diferencie nuestras imágenes claramente de las de cualquier videocámara doméstica. Ahora bien, con el retoque de color sucede lo mismo que con la banda sonora. Son una ayuda para que el espectador se sumerja en la historia que contamos. El espectador debe notar que nuestras imágenes le atrapan, que se siente cómodo, pero no debería saber realmente por qué.

He utilizado una aplicación de la empresa Red Giant que se llama “Magic Bullet” versión “Looks”.

Esta versión cuesta 399\$ y además de ser compatible con Windows y Mac también se integra en After Effects, Premiere, Final Cut Pro, Apple Motion, Avid Xpress, Media Composer y Sony Vegas.

Su Web: www.redgiantsoftware.com

Aquí se puede apreciar la diferencia del video sin y con el look.



Figura 27. Sin look.



Figura 28. Con look.

5. VALORACIÓN FINAL

Desde hace unos meses atrás que me embarqué en esta idea que acabo terminando ser mi Proyecto Final de Master. Quizá, el empezar algo que tienes en mente y descubrirlo para mostrarlo al mundo exterior es algo que te hace sentir orgulloso, poder demostrar tus ideas y plasmarlas en una pantalla de manera profesional donde muchísima gente esta pendiente de lo que quieres transmitir, es realmente una sensación agradable.

No puedo resumir lo que realmente me ha aportado la realización de este proyecto. No solo con él he puesto punto y final a mi carrera universitaria, sino que me ha abierto las puertas de mi nuevo futuro, tanto profesional como personal, porque ahora es cuando me veo capaz de afrontar proyectos más ambiciosos.

Puede ser que gracias a la independencia de la que me dotó mi tutor y la libertad que me dio el jefe de la empresa donde va dirigido el video, he podido aprender a llevar a cabo este proyecto con total autonomía, con los pros y los contras que esto conlleva, haciendo que tantos los errores como las facilidades que me he encontrado a lo largo de este camino, me haya hecho madurar como profesional dentro del sector audiovisual. Esta autonomía me ha dado libertad de poder hacer las cosas a mi manera y con una filosofía propia, que he ido adoptando a lo largo del master. También ha provocado que me de cuenta de errores en algunos momentos, pero visto ya desde lejos y en positivo, quizás esto sea lo que me ha aportado un mayor aprendizaje. Ahora puedo decir que sé, ya no tanto que se ha de hacer, sino lo que no se ha de hacer a la hora de desarrollar un trabajo de este tipo.

A causa de la autogestión del proyecto implicaba una responsabilidad global recayendo sobre mí. Tenía todo el peso de la producción y únicamente con mi esfuerzo y empeño podía sacarlo hacia delante.

A lo largo del desarrollo de este proyecto he adquirido nuevas aptitudes y profundizado en otras en lo que respecta a la utilización de diversos softwares y plug-ins específicos.

Me he dado cuenta que la importancia del trabajo en equipo es uno de los aspectos mas intrínsecos dentro de esta profesión. Ha habido ocasiones que necesitaba que alguien me echara una manita.

Así que veo imprescindible trabajar en equipo y poder compartir todos los buenos y malos momentos.

El producto y el acabado final ha sido del agrado de la persona quien en este caso es el cliente. Así que si el esta satisfecho, yo también. Ahora a esperar nuevos proyectos.

6. BIBLIOGRAFÍA

Monografías

- ¹(BROWN, Blain. *Cinematografía. Teoría y Práctica. La creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo*. Ediciones Omega. Barcelona 2008. Pag 50)
- ³(CANET CENTELLAS, Fernando. *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*. Ediciones Síntesis S.A. Madrid, 2009)
- CAMINO, Jaime. “*El oficio de director de Cine*”. Ed. Cátedra, Madrid, 2008

Recursos de Internet

- ²*Campanilla* [en línea]. [Fecha de consulta: 04 de julio de 2013]. Disponible en Internet: <http://www.youtube.com/watch?v=UEUPRXeDJ8M>.
- ⁴*Color Correction*[en línea]. [Fecha de consulta: 04 de julio de 2013]. Disponible en Internet: <http://www.videoedicion.org/documentacion/article/introduccion-a-la-correccion-de-color-o-etalonaje#3>.

ANEXO I

(GUIÓN LITERARIO)

“LA FUERZA DE LA ILUSIÓN”

Manuel Seglar Gómez

TRANSICIÓN: FADE BLACK

1 INT. HABITACIÓN NIÑO - NOCHE

Un niño está en su habitación manipulando objetos mágicos procedentes de una caja mágica que le regalaron hace un tiempo.

Con ayuda de una regla, lápiz y papel intenta fabricar palomas de papel. Tras conseguir varias maquetas haciendo uso de la papiroflexia se dispone a realizar un conjuro con su varita mágica.

Parece que su ilusión fuere convertir la paloma de papel en una verdadera. Y tras murmurar algunas palabras mágicas, ¡lo consigue! Se ha transformado el papel en una preciosa tórtola. El niño queda muy sorprendido y sin aliento.

En el punto más exhausto, la madre del niño entra en la habitación y le recomienda que debería acostarse, interrumpiendo así el conjuro. El niño vuelve la cabeza hacia la puerta dirigiendo la mirada a su madre.

MADRE

Cariño, es tarde. Deberías acostarte ya.

En consecuencia, la tórtola vuelve a ser tan solo una figurita de papel. El niño gira de nuevo la cabeza y se lleva una gran desilusión a la vez que no consigue comprender que ha sucedido.

TRANSICIÓN: FADE IN/OUT

2 EFECTO VISUAL - UNIVERSO

El espectador se adentra entre el universo donde observa un par de imágenes de el mago Yunke quien hace aparecer aves. Las imágenes parecen que provienen del pensamiento del niño.

TRANSICIÓN: FADE IN/OUT

3 INT. HABITACIÓN NIÑO - NOCHE

Seguidamente volvemos al mundo real donde el niño levanta la cabeza y dirige su mirada hacia un póster de su favorito y apreciado mago. Mostrando una sonrisa es cuando se da cuenta de que la magia solo existe si uno cree en ella.

En el póster se ve una tórtola blanca a cámara lenta sobre la mano de Yunke.

TRANSICION: TITULO AISLADO

4 TITULO FINAL

El titulo del propio póster se quedara aislado de toda imagen centrándose en la pantalla.

TRANSICION: NEGRO FINAL

ANEXO II

(SOLICITUD DE PRÉSTAMO DEL MATERIAL AUDIOVISUAL)



CAMPUS DE GANDÍA

Escuela Politécnica Superior de Gandía

Área de Comunicación Audiovisual

Guardar formulario

Borrar formulario

Solicitud de préstamo de material Audiovisual

Profesor director de la actividad	
Nombre ^(*)	Juan Manuel Sanchis Rico
Motivo ^(*)	Realización TFM

Alumnos			
Nombre ^(*)	Manue Seglar Gómez	Nombre	
Teléfono ^(*)	650983683	Teléfono	
Mail ^(*)	maseggme@epsg.upv.es	Mail	
Firma out		Firma out	
Firma in		Firma in	

Equipo			
Equipo Grabación		Equipo Iluminación	
Cantidad		Cantidad	
1	Cámara Canon XLH1 (HDV)	1	Kit de 3 cuarzos 1 kW
1	Trípode Video Manfrotto 501	1	Pantalla 2 tubos
1	Dolly	1	Fresnel 1kW
		1	Trípode medio
		1	Trípode aluminio
		1	Fotometro
		1	Difusores
		1	Gelatina azul

Valor aproximado del equipamiento 11.114,42 €

Fechas / Horas			
Fecha OUT ^(*)	10/06/2013	Hora ^(*)	9:30
Fecha IN ^(*)	12/06/2013	Hora ^(*)	13:30

Observaciones
Respecto a la gelatina azul, se andaba buscando 4 filtros CTB 1/8. Quizá tengais en el almacen.

Firmas	
Profesor director de la actividad	Profesor responsable del laboratorio

Incidencias

(*) Campos obligatorios

Para enviar la solicitud: El profesor director de la actividad deberá guardar una copia del formulario y posteriormente adjuntarla por correo electrónico a la dirección: tecnicos_cav@epsg.upv.es

Una vez firmada la solicitud por el profesor director de la actividad y el profesor responsable del laboratorio no se podrá añadir material a la misma. Para ampliar el material requerido será necesario presentar una nueva solicitud. EL PROFESOR DIRECTOR DE LA ACTIVIDAD, JUNTO CON LOS ALUMNOS DEL GRUPO ASUMEN LA RESPONSABILIDAD Y CONSECUENCIAS DE CUALQUIER DAÑO O PERJUICIO CAUSADO AL EQUIPO Y DE CUALQUIER DAÑO PERSONAL DERIVADO DEL USO DEL MISMO.

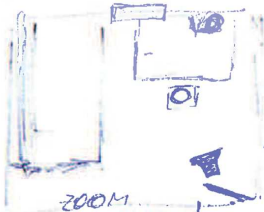
ANEXO III

(STORYBOARD)

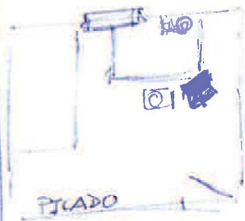
OSCURO

IMAGEN DISTORSIONADA
0:16

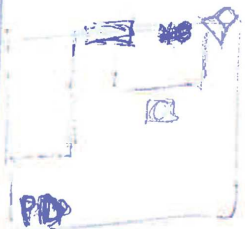
Busque entre sus recuerdos una imagen. Debe elegir una situación increíble. Una visión imposible de comprender. Ese es el espacio que pretendo ocupar.



+H
0:30

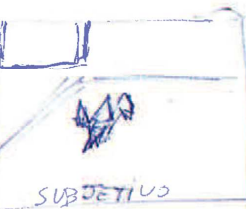
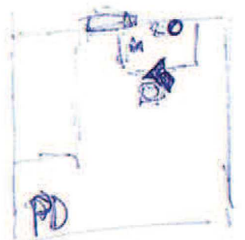


0:37



0:50

Puede que entonces la verdad en la que cree se ~~disolviera en la nada~~



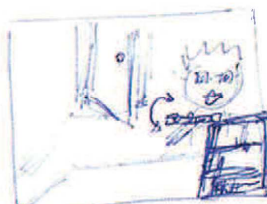
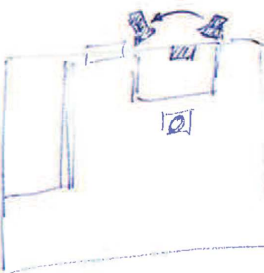
0:56

~~se disolviera en la nada~~



~~0:56~~

se disolviera en la nada



LIBROS

Seguramente no recuerde este mundo

Pero si lo viviera unos instantes

1:00



1:10

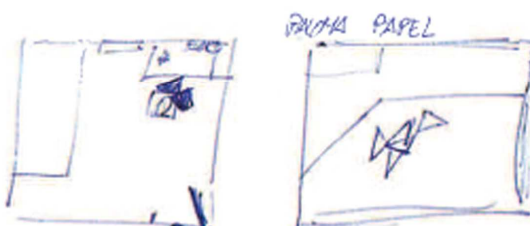


1:14

"Jamas lo puedes olvidar"



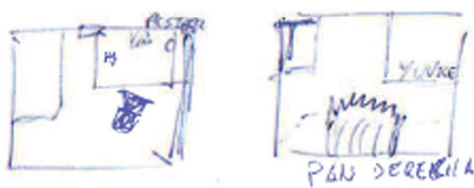
1:26



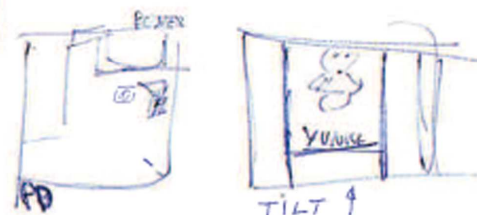
1:35



1:43



1:45



TILT ↑
1:48 1:57