

TFG

IDEACIÓN Y PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE: EL VUELO DE LA REINA

Presentado por Jose Ignacio Puig Castro
Tutor: Elías M. Pérez García

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ÍNDICE

RESUMEN / BRIEF	4
OBJETIVOS	5
INTRODUCCIÓN	6
METODOLOGÍA	8
1. REFERENTES	
1.1 ODISSEY. FLORENCE + THE MACHINE	12
1.2 TREE OF LIFE	13
1.3 BLACK SWAN Y FLESH AND BONE	14
1.4 LOST (SERIE DE TELEVISIÓN)	15
2. PREPRODUCCIÓN	
2.1 GUIÓN	16
2.2 DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES	21
2.5 AUDICIONES	22
2.3 EQUIPO ARTÍSTICO Y TÉCNICO DE PRODUCCIÓN	24
2.4 LOCALIZACIONES	25
2.6 PLAN DE RODAJE	26
3. PRODUCCIÓN	27
4. MONTAJE	31
5. CONCLUSIONES	33
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE INFORMACIÓN	35

RESUMEN

Este trabajo aborda el proceso de creación y producción del cortometraje *El Vuelo de la Reina*. Se comenzará desarrollando la concepción de la idea y como fue evolucionando hasta que llegó a convertirse en un guión. Se continuará con todo el proceso de convertir éste en una pieza audiovisual. También se hablará sobre el rodaje del cortometraje, entre ello problemáticas y como se les dio solución. Finalmente se tratará el proceso de postproducción, tanto la edición de video y audio como la distribución del cortometraje por diversos concursos y certámenes, además de la difusión en las redes sociales.

El Vuelo de la Reina trata de Aura, personaje principal del cortometraje, que se mueve a través de sus sueños. En ellos vive dos escenas de su vida, una del pasado y otra de un presente - futuro cercano, en las cuales domina la figura del hombre violento e impasivo.

BRIEF

This project approaches the process of the creation and makings of the short film *El Vuelo de la Reina*. I will start by telling the developement of the foundation of the main idea and how it kept evolving until reaching the point of becoming a script. I will then describe the way those sheets of paper were adapted into the screen. I will also talk about the filming of the short, including issues presented and how I meant to solve them. Finally I will attend the postproduction process, from the edition of the video and sound to the distribution of the final film through contests and its spread among the social media.

El Vuelo de la Reina tells Aura's story, the main character of the film, who moves around her dreams. She experiences two moments of her life in these dreams, one event from the past and another from her present, or more likely of a possible near future. In both scenes we see the dominant figure of a violent, stoned-hearted and close-minded man.

Palabras clave:

Cortometraje, audiovisual, video arte, drama experimental, ficción

Key Words:

Short Film, filmmaking, video art, experimental drama, fiction

OBJETIVOS

Mis objetivos principales con la realización del cortometraje ha sido testar mis habilidades en los distintos campos del cine, como son dirección, dirección de fotografía, dirección de arte, cámara, edición, etc. Además me parecía muy interesante la idea de realizar algo totalmente creado por mí.

Otro de mis objetivos ha sido la narración de una historia surreal en poco tiempo, tratando que se comprendiese bien y pudiésemos conocer en cierta medida los atributos de los distintos personajes y cuáles son sus funciones en los acontecimientos de la historia.

Además, también me propuse, junto a mi tutor, el crear un cortometraje del género drama experimental, en un principio mi idea era en realizar un drama únicamente, pero tras mostrarle el guión a mi tutor, Elías M. Pérez, creímos adecuado tratar de meter pinceladas de cine más experimental por varias razones: La primera, porque, al ser un sueño, considerábamos que podría reforzar el lenguaje audiovisual y, segundo, porque habiendo estudiado el grado en Bellas Artes, darle esas pinceladas de video experimental es lo que iba a hacer que mi cortometraje fuese distinto a los demás, mostrando así una visión más artística por mi parte y que el lenguaje, además de ser potenciado, como he mencionado anteriormente, fuese más personal.

Con respecto a los temas tratados, la violencia de género principalmente y la sexualidad en un segundo lugar, quería tratar temas actuales de los que todos hemos oído hablar y, a pesar de ser muy reivindicados hoy en día, aún hace falta una larga lucha para conseguir una igualdad de derechos justa. Por ello, con la realización de este cortometraje pretendo concienciar a las personas que lo vean.

INTRODUCCIÓN

Desde que entré en la carrera he estado muy interesado en la imagen digital, en un principio mi interés fue por la fotografía, pero este interés fue evolucionando hasta la imagen en movimiento, es decir, el video. Realicé un Erasmus estudiando cine en Southampton Solent University, en Southampton, Inglaterra. Gracias a esta oportunidad obtuve numerosos conocimientos en este área e incluso hizo que mi atracción hacia la creación audiovisual aumentase.

Este cortometraje representa todo lo que he aprendido durante mis cuatro años de aprendizaje en el grado de Bellas Artes y representa lo que quiero realizar una vez salga al mundo laboral en un futuro cercano. Aquello por lo que más apasionado me siento, dentro de este amplio mundo, es el de la fotografía, aunque también considero la dirección, puesto que conlleva todo el proceso de creación de las películas y es la visión del director la que acaba plasmada en pantalla.

Al principio del curso mi trabajo final de grado iba a ser una serie de fotografías de moda de pelo, puesto a que me propusieron el proyecto y me resultaba interesante, además de ser algo que siempre me ha gustado, la fotografía de moda. Pero tras escribir mi guión y no realizarse en la clase quise cambiar por completo mi proyecto porque me parecía un trabajo más completo, además de que no sabía, en caso de no hacerlo, si podría ser posible retomarlo en un futuro y antes de quedarme con la duda y el arrepentimiento, consideré beneficioso cambiarlo por completo y empezar de cero.

Al igual que todo proceso, es necesaria la concepción de una idea. La idea comenzó al realizar una estancia Erasmus en Southampton, Inglaterra, cuando mi grupo tuvimos que buscar alguna historia para crear un guión y grabarlo para la realización de un cortometraje para una de las asignaturas que estaba cursando. La idea inicial, para mí, fue el concepto de mantener conversaciones en tu mente con gente a la que ves a tu alrededor, pero que realmente no tienen lugar en el mundo real. Con este concepto quise contar la historia de una mujer muriendo de cáncer, meterme dentro de sus sueños, el lugar sería una estación de metro y el tren, en dicho lugar, de entre la multitud, captarían su atención varias personas con las que mantendría conversaciones personales, sobre todo los diálogos tendrían que ver con cosas que no ha podido decir o hacer. Finalmente descubriríamos que la mujer está muriendo al salir del sueño a una habitación de hospital, donde se encuentran las personas con las que ha mantenido conversaciones, y así deducimos que esos diálogos mantenidos realmente eran sobre las mismas personas con las que mantenía dichas conversaciones. Como ya he mencionado, esta fue la idea inicial, la historia que creé en mi cabeza y tuve que descartar porque acabamos realizando otro proyecto para la asignatura, pero que quedaría pendiente para un futuro. Entonces, ya en Valencia, cursé la asignatura de Fernando Canet, Realización de Relatos de Ficción, donde uno de los ejercicios obligatorios era escribir un guión cinematográfico para la realización de un

cortometraje. En este ejercicio decidí retomar esta idea que tuve en su momento y modificarla para simplificarla en lo que consta a localizaciones y diálogos. Puesto que la mujer mantenía conversaciones personales sobre familiares queridos con su-puestos desconocidos, me parecía complicado el crear estas conversaciones que ocurrían de la nada. De forma que cree una nueva historia con el mismo concepto, una mujer que está muriendo y vive situaciones de su vida que le gustaría cambiar. Así pues escribí un guión.

RESUMEN DEL CORTOMETRAJE:

Aura despierta en un claro, no sabe dónde está, así pues, encuentra una salida y escapa de allí. Llega a un descampado donde se hallan sus padres, Antonio y Lucía, discutiendo. Aura del pasado observa la escena. Aura del presente parece ajena a todo aquello que pasa, parece que nadie se percata de que se encuentra allí. La discusión va aumentando por momentos hasta que Antonio golpea a Lucía, Aura siente el dolor de su madre, Aura niña trata de defender a su madre, pero su padre la para. Aura escapa de la escena y llega de nuevo al claro, parece que no puede escapar tal pesadilla. Buscando una salida encuentra a su pasado observándola, quién sale corriendo de allí, Aura la sigue y llega a otro descampado, en este lugar se desarrolla una pelea verbal entre sus familiares, su marido, Samuel, y sus dos hijos, Clara y Alberto. Esta escena representa el presente de Aura, mediante un posible futuro cercano. Samuel quiere agredir a Alberto porque ha descubierto que este es homosexual, pero Clara trata de pararlo. Aura interactúa con los personajes de la escena, abrazándolos, pero ninguno parece sentir su presencia. Cuando Samuel está apunto de golpear a Alberto, Aura ve a la niña observando la escena, que vuelve a huir al conseguir la atención de Aura, quién sale corriendo detrás de ella, abandonando su familia, ya que cree que la niña le puede dar respuestas. Aura vuelve a llegar al claro persiguiendo a la niña, donde encuentra paz con aquellos que la quisieron.

Actualmente trato de mover la pieza por las redes sociales y por concursos para que todo el esfuerzo y toda la dedicación puesta en la realización del cortometraje tenga una compensación sentimental y, en su caso, económica.

METODOLOGÍA

Para este trabajo hemos empleado una metodología de trabajo académica buscando fuentes referenciales y conocimientos técnicos sobre los que basar el desarrollo del proyecto. Así pues hemos seguido las diferentes pautas de creación de un cortometraje, comenzando por el guión, seguido de la preproducción, producción y postproducción del consecuente.

GUIÓN

Realicé el guión tratando de contar la trágica historia de una mujer y como esta se vio influenciada por la figura dominante del hombre a través de un relato onírico. Las ventajas que me daba la elección de un género surrealista era la experimentación, no solo a nivel plástico, sino que podía crear un tipo de línea temporal completamente distinta a los cánones seguidos por el cine en general, además de utilizar una forma narrativa de contar el relato también diferente y jugar con la unidad espaciotemporal de la obra. Así pues, creé dos bloques principales, los cuales podríamos dividir en pasado y presente (o un supuesto futuro cercano). En el del pasado la protagonista reviviría una escena de su infancia en la que la figura dominante violenta sería su padre, quién golpeaba a su madre, e incluso a ella si era necesario. En el bloque del presente/futuro serían sus hijos y su marido quienes protagonizaran la trama. En este caso, vuelve a haber una figura masculina dominante y violenta. En este caso, sin embargo, la acción violenta va dirigida hacia el hijo de Aura, por su orientación sexual, aunque se alude a que él le pegaba a ella también. Buscaba también un lugar de transición, el cual sirviese como punto de partida y retorno de cada parte del cortometraje. Con estas pautas escribí la versión final del guión. Para realizar los diálogos y las acciones que realizaban los personajes traté de meterme en la piel de estos para comprender como actuarían ante las distintas situaciones o que diría y así empezar a unir los hilos de la historia. Con esto quiero decir que, una vez claros los pilares de la estructura del relato, crearía los puntos de unión entre ellos según las acciones que realizaran los personajes.

GUIÓN TÉCNICO

A la hora de trasladar el guión a la pantalla vi necesario realizar algunos guiones técnicos para orientarme sobre qué imagen buscaba para el corto a nivel fotográfico. Por lo general, hay que emplear la combinación de planos largos y cortos. Los largos te muestran la acción de la escena y el espacio, mientras que los cortos se utilizan para mostrar los sentimientos y reacciones de los personajes. Por ponerlo de alguna manera, los planos más largos se utilizan para reflejar algo más exterior y físico, visualmente, algo general; mientras que los cortos se emplean más para exteriorizar el interior de los personajes, las emociones por las que pasan y cómo reaccionan, expresivamente, ante los acontecimientos y acciones de la historia. Mi objetivo en la fotografía era utilizar recursos poco comunes en

el cine, pero que yo considero muy expresivas. Por lo tanto, en el cortometraje predominarían planos poco simétricos, aberrantes, con movimiento poco estabilizado, picados y contrapicados exagerados, etc. De todas maneras, tampoco veía necesario abusar de estos recursos, ya que el excesivo uso de este lenguaje puede saturar la imagen del cortometraje, distrayendo de la narración del relato.

CASTINGS

A la hora de realizar los castings para la selección de los actores que representarían los personajes de mi relato convoqué tres días, en cada día audicionaba para dos papeles distintos relacionados entre sí. El primer día hice audiciones para los papeles de Aura y Lucía, dos personajes débiles de carácter y dominadas por un hombre agresivo. A las mujeres que se presentaban para cualquiera de los papeles les hice hacer la misma escena, la tercera (consultar p. 17 - 20), todas debían audicionar primero para el papel de Aura, el cual estaba más guionizado, por lo que simplemente debían seguir las pautas de aquello que estaba escrito, para hacer la audición del papel de Lucía debían improvisar, por si solas, una escena de maltrato en el hogar, imaginándose a su marido gritándoles por algo que habían hecho mal y a su hija observando la escena. Al ser papeles parecidos, cogería a una para realizar el papel protagonista y a otra para realizar el papel de Lucía (consultar p.21). El segundo día realicé audiciones para los papeles de Samuel y Antonio. Para aquellos que se presentaban para el papel de Antonio les hice improvisar la misma escena que a las Lucías, en este caso, se trataba de un hombre agresivo que culpaba a su mujer de haber realizado algo mal, sin importarle que su hija estuviese mirando, su furia debía de ir en ascenso progresivamente y debía de imaginarse a Lucía excusándose, en el principio, aunque al final su rabia haría que gritase por encima de ella. Para la audición de Samuel, la escena que protagoniza este personaje contaba con diálogo, de forma que solo debía de aprenderse sus frases, aunque podía ayudarse del guión durante la audición, mientras yo leía aquello que los otros personajes involucrados en la escena decían para poder seguir el hilo. Este fue el método que empleé para el tercer día en la selección del actor y la actriz que darían vida a Alberto y Clara, los hijos de Aura. Grabé las audiciones, las cuales volví a consultar antes de hacer una decisión final.

LOCALIZACIONES

Para seleccionar las distintas localizaciones debía tener en mente lugares que me diesen juego, necesitaba lugares que tuviesen cierta peculiaridad, mi forma de buscar estos lugares fue simplemente observando todo aquello que me rodeaba. También, realicé varias visitas a los lugares, y aproveché para investigar un poco más el área y buscar nuevos lugares en los que rodar.

RODAJE

A la hora de rodar las escenas comenzamos realizando un par de tomas generales

como práctica para la coordinación de las acciones y los diálogos, buscamos momentos clave en los diálogos para concretar posiciones en el espacio y acciones que realizaban los personajes, como la entrada de Aura a la acción de la escena en la escena número seis. Una vez quedaba todo cuadrado comenzamos a grabar los planos definitivos, comenzando por los generales para mantener el hilo de la escena y que nos sirviese como una continuación de la práctica. A continuación dividíamos la escena por acciones y personajes para realizar los planos medios y primeros planos.

EDICIÓN

A la hora de realizar el montaje (visual) del video comencé por las dos escenas principales que formaban los pilares de video para así montar el resto en torno a estos dos. Por lo general comienzo por planos generales, que poco a poco se van alternando con planos más cercanos, en un principio; medios y primeros hacia la mitad, acercándose al clímax de la escena, y finalizo con un plano general. En las escenas del claro, el punto medio de los espacios por los que se mueve la protagonista, suelo utilizar más bien planos medios y generales, utilizando de vez en cuando alguno primero para resaltar las emociones de la protagonista. Las escenas de transición entre el claro y las escenas principales siguen la misma estructura que los anteriores, es decir, planos largos con alguno corto de vez en cuando para enfatizar las emociones por las que pasa Aura. Buscaba que el corto comenzase y acabase con el mismo plano, siendo en uno que abriese los ojos, despertando en el sueño, y en el otro cerrándolos, en sus últimos momentos, se va a dormir, para una eternidad.

Respecto a la edición de audio quise encontrar un punto en el que el audio no fuese el que solemos asociar a la vida real, incluso eliminar el sonido de los diálogos para crear esa tensión. Sobre todo, cabe decir, que lo que buscaba en el sonido era una total experimentación, también para hacer más obvio ese mundo onírico, de forma que he cogido audios de bancos de sonido, libres de derechos, y he tratado de jugar con ellos, modificándolos completamente hasta conseguir aquello que deseaba para otorgar a mi obra de una ambientación sonora extraña, perturbante, que moviese en el espectador ciertos sentimientos, en relación a aquello que siente la protagonista.

Respecto a la corrección de color en el after effects pretendía dejar una imagen poco saturada y con clave alta, excepto en la escena número siete, que buscaba alto contraste y claves bajas. Por lo general el color que buscaba en todo el cortometraje eran los azulados. En amplios términos, he dado a los brillos tonalidades azules, a los medios verdes y rojas a las sombras. También he tratado de darle un tipo de color y luz a cada espacio, para complementar las sensaciones de la protagonista.

DIVULGACIÓN

Actualmente me encuentro moviendo el cortometraje por las redes sociales y por varios concursos de libre inscripción. Una vez vea cual es la reacción que tiene el cortometraje en estos certámenes empezaré a considerar el pre-sentar la obra a festivales de audiovisual y cine con inscripciones de pago, los cuales tienen una mayor repercusión y prestigio.

1. REFERENTES

A continuación presento los cuatro referentes principales que tuve en cuenta para la realización de este proyecto. Podría haber hecho referencia a piezas y directores que remontan a prácticamente los inicios del cine y el video arte, pero dentro de estos muchos referentes he decidido quedarme con estos cuatros, que han proporcionado de gran inspiración para la realización del cortometraje.

1.1 ODISSEY. FLORENCE + THE MACHINE Y VINCENT HAYCOCK

Odissey es un grupo de cortometrajes que dan vida a las canciones del tercer álbum de estudio de Florence + the Machine; How Big, How Blue, How Beautiful. Está compuesto por los videoclips de How Big, How Blue, How Beautiful; What Kind of Man; St. Jude; Ship to Wreck; Queen of Peace; Long and Lost; Delilah; y Third Eye. Todos estos cortometrajes tratan del dualismo, de un ser interior con el que estamos continuamente luchando, un ser de autodestrucción. El mediometraje representa un viaje introspectivo para encontrarse a uno mismo. Algunas de las localizaciones fueron elegidas porque representan portales al inframundo, representando esa fina línea entre la vida y la muerte. Además, la pieza audiovisual trata de reflejar a la artista moviéndose entre el pasado y el presente; y entre el cielo, el infierno y el purgatorio. Por estas razones, se trata de mi referente principal para la creación de mi proyecto, especialmente el clip de Queen of Peace, donde se ve ella representada de niña, además de estar representadas escenas con sus familiares.

No solo me interesaban los recursos narrativos de la obra, sino que también la dirección de fotografía y el estilo de la película. Utiliza colores azulados en algunos de los clips, generalmente suelen ser poco saturados. Respecto a la fotografía,



Fotograma del video musical Delilah de Florence + the Machine



Fotograma del video musical What Kind of Man de Florence + the Machine



Fotogramas del video musical Queen of Peace de Florence+ the Machine

1.2 TREE OF LIFE. TERRENCE MALICK

El Árbol de la Vida es un largometraje dirigido por Terrence Malick que narra de manera experimental las reacciones de dos familias tras perder un hijo.

Aquello que más me interesaba de la película era el lenguaje que utiliza para expresar la relación que hay entre la vida y la muerte y para expresar la pérdida de un ser querido y cómo afecta a las distintas personas y cómo influye en sus relaciones entre ellos.

Técnicamente, además de la increíble dirección fotográfica, me interesa, ante todo, como está editado, y los recursos que emplean. Por ejemplo, a la hora de mostrar las acciones, como el caminar, se entrecortan, mostrando una acción que se comprende como completa pero con numerosas elipsis temporales que acortan temporalmente esta. También, todo el largometraje utiliza una clave alta de iluminación. Al igual que *The Odissey*, emplea unos recursos oníricos y surrealistas, a pesar de mostrar un mundo real, deciden representarlo a modo de sueño.



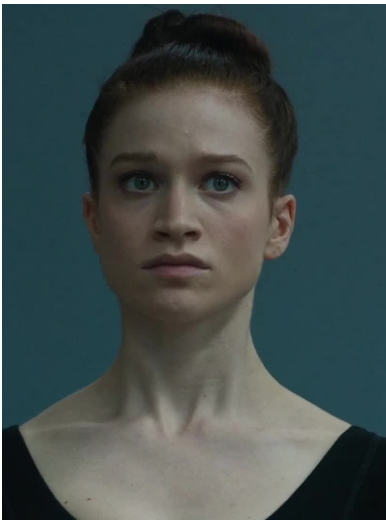
Fotogramas del largometraje *The Tree of Life*, dirigido por Terrence Malick



1.3 BLACK SWAN Y FLESH AND BONE

Black Swan y Flesh and Bone son dos adaptaciones a la pantalla en la que se reinterpreta la historia de El Lago de los Cisnes de Tchaikovsky. En ambas predomina la dualidad interior de las protagonistas entre su “yo” inocente y puro y su alter ego oscuro y destructor. En ambas ocasiones es el cisne negro aquel que sale victorioso.

Aquello que me interesa de estas adaptaciones es, por un lado, la dualidad de los personajes, como ambas parecen tener dos personalidades que son exteriorizadas físicamente en la pantalla. Por otro lado, me interesa mucho el desarrollo psicológico de los personajes, como poco a poco va aumentando su locura y como ese otro ego va influyendo sobre ellas, maltratándolas psicológicamente. En el caso de mi corto, aquellos con este tipo de repercusión serían los hombres, Antonio y Samuel.



Fragmentos de fotogramas de la serie de televisión *Flesh and Bone*



Fotograma del largometraje dirigido por Darren Aronofsky, *Black Swan*

1.4 LOST (SERIE DE TELEVISIÓN)

La serie de televisión de perdidos cuenta la historia de un grupo de personas que mueren en un accidente de avión y se encuentran todas sobreviviendo en una isla, donde supuestamente choca el avión, aunque tan solo se trata del purgatorio. Por lo tanto, todos los personajes se mueven por este espacio tratando de escapar de allí, ser rescatados, aunque tan solo pretenden encontrar paz. La serie comienza y acaba con el mismo plano; un primer plano de los ojos del protagonista principal. En el inicio, el protagonista abre los ojos para encontrarse a sí mismo en aquel lugar, mientras que en el final, él acepta su muerte y cierra los ojos para no volver a abrirlos; camina hacia la luz reencontrándose antes con aquellos que formaron parte de su vida.



Fotograma de la primera escena del capítulo 1 de la temporada 1 de la serie de televisión *Lost*



Fotograma de la escena final del capítulo 18 de la temporada 6 de la serie de televisión *Lost*

2. PREPRODUCCIÓN

2.1 GUIÓN

La historia que trato de contar en esta narración audiovisual tiene lugar dentro de la cabeza de la protagonista, ocurriendo toda acción en sus sueños. Dichos sueños están tratados a modo de purgatorio, lugar donde las almas son juzgadas al morir y donde se decide en donde pertenecen sus almas. En el caso de la protagonista, vive un par de escenas de su vida, escenas que le hubiese gustado cambiar de alguna manera. Estas dos escenas representarían los demonios de Aura, es decir, su infierno, aquello negativo que la ha marcado como persona pero ya es demasiado tarde para cambiar. Por otro lado, las transiciones entre infierno y purgatorio muestran los sentimientos del personaje, que reacción ha tenido aquello que acaba de vivir en ella. La última escena en el bosque representa el cielo, tras su búsqueda ha logrado encontrar la paz, gracias a aquellos que le trajeron bien en su vida.

Como ya he mencionado anteriormente el cortometraje se divide en dos bloques distintos. Mediante ambos pretendía crear un paralelismo entre la vida de Aura del pasado y la del presente, y como nos vamos tropezando siempre con la misma piedra. Aquello que odiaba de pequeña vuelve a su vida a través de aquel a quién ama, y por ello, es incapaz de hacerle frente. A pesar de que en el segundo bloque la violencia no vaya dirigida hacia ella, mediante el diálogo he pretendido aludir que Samuel la golpeaba (“¡Ahora que mamá no está ya no tienes a nadie con quien desahogarte! ¿No?” - Alberto-).

Obviamente hubieron muchos cambios del guión original hasta que llegué al producto final, que se llevó a pantalla. Tuve una tutoría con Fernando Canet para revisar el guión y que me aconsejase. Las conclusiones de la tutoría fueron que tenía una buena historia, a cual, además, podía darme mucho juego, pero estaba un poco caótica en el momento, de forma que debía simplificar mucho más la narración, quedarme con los dos bloques que había creado, pero creando ese espacio en común al que siempre volviese y que de este espacio acudiese de alguna manera a revivir las acciones principales de la historia, con los distintos intermedios, los cuales podían darme juego a nivel experimental. Entre Canet y mi tutor se me dieron numerosas aportaciones y críticas constructivas sobre como mejorar el guión. Como es natural, no todas las aportaciones pueden llevarse a cabo y como director hay que llevar un proceso de selección de que correcciones pueden potenciar más tu idea y que otras no tanto para conseguir el producto que yo ambicionaba.

1. CLARO EXT DIA

AURA abre los ojos. Se trata de una mujer adulta, viste con un vestido blanco largo y un turbante en la cabeza que le cubre el cabello. Se encuentra en medio de un pequeño claro. Lo observa detenidamente girando sobre si misma, confusa, no entiende como ha llegado allí. A continuación comienza a caminar hacia unos árboles que se encuentran en los límites del claro y sale del lugar.

2. DESCAMPADO EXT DIA

Aura se adentra en un descampado, camina a través de él sin prisas, relajada, hasta que llega a un terreno.

3. DESCAMPADO EXT DÍA

Una pareja (ANTONIO y LUCIA) discute (no se oye nada) al lado de una mesa (de pie). Ambos son adultos, de unos 40 años, visten con ropas de los años 80. Una NIÑA se encuentra observando la escena asustada, sentada en una de las sillas de la mesa. Tiene unos 12 años y viste un vestido blanco. El desayuno está servido. AURA se acerca a la escena, colocándose detrás de la NIÑA. Nadie parece percatarse de su presencia. La discusión entre la pareja se vuelve más violenta por parte del hombre, quien levanta el brazo de vez en cuando. La mujer está asustada, cada vez que su marido levanta el brazo ella se agacha intuitivamente. La mirada de AURA va de la niña a los padres, compadeciéndose de la NIÑA. AURA avanza hacia la pareja. La rabia de ANTONIO no hace más que aumentar. AURA ve que la mujer tiene moraduras en los brazos y en el rostro. ANTONIO pega un bofetón a LUCIA en la cara. (Comienza a escucharse aquello que ocurre en la escena). Esta cae al suelo. AURA se lleva la mano a la mejilla donde ANTONIO ha golpeado a LUCIA. ANTONIO va a por LUCIA, pero en lugar de ayudarla a subir la zarandea. AURA NIÑA se levanta de la silla e intenta parar a su padre, quien de un empujón la aparta. AURA no puede contener más su rabia, pero no puede hacer nada más que llorar. Da unos pasos hacia atrás y sale corriendo de la escena.

4. CAMPO EXT LLUVIA NOCHE (AMERICANA)

AURA corre a través de un campo lleno de árboles sin hojas. Se tropieza. Se le engancha el vestido con las ramas. Pero ella sigue corriendo sin mirar atrás. Finalmente vuelve a llegar al claro donde despertó.

5. CLARO EXT TARDE

AURA explora el claro buscando algún sitio por el que salir de esta pesadilla. Lo explora frenéticamente, no puede estar tranquila, la escena la ha alterado mucho. Se oyen unos pasos. AURA se gira y ve a AURA NIÑA. AURA mira a la niña recuperando la calma y vuelve a respirar con normalidad. AURA NIÑA sale corriendo.

AURA
¡Espera!

AURA sale corriendo tras la niña

6. CAMPO EXT. DÍA

AURA sigue a la NIÑA, corriendo, a través de un campo. Está convencida de que esa niña le puede dar respuestas y está determinada en llegar hasta ella. Las plantas y ramas la azotan. Pierde el equilibrio al tropezarse. Sigue corriendo intentando coger aire. Sigue tratando de abrirse paso apartando las plantas. Respira hondo, cansada. Tiene el pelo desastrado. Aun así, ella sigue corriendo.

7. DESCAMPADO EXT DÍA

AURA tapa el Sol con la mano. Se recoloca el pelo. Se pasa el puño por debajo de la nariz. Camina hacia el frente donde ahora se encuentra AURA NIÑA (al pie de la torre). Al poco de llegar a ella la NIÑA corre alrededor de una pared de palmeras quemadas hasta el otro lado. AURA la sigue. ALBERTO y SAMUEL se gritan el uno al otro. CLARA trata de parar a SAMUEL.

SAMUEL
¡Maricón!

ALBERTO
¡Al menos soy más hombre que tú!

SAMUEL
¿Qué has dicho? (Avanza enfurecido hacia ALBERTO, CLARA trata de pararlo empujándole)

CLARA
Papá, ¡Para! ¡Para! ¡PARA! ¡Por Favor! (CLARA llora mientras sigue empujando a SAMUEL, cada vez con menos fuerza, mientras tanto AURA observa la escena)

ALBERTO
¡Pégame! ¡Vamos! ¡Ahora que mamá no está ya no tienes a nadie con quien

desahogarte! ¿No? ¡Vamos! ¡Cobarde! ¿A qué coño estás esperando? (ALBERTO llora)

SAMUEL

¡Te voy a partir la cara!

ALBERTO

¿A tu propio hijo? Adelante

SAMUEL

¿Tú, hijo mío? (SAMUEL ríe) Tú no eres mi hijo

SAMUEL sigue caminando hacia él, enfurecido, su respiración es profunda. CLARA sigue tirando de SAMUEL, consiguiendo ralentizarlo un poco. ALBERTO se queda en el sitio, brazos extendidos, ojos cerrados, cabeza ligeramente hacia arriba, esperando el golpe de su padre. CLARA consigue ponerse entre ALBERTO y SAMUEL. SAMUEL duda por un momento.

SAMUEL

Clara, aparta si no quieres acabar como el maricón de tu hermano.

CLARA

¡Alberto, corre!

SAMUEL

¡Clara!

CLARA

Lo siento, papá

SAMUEL empuja a CLARA a un lado. Esta cae al suelo. ALBERTO sigue con los ojos cerrados.

CLARA

¡Nooooooooo!

SAMUEL está a dos pasos de ALBERTO con el puño listo para golpear a su hijo. AURA no puede ver la escena, ve a la niña y huye del lugar persiguiendo a AURA NIÑA. SAMUEL golpea a ALBERTO.

8. CAMPO EXT DIA

AURA corre tras la niña a través de un campo de palmeras. Se para mira a los dos lados. Ve a la niña a la derecha. Cambia de dirección y sigue el camino por donde corría AURA NIÑA. Sigue corriendo hasta que pierde la pista a la niña y se para,

mira hacia todas las direcciones. Ve una luz al final del camino a su izquierda. Corre hacia la luz.

9. CLARO EXT DIA

AURA llega al claro. Se coloca en el centro. Nos acercamos a ella. AURA cierra los ojos. Nos volvemos a alejar. Al alejarse descubrimos a ALBERTO, CLARA y LUCIA (y otros) entrelazados, abrazando a AURA. Mientras nos alejamos AURA da media vuelta. Aquellos que cogían a AURA colocan sus manos sobre sus omoplatos, el resto siguen entrelazados unos con otros. De esta manera AURA sigue caminando hacia una luz al final de la habitación, con sus seres queridos como alas.

10. HABITACIÓN DE HOSPITAL INT DÍA

Estamos en un hospital. Oímos una máquina informándonos del pulso de AURA. AURA está en una cama durmiendo. El resto de los familiares (ALBERTO, CLARA y SAMUEL) se encuentran a su alrededor, todos la observan. CLARA y ALBERTO están abrazados. SAMUEL está sentado en una silla cerca de la cama con el móvil en la mano. Nos alejamos de la habitación hasta que estamos fuera. Todo se vuelve negro. Seguimos escuchando la máquina. Escuchamos tres pulsaciones más. Entonces se oye un pitido continuo que nos informa del fallecimiento de AURA.

2.2 PERFILES PERSONAJES

A la hora de realizar la búsqueda de actores que interpretarían a los distintos personajes realicé unas descripciones generales de los personajes. La razón de no describir estos tan detalladamente era el simple hecho que, a la hora de audicionar, hubiese más gente que encajase en el perfil y, por lo tanto, mayor número de opciones de las que elegir.

Aura

Mujer adulta, entre 40 y 50 años. Físicamente delgada, preferiblemente de tez blanca. Es la protagonista, quien se mueve a través de un sueño. Emocionalmente pasa por muchas fases, desde la confusión a la determinación, o desde la rabia a la tristeza. Por ello, la actriz debe de ser lo más polifacética posible. A pesar de ser la protagonista, su papel principal es el de observadora.

Antonio

Hombre adulto, entre 30 y 40 años. Se trata del padre de Aura. Aparece cuando la protagonista revive una escena del pasado en la que él se encuentra gritando a Lucía y finalmente la golpea. Por lo tanto el punto fuerte del actor tiene que ser el enfado, también la mayor parte de la escena deberá ser improvisada.

Lucía

Mujer adulta, entre 30 y 40 años. Físicamente delgada, muestra de su debilidad. Se trata de la madre de Aura. Aparece en la misma escena que Antonio, donde es golpeada por él. El personaje se caracteriza por la pasividad, es un personaje débil, que no puede revelarse ante su marido por temor a él.

Samuel

Hombre adulto, entre 40 y 50 años. Se trata del marido de Aura, quién la golpea. Samuel es cerrado de mente e impulsivo, resuelve todo mediante la violencia. Tiene unas ideologías conservadoras y no tolera aquello que se salga de esas ideologías. Ante todo, el actor debería tener puntos fuertes expresando enfado, y transmitir una sensación de liderazgo.

Alberto

Hombre joven, alrededor de 18 años. Se trata del hijo de Aura y Samuel. En el cortometraje tiene una pelea con su padre por su orientación sexual (homosexual). Alberto intenta mantenerse firme ante la figura imponente de su padre, aunque resulta imposible. Durante la escena intenta aparentar estar seguro de lo que hace, aunque en el fondo está afrontándose al mayor miedo de su vida.

Clara

Mujer joven, alrededor de 20 años. Se trata de la hija de Aura y Samuel. Durante la escena en la que se pelean Alberto y Samuel, Clara trata de hacer de intermediaria poniéndose entre los dos y tratando de parar a su padre, inútilmente.



Fotograma audición Cristina Correa.

2.3 CASTINGS

Como ya se ha mencionado, realicé las audiciones en un periodo de tres mañanas en el plató de fotografía del CRA de la Facultat de Belles Arts de Sant Carles de la UPV; el viernes 4 de marzo se hicieron los castings para Aura y Lucía, el 7 de marzo se realizaron la pruebas para Antonio y Samuel y, por último, el 8 de marzo para Clara y Alberto. Para la divulgación y realización de estos conté con la ayuda de Elena Cardós López-Ayllón.

Para convocar a la gente se creo un correo (elvuelodelareina.corto@gmail.com) al que debían mandar su información y currículum. La información de las audiciones se difundió a través de las redes sociales, en nuestro caso, facebook. Colgamos la información en varios grupos de castings como en CASTING ARTISTAS ESPAÑA. Además, creamos un grupo donde la gente pudiese entrar a ver datos sobre el cortometraje, como la sinopsis, la descripción de personajes, fechas de audiciones, etc. Los interesados, entonces, enviaban la información relevante a nuestro correo incluyendo el personaje para el que audicionaban. Así pues se descartaron unos pocos candidatos por cuestiones de perfil físico. A los que seleccionamos para la realización de las pruebas se les cito el día correspondiente a una hora indicada para agilizar el proceso, además de evitar el problema de que todos se presentasen al mismo tiempo.

El proceso de audición consistió en la interpretación de la escena que se les indicaba a los actores, entonces se le dirigía y se les realizaba críticas constructivas para mejorar esa actuación de ese personaje en particular, seguidamente se les volvía a hacer la audiciones para ver si tomaban bien las direcciones y pautas que se les daba, aspecto importante a la hora de trabajar en este ámbito.

Así pues, para las audiciones de Aura y Lucía conseguimos al final tres mujeres, aunque todas habían presentado currículum para la prueba de Aura. Esto se debió a que, a pesar de estar toda la información sobre el lugar donde se realizarían las audiciones proporcionada en los eventos, grupos y carteles, hubo gente que se presentó desde ciudades fuera de la provincia de Valencia, e incluso desde fuera de España, por lo que, al percatarse de donde tendrían lugar los castings, tuvieron que cancelar. Puesto que todas audicionaban para el mismo papel y no habíamos obtenido a nadie para audicionar para Lucía, decidí audicionar a las tres para ambos papeles, puesto que hay paralelismos entre los dos personajes. Así pues, todas realizaron la misma prueba, la escena tres, tanto de Aura como de Lucía; interpretando primero a Aura, después a la otra. De las tres quedé impresionado con dos de ellas, por lo que no hubo que volver a convocar audiciones para ninguno de los papeles. Cristina Correa Llopis quedó seleccionada para interpretar el papel de Aura y Sandra Perelló Ramírez para dar vida a Lucía.

El segundo día, para las audiciones de Samuel y Antonio, tuvimos muchas personas interesadas haciendo las pruebas, de forma que para identificarlos a todos, antes de hacer la audición, tuvieron que decir su nombre y el del personaje para el que audicionaban. En un principio, citamos primero a los Antonios, a salvo de alguna excepción por cuestión de horarios laborales. Los aspirantes debían



Fotograma audición Josel Zaya



Fotograma audición Rubén Puerta



Cristina Correa Llopis (Aura)

interpretar la escena tres, que consistía en hacer una improvisación de una escena de violencia doméstica. Al igual que para la audición de Lucía, debían imaginar la escena como si el resto de los personajes estuviesen en el espacio con él. Aquello que buscaba en el actor que interpretase a Antonio era que no tuviese vergüenza a alzar la voz y que tuviese mucha expresión en la cara, puesto que la escena no tendría audio, tendría que ser mediante la gesticulación que se comprendiese la acción de la escena. Para la audición de aquellos interpretando a Samuel, debían realizar la escena siete. Conforme llegaban los citados se les otorgaba un guión para que estudiaran la escena, en la audición se les dio la opción de utilizar el guión como apoyo, aunque la mayoría de ellos decidió no utilizarlo. Al ser ésta la única escena con diálogos, éramos mi ayudante de castings y yo los que leíamos las frases de los otros personajes para poder seguir el hilo de la acción. Aquello que buscaba en Samuel es que fuese frío, que levantase la voz, pero más bien que diese respeto, que fuese alguien que si fuese hacia ti para golpearte, como en la escena, quisieses huir de ahí. Finalmente seleccioné a Josel Zaya para interpretar a Antonio y a Ángel Fos para interpretar a Samuel, aunque este último se había presentado para el papel de Antonio.



Nuria Ramírez Amoraga (Clara)

Para el tercer y último día hice audiciones para los papeles de los jóvenes del cortometraje, Alberto y Clara. Ambas audiciones consistían en lo mismo que en la de Samuel, debían memorizar, en la medida de lo posible, el diálogo de la escena siete e interpretarlo, sin realizar la mayoría de las acciones de la escena, únicamente debían decir sus respectivas frases y gesticular. Para el papel de Alberto contábamos con tres candidatas, aunque solo se presentó uno, lo cual conllevó a una clara decisión, Álex Cortés Pérez interpretaría a Alberto, cabe mencionar que quedé satisfecho con su actuación en la audición, aunque siempre hubiese sido mejor haber podido contar con más opciones. Clara, por otro lado, obtuvimos el caso contrario que con Alberto, fue el personaje para el que más chicas quisieron audicionar, alrededor de unas diez. Lo que más buscaba en la actriz que diese vida a este personaje es que, además de una buena actuación, fuese una chica de apariencia inocente y que se mostrase temerosa ante la situación, aunque dentro encontrase fuerzas, por su hermano, para enfrentarse a su padre. Quedé muy contento con tres de las aspirantes, aunque la decisión final fue entre dos de las chicas, una había realizado una buena actuación y tomaba buena dirección, aunque no tenía la imagen que buscaba en Clara. Por otro lado, la otra chica presentó una buena actuación, quizás no tan buena como la otra, pero su imagen era exactamente lo que buscaba para el personaje, de modo que seleccioné a esta segunda, Nuria Ramírez Amoraga, para interpretar al personaje, aunque a la otra chica se le dijo que quedaba como reemplazo si la otra fallaba.



Álex Cortés Pérez (Alberto)

La selección de los personajes también se vio influida por el parecido físico, puesto que se trata de una familia, todos comparten genes entre ellos. Por ello, todo se seleccionó en torno a la protagonista. La selección de Ángel, por ejemplo, tuvo que ver con que él y Nuria tenían ambos ojos claros. Asimismo, Aura tenía una altura media entre Josel y Sandra, además de ser todos castaños, de ojos marrones y de mandíbulas anchas, al igual que Álex. Estos, claramente, son solo

algunos de los ejemplos de parecidos físicos entre ellos.

2.4 EQUIPO Y DATOS TÉCNICOS

TÉCNICO

Guión: Jose Ignacio Puig Castro

Director de producción: Jose Ignacio Puig Castro

Fotografía: Jose Ignacio Puig Castro

Cámara: Jose Ignacio Puig Castro

Arte: Jose Ignacio Puig Castro

Sonido: Jose Ignacio Puig Castro

Maquillaje: Elena Cardós López-Ayllón

Ayudante de producción: Benjamín Rodríguez Martínez

Montaje: Jose Ignacio Puig Castro

Ayudante de montaje: Sara Cutillas Torá

Castings: Jose Ignacio Puig Castro y Elena Cardós López-Ayllón

ARTÍSTICO

Cristina Correa Llopis

Paula Puig Castro

Sandra Perelló Ramírez

Josel Zaya

Ángel M Fos

Álex Cortés Pérez

Nuria Ramírez Amoraga

Aura

Aura niña

Lucía

Antonio

Samuel

Alberto

Clara

DATOS TÉCNICOS

Género: Drama, experimental

Formato: 16:9, Color. 1920x1080p

Duración: 6'35" (Sin créditos)

Nacionalidad: Española

Idioma: Castellano

2.5 LOCALIZACIONES

Las localizaciones encontradas para el rodaje del cortometraje se encuentran en la zona de los municipios de Picassent y de Silla, próximas a mi lugar de residencia. Esto es debido, sobre todo, a que las localizaciones fueros escogidas por ser lugares de los alrededores que frecuento al utilizar el coche. En un principio encontré varias localizaciones llamativas para realizar el corto, pero la mayoría de estas localizaciones se trataban de campos, con el tiempo que transcurría iban cambiando, por poda, como es uno de los casos. Por ello, algunas de las localizaciones fueron visitadas periódicamente, en caso de que hubiese que realizar cambios de última hora.

Las características que debían tener dichos espacios eran un elemento peculiar que pudiese dar juego en la fotografía para incrementar el lenguaje onírico. Además de ser un espacio natural, principalmente campos abandonados con poca intervención humana y libres de estructuras creadas por el ser humano.



De izquierda a derecha y de arriba abajo: Localización escenas 1, 5 y 9; Localización escena 2; Localización escena 3; Localización escena 4. (En la siguiente página, 26) de izq. a der. y de arriba abajo: Localización escena 7; localización escena 8; mapa mostrando los puntos donde se encuentran las distintas localizaciones.



2.6 PLAN DE RODAJE

SÁBADO, 2 DE ABRIL DEL 2016

8:00 - 11:30 | Escena 7 (Samuel, Aura, Clara y Alberto)

12:00 - 12:30 | Escena 10 (Samuel, Aura, Clara y Alberto)

13:00 - 13:30 | Escena 9 (Aura, Lucía, Clara y Alberto)

14:00 - 19:30 | Escena 3 (Antonio, Lucía y Aura)

DOMINGO, 3 DE ABRIL DEL 2016

9:00 - 12:00 | Escenas 2, 4 y 6 (Aura)

13:00 - fin del día | Escenas 1, 5 y 8 (Aura y Aura niña)

3. PRODUCCIÓN

El rodaje del cortometraje tuvo lugar durante los días 2 y 3 de abril de este año, 2016. El material con el que se contó fueron una cámara ... prestada de Scram Studios, una productora independiente de Godella, la cual me permitía grabar en 4K, esto me interesaba porque de esta manera la imagen posee mucha más información lo cual permite una mejor manipulación en postproducción. De Scram studios también conseguimos una steady cam, la cual se utilizó sobre todo para todos los planos con movimiento, los cuales predominan en el cortometraje. Conté únicamente con un objetivo, aunque se le sacó el máximo provecho. Por otro lado, al ser el rodaje en Pascuas, los servicios de préstamo de la facultad se encontraban inactivos y no pude contar con un micrófono, una pértiga y una grabadora, por lo que tuve que adaptarme a la situación y tratar de conseguir un buen sonido con la grabadora de la cámara. Una vez acabadas las vacaciones tomé prestados del departamento de escultura los utensilios para realizar grabaciones. Con ello pretendía ir a varias de las localizaciones para conseguir un buen sonido ambiente y algunos efectos especiales, como son los pasos. El transporte y el maquillaje, además de la mayoría del vestuario, corrió a cargo de los actores y el equipo, la ropa que llevaban Aura y Lucía fue comprado expresamente para la producción del rodaje, lo cual tuvo un coste de alrededor de 30€.

El primer día se rodaron las escenas en las que participaban todos los actores, puesto que eran aquellas de mayor complejidad. Comenzamos a las 8:30 con la escena siete, en la cual participaban los actores que representaban a Aura, Samuel, Alberto y Clara; de equipo técnico contaba con maquilladora y ayudante. Primero se repasó la escena varias veces con diálogos y acciones, marcando, para poder coordinarlo todo buscando ciertas frases o puntos en el espacio con las que ligar otras acciones. Una vez quedaban claras todas las pautas a seguir se procedió a grabar la escena por planos generales continuos. La localización de la escena tenía en uno de sus laterales una autovía de fondo, de modo que para que esta no saliese en plano se grabó la misma escena con dos disposiciones de los personajes diferentes. A continuación se dividió la escena por acciones y personajes que realizan las acciones. Se grabó a Samuel yendo en dirección a Alberto y a Clara tratando de pararlo por un lado; a Alberto por otro; Aura entrando a acción; y por último el momento en el que están todos juntos. Una vez acabado el rodaje de todos los planos se hizo un primer plano de Aura observando la escena y saliendo de plano para dirigirse a Samuel. Generalmente hubieron unas tres o cuatro tomas por plano por el mero hecho de poder tener más opciones de material con el que trabajar a posteriori y no hubo que dar mucha dirección a los actores.

La siguiente escena en ser rodada fue la novena, la cual consistía en un plano general, del cual hacíamos un track in a un primer plano de Aura, para entonces hacer un track out al mismo plano con el que se empezó, con la diferencia de que esta vez a su lado se encontraban Lucía, Alberto y Clara, sus seres queridos.

Esta escena fue la más difícil de rodar, puesto que constaba de un único plano

te complejo en cuanto a ejecución, puesto que no solo había que tener un buen pulso y estabilidad, sino que además había un cambio en la distancia focal al tratarse de un aproximamiento, disminuyendo así la distancia donde se encuentra el foco y viceversa para el alejamiento. Al revisar el material en una pantalla de mayor tamaño observé que la distancia focal del plano no era correcta y no podía arreglarse en postproducción, de manera que llamé de nuevo a los actores de la escena para rehacerla, esta vez con éxito.

La siguiente escena en rodarse después del descanso para comer fue la tercera. Esta representaría la vida de Aura del pasado, en ella habría una situación de violencia doméstica en la que Aura, de niña, es participe. Para resaltar el surrealismo de la escena decidí montar el escenario de la situación, el comedor, fuera de su contexto, en este caso es en un descampado, que se encuentra al lado de las construcciones de las vías del ave. Primero pues montamos el escenario, con la mesa, sillas, el mantel, la comida, etc. Después repasamos la escena marcando pautas de movimiento, que lugar debían ocupar los personajes en el espacio, cuando debían cambiar de posición, según el diálogo o momentos en la acción. Entonces seguimos la misma metodología que con la escena número siete. Comenzamos grabando los planos generales, los cuales servían también de práctica para interiorizar las pautas dadas. Entonces dividimos la escena en partes, Antonio y Lucía discutiendo sería una, Aura y Aura niña observando otra, Aura acercándose a Antonio y Lucía y observando otra, y la situación final entre los tres personajes la última. De estas acciones se tomaron planos medios y primeros planos. Con la realización de esta escena concluiría el primer día de rodaje.



Fotografía del equipo tras finalizar el rodaje de la escena siete. De izq. a der.: Álex Cortés Pérez (Alberto), Angel M. Fos (Samuel), Cristina Correa Llopis (Aura) y Nuria Ramírez Amoraga (Clara).

El segundo día de rodaje fue requerí únicamente de Cristina Correa (Aura) y de mi hermana, Paula Puig, quien representaría a Aura de pequeña. Además, volví a contar con la ayuda de Benjamín durante el día de rodaje. Primeramente grabé las escenas en las que solo salía Aura, las cuales son las transiciones entre las acciones principales y el claro. Estas escenas se grabaron de manera más espontánea en la localización, pretendía coger el máximo tipo de planos posibles. Lo más complicado de este tipo de escenas era la dirección, puesto que eran aquellas que requerían una mayor actuación por parte de la actriz, puesto que en estas partes pretendo exteriorizar todas las emociones por las que pasa la protago-

nista. Ese mismo día se decidió no grabar la escena número seis, puesto que no aportaba nada nuevo al cortometraje.

Tras la grabación de dichas escenas, dos y cuatro, se recogió a mi hermana para continuar con el rodaje del resto de las escenas. Primero decidimos rodar la primera escena, puesto que era la única en la que solo salía Aura que nos faltaba por filmar, para dicha escena realicé un par de planos generales para meternos en situación, un primerísimo plano de los ojos y un primer plano para captar expresiones de la actriz, además de un par de planos holandeses, los cuales me ayudan a reforzar el lenguaje de confusión de la escena, de no saber dónde se encuentra. Una vez finalizada esta corta escena procedimos a grabar la número cinco, escena en la que Aura trata de buscar una salida, desesperada, del claro, pero acaba viendo a su pasado observándola y, creyendo que le puede dar respuestas sobre lo que está viviendo, así pues, cuando la niña sale corriendo ella sale detrás de ella, dejando atrás el claro. Dos cosas que tenía muy claras para el rodaje de esta escena era que constaría de primeros y medios planos cortos de duración de Aura corriendo y dando vueltas para resaltar la desesperación. Lo otro era el plano contraplano de Aura del presente y Aura del pasado, como sus miradas se encuentran y ambas salen de escena. Así pues, por lo general, fue un proceso bastante parecido al que había seguido todo el día, espontáneo, pero ya con una idea en mente de lo que quería visualmente en la postproducción, lo cual agiliza la producción. Una vez realizadas las escenas que quedaban por grabar en el claro acudimos al campo de palmeras para grabar la escena número ocho. En ella Aura persigue a la niña desde la escena de su presente hasta el claro. Aura sigue queriendo que la niña le dé respuestas y trata de alcanzarla. El rodaje de esta escena fue completamente improvisado. Lo que pretendía con el lugar era crear un laberinto de palmeras a partir de las seis hileras que componían el campo. Los momentos en los que aparece Aura niña, tanto sola como con Aura, quería que fuesen generales porque no me parecía relevante mostrar las sensaciones de la niña, quería que su pasado quedase un poco impersonal, un recuerdo, que no se conozca mucho del personaje, que se mantuviese misterioso durante toda la pieza. Por el contrario, los planos en los que únicamente aparece Aura son más cortos, entre medios y primeros, con ella sí que quería mostrar sus emociones, su insaciable búsqueda por respuestas y por salir de aquella pesadilla, su desesperación por no encontrarlas. En el final, Aura encuentra una salida, esta debía ser una de las últimas filas, donde hubiese más luz, y que-mando el fondo crearía la ilusión de algún tipo de portal que la lleva a un lugar mejor, la luz, por otorgarle algún nombre concreto. En todos los planos de la escena quería movimiento en la cámara, tanto de tracking como de desestabilización de la cámara, esto crearía más tensión y una sensación de mayor angustia al público, unas imágenes sobre las que mantener tu atención se hace un poco más complicado y causa cierto agobio.

Por último, volvimos a la localización de la escena número siete para grabar los dos planos en los que sale Aura niña. Uno donde Aura consigue alcanzarla, pero esta pasa a través del muro de palmeras quemadas para llevar a Aura a la escena de su presente. Para esta acción quería un plano general en el que estuviese

Fotografía del rodaje de la escena 7.



La niña en un segundo plano al entrar Aura a escena en un primero, así pues, la niña se daría la vuelta para guiar a Aura quien la seguiría, todo en el mismo plano. El segundo momento que quedaba por grabar es cuando Aura vuelve a ver a su pasado al final de la escena y sale corriendo detrás de ella. El plano sería uno medio de Aura niña en un lateral del muro, Aura niña observaría a Aura y, al captar la atención de esta, correría para volver a guiar a Aura de vuelta al claro a través del laberinto de palmeras.

Con lo que respecta a la producción sonora, los audios de los diálogos son aquellos que grabó la cámara durante el rodaje de los planos. Por otro lado, los efectos especiales (pasos, ambiente, caídas...) fueron grabados posteriormente en las distintas localizaciones, y cuadrados después en el montaje.

Fotografía de la escenografía de la escena 3.



La última escena, la décima, se decidió cambiar a última hora a causa de la falta de la localización adecuada para su grabación, puesto que se necesitaban permisos y autorizaciones para poder grabar en un hospital o ambulatorio al ser instituciones públicas. A este problema se le dio solución planteando acabar el cortometraje con el mismo plano que con el que se empezó, para crear un ciclo.

4. MONTAJE

El proceso de edición consistió en la preselección del material que iba a utilizar. Una vez exportado este material al proyecto, lo cortaría y distribuiría en la línea del tiempo para crear una narrativa siguiendo el guión. Por lo general, he decidido abrir y cerrar las escenas con un plano general. También, conforme progresaba la escena y su clímax, he ido cerrando los planos poco a poco para ayudar a incrementar la tensión del relato. Cabe mencionar peculiaridades como el hecho de que en las escenas de transición, sobre todo, he decidido romper todo *raccord* y línea temporal continua con la intención de buscar un lenguaje más experimental, pero tratando de encontrar un cierto equilibrio para que la narración de las acciones fuese comprensible al espectador. Además también he empleado en algunas de las acciones que realizan los personajes numerosas elipsis temporales para agilizar la escena, otorgándole, además, de cierto dinamismo y ayudando a recalcar ese lenguaje surrealista.

Con respecto a la edición de sonido, he sobrepuesto capas de sonido ambiente para dar continuidad a las escenas, también he tenido que hacer coincidir los pasos, caídas, respiraciones, etc. con sus correspondientes acciones, sincronizando así la imagen con el audio, para dar coherencia a la pieza. Algo peculiar, con lo que he decidido experimentar, son los diálogos. En la escena número tres he decidido quitar los diálogos durante la mitad de la escena, lo cual no solo me proporciona un lenguaje expresivo y onírico, sino que también me ayuda a crear tensión en el espectador. Tras el bofetón, comenzamos a oír los diálogos. En un principio, estos eran claros y entendibles, pero tras el consejo de varias personas, quienes me dijeron que posiblemente distorsionar el audio de los diálogos podría potenciar la sensación de sueño, pensando que al poder oír claramente las conversaciones, esto te sacaba un poco del sueño a la vida real. Así pues, he distorsionado el volumen de las discusiones, no solo de la escena tres, sino que también de la siete, subiéndolo y bajándolo a lo largo de la conversación para que tan solo se puedan escuchar momentos de esta, estos momentos han sido elegidos para que el espectador pueda seguir un cierto hilo puesto que se tratan de frases o palabras que dan información sobre la situación. Con lo que respecta a la música, he intentado realizar la mía propia, pero al carecer de una formación en el ámbito y al ser todas las aplicaciones en internet de pago he optado por modificar música libre de derechos para “crear” la mía propia. La forma que emplee para modificar la música fue invirtiendo y disminuyendo la velocidad de esta y combinando varias pistas entre ellas, creando así unas melodías de tonos graves y vibrantes con un toque oscuro que refuerzan esos momentos de pesadilla por los que pasa Aura.

El último proceso del montaje fue la corrección de color de los distintos planos para crear una continuidad lumínica entre los distintos cortes y dar una ambientación a cada escena para exteriorizar de alguna forma la psicología del persona-

je. Así pues, le otorgué a cada espacio una tonalidad distinta en acuerdo a la situación interior del personaje. Por ejemplo, en los momentos más dramáticos se han reforzado las sombras, dándoles, además, tonalidades más rojizas. En cambio, en el caso de la penúltima escena, cuando Aura encuentra paz, se han reforzado los blancos, creando una imagen blanquecina, que potencia la sensación tranquilizante, que también hace referencia al Cielo. Generalmente, las luces tienen tonalidades azules, los medio tonos verdes y las sombras rojas y, dependiendo de la escena, se han potenciado más los brillos a las sombras, además, en el caso de potenciar las sombras, también se resaltaba más el contraste, algo de lo que carece el video, porque así conseguía una imagen más irreal, más propia de un sueño.

Cabe comentar varias de las escenas con respecto al color; por ejemplo, las escenas que tienen el espacio del claro en común tienen unas luces y tonalidades muy parecidas entre sí, a excepción de la última en la que todas las tonalidades han sido aumentadas de luz y brillo. Estas tres escenas destacan más bien por sus medios tonos verdosos y sus brillos azulones, más que por las sombras, que no están casi presentes, y en caso de estar, ayudan a contrastar con el verde del resto de la imagen, ya que son colores complementarios. El verde por su parte me proporciona un video que recuerda al blanco y negro, con baja saturación una clave de luz alta. La segunda escena sigue las tonalidades de estas otras, puesto que el camino que sigue se trata de una continuación del claro, en el que sigue la misma psicología que en la escena anterior. Por otro lado, una vez llegamos a la escena tres, se empieza a jugar ya con un poco más de contrastes y se potencian un poco las sombras para comenzar a dar al sueño una sensación más cercana a la de una pesadilla. Este juego de contrastes y tonalidades se sigue manteniendo, en la siguiente escena y va aumentando a través de las siguientes, quitando del claro, puesto que este lugar ya tiene su tonalidad específica. Una vez llegamos a la escena de la persecución en el laberinto de palmetas se ha experimentado mucho con las tonalidades y el contraste, quería que fuese una imagen contrastada dentro de una clave baja, la única de todo el corto. He potenciado mucho más los oscuros del video aumentando esas tonalidades rojas, hasta el punto de conseguir tonalidades parecidas ala de la sangre. También he tratado de potenciar los verdes para aumentar el contraste de ese rojo vivo. En esta parte de la pieza pretendía abstraer totalmente el color para crear una escena tenebrista, más bien típica del cine expresivo alemán.

Mediante el montaje he intentado, a partir de las tomas crear a partir de las tomas grabadas un mundo diegético onírico, gracias a la combinación de un lenguaje visual y sonoro poco típicos y experimentales.

5. CONCLUSIONES

Siempre hay espacio para mejorar y el cortometraje realizado en este proyecto no es excepción. El resultado que he obtenido tras todas las horas de trabajo considero que ha sido satisfactorio para mí y considero que he desarrollado un trabajo que se puede mostrar público, el producto final se acerca a aquello que ideé desde un principio. En cambio, hay cosas que necesitan mejorarse, primero, la escena siete no acaba de comprenderse al 100% y ello se debe a que la escena ha acabado siendo de corta duración para poder comprender todo aquello que está pasando, no se le da suficiente tiempo al espectador para entender y procesar toda la información que hay en la escena, esto me sirve para, en un futuro, que a veces vale la pena tener más material para grabar y luego ir cortando que escribir los diálogos necesarios y, en postproducción, ver que uno se ha quedado corto y la escena necesita de más contenido que proporcione más información sobre lo que ocurre y sobre los personajes de la escena. En cambio, puedo afirmar que, al simplificar mi primer guión hasta llegar al final, no solo sé plasmar mis ideas sobre papel para crear una historia, sino que además he comprendido como menos es más, especialmente cuando trato de contar una historia entre cinco y diez minutos. También he comprobado todos mis conocimientos del mundo del audiovisual y he reafirmado que aquello que en lo que destaco, y además disfruto, es la dirección de cine y la dirección de fotografía, a través de este trabajo he descubierto que tengo ideas claras sobre como mi producto final tiene que ser y he aprendido a no tener miedo a experimentar con el lenguaje visual. También, en estos dos puestos de producción es en donde más he desarrollado mi creatividad y en donde sé que se encuentran mis puntos fuertes. Por otro lado, el audio y su edición han conllevado mucho más tiempo del que me imaginaba, esto se debe a mi poca experiencia y a que es un proceso más complejo técnicamente, o al menos donde no consigo desarrollar mi imaginación con mayor potencial. Esto no quiere decir que no quiera seguir aprendiendo al respecto, puesto que el audio es algo que siempre me ha parecido interesante, simplemente sé que si en un futuro vuelvo a tener esta oportunidad sería conveniente contar con alguien más experto en el tema que yo, que pueda hacer un mejor trabajo en un menor tiempo, puesto que no soy lo suficientemente competente aún. Lo mismo ocurre con la edición en general, he disfrutado mucho montando este video, además de todos aquellos que he realizado en el pasado, pero aún me queda mejorar puesto que todavía no comprendo plenamente como combinar los distintos planos y como simplificar la edición para dinamizar el cortometraje. He tenido que acudir a varias personas para que me diesen una opinión sobre el montaje, y he tenido que eliminar material varias veces para llegar al producto final. Aun así, el montaje audiovisual es algo en lo que he mejorado a lo largo de estos dos años y en lo que respecta únicamente a la edición de video soy bastante rápido y eficiente, aunque aún necesito más experiencia para acabar de dominar el área, que son aquellas cosas que he mencionado, lo cual podemos resumir en simplicidad.

creación de una trilogía sobre mujeres que, en el lecho de muerte, sueñan, convirtiendo el espacio donde ocurre la acción en un purgatorio, sobre aquello que les gustaría haber cambiado o quieren cambiar de sus vidas, además de aquello que no han vivido y les gustaría vivir. De momento cuento con la idea de la que partió todo este cortometraje, con la mujer que mantiene conversaciones con gente en una parada de tren. Definitivamente, mediante estas historias, me gustaría tratar temas sociales como la violencia de género, la homosexualidad, el racismo, etc. Y mostrar, a través de cada personaje, un punto de vista distinto ante las distintas situaciones que se puedan plantear. Este es un lenguaje narrativo parecido al que utiliza en la película NINE de Rob Marshall, director de éxitos como Chicago, Piratas del Caribe en Mareas Misteriosas y Memorias de una Geisha. En este largometraje se muestran a través de un hombre y siete mujeres varios puntos de vista entre la relación sentimental del hombre y la mujer y la infidelidad. Asimismo, podría emplear un lenguaje parecido ante distintas propuestas de carácter social.

Actualmente trato de mover el cortometraje por certámenes de video y de arte en los que pueda encajar la pieza para comprobar la calidad de esta. En caso de que la respuesta sea buena trataría de presentarlo a concursos de mayor importancia. Además de moverlo por estos medios, también trato de difundirlo a través de las redes sociales como facebook o youtube, esto es porque hoy en día parece que la manera más rápida y eficaz de dar a conocerse son los nuevos medios, gracias a su masividad de usuarios y rapidez de difusión.

Por último, querría decir que haber vivido la experiencia de crear un cortometraje por mí mismo ha sido una gran vivencia, he aprendido numerosas cosas, como dirigir a un equipo de personas y ser eficiente y productivo, también ha sido un continuo reto a mí mismo, hasta donde podían llegar mis habilidades y aptitudes, por otro lado también es necesario mencionar que ha sido una experiencia un tanto estresante, pero que al final del proceso ha tenido una valoración muy satisfactoria.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE INFORMACIÓN

REFERENTES (ordenado por temas)

Haycock, Vincent [FlorenceMachineVEVO]. (2015, febrero 10) Florence + The Machine - How Big How Blue How Beautiful (Chapter 2).

Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Hr2u2-gCl_g (27/6/2016)

Haycock, Vincent [FlorenceMachineVEVO]. (2015, febrero 12) Florence + The Machine – What Kind of Man (The Odyssey - Chapter 1).

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=XgeKHTcufLY> (27/6/2016)

Haycock, Vincent [FlorenceMachineVEVO]. (2015, marzo 23) Florence + The Machine – St. Jude (The Odyssey - Chapter 3).

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xEMSJf723BI> (27/6/2016)

Haycock, Vincent [FlorenceMachineVEVO]. (2015, abril 13) Florence + The Machine – Ship to Wreck (The Odyssey - Chapter 4).

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=B9v8jLBrvug> (27/6/2016)

Haycock, Vincent [FlorenceMachineVEVO]. (2015, julio 27) Florence + The Machine – Queen of Peace & Long and Lost (The Odyssey - Chapters 5 and 6).

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KSM0IlbVYOo> (27/6/2016)

Haycock, Vincent [FlorenceMachineVEVO]. (2015, octubre 21) Florence + The Machine – Delilah (The Odyssey - Chapter 8).

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zZr5Tid3Qw4> (27/6/2016)

Haycock, Vincent [FlorenceMachineVEVO]. (2016, abril 25) Florence + The Machine – Third Eye (The Odyssey - Chapter 9).

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SCM8Qf3eGMQ> (27/6/2016)

Haycock, Vincent [FlorenceMachineVEVO]. (2016, mayo 13) Florence + The Machine – The Odyssey (Full film, directed by Vincent Haycock).

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HajiEqEtIRY> (27/6/2016)

Vincent Haycock: IMVDb (<https://imvdb.com/n/vincent-haycock>) 27/06/2016

Steve Annis: IMVDb (<https://imvdb.com/n/steve-annis>) 27/06/2016

How Big, How Blue, How Beautiful: IMDV (<https://imvdb.com/video/florence-and-the-machine/how-big-how-blue-how-beautiful>) 27/06/2016

What Kind of Man: IMDVb (<https://imvdb.com/video/florence-and-the-machine/what-kind-of-man>) 27/06/2016

St. Jude: IMDVb (<https://imvdb.com/video/florence-and-the-machine/st-jude>) 27/06/2016

Ship to Wreck: IMDVb (<https://imvdb.com/video/florence-and-the-machine/ship-to-wreck>) 27/06/2016

Queen of Peace & Long and Lost: IMVDb (<https://imvdb.com/video/florence-and-the-machine/queen-of-peace-long-and-lost>) 30/06/2016

Delilah: IMVDb (<https://imvdb.com/video/florence-and-the-machine/delilah>) 30/06/2016

Third Eye: IMVDb (<https://imvdb.com/video/florence-and-the-machine/third-eye>) 30/06/2016

[The Florence + the Machine Fan Club]. (2016, abril 24) Florence Welch & Vincent Haycock - The Odyssey Premiere Facebook Q&A. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VeAGrOMvzoE> (30/6/2016)

Klinger, Doug (7 de junio de 2016). Behind the video: 'The Odyssey' by Florence + the Machine [El blog de vimeo] Recuperado de <https://vimeo.com/blog/post/behind-the-video-the-odyssey-florence-the-machine> (30/06/2016)

Green, S., Pohlada B., Pitt, B., Gardner, D., Hill, G. (productores) y Mallick, T. (director). (2011). The Tree of Life. [Cinta cinematográfica]. EE.UU: River Road Entertainment y Plan B Entertainment.

Eric Aadahl: IMDb (http://www.imdb.com/name/nm0007321/?ref_=tffc_fc_cr85) 30/06/2016

Terrence Malick: IMDb (http://www.imdb.com/name/nm0000517/?ref_=tt_ov_dr) 30/06/2016

El Árbol de la Vida: IMDb (http://www.imdb.com/title/tt0478304/?ref_=ttmi_tt) 30/06/2016

Emmanuel Lubezki: IMDb (http://www.imdb.com/name/nm0523881/?ref_=tffc_fc_cr18) 30/06/2016

Daniel Rezende: IMDb (http://www.imdb.com/name/nm1179870/?ref_=tffc_fc_cr21) 30/06/2016

Hank Corwin: IMDb (http://www.imdb.com/name/nm0181650/?ref_=tffc_fc_cr19) 30/06/2016

Ray Rabbitowitz: IMDb (http://www.imdb.com/name/nm0704950/?ref_=tffc_fc_cr20) 30/06/2016

Billy Weber: IMDb (http://www.imdb.com/name/nm0916502/?ref_=tffc_fc_cr22) 30/06/2016

Mark Yoshikawa: IMDb (http://www.imdb.com/name/nm0948988/?ref_=tffc_fc_cr23) 30/06/2016

[Making of Movies] (2014, octubre 7) The Making of The Tree of Life.

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hbKv1ZdVPEk> (30/06/2016)

Pond, Steve (26 de mayo del 2011). Making "Tree of Life": Inside the Malick Method [The Wrap]

Recuperado de <http://www.thewrap.com/making-tree-life-inside-malick-method-27753/> (30/06/2016)

Handel, A., Franklin, S., Medavoy, M., Messer, A., Oliver, B. (productores) y Aronofsky, D. (director). (2010). Black Swan. [Cinta cinematográfica]. EE.UU: Cross Creek Pictures, Phoenix Pictures, Protozoa Pictures y Dune Entertainment.

Cisne Negro: IMDb (<http://www.imdb.com/title/tt0947798/>) 30/06/2016

Darren Aronofsky: IMDb (http://www.imdb.com/name/nm0004716/?ref_=tt_ov_dr) 30/06/2016

Walley-Beckett, M. (Creadora). (2015). *Flesh and Bone*. [Serie de televisión]. Nueva York: Pellican Ballet y Bender Brown.

Lieber, J., Abrams, J. J., Lindelof, D. (creadores). (2004-2010). *Lost*. [Serie de televisión]. Oahu, Hawaii: Walt Disney Home Studios Entertainment y Disney – ABC Domestic Television.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS (por orden alfabético)

Almendros, N., 1996, *Días de una Cámara*, Barcelona, España: Seix Barral

Alton, J., 1949, *Painting With Light*, Nueva York, EE.UU: Macmillan

Nykvist, S., 1997, *Culto a la Luz*, Madrid, España: Imán

Brown, B., 2008, *Cinematografía. Teoría y Práctica*, Barcelona, España: Omega

LANGFORD, MICHAEL. *La fotografía paso a paso. Un curso completo*. Hermann Blume Ediciones

Seitz, M. Z., Washburn, A., Arikan A., Boone, S., Bordwell, D., Collete, O., Lavery, C., 2015, *The Grand Budapest Hotel: Wes Anderson Collection*, Nueva York, EE.UU: Abrams