

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Realización y post-producción de un cortometraje. Análisis de la influencia de la imagen-sonora en la percepción del relato cinematográfico ”

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autor/a: **Berta Soldevila Amaré**

Tutor/a: **Juanjo Villar**

Co-tutor/a: **Francisco de Zulueta**

GANDIA, 2016

RESUMEN

La fusión creativa de música, ambientes y efectos sonoros en combinación con las imágenes proporciona una ventana a nuevos mundos y formas de percibir una narración. Dicha tarea recae sobre el proceso de edición. Nuestro objetivo es acercarnos a la “obra de arte total” que propugnaba Richard Wagner, mediante el uso de técnicas de montaje, como el monólogo interior y el contrapunto sonoro, y así producir un cortometraje que ofrezca toda una experiencia sensorial al espectador.

Gesamtkunstwerk narra un drama reflexivo que trata sobre la vida, el paso del tiempo y la capacidad individual para escribir nuestra propia historia, al margen de lo que dicta la sociedad. La protagonista es una niña cuya inocencia y pureza le ayudan a afrontar los problemas y a prepararse para la vida.

En este texto se exponen las diferentes tareas que exige cada fase de la producción, el flujo de trabajo necesario para cumplir las expectativas y las metodologías aplicadas en el desarrollo del producto.

Palabras clave: Obra de arte total, contrapunto sonoro, ambiente sonoro, monólogo interior

ABSTRACT

The creative fusion of music, environments and sound effects in combination with images provides a window into new worlds and ways of perceiving a narrative. This task falls on the editing process. Our goal is to approach the "Total artwork" advocated by Richard Wagner, by using montage techniques such as interior monologue and sound counterpoint, and thus produce a short film that offers a complete sensory experience to the viewer.

Gesamtkunstwerk tells a thoughtful drama about life, about the passage of time and individual ability to write our own history, apart from what society dictates. The protagonist is a girl whose innocence and purity help her to confront the problems and to get ready for life.

In this text are presented the different tasks required for each stage of production, the workflow necessary to achieve the expectations and methodologies applied in the product development.

Keywords: Total artwork, sound counterpoint, sound environment, interior monologue

Índice del trabajo

Capítulo 1	5
1.1 Introducción	5
1.2 Objetivos	5
1.3 Metodología	6
1.3.1 Diseño de trabajo del cortometraje de ficción (Workflow)	6
1.3.2 Diseño de trabajo de títulos de crédito animados	8
1.4 Estructura del Trabajo	8
Capítulo 2	9
2.1 Contexto	9
2.1.1 La narración cinematográfica	9
2.1.2 El contrapunto audiovisual, imagen-visual vs. imagen-sonora	12
2.1.3 La percepción del color	13
2.1.4 Obra de arte total	15
2.1.5 Monólogo interior	15
2.2 Análisis de referentes cinematográficos	16
2.2.1 Les amours imaginaires (2010)	16
2.2.2 L'écume des jours (2013)	18
2.2.3 Le fabuleux destin d'Amélie Poulain (2001)	19
Capítulo 3	20
3.1 Desarrollo del producto	21
3.1.1 Fase de Pre-producción	22
3.1.2 Fase de Producción	23
3.1.3 Fase de Post-producción	25
3.2 Títulos de crédito	33
Conclusiones	35
-Consecución objetivos	36
-Problemas y soluciones	36
-Reflexión personal	37
-Anexos	40
• A1 Guión Literario	40
• A2 Guión Técnico	40
• A3 Desgloses de producción	40
• A4 Permisos de menores	40

Índice de *Figuras*

Fig. 1 Triángulo de color de Goethe	14
Fig. 2 Esquema de producción	21
Fig. 3 Biblioteca de audio	23
Fig. 4 Escaleta música	25
Fig. 5 Almacenamiento y organización del material	26
Fig. 6 Organización del material en el bin y edición de vídeo y música	27
Fig. 7 Ordenación de los efectos de Corrección de color y Picture in Picture	28
Fig. 8 Secuencia final	28
Fig. 9 Automatización del audio	30
Fig. 10 Ruta exportación Logic Pro X	30
Fig. 11 Bounce Logic Pro X	31
Fig. 12 Time-line montaje final incluidos los títulos de crédito	31
Fig. 13 Corrección de Color	32
Fig. 14 Exportación final	32
Fig.15 Automatización mezcla títulos de crédito	34
Fig.16 Storyboard títulos de crédito	34
Fig. 17 Proyecto de After Effects animación títulos de crédito	35

Capítulo 1

1.1 Introducción

“*Gesamtkunstwerk*” narra la historia de Amelia y su abuelo, quien de manera indirecta, va confeccionando un caparazón para su nieta con la intención de protegerla de las pruebas a las que le someterá la vida. Amelia es como una esponja que absorbe todos los conocimientos que su abuelo le pone al alcance, sin embargo, no permite que esta dosis de realidad acabe con su espíritu más inocente y mágico.

A esta trama principal se adhieren otras dos tramas secundarias: la primera trama secundaria está compuesta de tres bloques de planos diversos que representan una metáfora de la vida y el paso del tiempo en tres fases (inicio, desarrollo y deterioro); la segunda hace referencia a la parte más íntima de un individuo, representada por los cinco sentidos, encargados de generar en la mente una serie de conexiones sensoriales totalmente privadas.

La creación de este producto audiovisual se debe a la voluntad de confeccionar un objeto sobre el que desarrollar una investigación. La intención de dicho estudio es la de demostrar la potencia que adquieren sonido e imagen combinados. Obviamente, este fenómeno no se limita al campo cinematográfico sino que engloba todas las artes entre ellas el teatro, la música, la poesía, la literatura, la pintura, la escultura y la conjunción de, prácticamente, todas ellas.

Aunque asentado sobre una sólida base teórica, este proyecto ha sido posible gracias a los conocimientos técnicos adquiridos en el Máster de Postproducción Digital, en el área de edición de audio y de vídeo, así como también en la animación, la generación de efectos y el tratamiento del color.

1.2 Objetivos

El principal objetivo de esta tesina es la de elaborar un estudio sobre la influencia psicológica del sonido combinado con la imagen, a partir de la realización de un cortometraje de ficción y la posterior construcción de un ambiente sonoro. Además, en este proyecto el diseño y la creación de los títulos de crédito cobra especial interés, ya que constituye un elemento esencial para la construcción narrativa del relato. En concreto, este proyecto tiene como objetivo principal demostrar, bajo una fundamentación teórica, la influencia que tiene la imagen-sonora en la percepción cinematográfica por parte del espectador.

Objetivos específicos:

- Documentación de las tareas específicas de cada fase de producción de un cortometraje de ficción, así como, la metodología empleada.

- Mostrar el trabajo de planificación y el análisis de referentes artísticos, desarrollados de forma previa a la creación de los guiones literario y técnico.
- Registrar de forma gráfica, mediante figuras y textos explicativos, las técnicas y recursos utilizados, concretamente, en la fase de post-producción.
- Recreación de un ambiente sonoro mediante música, sonidos grabados propios, y los efectos de sonido pertinentes, para la construcción de un monólogo interior.

1.3 Metodología

Combinación del manejo técnico, tanto del software como del hardware, adquirido en el máster, con el conocimiento teórico y conceptual sobre la comunicación, ya aprehendido en el grado de Comunicación Audiovisual.

Como ya sabemos, cualquier expresión artística está asentada sobre un profundo trabajo de documentación y análisis de referentes, todos bebemos de lo que hemos visto, oído y sentido. En este caso, *Gesamtkunstwerk* cuenta casi con tantas referencias artísticas como planos la componen, puesto que la mente de la autora no es para nada virgen en este sentido pues está contagiada de todos los contactos que ha tenido con el arte a lo largo de su vida.

Sin embargo, en el terreno del cine podemos destacar tres referentes claros a partir de los que se han gestado las características formales de este cortometraje y que, posteriormente, analizaremos: *Amélie*, *Les Amours Imaginaires* y *L'Écume des Jours*.

No obstante, antes de proceder a este análisis, presentamos una lista de los puntos clave para la elaboración de un cortometraje de ficción:

1.3.1 Diseño de trabajo del cortometraje de ficción (*Workflow*)

- Documentación y búsqueda de referencias que ayuden a definir el carácter formal del cortometraje.
- Redacción de un guión literario que permita establecer una estructura narrativa.
- Construcción de un guión técnico en el que se especifiquen detalles como los tipos de encuadre, la dirección de la cámara o la acción de los personajes.
- Búsqueda de actores, localizaciones y material técnico y artístico (decorados y vestuario) necesarios para llevar a cabo el rodaje.

- Redacción de un desglose de producción que recopile las necesidades técnicas y artísticas para el rodaje de cada secuencia y facilite la planificación del mismo: localizaciones, actores, efectos, audios, material técnico, vestuario y atrezzo, etc.
- Organización del rodaje, en función de la disponibilidad de los actores, las localizaciones, el material técnico y el transporte, además de tener en cuenta también la meteorología y las exigencias de guión.
- Búsqueda de música gratuita y libre de derechos en librerías online como la biblioteca de audio de Youtube.
- Grabación de las imágenes en las diferentes localizaciones (exteriores e interiores).
- Confección de una biblioteca de sonidos, mediante la grabación de los ambientes detallados en los desgloses.
- Volcado de las tarjetas, ordenación en carpetas y copias de seguridad del material grabado.
- Revisión del material grabado para llevar a cabo un primer trabajo de selección.
- Escaleta de la música en la que se detalla la asignación de una canción para cada secuencia, y el minutado de las mismas.
- Importación al Avid Media Composer del material de vídeo grabado y la música, creando un bin por secuencia, para montarlas de forma individual.
- Revisión del material desde el software de edición de video y selección de los cortes
- Montaje por secuencias del video en función de la música, a modo de píldoras independientes.
- Búsqueda y aplicación de los efectos de vídeo necesarios.
- Importación a Logic Pro X de la biblioteca de audios grabada, la música y el vídeo montado a modo de referencia.
- Edición y mezcla, por secuencias, de los ambientes, la música y los efectos de audio necesarios.
- Automatización y exportación de la mezcla por secuencias.

- Importación de cada mezcla en su bin del proyecto de Avid Media Composer, y sincronización del audio con el video.
- Creación de un bin que recopile todas las secuencias ya montadas y sonorizadas.
- Unión de las secuencias mediante transiciones para el montaje final.
- Exportación del producto final en el formato correspondiente.

1.3.2 Diseño de trabajo de títulos de crédito animados

- Elaboración de un storyboard a modo de guión.
- Búsqueda de la música y composición de la misma con Logic Pro X.
- Mezcla, automatización y exportación de la música.
- Importación de la música a After Effects.
- Construcción de la animación por bloques en composiciones independientes.
- Animación de cada bloque independiente mediante recursos como sólidos, cámaras y efectos.
- Precomponer cada bloque para su unión.
- Importación de las precomposiciones en una composición final.
- Pulir las transiciones en la composición final.
- Exportar el producto final en el formato deseado.

1.4 Estructura del Trabajo

Esta memoria está estructurada a partir cuatro partes:

- El capítulo 1 presenta la introducción y una lista de los objetivos que nos hemos propuesto cumplir con este proyecto. Además se expone, de forma detallada, el flujo de trabajo y la metodología empleados en el desarrollo del producto.

- En el capítulo 2 se recopila el marco teórico sobre el que hemos asentado las bases de nuestro proyecto. Se presenta en dos bloques: el primero dedicado a las referencias teóricas y el estado del arte; el segundo recopila el análisis formal de tres películas, destacando de cada una los aspectos más interesantes a nuestro juicio.
- El tercer capítulo consta de un esquema dónde se estructura todo el trabajo de producción del cortometraje. Además, se detalla las tareas realizadas en cada una de las tres fase de dicha producción. En este capítulo, también se incluye un apartado en el que se detalla y analiza el trabajo desempeñado para la construcción de los títulos de crédito animados. Y también sobre la importancia que adquieren en la narración.
- La cuarta y última presenta las conclusiones extraídas del desarrollo del proyecto. En esta parte se efectúa un análisis del resultado final, teniendo en cuenta la consecución o no de los objetivos planteados, los posibles problemas que hayan surgido durante la creación, las soluciones encontradas a dichos problemas y las referencias bibliográficas consultadas para el desarrollo del proyecto.

Capítulo 2

Este capítulo engloba todo un trabajo de contextualización del proyecto, mediante el análisis de algunas obras cinematográficas tomadas como referencia y el desarrollo de una investigación teórica sobre conceptos como la “obra de arte total”, el contrapunto audiovisual, el cine de pensamiento o el monólogo interior, a partir de la recopilación de escritos y teorías publicadas.

2.1 Contexto

2.1.1 La narración cinematográfica

Antes de meternos de lleno en las teorías de Sergei Eisenstein y Richard Wagner, entre otros, consideramos conveniente redactar una definición de narración, a partir de la cual analizaremos su relación con el ámbito del cine. Esta relación establecida entre la narración y el cine está centrada, sobre todo, en elementos como la edición, el ritmo y la música.

El concepto de narración tiene un significado bastante amplio, ya que abarca muchos aspectos diferentes dentro de un mismo ámbito. Por tanto, ya que aquí nos referimos al terreno del cine, podríamos definir la narración como un proceso de interacción entre lenguaje, elementos visuales y elementos sonoros, a partir de la cual se construye una historia compuesta por un conjunto de señales que el espectador descodificará en un mensaje. Además, la participación del espectador en el proceso de descodificación se vuelve indispensable para la construcción del sentido del relato.

Sin embargo, según Pudovkin, en el cine la esencia de la narración no reside simplemente en mostrar una serie de eventos cronológicos sino en la construcción de situaciones de gran potencia y calado en el espectador. En este sentido, André Bazin, ya subrayaba la importancia de la “edición interna” mediante la que se ocultan los cortes entre planos favoreciendo la profundidad de campo y, al mismo tiempo, asegurando la continuidad del relato como si se tratase de una única secuencia, sin cortes. Como dijo Bazin, entre otros, en una narración no solo es importante la construcción de un plano o la puesta en escena, sino que la edición también es fundamental, porque en ella se define la combinación de los planos que constituyen una secuencia. En esta línea, se afirma que son los parámetros de la cámara unidos a los del montaje los que concilian los eventos narrativos y la puesta en escena. Asimismo, tanto la composición del plano, la iluminación, la escenografía, como los elementos del sonido, forman parte también de las herramientas que participan en el acto de la narración.

De este modo, en el cine la narración se enfrenta a dos grandes retos que son: el realismo exigido por el público a las imágenes que componen la representación; y el dominio de los dispositivos técnicos que sirven para unir o disgregar el tiempo y el espacio de una narración, además de la imagen y el sonido de la misma y así poder crear efectos artísticos y emocionales.

De hecho, el contenido visual y auditivo de una narración cinematográfica, pueden ir de la mano y ofrecer una misma información o, de lo contrario, constituir diferentes voces desde las que presentar dos relatos distintos. La creencia general es que en toda narración, la intención de su autor es conseguir que el espectador, lector u oyente, se adentre tanto en la historia, que llegue a sentir como propias las acciones de los personajes, así como sus problemas o su estado de ánimo. En el audiovisual, esta tarea recae sobre el proceso de montaje, en el que se debe conseguir tapar las suturas entre planos de modo que sean tan suaves, que se vuelvan imperceptibles para los espectadores. Para que el público pueda llegar a sentirse parte de la historia, la maquinaria con la se construye debe pasar desapercibida, así pues para que deposite toda su confianza en la narración debe desaparecer toda huella humana y técnica generada en la construcción de dicho relato. Sin embargo, más adelante analizaremos este tema desde otra perspectiva, la que proponía el cineasta y teórico Sergei Eisenstein y sus compatriotas en el *Manifiesto del contrapunto orquestal*.

Lo que sí es indiscutible es que en una narración, el editor debe desarrollar un ejercicio de adecuación entre acciones, eventos, hechos, situaciones, el contenido de la narración y la forma de narrarlos. Además de concretar el número de planos, su duración y si estarán sincronizados, o no, con el sonido.

De este modo, el ritmo adquiere un papel fundamental en la narración, en el sentido en que marca el género narrativo y define los sentimientos y emociones que la narración creará en el espectador. Por tanto, podríamos decir que la edición es la fase de la producción en la que se cierra el ciclo de creación, un editor tiene la función de dar sentido y ofrecer información extra al espectador. Este extra le permite, además, crear expectativas en el espectador a medida que se

va desarrollando la historia, puesto que la significación del ritmo es totalmente perceptiva, es decir, subjetiva.

Sin embargo, si el editor no otorga ritmo a la narración, el espectador intuitivamente acabará creando patrones rítmicos y definiendo una tendencia hacia un ritmo determinado. Esto se debe a que el conocimiento que tiene el espectador sobre la narración le ha permitido desarrollar una suerte de intuición rítmica, ya que el ritmo se ha convertido en una media temporal idónea para narrar, cosa que ha originado el nacimiento de diferentes patrones. Este tema también lo desarrollaremos más adelante cuando hablemos del cine de pensamiento en el análisis de referencias cinematográficas.

Como ya sabemos, en la fase de edición se desarrolla, entre otras cosas, el proceso de montaje a partir del cual el editor armoniza y une la imagen y el sonido (tanto diegético como extradiegético) dentro del film. Para entender la responsabilidad que recae sobre el editor en la construcción del sonido extradiegético, primero debemos conocer las propiedades y aptitudes que desarrolla la música en una narración audiovisual.

Como hemos mencionado al hablar de los recursos rítmicos narrativos, el papel que se le otorga a la música y el poder que ésta ejerce sobre la narración es fundamental. De hecho, la música es esencial para dotar de continuidad y lógica al conjunto.

La propia Real Academia Española dedica tres de las trece acepciones que otorga a la palabra “*música*”, a este sentido al que hacemos referencia. Esa cara de la música que se ha desconocido durante muchos años y que muestra su capacidad de influir y condicionar, tanto el estado de ánimo del espectador, como su forma de percibir y asimilar la información que recibe de las imágenes. Aquí vemos estas tres acepciones que aluden al poder que adquiere la música cuando se combina con contenido visual:

4. f. Melodía, ritmo y armonía, combinados.

5. f. Sucesión de sonidos modulados para recrear el oído.

7. f. Arte de combinar los sonidos de la voz humana o de los instrumentos, o de unos y otros a la vez, de suerte que produzcan deleite, conmoviendo la sensibilidad, ya sea alegre, ya tristemente.

En este sentido, merece mención a parte el ritmo como una de las herramientas más esenciales con las que cuenta la música para llegar a su objetivo. En muchas ocasiones, el ritmo de la música marca el de la imagen y de esta manera facilita al espectador la tarea de identificación con el personaje o la trama.

Por tanto, podríamos decir que el ritmo determina la base, la velocidad y la frecuencia a la que se produce un sonido. No obstante, existen otros aspectos de la música que también influyen en la percepción del contenido por parte del espectador como, por ejemplo, la intensidad, el volumen, el género o estilo al que pertenece e, incluso, su duración.

Así pues, la tarea de saber identificar los momentos en los que la narración necesita el apoyo de la música, para dotar de sentimientos la imagen y acompañar al texto, recae sobre el editor.

Por un lado, la música puede utilizarse a modo de colchón latente sobre el que reposan el contenido visual y los diálogos, y que cumple la función de otorgar verosimilitud a la narración y así facilitar la identificación del espectador.

En otras ocasiones, el editor busca la función expresiva de la música para explotarla al máximo y poder erigirla como el eje vertebrador de la narración, utilizándola como recurso emocional para iniciar un juego de expectativas y sentimientos con el espectador, mediante un trabajo de refuerzo de las acciones, aumentando su intensidad así como haciendo crecer la tensión.

Como ya adelantaba Lev Kuleshov en los años 20, si probamos diferentes ritmos o diferentes estilos de música en una misma escena, puede cambiar completamente el tono de la misma e, incluso, condicionar el modo de percibir las expresiones de los actores. En esta línea, el compositor Bernard Herrmann, defendía que la música se volvía esencial para la narración, en la medida en que le confería la máxima expresión de lo que ni los diálogos ni las imágenes podían llegar a representar sin su ayuda. No podemos asegurar que la convicción de B. Herrmann constituyese una verdad absoluta, pero lo que sí destacamos es el hecho de que el compositor siguiera esta premisa para componer la acertada banda sonora de películas como *Citizien Kane*, *Psychosis* o *Taxi Driver*, entre muchas otras.

2.1.2 El contrapunto audiovisual, imagen-visual vs. imagen-sonora

En el año 1928, algunos formalistas rusos como Eisenstein, Pudovkin o Alexandrov, redactaron un documento en el que expresaban su opinión sobre la aparición del cine sonoro, sin embargo, su posición no era contraria al nuevo invento, como se había considerado durante mucho tiempo. De hecho, el *Manifiesto del contrapunto sonoro*, constituye una base teórica sobre cómo usar esta nueva herramienta aprovechando su potencial al máximo, más allá de limitarla a obrar como un mero complemento de las imágenes.

Los rusos recibieron el nuevo invento como la herramienta que les permitiría perfeccionar el arte del montaje que ellos mismos habían ido desarrollado durante la época muda. Esta fue la razón por la que manifestaron su intención de atribuir al sonido la condición de elemento del lenguaje visual, dando lugar a la aparición del nuevo lenguaje audio-visual.

El miedo de estos cineastas residía en la posibilidad de que el sonido fuese condenado a actuar al servicio de la imagen, de modo que limitaría la creatividad del montaje. Este fue el motivo por el que propusieron unas pautas sobre lo que para ellos suponía el uso apropiado del sonido, trabajarlo en contraposición a la imagen.

En este sentido, Eisenstein afirmó que “el cine sonoro como expresión artística comienza cuando el crujido de una bota se desliga de la imagen de la bota que cruje para ligarse a la imagen del hombre que escucha con ansiedad ese crujido”¹.

Este grupo de cineastas creía firmemente en la capacidad expresiva y narrativa del sonido para crear imágenes mentales y su potencial para influir en la percepción del contenido por parte del espectador. Y es que Eisenstein consideraba que, desde la incorporación del sonido, el cine era capaz de suscitar unas ideas y sentimientos determinados al espectador, mediante la exposición de dos tipos de imágenes: imágenes visuales e imágenes auditivas o sonoras. Del mismo modo, señaló que el cine se erigía sobre dos contrapuntos: el espacial (del arte gráfico) y el temporal (de la música).

De hecho, el cineasta y teórico ruso definió el concepto de film sonoro como un “contrapunto audiovisual”, fruto del conflicto entre las experiencias ópticas y las acústicas. En esta línea, plasmó una serie de conflictos² (dentro de la toma y entre tomas) que según él determinaban la forma del cine:

- Conflicto gráfico
- Conflicto de planos
- Conflicto de volúmenes
- Conflicto espacial
- Conflicto de luz (entre el cuadro del plano y el objeto)
- Conflicto de tiempo
- Conflicto entre el tema y el punto de vista (la posición de la cámara refleja la dialéctica del ángulo de la cámara)
- Conflicto entre el tema y su naturaleza espacial (mediante la distorsión óptica de la lente)
- Conflicto entre un acontecimiento y su naturaleza temporal (acción lenta y acción detenida)

Por último, merece mención a parte el contrapunto cromofónico que resultaba mezcla de la esfera del sonido con los elementos naturales de los colores. El propio Eisenstein señaló al color como el único elemento capaz de armonizar la combinación de percepciones visuales y auditivas que tiene lugar en una obra cinematográfica.

2.1.3 La percepción del color

Una vez que hemos hecho referencia al uso del color y a la percepción de las imágenes, no podemos dejar de mencionar la obra de W. von Goethe, en su estudio sobre los colores publicado en 1810 bajo el nombre de *Farbenlehre*. En este libro, añadía a su faceta científica que trataba la composición química y física del color, el estudio fisiológico que analizaba la percepción del mismo. Quiso demostrar la influencia que tienen los colores en el estado de ánimo, partiendo de un nivel de simple observación, con un grado de reflexión cero.

¹ Pilar Aguilar. *Manual del espectador inteligente*. (Madrid: Fundamentos, 1996), pp 107-108

² *Vid.* Sergei Eisenstein. *La forma del cine*. (México: Siglo XXI, 2003), pp 56-57

De este modo, Goethe confeccionó un triángulo de color en el que conectó cada uno con un tipo de emoción, con la intención de registrar las reacciones de la mente humana al color. Para diseñar su triángulo definió el amarillo, el rojo y el azul como los color primarios, teniendo en cuenta las bases físicas del color y, por supuesto, su valor emocional. El resto del triángulo se articula mediante subdivisiones ordenadas en función del nivel de mezcla de los colores y su contenido emocional.



Fig. 1 Triángulo de color de Goethe

A continuación mostramos una exposición de los seis colores que conforman todo el abanico de matices posibles según Goethe³ y una breve definición del carácter de cada uno:

Amarillo: Es el color del optimismo y es muy estimulante porque evoca poder y arrogancia, al mismo tiempo que alegría y buena voluntad.

Azul: Es el color de la sabiduría, la reflexión y la paciencia, por lo que evoca paz e induce al recogimiento.

Rojo: Es el color del movimiento y impulsa a la acción, por lo que activa un estado de alerta en el cerebro a la vez que también evoca sensación de calor y excitación.

Verde: Surge de la mezcla de amarillo y azul y, como es el color de la naturaleza, simboliza la juventud y la esperanza, además de evocar un equilibrio emocional.

Violeta: Mezcla de azul y rojo, es el color de la madurez y la intuición. Por un lado, el matiz púrpura es símbolo de realeza y dignidad. Por otro, su tono más claro expresa misterio y melancolía.

³ Vid. Goethe Wolfgang. *Teoría de los colores*. (Murcia: Colegio de aparejadores de Murcia, 2008)

Naranja: Mezcla de amarillo y rojo, es el color de la energía y refuerza el entusiasmo y la euforia.

2.1.4 *Obra de arte total*

Sin embargo, *Farbenlehre* no es la única obra de Goethe que tomamos como referencia para nuestro proyecto. Un par de años antes de publicar este libro, el propio autor daba vida a su obra trágica *Faust*. En el seno del Romanticismo, Goethe se sirvió de la tragedia griega para reflexionar sobre el futuro incierto del hombre moderno. Esta visión romántica de Goethe recupera la idea utópica de la creación de una *Obra de arte total*, concebida anteriormente en el Renacimiento.

Del mismo modo que Goethe recuperó el término renacentista *Gesamtkunstwerk* en 1808, Richard Wagner lo haría unos años después en 1851 cuando publicó el ensayo *Ópera y drama*. Éste ensayo analizaba la obra de Goethe con la intención de hacer una llamada a la recuperación de la tragedia griega, a partir de la cual construir las bases de una nueva ópera.

La intención de Wagner fue promover una revolución artística que acabase con la estética de la dramaturgia del siglo XIX ya que, según él, se basaba en la separación de los diferentes géneros, rompiendo el vínculo cultural que las une. El objetivo de Wagner era frenar esta fragmentación del arte y volver a unificarlo en una sola obra, la *Obra de arte total*, cuya creación exigiría una conjugación de todas las artes (música, pintura, teatro, ópera, literatura, etc.) y, por tanto, constituiría una gran síntesis de todas ellas. De este modo, Wagner deja de lado la narración lineal y confiere un nuevo tratamiento narrativo al drama musical, basado en el mito. Con esto, el compositor pretendía acabar con el recurrente problema al que se enfrentaba la ópera del siglo XIX, debido a la relación entre la música y el texto.

No obstante, el alemán creía firmemente en la idea de que el único elemento activo de la revolución wagneriana era el artista, condenando al público a asumir un papel pasivo en el proceso. Esta creencia de Wagner no forma parte de nuestro pensamiento artístico pues, al igual que el dramaturgo Bertolt Brecht, somos firmes partidarios de que el momento más importante de la creación artística es la síntesis de los diferentes elementos que se genera, únicamente, a partir de la toma de conciencia del espectador.

Más adelante, en el análisis de los referentes cinematográficos que exponemos a continuación, retomaremos este tema.

2.1.5 Monólogo interior

Para tratar este tema podríamos extendernos muchísimo, no obstante, sólo vamos a mostrar unas pinceladas para captar el concepto y explicar su uso en nuestro cortometraje.

En sus orígenes, el monólogo interior surgió como una técnica literaria cuyo objetivo era mostrar el mundo interior de los personajes, y hacía referencia a la combinación de ideas, sentimientos, emociones y reflexiones desordenados que tienen lugar en la *Psyché* humana.

De este modo, las primeras referencias narrativas sobre el uso del monólogo interior aparecieron en las obras de escritores como Marcel Proust, Virginia Wolf o su referente James Joyce, entre muchos otros. Este último escribió la obra maestra *Ulises*, en la que el personaje de Leopold Bloom representa el ejemplo más estudiado del uso del monólogo interior.

De este propio personaje y su forma de expresión, tomó Eisenstein la idea para superar esas barreras que las superficies literales imponían a la representación cinematográfica y así abrir un infinito abanico de posibles escenarios. Como de costumbre, Eisenstein encontró la solución a este problema, identificando en el arte del montaje mejor recurso para construir el monólogo interior en el cine.

Hoy en día, en el ámbito cinematográfico, existen diversas técnicas para representar el monólogo interior de los personajes, sin embargo, en nuestro cortometraje *Gesamtkunstwerk* nos centraremos en el uso de la cámara subjetiva, los movimientos abstractos, los desenfoces y cambios de foco y, sobre todo, como auguraba Eisenstein, en la construcción de un ambiente sonoro totalmente subjetivo en el proceso de montaje.

2.2 Análisis de referentes cinematográficos

Para desarrollar este análisis he seleccionado tres películas a partir de las que hemos construido la base formal de *Gesamtkunstwerk*. La primera razón por la que elegimos estas obras fue su capacidad para crear mundos mediante el uso premeditado del dispositivo cinematográfico, ese cine de pensamiento del que hablábamos al inicio de este capítulo. Además, en las tres podemos identificar un estilo visual propio y muy concreto, sobre todo, basado en el tratamiento del color y la luz, los movimientos de cámara, y la construcción de un monólogo interior a través de la música.

Por último, antes de adentrarnos en el análisis de dichas obras, cabe señalar que el género cinematográfico en el que se inscribe cada una también ha sido determinante en su elección, puesto que constituye una conexión entre las tres: drama fantástico, drama romántico y comedia romántica.

2.2.1 *Les amours imaginaires* (2010)

En el año 2010, el joven canadiense Xavier Dolan presentaba *Les amours imaginaires*, una película cuyos aspectos formales le vinculan de lleno con el cine de pensamiento, hecho por el que la elegimos como uno de los referentes para desarrollar el cortometraje.

A continuación, una contextualización teórica sobre el cine de pensamiento y su vínculo con la obra de Dolan.

Antes de nada, debemos tomar consciencia de que la cultura no implica una mera acumulación de conocimientos, sino que va más allá, desarrollando una serie de instrumentos materiales y mentales que permiten acceder a los procesos reflexivos.

Teniendo en cuenta esta información, es conveniente hacer referencia a la *función performativa* del habla determinada por John Austin y según la que a partir de la asociación de las palabras con acciones, se alteraría el orden mental de las cosas.

En esta misma línea, Nelson Goodman afirmaba que mediante las imágenes podíamos crear mundos. Para entender a Goodman, debemos saber que en el cine las imágenes se definen como objetos conectados a la realidad a través del imaginario, del mismo modo que el movimiento que se les puede insertar constituye la forma de pensarlas.

Ya en la década de los 40, el teórico y director de cine Jean Epstein declaró que “la forma del cine solo puede ser forma de un movimiento”. Así pues, como Epstein, el canadiense es consciente del poder que ejerce el movimiento sobre las imágenes, por eso se recrea en el movimiento interno de las mismas, y así dotarlas de una mayor capacidad reflexiva.

Realmente, en esta película Dolan piensa con las imágenes, las pone a pensar sometiéndolas a superposiciones, ralentizados, inmovilizaciones y otros recursos al más puro estilo de Jean-Luc Godard.

Este uso premeditado de lo móvil para llevar a cabo una búsqueda de lo inaprensible y lo hermoso, recuerda al término “fotogenia” de Louis Delluc.

En este sentido, Jean Epstein afirmaba que “un aspecto es fotogénico si se desplaza y varía simultáneamente en el espacio y en el tiempo.”⁴

Jean-Luc Godard representa uno de los mejores ejemplos de esta práctica de pensar mediante imágenes. En este caso Dolan, como yo misma, busca la reflexión a través de las imágenes como ya hizo Godard, por ejemplo, desde 1988 hasta 1998 con *Histoires du cinéma*.

Ambos atribuyen a las imágenes la capacidad de generar pensamientos. Sin embargo, tenemos que tener en cuenta que sin un espectador que, durante el visionado, deje que su mente elabore un proceso reflexivo, las imágenes serían meras suscitadoras de ideas y conceptos sueltos.

Como ya sabemos, en el curso del análisis, cada individuo elabora los significados de un film de acuerdo a su condición, su formación, sus expectativas, sus necesidades internas y deseos. Este individuo carga la película con significados particulares, le da una intencionalidad. Mientras el autor también ha hecho lo propio.⁵

⁴ Vid. Jean Epstein. *Écrits sur le cinéma 1921-1953* (París: Seguers, 1974), pp 120

⁵ Vid. Mariño Pulecio. *El cine: análisis y estética- El documental. Introducción al lenguaje del cine. Análisis cinematográfico*. (Bogotá: Ministerio de Cultura, 2008), pp 204

En *Les amours imaginaires* se aprecia una voluntad de trascender la mera representación, en busca de una puesta en reflexión de las imágenes, y constituye una prueba de que el director conoce el potencial hermenéutico de su dispositivo. Dolan sabe que el dispositivo delimita espacios y formas de pensamiento que ayudan a pensar y obligan a ser pensadas.

“Si el pensamiento es pensamiento de las cosas, también ha de ser pensamiento a través de las cosas, lo cual implica que la forma de las cosas y de sus relaciones, moldea la forma de pensar. Pero no solamente los objetos y los paisajes sociales que los mismos confeccionan, sino también las propias herramientas técnicas son utensilios de pensamiento, aunque parezca que la operación de pensar se realice en un limbo alejado de todo.”⁶

Como había afirmado Franz Rosenzweig “el filósofo es la forma de la filosofía”, en este sentido podríamos relacionar a Xavier Dolan con la idea del cineasta *Arki-teckton* de Vértov. Ya que reserva el proceso de reflexión para el momento de ensamblaje de las imágenes. Por tanto, es en el choque entre un plano y el siguiente donde Dolan construye una nueva idea en la mente del espectador.

En *Les amours imaginaires* Dolan confecciona un montaje de lo imaginario con insertos testimoniales y, mediante zooms y alejamientos bruscos, consigue que el espectador se mueva entre el mundo exterior/real y el mundo interior/fantástico.

Por ejemplo, el director hace un uso considerable del ralenti con el objetivo de intensificar el sentimiento y magnificar la experiencia, regodeándose en la belleza. Como Wong Kar-Wai en *Deseando amar* (2000), a esta recreación en los gestos y mirada, Dolan añade temas musicales para la creación de atmósferas.

Por último, destacar que la música es un recurso que predomina en la narrativa y el ritmo del film, los protagonistas se erotizan por medio de las notas musicales, escenas alternadas que generan una atmósfera de miradas desafiantes y, a la vez, motivantes que muestran al espectador una idea de las consecuencias que tiene el amor en el estado de ánimo de los personajes.

2.2.2 *L'écume des jours* (2013)

L'écume des jours es una novela del año 1947 escrita por Boris Vian, que el director francés Michel Gondry se encargó de adaptar al cine en 2013.

A parte del estilo visual y otros aspectos formales, de esta obra nos centramos en el tinte de realismo mágico que la inunda y que permite la creación de mundos fantásticos que sumergen al espectador en una realidad modificada por mente de los personajes.

Aún tratando de evitar las etiquetas, en cierto modo, esta película nos acerca a la obra más surrealista de pintores como René Magritte o Salvador Dalí. Este es el elemento fundamental por

⁶ Josep Maria Catalá. *El pensamiento en el cine: formas de la imaginación tecno-estética* (Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I, 2014)

el que la hemos seleccionado como referente para nuestro cortometraje, ya que Gondry rescata estos mundos imaginarios para exigir un trabajo de profunda reflexión al espectador, confiriéndole de forma directa un papel activo en la película.

Además, como pretendemos en nuestro cortometraje, mediante la sutil combinación de música y color, Gondry desarrolla la capacidad de tratar un tema tan dramático como la muerte sin que esto genere un trauma en ese mundo interior de los personajes, al que nos adentramos desde la primera parte de la película y, por tanto, tampoco en el espectador.

Por otra parte, el tratamiento narrativo de la historia muestra una suerte de fragmentación que permitiría dividir de forma clara la película en cuatro cortometrajes, característica que también encontramos en nuestra obra. Sin embargo, el tratamiento formal que plantea Gondry supera las posibles denotaciones de esta fragmentación y extrae de ella el máximo beneficio con ayuda, sobre todo, del cuidadoso trabajo del color y de la luz.

2.2.3 *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001)

La película de Jean-Pierre Jeunet es la que contiene más similitudes con nuestro cortometraje, tanto a nivel de forma como de contenido. Sin embargo cabe señalar que, aunque cueste creerlo, la coincidencia en el nombre de la protagonista no ha sido planificada (quizás forme parte de la actividad secreta de nuestro subconsciente).

Como las dos anteriores, ésta también juega con la creación de mundos de la que hablaba Goodman, un universo particular del que emergen los pensamientos imaginarios y las obsesiones mentales de cada personaje.

El propio director se refirió a ella como un film “concebido para dar felicidad a la gente” con el objetivo de sumergirnos en una atmósfera de aparente felicidad. Y es que Jeunet lleva al espectador a reflexionar sobre la vida y hace un llamamiento a la lucha por los sueños y las ilusiones personales. Para ello utiliza un recurso muy efectivo, cuyo éxito ya demostró en 1943 Antoine de Saint-Exupéry con *Le petit prince*, hablamos del tratamiento de la inocencia infantil como un poder supremo capaz de vencer cualquier obstáculo y que impregna toda la película.

En *Gesamtkunstwerk*, buscamos reflejar ese mismo espíritu inocente, imaginativo y altruista a través del personaje de Amelia.

En ambas obras, la protagonista toma las riendas de la narración para darnos un paseo por su mundo interior y mostrarnos lo importante que es la actitud que adoptemos frente a la vida, para guiar nuestro propio destino.

Además, como en nuestro cortometraje, la creación de ese mundo “mágico” se sostiene gracias a un estilo visual tan fuertemente definido. Los movimientos de cámara, desenfocados y ángulos disparatados, los planos subjetivos, el tratamiento minucioso del color y la iluminación fijada en las formas y contornos, constituyen los pilares de este universo onírico.

No obstante, la escenografía se queda un poco al margen de este tinte mágico con la intención de aportar un toque de realidad al relato ya que, al fin y al cabo, la historia narrada se desarrolla en el mundo real, con localizaciones y decorados reales impregnados de un ambiente cotidiano.

En cuanto al tratamiento del color, el director francés asienta su relato sobre una base amarilla cálida que evoca alegría y que a pone a contrastar con unos tonos rojos que impregnan la película entera. Dependiendo del momento de la historia este rojo representa pasión, calor, ira, peligro, agitación, etc. También utiliza el color verde para representar toda esa frescura, vitalidad y paz que rodea a la protagonista. Sin embargo, la aparición del color azul es un tanto testimonial ya que sólo se usa como elemento de contraste en momentos muy puntuales.

Por último, no podemos olvidar el papel fundamental que juega la música, ya que sin ella se caería la atmósfera creada por todos los elementos anteriores. El trabajo de Yann Tiersen en la composición de la banda sonora no se puede calificar, ya que creó la música idónea para la obra de Jeunet, acorde y fiel a todos y cada uno de los aspectos formales mencionados anteriormente. Prácticamente en su totalidad, la música está presidida por un melódico acordeón interpretado por Christine Ott, acompañado por diversos instrumentos de percusión que confieren ese carácter tierno e infantil. Sin embargo, Tiersen utiliza otro instrumento magistral como contrapunto al alegre acordeón, hablamos del armónico y esencial piano que acompaña a la acción en los momentos más románticos y nostálgicos.

Además, otro rasgo a destacar de la construcción de la banda sonora es el uso del leitmotiv, como Dolan en *Les amours imaginaires*, para enfatizar y anticipar emociones y acciones mediante la creación de patrones de repetición. En *Gesamtkunstwerk* también se puede apreciar el uso de esta técnica musical, promovida por el propio Richard Wagner en sus dramas.

Capítulo 3

En este capítulo se expone la fase de desarrollo del producto, explicando las tareas realizadas y los recursos utilizados para llevar a cabo la realización del producto audiovisual, desde la pre-producción hasta la post-producción y la exportación final.

Además, se hace una mención especial al trabajo de creación de los títulos de crédito. A pesar de estar definido en la parte final, ocupa un puesto relevante en la producción y en la construcción narrativa del cortometraje. Desde la idea originaria, éstos constituyen una parte esencial del relato, la introducción, que funciona a modo de síntesis. Con ello genera un aviso en el espectador, ofreciéndole un anticipo de lo que va a ver y permitiendo adivinar así el género del cortometraje y su línea narrativa.

3.1 Desarrollo del producto

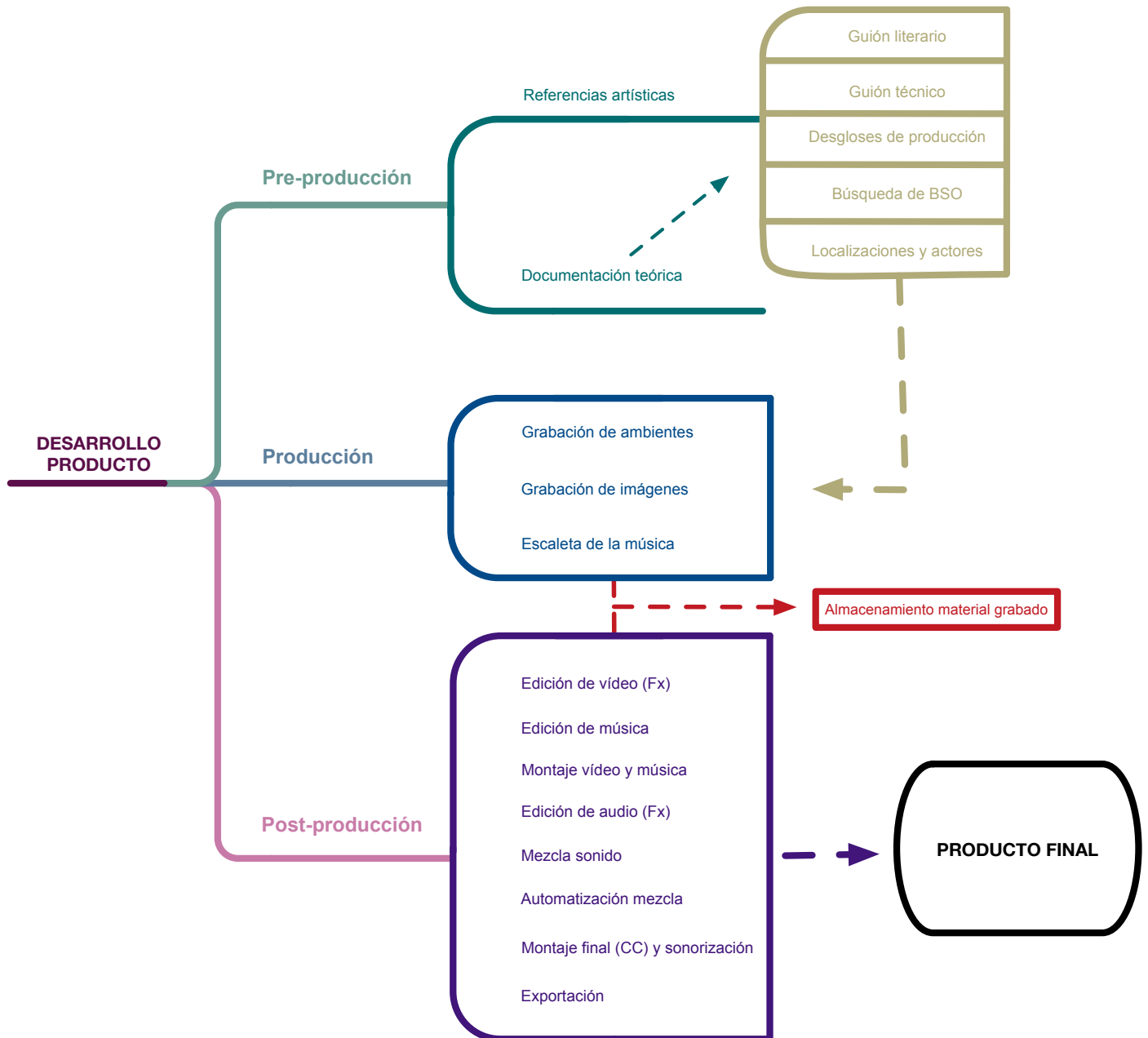


Fig. 2 Esquema de producción

3.1.1 Fase de Pre-producción

El objetivo principal del trabajo, definido más arriba, fue el punto de inicio a partir del cual empezó el desarrollo del proyecto. Teniendo en cuenta la intención de dicha investigación, comenzó un profundo trabajo de documentación, tanto a nivel teórico como práctico. Este período consistió en la búsqueda exhaustiva de referentes artísticos sobre los que cimentar el proyecto, además del visionado y análisis de diversas obras cinematográficas como, por ejemplo, las dos partes de *Iván el terrible* de Eisenstein, y las tres obras analizadas en el capítulo 2, con la intención de estudiar sus aspectos formales.

Sin embargo, el trabajo de documentación hubiese quedado incompleto con la simple búsqueda de referencias cinematográficas, pues toda creación artística necesita una base teórica sobre la que asentarse. Para ello, de forma paralela al análisis de películas, llevamos a cabo la lectura y análisis de una serie de libros de temática variada (montaje, música, color, narrativa, etc.) que se adjuntarán en la bibliografía de este documento y que fundamentan el análisis expuesto en el capítulo anterior.

Esta tarea de documentación previa permitió definir *qué queremos hacer* y dio lugar a la creación de la historia y su registro en un documento escrito llamado guión literario. En esta fase, *El manual del guionista* escrito por Syd Field nos facilitó la fundamentación teórica para la redacción de dicho guión, además utilizamos el software Celtx para el formateo del mismo. **(Anexo 1)**

La definición del guión literario permitió la configuración de otro documento que establecería el *cómo lo vamos a hacer*. El guión técnico plasma los aspectos técnicos de la realización del producto audiovisual y, al mismo tiempo, define su carácter formal y estético. **(Anexo 2)**

Otra tarea fundamental, que también formaría parte de la construcción de la personalidad del producto, era la búsqueda y recopilación de temas musicales para la conformación de la banda sonora. Para ello utilizamos una herramienta online que permite la descarga gratuita de música libre (o no) de derechos y ofrece la posibilidad de establecer varios filtros como el género, el estilo, los instrumentos o la duración de cada canción para acotar la búsqueda. Esta herramienta es la biblioteca de audio de Youtube (Fig. 2), que se encuentra en el *creator studio* de dicha plataforma.

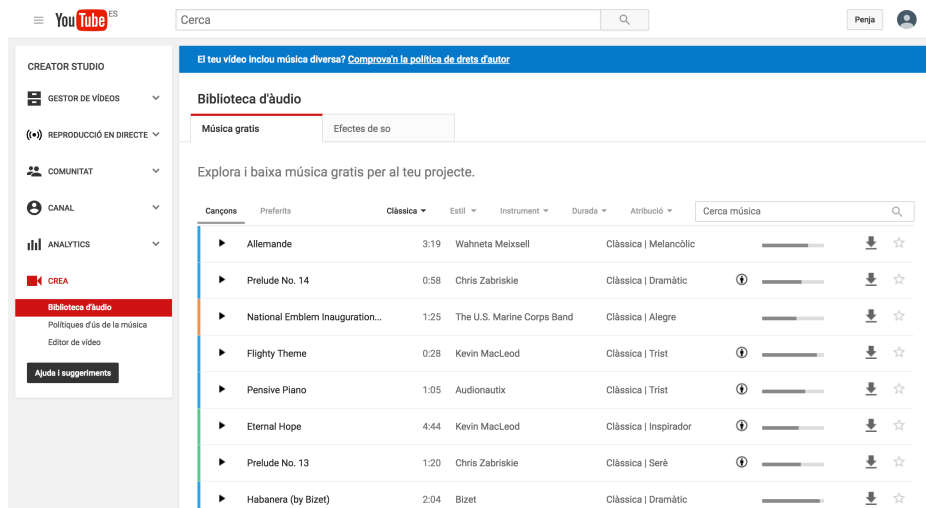


Fig. 3 Biblioteca de audio

Por último, cabe señalar que, sobre todo, el guión técnico constituía el punto de partida de un duro trabajo de producción, que permitiese reunir todos los elementos necesarios para la realización del cortometraje. De este modo, llevamos a cabo la configuración de unos desgloses por secuencias que definían las necesidades artísticas y técnicas que exigía cada una de ellas. Y, a partir de estos desgloses, pudimos comenzar la búsqueda de las localizaciones y de los actores, aunque cabe señalar que muchas de las localizaciones ya las habíamos definido desde la redacción del guión literario.

Además, a parte del material técnico, del vestuario y atrezzo necesarios, estos desgloses recopilan también una lista de los audios que debíamos grabar para recrear el mundo interior de cada personaje. Finalmente, en ellos también se puede apreciar las anotaciones del director referentes a la meteorología, transporte y permisos con el objetivo de no dejar ningún cabo suelto.

(Anexo 3)

3.1.2 Fase de Producción

Tras esta primera fase de preparación y planificación del rodaje, entramos de lleno en el proceso creativo del cortometraje, la fase de producción. En este período era importantísimo tener claras las intenciones y objetivos del rodaje, así como la organización del mismo, para así obtener el mejor material posible.

Como vemos en el esquema, prácticamente, reducimos las fronteras de esta fase a la tarea de grabación, tanto de las imágenes como de los audios que, junto con la música conformarán el ambiente sonoro cortometraje.

Por un lado, la **grabación de audio** no supuso más esfuerzo que el de una buena planificación y la localización de los espacios y elementos sonoros a registrar. Para ello utilizamos los desgloses de producción, a modo de guión, y una grabadora Zoom Z1 con auriculares como material técnico. Además cabe destacar que la mayoría de sonidos son naturales grabados en exteriores, pero también hay otros que los recreamos en una habitación a modo de estudio para el *foley* o efectos de sala, como por ejemplo el de las monedas en el bolsillo del abuelo.

Por otro lado, la **grabación de video** sí que exigía una organización perfecta y bien definida contando con las exigencias del guión y, al mismo tiempo, teniendo en cuenta la disponibilidad tanto de los actores como de las localizaciones, con la intención de evitar los fallos de *raccord*.

En cuanto a los aspectos técnicos, cabe exponer que el material utilizado en el rodaje es propio, a falta de los focos de led utilizados en la secuencia 12. En este sentido, y aunque esté registrado en los desgloses de producción, aquí se muestra una lista del material técnico empleado para la grabación de video del cortometraje:

- Canon EOS 600D
- Lente Canon 55-250mm
- Baterías (dos) y cargador de baterías
- Trípode Manfrotto Compact Advanced
- Reflector
- Micrófono stéreo Rode Videomic Pro Rycote

Como se puede observar, no hemos empleado material de iluminación más que para una secuencia, puesto que todos los exteriores están iluminados con luz natural, aprovechando las especificaciones técnicas de la lente con la que grabamos. En esta misma línea, para los interiores también hemos aprovechado la luz natural, aunque en algunos casos le hemos ofrecido un apoyo utilizando la iluminación propia de cada localización.

Sin embargo, a pesar del duro trabajo de planificación, las condiciones de rodaje respecto a la disponibilidad de tiempo y de los actores, provocó un fallo de *raccord* tal que la única solución viable fue modificar el orden de las secuencias en el guión, contemplando la mejor opción, es decir, la que exigiese menos cambios e influyese menos en la línea narrativa.

Por último, y no por ello menos importante, durante la fase de producción llevamos a cabo una selección final de las canciones elegidas para la conformación de la banda sonora, seguida del minutado por secuencias de cada canción. He aquí una **escaleta musical** que plasma dicha información:

ESCALETA MÚSICA GESAMTKUNSTWERK		
1 SECUENCIA 1	<i>Road to Moscow</i>	0:00 - 1:10
2 SECUENCIA 2	<i>Fur Elise</i>	1:53 - 2:25
3 SECUENCIA 3	<i>The Faust</i>	—
4 SECUENCIA 4	<i>Paris</i>	—
5 SECUENCIA 5	<i>Toreador</i>	0:00 - 0:17
6 SECUENCIA 6	<i>Wigs</i>	0:00 - 0:28
7 SECUENCIA 7	<i>Solo Cello Passion</i>	0:00 - 0:36
8 SECUENCIA 8	<i>From Russia with Love</i>	0:00 - 0:51
9 SECUENCIA 9	<i>The Faust</i>	—
10 SECUENCIA 10	<i>From Russia with Love</i>	1:55 - 2:13
11 SECUENCIA 11	<i>From Russia with Love</i>	2:13 - 2:25
12 SECUENCIA 12	<i>The Faust</i>	—
13 SECUENCIA 13	<i>Fur Elise</i>	0:50 - 1:52
14 SECUENCIA 14	<i>Les Toreadors From Carmen</i>	1:37 - 1:55
15 SECUENCIA 15	<i>The Faust</i>	—
16 SECUENCIA 16	<i>Funeral March</i>	3:40 - 4:00
17 SECUENCIA 17	<i>The Rain</i>	0:01 - 1:06
18 SECUENCIA 18	<i>The Faust</i>	—
19 SECUENCIA 19	<i>Wigs</i>	1:21 - 1:42
20 SECUENCIA 20	Mezcla intro	—

Fig. 4 Escaleta música

3.1.3 Fase de Post-producción

-Almacenamiento del material grabado

Como todos sabemos las diferentes fases de una producción a veces se solapan en el tiempo, en concreto en este caso, el rodaje de las últimas secuencias ha sido paralelo al montaje de las primeras que grabamos.

Es por esto que encuentro conveniente detallar el proceso de almacenamiento del material, ya dentro de esta última fase de la producción, a pesar de que en algunos casos esta tarea se ha ejecutado durante la producción.

Para evitar sorpresas amargas, adoptamos un *modus operandi* muy rígido que consistía en que cada vez que rodábamos una secuencia, volcábamos la información en el ordenador y hacíamos dos copias una en un disco duro externo y la otra en otro dispositivo externo de almacenaje. Una vez guardado y asegurado el material, si la siguiente secuencia lo requería, procedíamos formatear las tarjetas SD.

La metodología seguida para el almacenamiento en carpetas, por secuencias y tipo de material, fue siempre la misma y seguía la misma ruta (GESAMTKUNSTWERK- RODAJE- SEC X- VÍDEO/ FOTO/AUDIO), facilitando una organización clara y un acceso directo al material deseado:

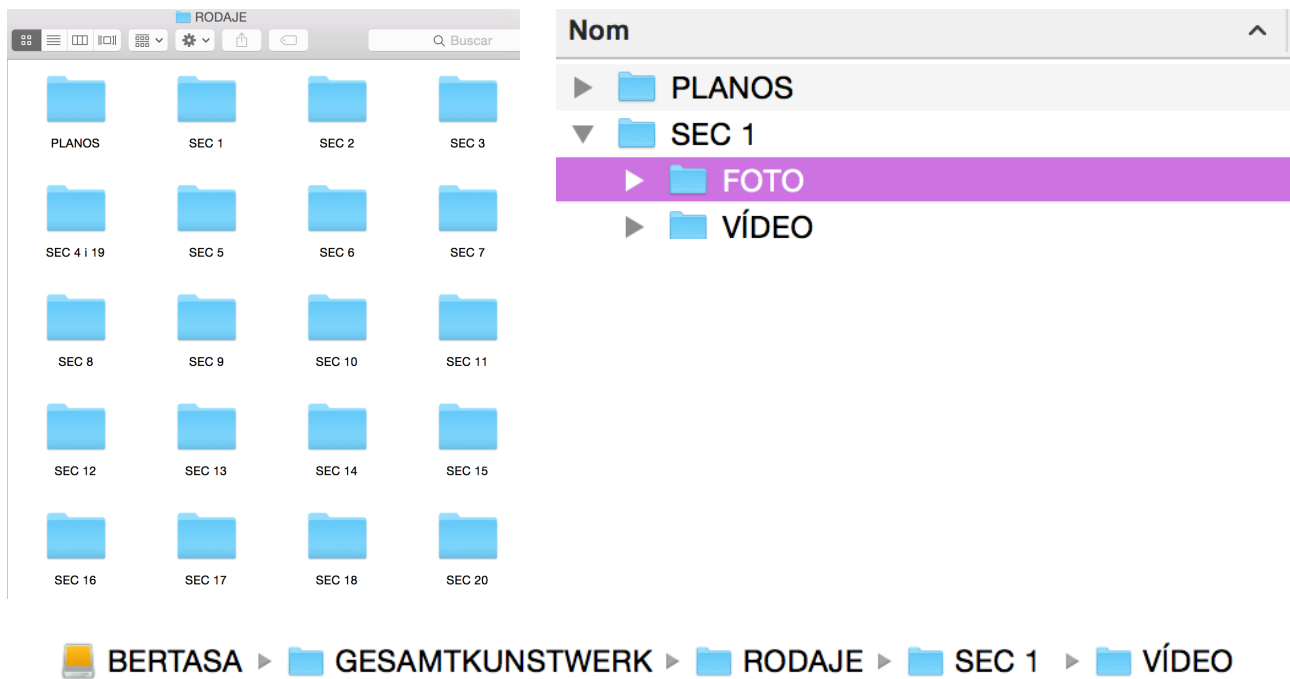


Fig. 5 Almacenamiento y organización del material

-Edición de video (Fx), edición de música y montaje de ambos

Antes que nada, señalar que el software de edición de video elegido para la edición de este cortometraje es Avid Media Composer, ya que es el que hemos estudiado y utilizado en el Master de Post-producción.

A continuación vamos a describir las partes del proceso previo a la **edición del vídeo**:

- Crear un proyecto nuevo en Avid Media Composer
- Configurar el proyecto de acuerdo con las características técnicas del material
- Creación, renombramiento y organización de los bins (1 bin por cada secuencia del guión)
- Ajustar las propiedades de importación a las mismas características técnicas
- Importar el material de vídeo correspondiente en cada bin
- Cada bin debe contener: archivos de vídeo y 1 secuencia de proyecto con 1 pista de video
- Visionado de todos los archivos importados en el bin
- Realizar los cortes pertinentes en cada archivo
- Arrastrar de forma ordenada los cortes a la secuencia del proyecto (Splice-in)

A este proceso le sigue la **edición de la música**:

- Ajustar las propiedades de importación de audio de nuestro proyecto de Avid
- Importación de cada canción en el bin correspondiente
- Selección de los cortes en función de la escaleta detallada en la fase de producción
- Crear dos pistas de audio en cada secuencia
- Arrastrar los cortes de música a las pistas de audio (Splice-in)

Una vez finalizado este proceso, empieza el verdadero trabajo de edición de vídeo, que consiste en la selección los mejores cortes para su posterior ensamblaje que, en este caso, está totalmente sometido a la música.

Siguiendo esta metodología de trabajo, se consigue de forma rápida un primer bosquejo de montaje, listo para ajustar los cortes y añadir los efectos de vídeo correspondientes.

Sin embargo, en un principio, algunas secuencias contaban con dos pistas de vídeo debido a que la variedad de planos sugería dos posibles montajes.

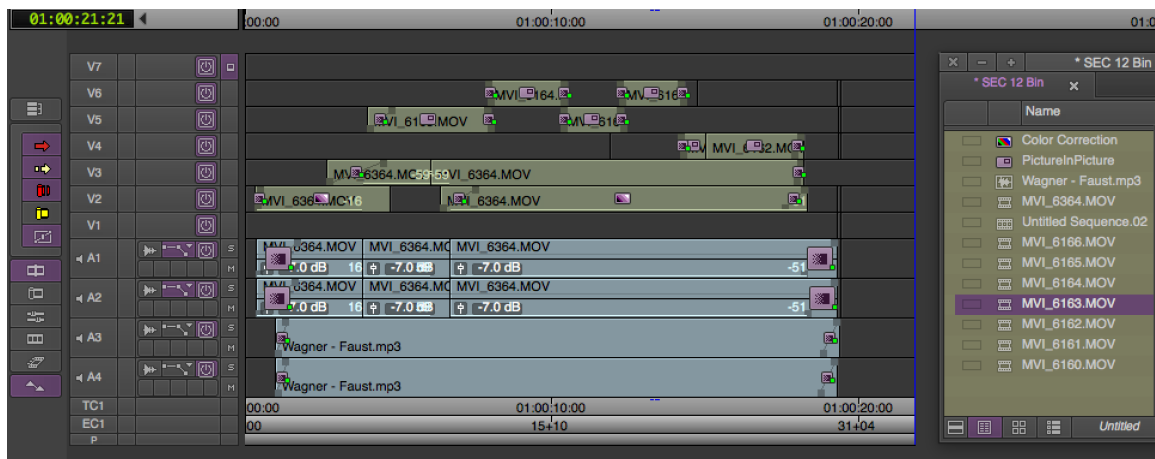


Fig. 6 Organización del material en el bin y edición de vídeo y música

En cuanto a los **efectos de vídeo** cabe destacar que el más utilizado ha sido el *Timewarp*, con la intención de modificar la velocidad de la imagen y ajustarla (o no) a la de la música. A este le sigue el efecto *Picture in picture* utilizado en cinco secuencias para la superposición de dos imágenes. Sin embargo, el uso de este último efecto es un tanto delicado, ya que debe ser el último efecto que añadas al clip en cuestión. Esto se debe a que, como vemos en la *Figura 7*, en estas cinco secuencias que contienen el efecto *Picture in Picture*, también hemos añadido un efecto de color al clip en cuestión. De este modo, a la hora de ordenarlos, si no hubiésemos tenido en cuenta el tipo de efecto con el que estábamos trabajando, el efecto utilizado para desaturar el color se hubiese aplicado a los dos clips que configuran la imagen final, incluyendo el fondo, por eso el *Picture in Picture* debe ser el último efecto que apliquemos.

También queremos indicar que la intención de utilizar estos dos efectos y las transiciones a blanco en estas secuencias, es la de mostrar el monólogo interior que se produce en la mente de una persona a partir de las sensaciones producidas por los cinco sentidos humanos.

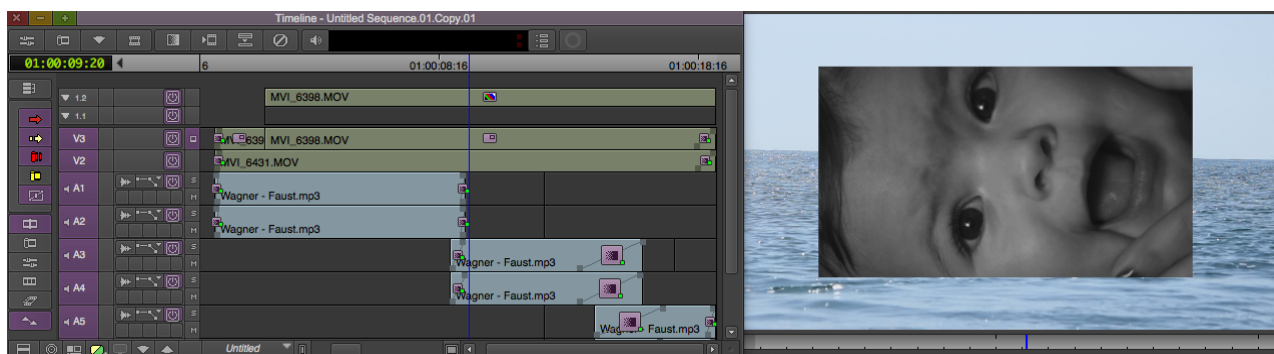


Fig. 7 Ordenación de los efectos de Corrección de color y Picture in Picture

Por último, mencionar el uso de ciertos efectos de transición como son los diversos tipos de fundido que favorecen el salto temporal-espacial de una secuencia a otra o dentro de la misma. Por ejemplo, las secuencias 5, 14 y 16, que constituyen la primera trama secundaria que hemos mencionado en la introducción, representan tres etapas diferenciadas de la vida (inicio, desarrollo y deterioro/fin). Es por esto que utilizamos los fundidos a color (verde, rojo y azul) en la entrada y salida de cada uno de estos bloques, además el color las transiciones va de acuerdo con lo que se pretende transmitir en cada secuencia. También se aprecia el uso de fundidos de entrada y salida en las pistas de música para suavizar el corte. No obstante, conviene destacar que para poder aplicar los efectos de transición entre secuencias, primero creamos un nuevo bin en el que juntamos todas las secuencias independientes en una sola. Esta secuencia final es la que exportamos a modo de referencia para poder efectuar la edición de audio.

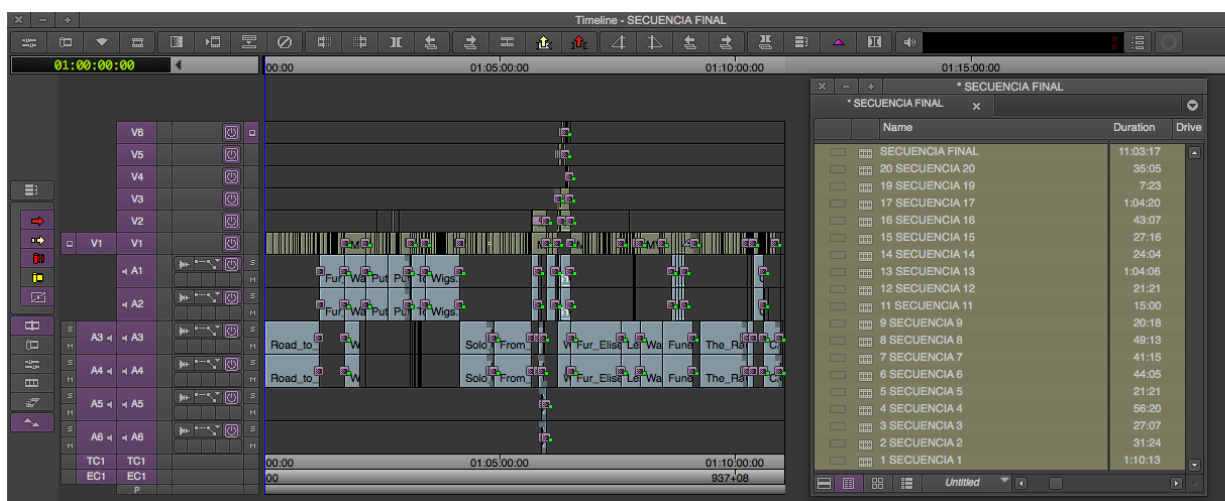


Fig. 8 Secuencia final

-Edición de audio

Como venimos advirtiendo, en nuestro trabajo esta fase se vuelve fundamental, ya que pretendemos recrear un ambiente sonoro, mediante la construcción de un paisaje compuesto fundamentalmente de música acompañada de ciertos sonidos, en momentos muy concretos.

Para desempeñar esta tarea, nos servimos del software de edición de audio Logic Pro X, ya que es el que más hemos trabajado en clase y, por tanto, del que más herramientas conocemos. De igual modo que con el video, para editar el audio seguimos una serie de pasos muy definidos:

Abrir un proyecto nuevo de audio

Elegir las características técnicas (se pueden configurar desde los ajustes de proyecto)

Crear tantas pistas como archivos de audio vayamos a importar en cada secuencia

Importar los archivos de audio, cada uno es su pista

Importar el vídeo de referencia (vídeo + archivo de audio con la música)

Elegir los mejores cortes de cada archivo de audio

Efectuar la mezcla de los ambientes con la música (ya montada en Avid)

En este trabajo, los sonidos ambiente incluidos en la mezcla se utilizan en gran medida para suavizar las transiciones espacio-temporales así como para mostrar el mundo interior del personaje (reflexiones, estados de ánimo, emociones, etc.)

-Automatización

Una vez tengamos la mezcla de sonido hecha, procederemos a la automatización de la misma, ajustando los niveles de las diferentes pistas en función de la intención del autor. Para ello, en algunas ocasiones, utilizamos la herramienta lápiz para hacer una nivelación más suave y precisa del ambiente de fondo, ajustándolo a los silencios de la música.

Como venimos diciendo, la automatización de cada una de las pistas se efectuará en relación a música, por tanto esta será la primera pista en ser nivelada. Además, el nivel de intrusión de los ambientes en la música se delimitará teniendo en cuenta el guión, y el efecto que pretendamos causar en cada momento concreto de la historia.

De hecho, en la *figura 9* se puede observar que el nivel medio de los ambientes es proporcionalmente inferior al de la música, ya que están creados con un fin muy claro, el de constituir el monólogo interior de cada personaje.

Además, también podemos apreciar que el número de ambientes está muy limitado. Esto se debe a su función como mero refuerzo de la música, por tanto cada ambiente está adecuado a expresar los sentimientos del personaje y sus estados de ánimo en cada momento. Por ejemplo, Amelia siempre está acompañada de unos pajaritos felices que representan su mundo, y que sólo se enfadan cuando se cae el Cerdito; a Hipo le acompañan unos solitarios grillos, hasta el momento en que se encuentra la moneda; y un guacamayo nos advierte de Amelia está asustada por su abuelo, además, un tren que pasa rápido por el fondo simboliza la enfermedad del mismo.

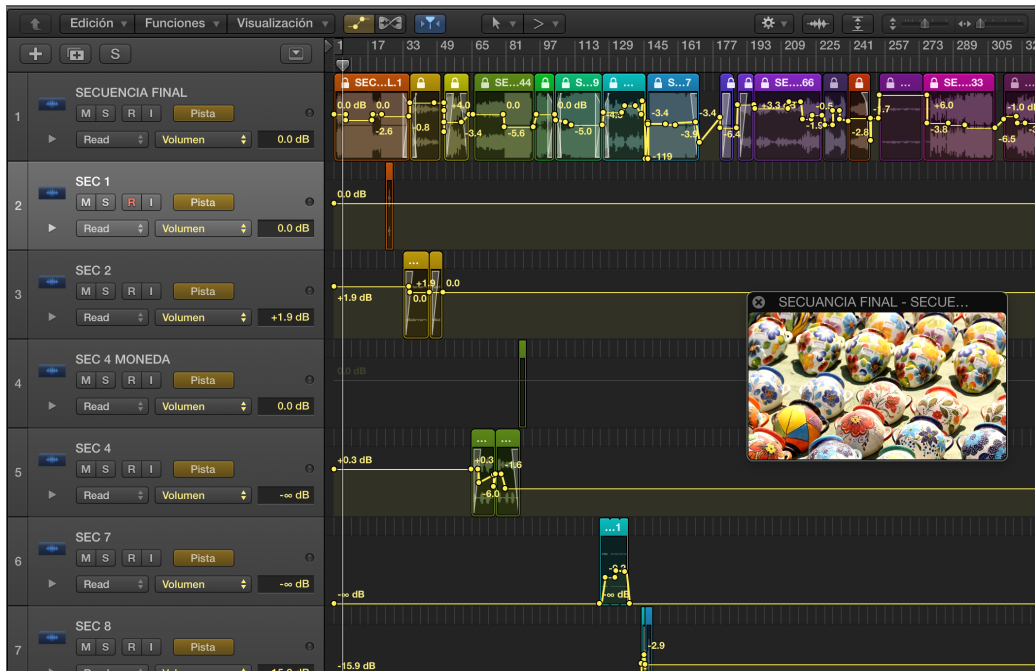


Fig. 9 Automatización del audio

-Exportación de la mezcla e importación en Avid Media Composer

Por último, con la mezcla ya automatizada, nos iremos al editor de vídeo para efectuar la sonorización y el montaje final del producto. Pero no podemos efectuar esta tarea sin antes llevar a cabo el proceso de exportación correspondiente.

En Logic Pro X, el procedimiento correcto para la exportación de un proyecto está marcado por la siguiente ruta:

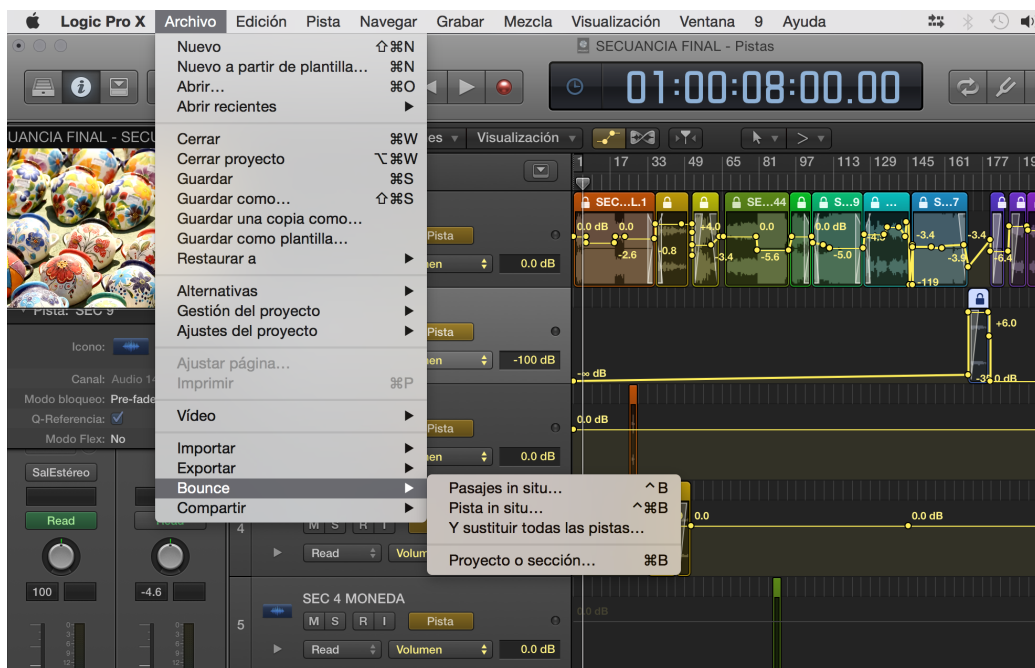


Fig. 10 Ruta exportación Logic Pro X

Al clicar en esta opción, aparece una ventana emergente para la configuración de dicha exportación. Para nuestro proyecto, elegimos el formato PCM porque no tiene compresión y permite seleccionar formatos sin compresión. En este caso, optamos por un formato (AIFF) sin compresión, y por tanto sin pérdida, para un archivo entrelazado con una profundidad de 24 bits y una frecuencia de muestreo de 44.100 kHz.

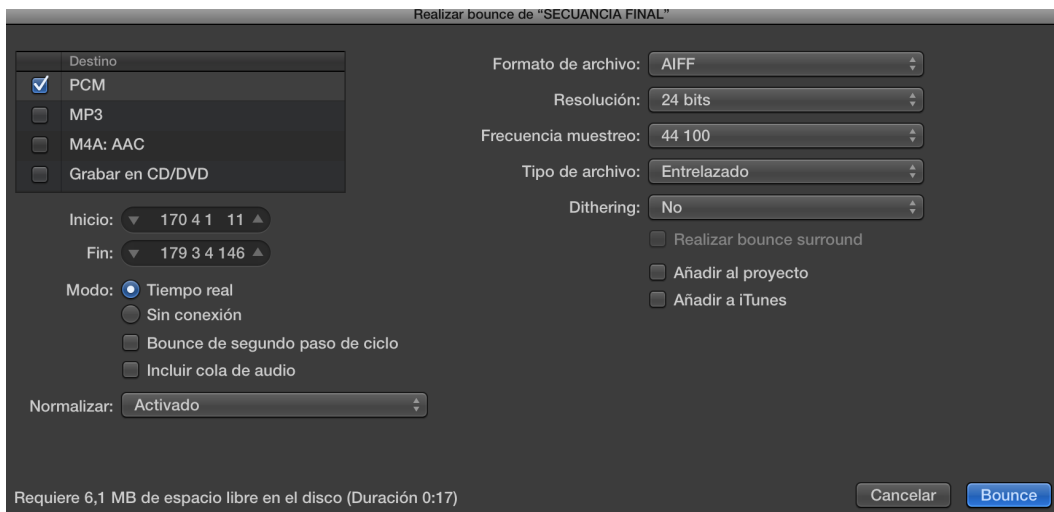


Fig. 11 Bounce Logic Pro X

Asimismo, además de designar las propiedades técnicas del producto final, esta ventana permite delimitar la sección que se desea exportar, indicando inicio y fin, siempre y cuando no se haya marcado previamente con la herramienta ciclo.

-Montaje final y sonorización

Como hemos dicho, importamos esta mezcla automatizada al proyecto de Media Composer para así llevar a cabo el montaje final y la sonorización de nuestro cortometraje.

Teniendo en cuenta que, para realizar la edición de audio ya habíamos exportado un montaje prácticamente acabado. Esta última tarea previa a la exportación final, se basa en sincronizar el audio, añadir los últimos efectos de video y pulir las transiciones.

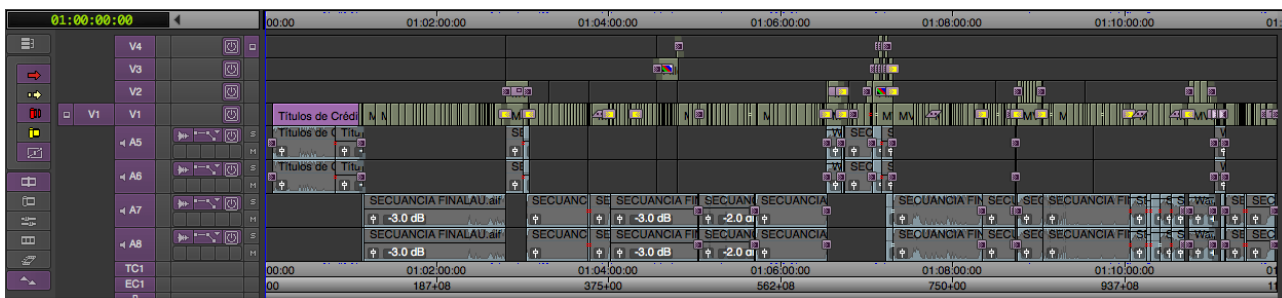


Fig. 12 Time-line montaje final incluidos los títulos de crédito

Además también cabe desarrollar el trabajo de corrección de color, con el objetivo de lograr un estilo visual uniforme y muy concreto que proporcione continuidad al cortometraje. Para ello, hemos trabajado, sobre todo, con las curvas de color y otros parámetros como la saturación, el tono, el brillo y el contraste.

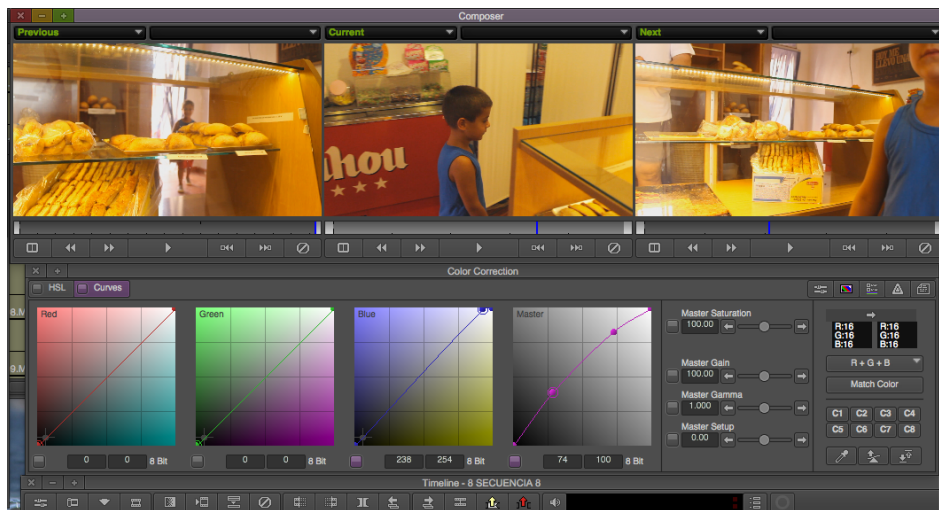


Fig. 13 Corrección de Color

-Exportación final

Por último, con el montaje final ya listo, procedemos a la exportación del producto. Para ello, seguimos la ruta: archivo-exportar-send to QT movie.

Llegados a este punto, seleccionamos *options* para configurar los parámetros que deseamos. En este caso exportamos una película de Quicktime con un formato de vídeo 1080p a 25 fps y un audio en formato AAC a 44.100 kHz.

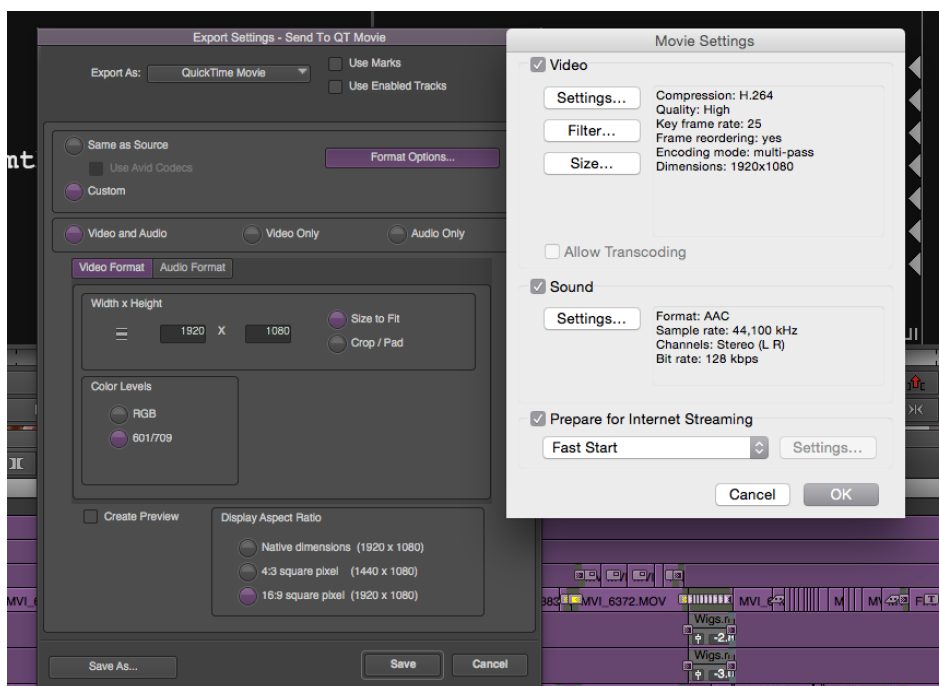


Fig. 14 Exportación final

3.2 Títulos de crédito

Sin embargo, antes de dar por finalizada la producción, debemos dedicar un apartado al análisis y explicación sobre la construcción de los títulos de crédito, para la que utilizamos los softwares After Effects y Logic Pro X.

En este apartado vamos a tratar los títulos de inicio, como una píldora independiente que resume la idea general del cortometraje. Como en el cortometraje, en ella se pretende hacer una alegoría de la vida, desde su origen (de partículas a individuo) hasta el final (de individuo a partículas), pasando por una serie de etapas propias de la vida ligada a una sociedad que la rige.

De modo que, por sí sola tiene sentido y entidad propia, pero además, como introducción del cortometraje funciona a modo de síntesis que anticipa lo que vamos a ver y, por tanto, genera ya unas expectativas en el público.

-Referencias

Para llevar a cabo esta tarea, se estudiaron varias referencias tanto teóricas como prácticas, sobre todo, de diseñadores gráficos en su obra vinculada a los títulos de crédito cinematográficos entre los que destacan Saul Bass y Jean-Luc Godard.

Además, la composición de la música estuvo supeditada a la estética visual y sonora del cortometraje, por lo que buscamos una música expresiva y, por supuesto, descriptiva. También cabe señalar que la propia música presenta las diferentes etapas de la vida a las que se hace referencia en el cortometraje.

Por otra parte, cabe destacar otra referencia, en la que hemos basado la parte final de la canción. Esta referencia está vinculada con el cine de animación, más concretamente, con *Dumbo* y su secuencia surrealista del sueño en el que se sumerge el protagonista.

-Desarrollo del producto

Como anticipábamos, los diferentes bloques que componen la canción establecen la estructura narrativa del producto. Como explicamos en la composición de la bso del cortometraje, para esta píldora también recurrimos a la biblioteca de audio de Youtube.

Por tanto, la música de los títulos está compuesta por tres canciones diferentes, que comparten el mismo tempo, y juntas conforman las tres etapas diferentes de la historia. Además, los instrumentos empleados en cada canción también contribuyen a la creación de sentido, y acompañan al significado del relato.

Por un lado, para componer la canción a partir de los diferentes cortes elegidos, nos servimos del software de edición de audio Logic Pro X. Para ello, como vemos en la *Figura 15*, una vez creado el proyecto nuevo, añadimos tantas pistas como fragmentos habíamos cortado previamente (5) y procedimos a la mezcla y automatización de la canción.



Fig.15 Automatización mezcla títulos de crédito

Como se puede apreciar, el primer fragmento se asemeja a una canción de cuna y hace referencia al nacimiento de una vida y todo el proceso que lo envuelve; la segunda la interpretamos como una canción de tinte circense y se refiere a la etapa de construcción de la identidad de un individuo a partir de las relaciones e interacciones sociales (es la etapa más larga); y por último, una marcha con tintes fúnebres que acompaña a este individuo a su última etapa de vida, en la que se enfrenta a los obstáculos que le impone la sociedad.

Por otro lado, para la creación de la animación utilizamos el software de Adobe After Effects, puesto que es el que estudiamos durante el curso. Sin embargo, antes de comenzar a animar, realizamos un boceto gráfico (Fig.16) sobre la idea que queríamos plasmar, y que funcionaría a modo de guión técnico.

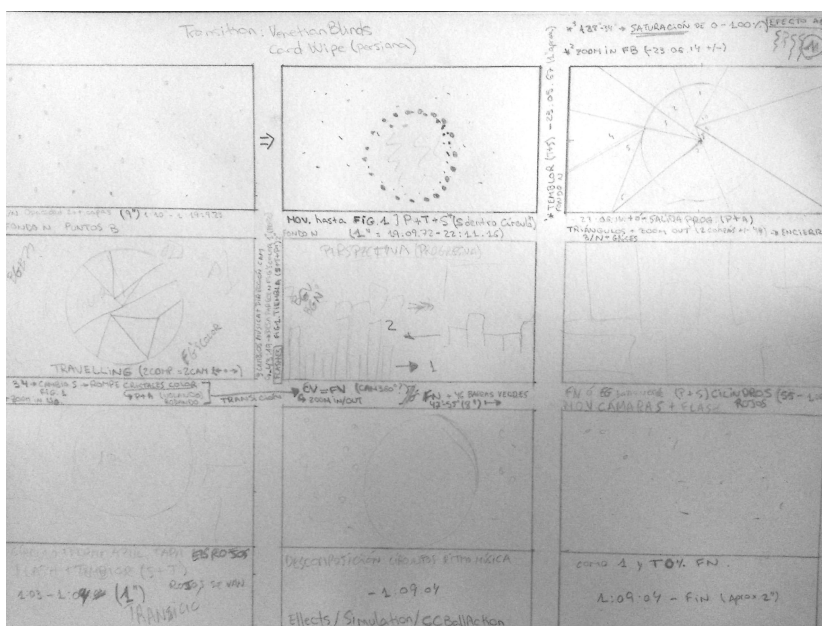


Fig.16 Storyboard títulos de crédito

Teniendo en cuenta las infinitas posibilidades que nos ofrecía este software, nos basamos en ciertos recursos bastante concretos: expresiones, repetición, sólidos, cámaras, parentescos y efectos como el trapcode, ball action, warp, audio amplitude, alphas y mattes, entre otros. Cabe destacar que la metodología de trabajo se basó en trabajar sobre una o más composiciones por cada bloque delimitado por la música. Una vez animados de forma independiente los diferentes bloques, precompusimos y juntamos las diferentes partes en una composición final.

Por último, en esta composición final ajustamos los efectos y las transiciones para dar fluidez y continuidad a la animación. Una vez terminada la animación procedemos a su exportación en un formato de 1080p a 25 fps.

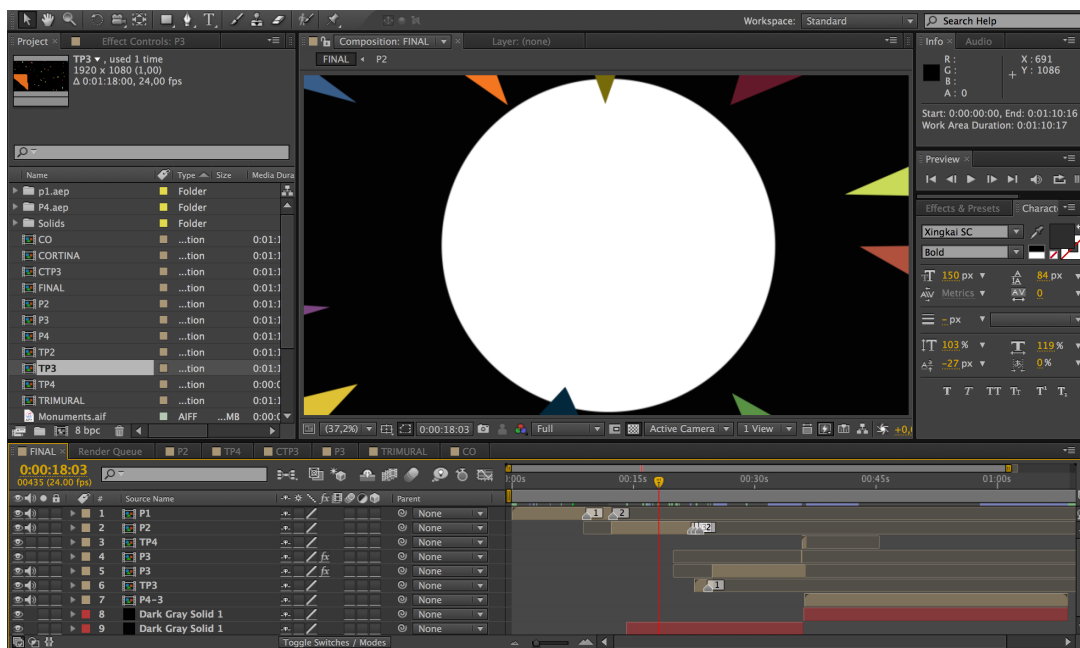


Fig. 17 Proyecto de After Effects animación títulos de crédito

A modo de conclusión, hacer alusión a la estructura circular del relato, que se recupera en la última secuencia del cortometraje, en la que utilizamos esta misma canción. Dicha naturaleza circular, tiene como pretensión suscitar una reflexión en el espectador sobre el carácter efímero de la vida y el poder que cada individuo tiene sobre la suya propia (y también sobre la de los demás).

Conclusiones

Este cuarto y último apartado, lo dedicamos a desarrollar una reflexión crítica sobre los resultados obtenidos con el proyecto. Valorar la consecución de los objetivos planteados a priori, analizar los problemas que han surgido y las soluciones que hemos planteado, así como efectuar un análisis sobre si la metodología empleada ha sido la más adecuada

-Consecución objetivos

Afirmamos que efectivamente hemos desarrollado un producto audiovisual que, a través de la unión del tratamiento sonoro y de las imágenes seleccionadas permite la creación de imágenes mentales.

Además, como pretendíamos, hemos creado una obra audiovisual que bebe de todas las artes y cuyo sentido ha sido creado a través del montaje. De este modo, el uso de recursos técnicos como efectos de audio y vídeo, transiciones, corrección de color, música y ambientes, ha permitido la construcción de un monólogo interior.

De igual modo, ponemos este documento a disposición de quien esté interesado, para que sirva de ayuda en la planificación y elaboración de futuros proyectos, documento en el que recopilamos y exponemos con claridad y detalle los recursos y procesos utilizados en la producción del cortometraje, y así cumplir con los objetivos específicos.

-Problemas y soluciones

Sin embargo, a lo largo de todo el proceso se nos ha ido presentando una serie de problemas inesperados que hemos tenido que afrontar buscando otras vías por las que llegar al objetivo propuesto.

Como venimos advirtiendo desde el inicio de esta memoria, el tiempo del que se dispone para efectuar una tarea es un factor fundamental. No obstante hemos comprobado que el tiempo no lo es todo, ya que la falta de planificación ha sido otro problema fundamental.

A pesar de un laborioso intento de cuadrar unas órdenes de rodaje firmes, el carácter no remunerado del proyecto ha propiciado cambios repentinos en la disponibilidad de los actores, que a su vez han obligado modificar la organización del rodaje. Esto nos hizo cometer un tremendo fallo de *raccord* que solo dejaba abierta una vía de salida: la reestructuración del guión. Este es un claro ejemplo de las consecuencias de una mala planificación. Ahora sabemos con certeza que es preferible perder un poco de tiempo atando todos los cabos antes de partir, a tener que atarlos en medio de una tormenta en alta mar.

Otra piedra con la que tropezamos fue la pérdida de varios archivos en el proceso de volcado del material. En este caso, como hemos expuesto en su momento, la metodología fijada para llevar a cabo este proceso estaba muy bien delimitada e integrada en la jornada de rodaje. Pese a ello, no nos hemos podido salvar de los peligros con los que nos enfrentamos al trabajar con material digital. Frente a este problema consideramos varias posibilidades: volver a grabar -opción desechada por la falta de tiempo y de disponibilidad de los actores-; modificar de nuevo el guión; o planificar el montaje de manera que el espectador no eche en falta los planos en cuestión. Esta última opción ha sido la elegida.

Otro factor que se ha sumado a las exigencias de este frenético rodaje es el carácter no profesional de los actores. Puesto que para dirigirlos hacia la interpretación deseada, se debe desarrollar un grado superior de paciencia, además de hacerse con una serie de tácticas de motivación para conseguir su plena implicación en el proyecto.

-Reflexión personal

Para acabar, nos gustaría hacer una reflexión sobre algunos puntos referentes a la metodología empleada que consideramos importantes.

En primer lugar, en cuanto al orden seguido para desempeñar el trabajo de edición de video y audio cabe destacar que, como se ha detallado en el capítulo pertinente, hemos seguido diferentes metodologías de trabajo. Para la gestación de los títulos de crédito nos centramos en la búsqueda y composición de la música como eje central, a partir del cual diseñar y desarrollar la animación. Sin embargo, para la edición del cortometraje seguimos otra vía, no tan acertada, que consistía en montar la música y el vídeo de forma simultánea. Esta segunda opción exigía el doble de trabajo, puesto que una vez montado el vídeo y la música, debíamos importar este primer montaje en el software de edición de audio para efectuar la mezcla y la automatización, y a continuación volver a importar la mezcla en el Avid para sincronizarlo de nuevo y adaptarlo al montaje final. Al finalizar el proceso nos hemos dado cuenta de que la metodología empleada en los títulos de crédito constituye la forma más eficiente de llevar a cabo la edición de un producto audiovisual, sobre todo, si dicho producto está cimentado sobre el tratamiento del sonido.

Otro aspecto que nos gustaría destacar está relacionado con el objetivo prefijado de construir desde cero el ambiente sonoro de nuestro cortometraje. En un principio, y así es como está reflejado en los desgloses de producción, llevamos a cabo una reflexión exhaustiva y minuciosa sobre qué sonidos ambiente necesitaríamos para recrear el paisaje sonoro de cada secuencia. Sin embargo, durante el proceso de investigación teórica y a medida que nos adentrábamos en nuestro propio mundo interior de autor, caímos en la cuenta de que nuestra idea primitiva no era otorgar la varita del director a los ambientes, sino a la música. Esto tiene su razón en la voluntad no de recrear la simple realidad, sino de presentar al espectador la realidad interior de los personajes. De este modo, finalmente otorgamos el papel principal a la música para que actúe de guía emocional y reducimos el número de ambientes a unos pocos muy concretos cuya función se limita a acentuar y apoyar la idea que transmite la música.

También queremos destacar que respecto a la corrección de color, cambiamos de opinión sobre la metodología a seguir. En un principio, pensamos que necesitaríamos desarrollar este trabajo sobre la secuencia final para dotar de continuidad al cortometraje. Sin embargo, una vez sobre el montaje final, nos hemos dado cuenta de que estos contrastes de color contribuyen a crear el estilo visual que buscábamos para *Gesamtkunstwerk*. De este modo, hemos desarrollado la corrección de color por secuencias y limitada a unos pocos planos.

Por último, decir que ahora somos testigos de aquello que dicen de que sólo se puede opinar sobre algo cuando lo has experimentado. De hecho, al encargarse una sola persona de toda una producción, ésta toma conciencia de la magnitud y dificultad del trabajo. Sobre todo, si los tiempos están muy ajustados y, además, se pretende lograr un producto de calidad. En este sentido, hemos sido conscientes de que a veces, en un momento de agobio puntual, es positivo reconocer la falta de una mano que contribuya a sacar el trabajo, por simple que sea y, sobre todo, saber que por pedirle nuestro trabajo no va a ser peor valorado.

-Bibliografía

AGUILAR, Pilar. *Manual del espectador inteligente*. Madrid: Fundamentos, 1996.

ARENDT, Hanna. *La condición humana*. Barcelona: Paidós, 1958.

ARGULLOL, Rafael. *Tres miradas sobre el arte*. Barcelona: Icaria, 1985.

BAZIN, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 2008

BRYSON, N. *Visión y pintura. La lógica de la mirada*. Madrid: Alianza, 1991.

CALVO SERRALLER, F. "La fotogenia del artista", *Arte y Parte* 28 (2000): 78-94.

CATALÀ, Josep M. *La imagen interfaz: Representación visual y conocimiento en la era de la complejidad*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2010.

CATALÀ, Josep M. *El pensamiento en el cine: formas de la imaginación tecno-estética*. Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I, 2014.

CHION, M. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós, 1997.

COOPER, P.; DANCYGER, K. *El guión de cortometraje*. Barcelona: Instituto Oficial de Radio y Television (IORTV), 2002.

EISENSTEIN, Sergei M. *La forma del cine*. México: Siglo XXI, 2003.

EISENSTEIN, Sergei M. *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp, 1989.

EISENSTEIN, Sergei. *Yo, memorias inmorales 2*. México: Siglo XXI, 1992.

EISENSTEIN, Sergei. *El sentido del cine*. México: Siglo XXI, 1997.

EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma 1921-1953*. París: Seguers, 1974.

- EPSTEIN, Jean. *L'intelligence d'un machine. Les Classiques du Cinéma*. París: Éditions Jacques Melot, 1946.
- GAVILÁN, Enrique. *Escúchame con atención: Liturgia del relato en Wagner*. Valencia: Universitat de València, 2007.
- GÓMEZ TARÍN, J. *Elementos de narrativa audiovisual. Emoción y expresión*. Santander: Shangrila Ediciones, 2011.
- GOODMAN, Nelson. *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor, 1990.
- GUERRA, María Eugenia. "Pragmática del Lenguaje articulado y del lenguaje Visual", *Cuadernos de Comunicación Crítica: Imagen y Palabra* (1992): 62-68.
- HELLER, E. *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- JENNIFER Bass, KIRKHAM Pat. *Saul Bass: A Life in Film & Design*. London: Laurence King, 2011.
- JOSE LUÍS Caramés Lage, CARMEN Escobedo de Tapia, JORGE LUIS Bueno Alonso. *El cine: otra dimensión del discurso artístico, Vol. II*. España: Universidad de Oviedo, 1999.
- MAGEE, Bryan. *Wagner y la filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica, 2015.
- MARCHÁN, S.; *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid, Akal, 1994.
- MARIMON, J. *El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla*. Barcelona: Universitat de Barcelona Edicions, 2014.
- MCKEE, R. *El guión*, Barcelona. España: Alba Editorial, 2002.
- METZ, C.; *Lenguaje y cine*. Barcelona: Planeta, 1973.
- MITRY, J. *Estética y psicología del cine*. Madrid: Siglo XXI, 1978.
- MURCH, W. *En el momento del parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y Medio, 2003.
- ORTIZ, A.; *Del cuadro al encuadre: la pintura en el cine*. Valencia: Col·lecció Quaderns del MuVIM, 2007.
- PAJARES ALONSO, Roberto L. *Historia de la Música en 6 Bloques. Bloque 6: Ética y Estética*. Madrid: Visión Libros, 2014.

PÖLTNER, G. (2003). *La idea de Richard Wagner de la obra de arte total*. Thémata, Revista de filosofía. Núm 3.

PULECIO MARIÑO. *El cine: análisis y estética- El documental. Introducción al lenguaje del cine*. Análisis cinematográfico. Bogotá: Ministerio de Cultura, 2008.

REVAULT D'ALLONES, F.; *La luz en el cine*. Madrid: Cátedra, 2003.

RUBIO ALCOVER, A.; *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*, Tesis Doctoral, Universidad Jaime I, 2006.

SCHAFER, Raymond Murray. *The New Soundscape: A handbook for the music teacher*. Toronto: Don Mills, 1969.

TUMANOV, Vladimir. *Mind Reading: Unframed Interior Monologue in European Fiction*. Amsterdam: Editions Rodopi, 1997.

VÉRTOV, Dziga. *Memorias de un cineasta bolchevique*. Barcelona: Labor, 1974.

WAGNER, Richard. *Ópera y drama*. Barcelona: Diputación de Barcelona, 1995.

WOLFGANG, Goethe. *Teoría de los colores*. Murcia: Colegio de aparejadores de Murcia, 2008.

ZOLA, É.; *El naturalismo*, Barcelona, Península, 2002.

ZUNZUNEGUI, S. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra, 1995.

-Anexos

A continuación se muestra el índice de anexos y el contenido de cada uno de ellos, todos conforman los documentos técnicos utilizados en la producción del cortometraje.

- A1 Guión Literario
- A2 Guión Técnico
- A3 Desgloses de producción
- A4 Permisos de menores

GESAMTKUNSTWERK

por

Berta Soldevila Amaré

1 INT. TIENDA ARTESANÍA - DÍA 1

AMELIA (9), una niña muy imaginativa y altruista, está en una tienda de artesanía buscando la que será su hucha para toda la vida, eso sí, hasta que decida romperla. Amelia va acompañada de su ABUELO (78), un señor mayor que vive por y para su nieta y del que Amelia aprende muchísimo sobre cualquier cosa, pues su Abuelo sabe y conoce todo.

Tras echar un vistazo por la tienda, Amelia está convencida de que ha encontrado lo que venía buscando y se lo dice a su Abuelo, que es el encargado de pagar. Sujetando fuertemente la hucha con las dos manos, Amelia y su Abuelo salen de la tienda. En ese momento, el Abuelo se saca una moneda del bolsillo y la levanta hacia la luz del sol para ver su valor, una vez comprobado se la da a Amelia y ésta se la guarda en el bolsillo. Desde ese momento, Amelia está deseando llegar a casa para dar de comer por primera vez a su CERDITO.

2 EXT. CASA AMELIA, PATIO - DÍA 2

AMELIA está jugando con su muñeca favorita, LOLA, que está desnuda al sol. Amelia aprovecha el momento para presentarle a Lola su nuevo amigo, Cerdito, que sonríe mientras luce al sol su nueva piel rojiza.

3 EXT./INT. TREN - HABITACIÓN - DÍA 3

Sobre el fondo de un viaje en tren, vemos el perfil de alguien que escucha música con los cascos. Sin embargo, no es una canción melódica lo que escucha, sino la canción de la vida, compuesta a partir de sonidos cotidianos (gritos, llantos, risas, tráfico, silbatos, susurros, pajaritos, etc).

4 EXT. JARDINES DE CABRERA - DÍA 4

De camino a casa, Abuelo y Amelia, que sigue sujetando fuerte la hucha con ambas manos, entre el barullo de la gente, oyen a un talentoso pero también pobre MÚSICO (23) tocando en el parque. Después de un ratito viéndole, Amelia piensa que el Músico necesita más la moneda que ella, por lo que decide dársela. Sin embargo, este acto de humildad de Amelia se ve truncado por las prisas de su Abuelo, que tira de ella entre la muchedumbre en el momento más inoportuno. Tan mala suerte envuelve al Músico, que justo agacha la cabeza en el momento en que Amelia tira la moneda, quedando ésta a la vista de nadie, debajo de una papelera.

- 5 EXT./INT. - DÍA 5
- Amanecer, time-lapse salida del sol
- Aguja del tocadiscos empieza a leer un vinilo
- Florece una flor o crece una planta
- Persona sentada en el wc empieza rollo papel
- Quitar embalaje a algo nuevo
- Hombre imberbe
- Abeja recolectando polen
- Abrir lata, botellín, grifo..
- Cuadernillo Rubio, escribir la "A"
- Vaso super frío lleno de agua
- 6 INT. COCINA - DÍA 6
- En una acogedora cocina, alguien amasa pan. Vemos unas manos rudas amasando la suave masa que se convertirá en el pan del día. Poco a poco vamos descubriendo más sobre la persona en cuestión y su cocina, que se erige alrededor de una gran chimenea.
- 7 EXT. JARDINES DE CABRERA - DÍA 7
- HIPO (5) es un niño que va al mismo colegio que Amelia pero las condiciones sociales han condenado a sus padres a no tener dinero para alimentarlo, ni mucho menos para comprarle libros. Como cada mañana, al salir del cole, Hipo se acerca a un parque que suele estar bastante concurrido, con la intención de encontrar algo de comida en alguna de sus papeleras. Finalmente, en el suelo debajo de una, encuentra algo que es mucho mejor que cualquier resto de comida, una moneda con la que poderse comprar la suya propia.
- 8 INT. PANADERÍA - DÍA 8
- Todavía alucinado por la suerte que acababa de tener, Hipo entra en una panadería a por un poco de pan y agua. Sin embargo, su suerte acaba aquí ya que, el PANADERO (46), un hombre rudo e insensible, ante la falta de presupuesto de Hipo le obliga a elegir entre comer o beber.
- Finalmente, teniendo en cuenta la posibilidad de encontrar en la calle alguna fuente de agua potable para beber, Hipo decide coger la barra de pan. Tras esta meditada elección,

(CONTINÚA)

el Panadero, con su gigante mano presidida por un enorme sello de oro, arranca la moneda de la mano de Hipo. A pesar de todo, Hipo coge felizmente la barra de pan y se la lleva a la nariz, para olerla y así aprovecharla al máximo antes de comérsela.

9 EXT./INT. PRAT CABANES-TORREBLANCA - HABITACIÓN - DÍA 9

Al fondo vemos un paisaje, un parque natural situado entre el mar y las montañas. Sobre este paisaje en movimiento se superpone la imagen de una madre oliendo a su bebé.

10 INT. BAR - DÍA 10

Los movimientos y sonidos de una máquina tragaperras anuncian el final del juego y, justo entonces, una mano rabiosa irrumpe para golpear la máquina, es la mano del Panadero. Acto seguido, mientras el Panadero se bebe una cerveza sentado en la barra del bar, ve que hay otra persona echando dinero a la máquina que él acaba de calentar.

De repente, como una vuelta del destino, el Panadero oye la musiquita de la victoria y el sonido de esa ola de monedas rompiendo que a él tanto le gusta. Esto hace enfurecer al Panadero, que aprieta fuerte el botellín mientras maldice su mala suerte.

11 EXT. GASOLINERA - DÍA 11

Unas manos escurren un paño con la misma rabia que el Panadero estruja su tercio. De repente nos damos cuenta de que estamos dentro de un coche en un túnel de lavado. El agua, el jabón y los rulos gigantes nos sumergen en una dimensión onírica.

12 EXT./INT. - DÍA 12

El viaje al que nos lleva el túnel de lavado, se ve superpuesto por la imagen de unos ojos plácidos que nos miran fijamente, sonrían y parpadean.

13 EXT. CRUCE CALLES BONAIRE Y ABADIA - DÍA 13

La casa de Amelia está situada en una calle peatonal muy tranquila y llena de flores, sin embargo otra calle, por la que sí circulan vehículos, divide la suya en dos. Para los vecinos, Amelia es una florecita más a la que todos cuidan, pero a su manera ella también cuida de todos.

Amelia juega con Cerdito y Lola en la puerta de su casa y de repente ve, al otro lado de la calle, a una SEÑORA (87)

mayor que no se atreve a cruzar por si viene un coche. Amelia no se lo piensa dos veces y cruza corriendo la carretera para ayudar a la Señora a llegar al otro lado. La Señora, sorprendida de la buena voluntad de la niña, se lo agradece dándole una moneda.

- 14 EXT./INT. - DÍA 14
- Disco dando vueltas
- Bote de miel lleno
- Rollo de papel en el suelo de un wc a lado de unos pies
- Lata en una mesa com más latas
- Hombre barbudo se peina la barba
- Aparatos en los dientes
- Sudor vaso frío en la mesa
- 15 INT./EXT. MERCADO - HABITACIÓN - DÍA 15
- Sobre un fondo de frutas y verduras frescas, alguien saborea y disfruta comiéndose un helado de forma un tanto sensual.
- 16 EXT./INT. DÍA/NOCHE 16
- Aguja se aparta del disco
- Lata aplastada
- Gasolinera abandonada
- Rollo papel wc vacío
- Flor marchita
- Abeja estampada en la luna del coche
- Pantalla móvil rota
- Hombre afeitándose
- Dentadura en el vaso
- Bote de miel lleno de hormigas
- Atardecer

- 17 INT./EXT. PRAT CABANES-TORREBLANCA - HABITACIÓN - DÍA 17
- Sobre un fondo de pájaros volando, dos cuerpos desnudos que se huelen, se susurran, se lamen y se acarician en un cóctel de sensaciones.
- 18 EXT. CASA ABUELO, JARDÍN - DÍA 18
- Amelia está de pie sumergiendo un paño en un cubo con agua, mientras, sentado a su lado está su Abuelo con el gesto pálido. Abuelo le coge la manita a Amelia y le da una cajita, pero no le deja abrirla.
- Amelia le da un beso a su Abuelo y se va.
- 19 INT. COCINA - DÍA 19
- A modo de time-lapse, vemos cómo la masa va creciendo dentro del horno hasta conseguir la forma y consistencia deseada en una barra de pan.
- 20 INT. CASA AMELIA, DORMITORIO - NOCHE 20
- Al fin ha llegado la noche, Amelia apaga la luz de su habitación pero, después de todo el día, el Cerdito sigue hambriento. Tras preparar a conciencia este momento tan especial, Amelia se dispone a guardar su primera moneda en la hucha. Sin embargo, el entusiasmo de Amelia y, también, del Cerdito es tal que acaba por ocurrir algo terriblemente triste.
- Al caer la moneda en la panza del Cerdito, este se rompe en mil pedacitos. Sin embargo, el optimismo de Amelia le impide derramar una sola lágrima, puesto que ahora la prioridad es reconstruir el Cerdito pegando pieza a pieza.

A2 Guión Técnico

Gesamtkunstwerk

FORMATO: 16/9, 1080p, 25 fps.

ESCENA 1 INT-EXT/DIA [TIENDA ARTESANÍA]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
1.01	P.CONJ	Estanterías y productos de la tienda	Barrido
1.02	P.M	AMELIA señala con el dedo	Perfil
1.03	P.G	El sol deslumbra el cielo y entra en plano la mano del ABUELO con una moneda	
1.04	P.CONJ	ABUELO le da la moneda a AMELIA, y ésta se la guarda en el bolsillo	
1.05	P.D	AMELIA sujeta fuertemente al CERDITO	Zoom in de P.E a P.D

ESCENA 2 EXT/DIA [CASA AMELIA-PATIO]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
2.01	P.P	AMELIA tumba a LOLA a tomar el sol	Picado Subjetivo AMELIA
2.02	P.CONJ	AMELIA, CERDITO Y LOLA juegan en el patio	
2.03	P.D	CERDITO sonriente	
2.04	P.CENITAL	Los tres juegan juntos	Sonido anticipado

ESCENA 3 EXT-INT/DIA [TREN/HABITACIÓN]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
3.01	P.G. PAN	Paisaje en movimiento desde la ventanilla de un tren	Fondo
3.02	P.C	Perfil de una oreja con un auricular	Picture in Picture (B&N)

ESCENA 4 EXT/DIA [JARDINES]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
4.01	P.E	Con la hucha en las manos AMELIA mira hacia arriba	Picado Subjetivo AMELIA
4.02	P.D	Manos del MÚSICO tocando	Contrapicado
4.03	P.G	Pasep con gente y sólo AMELIA y ABUELO (despistado) miran al MÚSICO	
4.04	P.D	AMELIA busca la moneda en su bolsillo, se agacha para dejar el CERDITO (sale de plano) y vuelve con las manos libres	Picado
4.05	P.P	MÚSICO mira a cámara y sonríe	Contrapicado
4.06	P.CONJ	MÚSICO ha captado la atención de más público	
4.07	P.D	MÚSICO sonríe y agacha la mirada hacia su guitarra	Contrapicado

4.08	P.C	AMELIA estira el brazo con la moneda en la mano. AMELIA sale de cuadro y la moneda vuela en el aire	Ralentí P.D moneda en el aire
------	-----	---	----------------------------------

ESCENA 5 EXT-INT/DIA [-]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
5.01	P.G	Amanecer	
5.02	P.D	Aguja empieza a leer disco	Ligero picado
5.03	P.D	Florece una flor	
5.04	P.C	Empieza rollo de papel de wc	
5.05	P.M	Pájaro alza el vuelo	
5.06	P.P	Abrir lata de bebida	
5.07	P.C	Vaso frío con aga	

ESCENA 6 INT/DIA [COCINA]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
6.01	P.D	Sobre una montaña de harina, cae agua, ésta esa y entran en plano unas manos	
6.02	P.CONJ	Ingredientes	Barrido
6.03	P.D	Tapa la masa con un trapo para dejarla reposar	
6.04	Time-lapse	La masa crece	

ESCENA 7 EXT/DIA [JARDINES]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
7.01	P.C	La bolsa de basura está vacía	Zoom out de negro a escorzo HIPO
7.02	P.G	El parque está vacío e HIPO, solitario, busca comida en las papeleras	
7.03	P.M	HIPO encuentra una papeleras que rebosa, al buscar en ella, se cae un bocadillo	
7.04	P.D	Patas de la pepelera y suelo, cae el bocadillo	Arrás de suelo
7.05	P.C	HIPO se agacha a recogerlo y ve la moneda	Escorzo HIPO

ESCENA 8 INT/DIA [PANADERÍA]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
8.01	P.D	Letrero panadería	Contrapicado Subjetivo HIPO
8.02	P.G	HIPO entra en la panadería y coge una botella de agua	Picado Subjetivo PANADERO

8.03	P.M	HIPO señala una barra de pan mientras en PANADERO le mira fijamente	Contrapicado Subjetivo HIPO
8.04	P.D	HIPO abre la mano y le enseña la moneda al panadero	Picado Subejtivo PANADERO
8.05	P.C	PANADERO mira a HIPO y, mientras le coge la moneda, le hace elegir	Contrapicado Subjetivo HIPO
8.06	P.G	HIPO deja el agua y coge el pan	
8.07	P.P	HIPO huele el pan	

ESCENA 9 EXT-INT/DIA [PARAJE NATURAL/HABITACIÓN]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
9.01	P.G. PAN	Paisaje en movimiento desde el mar (vemos mar y tierra)	Fondo
9.02	P.P	La nariz de una mujer recorre el cuerpo de su bebé	Picture in picture (B&N)

ESCENA 10 INT/DIA [BAR]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
10.01	P.P	Pantalla máquina tragaperras, entra el puño del PANADERO	
10.02	P.P	Oreja PANADERO, gira la cabeza hacia la máquina	
10.03	P.D	Manos PANADERO estrujan botellín	

ESCENA 11 EXT/DIA [GASOLINERA]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
11.01	P.D	Manos estrujan un paño, lo vemos desde dentro del coche en un túnel de lavado	Zoom out de P.D a P.E

ESCENA 12 INT-EXT/DIA [HABITACIÓN/COCHE]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
12.01	P.C	Agua, rulos y jabón del túnel de lavado	Fondo
12.02	P.D	Ojos	Frontal, cámara fija

ESCENA 13 EXT/DIA [CALLE]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
13.01	P.G. PAN VERTICAL	AMELIA juega con LOLA y CERDITO	De cielo a AMELIA y amigos
13.02	P.C	AMELIA levanta la cabeza	
13.03	P.E	SEÑORA mira a AMLIA desde la otra calle	
13.04	P.CONJ	AMELIA se levanta y sube la calle	

13.05	P.D	Pies de AMELIA cruzan la calle	
13.06	P.G	Calle 1	Subjetivo SEÑORA
13.07	PCENITAL	AMELIA ayuda a la SEÑORA a cruzar la calle	
13.08	P.G	Calle 2	Subjetivo SEÑORA
13.09	P.D	Pies de AMELIA y SEÑORA cruzan la calle	
13.10	P.M	SEÑORA besa a AMELIA en la frente	
13.11	P.D	SEÑORA pone una moneda en la mano de AMELIA	

ESCENA 14 EXT-INT/DIA [-]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
14.01	P.D	Disco dando vueltas	
14.02	P.M	Bote de miel	
14.03	P.C	Usando rollo papel de wc	
14.04	P.M	Hombre se peina la barba	
14.05	P.D	Aplastando lata de bebida	
14.06	P.C	Insectos apareándose	

ESCENA 15 INT/DIA [MERCADO/HABITACIÓN]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
1.01	P.G. PAN	Frutas y verduras	Barrido
1.02	P.D	Boca comiendo helado	

ESCENA 16 EXT-INT/DIA [-]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
16.01	P.D	Lata aplastada	
16.02	P.G	Gasolinera abandonada	
16.03	P.C	Hombre se afeita	
16.04	P.D	Imagen Santa Águeda	
16.05	P.C	Rollo de papel de wc vacío	
16.06	P.P	Hombre se afeita	
16.07	P.D	Hormigas ahogadas en la miel	
16.08	P.D	Aguja se aparta del disco y éste para de girar	

ESCENA 17 EXT-INT/DIA [CIELO-HABITACIÓN]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
18.01	P.G	Pájaros volando	Fondo

18.02	P.D	Partes de cuerpos desnudos	Picture in picture (B&N)
-------	-----	----------------------------	--------------------------

ESCENA 18EXT/DIA [CASA ABUELO-JARDÍN]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
17.01	P.D	Ojo guacamayo	Muy picado, plataforma
17.02	P.CONJ	ABUELO está pálido, le duele la cabeza, AMELIA esta de pie a su lado	
17.03	P.D	Manos de AMELIA mojan un paño en un bol con agua	
17.04	P.CONJ	AMELIA le moja la cabeza a su ABUELO y le da un beso	
17.05	P.D	ABUELO coge las manos de AMELIA y le da una cajita	
17.06	P.C	ABUELO no le deja abrirla aun	Subjetivo AMELIA

ESCENA 19 INT/DIA [COCINA]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
19.01	P.P	Time-lapse crece la masa dentro del horno	Muy picado, plataforma

ESCENA 20 INT/NOCHE [CASA AMELIA-DORMITORIO]

Nº	PLANO	IMAGEN	OBSERVACIONES
20.01	P.CONJ	AMELIA, LOLA y CERDITO juegan en la cama	
20.02	P.D	CERDITO mira a AMELIA	
20.03	P.M	AMELIA se levanta y sale del cuadro	
20.04	P.P	CERDITO mira a AMELIA y ella le tira la moneda	
20.05	P.CONJ	CERDITO se cae de la cama	
20.06	P.D	CERDITO se rompe	
20.07	P.P	AMELIA triste recoge los trozos de CERDITO	
20.08	P.CONJ	AMELIA ve la cajita del ABUELO encima de la mesa	
20.09	P.C	AMELIA abre la cajita y ve el contenido, es un kit de reparación	
20.10	P.D	AMELIA pega los trozos para reconstruir al CERDITO	
20.11	P.P	AMELIA mira a cámara	

A3 Desgloses de producción

Título del proyecto: GESAMTUNKSWERK					Número secuencia: 1
Localización: ARTESANÍA ROCA N-340 (CASTELLÓN)					Número de planos: 5
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 1
X	X	X			Nº páginas: 1
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
<p>AMELIA y su ABUELO compran una hucha en una tienda de cerámica. Además, es el propio ABUELO quien le da la primera moneda.</p>					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
AMELIA				CLIENTES TIENDA	
ABUELO					
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE			Alargadores		
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
			ABUELO: Gorra y tirantes AMELIA: Mono corto y zapatillas		
Maquillaje			Efectos especiales		

AMELIA: Uñas rojas	AUDIOS: Ventilador Radio Móvil puerta Monedas en el bolsillo de ABUELO Tráfico
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES	
Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)
AMELIA: Permiso tutor legal para menores	Desplazar a AMELIA y ABUELO

Título del proyecto: GESAMTUNKSWERK					Número secuencia: 2
Localización: JARDINES DE CABRERA (TORRENOSTRA)					Número de planos: 8
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 1
X		X			Nº páginas: 1
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
<p>AMELIA y ABUELO dan una vuelta por el parque de camino a casa, aquí AMELIA ve a un MÚSICO al que decide darle su moneda. Sin embargo, la fuerza del destino trunca la buena intención de AMELIA.</p>					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
AMELIA		MÚSICO		GENTE	20
ABUELO				MASCOTAS	
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
MÚSICO: Guitarra Artículos de playa en el césped			ABUELO: Gorra y tirantes AMELIA: Mono corto y zapatillas MÚSICO: Estilo pobre pero moderno		
Maquillaje			Efectos especiales		

<p>AMELIA: Uñas rojas</p>	<p>AUDIOS:</p> <p>Canción Música</p> <p>Perros y gente</p> <p>Pájaros (felices)</p> <p>Sonido moneda al caer</p>
<p>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</p>	
<p>Permisos</p>	<p>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</p>

Título del proyecto: GESAMTUNSWERK					Número secuencia: 3
Localización: PARC NATURAL CABANES-TORREBLANCA (TORRENOSTRA, Castellón)					Número de planos: 2
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 1
X	X	X			Nº páginas: 1
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
<p>Sobre el fondo de un viaje en tren, vemos el perfil de alguien que escucha música con los cascos. Sin embargo, no es una canción melódica lo que escucha, sino la canción de la vida, compuesta a partir de sonidos cotidianos (gritos, lloros, risas, tráfico, silbatos, susurros, pajaritos, etc)</p>					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
		CHICA/CHICO			
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Maquillaje			Efectos especiales		
			B&N + Blanco sobre fondo negro		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					

Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 4
Localización: COCINA (TORREBLANCA)					Número de planos: 4
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 2
	X	X			Nº páginas: 1
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
En una acogedora cocina, alguien amasa pan. Vemos unas manos rudas amasando la suave masa que se convertirá en el pan del día.					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
		MUJER			
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE			Alargadores		
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Cocina antigua			VICKY: Delantal, etc.		
Maquillaje			Efectos especiales		
			AUDIOS: Radio, noticia sobre el hambre infantil		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					
Permisos			Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)		

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 5
Localización: PARQUE (TORRENOSTRA)					Número de planos: 5
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 2
X		X			Nº páginas: 1
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
HIPO busca comida en la basura pero el destino quiere que encuentre algo mejor, dinero.					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
HIPO				Alguien paseando al perro	
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
Reflector			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
			HIPO: Mochila, ropa desaliñada		
Maquillaje			Efectos especiales		

HIPO: un poco sucio y famélico	AUDIOS: Pájaros (Cuervos) Algo típico en plan el afilador Moscas
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES	
Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)
HIPO: Permiso tutor legal para menores	

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 6
Localización:					Número de planos:
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 2-3
x	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
Acciones que implican el inicio de algo					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Maquillaje			Efectos especiales		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					
Permisos			Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)		

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 7
Localización: PANADERÍA (TORRENOSTRA)					Número de planos: 7
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 3
	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
HIPO entra en una panadería a comprar comida y bebida pero, ante la falta de presupuesto, el insensible del PANADERO le hace elegir.					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
HIPO		PANADERO			
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
HIPO: Moneda y botón PANADERO: Sello			PANADERO: Camiseta interior blanca de tirantes		
Maquillaje			Efectos especiales		
			AUDIOS: Radio noticia sociedad		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					

Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)
HIPO: Permiso tutor legal para menores	

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 8
Localización:					Número de planos: 2
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 3
x	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
MUJER					
BEBÉ					
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Maquillaje			Efectos especiales		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					
Permisos			Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)		

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 9
Localización: PATIO INTERIOR (TORREBLANCA)					Número de planos: 4
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 3
x		x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
AMELIA juega con LOLA y CERDITO, quienes se conocen por primera vez					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
AMELIA		LOLA			
		CERDITO			
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE			Escalera		
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
AMELIA: Radio			AMELIA		
Maquillaje			Efectos especiales		

AMELIA: uñas rojas	AUDIOS: Fuente de agua Pájaros Radio de fondo con alguna canción tipo la chica yeyé Moscas
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES	
Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)
AMELIA: Permiso tutor legal para menores	Día muy soleado

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 10
Localización: BAR (TORREBLANCA)					Número de planos: 3
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 3
	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
PANADERO juega y pierde dinero en las tragaperras, y para ahogar sus penas bebe alcohol.					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
PANADERO					
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
PANADERO: Sello			PANADERO: camiseta interior blanca de tirantes		
Maquillaje			Efectos especiales		

	<p>AUDIOS: Platos y cucharillas + radio (fondo)</p> <p>Máquina tragaperras (1er plano)</p> <p>Premio tragaperras (dinero)</p> <p>Respiración PANADERO</p>
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES	
Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 11
Localización: GASOLINERA LA TORRE (TORREBLANCA)					Número de planos: 1
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión:
	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
GASOLINERO escurre un trapo y un coche entra en el túnel de lavado					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
				GASOLINERO	
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Coche (techo cristal)					
Maquillaje			Efectos especiales		
			AUDIOS: Túnel de lavado, agua y rulos inundan el espacio sonoro Radio de fondo		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					

Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)

Título del proyecto: GESAMTUNKSWERK					Número secuencia: 12
Localización:					Número de planos: 2
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión:
x	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
El viaje al que nos lleva el túnel de lavado, se ve superpuesto por la imagen de unos ojos plácidos que nos miran fijamente, sonrían y parpadean.					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Maquillaje			Efectos especiales		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					
Permisos			Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)		

Título del proyecto: GESAMTUNKSWERK					Número secuencia: 13
Localización: Cruce C/Abadia con C/Bonaire (TORREBLANCA)					Número de planos: 13
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión:
x		x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
<p>AMELIA juega en la calle con CERDITO y LOLA, en ese momento, ve a una VIEJA que necesita ayuda para cruzar la calle. AMELIA no se lo piensa dos veces y la ayuda, finalmente la VIEJA le da su recompensa</p>					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
AMELIA		VIEJA			
		CERDITO			
		LOLA			
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
AMELIA: Radio VIEJA: Bastón			AMELIA		
Maquillaje			Efectos especiales		

<p>AMELIA</p>	<p>AUDIOS: Pájaros</p> <p>Tele vecino</p> <p>Campanas campanario</p> <p>Radio AMELIA</p>
<p>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</p>	
<p>Permisos</p>	<p>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</p>
<p>AMELIA: Permiso tutor legal para menores</p>	

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 14
Localización:					Número de planos:
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión:
x	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
Acciones que implican desarrollo de algo.					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Maquillaje			Efectos especiales		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					
Permisos			Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)		

Título del proyecto: GESAMTUNKSWERK					Número secuencia: 15
Localización:					Número de planos: 2
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión:
x	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
Sobre un fondo de frutas y verduras frescas, alguien saborea y disfruta comiéndose un helado de forma un tanto sensual.					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Maquillaje			Efectos especiales		
			AUDIOS: Respiración y sonido al lamer un helado		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					

Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)

Título del proyecto: GESAMTUNKSWERK					Número secuencia: 16
Localización:					Número de planos:
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión:
x	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
Acciones que implican deterioro					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Maquillaje			Efectos especiales		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					
Permisos			Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)		

Título del proyecto: GESAMTUNKSWERK					Número secuencia: 17
Localización:					Número de planos: 7
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 6
x		x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
<p>AMELIA está en casa de ABUELO, a este le da un mareo y ella cuida de él. ABUELO tiene un regalo para AMELIA</p>					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
AMELIA		MANOLO			
ABUELO					
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Gabia MANOLO			ABUELO: Tirantes caídos		
Maquillaje			Efectos especiales		

	<p>AUDIO:</p> <p>Mosca rondando</p> <p>Pájaros</p> <p>Tren pasando rápido de fondo</p> <p>Guacamayo</p>
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES	
Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)

Título del proyecto: GESAMTUNKSWERK					Número secuencia: 18
Localización:					Número de planos: 2
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 6
x	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
Pareja	2				
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE Respiración Latidos corazón					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Maquillaje			Efectos especiales		
			AUDIO: Respiración		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					

Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)

Título del proyecto: GESAMTUNGSWERK					Número secuencia: 19
Localización: CARRASSA MON ROSÍ (TORRENOSTRA)					Número de planos: 1
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 6
	x	x			Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
La masa del pan crece dentro del horno de leña					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Maquillaje			Efectos especiales		
			AUDIOS: Música Alarma del horno		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					

Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)

Título del proyecto: GESAMTUNKSWERK					Número secuencia: 20
Localización: CASA AMELIA - DORMITORIO(TORREBLANCA)					Número de planos: 11
Exterior	Interior	Día	Tarde	Noche	Pág. Guión: 7
	x			x	Nº páginas:
DESCRIPCIÓN DE LA(S) SECUENCIA(S)					
AMELIA, LOLA y CERDITO se van a dormir cuando pasa lo peor, CERDITO muere.					
ACTORES					
Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
AMELIA		LOLA			
		CERDITO			
NECESIDADES TÉCNICAS					
Iluminación			Cámara		
			Canon 600D Lentes 18-55mm y 55-250mm Baterías + cargador Trípode Filtros		
Sonido			Otros		
Micrófono mono RODE					
NECESIDADES ARTÍSTICAS					
Atrezzo / Vehículos			Vestuario		
Cajita regalo			AMELIA		
Maquillaje			Efectos especiales		
AMELIA			AUDIOS: Grillos CERDITO rompiéndose		
OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES					

Permisos	Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)
AMELIA: Permiso tutor legal para menores	

A4 Permisos menores

Nombre Padre/Madre TATIANA BLASCO JUAN
Con DNI 47714791-A

Y dirección en C/ AVD. JOSEP TARRADELLAS 3739 BCN 08029
en calidad de Padre/Madre o tutor de BRUNO MASEDA BLASCO nacido
en 18/9/2011

DECLARA QUE

Mediante este documento autoriza que su hijo/a

BRUNO MASEDA BLASCO pueda participar como actor/actriz
en el cortometraje "GESAMTKUNSTWERK" producido, sin ánimo de lucro,
por BERTA SOLDEVILA AMARÉ con
DNI 73490222-T y domicilio en
C/ SAN ANTONIO nº 28, TORREBLANCA 12596

El rodaje tiene previsto comenzar el día 25 de Julio y finalizará el día 27
de Julio

Dicha participación no va a suponer ningún peligro para la salud física ni moral del
menor.

Para que así conste y surta los efectos oportunos,

Firma del padre/ madre o tutor



Se adjunta fotocopia D.N.I. de los padres


ESPAÑA

DOCUMENTO NACIONAL DE IDENTIDAD

PRIMER APELLIDO / PRIMER COGNOM

BLASCO

SEGUNDO APELLIDO / SEGON COGNOM

JUAN

NOMBRE / NOM

TATIANA

SEXO / SEXE NACIONALIDAD / NACIONALITAT

F ESP

FECHA DE NACIMIENTO / DATA DE NAIXEMENT

15 03 1979

IDESP

A0X115192

VÁLIDO HASTA / VÁLID FINS

13 09 2023



MINISTERIO
DEL INTERIOR



BJT

DNI NÚM.
47714791A



LUGAR DE NACIMIENTO / LLOC DE NAIXEMENT

BARCELONA

PROVINCIA/PAÍS / PROVÍNCIA-PAÍS

BARCELONA

HIJO/A DE / FILL/A DE

RAFAEL / DOLORES

DOMICILIO / DOMICILI

C. JOSEP TARRADELLAS 37 P06 1

LUGAR DE DOMICILIO / LLOC DE DOMICILI

BARCELONA

PROVINCIA/PAÍS / PROVÍNCIA-PAÍS

BARCELONA

EQUIPO / EQUIP

08055I6D1

IDESPA0X115192647714791A<<<<<<<
7903155F2309132ESP<<<<<<<<<<<<<<0
BLASCO<JUAN<<TATIANA<<<<<<<<<<<<<<

Nombre Padre/Madre SANDRIA BORT ANCIÉS
Con DNI 18582554-L

Y dirección en C/ OROPESA 16 - TORREBLANCA -
en calidad de Padre/Madre o tutor de CINDIA UNUESA BORT nacido
en 6/9/2007

DECLARA QUE

Mediante este documento autoriza que su hijo/a

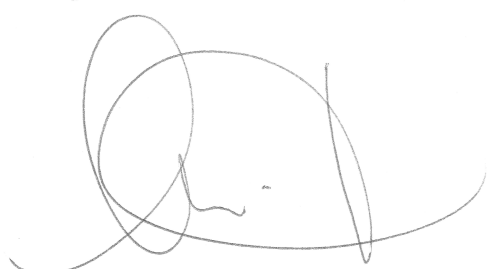
CINDIA UNUESA BORT pueda participar como actor/actriz
en el cortometraje "GESAMTKUNSTWERK" producido, sin ánimo de lucro,
por BERTA SOLDEVILA AMARÉ con
DNI 73400222-T y domicilio en
C/ SAN ANTONIO 28 TORREBLANCA 2859.B

El rodaje tiene previsto comenzar el día 20 de Julio y finalizará el día 29
de Julio

Dicha participación no va a suponer ningún peligro para la salud física ni moral del
menor.

Para que así conste y surta los efectos oportunos,

Firma del padre/ madre o tutor



Se adjunta fotocopia D.N.I. de los padres

España

NOMBRE / NOM
MARIA SANDRA
PRIMER APELLIDO / PRIMER COGNOM

BORT
SEGUNDO APELLIDO / SEGON COGNOM
ANGLES

18982954-L



EXPED. 13-02-2007 VAL. 13-02-2017

IDESP

18982954 - L



 **Ministerio del Interior**

