

**UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA DOCUMENTACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

DEPARTAMENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN



**LA NARRATIVA DEL MONTAJE Y LA  
POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL:  
Cómo cambiar el significado de un film a través de la  
edición.**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

Trabajo presentado por D. Víctor Frías Vela para la obtención del título de  
Comunicación Audiovisual, bajo la dirección del profesor D. José Luis Garralón  
Velasco

BADAJOS  
2016

## **“La narrativa del montaje y la postproducción audiovisual”.**

### **Resumen**

El audiovisual es una de las disciplinas artísticas que más profesionales de distintos ámbitos reúne. Es por ello que cuenta con numerosas vertientes desde la que influir en el resultado final.

Numerosos teóricos y profesionales del medio, han defendido el montaje a lo largo de la historia del cine como una herramienta imprescindible en el audiovisual. Gracias a la edición y la postproducción que se realiza en un film, se puede llegar incluso a cambiar el significado del mismo y manipular las emociones del espectador.

Lev Kuleshov fue uno de los principales teóricos que defendía el montaje como una herramienta de manipulación, demostrándolo a través de un experimento que se ha convertido en uno de los paradigmas más importantes del montaje, siendo ésta la base del trabajo.

A lo largo del estudio de la carrera, he podido comprobar y asimilar la importancia del montaje en el significado que se interpreta de un film. Por ello, y tras una base teórica, pretendo analizar de manera práctica dicha importancia, realizando dos montajes paralelos con el uso de las mismas imágenes para comprobar si efectivamente el montaje es un método eficaz de manipulación.

## Índice de contenido

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>2. OBJETIVOS .....</b>	<b>3</b>
2.1. Objetivos generales .....	3
2.2. Objetivos específicos .....	3
<b>3. METODOLOGÍA .....</b>	<b>4</b>
<b>4. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>6</b>
4.1. El montaje audiovisual: Concepto e inicios del montaje en el cine. ....	6
4.2. El montaje prohibido vs el montaje soberano.....	7
4.3. El montaje clásico. Figuras del montaje. ....	8
4.3.1 Fundido .....	9
4.3.2 Flash .....	10
4.3.3 Fundido encadenado .....	10
4.3.4 Barrido .....	11
4.3.5 Cortinilla.....	11
4.3.6 Otros tipos de transiciones .....	11
4.4. El ritmo cinematográfico .....	13
4.5. Errores del montaje .....	14
4.5.1 Fallo de Raccord .....	14
4.5.2 Salto de eje .....	15
4.6. El Efecto Kuleshov.....	17
4.7. Postproducción.....	18
4.8. Postproducción digital y etalonaje.....	19
4.9. La simbología del color .....	20
4.10. Efectos especiales .....	22
4.11. El sonido .....	22
4.11.1 Las voces .....	23
4.11.2 Los ruidos y efectos sonoros .....	23
4.11.3 La música.....	24
4.11.4 El silencio .....	24
<b>5. MEMORIA DE PRODUCCIÓN .....</b>	<b>26</b>
<b>5.1. Etapa de preproducción.....</b>	<b>27</b>
5.1.1 Introducción. Fase de ideación .....	27
5.1.2 Madurando la idea .....	28
5.1.3 Desarrollo de la preproducción .....	30
5.1.4 Últimos detalles .....	34
<b>5.2. Etapa de producción .....</b>	<b>36</b>

5.2.1 El script.....	38
<b>5.3. Etapa de postproducción .....</b>	<b>39</b>
5.3.1 El primer montaje .....	39
5.3.2 La banda sonora.....	40
5.3.3 Completando el montaje. El Ritmo. ....	42
5.3.4 Reencuadrando en montaje .....	44
5.3.5 Corrección de color y etalonaje .....	46
<b>6. RESULTADOS .....</b>	<b>51</b>
6.1. Versión 1 .....	52
6.2. Versión 2 .....	53
<b>7. CONCLUSIONES .....</b>	<b>56</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA .....</b>	<b>57</b>
<b>9. ANEXO 1: PRIMER BORRADOR CON TRAMA COMPLETA .....</b>	<b>59</b>
<b>10. ANEXO 2: BORRADOR CON PLANOS NUMERADOS Y RELACIONADOS .....</b>	<b>61</b>
<b>11. ANEXO 3: BORRADOR FINAL EN WORD, CON NUMERACIÓN DE PLANOS. ....</b>	<b>63</b>
<b>12. ANEXO 4: HOJA DE PRODUCCIÓN.....</b>	<b>66</b>
<b>13. ANEXO 5: PROYECTO PREMIERE FINAL.....</b>	<b>69</b>
<b>14. ANEXO 6: COMPARACIÓN DE EJEMPLOS DE PLANOS CON CORRECCIÓN DE COLOR Y/O ETALONAJE APLICADOS.....</b>	<b>70</b>

## Índice de figuras

Fig. 1. Escena del león despertando (El acorazado Potemkin, S. Eisenstein).....	8
Fig. 2. Dos planos unidos mediante un fundido (“El resplandor”, Stanley Kubrick) ...	10
Fig. 3. Planos unidos por Match-Cut (2001, una Odisea en el espacio, S. Kubrick) .....	12
Fig. 4. Ejemplo de fallo de raccord en Pretty Woman (Garry Marshall) .....	15
Fig. 5. Ejemplo de noche americana (videomaker.com) .....	20
Fig. 6. Etalonaje final en la primera imagen contrapuesta con la imagen original (Matrix, avsforum.com).....	21
Fig. 7. Primer borrador .....	30
Fig. 8. Segundo borrador con numeración (V1).....	31
Fig. 9. Segundo borrador con numeración (V2).....	31
Fig. 10. Borrador en Word final (V1).....	32
Fig. 11. Borrador en Word final (V2).....	33
Fig. 12. Tabla de producción .....	34
Fig. 13. Tabla con la numeración de tomas para cada punto .....	38
Fig. 14. Ejemplo de reencuadre de un mismo plano .....	45
Fig. 15. Interfaz Lumetri Premiere .....	46
Fig. 16. Aplicación de corrección de color de un plano .....	46
Fig. 17. Diferencias entre el plano original y el etalonaje de ambas versiones.....	47
Fig. 18. Diferencia entre plano original y con el etalonaje de noche aplicado.....	49
Fig. 19. Plano con todos los efectos aplicados para simular los recuerdos .....	49
Fig. 20. Ajustes de los flashbacks de la segunda versión .....	50

## 1. INTRODUCCIÓN<sup>1</sup>

A la hora de ver cualquier tipo de contenido audiovisual, haciendo especial referencia al ámbito profesional, nos encontramos con un tratamiento de diferentes imágenes, sonidos y efectos (entre otros) que han sido tratados de una determinada manera para construir un todo que nos cuente algo.

Efectivamente nos podemos encontrar casos en los que la versión final sea únicamente el mismo contenido sin ningún tipo de manipulación, en la que se nos presente la pura realidad con la fue captado. Una ordenación cronológica de los brutos<sup>2</sup>.

Sin embargo, tradicionalmente esto no sucede así, principalmente en la ficción audiovisual, que es en la que nos centraremos en este trabajo, aunque también es extrapolable a diferentes ámbitos como la realización de programas televisivos, documentales, diferentes géneros informativos, etc. En los diversos contenidos audiovisuales, ya sean en televisión, cine, internet, o cualquier tipo de soporte, nos encontramos con una sucesión de planos que han sido colocados estratégicamente por el montador, ya sea desde su propio criterio y conocimiento, o bajo las órdenes del director, guionista, productor...

Esta sucesión de planos, como digo, no es arbitraria, si no que ha sido especialmente diseñada y pensada para llegar a transmitir el argumento o historia de una determinada forma. Esto, en el caso de la ficción, se desarrolla en la etapa de preproducción, especialmente en la elaboración del guion técnico-literario, donde se desarrollan los diferentes planos que son necesarios grabar, con varios datos como la localización, hora del día, interior o exterior, además de diversos comentarios de cada uno de los planos si fuera necesario.

---

<sup>1</sup> Para la estructura del trabajo he seguido las pautas marcadas por mi tutor, el Profesor José Luis Garralón, ya que estimamos que la metodología para este tipo de trabajos, debe incluirse antes del desarrollo teórico del mismo y de la memoria de producción.

<sup>2</sup> Según la RAE: "(4) Dicho de una cosa: Tosca y sin pulimento. (6) Dicho de un producto: En su estado natural." En el ámbito cinematográfico, hace referencia al material de vídeo y/o audio proveniente directamente del equipo de captación, sin manipulación de ningún tipo.

Tras esto, el montador se dedica únicamente a seguir este esquema ya desarrollado, y no es común romper con el mismo, aunque existen algunas excepciones como que haya fallos en la grabación, ajustes de tiempos del film final (tal y como podemos ver en numerosas películas con sus versiones del “montaje del director”, tradicionalmente más largos por tenerse que adecuar a un tiempo impuesto por la productora o cualquier otro ente que tenga peso en la producción), etc.

De esta forma, nos encontramos con que el montador es realmente un manipulador de la realidad. Hace llegar al espectador exactamente lo que él (por su propio criterio o el del director y/o guionista) quiere. Aunque es cierto que ya se produce una elección del espacio a representar en la captación de la realidad; no es lo mismo grabar una escena en un plano general donde veamos todo lo que pasa en ese espacio, que hacer un primer plano de una acción, sin la posibilidad de ver qué es lo que rodea a la misma.

Sin embargo, en este trabajo me centraré en la etapa de edición (o montaje) y postproducción. Analizaré cómo a través de estas herramientas con las que dispone el montador, un producto audiovisual de ficción puede ser transformado completamente; tanto la historia base que se nos plantea, como las sensaciones que transmiten al espectador. Para demostrar esto, grabaré un pequeño cortometraje, el cual será editado y postproducido de formas diferentes usando la mayoría de planos de forma simultánea en ambas versiones para conseguir el fin comentado.

El motivo por el que he decidido realizar este trabajo es porque la edición es una de mis partes preferidas en toda la producción de un producto audiovisual. Me apasiona el momento en el que se está haciendo realidad, en el que se está construyendo lo que empezó siendo una idea. Me gusta innovar y darle un giro de tuerca a una producción que parecía no tener calidad y gracias a la edición conseguir algo inesperado. Por estas razones, me pareció buena idea enfrentarme a este desafío que propongo.

## **2. OBJETIVOS**

A continuación, detallaré los objetivos generales y específicos que se plantean conseguir en el siguiente trabajo.

El objetivo fundamental que se intentará demostrar es cómo, gracias a las diferentes formas y herramientas del montaje y el diferente tratamiento de los mismos archivos en la postproducción es posible llegar a condicionar el significado y sensaciones transmitidas al espectador.

### **2.1. Objetivos generales**

- Determinar las diferentes formas de montaje a lo largo de los últimos años.
- Analizar los diferentes elementos de edición y postproducción audiovisual.
- Analizar la eficacia del montaje a la hora de aportar un distinto significado a la narración.

### **2.2. Objetivos específicos**

- Profundizar en las diferentes herramientas con las que dispone el montador para transmitir al espectador una percepción de la realidad a su conveniencia.
- Determinar el significado que cada herramienta con la que dispone el montador puede alterar el significado de un mismo plano o la unión entre varios.
- Grabar un cortometraje siguiendo las directrices de la fase de preproducción, que debe ser muy cuidada por el fin que se intenta conseguir.
- Realizar una doble edición y postproducción partiendo de los mismos brutos de un cortometraje para narrar dos historias distintas.
- Encuestar de forma separada a los espectadores de cada versión para hacer un estudio del significado que les transmite ambas historias.
- Comprobar cómo el montaje influye en el significado del film y en las sensaciones evocadas al espectador.

### **3. METODOLOGÍA**

En primer lugar, y tras la elección del tema en consenso con mi tutor, debía analizar teóricamente los puntos que trataría con posterioridad. Aunque es un trabajo cuya base reside en un experimento práctico con el que demostrar la eficacia del montaje, es necesario hacer un repaso teórico de los diferentes conceptos y vertientes de esta disciplina.

Así, realicé una búsqueda por la bibliografía disponible en relación al montaje y la postproducción audiovisual. No ha sido una tarea sencilla, ya que no hay demasiados libros publicados sobre estos temas. A pesar de ello, logré encontrar algunos que me han servido de base para construir el marco teórico, algunos adquiridos directamente, otros prestados y otros en su versión digital para proceder a su lectura. Además, he ido consultando diferentes sitios webs para contrastar y completar la información, buscar citas de determinados, ejemplos, imágenes, etc.

He tenido que profundizar en algunos autores defensores del montaje como una herramienta de manipulación del significado y emociones del espectador, ya que ahí es donde residen los fundamentos de este trabajo. Por otra parte, he consultado también diferentes artículos o material audiovisual de profesionales del sector para conocer de primera mano sus opiniones al respecto y poder comparar diferentes interpretaciones de un mismo hecho para enriquecer el texto.

Tras este estudio, y con vistas a realizar el experimento práctico, comencé a trabajar en la preproducción del mismo. Por la naturaleza de esta parte práctica, fue necesario una preparación de los diferentes aspectos que se tratarían en la producción y postproducción. Esta es una de las razones por la que casi se le da más importancia a esta etapa que a la de postproducción. A continuación, se realizó todo el rodaje y montaje doble del cortometraje.

Aunque ya he usado de una forma u otra las diferentes herramientas de las que hago uso en este experimento, es inevitable el hecho de haber realizado varias pruebas y comparaciones antes de realizar algo como la grabación del cortometraje, ya que tenía que tener en cuenta el uso y las herramientas disponibles con los que tratar los diferentes planos.

Al tratarse de un experimento en el cual la opinión del espectador influye en el resultado, vi necesario realizar una encuesta a diferentes familiares y amigos tras la visualización del cortometraje, para poder obtener los datos suficientes y comprobar si el montaje y la postproducción influyen en el significado y emociones del espectador.

Tras esto, comencé a recopilar toda la información y material realizado (como diferentes notas a lo largo de todo el proceso anterior) para construir la memoria de producción y explicar todo el proceso que he llevado a cabo sobre esta parte práctica.

Por último, y siguiendo la encuesta previamente realizada, elaboré los diferentes resultados y conclusiones que hemos podido obtener para comprobar la premisa anteriormente comentada.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1. El montaje audiovisual: Concepto e inicios del montaje en el cine.

En primer lugar, empezaremos analizando el concepto de *montaje*. Este término, también conocido como *edición*, alude a uno de los últimos procesos de fabricación de una película. Se trata de un **trabajo artístico y creativo** que recae sobre un profesional de este ámbito, normalmente, no pudiéndose realizar de un modo arbitrario.

El montaje es una de las características que definen al audiovisual, siendo una de las artes que cuenta con la posibilidad de ordenar y fijar en el tiempo las diferentes imágenes y sonidos para provocar determinadas emociones en el espectador.

Esta disciplina ha estado presente casi desde la aparición del audiovisual. Exceptuando las primeras producciones como la de los hermanos Lumière con *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (Llegada de un tren a la estación de la Ciotat) o *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (La salida de la fábrica Lumière en Lyon)<sup>3</sup> las cuales trataban únicamente de una posición de cámara sin ningún tipo de movimiento, edición ni postproducción.

No es hasta 1903 cuando contamos con *Asalto y robo de un tren* (*The Great Train Robbery*). Es considerada la **primera película** con guion, producción y postproducción. En ella se nos narra, en apenas 10 minutos, una historia completa, con su planteamiento, nudo y desenlace, algo nunca visto hasta la fecha. Es gracias al montaje y a la diversidad de planos como se consigue contar de una forma mucho más efectiva esta historia.

A raíz de los primeros filmes con planos secuencia, llega en primer lugar el montaje por corte (como el que vemos en el ejemplo anterior). Una de las primeras revoluciones en este ámbito se consigue al combinar diferentes tiros de cámara<sup>4</sup> y secuencias unidas mediante cortes. Esto abre un sinfín de posibilidades, comenzando por

---

<sup>3</sup> Ambas estrenadas en 1895, realizadas por Louis Lumière y Auguste Lumière. Se consideran las primeras películas de la historia. Rodadas a modo de documental, consistía en dejar la cámara fija en una posición para captar situaciones como la llegada del tren o trabajadores saliendo de una fábrica, respectivamente.

<sup>4</sup> Se refiere a la posición y encuadre en la que se sitúa la cámara para la captación de una escena.

mostrar una misma acción desde diferentes puntos de vista, pudiendo enfatizar diferentes detalles para darle una cierta significación.

A partir de aquí, nos encontramos con una permanente evolución que incluso a día de hoy se sigue desarrollando con nuevas tecnologías como el 3D o vídeos en 360°.

## 4.2. El montaje prohibido vs el montaje soberano

En la historia del montaje, no siempre se ha defendido este hecho de la posibilidad de manipular la realidad a través de esta característica de la cinematografía.

**André Bazin** fue uno de los primeros y principales detractores del montaje con su teoría del montaje prohibido. En “Cahiers du Cinéma”, publicación en la que colaboraba habitualmente, afirma que “la especificidad cinematográfica, tomada por una vez al estado puro, reside en el simple respeto fotográfico de la unidad del espacio.” (nº 65, dic 1956)

**El montaje prohibido** defiende el hecho de que lo imaginario (lo que vemos en pantalla, el film) sea un **retrato fiel de la realidad**. No se puede alterar su significado ni llevar a engaños al espectador. Esto se lleva a cabo especialmente en las acciones que pueden resultar ambiguas. El corte no tiene que interrumpir la acción, no sólo porque puede provocar desconciertos, sino porque además amenaza la credibilidad de la misma.

Sin embargo, Bazin también tiene en cuenta el *montaje transparente*. En este caso, el montaje sí está permitido, especialmente en escenas y acciones sencillas. Se permite la sucesión de unidades fílmicas discontinuas, pero hay que ocultarla de tal forma que el **espectador no sea consciente** de ello.

El montaje transparente, al igual que el prohibido, intenta mostrar la realidad pura, sin llevar a engaños. Es decir, el espacio imaginario que ve el espectador se asemejaría completamente a la realidad, aunque los diferentes fragmentos hayan sido captados en un espacio/tiempo diferente.

En contraposición a esta teoría, encontramos el **montaje soberano**. Defendido en los años 20 por los principales cineastas y montadores del cine soviético, permite la

manipulación de la realidad para provocar diferentes sensaciones en el espectador, y no busca exclusivamente asemejarse a la realidad cotidiana.

Supuso una auténtica revolución en la cinematografía, buscando poner a prueba la mente del espectador, encontramos por ejemplo *El acorazado Potemkin* en el que Sergei Eisenstein (uno de los principales cineastas defensores de esta teoría) inserta diferentes metáforas visuales para llamar a la inteligencia asociativa, como la sucesión de planos de un león despertando.



Fig. 1. Escena metafórica del león despertando (*El acorazado Potemkin*, Serguéi Eisenstein)

A partir de esta teoría surgieron otros distintos y diferentes experimentos para demostrar cómo efectivamente el montaje influye en la percepción del espectador, uno de los más conocidos será el *Efecto Kuleshov*, que veremos con detenimiento más tarde.

### 4.3. El montaje clásico. Figuras del montaje.

El montaje es el paso final en la elaboración de una película. El montador no deja de ser un guionista, el profesional que le da el último acabado a la misma. Ordena por su propio criterio, o el del director o guionista, las diferentes tomas que han sido grabadas con anterioridad.

Como ya he comentado, una de las formas más comunes de pasar de un plano a otro es mediante el **corte**; planos sucesivos sin ningún tipo de efecto ni adorno. Es el único tipo de transición que intenta pasar **desapercibido**. Cuando presenciamos una escena montada al corte, la intención del montador es que no te fijas en ella, sino en la acción que vemos en pantalla. Es por ello que comúnmente, el momento en el que pasar de un plano a otro mediante corte es a **mitad de una acción**, siendo el método más efectivo para engañar al espectador y creer que únicamente ha cambiado el punto de vista

(aunque no lo llegue a pensar de forma consciente), a pesar de que ambos planos hayan podido ser grabados en momentos distintos.

Por otra parte, la pregunta a la que todo montador debe responder es ¿cuándo y por qué cortar? Aunque hablaremos de ello también en el ritmo cinematográfico, la respuesta es sencilla. En primer lugar, al situarnos ante un cambio de plano, el siguiente debe aportar nueva información, puede ser únicamente estética, para corregir un error o para aportar información nueva.

Además, cortar planos también nos sirve para avanzar en el tiempo, de forma que el tiempo real e imaginario<sup>5</sup> no sean coincidentes. Es decir, provocar una elipsis para contar únicamente lo que nos interesa, y no presenciar todo el tiempo real de la escena.

A pesar de que el corte es la forma de transición entre planos más básica, buscando únicamente pasar desapercibido, nos encontramos con más tipos de transición entre ellos, que sin duda nos podrá ayudar mucho más a aportar un significado concreto a través del montaje.

#### **4.3.1 Fundido**

El fundido es otra de las técnicas más usadas como transición entre planos. Un fundido se da cuando un plano comienza gradualmente desde un color (tradicionalmente negro) o desaparece en él.

Uno de los significados más comunes para este tipo de transiciones suele darse tanto en los comienzos como finales de bloques de secuencia. Es decir, cuando vemos que un plano va desapareciendo poco a poco hasta que la pantalla se vuelve completamente en negro, nos da entender que un bloque ha acabado. El siguiente plano puede comenzar de la misma forma desde negro, aunque no siempre se da esto.

---

<sup>5</sup> El tiempo real es el tiempo que dura la escena o fragmento audiovisual. Mientras que el imaginario es el tiempo que transcurre dentro de la historia. Una película puede tener un tiempo imaginario de 3 años, aunque su tiempo real sea de 2 horas.

### 4.3.2 Flash

Podría considerarse como una pequeña rama dentro del fundido. El flash no es más que pasar con un fundido de un plano a blanco y desde blanco al siguiente. La peculiaridad de este tipo de transición es que se produce de una forma muy estridente.

El flash es usado comúnmente para representar saltos en el tiempo y flashbacks o flashforwards. Representa también pensamientos rápidos de los personajes de hechos que han vivido con anterioridad como imágenes que se les vienen a la cabeza en determinada situación. Este tipo de transición la usaremos con frecuencia en nuestro proyecto.

### 4.3.3 Fundido encadenado

También conocido como *disolución cruzada*. Muy similar al fundido comentado anteriormente. Sin embargo, en esta ocasión nos encontramos con un encabalgamiento de planos. Es decir, un plano se va disolviendo poco a poco en el siguiente.

Este tipo de transición suele darse para mostrar una elipsis en el tiempo. Al contrario que el fundido, que marca el final de una secuencia, el fundido encadenado, por su peculiaridad de solaparse con el siguiente plano, nos transmite esa sensación de breve salto en el tiempo. Además, otro uso común es el hecho de mostrar una acción que está teniendo lugar de forma simultánea, se da sobre todo cuando los planos no tienen ningún rasgo común y no aparece el mismo personaje en ambos planos.

Así, podemos citar la siguiente escena de "El resplandor" de Stanley Kubrick, donde se nos presentan dos secuencias diferentes unidas mediante un fundido encadenado, para transmitir que están ocurriendo de forma simultánea.



Fig. 2. Dos planos unidos mediante un fundido ("El resplandor", Stanley Kubrick)

#### **4.3.4 Barrido**

Aunque los barridos son un movimiento de cámara, que se desplaza horizontal o verticalmente de forma muy rápida sobre su propio eje (similar a una panorámica<sup>6</sup> pero mucho más rápida) para captar lo que ocurre en diferente espacio, también puede ser usado como una transición entre diferentes planos, uniendo dos barridos (captando el principio en un plano y el final en el siguiente) mediante un corte o un fundido encadenado.

Nos encontramos barridos principalmente a la hora de querer mostrar dos acciones que están sucediendo de forma simultánea en espacios distintos. Son usados especialmente en secuencias de acción por su forma de transición con movimientos rápidos y alto grado de dinamismo.

#### **4.3.5 Cortinilla**

Las cortinillas, usadas cada vez menos en el ámbito profesional, es otro tipo de transición con encabalgamientos. A diferencia de los fundidos encadenados, las cortinillas usan el cambio de un plano a otro a través de la invasión de una imagen sobre la otra con cualquier tipo de forma. Podemos encontrarnos desde una línea difusa que cruza la pantalla de un lado a otro haciendo el cambio de plano, hasta formas geométricas que aparecen desde el centro de la pantalla hasta llegar a ocuparla por completo.

En cuanto al significado nos encontramos con uno bastante similar a los barridos o fundidos encadenados. Transmiten la sensación de cambio de escena o salto en el tiempo y/o lugar.

#### **4.3.6 Otros tipos de transiciones**

En cuanto a la parte técnica de las transiciones, ya hemos repasado las herramientas con las que dispone el montador para hacer su trabajo. Sin embargo, dado la orientación de este trabajo hacia la narrativa del montaje audiovisual, cabe destacar las siguientes por el significado que aporta con el uso de las transiciones anteriores, además

---

<sup>6</sup> Movimiento en vertical u horizontal que se produce girando la cámara sobre su propio eje.

de la elección de situar un plano tras otro, con la finalidad de unir los mismos dentro de una misma secuencia o escena o unificar una con la siguiente.

- **Visual Match-Cut:** Consiste en unir dos planos, normalmente por fundido encadenado, por la similitud o contraste en sus imágenes, ya sea por color, formas geométricas,...
- **Match-Cut on Idea:** En esta ocasión, la transición es provocada por la evocación de una misma idea común en los diferentes planos. O, por el contrario, una idea contrastada con la siguiente.
- **Audio Match-Cut:** Igual que el anterior, pero provocado por la similitud de sonidos.
- **Por diálogo:** Muy común también la ficción, cuando se producen dos diálogos similares en un tiempo y/o espacio diferente. Podremos unir ambas escenas alternando el diálogo producido en ambas, de forma que también ayuda a la síntesis de la película.
- **Audio Bridge:** Consiste en el encabalgamiento en un sonido de un plano sobre otro plano. Es decir, que un plano comience antes de acabar el sonido del anterior o viceversa.

Uno de los Match-Cut (ya sea visual o de idea) más reconocibles en la historia cinematográfica es el que vemos en la Fig. 3, extraído de la película *2001, una odisea en el espacio*. En él, un homínido lanza un hueso al aire, para mostrarnos posteriormente una nave en el espacio. Kubrick lo usa como transición para representar el avance de miles de años en el tiempo a través de una misma idea.



**Fig. 3. Dos planos unidos por Match-Cut (2001, una Odisea en el espacio, Stanley Kubrick)**

#### 4.4. El ritmo cinematográfico

Uno de las cuestiones más planteadas en la edición es **cuándo se debe cortar un plano**. La edición es en su mayoría **ritmo**, la velocidad con la que queremos transmitir un mensaje, alargar planos o por el contrario montar de una forma mucho más rápida. Gracias a todas las herramientas vistas anteriormente que posee el cineasta para el montaje de su film, puede construir diferentes ritmos que van acorde con el tipo de escena a montar y que influye y ayuda claramente a la percepción del espectador.

Por ejemplo, una escena de acción será mucho más rápida y estridente que una de tensión y misterio. Mientras que la primera juega con una sucesión rápida de planos, grandes movimientos de cámara y música acelerada; la segunda posee planos largos, calmados y casi con ausencia de sonidos.

Aunque existen varias teorías sobre cuándo cortar un plano (algunas ya comentadas anteriormente) como son la de esperar a que finalice el travelling o panorámica, en mitad de una acción o cuando se precise mostrar nueva información, entre otros, muchos profesionales creen que no existe una teoría cerrada sobre cuánto debe durar un plano.

Tony Zhou ha desarrollado un vídeo en YouTube que explica muy bien este proceso, bajo el título “*How Does an Editor Think and Feel?*”<sup>7</sup>

En primer lugar, hay que destacar un punto que me servirá de base para el proyecto práctico que realizaré. Los seres humanos necesitamos tiempo para sentir las emociones, si no nos lo dan, no nos las creemos. Y es que, en multitud de ocasiones, es necesario sostener un plano “más de la cuenta” para ver exactamente un gesto del personaje que nos transmita una determinada sensación.

Sin embargo, el método más efectivo para saber cuándo cortar y cómo marcar un determinado ritmo se basa en la **práctica**. Puedes aprender infinitas teorías, pero la práctica, ya sea consumiendo productos audiovisuales o creándolos, es lo que te permite convertirte en un verdadero profesional de este medio. Tal y como comparaba en la

---

<sup>7</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg>

entrevista Walter Much (Co-editor de Apocalypse Now), “Y por eso la edición es muy similar a la danza. Puedes explicar los rudimentos de la danza, pero para aprenderla de verdad, tienes que bailar”

## 4.5. Errores del montaje

Como cualquier disciplina, en el la edición o montaje también pueden producirse determinados errores comunes, sobre todo en personas que no conocen la técnica o no están familiarizados el audiovisual. Así, repasaremos los principales errores que todo buen montador debe evitar.

### 4.5.1 Fallo de Raccord

En primer lugar, el término *Raccord* hace referencia a la **continuidad** lógica que debe producirse entre planos. De esta forma, al unir dos planos, hay que evitar que se dé una falta de coordinación entre ambos, tal y como afirman Karel Reisz y Gavin Millar:

"El objetivo principal de compaginar un copión montado<sup>8</sup> (rough cut) consiste en lograr una continuidad que resulte comprensible y suave (...) Practicar un montaje suave significa unir dos planos de modo que la transición no dé lugar a un salto perceptible y la ilusión del espectador de ver un fragmento de acción continua no sea interrumpida. (1968)

Efectivamente en una secuencia grabada con multicámara y sin cortes temporales, es muy difícil provocar un fallo de raccord, ya que la acción es continua y el único cambio se produciría por un cambio de plano, cosa que no alteraría la acción (aunque se pueden producir otro tipo de fallos que veremos a continuación).

Sin embargo, puede darse el caso de que una misma secuencia sea grabada únicamente con una cámara, de forma que si queremos conseguir un cambio de plano

---

<sup>8</sup> Copia hecha a partir del negativo original que utiliza el montador para las diversas fases de montaje, protegiendo así al negativo de cualquier deterioro.

haya que hacer un corte temporal. El *raccord* es lo que nos permite, una vez más, engañar a los sentidos y ocultar ese cambio de plano.

Estos errores suelen pasar desapercibidos para a mayoría de espectadores (salvo excepciones muy perceptibles, aunque no suelen darse en el ámbito cinematográfico). Podemos ver objetos que cambian de posición entre plano y plano, peinados que no se corresponden, ventanas que en un plano están abiertas y otras cerradas...



**Fig. 4.** Ejemplo de fallo de *raccord* en *Pretty Woman* (Garry Marshall)

El **profesional encargado** de evitar estos fallos en la etapa de grabación es el *script*, debe estar atento a todas las diferentes tomas que son captadas y transmitir a los diferentes profesionales los posibles fallos de *raccord* que puedan producirse.

#### 4.5.2 Salto de eje

La **ley del eje** es una de las más importantes en la cinematografía. Permite al cineasta mostrar una acción en un espacio determinado sin provocar el desconcierto en el espectador y que éste pueda entenderlo con facilidad.

El eje o eje de acción es una **línea imaginaria** que divide el espacio en el que se desarrolla una acción en dos. Donde todas las cámaras deben situarse en un ángulo de 180° en uno de los lados que divide el eje.

Este eje se determina dependiendo de la acción a captar. Algunos de los ejemplos más comunes los encontramos en un diálogo entre dos personas, la línea imaginaria se representaría con la unión de ambos personajes, también conocido como eje de miradas (por la línea que uniría ambas miradas); En un gran espacio como un partido de fútbol, el eje une las dos porterías; o en el caso de una persona corriendo, se crearía el eje según la dirección que está tomando.

Esta línea no debe ser traspasada por la cámara de forma arbitraria, ya que provocaría el desconcierto en el espectador. En el caso del diálogo entre dos personas, si una de las cámaras se situara a un lado del eje y la otra en el lado opuesto, en el montaje final veríamos a ambas personas mirando hacia el mismo lado. ¿No se supone que si están hablando entre ellas deberían mirar cada una para un lado, de forma que se estén mirando mutuamente? O en el caso de la persona corriendo, si saltamos el eje en un solo plano el espectador se podría preguntar si ha cambiado la dirección en la que corre.

A pesar de esto, sí que se puede saltar el eje siguiendo algunas de las siguientes técnicas para la comprensión del espectador:

- **Movimientos de cámara:** Mientras estamos en un movimiento de cámara, podemos saltar el eje siempre y cuando no realicemos ningún corte en el transcurso. En el caso del diálogo, podemos realizarlo, entre otras formas, con un plano general donde veamos a las dos personas mientras las rodeamos con un travelling, o con un primer plano de una de las personas usando a la misma como eje de rotación de la cámara.
- **Situando la cámara en el eje:** Sería una versión alternativa al travelling, en este caso la cámara no tendría por qué tener movimiento, pero sí simularíamos el movimiento situando un plano justo en el eje de forma intercalada entre los planos que produzcan el salto.
- **Alternancia entre planos generales:** Si situamos un plano general donde se vea claramente el espacio, y a continuación situamos otro del mismo tipo saltándonos el eje, a continuación, podremos situar todos los demás planos en este lado.
- **Con un plano detalle de un objeto:** Similar al anterior, únicamente situamos un plano detalle de un objeto entre ambos planos antes de saltar el eje.
- **Por el movimiento de los actores:** Que produzcan un cambio del eje o provoque que el salto de eje no desconcierte al espectador.

Por supuesto, el salto de eje como el fallo de raccord no siempre tiene porqué reconocerse como un error. Se puede dar la ocasión en la que esto sea de forma intencionada para despistar al espectador a conveniencia del cineasta dependiendo de la producción que se esté realizando

#### **4.6. El Efecto Kuleshov**

Sin duda alguna, uno de los claros referentes en cuanto a este trabajo, en el que se intenta demostrar como la percepción de un producto audiovisual cambia dependiendo del montaje que se realice, es el *Efecto Kuleshov*.

**Lev Kuleshov** (1899 – 1970) fue uno de los pioneros del cine en la revolución industrial en Rusia. Teórico y director de cine. Ejerció como profesor en el Instituto de Cine en 1921. Es conocido en la cinematografía por llevar a cabo unos experimentos con sus alumnos en los que mostraba como el montaje sí influye en la percepción del espectador.

Al hacer una película, el director debe componer los fragmentos filmados por separado, desordenados y descosidos, en una totalidad única y yuxtaponer estos fragmentos separados en una sucesión más ventajosa, integral y rítmica". (1917)

El Efecto Kuleshov consiste en mostrar un primer plano de un actor (Ivan Mosjugin en el experimento original) sin ningún tipo de emotividad, antes y después de otro plano emotivo. Aunque se han realizado numerosas adaptaciones de este experimento (incluso el mismo Hitchcock realizó una), suele consistir en tres diferentes versiones, cada una de ellas insertando un plano entre dos del actor. Consistían en un plano de una sopa, uno de un niño muerto y otro con una mujer tumbada en un sofá.

Tras mostrar cada una de las versiones a sus alumnos, les preguntaba qué han percibido con el visionado. Todas las respuestas siempre tenían algo en común:

- En la versión en la que muestra una sopa entre los planos del hombre, los alumnos opinaban que el hombre tenía hambre.
- En la versión del niño muerto, el hombre estaba triste.
- En la de la mujer tumbada, deseo, sexo.

Sin embargo, como he dicho, se trataba del mismo plano del hombre sin ningún tipo de expresión. ¿Por qué en cada versión los alumnos decían que el hombre tenía un sentimiento distinto? La respuesta es sencilla, gracias a la yuxtaposición de los diferentes planos.

Y es aquí donde reside la base teórica de este trabajo. Un plano por sí solo puede transmitir más o menos emoción y significado al espectador, pero es el conjunto del montaje lo que le aporta realmente un significado concreto a nuestro producto.

#### **4.7. Postproducción**

Hasta ahora, nos hemos centrado en la parte de la edición y el montaje, es decir, cómo jugar con el orden y la duración de los planos en una línea de tiempo. Sin embargo, la etapa de postproducción de un film abarca otros terrenos, como la postproducción digital y el etalonaje.

Una vez que tenemos los planos ordenados en nuestra línea del tiempo y cerrada la estructura final de la película, llega la hora de mejorar la calidad visual de nuestro producto.

Es común que, a la hora de captar las imágenes en la etapa de grabación, no sea exactamente el fin que el cineasta desea conseguir, ya sea por limitaciones técnicas, facilidades para la producción o que han sido captadas de una forma que deje más margen para futuras modificaciones en esta etapa.

Veremos en los siguientes puntos los principales procesos de postproducción que podemos encontrarnos en la mayoría de producciones profesionales.

## 4.8. Postproducción digital y etalonaje

Aunque en la mayor parte de la historia de la cinematografía los procesos de captación, edición y postproducción se han basado en métodos analógicos, donde todo ello se realizaba con la manipulación de películas fotovoltáicas<sup>9</sup>, actualmente los avances en la tecnología permiten hacer todos estos procesos de una forma digital y con mucho más margen de maniobra. En este trabajo nos centraremos en esta etapa de actualidad.

En primer lugar, cabe destacar la diferencia terminológica entre *corrección de color* y *etalonaje* (también denominada *gradación*). Mientras que la primera hace referencia a la manipulación de las imágenes en el laboratorio, como la modificación del contraste o la saturación, el etalonaje, en cambio, se refiere a los ajustes en el balance de color y densidad de cada escena.

Sin embargo, estas definiciones están ligadas al método analógico, aunque a fin de cuentas viene a significar lo mismo en la etapa digital; la corrección se refiere al ajuste de uniformidad entre planos, se trata cada plano por separado y se busca conseguir una imagen óptima, como que los negros sean negros, los blancos sean blancos o que el balance de color sea el deseado.

El etalonaje (o gradación) por su parte tiene un punto de vista más estético y de calidad. En esta ocasión no se busca el “que se vea bien”, sino el “que se vea de una determinada manera”. Con el etalonaje conseguimos que nuestra pieza ayude al montaje a transmitir unos sentimientos más fuertes. Veremos esto con más detalles en la simbología del color.

Con el etalonaje podemos conseguir la tan conocida *noche americana*, donde la grabación se realiza de día, para ser tratada posteriormente dándole una forma visual de nocturnidad (especialmente colorear de azul la imagen), como vemos en el siguiente ejemplo.

---

<sup>9</sup> En la captación sus células reaccionan a la luz; en la edición se cortaba y unía físicamente con otras películas, y la postproducción se basaba en la forma de revelado de las películas.



Fig. 5. Ejemplo de noche americana (videomaker.com)

Como ya he comentado, la captación de las imágenes no siempre se realiza exactamente como el cineasta quiere. En general, las cámaras profesionales captan la imagen de una forma muy desaturada<sup>10</sup>, dando la sensación de tener “poca calidad”. Además, es común que en una grabación multicámara, no estén todas perfectamente ajustadas de forma que den un resultado uniforme en el montaje, por lo que al menos la corrección de color resulta casi obligatoria a la hora de postproducir un film.

#### 4.9. La simbología del color

Como he comentado, con el etalonaje se busca un **perfeccionamiento técnico** a voluntad del cineasta. Esto nos permite darle un toque visual y una tonalidad a nuestra película que refuerce las emociones transmitidas al espectador.

Efectivamente la significación que les damos a los colores está influenciada por el **contexto** en el que vivimos. Un mismo color puede representar sentimientos distintos en diferentes países. Pero lo que sí está claro es que el color influye claramente en nuestras emociones hacia un film.

---

<sup>10</sup> Con poco contraste de colores. Colores apagados.

Este cambio de tonalidad ya se venía realizando desde la primera etapa del audiovisual con el tratamiento de los negativos. Muchos cineastas impregnaban el negativo en diferentes compuestos para cambiar la tonalidad de imagen y reforzar las emociones en el espectador.

Para citar algunos ejemplos en los que vemos un claro significado en el color, podemos mencionar *La naranja mecánica*, de Stanley Kubrick, donde predominan tonos claros como el blanco o el azul, haciendo referencia a los psiquiátricos, la locura, el desgaste mental de los personajes...

En *El Padrino*, de Francis Ford Coppola, se nos presenta durante toda la película tonos rojos y naranjas, simulando la violencia tan característica de esta saga. Por último, en *Matrix* de los Hermanos Wachowski, dada su naturaleza de un mundo futurista, digital y diseñado por ordenador, nos encontramos con tonos verdosos para diferenciar este mundo del real, como observamos en la Fig. 6.



**Fig. 6. Etalonaje final en la primera imagen contrapuesta con la imagen original (Matrix, avsforum.com)**

Cabe destacar que estas tonalidades de colores que puede adoptar el film no tienen significados fijos y concretos, sino que, dado su rango de significados culturalmente aceptados, deben apoyarse en todos los demás aspectos de la película para fijar su significación.

Por ejemplo, el color negro puede simbolizar el poder, la elegancia. O al mismo tiempo la seriedad, la muerte, el misterio, lo desconocido. Dos ramas completamente distintas que no reafirma una vez más que los colores no tienen un significado concreto por sí mismos, sino que sirven de apoyo para transmitir sensaciones al espectador.

#### **4.10. Efectos especiales**

Aunque es posible que los efectos especiales se nos escapen un poco de las formas de montaje clásico, veo necesario el hecho de incluir un breve apartado por su influencia en la actualidad en la cinematografía y cómo pueden aportar, una vez más, diferentes significados al film a raíz del tratamiento que se le dé a las imágenes.

Es conocido por todos, la tremenda explosión que ha supuesto los avances en tecnología en la actualidad, algo que ha permitido mejorar las técnicas cinematográficas en la postproducción. Podemos contraponer dos claros ejemplos, la original *Jurassic Park*, estrenada en 1993, y su reboot<sup>11</sup> en 2015 con *Jurassic World*.

Partiendo de la misma premisa y queriendo llegar a un parecido resultado, es excepcional la clara diferencia en la producción de ambos largometrajes. Mientras que, en la primera, el rodaje se produjo con diferentes maquetas, muñecos y artificios para, gracias a la cámara dotar de una vida y realidad estas estructuras y dinosaurios, dejando casi apartado cualquier efecto especial creado en la sala de montaje; en *Jurassic World*, al contrario, nos encontramos con un rodaje donde predominan los típicos cromas<sup>12</sup> por todas partes. Donde casi “nada es real”, estando todo creado por ordenador con animaciones y escenarios en 3D.

Esto no solo supone un ahorro en costes en la etapa de producción, sino que, en el punto que más nos atañe, brinda muchas posibilidades a la sala de montaje, pudiendo crear y modificar multitud de variantes que no se podrían con una grabación de los objetos in situ.

#### **4.11. El sonido**

A pesar de que apenas hemos hecho referencia a él durante todos los puntos anteriores y suele pasar desapercibido, el sonido es otra de las características que definen

---

<sup>11</sup> Se refiere al relanzamiento de una historia presentando una inflexión de la serie

<sup>12</sup> También denominados cicloramas o chroma key. Se trata de un gran telón de fondo extendido en la parte trasera del decorado, normalmente hecho de tela y con un color uniforme. Usado en postproducción para reemplazar el área de su color por otra imagen.

al audiovisual. De hecho, está implícito en su nombre, el audiovisual no llega a serlo sin tener en consideración este parámetro.

Incluso una escena en silencio (o ausencia de sonido), ya juega un papel muy importante, ya sea por el dramatismo que quiera darle el cineasta o cualquier otra significación a su voluntad. Lo que está claro es que el diferente uso del sonido en el montaje cinematográfico puede influir en el espectador según el tratamiento dado.

Cabe clasificar el sonido según su procedencia en los siguientes puntos:

#### **4.11.1 Las voces**

Es una de las premisas principales desde la aparición del cine sonoro y uno de los lastres más importantes del mismo. El cine mudo quería “hablar”, y por ello se valía de cartelas con textos en pantalla para leer el diálogo que se producía en la escena. Con la llegada del sonido se facilitó todo esto. Ahora las voces podían ser escuchadas directamente al presenciar la escena.

Dentro de las diferentes voces que podemos escuchar, diferenciamos las *in*, producidas por los mismos actores que estamos viendo en pantalla (o que están fuera de campo, pero se presuponen que están ahí); mientras que las voces en *off* no se representan directamente en pantalla, sino que provienen de un narrador que no está en escena, de pensamientos del personaje, etc.

#### **4.11.2 Los ruidos y efectos sonoros**

Al igual que las voces, los ruidos y efectos sonoros vienen a representar la realidad, escuchar lo que está pasando en escena. Si un vaso de cristal se cae al suelo rompiéndose, produce un sonido.

Estos sonidos no tienen por qué ser capturados directamente en la escena, es común el hecho de crearlos artificialmente en un estudio. Es más que conocido el efecto de hacer sonar dos mitades de un coco sobre la mesa para interpretar el trote de un caballo.

La diferencia terminológica entre *ruido* y *efectos sonoros* varían dependiendo de los diferentes autores o cineastas. Unos diferencian los ruidos como sonidos no deseados

que entran al micrófono, tratándose de efectos todos los deseados; o lo más común, diferenciar entre los que tienen un origen natural de objetos en la realidad (aunque sean creados artificialmente) y los creados artificialmente que no representan la realidad cotidiana (como el efecto de una nave espacial o el sonido de pistolas láseres) respectivamente.

### **4.11.3 La música**

Quizás el más importante en el montaje cinematográfico por su gran carga emocional, y de las que nos valdremos para transmitir sensaciones en nuestro experimento.

Las bandas sonoras han servido para transmitir determinadas emociones. Tal y como veremos más tarde en las diferentes versiones de montaje del cortometraje, gracias a la música se pueden transmitir dos sensaciones diferentes tratándose de una misma escena.

Si cogiéramos por ejemplo el *Efecto Kuleshov*, del que hemos hablado anteriormente, pero únicamente viéramos el fragmento del actor contraponiendo una música alegre con una triste, produciría diferentes significados en relación a las emociones transmitidas.

Cabe diferenciar entre música diegética y extradiegética. Mientras que la primera forma parte de la escena que estamos presenciando (los personajes la están escuchando), la segunda es un mero acompañamiento para el espectador, un sonido que no está en la realidad del imaginario. Es esta última la que más carga emotiva suele poseer.

### **4.11.4 El silencio**

Como ya he comentado en la introducción de este apartado, la ausencia de sonido también forma parte del mismo, teniendo multitud de significados dependiendo del contexto. El silencio puede representar únicamente la pausa entre el habla de los personajes, representar el silencio de la sala, ayudar al ritmo cinematográfico, etc.

Sin embargo, el silencio debe ser tratado con cuidado al igual que los demás, y no situarlo de forma arbitraria o sin criterio, tal y como afirma el director de cine francés, Robert Bresson: “Lo más hermoso es el silencio, aunque no un silencio cualquiera. Para que tenga intensidad, el silencio debe ser preparado cuidadosamente...” (2015)

En conclusión, el silencio cinematográfico se considera un recurso sonoro que puede resultar incluso más expresivo que las voces, los ruidos, efectos o la música. Y que influye claramente con el ritmo cinematográfico que veíamos con anterioridad.

## 5. MEMORIA DE PRODUCCIÓN

Tras la búsqueda en la diferente bibliografía y webgrafía accesibles y el conocimiento de todos los anteriores apartados teóricos sobre el montaje cinematográfico y la postproducción digital, se intentará demostrar mediante la doble edición de un cortometraje partiendo de los mismos brutos para conseguir una narrativa y una percepción del espectador completamente distinta. El mismo será creado desde cero bajo mi completa dirección, donde me encargaré de todos los apartados exceptuando la interpretación de los personajes.

Para ello, realizaré una memoria de producción que será dividida en tres apartados, para explicar de forma ordenada la preproducción, producción y postproducción de estos cortometrajes.

Cabe destacar en primer lugar la importancia de la fase de preproducción. Aunque a priori este trabajo se centra en la de postproducción, donde se lleva a cabo el montaje del producto, es en la primera etapa donde se desarrolla toda la idea y estructura del mismo.

Como ya he comentado en el marco teórico, el montador profesional se dedica a seguir órdenes del director o guionistas. O en el caso de que sea el mismo que ha construido la historia (especialmente en producciones amateurs, como es el caso que nos incumbe) debe plasmarlo todo en la primera etapa, aunque efectivamente se puedan producir modificaciones en la de postproducción, pero no por ello no debe estar poco trabajada la primera.

Es inviable el hecho de dedicar menos importancia a la preproducción que a la postproducción. Ya que es en la primera donde se forma nuestro producto, tratándose de la última como “la mano de obra” que pone de manifiesto las instrucciones recibidas.

## **5.1. Etapa de preproducción**

En esta etapa analizaré todos los pasos anteriores a la grabación de los diferentes brutos que serán usados con posterioridad para realizar la doble edición. Es quizás, junto a la postproducción, la etapa más larga e importante del proceso por la complejidad del proyecto.

### **5.1.1 Introducción. Fase de ideación**

En primer lugar, y como cimiento para este proyecto, hay que construir una idea, la base de lo que será el resultado final. En este punto únicamente buscaba la idea más general, en la que se plantearan los personajes que debían aparecer y la trama a la que se enfrentarían.

Esto fue uno de los pasos más complicados. No se trata de idear un cortometraje como tal en el que cuentas lo que quieres y ya está, el objetivo de este proyecto es el de idear una doble historia. ¿Cómo puedo hacer que partiendo del mismo material pueda construir dos historias distintas?, es la pregunta que me tenía que hacer en primer lugar.

Efectivamente por mi cabeza pasaron multitud de diferentes ideas, que poco a poco me fui dando cuenta de que no llegaba a ninguna parte para conseguir mi objetivo, dificultándome el doble montaje con posterioridad.

Hay algo de lo que sí me di cuenta rápidamente. Estos cortos no tenían que tener ningún (o casi ningún) tipo de voz. La voz efectivamente tiene una gran carga expresiva, mediante ella transmitimos sentimientos e ideas, algo que sirve como base para representar una idea. Pero al mismo tiempo, la voz entonada de un determinado modo no permite una dualidad de ideas. Es decir, en la vida cotidiana es común el hecho de que una misma frase pueda ser entonada de diferentes maneras para significar cosas distintas. Usando por ejemplo la figura retórica de la ironía, nos permitiría decir una cosa mientras le aportamos un significado contrario. Pero en mi caso, se trataría de la misma tonalidad en ambas versiones, por lo que complicaba mucho el poder idear una doble historia con diálogos de por medio (aunque evidentemente con tiempo y creatividad se podrían hacer verdaderas obras de arte)

Partiendo ya de la no inclusión de diálogos, necesitaba transmitir emociones al espectador en poco tiempo. No podía hacer un cortometraje de veinte minutos en el que presentara a los personajes y dejara tiempo al espectador de empatizar con ellos, debía ser claro y conciso, representar emociones que el espectador esté familiarizado con ellas (no únicamente en la realidad, sino por su trayectoria de visualización cinematográfica).

Teniendo en cuenta esto, un día me surgió la idea que me permitiría desdoblarse su significado a través del montaje y transmitir una clara idea en poco tiempo sin hacer uso de la voz.

Tenía que representar una dualidad de ideas y confrontarla lo máximo posible. ¿Qué hay más dispare entre una historia de amor con un final feliz y un protagonista depresivo que busca dejar este mundo con un trágico final? Tenía que hacer algo así, y trabajé en la siguiente fase para poder hacerlo realidad.

### **5.1.2 Madurando la idea**

Ya contaba con la base de lo que quería contar, pero ¿cómo lo cuento? Recordemos que una misma grabación me tendría que servir para contar ambas historias. ¿Cómo transmito que un personaje esté enamorado y depresivo a la vez?

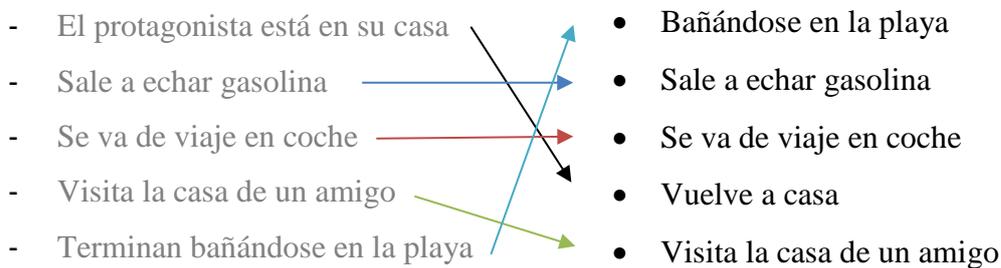
Evidentemente contaría con las diferentes herramientas del montaje para ayudarme a conseguir esto, pero no era una tarea sencilla, tenía que idear una historia que me permitiera mezclar los planos para construir otra.

Contando con esta necesaria mezcla, se me ocurrió el hecho de repetir escenas. Lo explico mejor con un ejemplo:

Tenemos una historia A con un protagonista en la que dividimos por las siguientes escenas (estando cada una de ellas en una localización diferente):

- El protagonista está en su casa
- Sale a echar gasolina
- Se va de viaje en coche
- Visita la casa de un amigo
- Terminan bañándose en la playa

A continuación, intentamos ordenar los planos de esas escenas en nuestra historia B. Podríamos conseguir algo así.



Como vemos, no tenemos demasiada posibilidad de maniobra entre las diferentes escenas, aunque hemos podido realizar una variante (además de otras tantas posibles). Sin embargo, el principal problema es el hecho de contar con una localización diferente en cada una de ellas, por lo que no podríamos mezclar apenas planos por la gran diferencia que poseen (aunque sí nos permitiría por ejemplo realizar un primer plano en la casa del protagonista y usarlo en la casa del amigo si no tenemos ningún rasgo característico de fondo).

Por esta razón vi necesario el hecho de repetir localizaciones entre escenas, esto me permitiría variar planos entre las diferentes escenas y poder determinar el significado de cada uno de ellos mediante su distinta yuxtaposición.

De esta forma, pensé una clara repetición que se lleva de forma cotidiana en casi cualquier trabajador. Representar la rutina (de 3 días en nuestro caso) centrándonos en:



A través de esta rutina, podría llevar a cabo la doble historia, donde las tramas se situaran en el transcurso de la misma. Además, el peso y ritmo de cada escena es muy importante, por lo que ideé esta forma de implementar las tramas:

En la versión de amor con final feliz (en adelante *Versión I* o *VI*) me centraría especialmente en los viajes en coche entre la casa del protagonista y el lugar de trabajo, donde vería a una mujer paseando a su perro de la cual se enamoraría. En la versión de

drama con un triste final (en adelante *Versión 2, V2*), recalcaría el trabajo repetitivo y aburrido que tiene en el trabajo, el peso de cada acción y los buenos recuerdos del pasado.

La chica juega también un papel importante en ambas historias, en la V1 claramente tenía que representar una desconocida de la que se enamoraría nuestro protagonista. Sin embargo, ¿quién es en la V2? Debía transmitir más carga emotiva en esta versión, entonces, ¿por qué no hacer que ya sea su novia? Me pareció muy buena idea y decidí seguir con ella. El cómo conseguir esta diferencia de relación entre los personajes lo veremos con detenimiento en la etapa de postproducción.

De esta forma ya tenía la idea, la doble trama y los personajes que aparecen en ellas.

### 5.1.3 Desarrollo de la preproducción

En este punto ya sabía qué y cómo contarlo. Ahora necesitaba ultimar los detalles de la preproducción, debía dividir (al igual que en el primer ejemplo) las diferentes escenas y puntos de inflexión. Aquí podemos ver un fragmento de uno de los primeros borradores (se adjunta en Anexo 1 este borrador completo)

- Aparece un chico en la cama, levantándose.
- Se toma un café
- Se dirige al trabajo. Planos por la calle
- Se monta en el coche
- De camino ve a una mujer, con un perro (se enamora)
- Llega al trabajo
- Trabaja con el pc
- Piensa en la mujer (vemos los mismos planos de antes de la mujer con efecto pensamiento)

**Fig. 7. Primer borrador**

Como vemos, apenas incluía detalles de cada punto ni estaba dividido por escenas, únicamente trataba de plasmar sobre el papel la historia e imágenes que veía en mi cabeza, tal y como me gustaría que fueran. A pesar de todo, y revisando este material con posterioridad, me doy cuenta de la idea tan sólida que tenía en ese momento, puesto que

los principales puntos de inflexión así como la base de ambas historias apenas han sufrido modificaciones en su estructura (especialmente en la Versión 1).

Destacar que en todo este proceso, además de los diferentes puntos contaba con un apartado de notas donde apuntaba las peculiaridades o ideas que debía de tener en cuenta, algunas de ellas descartadas en la producción final. Se adjunta con el Anexo 3.

El siguiente paso consistía en ser capaz de unir los puntos en ambas versiones. En el borrador anterior ya tenía en cuenta esto, pero necesitaba revisar punto por punto y quedarlo plasmado para que todo encajara correctamente. Para ello, me pareció buena idea numerar los planos de una de las versiones, y construir la siguiente marcando el número del punto al que hacía referencia en la primera versión, conseguí lo siguiente (documento completo en el Anexo 2):

- V1
1. Aparece un chico en la cama, levantándose.
  2. Se toma un café
  3. Se dirige al trabajo. Planos por la calle
  4. Se monta en el coche
  5. De camino ve a una mujer, con un perro (se enamora) (no se detiene)
  6. Llega al trabajo
  7. Trabaja con el pc
  8. Piensa en la mujer (vemos los mismos planos de antes de la mujer con efecto pensamiento)
  9. Vuelve en coche, pasa por el mismo sitio y no está
  10. Llega a casa

**Fig. 8. Segundo borrador con numeración (V1)**

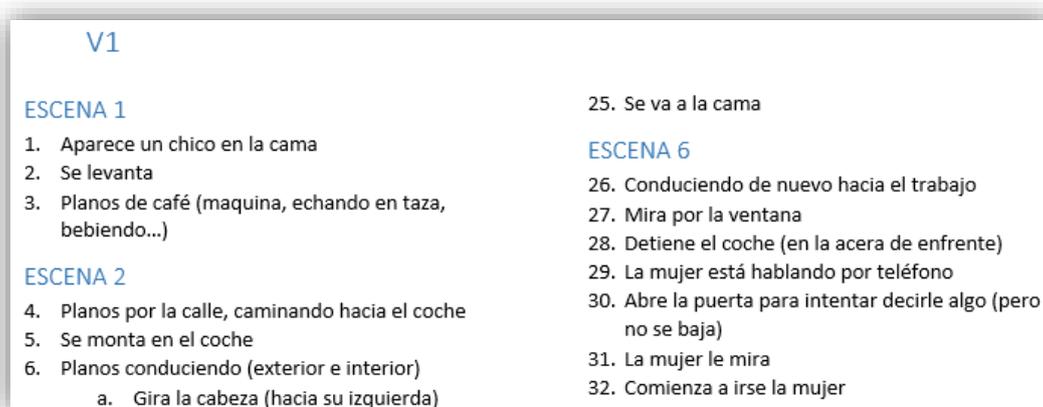
- V2
- Comienza con nuestro protagonista en el trabajo, tecleando, aburrido 7
  - Coge el coche y vuelve a casa 9
  - Se tumba 12
  - se queda mirando al techo, pensativo 14
  - Se levanta, son las 4 de la mañana 13
  - Se pone a hacer zapping, cara pensativo 24
  - Vuelve al trabajo (planos por la calle, acariciando arbustos, más lento, música triste) 3  
26
  - Se sube al coche 4

**Fig. 9. Segundo borrador con numeración (V2)**

Como vemos, la intención principal de organizarlo de este modo era el hecho de plasmar si ambas tramas funcionarían reordenando los mismos puntos (que serían planos o conjunto de planos) y si se podrían llegar a entender presenciándolos individualmente.

Esto es algo que me gustaría recalcar, ya que al presenciar ambas versiones, es común el hecho de que pueda llevar a despiste. Viendo en primer lugar la primera versión, y después la segunda, nuestro subconsciente ya puede saber que la chica es una desconocida de la que el protagonista está enamorado. De esta forma, nos puede resultar más difícil saber en primera instancia que en la segunda versión se trata de la pareja actual del mismo. Esto es algo que tendremos en cuenta en los resultados que veremos con posterioridad.

Bien, una vez que todo encaja perfectamente, hay que detallar más cada uno de los puntos y dividirlos por escenas. Esto no sólo supondría llenar de detalles los cortometrajes y asentar exactamente las ideas, sino que me facilitaría los siguientes pasos para construir un plan de rodaje (documento completo en el Anexo 3)



**Fig. 10. Borrador en Word final (V1)**

V2	
<b>ESCENA 1</b>	
1. Comienza a teclear 15	
2. Plano mirando a la pantalla 11	
3. Vuelve al coche (plano abriendo y cerrando la puerta) 16	
4. Planos exterior e interior conduciendo 17	
<b>ESCENA 2</b>	
5. Se va a la cama 25	
6. Mirando al techo, pensativo 42	
7. Se despierta (abre los ojos en la cama, es de noche). Gira la cabeza. 40	
<b>ESCENA 5</b>	
	22. Llegando a casa en el coche 19
	23. Zapping en el sofá 23
	24. Aparece un chico en la cama 1
	25. Se levanta 2
	26. Planos de café (maquina, echando en taza, bebiendo...) 3
<b>ESCENA 6</b>	
	27. Planos por la calle, caminando hacia el coche 4
	28. Conduciendo de nuevo hacia el trabajo 26

**Fig. 11. Borrador en Word final (V2)**

Al igual que en el borrador anterior, usé la misma metodología para la unión entre los mismos puntos, numerar los de la V1 e incluir estas referencias en los de la V2.

En esta ocasión, dejé este tipo de borrador como el definitivo. A raíz de este construiría el siguiente para poder organizarlo mejor y que me sirviera como plan de rodaje, pero especialmente se trataba de determinar un número de referencia a cada plano. Es decir, hasta este punto la numeración se basaba en el orden de la primera versión, haciendo referencia a ellas en cada punto de la segunda. Sin embargo, este método tenía un grave problema. Si en un momento decidía cambiar, insertar o eliminar un punto, todos los posteriores cambiarían de forma automática, pero en la segunda versión tendría que cambiar todos ellos manualmente, algo que me complicaba muchísimo el trabajo.

Por esta razón, a partir de aquí y en el traspaso de la información a la hoja de cálculo del siguiente punto, decidí mantener la numeración de este último borrador definitivo. En otras palabras, la numeración de los puntos de la Versión 1 no iba a sufrir modificaciones. Si quería cambiar el plano 38 de la primera versión e insertarlo entre el 2 y el 3, la numeración de la misma quedaría de la siguiente forma: “1, 2, 38, 3, 4...”

Con esta premisa, pasé toda la información a la hoja de cálculo siguiente (completa en el Anexo 4)

	C	N1	N2	SV1	SV2	D / N	INT / EXT	LOC	ACT	P	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
2	1	1	28	1	6	D	INT	Casa	Adri	PM	Aparece un chico en la cama	
3	2	2	29	1	6	D	INT	Casa	Adri	PM	Chico levantándose de la cama	
4	3	3	30	1	6	D	INT	Casa	Adri	PP	Desayuno, café	Maquina, echando en taza, bebiendo...
5	4	4	12	2	3	D	EXT	Calle Casa	Adri	PM/G	Camina hacia al coche	Va hacia el trabajo. Grabar distintos puntos de vista
6	5	5	4	2	1	D	EXT	Calle Casa	Adri	PM	Se monta en el coche	
7	6	6	19	2	3	D	EXT	Calle	Adri	X	Planos conduciendo	INT coche
8	6,1	7	25	2	5	D	EXT	Parque	Adri	PP	Gira la cabeza en coche	Hacia su izquierda
9	7	8	15	2	3	D	EXT	Parque	Cati	PG/M	Mujer paseando el perro	Varios planos

**Fig. 12. Tabla de producción**

Dividiendo la tabla en las siguientes columnas:

- C: Código del plano.
- N1 y N2: Orden de los planos en la V1 y V2 respectivamente.
- SV1 y SV2: Secuencia (o escena) de la V1 y V2 respectivamente.
- D/N: Día o Noche.
- INT/EXT: Si se trata de grabación en interior o exterior
- LOC: Localización.
- ACT: Actores que aparecen.

Como vemos, el código del plano (o conjunto de planos) son casi iguales al orden de la V1, pero me servía para que fueran los códigos definitivos para identificar cada uno de ellos. Además, incluía detalles sobre la localización, los actores que participaban, así como la descripción y observaciones a tener en cuenta. Aquí se dejaba plasmado todo lo necesario para realizar la etapa de producción.

Con la ayuda de esta tabla podría hacer cualquier tipo de modificación sin causar ningún tipo de problema, especialmente en la organización.

Otro motivo por el que decidí realizarlo así fue con proyección a la siguiente etapa. La tabla está configurada (tal y como podemos ver en la primera fila) con diferentes filtros. Esto me permite, entre otras cosas, organizar el orden de los planos de menor a mayor, para hacer más sencilla su visualización, o filtrar los planos para que sólo aparezcan los de un determinado personaje, o una determinada localización.

#### 5.1.4 Últimos detalles

En este punto ya tenemos los dos cortos planeados, divididos por planos y escenas y determinadas las localizaciones, momento del día y actores que participan en cada uno

de ellos. Lo único que falta es efectivamente esto último, ¿quiénes darán vida a los personajes?

Dado que se trata de un proyecto amateur no remunerado, evidentemente no iban a ser actores profesionales ni contratados de ningún tipo, así que la única solución era preguntar a gente de confianza, de mi círculo de amigos.

En el perfil de los personajes no se buscaba nada concreto salvo que encajara en ambas versiones. El protagonista debía ser un hombre con edad de trabajar y conducir, y la mujer simplemente tendría que encajar como posible novia del mismo, más o menos de la misma edad.

Al no requerir demasiados requisitos, pensé directamente en Adrián López. No es actor ni está relacionado profesionalmente con el audiovisual, pero ya hemos realizado juntos varios proyectos de este tipo y conozco de primera mano que se desenvuelve bien en este ámbito. En cuanto a la actriz, estaba claro, su novia real, Catalina Gómez. Sabemos que el beso (finalmente descartado) podría complicar la tarea del rodaje si se tratasen de dos amigos o desconocidos, así que, ¿por qué no aprovechar la unión que ya tienen ambos?

En cuanto a las localizaciones, tampoco contábamos con un set para construir nuestros escenarios, sino que tendríamos que aprovechar los lugares en los que podríamos grabar, tratándose de una combinación de dos casas y una zona tranquila con un parque en la que pudiéramos grabar sin demasiadas preocupaciones de tráfico o curiosos.

Así, las localizaciones quedaban divididas de la siguiente forma:

<b>Localización</b>	<b>Lugar de rodaje</b>
Casa	Casa 1 (a excepción de los planos de “zapping” que sería en Casa 2)
Trabajo, salón casa	Casa 2
Calle Casa	Puerta Casa 2
Parque	Parque

Uno de los principales “problemas” que tuvimos con las localizaciones fue el del trabajo. Quería que fuera un lugar que si no era real, al menos pudiera dar la sensación de

tratarse de un lugar de oficinas. Pensamos en rodar en el micro espacio de creación joven de Guareña, en el que cuentan con una zona de ordenadores que parece una oficina.

Sin embargo, fuimos incapaz de rodar por permanecer cerrado en vacaciones, y no podíamos esperar muchos más días, no sólo por querer tener tiempo para, entre otras cosas, la edición; sino que Adri se iba a Polonia en los próximos días.

La solución que planteamos fue crear en una sala una “oficina”. Usamos de fondo una estantería y montamos un ordenador en un escritorio con dos pantallas. No conseguimos exactamente una oficina como tal pero estoy contento con el resultado.

Así pues, con todo el plan de rodaje, localizaciones y actores listos, podríamos empezar la etapa de producción.

## 5.2. Etapa de producción

Como he comentado a principios de este punto, tras la etapa de preproducción tan cuidada, la de producción tan sólo se trataría de “seguir órdenes”.

La grabación se realizó con una cámara réflex **Canon 600D**, con un objetivo 18-55 mm en su mayor parte, usando un 75-300 en algunos casos. Para la captación se usó un micrófono supercardioides, **Rode Videomic Pro Rycote**, acoplado directamente a la cámara principalmente.

Dividimos el rodaje en **dos días**, en uno de ellos sólo contaba con Adri, el protagonista, para rodar, por lo que gracias a la tabla filtré los planos en los que sólo aparecía él y los ordené por localización.

Comenzamos rodando en la casa, donde tenían lugar todos los planos de la cama y el desayuno. Uno de los principales problemas fue la poca luz con la que contábamos en la habitación, aunque se trataba de escenas que en su mayoría son de noche, lo lógico

hubiera sido utilizar un foco con luz dura<sup>13</sup> que pasara a través de alguna superficie para marcar la luz de la luna pasando por la ventana. Pero fuimos incapaz de hacernos con un foco de este calibre.

A continuación nos dirigimos al recinto ferial de Guareña para rodar las escenas de interior en el coche. Elegimos este lugar por tratarse de un recinto donde no había casi ningún tipo de actividad, con carreteras anchas y asfaltadas que permitían conducir con mayor seguridad.

A pesar de que realmente la cámara no suponía ningún tipo de problema en cuanto a la visión del conductor, no queríamos correr ningún peligro. Además, la conducción fue muy lenta, aunque en cámara pueda dar diferente sensación.

Para la sujeción de la cámara en estos planos se usó un trípode básico cerrado, a modo de “mini-grúa” para llegar a sitios a los que sería complicado llegar sujetando la cámara de forma normal. Una de las ventajas de usar cámaras réflex es su tamaño, consiguiendo una calidad muy similar a las de vídeo pero con un tamaño reducido. En particular la 600D cuenta además con una pantalla móvil, facilitando la tarea de ver el plano desde el lateral o desde cualquier otro lugar que no sería posible sin un tipo de pantalla así.

El segundo día intentamos grabar todo lo restante, y no nos supuso demasiados problemas. Empezamos la jornada grabando todos los planos de exteriores en el parque para aprovechar la buena temperatura. Lo único que hay que destacar aquí es el hecho de grabar con un perro, que no siempre se comporta como nos gustaría y retrasa el rodaje, pero conseguimos terminar esos planos sin demasiadas complicaciones.

A continuación nos dirigimos a una de las viviendas para rodar los planos del trabajo. Como he comentado anteriormente, tuvimos que montar un estudio improvisado con un ordenador para intentar dar la sensación de lugar de trabajo.

Y por último en la etapa de grabación, dejamos los pequeños planos con localizaciones especiales, refiriéndome especialmente a los de los recuerdos o flashbacks.

---

<sup>13</sup> Es el tipo de luz que proyecta una transición suave entre la parte iluminada y la parte oscura del objeto.

El plano del restaurante, por ejemplo, aprovechamos la comida de fin de rodaje para grabarlo.

Un punto a destacar son los planos que debían grabarse en lugares indeterminados, como por ejemplo, cuando el protagonista sostiene el móvil en primer plano con el contacto de Amanda. Este tipo de planos se montarían de tal forma que en cada versión apareciera en un lugar distinto, en una de las versiones se mostraría en el coche y en la otra en el trabajo. Por esta razón no podríamos mostrar nada determinado de fondo en el plano para que pudiera encajar bien en ambas versiones.

### 5.2.1 El script

Algo importante que había que tener en cuenta durante toda esta etapa era, al igual que en la de preproducción, ayudar a la organización y facilitar el trabajo a la/s siguiente/s etapa/s.

El script o informe de producción era necesario para la organización de los diferentes archivos generados en el rodaje. Aprovechando la tabla creada anteriormente, fue impresa para ir apuntando el número de archivo único que genera la cámara con cada clip. Así, cada vez que se grababa un determinado plano se apuntaba su número correspondiente de todos los planos rodados, y más tarde se elegirían las tomas buenas, quedando algo como lo siguiente (completa en el Anexo 4).

ACT	P	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES	Archivos	Tomas elegidas
asa	Adri	PM	Aparece un chico en la cama	174 - 178	175, 178, 176
asa	Adri	PM	Chico levantándose de la cama	179 - 180	180
asa	Adri	PP	Desayuno, café	194 - 207	196, 197, 200, 207
e Casa	Adri	PM/G	Camina hacia al coche	289 - 290, 291, 293	289, 290, 291, 293
e Casa	Adri	PM	Se monta en el coche	286 - 293	287, 286
alle	Adri	X	Planos conduciendo	210 - 223, 228	213, 223

Fig. 13. Tabla con la numeración de tomas para cada punto

Tras tener todos los brutos grabados y seleccionados, concluimos la etapa de producción para dar paso a la última.

## 5.3. Etapa de postproducción

Llegó la hora de la etapa final, donde intentaremos cumplir la doble significación haciendo realidad ambas versiones.

Para esta etapa se ha usado toda la suite de Adobe CC 2106 necesaria. Centrándonos principalmente en Premiere Pro, aunque también ha sido necesario el uso de Audition para las correcciones de sonido y música; y After Effects para crear unos títulos más estéticos.

### 5.3.1 El primer montaje

Ya contamos con todos los brutos perfectamente organizado por planos (o bloque de planos) y divididos en escenas, por lo que la primera tarea es sencilla, montar un “churro<sup>14</sup>” con los planos tal cual dice el guion.

La intención de hacer esto tenía dos objetivos. En primer lugar comprobar que todos los planos estaban grabados correctamente, de lo contrario habría que convocar una nueva grabación para solucionar los problemas, sin embargo no fue necesario; y posteriormente ver si se cumplía a priori el doble significado de la historia, y buscar igualmente posibles fallos de la producción que provocaran errores con el contexto de alguna de las versiones. En este último caso sí fue necesario grabar de nuevo el plano del móvil al que hacía referencia anteriormente.

El primer paso fue crear el proyecto de Adobe Premiere, y a continuación importar todos los brutos. En mi caso lo que hice fue importar todas las tomas seleccionadas y dejar las no seleccionadas en una carpeta aparte dentro del proyecto, por si me resultaban necesarias en algún momento para la edición.

Tras esto, comencé a montar este churro en ambas versiones. Se trataba únicamente de seguir el guion e ir poniendo los planos uno tras otro, con la duración que

---

<sup>14</sup> En el audiovisual, se le llama “churro” al montaje que se hace con diferentes unidades audiovisuales, normalmente sin prestar atención a la calidad. Suele ser un paso previo para destacar alguna característica como la duración de todos los clips. En nuestro caso, para comprobar que la estructura es la deseada.

el propio plano determinara. No buscaba nada estético, sino una base sobre la que trabajar y comprobar lo anteriormente mencionado. El ritmo de cada versión vendría determinado por la música, lo que provocaría numerosos cambios en el montaje.

### 5.3.2 La banda sonora

Si algo estaba claro desde el principio es que la música iba a jugar un papel importante. Como ya comentaba en el marco teórico, la **música** es una de las **herramientas del montaje más emotiva**, y dado que en estos cortos la voz no iba a estar presente para poder narrar la historia, la música serviría para transmitir las emociones deseadas y plantear el significado y ritmo a cada versión.

Para realizar la búsqueda de las bandas sonoras usé en primer lugar una galería en la que voy guardando música desde hace varios años que podría usar en algún momento para algún proyecto de este calibre. Sin embargo, sólo pude rescatar una, quería una banda sonora muy concreta, y no me encajaba ninguna en lo que quería. Por lo tanto, realicé una búsqueda en la plataforma *audionetwork*, que cuenta con una amplia galería dividida en numerosas categorías para mayor facilidad. Además, cada canción tiene diferentes versiones, para elegir por ejemplo una instrumental, con voz, con un final suave, sin un determinado instrumento, etc.

La búsqueda de esta música no fue una tarea sencilla, como digo, iba a jugar un papel muy importante, y no podría seleccionarla a la ligera. Además, esta plataforma tan sólo te permite descargar 10 sintonías de forma gratuita, por lo que quería estar seguro de cuales iba a utilizar.

La dualidad con la que enfrentar a ambas versiones estaba clara, dividiéndolo en estos puntos a tener en cuenta para la búsqueda:

- V1:
  - Comenzar con música alegre, ritmo ligero.
  - Momento en el que el protagonista se enamora de la chica, música de fantasía.
  - Pensamientos, con ritmo moderado.
  - Una difícil decisión, angustia.
  - Terminar con un momento de felicidad

- V2:
  - En general, tono de la música triste.
  - Empezar con cierto ritmo
  - Tristeza, ritmo lento.
  - Terminar con ritmo lento que desencadene en un auge dramático

Siguiendo esto, las canciones resultantes usadas fueron las que detallo a continuación. Todas sacadas de la biblioteca de *audionetwork*, a excepción de dos de ellas en las que detallo el artista. Estas canciones tuvieron que ser adaptadas con algunos cortes para hacer coincidir la melodía con la acción dramática (por supuesto, todos ellos enmascarados de la mejor forma posible para que cada canción pareciera no tenerlos):

- V1:
  - Santa Mónica Pier – Jpelirrojo (1 fragmento)
  - Leave it all begin (2 fragmentos)
  - Feather Light (1 fragmento)
  - I Won't Wait (4 fragmentos) (1 sin voz, 3 con voz)
- V2:
  - Walk of Shame (3 fragmentos)
  - Away (1 fragmento)
  - For Ever 3 – Milagros (3 fragmentos)

#### - **Los efectos de sonido**

Todo esto es en cuanto la música, pero no es lo único que escucharemos, al menos en la segunda versión. Los efectos de sonidos, así como todo el sonido ambiente también serán usados para la construcción de estos cortos.

En el caso de la primera versión, he decidido prescindir totalmente de ellos, dándole todo el protagonismo a la música. Es una historia de amor, las acciones “no tienen peso” ¿para qué hacer que suene el teclado al escribir? Debemos centrarnos en los pensamientos, el protagonista sólo piensa en la mujer, no en el mundo que le rodea, está

abstraído del contexto, por esa razón, se prescinde totalmente de los efectos de sonido y sonido ambiente.

Sin embargo, en el caso de la segunda versión es todo lo contrario. Sí, es cierto que también se le da importancia a los pensamientos del protagonista, y sí, hay música durante todo el corto por lo ya mencionado anteriormente. Pero en esta ocasión, las acciones le “pesan” al protagonista. Con el mismo ejemplo del teclado, aquí la acción es una más que tiene que realizar en su vida, una acción que el protagonista no está a gusto con ella, le “cuesta” teclear. Por esta razón, veo necesario acentuar estos sonidos. Al contrario que en la versión anterior, el contexto cae sobre la vida del protagonista.

Añadir además, que el sonido aquí completa el final de la historia, en la que escuchamos el sonido de un coche teniendo un accidente y una mujer gritar. En ese instante la pantalla está en negro, por lo que el sonido es el único medio por el que generar diferentes imágenes en el espectador.

Todos los posibles significados que se le puedan dar a ambas versiones los veremos con detalles en los resultados.

### **5.3.3 Completando el montaje. El Ritmo.**

De esta forma, ya tenemos la música elegida, por lo que podemos continuar con la base que realizamos anteriormente y ajustarlo a la misma.

Para una mayor organización en esta etapa y facilidad a la hora de trabajar, decidí organizar los diferentes clips de vídeo por colores en relación a la localización. Por ejemplo, para las escenas de conducción se usó el color naranja, y para las del parque, verdes. En el Anexo 5 adjunto dos capturas del proyecto de Premiere resultante de ambas versiones.

Efectivamente, la música influye sustancialmente en el montaje. No valdría el hecho de coger el montaje realizado anteriormente y ponerle la música deseada sin tocar ningún plano. La música también marca el ritmo, hay que adaptarla junto con el vídeo para que coincida con escenas, planos, cortes...

Por esta razón, tampoco se puede colocar toda la música y adaptar los planos a ella, cabe la posibilidad de que la canción sea demasiado larga o demasiado corta y no

tengamos suficientes planos o tengamos que meter más necesariamente para la comprensión de la historia. Por lo que realmente hay que ir jugando con ambas partes hasta conseguir el balance deseado.

Siguiendo esta premisa, coloqué todas las canciones sobre la línea de tiempo e hice una primera adaptación, cortando las que eran demasiado largas y repitiendo estrofas de las que eran demasiado cortas. También tenía que aislar el final de la canción en los casos en los que quería que finalizara claramente para comenzar la siguiente. O la última canción de la primera versión, donde decidí combinar dos adaptaciones de la misma, comenzar sin ningún tipo de voz para añadirla posteriormente para una mayor carga dramática.

A continuación fui ordenando los planos, especialmente en su duración y en los cortes de los mismos. Por ejemplo, en la primera escena de la primera versión vemos al protagonista levantándose en la cama. Esta es la parte más “feliz” del corto, cuando la cabeza del protagonista está libre, aún no piensa en la mujer, por lo que el ritmo es elevado y con los cortes de la escena y los momentos a cámara rápida le damos ese ritmo a la misma.

La duración de los planos como he dicho, viene determinada por la música y el ritmo, y a su vez por la sensación que se quiera transmitir. Los planos más rápidos dan esa sensación de dinamismo, buenas emociones. Mientras que los planos más largos, lentos y pausados evocan tristeza, angustia.

En el caso de la segunda versión, tras tener todos los planos, tendría que corregir el sonido ambiente y los efectos de sonidos, para que estuvieran normalizados<sup>15</sup>, tuvieran una correcta entrada y salida y estuvieran perfectamente acordes con la imagen.

#### - **Transiciones entre planos**

Algo que también explicamos en el marco teórico fue como las transiciones juegan un importante papel en la relación entre dos planos.

---

<sup>15</sup> Consiste en estandarizar los diferentes niveles de intensidad de los audios para conseguir un nivel igualitario entre todos ellos, para que ninguno esté demasiado alto ni demasiado bajo de forma no intencionada.

Como en la mayor parte de la cinematografía, en estos cortometrajes también predomina el corte como transición entre planos. Recordemos que es la transición más neutra de todas, la que intenta pasar desapercibida para el espectador.

Pero sin tener en cuenta el corte, estas son las usadas y más significativas en nuestro proyecto:

- **Fundido a negro:** Usado para separar distintas escenas.
- **Fundido a blanco:** Es quizás el más significativo en ambas versiones, dando dos significados dependiendo del contexto y la velocidad de la transición. En primer lugar, es usado para transmitir los pensamientos del protagonista, por ejemplo cuando está pensando en la mujer desde el trabajo, este fundido nos “sumerge” a sus pensamientos; al contrario, de una forma mucho más rápida como si de un flash se tratara, es usado en la segunda versión a modo de flashbacks, aunque por supuesto no deja de significar igualmente los pensamientos del protagonistas de viejos momentos que pasó con la chica.
- **Fundido encadenado:** este encabalgamiento de planos es usado principalmente en la primera versión, cuando el protagonista ve por primera vez a la chica. A pesar de que podría haber sido un corte, al ser la mirada la que une ambos planos, vi más conveniente usar una transición suave por el hecho de amor a primera vista, además de producir el mismo fundido encadenado la música de fondo.

#### 5.3.4 Reencuadrando en montaje

Otro punto con el que se puede jugar en el montaje es el hecho de reencuadrar planos. Evidentemente esto no suele darse en el montaje profesional, donde cada plano ha sido estudiado con detenimiento para grabarlo exactamente como se quiere en la etapa de producción.

Sin embargo, en este trabajo se intenta demostrar que los cambios en el montaje cambia la percepción del film, y en nuestro caso lo usaremos para demostrar que un encuadre cambia el significado del plano.

En la primera versión, el protagonista se enamora de una chica con la que no tiene ninguna relación, pero en la segunda, esta chica puede estar sin problemas en casa del protagonista. ¿Cómo puedo mostrar ambas versiones con un mismo plano? Reencuadrando.



Fig. 14. Ejemplo de reencuadre de un mismo plano

En la grabación, se realizó un plano general de los dos personajes sentados en el sofá viendo la televisión, este plano (recuadro azul) sería usado tal cual en la segunda versión, donde ambos ven la tele. Sin embargo, en la primera se realiza un reencuadre aumentando el tamaño del plano, mostrando únicamente al protagonista realizando la acción, y como en ningún momento hemos visto a la chica sentada ahí, no sabemos que está fuera de campo (es decir, no presuponemos de su existencia en ese lugar).

Esto sin embargo tiene un problema, que es una de las principales razones por la que no es una práctica común. Al aumentar el tamaño del plano, se pierde mucha calidad y la resolución del plano disminuye. En nuestro caso se captó a una resolución superior a la del clip final, para intentar compensar lo máximo posible este problema.

En cuanto al montaje como tal, poco más hay que comentar. Colocados todos los planos, ajustado el sonido al completo y comprobado que la idea original sigue funcionando, podemos pasar al siguiente punto.

### 5.3.5 Corrección de color y etalonaje

Llegó la hora de ajustar la imagen. En este punto no tocaremos nada en cuanto a la duración y orden de los planos o sonido. Sino que nos centraremos en dar un look correcto y deseado a la imagen.

Para ello usaré la interfaz de Lumetri (Fig. 15) que posee el propio Premiere, ya que nos permite realizar ambas herramientas. La metodología es sencilla, para el caso de la corrección de color la realicé en su mayoría ajustando los parámetros de forma individual plano por plano, mientras que para el etalonaje crearé varias capas de ajustes por encima de los planos con los parámetros deseados, para darle una uniformidad a todos ellos.

Como ya comenté en el marco teórico, la corrección de color busca que el plano se vea bien, ajustándolo a los demás que lo rodean, ya que al grabar con una única cámara y en un tiempo distinto, hacen que los parámetros de la grabación (como el diafragma, ISO, velocidad de obturación, balance de blancos, etc.) no sean iguales en cada una de las tomas.

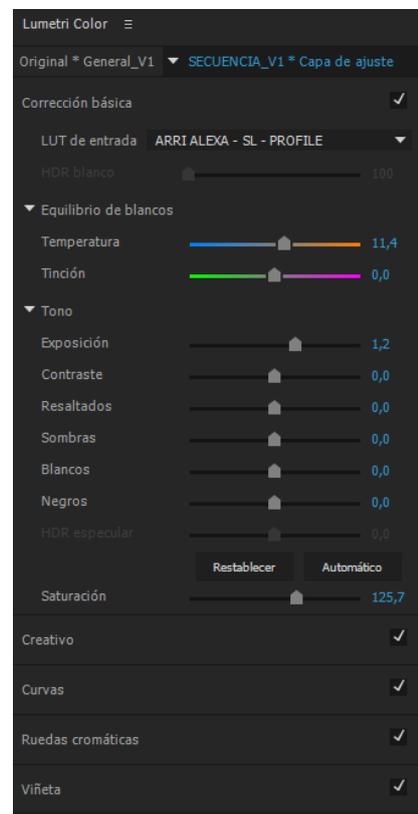


Fig. 15. Interfaz Lumetri Premiere



Fig. 16. Aplicación de corrección de color de un plano

En esta corrección, como vemos en el plano anterior (con la corrección de la primera versión), se trataba principalmente de corregir el nivel de luz, por una parte para conseguir la igualdad entre los planos que lo rodean, y por otra para que se vea de la forma deseada. Para la primera versión, el plano original estaba demasiado oscuro.

Por lo que en este proceso los parámetros que modifiqué principalmente fueron los de exposición, contraste y saturación de la imagen. En el Anexo 6 que se adjunta se pueden ver varios ejemplos de planos tanto de la corrección de color como del etalonaje de ambas versiones.

Evidentemente no todos los planos necesitaban esta corrección, ya que en la grabación se intentó capturar todo de la forma más igualitaria y neutra posible, para poder jugar después en el proceso de etalonaje.

Con el etalonaje, como ya he comentado, se trata de buscar el look deseado. Y uno de los puntos clave junto al montaje para expresar sentimientos al espectador por medio de la imagen, por lo que tiene una gran importancia en este trabajo.

Dada la dualidad entre ambas versiones, con una trama feliz y otra triste enfrentadas, hay un claro ejemplo en el estilo visual. Para la primera, se buscan colores brillantes, vivos, resaltados, alto contraste y saturación; en cambio, para la segunda versión se busca todo lo contrario, colores apagados, tonos grisáceos y oscuros, baja saturación.



**Fig. 17. Diferencias entre el plano original y el etalonaje de ambas versiones**

En la imagen anterior podemos ver la diferencia entre ambas versiones de un mismo plano con el etalonaje aplicado. En primer lugar vemos el plano tal cual fue

captado, en el centro como aparece en la primera versión, y al final como aparece en la segunda.

Para realizar el etalonaje, en primer lugar hice uso de **LUTs** (proveniente de las siglas de “Look Up Table”) se trata de una tabla de colores que modifican los de entrada (como fue captado por la cámara) para conseguir una salida diferente (como lo vemos en pantalla). Esta herramienta es la base de la cinematografía, dando un acabado diferente a cada película dependiendo el tipo de LUT usado.

En nuestro caso, y tras probar diferentes alternativas se usaron los siguientes:

- ARRI ALEXA – SL – PROFILE para la Versión 1.
- CANON 7D UEX – SL – PROFILE para la Versión 2.

Estos LUTs ya traían unos valores de color bastante similares a lo buscado para cada una de las versiones. Sin embargo, necesitaba retocar algunos parámetros más.

- Para la **primera versión** se aumentó la temperatura de color 11,4 puntos para hacer más cálida la imagen. La exposición subió 1,2 puntos para hacer la imagen ligeramente más clara y finalmente la saturación se determinó en el 125,7% respecto al original.
- En la **segunda versión** la temperatura de color bajó 10 puntos, resultando una imagen más fría. Los blancos aumentaron 52,9 puntos y los negros se oscurecieron 22,9 puntos para contrarrestar el LUT ya que dejaba la imagen demasiado gris. La saturación se redujo hasta el 92,9%

Todo esto en cuanto al tono de la imagen general, pero ambas versiones cuentan con algunas modificaciones.

- En ambas versiones, los planos en los que el protagonista aparece en la cama tienen LUTs y parámetros configurados de forma distinta para conseguir el **efecto noche** (la tan conocida noche americana). En las dos versiones se usó el LUT creativo “BLUE DAY4NITE”, configurado de forma predeterminada para este fin, pero en cada versión se realizaron algunas modificaciones más.
  - o En la primera la intensidad se situó en un 81,4% y se dejaron los demás ajustes.

- En cambio, en la versión 2 la intensidad se dejó al 100%, pero se redujo el contraste en un 100% y los negros en un 22,9%



**Fig. 18. Diferencia entre plano original y con el etalonaje de noche aplicado**

- En cuanto a los flashbacks y planos de “pensamientos”:
- El primer flashback de la primera versión se trata del pensamiento del protagonista mientras está en el trabajo (Fig. 19), por ello, la opacidad se redujo en un 25% sobre un fondo blanco. Se añadió una viñeta blanca y un efecto de luz. El contraste se redujo en un 100%, los resaltados aumentaron 100 puntos y los blancos 15,7.



**Fig. 19. Plano con todos los efectos aplicados para simular los recuerdos**

- Los que vemos en la misma versión mientras el protagonista habla por teléfono, cuenta con la misma viñeta, una exposición al 0,8, contraste reducido en un 100%, resaltados aumentados 100% y blancos a 15,7 puntos.

- En la segunda versión, se produce también una corrección de color tridimensional con los parámetros que vemos a continuación. Cambiando el color de las sombras y medios tonos hacia un azul y los resaltados hacia un rosa, además de aclarar la imagen gracias a los niveles de entrada.



**Fig. 20. Ajustes de los flashbacks de la segunda versión**

Así, y tras añadirle las respectivas caretas de los títulos de entrada y los créditos finales, damos como finalizado la producción de estos cortometrajes.

## 6. RESULTADOS

Llegó la hora de conocer los resultados de este experimento, y al igual que con el Efecto Kuleshov, me pareció una buena idea el hecho de mostrar ambos cortometrajes a conocidos y realizarles una serie de preguntas sobre los mismos.

Creo que el hecho de ver las dos versiones de forma seguida puede influir entre sí. Por esta razón, decidí que entre todos los espectadores que me ayudaron a concluir estos resultados, debía mostrar a una mitad el primer cortometraje y que me dieran su visión del mismo, y a la otra mitad el segundo, para estar seguros de que los resultados no se veían influidos.

Como ya había comentado, los cortometrajes no tenían un claro significado concreto, se intentaba buscar una cierta abstracción, no dejar todo claro a través de las imágenes, para que fuera el montaje el que le aportara mayor significado, así tendría un abanico de resultados con distintas posibilidades para llegar a conocer si efectivamente el montaje influye significativamente en la percepción del espectador.

Además, me pareció que no debía contarles nada acerca de la doble edición con los mismos brutos ni que se trataba de ningún tipo de experimento. La única premisa para saber si querían colaborar era que me dieran su opinión sobre un cortometraje respondiendo a las preguntas planteadas, ni más ni menos. Así conseguiría que su atención se centrara completamente en el cortometraje, y no que rondara por sus cabezas cuestiones como “¿Cómo habrá montado la otra versión con este material?”

Los encuestados tenían que responder a las siguientes cuestiones clave:

- ¿Qué emociones y sentimientos le evoca?
- ¿Qué nos cuenta la trama?
- ¿Qué relación existe entre el protagonista y la chica?
- ¿Qué sucede al final?
- (opcional) Opinión personal.

De esta forma conoceríamos tanto los sentimientos que le evoca como el significado concreto que le atribuye al cortometraje. A pesar de esto, no se trataba de responder a las cuestiones, si no que mantenía una conversación sobre el mismo, para

indagar más sobre algunos aspectos y el porqué. Por ejemplo, si me decían que la relación entre ambos personajes es que eran pareja, yo les preguntaba por qué piensan eso, qué les ha llevado a sacar esa conclusión. Todo ello claro está sin yo ofrecer ningún tipo de opinión personal para no influir en sus pensamientos.

Analizaremos así las dos diferentes versiones:

## **6.1. Versión 1**

En primer lugar, repasaré el significado que personalmente buscaba con la idea original, para confrontarlo con los resultados obtenidos.

En esta ocasión la idea principal era el amor como sentimiento del protagonista. De camino al trabajo, ve a una chica de la que se enamora y no deja de pensar en ella, hasta que finalmente consigue su número, habla con ella para comentarle que no se atrevió a decirle nada la última vez que pasó por allí pero que le gustaría hacerlo. Al día siguiente, la chica se da cuenta de que el protagonista está en el coche, sale a correr para hablarle y empiezan una relación de la que vemos momentos de los próximos días para conocer que han empezado a salir juntos.

En cuanto a los resultados, tenemos una idea principal clara y común entre todos los encuestados. El cortometraje trata sobre el amor del protagonista con la chica, y la versión que cada uno ha dado sobre la trama y el final no se distancia apenas de la idea original. Por lo que vamos a detallar algunos significados concretos del porqué les ha transmitido esa idea.

El punto clave está claro, el protagonista se enamora de la mujer. El motivo por el que se transmite esto es por varias razones: En primer lugar, cuando vemos a la chica por primera vez la música cambia a un tono mucho más lento y pausado, con una melodía que nos llama al tema amoroso, además la transición en estos planos es un fundido encadenado, para darle más pausa al momento; Por otra parte, el momento crucial es cuando en el trabajo deja de teclear y vemos un flashback de la mujer, lo que nos viene a decir que no se la puede quitar de la cabeza y está todo el día pensando en ella.

A la hora de realizar la primera llamada el protagonista, los espectadores no saben a priori con quién está hablando, pero al ver el siguiente plano en el que está recibiendo

un contacto con el nombre de “Amanda” entienden que ha hablado con algún conocido el cual conoce a la chica y le ha dado su número para poder hablar con ella.

El siguiente punto lo encontramos al día siguiente, cuando hace el amago de bajarse, que tampoco ha supuesto ningún problema a la hora de su comprensión. El chico quiere hablar con ella, pero no se atreve por alguna razón. Aquí, al ver que la chica parece que se va antes de que el protagonista cierre la puerta, algunos opinan que no le ha dicho nada porque justo se iba y ya era demasiado tarde; otros en cambio, lo entienden como que ha estado demasiado tiempo pensándolo y no se ha atrevido. A continuación, todos coinciden en que está enfadado por no haber podido hablar con ella.

La siguiente llamada está clara, vemos el móvil con el contacto de Amanda antes de realizar la llamada, por lo que sabemos con quién está hablando, aunque no sepamos qué le dice exactamente. A pesar de esto, y al ver dos flashbacks (uno del protagonista cuando quería bajar a hablar con ella y otro de la chica en el parque) se da a entender que le está explicando lo que ha ocurrido.

La siguiente escena clave es el momento en el que se despierta a las 4:00 de la mañana y no puede concebir el sueño. En esta versión no supone un punto importante para su propia trama, pero sí lo hace por la diferencia sustancial de todo el cortometraje general, especialmente en la segunda versión. La idea que los espectadores sacan de este punto es que la noche del día en que ha hablado con la mujer no puede dormir, ya sea por la emoción de haber podido hablar con ella por teléfono o porque está nervioso de su posible encuentro del día siguiente. Pero sin contar con esto, el protagonista duerme bien. Veremos más detalles de este punto en la siguiente versión.

Por último, el final no deja lugar a dudas. Todos coinciden en que tras hablar, empiezan a conocerse y hacer planes juntos hasta que comienzan a tener una relación.

## **6.2. Versión 2**

Esta versión trata de buscar la incomodidad, tristeza, agobio. La sinopsis de la idea original era la siguiente: El protagonista, cansado de una vida monótona y sin objetivos en la vida más que el de pasar la mayor parte del día en un trabajo repetitivo y

aburrido, piensa que su existencia es prescindible, por lo que decide acabar con su vida. Sin embargo, no quiere dejar sola a su pareja ni hacerla sufrir, siendo éste el principal impedimento para hacerlo. Tras hablar con un conocido, decide contarle a su pareja sus emociones mientras está paseando a su perro. Al darse ella cuenta, sale corriendo hacia el coche, a lo que el protagonista acelera rápidamente hasta tener un grave accidente.

Analizaremos ahora, al igual que en la versión anterior, los diferentes significados que le atribuyen los espectadores encuestados.

En cuanto a las emociones todos coinciden con la idea original. Les transmite tristeza, angustia, desesperación. Es un corto un tanto largo para lo que tiene que contar, se hace pesado, pero gracias a eso se consiguen esas sensaciones. Como ya dije anteriormente, se busca que cada acción del protagonista le pese en su vida. Además, los colores tan apagados y desaturados refuerzan esa idea.

Uno de los primeros puntos de inflexión lo vemos en la primera noche, cuando se despierta a las 4 de la mañana y no puede dormir. Aquí sí juega un papel importante esta escena. Es la primera noche que vemos en esta versión (al contrario que en la primera que se sitúa al final). Al comenzar diciéndonos que no puede dormir, nos transmite la sensación de que no duerme bien en esta etapa de su vida, y a lo largo de todo el corto. Las demás escenas similares a esta no muestran directamente esto, sino que es más ambiguo, pero al tener de referencia la primera noche, se da por hecho que tampoco duerme bien las demás.

Además de esto, los diferentes flashes que vemos a lo largo del corto transmiten que algo no funciona bien en la cabeza del protagonista. Algunos son usados como meras transiciones entre recuerdos o saltos en el tiempo, pero otros únicamente iluminan la pantalla en blanco durante décimas de segundo. Se trata de una lucha interna en la cabeza del protagonista, el cual está enfrentando importantes ideas.

Un plano que puede pasar desapercibido en la primera versión (situado en la última escena) pero aquí es importante, es en el que vemos una foto de los personajes en una polaroid, donde podemos leer “Amanda ♥ Jorge”. Esto nos transmite conocer que poseen algún tipo de relación sentimental y no son meramente desconocidos. Esto también se ve reforzado con los planos en el sofá de la casa del protagonista, aquí vemos

el plano completo (del que hemos hablado en el punto del reencuadre) con la mujer sentada al lado, por lo que confirma que no son desconocidos.

Esta última idea ha enfrentado dos opiniones distintas, por una parte se entiende que son pareja, pero algunos creen o no saben con certeza qué relación les une, aunque sí tienen claro que se conocen y se quieren. Alguno también ha llegado a decir que son expareja, que antes se querían mucho (de ahí los distintos flashbacks de buenos momentos que pasaron juntos), pero que actualmente están separados, aunque el protagonista aún sigue enamorado y la echa de menos. Sea como fuera, se capta el mensaje principal, son conocidos que se querían y al menos el protagonista aún sigue enamorado de ella.

En el caso de las llamadas, la primera aquí pasa un poco desapercibida, a priori no se entiende a quién está llamando, pero tras ver el final se entiende que ha hablado con algún conocido para exponerle lo que le ronda por la cabeza (a diferencia de la primera versión, aquí no vemos la pantalla del móvil con el contacto de Amanda). Por otra parte, la segunda llamada que realiza en el coche, se intercalan con planos de la chica hablando por teléfono, lo que da a entender perfectamente que están hablando entre ellos, además de haber visto el plano del contacto.

Antes de la segunda llamada vemos otro punto clave, los diferentes flashbacks que ve el protagonista recordando buenos momentos que pasaron juntos, como ideas que pasan por su cabeza que echará de menos. No ha supuesto ningún problema la comprensión de estos recuerdos, dejando claro que se tratan del pasado.

Por último, llegamos al final de esta versión. Se trata de un final mucho más abstracto que el anterior, donde el sonido juega un papel importante. Aunque todos los espectadores coinciden en que el protagonista tiene un accidente (muriendo o no), dudan entre si atropella a la chica o no, pero en el caso de que fuera así, todos opinan que sería un accidente. Es decir, pueden entender que el protagonista se quisiera suicidar voluntariamente, pero en el caso de que atropellara a la mujer, esto sí sería por error. Lo que está claro es que esta escena se entiende gracias al sonido, ya que en el último momento solo vemos la pantalla en negro. Además, los diferentes flashbacks que vemos rápidamente transmiten la sensación de ver la vida pasar por delante del protagonista antes de morir.

## 7. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo hemos podido hacer un detallado estudio teórico de las diferentes formas del montaje, así como las herramientas más usadas para la construcción de un film, tanto en su edición como en su postproducción. Y cómo estas herramientas, en manos de un buen montador y situándolas de una forma concienciada y estudiada, puede contener un significado concreto, que variará en función del tipo de montaje que hagamos. Elegir una disolución cruzada en lugar de un corte puede variar la unión entre dos planos y mostrar ideas distintas.

Hemos comprobado además cómo a través de algunos ejemplos, especialmente el del Efecto Kuleshov, ya se demostraba que el montaje influye en el significado que el espectador recibe de un producto audiovisual. Sin embargo, he intentado llevar este experimento un paso más allá, construir dos cortometrajes diferentes partiendo de los mismos brutos.

Así, y con una gran elaboración de preproducción y postproducción principalmente, hemos podido observar dos montajes totalmente diferentes haciendo uso de las diferentes herramientas que dispone el montador para dotar de un significado concreto a cada uno de ellos.

A través de unos espectadores encuestados tras visionar cada uno de los cortometrajes de forma separada, hemos comprobado cómo la idea original se ha entendido casi a la perfección a pesar de la abstracción de muchos de los apartados para que funcionaran en ambas versiones. Tras analizar ambos resultados y compararlos entre sí, confirmamos que el modo en el que han sido montados y postproducidos han llevado a dos historias completamente distintas. Provocando además sensaciones muy dispersas en el espectador, como alegría y empatía con final feliz en una típica historia de amor, como la decaída, tristeza y el peso de vivir en una trágica historia con un terrible final.

En conclusión, podemos determinar que las diferentes formas del montaje y la postproducción audiovisual con la que es tratado un producto audiovisual influyen de forma directa en el significado de la narración, así como en los sentimientos evocados en el espectador.

## 8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

### - Montaje y edición cinematográfica

JOAN MARIMÓN. *El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla*. Segunda edición. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2016 (9788447538065)

ROBERTO APARICI. *La imagen: Análisis y representación de la realidad*. Gedisa, 2009. (9788497842082)

VICENTE SANCHEZ-BIOSCA. *El montaje cinematográfico, teoría y análisis*. Paidós Ibérica, 1996. (9788449303197)

IRA KONIGSBERG. *Diccionario técnico Akal de cine*. Ediciones AKAL, 2004. (9788446019022)

ANDRÉ BAZIN. El montaje prohibido. Publicado en *Cahiers du Cinéma* N° 65, diciembre de 1956

KAREL REISZ Y GAVIN MILLAR. *The Technique of Film Editing*. Focal Press, 1968. (9780240521855)

*Blog de Cine*. El montaje cinematográfico [consulta: 3 julio 2016]. Disponible en:

<http://www.blogdecine.com/tecnica-cinematografica/el-montaje-cinematografico-cortar-pegar-construir-mostrar>

*Códigos Visuales*. Montaje y edición [consulta: 3 julio 2016]. Disponible en:

<http://codigosvisuales7.blogspot.com.es/>

*Universidad de Huelva*. Cine y educación [consulta: 3 julio 2016]. Disponible en:

<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/montajecine.htm>

*How Does an Editor Think and Feel?* [consulta: 13 agosto 2016]. Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=3Q3eITC01Fg>

*Cineclass*. Salto de eje [consulta 10 julio 2016]. Disponible en:

<https://cineclass.wordpress.com/2011/11/16/direccion-saltando-el-eje/>

*Formación Audiovisual*. Tipos de transiciones [consulta: 9 julio 2016]. Disponible en:

<http://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/tipos-de-transiciones-audiovisuales-i/>

*Técnica cinematográfica*. Transiciones [consulta: 9 julio 2016]. Disponible en:  
<http://tecnicacinematografica.blogspot.com.es/2009/04/transiciones-transitions.html>

*Natalia Soledad Llugdar*. Transiciones [consulta: 9 julio 2016]. Disponible en:  
<https://nataliasoledadllugdar.wordpress.com/transiciones/>

*INTEF*. El cine como recurso didáctico. Montaje soberano [consulta: 25 julio 2016]. Disponible en: [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m2\\_2/el\\_acorazado\\_potemkin.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m2_2/el_acorazado_potemkin.html)

*Ecured*. Lev Kuleshov [consulta: 11 julio 2016]. Disponible en:  
[http://www.ecured.cu/Lev\\_Kuleshov](http://www.ecured.cu/Lev_Kuleshov)

*El estado mental*. El silencio [consulta: 11 agosto 2016]. Disponible en:  
<https://elestado mental.com/diario/lo-mas-hermoso-es-el-silencio>

#### - **Postproducción. Corrección de color y etalonaje**

*Videodepot*. ¿Por qué es necesario y cuál es la diferencia entre Corrección de Color y Etalonaje? [consulta: 12 julio 2016]. Disponible en: <http://www.videodepot.com.mx/staff/por-que-es-necesario-y-cual-es-la-diferencia-entre-correccion-de-color-y-etalonaje/>

*Hipertextual*. La simbología del color [consulta: 13 julio 2016]. Disponible en:  
<https://hipertextual.com/2015/05/etalonaje-cinematografico>

*AVS Forum*. Blu-ray with different color grading [consulta: 13 julio 2016]. Disponible en:  
<http://www.avsforum.com/forum/150-blu-ray-software/1512245-blu-ray-different-color-grading.html>

*VideoMaker*. Day for night [consulta: 13 julio 2016]. Disponible en:  
<https://www.videomaker.com/article/f5/14796-day-for-night>

*Miguel Cobo*. La corrección de color [consulta: 3 julio 2016]. Disponible en:  
<http://miguelcobo.com/blog/tag/correccion-de-color/>

*Maritriniger*. Psicología y simbología del color [consulta: 13 julio 2016]. Disponible en:  
<https://maritriniger.com/2012/05/05/psicologia-y-simbologia-del-color/>

*Xatakafoto*. LUTs [consulta: 6 agosto 2016]. Disponible en: <http://www.xatakafoto.com/trucos-y-consejos/los-luts-dandole-un-acabado-profesional-a-tus-videos-06/08>

*Audionetwork* [consulta: julio-agosto 2016]. Disponible en: <http://www.audionetwork.com>

## 9. ANEXO 1: PRIMER BORRADOR CON TRAMA COMPLETA

V1 (amor)

- Aparece un chico en la cama, levantándose.
- Se toma un café
- Se dirige al trabajo. Planos por la calle
- Se monta en el coche
- De camino ve a una mujer, con un perro (se enamora)
- Llega al trabajo
- Trabaja con el pc
- Piensa en la mujer (vemos los mismos planos de antes de la mujer con efecto pensamiento)
- Vuelve en coche, pasa por el mismo sitio y no está
- Habla por teléfono (antes de esto vemos planos de que ha llegado a su casa) (podemos ver planos otra vez de la mujer mientras habla, para que de la sensación de que está hablando con alguien diciéndole que se ha enamorado)
- Se va a la cama
- Se despierta. Mira el reloj y son las 4 de la mañana
- Mirando al techo, pensativo
- Se levanta y se empieza a hacer el desayuno.
- Va al trabajo en el coche
- La vuelve a ver, detiene el coche cerca mientras la ve hablar por teléfono
- Al ver que se va, arranca y sigue conduciendo (no ha sido capaz de salir a decirle nada)
- En el trabajo, vuelve a hablar por teléfono. Esta vez le pasan el contacto de "Amanda"
- La llama
- Hace zapping, cara pensativo
- Vuelve al trabajo al día siguiente (planos de despertarse y coger el coche)
- Planos de mano "acariciando" arbustos mientras anda hacia el coche
- En el coche, se queda nuevamente mirándola.
- Ella se da cuenta mientras está hablando por el móvil. Sale a correr hacia el coche
- Él se baja, hablan tímidos
- (vemos fragmentos que suceden a continuación), hablan, se ríen, beben batidos juntos y al final se besan

## V2 (drama)

- Comienza con nuestro protagonista en el trabajo, tecleando, aburrido
- Coge el coche y vuelve a casa
- Se tumba, se queda mirando al techo, pensativo
- Se levanta, son las 4 de la mañana
- Se pone a hacer zapping, cara pensativo
- Vuelve al trabajo (plano acariciando arbustos, más lento, música triste)
- Se sube al coche
- Ve a su novia pero sigue conduciendo (pensamientos, se besan, hablan, beben batidos juntos, se ríen...)
- Sigue tecleando
- Vuelve
- Se levanta
- Se toma un café
- Vuelve al trabajo
- Tecleando
- Vuelve a casa
- ...
- Vuelve al trabajo
- Habla con ella por teléfono
- Mientras habla con ella, se da cuenta de que está en el coche
- Sale a correr hacia el coche
- El prota acelera rápidamente
- Pantalla en negro y suena el coche chocándose

## 10. ANEXO 2: BORRADOR CON PLANOS NUMERADOS Y RELACIONADOS

### V1

1. Aparece un chico en la cama, levantándose.
2. Se toma un café
3. Se dirige al trabajo. Planos por la calle
4. Se monta en el coche
5. De camino ve a una mujer, con un perro (se enamora) (no se detiene)
6. Llega al trabajo
7. Trabaja con el pc
8. Piensa en la mujer (vemos los mismos planos de antes de la mujer con efecto pensamiento)
9. Vuelve en coche, pasa por el mismo sitio y no está
10. Llega a casa
11. Habla por teléfono (antes de esto vemos planos de que ha llegado a su casa) (podemos ver planos otra vez de la mujer mientras habla, para que de la sensación de que está hablando con alguien diciéndole que se ha enamorado)
12. Se va a la cama
13. Se despierta. Mira el reloj y son las 4 de la mañana
14. Mirando al techo, pensativo
15. Se levanta y se empieza a hacer el desayuno.
16. Va al trabajo en el coche
17. La vuelve a ver, detiene el coche cerca mientras la ve hablar por teléfono
18. Al ver que se va
19. arranca rápidamente (como enfadado)
20. Sigue conduciendo (no ha sido capaz de salir a decirle nada)
21. En el trabajo, vuelve a hablar por teléfono.
22. Esta vez le pasan el contacto de "Amanda" (vemos plano del móvil)
23. La llama
24. Hace zapping, cara pensativo
25. Vuelve al trabajo al día siguiente (planos de despertarse y coger el coche)
26. Planos de mano "acariciando" arbustos mientras anda hacia el coche
27. En el coche, se queda nuevamente mirándola.
28. Ella se da cuenta mientras está hablando por el móvil. Sale a correr hacia el coche
29. Él se baja, hablan tímidos
30. (vemos fragmentos que suceden a continuación), hablan, se ríen, beben batidos juntos y al final se besan

## V2

- Comienza con nuestro protagonista en el trabajo, tecleando, aburrido 7
- Coge el coche y vuelve a casa 9
- Se tumba 12
- se queda mirando al techo, pensativo 14
- Se levanta, son las 4 de la mañana 13
- Se pone a hacer zapping, cara pensativo 24
- Vuelve al trabajo (planos por la calle, acariciando arbustos, más lento, música triste) 3 26
- Se sube al coche 4
- Ve a su novia
- Detiene el coche 17
- mira una foto en la que se ve a ellos dos besándose (para dar a entender que son pareja)
- Sigue conduciendo (como enfadado) 20
- Sigue tecleando en el trabajo (mostrar que tiene un trabajo repetitivo y aburrido)
- Vuelve a casa
- 
- Se levanta 1
- Se toma un café 2
- Vuelve al trabajo. Llega al trabajo 6
- Ve a su novia pero sigue conduciendo (pensamientos, se besan, hablan, beben batidos juntos, se ríen...) 5 30
- Tecleando en el trabajo
- 
- ¿Desayuna?
- 
- Vuelve al trabajo 16
- Detiene el coche y llama a su novia (vemos el plano de la pantalla donde pone Amanda) 22
- Habla con ella por teléfono 11 23
- Mientras habla con ella, se da cuenta de que está en el coche
- Sale a correr hacia el coche 28
- El prota acelera rápidamente 19
- Pantalla en negro y suena el coche chocándose

## 11. ANEXO 3: BORRADOR FINAL EN WORD, CON NUMERACIÓN DE PLANOS

### V1 (amor)

#### ESCENA 1

1. Aparece un chico en la cama
2. Se levanta
3. Planos de café (maquina, echando en taza, bebiendo...)

#### ESCENA 2

4. Planos por la calle, caminando hacia el coche
5. Se monta en el coche
6. Planos conduciendo (exterior e interior)
  - a. Gira la cabeza (hacia su izquierda)
7. Vemos a una mujer paseando a un perro
8. Plano a cámara lenta de la cara del protagonista mirando a la mujer

#### ESCENA 3

9. Llega al trabajo, se sienta en su puesto, delante de un ordenador
10. Planos tecleando
11. Plano mirando a la pantalla
12. Deja de teclear
13. Desvía la mirada hacia el vacío
14. Mismos planos de antes de la mujer (7) con efecto pensamiento
15. Comienza a teclear

#### ESCENA 4

16. Vuelve al coche (plano abriendo y cerrando la puerta)
17. Planos exterior e interior conduciendo
  - a. Gira la cabeza (hacia su derecha)
18. Plano del lugar donde estaba la mujer, esta vez no hay nadie.
19. Llegando a casa en el coche
20. Sin bajarse del coche, habla por teléfono
21. Otro plano de la mujer (7) (¿en una parte de la pantalla con borde blando?)
22. Cerrando puerta del coche

#### ESCENA 5

23. Zapping en el sofá
24. ¿Cenando?

25. Se va a la cama

#### ESCENA 6

26. Conduciendo de nuevo hacia el trabajo
27. Mira por la ventana
28. Detiene el coche (en la acera de enfrente)
29. La mujer está hablando por teléfono
30. Abre la puerta para intentar decirle algo (pero no se baja)
31. La mujer le mira
32. Comienza a irse la mujer
33. Cierra la puerta del coche
34. Arranca rápidamente (como enfadado, no ha sido capaz de decirle nada)
35. Sigue conduciendo (enfadado, dudas, pensativo)

#### ESCENA 7

36. En el trabajo, vuelve a hablar por teléfono.
37. Esta vez le pasan el contacto de "Amanda" (vemos plano del móvil)
38. Sale a fumar a la puerta del trabajo
39. La llama (planos hablando por teléfono)

#### ESCENA 8

40. Se despierta (abre los ojos en la cama, es de noche). Gira la cabeza.
41. Mira el reloj, son las 4 de la mañana
42. Mirando al techo, pensativo
43. Planos moviéndose en la cama no puede dormir

#### ESCENA 9

44. Sale de casa. Cierra la puerta
45. Planos de mano "acariciando" arbustos mientras anda hacia el coche
46. En el coche, se queda nuevamente mirándola.
47. Ella se da cuenta. Sale a correr hacia el coche
48. Él se baja, hablan tímidos
49. (vemos fragmentos que suceden a continuación), hablan, se ríen, beben batidos juntos y al final se besan
50. Vemos una foto con ellos dos besándose

V2 (drama)

#### ESCENA 1

1. Comienza a teclear 15
2. Plano mirando a la pantalla 11
3. Vuelve al coche (plano abriendo y cerrando la puerta) 16
4. Planos exterior e interior conduciendo 17

#### ESCENA 2

5. Se va a la cama 25
6. Mirando al techo, pensativo 42
7. Se despierta (abre los ojos en la cama, es de noche). Gira la cabeza. 40
8. Mira el reloj, son las 4 de la mañana 41
9. Planos moviéndose en la cama no puede dormir 43

#### ESCENA 3

10. Sale de casa. Cierra la puerta 44
11. Planos de mano “acariciando” arbustos mientras anda hacia el coche 45
12. Se monta en el coche 5
13. Planos conduciendo (exterior e interior) 6
  - a. Gira la cabeza (hacia su izquierda)
14. Detiene el coche (en la acera de enfrente) 28
15. Mira una foto en la que se ve a ellos dos besándose 50
16. Sigue conduciendo (enfadado, dudas, pensativo) 35

#### ESCENA 4

17. Planos tecleando 10
18. Sale a fumar a la puerta del trabajo 38
19. (planos hablando por teléfono) 39
20. Vuelve a su puesto de trabajo, delante del ordenador 9
21. Planos tecleando 10

#### ESCENA 5

22. Llegando a casa en el coche 19
23. Zapping en el sofá 23
24. Aparece un chico en la cama 1
25. Se levanta 2

26. Planos de café (maquina, echando en taza, bebiendo...) 3

#### ESCENA 6

27. Planos por la calle, caminando hacia el coche 4
28. Conduciendo de nuevo hacia el trabajo 26
29. Mira por la ventana 27
30. Vemos a una mujer paseando a un perro 7
31. Conduciendo 17
32. (pensamientos, se besan, hablan, beben batidos juntos, se ríen...) 48 y
33. Él se baja, hablan tímidos 47

#### ESCENA 7

34. Tecleando en el trabajo 10
35. Deja de teclear 12
36. Desvía la mirada hacia el vacío 13

#### ESCENA 8

37. Cenando 24

#### ESCENA 9

38. Planos por la calle, caminando hacia el coche 4
39. Conduciendo
40. En el coche, se queda nuevamente mirándola. 45
41. contacto de “Amanda” (vemos plano del móvil) 37
42. Sin bajarse del coche, habla por teléfono 20
43. La mujer está hablando por teléfono 29
44. La mujer le mira 31
45. Ella se da cuenta. Sale a correr hacia el coche 45
46. Arranca rápidamente (como enfadado, no ha sido capaz de decirle nada) 34
47. ¿Vemos todo el corto hacia atrás muy rápido antes de chocarse?
48. Pantalla en negro (sonido de choque y mujer llorando)

## NOTAS

- Al final, cuando la mujer va corriendo al coche. En la versión 1 se baja el prota y se van a un parque (vemos fragmentos que suceden a continuación), hablan, se ríen, beben batidos juntos y al final se besan. En el drama, cuando la mujer va corriendo al coche, el prota acelera y es justo cuando se va a suicidar (escuchamos al final sobre pantalla en negro el sonido)
- El plano del móvil donde se ve el nombre de Amanda hay que hacerlo sobre las piernas. Para que no se diferencie si está en el coche o en el trabajo
- ¿Deberíamos grabar en el momento del zapping que esté con la novia en el sofá, pero en la versión 1 hacer zoom para que parezca que está solo? Así jugaríamos también con el fuera de campo
- **IMPORTANTE:** El plano en el que llama cuando llega a casa desde el coche, anteriormente vemos un plano mostrando que ha llegado a casa. pero el plano más cerrado desde dentro de coche tiene que mostrar un fondo más neutro, ya que en la versión 1 este plano será usado cuando está enfrente de la novia
- En el plano en el que detiene el coche y ve a su novia hablando por teléfono, hay que grabar también una parte en la que NO está hablando, para posteriormente, cuando llame él en la versión de drama, coja el teléfono. En este plano también hay que grabar cuando se va.
- En la versión drama, alargar mucho los planos del trabajo. En la 1, los de la mujer
- Determinar planos de llamada desde fuera del trabajo por si se usa en ambas versiones
- En el plano 40, cuando gira la cabeza en la cama. Grabar en una cama de matrimonio. El 1 está en un lado de la cama, en el mismo que en el reloj, y mira para el lado contrario, donde estaría la novia acostada. Hacer también que toque la sábana como extrañándola. En la versión 1 giramos horizontalmente el plano para que mire al mismo lado donde está el reloj, y reencuadramos a un primer plano (en el drama vemos el plano completo, un plano medio)
- El plano 17 está conduciendo de vuelta del trabajo a casa
- En los planos conduciendo interior hacer primeros planos desde en frente
- En la foto de los dos besándose, tiene que aparecer el nombre de Amanda

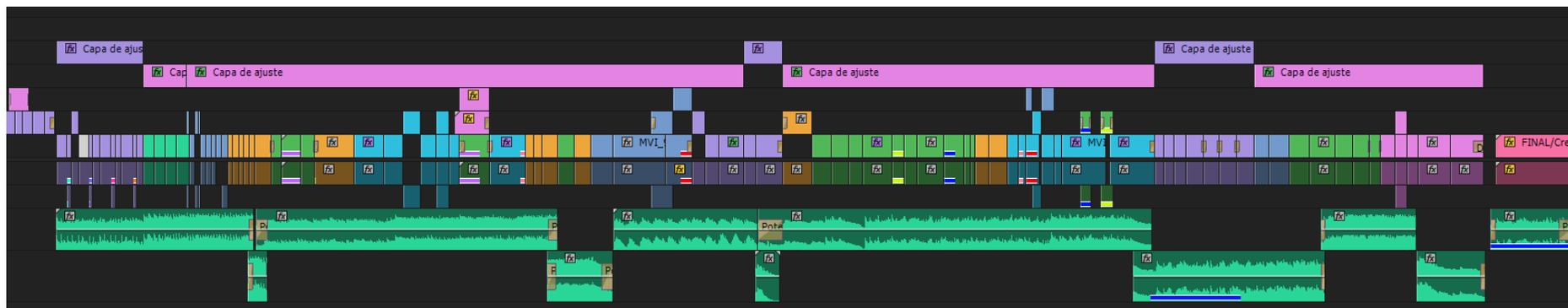
## 12. ANEXO 4: HOJA DE PRODUCCIÓN

C	N1	N2	SV1	SV2	D / N	INT / EXT	LOC	ACT	P	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES	Tomas	OK
1	1	28	1	6	D	INT	Casa	Adri	PM	Aparece un chico en la cama		174 - 178	175, 178, 176
2	2	29	1	6	D	INT	Casa	Adri	PM	Chico levantándose de la cama		179 - 180	180
3	3	30	1	6	D	INT	Casa	Adri	PP	Desayuno, café	Máquina, echando en taza, bebiendo...	194 - 207	196, 197, 200, 207
4	4	12	2	3	D	EXT	Calle Casa	Adri	PM/G	Camina hacia al coche	Va hacia el trabajo. Grabar distintos puntos de vista	289 - 290, 291, 293	289, 290, 291, 293
5	5	4	2	1	D	EXT	Calle Casa	Adri	PM	Se monta en el coche		286 - 293	287, 286
6	6	19	2	3	D	EXT	Calle	Adri	X	Planos conduciendo	INT coche	210 - 223, 228	213, 223
6,1	7	25	2	5	D	EXT	Parque	Adri	PP	Gira la cabeza en coche	Hacia su izquierda	212 (210 - 223)	212
7	8	15	2	3	D	EXT	Parque	Cati	PG/M	Mujer paseando el perro	Varios planos	237 - 243	238, 241, 243
7	8,1	35	2	7	-	-	-	-	PM	Planos parque mujer perro (7)	Reutilizar	X	238, 243
8	9	5	2	1	D	EXT	Parque	Adri	PP	Conduciendo	Sigue después de mirar la mujer	224 - 227	212
9	10	2	3	1	D	INT	Trabajo	Adri	PM	Llega al trabajo, se sienta delante del ordenador		300 - 301	300, 301
10	11	1	3	1	D	INT	Trabajo	Adri	PP	Tecleando		302, 303, 307	302
11	12	23	3	4	D	INT	Trabajo	Adri	PP	Mirando a pantalla		301, 304, 306, 308	310
12	13	21	3	4	D	INT	Trabajo	Adri	PP	Deja de teclear		303	303
13	14	22	3	4	D	INT	Trabajo	Adri	PP	Desvía mirada hacia el vacío		304-306	306
7	15	48	3	9	-	-	-	-	-	-	Planos (7) pensamientos	237 - 243	241
15	16	39	3	8	D	INT	Trabajo	Adri	PP	Comienza a teclear	Después de desviar la mirada	303, 306	306
16	17	33	4	7	D	EXT	Trabajo	Adri	PM	Vuelve al coche	Cerrando puerta coche	277	277
17	18	13	4	3	D	EXT	Calle	Adri	PP	Planos conduciendo		(6) 210 - 223	212
17,1	19	34	4	7	D	EXT	Parque	Adri	PP	Gira la cabeza en coche	Hacia su derecha	212	212
18	20	26	4	5	D	EXT	Parque	Adri	PG	Lugar vacío donde estaba la mujer		270	270
19	21	6	4	2	D	EXT	Casa	Adri	PG	Llegando en coche a casa		286	286

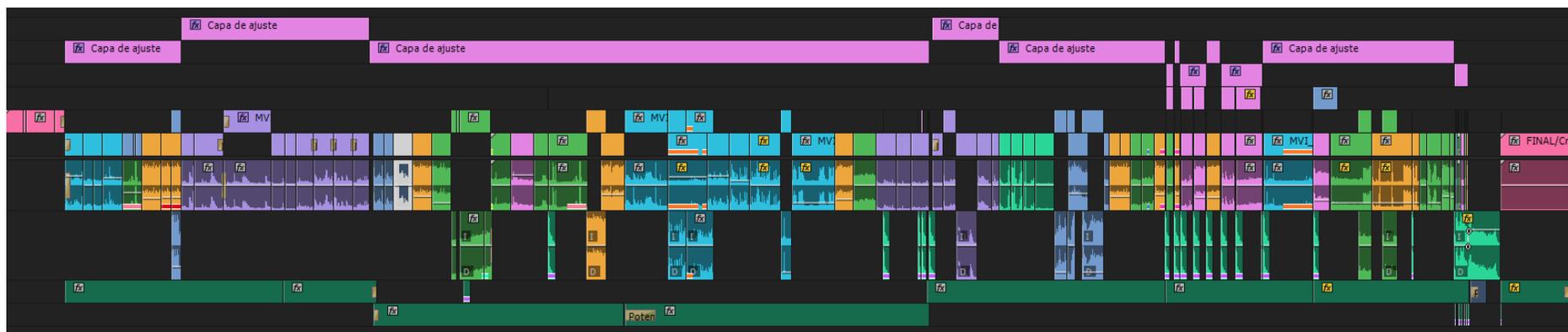
20	22	43	4	9	D	EXT	Casa / Parq	Adri	PPP	Habla por teléfono	Sin bajarse del coche. Plano cerrado, no se tiene que ver el lugar donde está	280	280
21	23	41	4	8	-	-	-	Adri	PPP	Contacto whatsapp	Recibiéndolo	334	334
23	24	27	5	6	N	INT	Casa	Ambos	PG	Zapping en el sofá	PG con Cati. Fuera de campo en post V1	311 - 316	313, 315, 316
25	25	7	5	2	N	INT	Casa	Adri	PM	Se va a la cama. Se acuesta.		181 - 182	181, 182
26	26	50	6	9	D	EXT	Calle	Adri	PM	Conduciendo	Dirección trabajo.	212	212
28	27	14	6	3	D	EXT	Parque	Ambos	PM	Detiene el coche	En la acera de su derecha. Cati está en la de enfrente	265, 257	257, 265
29	28	44	6	9	D	EXT	Parque	Cati	PG/M	Cati hablando por teléfono	Grabar también el momento de antes sin estar hablando y que coge el telefono	244 - 249, 257	244
30	29	17	6	3	D	EXT	Parque	Ambos	PM	Abre la puerta para intentar decirle algo	No se baja	271 - 276	272, 276
31	30	45	6	9	D	EXT	Parque	Cati	PP	La mujer le mira	Después desvía la mirada	250 - 253	253
32	31	49	6	9	D	EXT	Parque	Cati	PG	Se da la vuelta y se va		245 - 249	249
33	32	18	6	3	D	EXT	Parque	Adri	PM	Cierra puerta del coche	Desde dentro. Estaba un poco abierta	276 - 277	276
34	33	47	6	9	D	EXT	Parque	Adri	PM	Arranca rápidamente	Enfadado	278 - 279	278, 279
35	34	36	6	7	D	EXT	Parque	Adri	PM	Conduciendo	Desde parque a trabajo. Enfado, pensativo, se raya	228	228
37	35	40	7	8	D	INT	Trab / Parq	Adri	PP	Móvil. Contacto Amanda.	Móvil en las piernas. No se tiene que ver el lugar	337	337
36	36	24	7	4	D	INT	Trabajo	Adri	PP	Habla por teléfono	En el trabajo. Oficina	308	[307, 306] 308
51	37	3	7	1	D	INT	Trabajo	Adri	PP	Mirando pantalla		308	308
40	38	11	8	2	N	INT	Casa	Adri	PP	Se despierta en la cama. Abre los ojos.		183 - 184	184
41	39	9	8	2	N	INT	Casa	Adri	PP	Mira el reloj, son las 4:00 AM		189 - 193	192, 189
42	40	8	8	2	N	INT	Casa	Adri	PM	Mirando el techo, pensativo		187 - 188	187
43	41	10	8	2	N	INT	Casa	Adri	PM	Moviéndose en la cama	No puede dormir	185 - 186	186, 185
44	42	31	9	7	D	EXT	Calle Casa	Adri	PP	Sale de casa, cierra la puerta		291 - 292	292 [289, 290]

45	43	32	9	7	D	EXT	Calle Casa	Adri	PP	Adri caminando	Hacia el coche	294 - 298	298
46	44	42	9	9	D	EXT	Parque	Ambos	PP	Coche estacionado. Se queda mirándola		254 - 257	257
47	45	46	9	9	D	EXT	Parque	Ambos	PG	Cati se da cuenta, le mira, sale a correr hacia el coche		259 - 263, 266, 267	260
48	46	38	9	7	D	EXT	Parque	Ambos	PM	Él se baja, hablan tímidos		268, 269	268, 269
49	47	37	9	7	D	EXT	Varios	Ambos	-	Fragmentos de recuerdo (flashforward / flashbacks)	Hablan, se ríen, beben batidos, se besan	317 - 324	324, 319, 323, 320
50	48	16	9	3	D	EXT	Parque	Ambos	PP	Foto besándose ambos	Plano sin determinar el lugar	282 - 285	282
10	20	9	4		-	-	-	-	-	Planos tecleando (10)	Reutilizar	X	300, 306, 307, 303

### 13. ANEXO 5: PROYECTO PREMIERE FINAL



Versión 1



Versión 2

## 14. ANEXO 6: COMPARACIÓN DE EJEMPLOS DE PLANOS CON CORRECCIÓN DE COLOR Y/O ETALONAJE APLICADOS

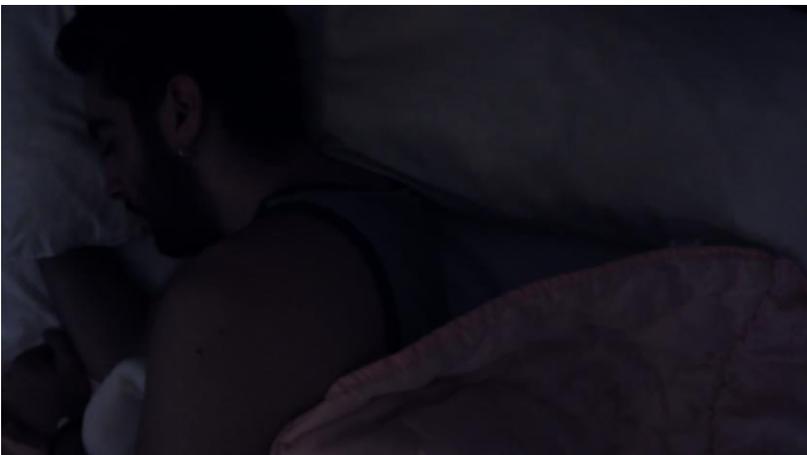
ORIGINAL



SECUENCIA\_V1 00:00:10.03 (Corrección)



SECUENCIA\_V1 00:00:10.03 (Etalonaje)



ORIGINAL



SECUENCIA\_V1 00:00:37.15



SECUENCIA\_V2 00\_02\_59\_15



ORIGINAL



SECUENCIA\_V1 00:00:54.10

SECUENCIA\_V2 00:01:23.19



SECUENCIA\_V1 00:01:27.01 (flashback)

SECUENCIA\_V2 00:04:00.15 (flashback)



ORIGINAL



SECUENCIA\_V1 00:03:21.11



SECUENCIA\_V2 00:02:16.03

