



2018-2019

TÍTULO: Breath. Construcción de atmósferas a partir del montaje y el sonido en un cortometraje carente de diálogo.

ESTUDIANTE: Úbeda Segura, Nerea

DIRECTOR: Martínez Cano, Francisco Julián

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

Universidad Miguel Hernández de Elche



PALABRAS CLAVE: Dirección, montaje, sonido, fotografía

KEYWORDS: Direction, editing, sound, photography

RESUMEN: Esta propuesta de TFG pretende desde el punto de vista de la dirección, tomar la fase de posproducción como el elemento imprescindible a la hora de crear una pieza audiovisual, en este caso, reflejándolo en el cortometraje *Breath* (Úbeda, 2018). Se apuesta por dar al montaje y al sonido un peso narrativo equiparable al de un personaje. Para todo ello, se realizará un trabajo de preproducción que nos ayudará a contextualizar y decidir cuáles son los métodos y las técnicas más apropiadas para lograr nuestro planteamiento.

ABSTRACT: This TFG proposal claims from the point of view of direction, to take the post-production stage as the essential element when creating an audiovisual piece, in this case, reflecting it in the short film *Breath* (Úbeda, 2018). We bet to give to the editing and sound a narrative weight comparable to the weight of a character's role. For all this, a proper pre-production work will be carried out that will help us to contextualize and decide which are the most appropriate methods and techniques to achieve our approach.





Ug

ÍNDICE

1. Introducción, objetivos y referentes.....	4
2. Fases.....	10
2.1. Preproducción.....	11
2.2. Producción.....	12
2.3. Posproducción.....	13
3. Resultados.....	14
3.1. Rodaje.....	13
3.2. Narrativa.....	15
3.3. Montaje.....	16
3.4. Sonido.....	18
3.5. Etalonaje.....	18
4. Discusión.....	20
5. Conclusiones.....	21
6. Bibliografía.....	23
6.1. Filmografía.....	24
6.2. Relación de figuras.....	25
7. Anexos.....	26

1. Introducción

El motivo por el que se realiza este trabajo es el cortometraje de ficción *Breath* (Úbeda, 2018), donde ejerzo de directora. Mediante la creación de este proyecto, se pretenden lograr objetivos que atañen directamente al cómo se va a proceder en cada una de las fases que componen esta diégesis audiovisual.

- El propósito principal es crear una atmósfera de tensión, en una historia carente de diálogo, a través del montaje y el sonido, ya que son las herramientas primordiales para reforzar esta producción audiovisual de ficción.
- Utilizar el montaje no sólo como herramienta para la unión de tomas, se pretende emplearlo de forma creativa con la intención de dotar a la cinta de expresividad.
- Profundizar en los aspectos relativos a la producción sonora, potenciando los sonidos y ruidos mediante su exageración para obtener inmersividad en el relato.
- Dominar la iluminación natural, ya que el rodaje se lleva a cabo en una localización exterior y por tanto, la luz solar es la fuente de iluminación principal.
- Realizar la caracterización del personaje mediante el estudio del contexto en el que se pretende insertar a la actriz.
- Producir la inmersión del espectador en la trama y vivificar la acción a través del empleo de movimientos de cámara

Para alcanzar estas premisas, nos apoyamos en bases teóricas y prácticas de otros autores, donde la efectividad de las mismas ya ha sido probada, para adaptarlas a las diferentes áreas de nuestro trabajo que se detallan a continuación.

La historia se ambienta en un mundo post apocalíptico, donde la protagonista lucha por alcanzar un charco de agua que le ayude a sobrevivir. La desesperación y la ansiedad se encuentran en la distancia que separa al personaje de su objetivo. Causar efecto de angustia supone un desafío, ya que contamos con pocos minutos de metraje. La narrativa de *Breath*

(Úbeda, 2018), se estructura en tres partes: planteamiento, conflicto y desenlace, las cuales se detallarán más adelante (pág.14). El discurso evita tener un desenlace explicativo, por ello da información clave al espectador a medida que avanza la acción, con el fin de que sean capaces de obtener sus propias conclusiones respecto al final del cortometraje. Por tanto, se huye de narrativas aclaratorias que encontramos en muchos de los filmes de Christopher Nolan (Origen, 2010) o (Interestelar, 2014), ya que se relatan discursos complejos y el público necesita una explicación para llegar a la comprensión total de la obra objeto de estudio.

Se busca dinamizar la acción a través de los movimientos de cámara, que a su vez introducirán al espectador en la película. La mayoría de los planos se filmarán mediante la técnica de cámara al hombro, concediendo a la escena sensación de verismo.

La hipnosis cinematográfica, ligera e imperceptible, se debe sin duda, en primer lugar, a la oscuridad de la sala, pero también al cambio de planos y de luz y a los movimientos de cámara, que debilitan el sentido crítico del espectador y ejercen sobre él una especie de fascinación y hasta de violación (Buñuel, 1982: 205).

El empleo de la *steadycam*, donde la cámara se sujeta sobre la cintura de la protagonista, nos permite observar en primer plano el punto de acción, que se mantiene centralizado en todo momento. Directores como Darren Aronofsky en *Pi* (1998) o Guy Ritchie en *RocknRolla* (2009), hacen uso de este método para transmitir lo que siente el protagonista y enfatizarlo. La figura 1, es un ejemplo donde Ritchie emplea la *steadycam* en una persecución. A través de esta toma, vemos como el personaje huye y a la vez somos partícipes de su cansancio. Seguidamente, observamos cómo se traslada este recurso a nuestro cortometraje (Fig. 2).

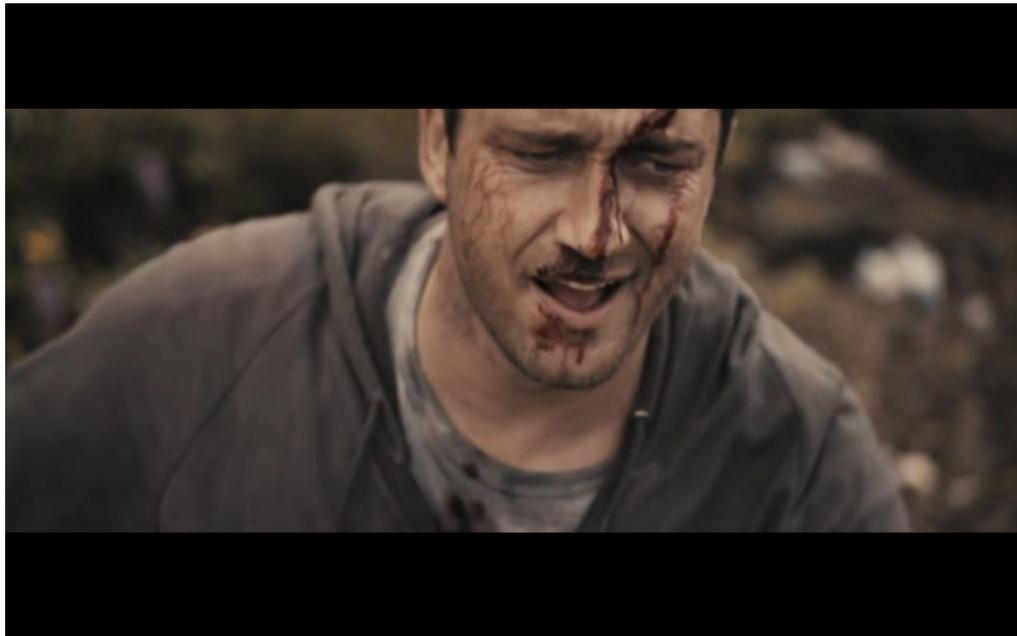


Figura 1. Fotograma *RocknRolla* (Guy Ritchie, 2009). Fuente: fotograma de la película



Figura 2. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018). Fuente: elaboración propia

La sucesión de primerísimos primeros planos crea choques emotivos en el espectador, que propician el efecto comunicativo que se desea, tal y como quedó patente en la película *Un chien andalou* (1929), donde Buñuel hace uso de estos mismos para perturbar al espectador. La fuerza de su cinta reside en las imágenes, no sólo en lo que se muestra, también en cómo están ensambladas unas con las otras.

En lo que se refiere al montaje, no sólo se pretende buscar una relación de planos correcta para lograr continuidad en el relato, sino que se procura utilizar de forma expresiva y como

“único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica final” (Eisenstein, 1999:169). El montaje de atracciones (método desarrollado por Eisenstein), alude a esta expresividad al entender la edición como mecanismo creativo. En *Breath* (Úbeda, 2018), se persigue la inmersividad en la obra, para que el espectador empatice con el estado en el que se encuentra el personaje principal. “La fuerza del montaje reside en el hecho de que hace participar a las emociones y la razón del espectador. El espectador se ve forzado a seguir la misma senda creativa que siguió el autor cuando creó la imagen” (Eisenstein, 1938: 101).

Es necesario hablar del sonido cuando proponemos que las emociones de la protagonista traspasen la pantalla, pues la exageración de los mismos propicia dicha transmisión. *Breath* (Úbeda, 2018), huye de la objetividad integral que el cineasta Dziga Vertov adquiere en su teoría *cine-ojo*, ya que no pretende representar la realidad sonora de la escena, sino que utiliza exclusivamente sonidos que aporten relevancia a la historia. Cuando hablamos de no representar la realidad sonora, en ningún caso se incluyen sonidos extradiegéticos, se refiere a la selección de sonidos reales que se deciden mostrar por la carga narrativa que presentan. Es decir, de los sonidos que envuelven el contexto de la historia, solamente se potenciarán aquellos que se consideran relevantes.

Al igual que se procura la comunicación a través del plano, se pretende aún más si cabe, a través del sonido, donde la exageración de los mismos, da lugar a lo que se conoce como *ruidismo*. “Los ruidos son los reyes de la banda sonora porque no pretenden ser incluidos en los sistemas simbólicos con un sentido que hay que descodificar” (Jullier, 2007:46). Un gran exponente de la aplicación de este método es Javier Ariza, quien domina esta expresión de ruidos a través de la potenciación, reflejando en sus obras la significación del sonido como función comunicativa.

El ruidismo en el cine, de *Javier Ariza*, se centra definitivamente en el concepto que ha sugerido desde el principio de la obra: aquel en el que los ruidos alcanzan valor por sí mismos como sonidos de gran utilidad para representar la realidad bien sea de modo abstracto, bien de manera concreta (Polite y Sánchez, 2005:203).

Atendiendo a la potenciación del sonido, cabe mencionar la película *Réquiem por un sueño* (Aronofsky, 2001), donde encontramos un claro ejemplo en la sensación de embriaguez que sufre la protagonista y que se intensifica a través del sonido. “En *Réquiem por un sueño*, asistimos a la máxima expresión del uso relevante de ruidos y sonidos” (Polite y Sánchez, 2005:208). El uso que el director realiza incrementando los ruidos, hace que el espectador quede envuelto en el clima de confusión en el que se encuentra la protagonista, asegurándose así de que el receptor empatice.

La película busca el uso relevante de ruidos y sonidos que se refleja en el cine de Aronofsky y por ello, mantenemos esta premisa hasta los créditos finales. Como se menciona anteriormente, el cortometraje se compone por sonidos diegéticos, por tanto, se emplea la respiración de la protagonista como ambientación en los créditos. La inspiración viene del filme *Silencio* (Scorsese, 2016), donde el director emplea sonido ambiente como único recurso sonoro en sus títulos finales, dando la sensación de que la historia continúa tras el *fade out* a negro que se muestra en pantalla.

Mediante la realización de este proyecto audiovisual, se pretende mostrar control en las técnicas de iluminación natural, ya que al tratarse de un rodaje en exterior, todas las escenas serán filmadas con luz solar. La fotografía de Wim Wenders en el opening del filme *París Texas* (1984), sirve de referente, ya que sitúa a su personaje en un contexto muy similar al que se persigue. El protagonista se encuentra en medio de un desierto y va en busca de la civilización, todo ello filmado bajo luz solar (Fig.3).



Figura 3. Fotograma *Paris Texas* (Wim Wenders, 1984). Fuente:www.sensacine.com

Por lo que corresponde a la estética, el vestuario y el maquillaje dotarán de realismo a la intérprete para que la historia sea verosímil, ya que “toda la experiencia de la historia está permeada y filtrada por esta estética” (McGowan, 2016:118). Todos los elementos que forman parte de la construcción del personaje deben ir acorde con la narración y generar autenticidad. La historia de *Breath* (Úbeda, 2018), está ubicada en unas minas de azufre abandonadas, por lo que las imágenes denotan un tono cálido.

Es del film *Mad Max Fury on the road* (2015), dirigido por George Miller, de donde basamos la inspiración para el diseño del personaje, ya que las condiciones en las que se desenvuelven los protagonistas, son muy similares (Fig.4). El *look* anaranjado que baña la cinta es la tonalidad que se quiere plasmar en la edición final. Se puede observar una comparativa (Fig. 5) entre el ejemplo anterior y uno de los fotogramas de *Breath* (Úbeda, 2018).



Figura 4. Fotograma *Mad Max Fury on the road* (George Miller, 2015). Fuente: vestirdesentido.com



Figura 5. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018). Fuente: elaboración propia.

2. Metodología

Ya establecidos los marcos en los que se apoya el proyecto, se detallan las tres fases metodológicas en las que se divide el cortometraje. La preproducción es la primera fase de la cadena, y donde se atienden cuestiones referentes al planteamiento, es decir, al cómo se va a llevar a cabo. La producción incumbe directamente a la materia del rodaje y la posproducción al montaje y etalonaje. En la figura 6, observamos el desarrollo de estas etapas de forma esquemática.

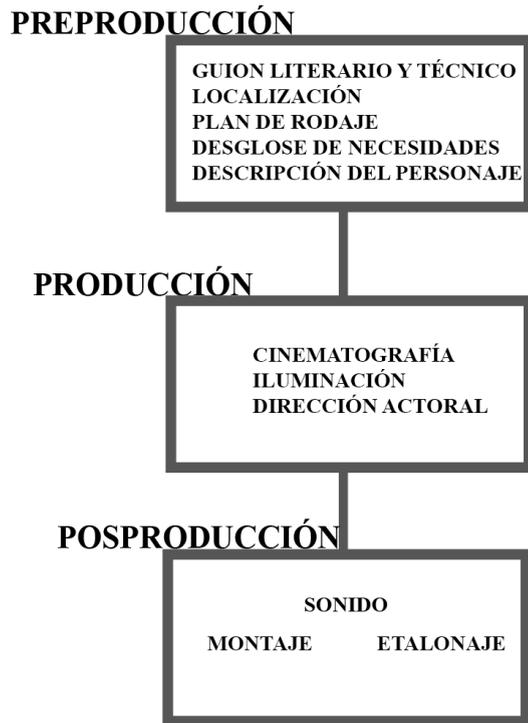


Figura 6. Fases que se han seguido para la creación de *Breath* (Úbeda, 2018).

2.1. Preproducción

En esta fase se plantearon las bases del proyecto audiovisual, en qué se iba a sustentar y cómo iba a hacerse. La inscripción en el concurso de Alicante *Mójate con el agua*, fue la razón por la que se decidió realizar el cortometraje. Las únicas pautas fueron la relación que el agua debía tener con la temática y que la pieza no excediera los cinco minutos.

Se comenzó realizando un *brainstorming* donde los conceptos agua y apocalipsis condujeron a formar la idea original. Al tratarse de una historia sin diálogo, el guion literario marcaba las acciones que el personaje iba realizando conforme avanzaba el relato. Desde la creación de la historia, pensamos en cómo se articularía en el montaje, por ello el guion literario también recoge anotaciones que corresponden a la edición.

Previamente a la creación del *storyboard*, localizamos las minas de azufre de Mazarrón, las cuales fueron abandonadas y sugerían pensamientos asociados a apocalipsis y aislamiento.

Para el diseño del guion técnico, se aplicaron los movimientos de cámara que obtuvimos a partir de los referentes mencionados, adaptándose a los planos y al escenario escogido.

Breath (Úbeda, 2018) no suponía un gran despliegue de medios, ya que se llevó a cabo con un equipo reducido tanto de personal como de material, por lo que el desglose de necesidades y presupuesto estuvieron bastante limitados. Se contó con una maquilladora profesional que el día del rodaje realizó las heridas y caracterizó al personaje a partir de los referentes de maquillaje que se le mostraron, dichos referentes se adjuntan en el anexo III.

2.2. Producción

En lo que se refiere a la cinematografía, se siguió el guion técnico que planeamos en la fase de preproducción. Sin embargo, no nos limitamos simplemente a ejecutar, sino que se adaptó lo planificado anteriormente a las condiciones del día de rodaje. De esta forma, se incluyeron tomas que no figuraban en el *storyboard* y que nos dieron más posibilidades para configurar la película final en posproducción.

Se utilizó un sigma de 17-50 mm con un f 2.8 en los planos cortos, que resultaron ser los planos predominantes en el filme, al ser los que transmiten la carga expresiva. Los planos más generales se filmaron con un 200mm f.4. En *Breath* (Úbeda, 2018), la profundidad de campo empleada es inversamente proporcional a la importancia que el plano tiene en pantalla, es decir, cuanto más relevante es una toma, menos profundidad de campo utilizamos.

La iluminación no fue tan precisa como los movimientos de cámara, ya que no se estableció ningún esquema en preproducción. Filmamos con iluminación *Rembrandt*, con la luz solar como fuente principal, reforzada con la luz de relleno que nos otorgó el *lastolite*. Mediante esta iluminación, se pretendía intensificar la sensación de calor extremo al que se somete nuestra protagonista, con el fin de enfatizar la necesidad que tiene de alcanzar el charco de agua.

Al igual que la iluminación, la dirección actoral se llevó a cabo desde la improvisación. Entendiendo por improvisación, el margen de libre actuación que Raquel Guirao, la protagonista, escenificó una vez explicadas las acciones que debía realizar. El hecho de no

regir la conducta de la intérprete favoreció la naturalidad y credibilidad en la diégesis. El rodaje se realizó en una sola jornada que finalizó tras once horas de grabación.

2.3. Posproducción

En esta fase fue donde todo lo estudiado y realizado anteriormente se orquestó adquiriendo un sentido. La posproducción se divide en tres fases: montaje, retoque de color y etalonaje y sonido.

Si bien el montaje resulta ser una fase fundamental en la cadena de creación de una película o incluso la más importante, tal y como afirman muchos directores: “En cuanto a mi estilo, para mi visión del cine, la edición no es simplemente un aspecto; es el aspecto.” (Orson Welles), en *Breath* (Úbeda, 2018) es el verdadero protagonista. En esta fase fue donde todo lo estudiado y realizado anteriormente se orquestó adquiriendo un sentido.

Atendiendo al ensamblaje, cabe mencionar al cineasta ruso Lev Kuleshov cuyo apellido dio nombre a un efecto de montaje: efecto Kuleshov (Tipo de montaje que consiste en la relación de dos elementos que se suceden). Siguiendo su teoría, la disposición de los planos adoptan la forma A-B-A donde en este caso “A” representó a la protagonista y “B” representó el charco de agua. La unión de los planos no sólo aportó creatividad sino que, a través de este método se facilitó la comprensión semántica del filme.

No sólo se utilizó el efecto Kuleshov como método de montaje, sino que haciendo uso del montaje creativo de Eisenstein, los planos más cortos sucedieron a los generales con la intención de crear choques emotivos. Referenciando este montaje creativo y para acentuar el efecto de ansiedad en el público, decidimos incluir cortes en negro, sin emplear fade-in o fade-out; que se utilizaron como recurso expresivo. Estos vacíos de imagen, insertados en la cinta como si fueran planos, son aprovechados a modo de elipsis temporal, para representar el paso del tiempo en unos pocos segundos.

En cuanto al retoque de color, teniendo en cuenta que en el rodaje de *Breath* (Úbeda, 2018), se utilizaron dos cámaras que se alternaron según la óptica que se requería, hubo que modificar algunos planos. A pesar de que los parámetros se ajustaron de forma similar en ambos dispositivos, hubo diferencias entre las tomas. Decidimos grabar a modo neutro, para facilitar la creación del *look* final en la fase de etalonaje.

En cuanto al sonido, se registraron *wildtracks* y sonido directo con la grabadora Zoom H4n, empleando un micrófono *Rode* que se sujetaba en la pértiga para facilitar la movilidad del sonidista durante el rodaje.

3. Resultados

A continuación, se exponen los resultados que extraemos del proceso de elaboración de nuestro proyecto.

3.1. Rodaje

Toda la cinematografía se dirigió hacia el mismo fin, extraer los sentimientos de la protagonista consiguiendo que los planos cubrieran la ausencia de diálogo existente. El 90% de las tomas fueron recogidas con la técnica cámara al hombro, dejando el resto de porcentaje a los planos fijos. Este método, proporcionó sensación de inmersividad en la historia, lo que facilitó que el espectador empatizara.

Los *travellings* de seguimiento que empleamos, otorgan dinamismo acercando al público al centro de la acción, dando la impresión de que nos encontramos corriendo junto a la protagonista (Fig. 7 y 8). La estimulación del movimiento que se consiguió a través de los desplazamientos de cámara, resultó en una película que huye de la repetición y evita el desinterés de la audiencia.



Figura 7. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018).
Fuente: elaboración propia



Figura 8. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018).
Fuente: elaboración propia.

A primera instancia, la iluminación supuso un reto, ya que se necesitaba de un día soleado para recrear la iluminación *Rembrandt*, que se menciona anteriormente. Sin embargo, cuando todos los elementos estaban dispuestos para comenzar el rodaje, la climatología cambió nublando el escenario. Esto dejó con una iluminación plana que no permitía ninguna adaptación, ya que no se contaba con fuente de luz principal. Finalmente, fue cuestión de tiempo que la meteorología cambiase de nuevo, proporcionando la iluminación que se necesitaba. Este hecho, causó retraso en el rodaje y por tanto, incrementó la duración del mismo.

3.2. Narrativa

Como se mencionó anteriormente, la narrativa de *Breath* (Úbeda, 2018) se dividía en tres fases: planteamiento, conflicto y desenlace. La primera de ellas, se iniciaba a la vez que lo hacía el cortometraje, era el momento en el que el espectador se introducía en la película y donde se contextualizaba y comprendía el punto del que partía el relato. Finaliza en el momento en el que la protagonista se desprendía por el precipicio, iniciando la fase del conflicto. Esta misma, comprendía gran parte de la trama, desde que la intérprete despertaba tras el impacto (Fig. 9), hasta que alcanzaba el charco de agua. El desenlace abarca desde el final del conflicto hasta que concluye el cortometraje (Fig. 10). Se trata de un desenlace abierto, ya que la acción se interrumpe antes de finalizar, por tanto, el espectador debe suponer cuál es la conclusión del filme.



Figura 9. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018).
Fuente: elaboración propia



Figura 10. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018).
Fuente: elaboración propia.

A través de la estética se propuso contar una segunda narrativa que reforzó a la principal, la cual llegó al espectador de manera inconsciente. De la misma forma que el uso de determinados planos connota ciertos significados, también lo hace el uso de los colores. Decidimos matizar el cortometraje de color naranja, por tanto, se necesitó que un elemento del color opuesto, en este caso el azul, rompiera la armonía cromática y resaltara del entorno. Ese elemento fueron los ojos de la actriz mediante el uso de lentillas azules. La protagonista se convirtió en la portadora del único elemento estético disonante, esto envuelto en el contexto de la historia, hizo que el azul se percibiese como peligro o advertencia. Asimismo, se reforzó el concepto de que nuestra intérprete sufría un problema, a nivel interno, que debía solucionar.

No se pretendió en ningún momento que el espectador fuera consciente de esta intención estética, sin embargo se llevó a cabo con el fin de que cada elemento tuviera una función que aportara coherencia a la historia y ayudara a su entendimiento.

3.3. Montaje

El concepto del que partió *Breath* (Úbeda, 2018), se delimitaba en un marco de actuación muy concreto, por tanto, esta fase de la cadena fue elemental. Las hojas de *script* nos ayudaron a clasificar el material bruto en provechoso o descartado, ya fuese por erratas a nivel técnico o interpretativo.

El cortometraje debía tener ritmo y continuidad, sin embargo el *quid* de la cuestión residía en cuánto debía durar el plano para que se mantuviera la tensión antes de que resultara tedioso. En el inicio del montaje, pensamos que la película debía tener una duración que oscilara entre los 6-8 minutos. En cambio, finalizada la primera prueba, comprobamos que el tiempo fue excesivo, ya que el sentimiento de agonía se descentralizaba de la acción debido a la larga duración de los planos.

En consecuencia, se reinventó nuestro propio montaje, condensando la información de manera que resultara más intenso y atractivo. Se dió a los planos la duración justa, extendiéndolos unos segundos hasta la toma siguiente y así sucesivamente. Finalmente, la duración de *Breath* (Úbeda, 2018) se resume a 4 minutos y 20 segundos, incluyendo los títulos finales. Los cortes negros que empleamos como recurso comunicativo, suplieron acciones que nos permitieron mostrar lo realmente importante, ayudándonos a minimizar la cantidad de metraje.

Respecto a los créditos, tanto los iniciales como los finales, se crearon con una tipografía de palo seco sobre fondo negro (Fig. 11), ya que se deseaba algo discreto. Tal y como se menciona en los referentes, el único recurso sonoro que acompaña los títulos finales es la respiración de la protagonista.

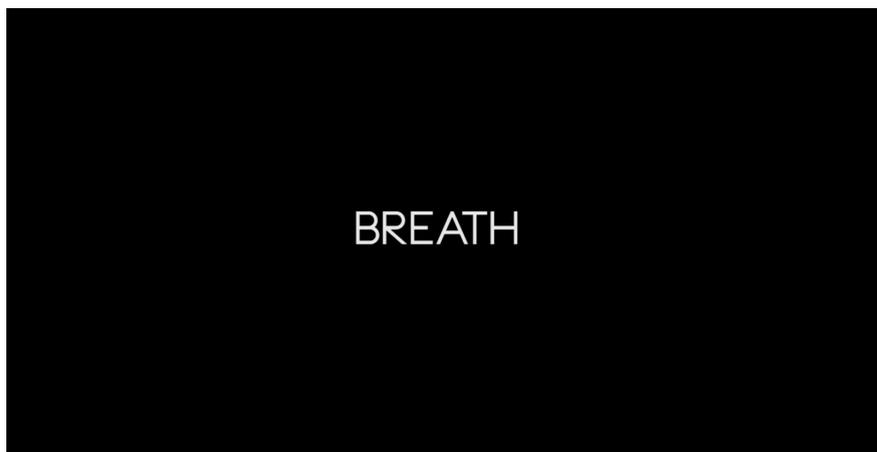


Figura 11. Fotograma créditos iniciales *Breath* (Úbeda, 2018). Fuente: elaboración propia.

3.4. Sonido

El cometido fue enfatizar los sonidos que aportaran a la historia coherencia y despertaran emociones en el espectador, exagerándolos para alterar la significación de la imagen que se mostraba en pantalla. En el instante en el que esta premisa no se cumplió, omitimos los efectos sonoros, dando paso y protagonismo al silencio, para enfatizar el sentimiento agonizante. “Hablando del ruido, no debemos, aún, olvidar el silencio. Una pausa de la orquesta, enfatizando un momento dramático en una película” (Cavalcanti, 1957:180)

Por tanto, la construcción sonora de *Breath* (Úbeda, 2018), se articuló con procedencia de diferentes fuentes: el sonido directo que registró los jadeos de la actriz junto a los wildtracks y efectos sonoros que se tomaron de un banco de sonidos libre de derechos.

3.5. Etalonaje

Se hizo uso del retoque de color con el programa *Davinci*, para obtener homogeneidad en los planos y que el *look* que creásemos en esta fase, se acoplara otorgando unidad tonal a la película. Para el diseño del estilo, se aumentaron los tonos cálidos, concretamente se saturó el naranja, ya que su intensificación denota, aún más, el clima desértico. En las siguientes fotografías, podemos observar el resultado obtenido tras etalonar los planos atendiendo a lo referenciado anteriormente.



Figura 12. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018). Fuente: elaboración propia.

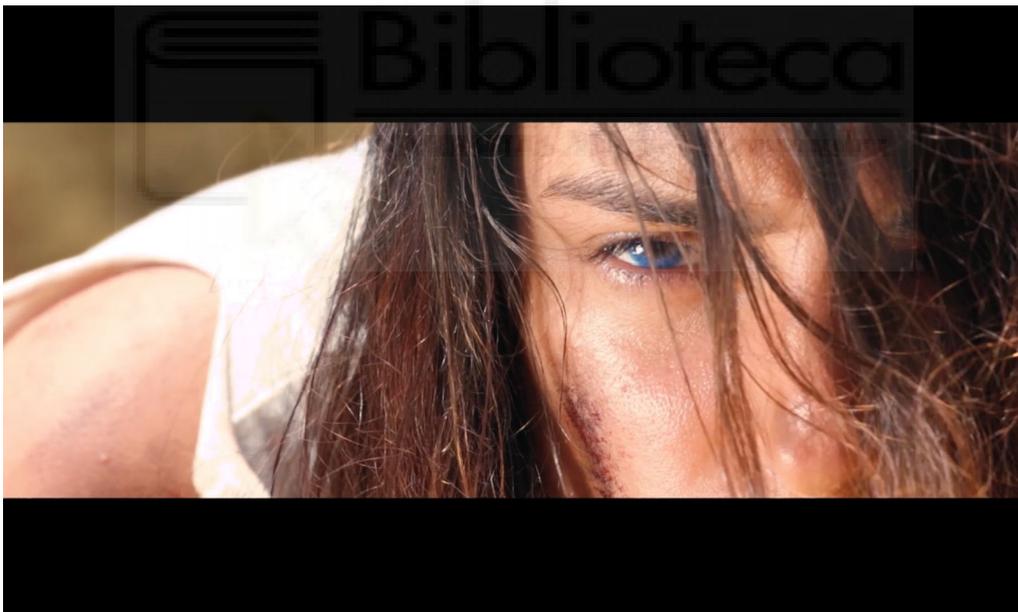


Figura 13. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018). Fuente: elaboración propia.



Figura 14. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018). Fuente: elaboración propia.

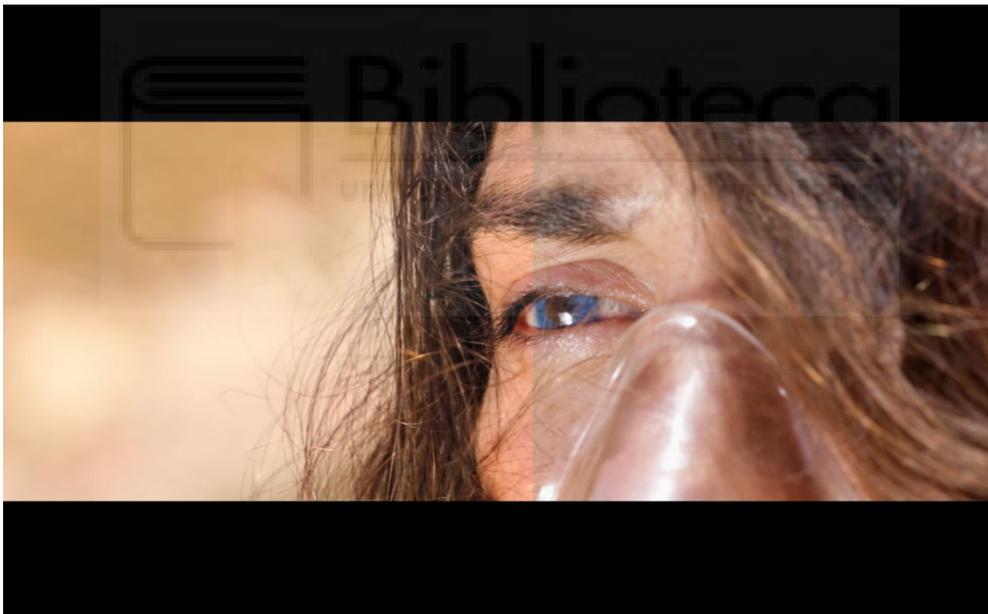


Figura 15. Fotograma *Breath*(Úbeda, 2018). Fuente: elaboración propia.

4. Discusión

Mediante la realización de *Breath* (Úbeda, 2018), se ha puesto de manifiesto la responsabilidad que conlleva la creación de un cortometraje.

La parte visual es una de las fortalezas de la película, a pesar de no optar por el uso de equipo técnico profesional y emplear el propio, se filma material de alta calidad de imagen. Sin embargo, al tratarse de un cortometraje de bajo presupuesto, encontramos restricciones técnicas. El sonido es la cuestión menos sólida de esta producción de bajo coste, debido a las carencias mencionadas, sin embargo es una de las herramientas que ayuda a contextualizar y comprender lo que le sucede a la protagonista. Los efectos sonoros que se pretendían añadir en la fase de posproducción, no se ajustan a lo que deseábamos, por tanto, se dificultó la sonorización del cortometraje.

En definitiva, se han solventado las carencias que las limitaciones económicas propiciaron desde el inicio del proyecto y de las cuales fuimos conscientes. Se puede afirmar que el resultado ha sido satisfactorio, ya que en mayor o menor medida, se refleja en la pantalla el concepto del que partió la idea original, aunque sometido a modificaciones puntuales. Se podría discutir si con un mayor presupuesto que nos brindara más oportunidades, en cuanto a calidad de material o un mayor equipo humano, se habría obtenido un mejor resultado.

Breath (Úbeda, 2018), se presentó al concurso *Mójate con el agua*, siendo clasificado entre los tres mejores cortometrajes y quedando en el segundo puesto. A pesar de que este fue el motivo de creación de esta producción, se pretende distribuir la película incriminándola en diversos concursos del género ficción. De hecho, esta producción se proyectará en el Festival Internacional de Cine Independiente de Elche, FICIE(2019), concretamente en la sección para estudiantes no competitiva Mostra't UMH.

5. Conclusiones

Para terminar, se exponen las conclusiones que referencian los objetivos planteados. El rol de directora que juego en este trabajo, me ha permitido estar presente en todas y cada una de las fases del cortometraje, asumiendo la responsabilidad y la supervisión del mismo.

Los sentimientos del personaje, quedan claros desde el inicio del cortometraje. Gracias a la actuación de Raquel Guirao y al entorno que envuelve la acción, el filme proporciona la credibilidad que planteamos en los objetivos. En referencia al concepto de credibilidad, la caracterización del personaje también supuso un reto, no en lo que al estilismo se refiere sino

a la veracidad de las heridas. Sin embargo, se insertó perfectamente en la estética pudiendo afirmar que la construcción del personaje se ha solventado de forma apropiada.

El montaje es una de las herramientas principales a la hora de contar historias de forma audiovisual y en *Breath* (Úbeda, 2018), actúa como narrador de la historia guiando a través de las acciones de la protagonista. La edición se subrayó en los objetivos como el peso grueso de esta pequeña producción y ha cumplido su cometido. Los efectos sonoros a diferencia de la edición, no han solventado su función de la manera esperada, ya que apoyan la parte visual pero no se obtiene la misma fuerza que sí aporta el montaje.

Asumir el reto de realizar una producción sin diálogo no ha sido tarea fácil, de nuevo, el ensamblaje es el encargado de hacer que la idea original se plasmara en el filme. Esto hizo que se emplearan planos, que en otras circunstancias se habrían omitido, pero deben mostrarse por el gran peso narrativo que favorece la comprensión de la historia. Como no hemos proyectado el cortometraje ante ninguna audiencia, ni se ha llevado a cabo ningún estudio de campo para recoger datos objetivos, no podemos concluir el hecho de que la inmersión del espectador se cumpla a partir de las técnicas empleadas. No obstante, la historia capta la atención de la audiencia y logra introducirla en la diégesis.

En conclusión, *Breath* (Úbeda, 2018), ha supuesto todo un reto tanto a nivel personal como profesional, ya que ha sido mi primera prueba como directora en un proyecto audiovisual y me ha permitido aplicar los conocimientos técnicos de forma rigurosa. El cortometraje es el resultado obtenido tras haber sido sometido a diferentes fases del proceso de creación, donde ha ido adquiriendo propiedades que conforman la pieza producida. Es el trabajo más profesional que he realizado hasta el momento, el cual me ha permitido asentar las bases necesarias para lograr los objetivos propuestos en mis futuros proyectos audiovisuales.

Enlace a *Breath* (Úbeda, 2018)

<https://www.youtube.com/watch?v=yd7bfRxIblM>

6. Bibliografía

Polite, P.G. (2005), *El sonido de la velocidad*, España: Barcelona, Ediciones Alpha Decay.

Frisón, C. (2015), *El silencio en las imágenes cinematográficas*, España: Universidad Autónoma de Barcelona.

Eissenstein, S. M. (1999): *El montaje de atracciones, El Sentido del cine*, España: Madrid, Editorial: Siglo XXI

McGowan, N. (2016). *Una mirada técnica: investigando las repercusiones del digital en la estética cinematográfica contemporánea*. España: Universidad Complutense de Madrid.

Morales. L.F. *Sergei Eisenstein: montaje de atracciones o atracciones para el montaje*. España: Universidad Autónoma de Barcelona.

Jullier. L. *El sonido en el cine*. España: Barcelona, Editorial: Paidós.

Cob, Ana. (Enero, 2017). *Las claves del cine surrealista. Luis Buñuel*. España. Recuperado de:

<https://profeanacob.wordpress.com/2017/01/24/cine-surrealismo-luis-bunuel/>

Flavorwire. (25 Febrero, 2015). *Cine y vida en 25 frases de Luis Buñuel*. España. Filmin.

Recuperado de:

<https://www.filmin.es/blog/cine-y-vida-en-25-frases-clave-de-bunuel>

Larriba, Jaime. (Mayo, 2017). *Enfocando la profundidad de campo*. España. El espectador imaginario. Recuperado de:

<http://www.elspectadorimaginario.com/enfocando-la-profundidad-de-campo/>

6.1. Filmografía

Ritchie. G. (Director), (2008), *RocnkRolla* [cinta cinematográfica], Reino Unido, Warner Bros.

Miller. G. (Director), (2015), *Mad Max Fury on the road*, [cinta cinematográfica], Australia, Warner Bros.

Wenders. W. (Director), (1984), *París Texas*, [cinta cinematográfica], Alemania, Film4productions, Filmproduktion, Argos Films.

Scorsese. M. (Producer), Scorsese. M. (Director), (2016), *Silencio*, [cinta cinematográfica], EE.UU, Sharpword Films, Sikelia Productions.

Buñuel. L. (Producer), Buñuel. L. (Director), (1929), *Un chien andalou*, [cinta cinematográfica], Francia.

Aronofsky. D. (Director), (2000), *Requiem for a dream*, [cinta cinematográfica], EE.UU, Artisan Entertainment, Thousand Words.

Aronofsky. D. (Director), (1998), *Pi: Faith in caos*, [cinta cinematográfica], EE.UU, Planttain Films, Protozoa Pictures.

Nolan. C. (Director), (2010), *Inception*, [cinta cinematográfica], EE.UU, Warner Bros.

Nolan. C. (Director), (2014), *Interstellar*, [cinta cinematográfica], EE.UU, Warner Bros.

6.2. Relación de figuras

Figura 1. Fotograma <i>RocknRolla</i> (Guy Ritchie, 2009).....	6
Figura 2. Fotograma de Breath (Úbeda, 2018).....	6
Figura 3. Fotograma <i>París Texas</i> (Wim Wenders, 1984).....	9
Figura 4. Fotograma <i>Mad Max Fury on the road</i> (George Miller, 2015).....	10
Figura 5. Fotograma de Breath (Úbeda, 2018).....	10
Figura 6. Fases que se han seguido para la creación de Breath (Úbeda, 2018).....	11
Figura 7. Fotograma de Breath (Úbeda, 2018).....	15
Figura 8. Fotograma de Breath (Úbeda, 2018).....	15
Figura 9. Fotograma de Breath (Úbeda, 2018).....	16
Figura 10. Fotograma de Breath (Úbeda, 2018).....	16
Figura 11. Fotograma créditos iniciales de Breath (Úbeda, 2018).....	17
Figura 12. Fotograma etalonaje de Breath (Úbeda, 2018).....	19
Figura 13. Fotograma de Breath (Úbeda, 2018).....	19
Figura 14. Fotograma etalonaje de Breath (Úbeda, 2018).....	20
Figura 15. Fotograma etalonaje de Breath (Úbeda, 2018).....	20

7. Anexos

ANEXO I. GUIÓN LITERARIO.....	27
ANEXO II. GUIÓN TÉCNICO.....	28
ANEXO III. DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE.....	34
ANEXO IV. DESGLOSE DE NECESIDADES.....	37
ANEXO V. FOTOGRAFÍAS DE LOCALIZACIÓN.....	38
ANEXO VI. CARTEL <i>BREATH</i>	40



ANEXO I. GUIÓN LITERARIO

Breathe

Con la pantalla en negro escuchamos los pasos de alguien caminando por la arena. No oímos respiración. Oímos que la persona cae.

Vemos a una persona de rodillas en la arena. Se quita una especie de mascarilla y la deja colgando en su cuello. Parece que lleva días en el desierto. Está muy sucia, con la ropa destrozada, va descalza y lleva un poco de sangre en la cabeza. Está aguantando la respiración. Pero cada vez le cuesta más.

La persona se obliga a sí misma a levantarse y caminar. Camina a duras penas. La persona cae al suelo. Se queda a cuatro patas. Abre la boca intentando coger aire pero no puede, está a punto de morir ahogado. Está intentando coger aire cuando mira hacia delante y ve un pequeño destello. Entorna los ojos intentando mirar mejor. Es un pequeño charco de agua.

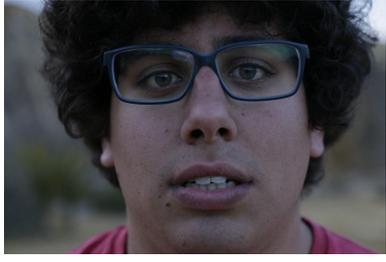
La persona se levanta y empieza a andar a duras penas tropezando varias veces por el camino. Cuando está cerca del charco cae definitivamente al suelo. Levanta la vista y ve que tiene el charco cerca. Se arrastra por el suelo en un agónico esfuerzo por llegar. Se quita la máscara y la acerca al agua. Mete la máscara en el charco. Está con la cabeza al lado del agua. Tiene la cara muy roja. Está a punto de desmayarse.

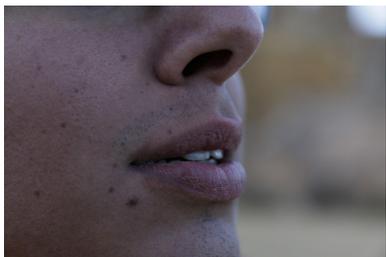
[Negro, silencio]

Se pone la máscara en la cara y empieza a respirar ruidosamente.

ANEXO II. GUION TÉCNICO

BREATHE							
Nº	PLANO			Descripción vídeo	Audio	Duración	Storyboard
	Escala	Angulación	Mov. Cámara				
1	PM	Trasera	Travelling ¿vertical/horizontal?	De la cabeza hasta la bombona			
2	PD	Lateral		Pie resbalando			
3				Negro	Caída		
4				Título			
5	PC	Cenital /Lateral	Travelling	Slider de la cara girando mientras va hacia la botella			

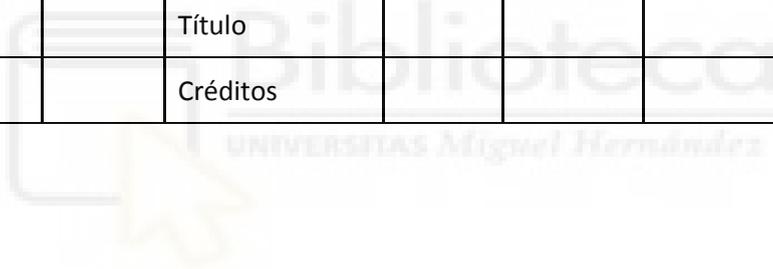
6	PE	Frontal		Se da la vuelta en el suelo y se queda de rodillas			
7	PM	Lateral		Se quita el cable de la máscara e inhala por última vez mirando hacia atrás			 
8	PG	Frontal		Camina hacia cámara (ondas de calor)			
9	PP	Lateral /Frontal	Travelling	La cámara empieza lateral y sigue hasta frontal			 

10	PG	Lateral	Travelling	Se le ve pasando por las ventanas y cayendo en la segunda de rodillas			
11	PD	Semi-Lateral	Travelling	Del PD de la mano se sube hasta un PD de su boca			 
12	PPP	Frontal		El ojo mira al charco			
13	PG	Frontal	Desenfocado	Transfoco desde el charco			
14	PD	Semi-Lateral Escorzo		Boca seca			

15	PP	Frontal	Steady Casero	Está de rodillas y se incorpora con ímpetu			
16/1	PP	Trasero	Steady Casero	El chisme se le pone en la espalda para que siga el movimiento			
16/2	PD	Trasero	Travelling	Seguimiento de los pies mientras se acerca al charco			
17	PG	Picado		Desde arriba de los edificios se ve como vuelve a caer			
18	PP-PPP	Lateral	Travelling	Con el slider se va acercando a su cara			
19	PP	Frontal		Se va arrastrando hacia la cámara			

20	PP	Lateral-Lateral 180º	Plano secuencia	Seguimiento desde los pies hasta la cabeza arrastrándose hasta que cambia de lateral y lo sigue hasta llegar al charco			
21	PD	Cenital		El plano del charco está vacío y la mano entra en plano			
22	PM	Lateral escorzo		Cae en el charco con la mano extendida			
23	PD	Lateral		Se hace seguimiento de la mano de cómo coje la máscara, la arranca y la mete en el agua			

							
24				Negro			
25	PP	Frontal		Con la máscara puesta	Respiración		
26				Título			
27				Créditos			



ANEXO III. DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

VESTUARIO

HOMBRE

El protagonista lleva una camiseta blanca básica (envejecida con café) medio arremangada. Encima lleva una especie de arnés para dar algo de volumen a los hombros, y sobre este, lleva un chaleco también envejecido y manchado de tierra. Cualquiera de los dos pantalones que lleve serán de tela con algún bolsillo y color tierra. Llevará unas botas marrones, también desgastadas, de cordones que irán por encima del pantalón. En cuanto a accesorios, puede llevar unos guantes marrones de efecto cuero, unas gafas redondas y un pañuelo en el cuello que le tape hasta donde empieza la máscara. El pañuelo puede ser color azulón para que destaque de los colores tierra. En la espalda lleva colgadas un par de bombonas vacías, ya que se ha quedado casi sin reservas de agua. De las bombonas salen un par de tubos que llegan hasta la máscara. *Los tubos de la máscara se pueden hacer con los tubos que llevan las máscaras de buceo*.



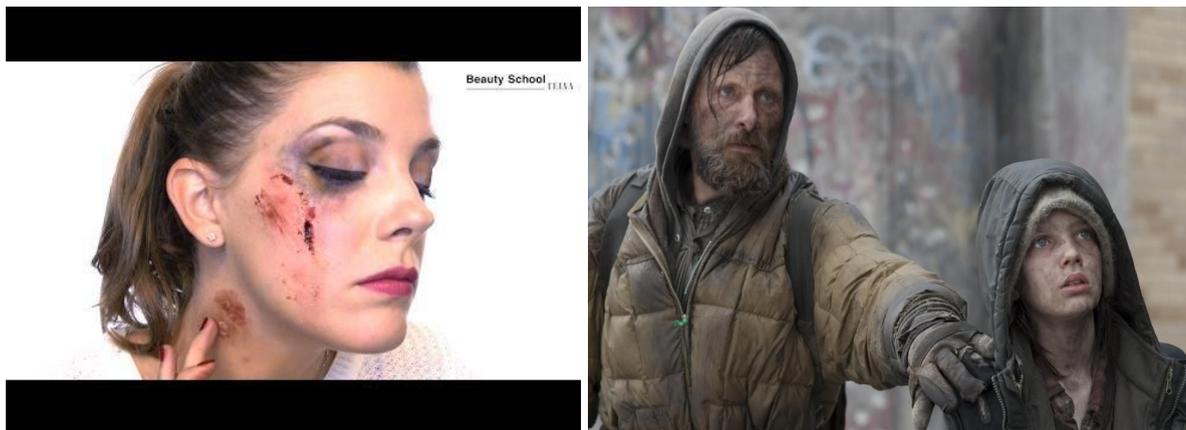
MUJER

La protagonista lleva una camiseta de manga corta (envejecida con café y un poco rasgada). Desde la cintura hasta el pecho, irá cubierta con un vendaje (también envejecido) y llevará un cinturón ancho. En la parte de abajo, llevará un pantalón de cuero granate y unas botas altas de cordones.



MAQUILLAJE

En cuanto a maquillaje, el protagonista muestra síntomas de insolación, manchas en la cara producidas por el sol, alguna llaga, aspecto enrojecido en general y sucio de la tierra del ambiente.





ANEXO IV. DESGLOSE DE NECESIDADES

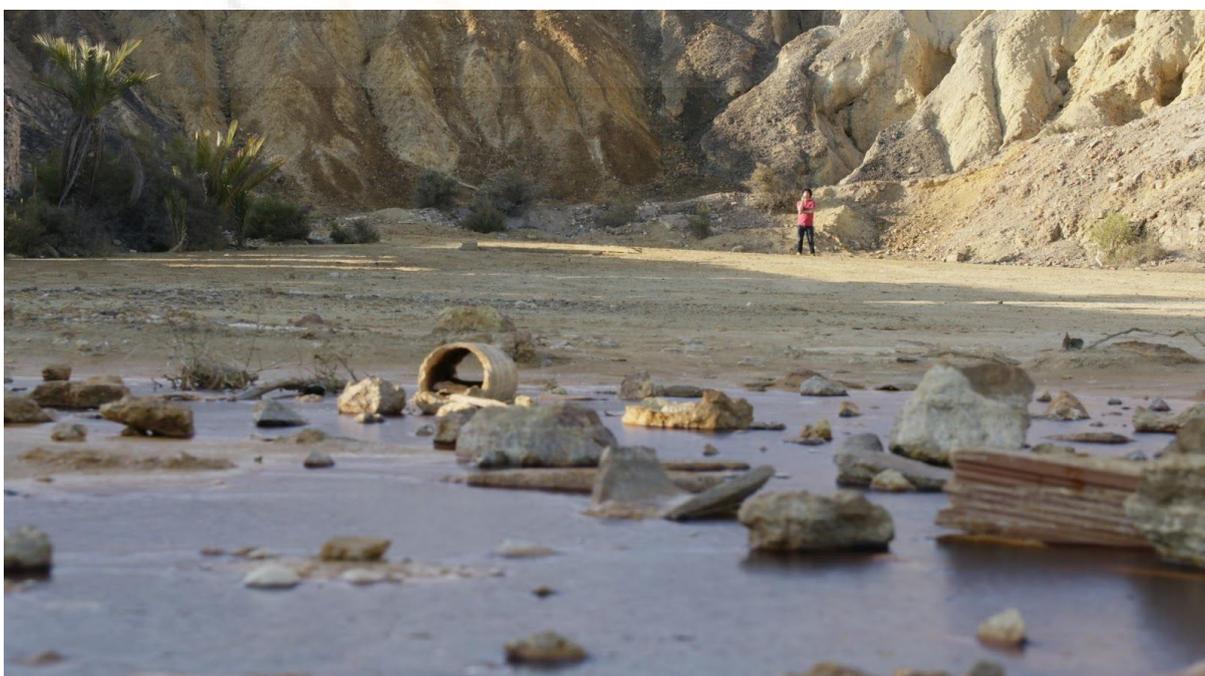
Necesidades Humanas

-Actor/Actriz (1)

Necesidades Técnicas

- Cámara David Belén
- Trípode Belén Valera
- Estabilizador Héctor
- Micrófono Belén
- Slider David
- Lastolite Belén
- Batería Uni y David Belén
- Objetivos Nerea
- Steady casera Héctor
- Boli claqueta Belén
- Cojín/Almohadón Belén
- Rodilleras Valera
- Sillas Valera
- Nevera/Agua/Hielo Valera Belén
- Comida/Tentenpié
- Imprimir el guion Belén
- Colirio Nerea
- Escalera Valera
- Fluflush para el sudor Belén
- Vendas Valera
- Azafrán Belén
- Spray rojo Valera
- Lentillas Nerea
- Botas Héctor
- Ropa Belén
- Extintores Valera
- Mascarilla Valera
- Garrafas agua Nerea Valera
- Tubo
- Maquillaje Vanessa
- Crema solar Valera
- Ventilador Valera
- Placas de hielo Valera Belén
- Batería externa Valera Belén
- Cascos Valera

ANEXO V. FOTOGRAFÍAS LOCALIZACIÓN





ANEXO VI. CARTEL BREATH

