

memoria

**comunicación
audiovisual**

2018-2019

TÍTULO: Montaje de un cortometraje de ficción con ausencia de diálogo: Breath (Nerea Úbeda, 2018)

ESTUDIANTE: Fernández García, Belén

DIRECTOR/A: López Aliaga, Guillermo

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

Universidad Miguel Hernández de Elche



PALABRAS CLAVE: montaje; sonido; ficción; continuidad; narrativa

RESUMEN: En este trabajo de fin de grado, se explica de manera detallada, el trabajo llevado a cabo por el montador/a en el cortometraje de ficción *Breath* (Nerea Úbeda, 2018), teniendo en cuenta la peculiaridad de la ausencia de diálogo.

A través de esta memoria, se pueden entender las diferentes etapas que se han de realizar para la obtención de un buen montaje. Para ello, nos centraremos en la importancia de la figura del montador/a dentro de un proyecto audiovisual puesto que, sus aportaciones serán esenciales para enriquecer la narrativa del relato.

A lo largo de este trabajo, también se argumentarán las metodologías utilizadas junto a su ejecución y sus posteriores resultados. Con toda esta información previa, se extraerán las conclusiones.

KEYWORDS: editing; sound; fiction; raccord; narrative

ABSTRACT: This final grade assignment explains in detail the work done by the editor of the fiction short film *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) taking into account the peculiarity of the absence of dialogue.

Through this memory, you can understand the different stages that have been performed to obtain a good assembly. To do this, we will focus on the importance of the figure of the editor in an audiovisual project since, their contributions are essential to enrich the narrative of the story.

Throughout this work, the methodologies used along with their execution and their subsequent results will also be argued. With all this prior information, conclusions will be drawn.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN: OBJETIVOS E HIPÓTESIS.....	5
2.	ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	7
	2.1. HISTORIA DEL MONTAJE.....	8
	2.2. ANTECEDENTES.....	10
	2.3. MONTAJE DE PIEZAS AUDIOVISUALES CARENTES DE DIÁLOGO.....	12
3.	METODOLOGÍA.....	14
	3.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN: DOCUMENTACIÓN, ENSAYO Y PREMONTAJE.....	15
	3.2. METODOLOGÍA APLICADA A LA PIEZA AUDIOVISUAL: EL PROGRAMA DE EDICIÓN Y LA CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL.....	17
	3.3. PROCESO DE MONTAJE DE LA PIEZA AUDIOVISUAL: FASES DE LA EDICIÓN.....	19
	3.3.1. EDICIÓN DE PLANOS.....	19
	3.3.2. SONORIZACIÓN.....	21
	3.3.3. CORRECCIÓN DE COLOR.....	22
4.	RESULTADOS.....	24
	4.1. RESULTADOS GENERALES SOBRE EL MONTAJE DE BREATH.....	24
	4.2. VARIACIONES EN EL MONTAJE RESPECTO AL GUION TÉCNICO ORIGINAL.....	25
5.	CONCLUSIONES.....	28
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	32
7.	ENLACE A LA PIEZA.....	33
8.	TABLAS DE GRÁFICOS Y FIGURAS.....	33
9.	ANEXOS.....	35

1. INTRODUCCIÓN: OBJETIVOS E HIPÓTESIS

En la actualidad, el montaje cinematográfico es una técnica que la mayoría de la sociedad ya tiene asimilada. Por esta razón, a menudo pasa desapercibida para el espectador, restando importancia a su buena ejecución. Más allá de un mero ensamblaje de planos el montaje debe ser concebido como una herramienta fundamental para la construcción del discurso narrativo que se pretende transmitir a través de la pieza audiovisual que se realiza. (Del Olmo, 2018: 6). Para este trabajo de fin de grado tomaremos como referencia la siguiente definición de montaje:

El montaje como asociación de imágenes visuales y auditivas para dotarlas de sentido. A través de la relación de los distintos planos y los sonidos, se asigna unos significados a los acontecimientos, a veces más allá de su simple apariencia. Es una actividad fundamentalmente creativa. (Prósper, 2013:378)

Ateniéndonos a esta descripción podemos, y debemos, señalar que el montaje es una herramienta indispensable para dotar de sentido cualquier pieza audiovisual. Se puede afirmar que es la combinación de técnica y creatividad que se aúnan para suscitar reacciones en el espectador, las cuales, le permitirán sumergirse en el relato a través del ritmo que se pretenda originar. Es en este punto donde aparece la figura del montador puesto que, la construcción rítmica y semántica del relato cinematográfico realizada a través del montaje, debe llevarse a cabo por una persona que reúna los conocimientos y las capacidades necesarias para hacer que la película transmita lo que se desea y tenga un sentido. El trabajo del montador será lo que realmente defina el producto final que llegará a los espectadores, reafirmando de esta manera la importancia fundamental de este oficio en cualquier producción audiovisual.

El montador debe ser capaz de hacer que la unión de los planos funcione. Debe conseguir que imagen y audio confluyan y se complementen de manera que creen un conjunto perfecto al dotarlos de ritmo. De esta forma, debe lograr que lo que se está proyectando cause emociones en el espectador y genere diferentes efectos en él. El montador tiene la obligación de hacer que el montaje pase imperceptible, a ojos del espectador, por la sutileza con la que emplea la técnica. De esta forma el espectador se podrá sumergir en el relato y olvidar que está viendo una película, como ya conseguiría Griffith con el montaje de *'El nacimiento de una nación'* en 1915. Como bien decía Sally Menke en el documental *'The Cutting Edge: The Magic of*

*Movie Editing*¹: “Se trata de contar una historia y que el espectador se implique emocionalmente en el relato. Para ello, la edición debe ser invisible.” Sin el trabajo del montador y, en consecuencia del montaje, el relato audiovisual carece de unidad y sentido. Es el montaje lo que dota de coherencia al relato y, la técnica que consigue, mediante la unión del metraje filmado, conseguir transmitir las intenciones deseadas con la realización de la película. Esto se debe a la correcta ordenación y estructuración que el montador hace del material grabado que se le proporciona.

Por otra parte, los avances técnicos que se han generado alrededor de los formatos de grabación y, por tanto, a los modos de edición, han facilitado que haya más oportunidades a la hora de crear varios montajes y modificarlos antes de llegar al definitivo. No hay duda de que estos avances han permitido una mayor libertad creativa a la hora de experimentar mediante el ensamblaje de los planos y de los demás elementos. La facilidad de uso que proporcionan los programas de edición en la actualidad, permite varios ensayos alrededor de todas las opciones de las que dispone el montador. No obstante, este hecho también ha provocado que, debido a la facilidad con la que los softwares de edición te permiten cambiar el contenido, se reflexione menos acerca de las posibilidades de una unión coherente del material. Es muy común realizar distintas pruebas de forma mecánica y precipitada lo que, en muchas ocasiones, genera que no se medite con detenimiento el material del que se dispone y se hagan ensamblajes aleatorios que no tengan ninguna coherencia.

En contraposición a cómo se concebía a los montadores en los inicios del cine, meros operarios en la sombra, en la actualidad es imposible imaginar una película sin la figura del montador. Un profesional que realiza un trabajo esencial en el proceso de creación cinematográfico.

La hipótesis que se pretende defender en este trabajo es la siguiente: demostrar la importancia de las aportaciones artísticas del montador en la construcción narrativa, rítmica y semántica del discurso cinematográfico, mediante el montaje del cortometraje ‘*Breath*’ (Nerea Úbeda, 2018) y basándome en mi propia experiencia.

¹ *Lecciones de cine la magia del montaje 57M* (2004). 14:53 minutos.
<https://www.youtube.com/watch?v=pbDfFCHY-P8>

Con el propósito de corroborar dicha hipótesis, se han fijado una serie de objetivos fundamentales en la investigación, los cuales se enumeran a continuación:

1. Analizar el proceso de montaje del cortometraje de ficción *'Breath'* detallando cada una de sus fases.
2. Aplicar todos los conocimientos adquiridos en el Grado en Comunicación Audiovisual.
3. Dotar al relato de fluidez narrativa a través de la construcción rítmica y semántica de cada uno de las escenas, consiguiendo la tensión necesaria en cada momento.
4. Demostrar la importancia de la construcción narrativa del discurso cinematográfico.
5. Manifestar la importancia de la figura del montador/a y de sus aportaciones en el montaje de la pieza audiovisual, a través de los cambios y variaciones que se llevan a cabo respecto al guion técnico.

La demostración de la hipótesis propuesta anteriormente, se hará a través de la puesta en práctica y posterior exposición de cada uno de los objetivos mencionados. Para ello, se tomará como eje principal la ausencia de diálogo en el cortometraje; peculiaridad que se solventará con la utilización de otros elementos del montaje cinematográfico como la duración de los planos y la utilización de cortes a negro para enfatizar la tensión y dotar del ritmo requerido al cortometraje, enriqueciendo de esta forma el relato.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

La diferencia de este trabajo de fin de grado respecto de cualquier otro de características similares, que pretenda analizar la importancia de la figura del montador/a dentro del relato cinematográfico, reside en cómo se especifica la labor del montador/a dentro de una categoría muy concreta: el montaje de una pieza audiovisual del género de ficción con ausencia de diálogo.

Las peculiaridades de las características que envuelven el género cinematográfico de ficción, serán utilizadas para dotar del sentido al proyecto y explotarlas en beneficio del producto final. Por esta razón, la duración de los planos, la utilización de negros y la sonorización jugarán un papel fundamental en el montaje de la pieza porque, a través de estas técnicas se

logrará transmitir emociones al público. Y, de la misma forma, su estratégica utilización será lo que ayude a dejar patente las aportaciones del montador/a al cortometraje así como un notable enriquecimiento del relato gracias a su trabajo.

Repetiré una vez más que el montaje es la fuerza creadora de la realidad fílmica, y que la naturaleza sólo aporta la materia con que formarla. Esa, precisamente, es la relación entre montaje y cine. (Reisz, 1960: 15)

2.1. HISTORIA DEL MONTAJE

No podemos empezar a detallar el trabajo de montaje realizado en *Breath* (Úbeda, 2018) sin antes hacer un repaso por la historia y la evolución del montaje para, de esta forma, comprender y analizar en mayor profundidad todos los aspectos que nos han llevado a realizar la edición de nuestro cortometraje en la actualidad. El montaje surge con la invención del cine. No obstante, se va desarrollando y mejorando a través de los años gracias a diferentes cineastas. A continuación, en el cuadro nº1, podemos encontrar un resumen de su evolución:

Año	Director	Aportaciones al montaje
1895	Hermanos Lumière	Se considera a su obra <i>El regador regado</i> la primera película de la historia aunque carece de montaje.
1900	George Méliès	Descubre el montaje por error. Experimenta cambiando objetos de lugar para después intercalar las imágenes, creando la ilusión de que desaparecen.
1901	James Williamson	Su película <i>Stop tief!</i> tiene uno de los primeros montajes consciente y meditado. Se graba pensando en el montaje.
1903	George A. Smith	Empieza a utilizar el primer plano en el montaje para generar dramatismo
1903	Edwin S. Porter	Descompone la acción en unidades para poder dar sentido al relato a través del montaje.
1915	David W. Griffith	Crea el montaje invisible. Descubre y aplica modos de montaje que aumentan y enriquecen las posibilidades del relato cinematográfico. (Reisz, 1960: 26)
1922	Kuleshov y Pudovkin	Utilizando el llamado <i>Efecto Kuleshov</i> ² , crean el montaje constructivo mediante el cual, el orden en el que se montan los planos es esencial para transmitir lo que se desea y evitar producir el efecto contrario.

² Este realizador tomó, de una vieja película, un primer plano de un actor muy conocido en Rusia (Iván Mosjúkin) y realizó tres copias idénticas. En ese plano, el actor tenía una expresión muy neutra, deliberadamente inexpresiva. Luego, empalmó el mismo primer plano con el plano de un plato de sopa antecediéndole; hizo lo mismo con el primer plano y el cadáver de un hombre en la tierra y el primer plano con una mujer semidesnuda, en pose sensual. En el orden objeto-sujeto, el enlace fue mostrado a espectadores

1925	Sergei Eisenstein	Padre del montaje intelectual. Busca que el espectador se involucre y reflexione sobre lo que ve. Abandona el montaje invisible.
1927	Alan Crosland	<i>El cantor de Jazz</i> se considerada la primera película del cine sonoro. El montaje se ve limitado por la sincronización de la pista de audio y la imposibilidad de separarla para no la continuidad ³ con el montaje.

Cuadro 1. Evolución del montaje a través de los años. Fuente: Elaboración propia

No obstante la inclusión del sonido en el cine también abrió la puerta a nuevas técnicas narrativas en las que, no era necesario mostrarlo todo para entender la escena ya que, el diálogo ayudaba a que los espectadores comprendieran lo que estaba pasando sin necesitar verlo todo con lo que, se minimizaba la duración de las obras y se comprimía el ritmo. Así mismo, ya no fue obligatorio utilizar rótulos aclaratorios en las películas puesto que el espectador entendía a la perfección lo que estaba viendo gracias a la combinación de imagen y sonido.

El cine sonoro no era simplemente el mudo con sonido incorporado, sino una nueva forma de expresión que tenía que reconciliar lo real (la grabación precisa de palabras y sonidos) con lo irreal (la imagen bidimensional), mientras que el cine mudo había sido una unidad armoniosa, completa por sí misma. (Planeta, 1982).

Junto con la incorporación del sonido al cine crece la importancia de la figura del montador/a puesto que, su trabajo se amplía de posibilidades. El sonido permite innovar en el proceso de montaje gracias a su versatilidad. Entre muchas otras formas, se puede utilizar para anticipar acciones que van a ocurrir, para complementar las imágenes con *wildtracks*⁴ que las refuerzan y también para describirlas. A través del sonido se puede dar un cariz determinado a lo que se está mostrando en las imágenes independientemente de lo que se esté viendo. El sonido es capaz de cambiar el significado de lo que se está visualizando. Otro uso muy recurrente es el de utilizar el sonido con imágenes en fuera de campo o viceversa, donde oyes pero no ves o ves pero no oyes lo que se corresponde. Saber utilizar los silencios también es muy importante en el montaje cinematográfico puesto que, la significación que puede llegar a

inadvertidos (de que se trataba del mismo primer plano) y todos coincidían en que el actor expresaba en su rostro el hambre, la angustia y el deseo. (Barberena, 2017: 67-68)

³ Continuidad o *Raccord*: el término hace referencia a la coordinación que debe haber entre dos planos que se unen para que no se produzcan saltos ni de imagen ni de sonido dentro de la composición.

⁴ Entendemos *wildtrack* como un sonido que se inserta posteriormente en el montaje de las imágenes, el cual puede haber sido grabado en un estudio o en el mismo rodaje de la escena.

conseguir un silencio y las emociones que es capaz de provocar, en muchas ocasiones generan más impacto que cualquier imagen.

Con la utilización del sonido el montador/a puede conseguir realizar un montaje psicológico similar al montaje intelectual de Eisenstein pero aumentando las posibilidades de involucrar al espectador en el relato al suscitar todo tipo de emociones al compaginar la imagen con el sonido. Ambos elementos deben complementarse para obtener el mejor resultado posible del relato que se está realizando de manera que tengan una estabilidad en pantalla. El montador/a debe ser capaz de intuir cuando es necesario que un elemento destaque más que el otro en favor de, la complementación de ambos para sacar el máximo partido al relato y conseguir el mejor resultado posible.

A partir de aquí ya podemos empezar a desarrollar la función del montador/a en el cortometraje de ficción *Breath* (Úbeda, 2018) puesto que, a pesar de ser un cortometraje carente de diálogo no está privado de sonido, el cual se ha utilizado, como nombramos anteriormente, para complementar la imagen y enfatizar las acciones así como, la ausencia del mismo en ciertos momentos del cortometraje. Además del aspecto sonoro, el montaje del cortometraje se ha basado en los principios clásicos del montaje invisible desarrollado por Griffith con base en la intencionalidad dramática.

2.2. ANTECEDENTES

Otro de los aspectos que tenemos que tener en cuenta para desarrollar este trabajo es el género al que pertenece el cortometraje. En nuestro caso, *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) se ubica dentro del género de ciencia ficción. Se desarrolla en un futuro post apocalíptico en el que la tierra se ha convertido en un lugar con escasos recursos naturales. En él, la protagonista, tras sufrir una caída en la que pierde la bombona que utiliza para obtener oxígeno, tendrá que esforzarse al máximo por conseguir alcanzar el agua que necesita para respirar.⁵

Son muchas las obras de ficción o ciencia ficción⁶ que utilizan el mundo post apocalíptico como base de su narración. Todas ellas tienen una serie de características comunes que,

⁵ (En el ANEXO I se puede encontrar una información más detallada de la sinopsis.)

⁶ En palabras de Vincent Pinel: 'la ciencia ficción adulta proyectaba en el futuro las inquietudes actuales'. (Pinel, 2006: 68)

aunque no siempre se dan juntas, son recurrentes en su composición y desarrollo. Una de ellas, es la que ya se ha mencionado con anterioridad, el uso de una distopía⁷ futura en la que el mundo ha quedado convertido en un lugar desolado y con unos recursos naturales limitados que son necesarios para la supervivencia de la humanidad además del empleo de emplazamientos hostiles y derruidos. En ejemplo de la utilización de estos recursos lo encontramos en la película *El libro de Eli* (Hermanos Hughes, 2007) donde tras una catástrofe nuclear y su posterior guerra, el mundo ha quedado reducido a un lugar tóxico con escasos recursos naturales donde el agua es un elemento limitado y quien la posee domina a la población que ha logrado sobrevivir. En *The Road* (John Hillcoat, 2009) es Viggo Mortensen quien lucha contra una humanidad convertida en salvajes y carroñeros para conseguir llevar a su hijo hasta la costa huyendo del frío que asola el mundo desde que se produjera un cataclismo. Convertidos en supervivientes, tendrán que hacer frente a la escasez de comida y enfrentarse a situaciones extremas para lograr su objetivo. Quizá el ejemplo que más se asemeja estéticamente al cortometraje que a nosotros nos acontece sea el film *Mad Max: Furia en la carretera* (George Miller, 2015). Las semejanzas son razonables en cuanto a las tonalidades que ambos productos contienen pero, además, comparten el factor post apocalíptico del desafortunado futuro de la humanidad. La escasez de agua es el eje central de la película al igual que del cortometraje y, de su hallazgo depende la supervivencia de la raza humana. El personaje que interpreta Charlize Theron en esta película será el modelo a seguir para la construcción del personaje protagonista de *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) por las características que se mencionan a continuación.

En todos estos ejemplos también se utiliza la caracterización de los personajes para definir la época y la situación que se está viviendo en lo que se está viendo en pantalla. A menudo se trata de vestimenta compuesta por harapos raídos y complementos que se entienden como útiles (cinturones, vendas, cuerdas, cuchillos, mochilas...) para la supervivencia en situaciones críticas y de riesgo a las que los personajes tienen que hacer frente. Además, los personajes siempre se suelen caracterizar con manchas de suciedad, cicatrices o rasguños, muestra de que la higiene escasea debido a las características de la sociedad en la que viven y, de la peligrosidad en la que se ven envueltos por la necesidad de los enfrentamientos que tienen que vencer para poder sobrevivir y conseguir lo que necesitan para hacerlo⁸.

⁷ La RAE define la palabra *distopía* como una representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana. (Del Olmo, 2018: 8)

⁸ El ANEXO II incluye más información sobre el diseño de personajes de *Breath* (Nerea Úbeda, 2018)

2.3. MONTAJE DE PIEZAS AUDIOVISUALES CARENTES DE DIÁLOGO

Las obras de ficción o de ciencia ficción suelen tener una serie de elementos característicos y recurrentes, que permiten identificar a la perfección su género. Entre ellos destacan la utilización de *flashbacks*⁹ para orientar al espectador acerca de lo que ha ocurrido y cómo se ha llegado a esa situación. El montaje de estas escenas suele ser por corte directo, técnica que se utiliza a lo largo de toda la película puesto que, ayuda a enfatizar la tensión. Otro de los elementos clave de estas películas es el empleo de una estética muy característica y muy marcada en la que predominan los contrastes de colores para, en parte, diferenciar épocas y situaciones. Los efectos especiales abundan en la gran mayoría de estos films puesto que, con ellos se pueden crear mundos post apocalípticos, utópicos o ficticios y accesorios que complementen al relato y le den credibilidad. Además el sonido juega un papel fundamental en el montaje y desarrollo de las películas de ciencia ficción puesto que, en muchas ocasiones es el sonido el que marca el peso de la acción y el que ayuda a generar las emociones que se pretenden en las escenas.

Una vez expuestas esta serie de características comunes a las piezas audiovisuales del género que nos concierne, vamos a dar paso a dos ejemplos de cortometrajes carentes de diálogo y veremos los rasgos que tienen en común con nuestro cortometraje.

El primero de ellos es *Amblin*¹⁰ (Steven Spielberg, 1968), el cual daría años más tarde nombre a la productora del famoso director. Lo primero que cabe señalar es que este cortometraje no está integrado dentro del género de ficción si no que, se trata de un cortometraje de género romántico pero, por las similitudes que comparte con *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) he creído conveniente analizar su técnica de montaje. La primera similitud que encontramos es la utilización de planos muy generales para situar la acción y de primeros planos para enfatizar las reacciones de los protagonistas. La segunda similitud tiene que ver con la alternancia del ritmo del montaje según la situación que se está desarrollando, por ejemplo, en la secuencia de la furgoneta (del min. 12:34 al 13:44) a través del ritmo frenético del montaje, con la angulación de los planos utilizados y las expresiones del personaje en los planos cortos que se intercalan, se logra transmitir la incomodidad del protagonista que

⁹ La RAE define la palabra *flashback* de la siguiente forma: En una película, interrupción de la acción en curso para presentar los hechos que, ocurridos en un tiempo anterior, guardan relación con ella.

¹⁰ *Amblin - Primer cortometraje de Steven Spielberg*
<https://www.youtube.com/watch?v=8BggAuAM4xE>

permite predecir de qué forma va a finalizar la escena a pesar de que, en esta ocasión, la música de fondo no sea la más adecuada. De la misma forma, se utiliza un montaje más lento y pausado con planos más largos en las escenas que tienen lugar de noche puesto que, de esta forma se ayuda a que el espectador vea como los protagonistas llevan su relación a otro nivel. La tercera y última similitud con nuestro cortometraje se centra en el sonido. En primer lugar, en la utilización de los sonidos ambiente (ruidos de coche, pájaros, viento, fuego...) para enfatizar las acciones o para dar verosimilitud a lo que estamos viendo en pantalla. En segundo lugar, encontramos la ausencia de diálogo a lo largo de la obra, lo cual no nos supone ningún inconveniente puesto que se entiende a la perfección lo que está pasando sin necesidad de describirlo o de acompañar las imágenes con diálogo, al igual que ocurre en *Breath* (Úbeda, 2018).

En segundo lugar, *Curve*¹¹ (Tim Egan, 2017), es otro de los cortometrajes a destacar por sus grandes similitudes argumentales, técnicas y de edición que comparte con nuestro proyecto. Con lo primero que nos encontramos es con el desconcierto de no saber cómo ni por qué ha llegado hasta esa situación la protagonista. Se empiezan a presentar los dos elementos clave del corto al principio de este, puesto que se van intercalando planos del agua junto con planos de la intérprete, estableciendo de esta forma una relación entre ambos. Se trata de un montaje por corte directo en el que únicamente se utilizan, en ocasiones, imágenes en negro con el sonido en fuera de campo para generar mayor tensión. El montaje de este cortometraje logra que el espectador sienta lo que está viviendo la protagonista en cada momento gracias a la alternancia en el ritmo, la combinación del sonido de la respiración y demás sonidos con los planos descriptivos (min. 7:51) que ayudan a predecir lo que va a pasar (el espectador descubre lo que pasa al mismo tiempo que la protagonista lo va entendiendo). En este sentido la elección de la duración de cada plano es fundamental para lograr el efecto de tensión dramática que se desea. Por último, el agua, elemento que parece que se ha olvidado con el transcurso del cortometraje, vuelve a escena añadiendo mayor angustia y, dando sentido al desenlace del relato. Como se puede observar, el montaje de *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) tiene gran cantidad de semejanzas con este cortometraje.

A continuación, en el cuadro nº2, podemos ver una comparación de las principales semejanzas entre los tres cortometrajes mencionados anteriormente.

¹¹ *Curve | Short Horror Film*
<https://www.youtube.com/watch?v=x9NSNHellwk>

Características	'Amblin'	'Curve'	'Breath'
Género de ficción	✘	✓	✓
Ausencia de diálogo	✓	✓	✓
Utilización del sonido para suplir la ausencia de diálogo	✓	✓	✓
Planos generales de situación	✓	✓	✓
Primeros planos para enfatizar emociones	✓	✓	✓
Montaje por corte	✘	✓	✓
Alternancia del ritmo en el montaje dependiendo de la situación	✓	✓	✓
Inserción de música en el relato	✓	✘	✘
Utilización del sonido en fuera de campo	✓	✓	✓

Cuadro 2. Semejanzas y diferencias entre los cortometrajes *Amblin* (Steven Spielberg, 1968), *Curve* (Tim Egan, 2017) y *Breath* (Nerea Úbeda, 2018). Fuente: Elaboración propia

3. METODOLOGÍA

Para cumplir con los objetivos planteados y conseguir dar respuesta a la hipótesis propuesta, hemos utilizado una combinación de los métodos deductivo e inductivo en la metodología.

Hemos partido de un análisis bibliográfico, el cual ha sido fundamental para conocer los antecedentes de la historia del montaje y su evolución; para aprender sobre las diferentes técnicas existentes y sus variaciones, así como, para comprender las tareas que lleva a cabo el montador/a y las dificultades que entraña su trabajo. La bibliografía utilizada se puede consultar en el punto 6 de esta memoria, citada correspondientemente en formato APA.

Además, se han visualizado una serie de largometrajes cuyas características estéticas o narrativas también son similares al caso que nos acoge. Esto nos ha servido para poner en antecedentes lo que, hasta a día de hoy se ha realizado y, de esta forma, conocer lo que ya existe en el mercado. La observación de los *film*, que se detallan en el punto 2.2, nos ha ayudado a conformar la idea general de lo que queríamos transmitir con nuestro proyecto. De igual forma, se realizó un estudio comparativo de casos de dos cortometrajes con características semejantes a *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) en cuanto a lo que a narración, género, montaje o sonido se refiere. Dicho estudio fue necesario para llegar a conocer las similitudes y diferencias existentes entre nuestro cortometraje y otras obras audiovisuales. De esta forma, utilizaríamos el montaje de los dos proyectos escogidos: *Amblin* (Steven

Spielberg, 1968) y *Curve* (Tim Egan, 2017) a modo de referentes para poder dar forma a nuestro propio cortometraje. En el punto 2.3 de esta memoria aparece el análisis de los casos de forma detallada.

Asimismo, la experiencia personal obtenida mediante la experimentación en el montaje del cortometraje, ha sido fundamental en gran cantidad de aspectos. Por un lado, me ha permitido aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera. Así como, poder realizar aportaciones técnicas y creativas, aprendiendo mediante la técnica de ensayo-error y ser capaz, a su vez, de aplicar soluciones a las escenas que no funcionaban en el primer montaje, solventando los imprevistos ocasionados por ello. Además, he podido dominar nuevos métodos de edición, que hasta entonces desconocía, debido a la necesidad de incorporar diferentes elementos o componentes que enriquecieran el relato. Por otro lado, la edición de *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) también me ha hecho tomar conciencia de la importancia que tiene una buena clasificación del material con el que se va a trabajar para facilitar el trabajo de montaje. Igualmente, me ha hecho corroborar la importancia de la combinación entre imagen y sonido y de su perfecta complementación para obtener un buen resultado. Por último, la realización de este montaje, también me ha hecho comprender la necesidad de tener una buena sincronía con el director/a del proyecto puesto que, la capacidad de formar un buen equipo para entender de manera correcta el propósito que se persigue, es fundamental para el cortometraje.

3.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN: DOCUMENTACIÓN, ENSAYO Y PRE-MONTAJE

La realización del cortometraje *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) sobre el cual he centrado este trabajo, nace de las ganas de un grupo de amigos y compañeros del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Miguel Hernández de poner en práctica y experimentar, fuera de la universidad, con los conocimientos que se han ido adquiriendo en dicha carrera. Dicho grupo está integrado por David Soriano, Héctor Ricote, Nerea Úbeda, Javier Valera y por mi, Belén Fernández. Cada uno de nosotros, asumiría un papel dentro del proyecto aunque, todos estaríamos involucrados en todo el proceso.

El primer paso fue, una vez establecida la idea general, acotarla a una idea específica y convertirla en un guion. Esto se consiguió a través de la visualización de todo tipo de

contenido audiovisual y la combinación de este con los conocimientos previos que el grupo poseía. Cogiendo como referentes principales los ejemplos expuestos en los puntos 2.2 y 2.3 de este trabajo se conformaron el guion definitivo y el diseño del personaje. Después, iniciamos la búsqueda de localizaciones, eligiendo las minas de azufre de Mazarrón (Murcia) por sus singulares características estéticas y desérticas. El lugar se adecuaba a la perfección al mundo desolado y post apocalíptico que queríamos mostrar en el cortometraje. Una vez visualizado el lugar y elaborado el primer borrador del guion técnico, el equipo se desplazó hasta Murcia para poder hacernos una idea más clara del espacio y contemplar todas las opciones que nos ofrecía.

Como montadora del cortometraje, el estar presente en el momento de la elaboración del guion técnico y visitar el lugar donde se iba a grabar, situación inusual para un montador/a, me dio la posibilidad de solicitar la grabación de diferentes planos que no se habían contemplado en una primera instancia, sobre todo, planos recurso. De esta forma me aseguraría tener material suficiente para el montaje y para poder realizar diferentes combinaciones en búsqueda de un montaje óptimo. Una vez allí, siguiendo el borrador del guion técnico y con uno de nosotros como actor, realizamos un ensayo mientras fotografiábamos cada plano a modo de *storyboard*¹². Esto nos sirvió para terminar de conformar el guion técnico y poder darnos cuenta de lo que funcionaba, de lo que no y realizar cambios para tenerlo todo preparado y ensayado el día del rodaje con la actriz.¹³ Una vez elegida a la actriz, Kela Guirao, el rodaje se realizó el 24 de mayo, con una duración de 14 horas y contando con la ayuda de Vanessa Segura para realizar el maquillaje y la caracterización de rostro y heridas.

Como ya he mencionado anteriormente, la posibilidad de estar presente en todas las fases del proyecto, me dio la oportunidad de solventar problemas antes de que el material llegara a ser editado y, de esta forma, obtener una mejor calidad del mismo. Esto también me permitió trabajar de una forma más fluida y con un mayor conocimiento del proyecto del que de normal, se tiene en las salas de montaje puesto que, al conocer a la perfección cada plano, sabía lo que buscaba en cada momento. Sin duda, toda la preproducción que se llevó a cabo previamente, fue lo que permitió la obtención de un buen resultado final.

¹² *Storyboard*: conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. (Academia de Cine La Toma, 2016)

¹³ El guion técnico con las fotografías a modo de *storyboard* se puede consultar en el ANEXO III.

3.2. METODOLOGÍA APLICADA A LA PIEZA AUDIOVISUAL: EL PROGRAMA DE EDICIÓN Y LA CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL

Para la grabación del cortometraje se emplearon dos cámaras de la marca Canon, una de ellas fue una Canon 70D y la otra una Canon 6D. Se utilizaron estos dos modelos por la semejanza en la imagen que proporcionaban entre ellas aún siendo modelos diferentes. De esta forma, se pudieron utilizar indistintamente a lo largo del rodaje y utilizarlas a la vez en las escenas que requerían dos posiciones de cámara para una única toma, como es el caso de la toma final cuando la protagonista llega al agua.



Figura 1. Alternancia en el montaje de las dos cámaras utilizadas en el rodaje. Fuente: Elaboración propia

En cuanto al sonido, se utilizó una grabadora Zoom modelo H4-N con un micrófono Rode y una pértiga. No obstante, como veremos más adelante, muchos de los sonidos que aparecen en el cortometraje son *wildtracks*¹⁴ creados posteriormente a la grabación.

Una vez volcado todo el material que se había grabado, tanto imagen como sonido, se hicieron dos copias de seguridad en diferentes discos duros para asegurar cualquier posible pérdida y se procedió a su ordenación. Para el montaje del cortometraje, la sonorización y su posterior etalonaje, se utilizó el programa de edición Adobe Premiere Pro en su versión de 2018, puesto que es el programa de edición que trabajamos a lo largo de la carrera.

El primer paso fue importar todo el material al programa de edición y ordenarlo renombrando los archivos en función del orden de planos del guion técnico y del número de la toma cogida de las hojas de *script*. Cabe señalar que durante la producción, en el rodaje, fui yo quien asumió el papel de *script* por lo que, a medida que se iba desarrollando el rodaje y junto a las anotaciones de la directora, iba haciendo pequeñas anotaciones en las tomas con más

¹⁴ Entendemos *wildtracks* como las tomas de sonido que se realizan en diferentes localizaciones sin tener en cuenta la acción, con el fin de incorporarlas posteriormente a la pista de audio del proyecto.

posibilidades para facilitar la posterior edición. Además, se utilizaron etiquetas de diferentes colores para señalar la mejor toma y facilitar el trabajo de búsqueda dentro del material.

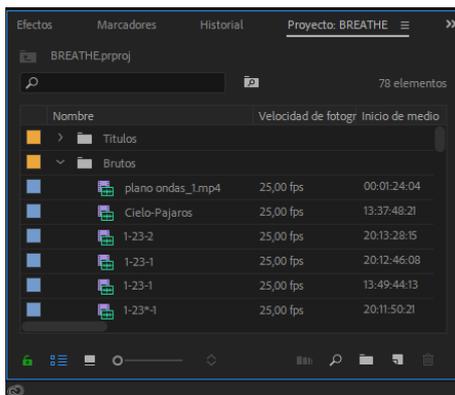


Figura 2. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de las imágenes.
Fuente: Elaboración propia

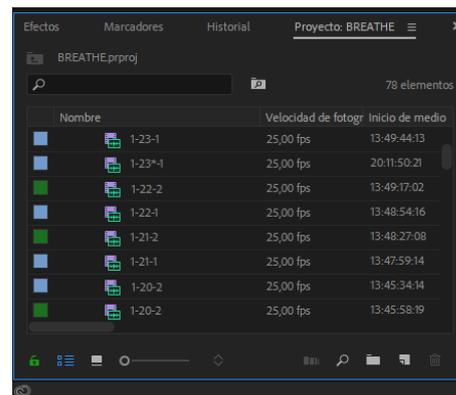


Figura 3. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con las diferentes etiquetas utilizadas.
Fuente: Elaboración propia

Asimismo, se clasificó el material sonoro de igual forma, con la numeración de la toma a la que correspondía y diferenciadas por colores. Y, dentro de esta carpeta se añadiría posteriormente otra en la que se colocarían los *wildtracks*.

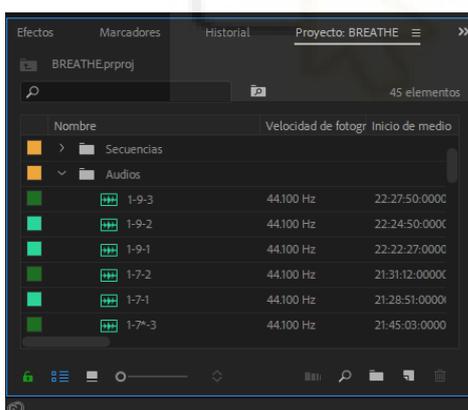


Figura 4. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de los audios.
Fuente: Elaboración propia

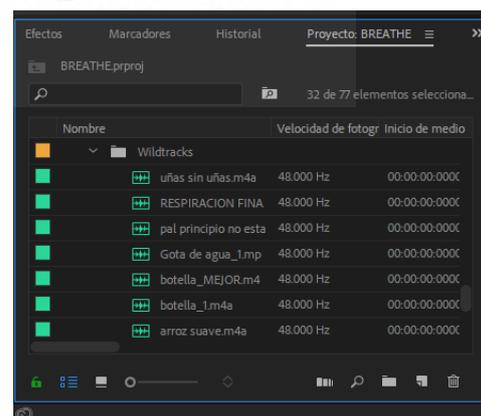


Figura 5. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de los *wildtracks*.
Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en la siguiente figura, además de las carpetas de brutos y audios, se crearon dos más llamadas: títulos, la cual incluiría tanto los créditos iniciales como los títulos de créditos y; la de secuencias, donde encontraríamos dicho material.

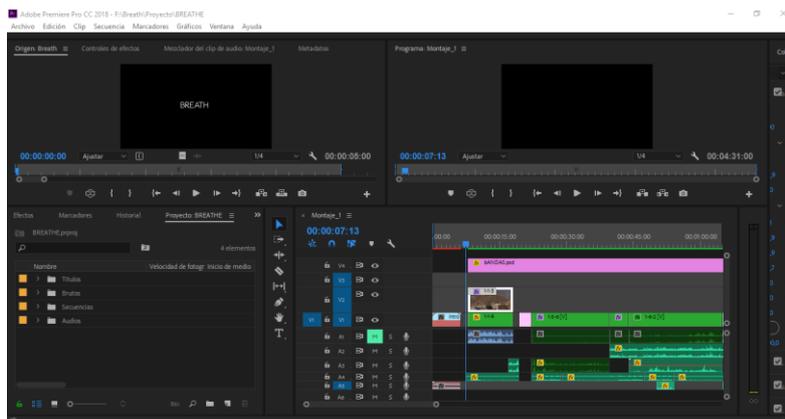


Figura 6. Captura del programa Adobe Premiere Pro con la clasificación de las diferentes carpetas utilizadas para organizar el material. Fuente: Elaboración propia

Una vez clasificado el material, eliminado el que era inservible, previsualizado y habiéndolo analizado todo, se procedió a montar una primera versión del cortometraje para enseñárselo a la directora y a partir de él, terminar de darle forma. En el siguiente punto se detallará todo el proceso de montaje paso a paso.

3.3. PROCESO DE MONTAJE DE LA PIEZA AUDIOVISUAL: FASES DE LA EDICIÓN

Debido a que no teníamos un plazo establecido para la finalización de la pieza y puesto que teníamos otras obligaciones académicas de por medio, a pesar de que el rodaje fue en el mes de mayo, no se empezó a editar hasta julio. Fue un proceso que se prolongó hasta mediados de octubre ya que, tanto la directora como yo no tuvimos ocasión de reunirnos hasta el mes de septiembre. De esta forma, la versión final de *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) vería la luz en noviembre de 2018.

3.3.1. EDICIÓN DE IMÁGENES

Teniendo todo el material organizado por carpetas y con su correspondiente nombre, lo primero que hice fue coger el guion técnico y realizar un pre montaje con la ayuda de las hojas de script, escogiendo las mejores tomas de cada plano, tal y como estaban en el guion. En esta primera versión los planos no estaban limpios al detalle, es decir, como únicamente quería hacerme una idea de la composición general, los planos escogidos aún no tenían la duración correspondiente. Una vez estaba todo el cortometraje ordenado en la línea de tiempo y respecto al guion técnico, empecé a revisarlo plano por plano para comenzar a pulirlo y a

darle forma a la narración. En el apartado de resultados se expondrán las variaciones realizadas respecto al guion original así como, mis aportaciones como montadora.

Debido principalmente a la escasa duración del relato y a la simplicidad de la técnica de edición que se llevó a cabo, para el montaje de las imágenes se utilizaron 4 pistas de la línea de tiempo en una única secuencia. La primera pista se utilizó para hacer todo el montaje lineal tomando como base el guion técnico y, sería en la segunda pista donde se insertarían los planos extra, casi todos planos detalle. La tercera únicamente se utilizó para insertar los títulos de crédito y, la cuarta y última pista se utilizó únicamente para la inserción de las bandas, cuyo tamaño e inclusión en el cortometraje fueron decisión de la directora y del guionista.

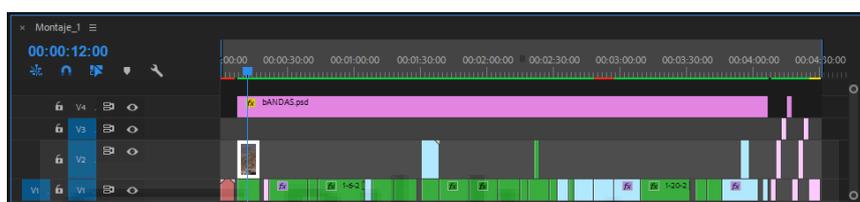


Figura 7. Captura del *timeline* de las pistas de imagen del montaje definitivo de *Breath*.

Fuente: Elaboración propia

Otro aspecto a tener en cuenta es la utilización de corte a pantalla en negro¹⁵ a lo largo de todo el cortometraje como método de transición y generación del paso del tiempo. Además, estos cortes nos permiten suscitar curiosidad, intriga e inquietud, proporcionando cierta sensación de desorientación al espectador, lo que contribuye también a sumergirle más en la historia.

Podríamos decir que el montaje de *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) es de tipo combinado, ya que es una mezcla del montaje por acción, porque muchos de sus cortes se realizan por un gesto o movimiento; también es un montaje por posición en pantalla, puesto que, en ciertas ocasiones es la acción del plano lo que dirige la mirada del espectador hacia donde se desea y, sin lugar a dudas hay un montaje conceptual ya que, es el efecto de la unión de dos planos lo que hace que se generen emociones en el espectador y sea este quien saque sus conclusiones respecto a lo que está viendo, como bien dice Roy Thompson (Thompson; Gil, 2001: 61-65). Además,

¹⁵ Entendemos el concepto 'negros' como transiciones en el montaje sin imagen que se intercalan a lo largo del cortometraje.

se utiliza un montaje invisible con el que se facilita que el espectador se introduzca en la historia y permanezca inmerso en ella porque no hay ningún corte a otra secuencia que le perturbe, hay unidad y armonía en la unión de los planos.

3.3.2. SONORIZACIÓN

El sonido en *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) es un elemento fundamental puesto que, al carecer de diálogos, todo el peso sonoro recae en los sonidos que se derivan del ambiente en el que se desarrolla la acción. Para la sonorización de este cortometraje se utilizaron principalmente tres tipos de archivos: los grabados *in-situ* en el rodaje, los extraídos de bancos de sonido y, los que realizó el equipo de forma propia.

Por esta razón, la edición de sonido ha requerido la utilización de más pistas en la línea de tiempo que las imágenes. Las primeras dos pistas se utilizaron para sincronizar el sonido extraído del rodaje, es decir, el que se captó con la grabadora zoom, aunque como ya se ha mencionado anteriormente, la mayoría de él no se pudo utilizar. En la tercera se introdujeron los elementos extraídos de los bancos de sonido y, la cuarta y la quinta se utilizaron para los sonidos que generó el propio equipo y para el sonido ambiente.



Figura 8. Captura del *timeline* de las pistas de audio del montaje definitivo de *Breath*.
Fuente: Elaboración propia

Asimismo, todo el sonido que aparece en el cortometraje es diegético puesto que forma parte de los elementos que aparecen en pantalla y se puede identificar fácilmente en todo momento. Además, se recurre también al sonido en fuera de campo para generar ideas en el espectador sin que sea necesario ver lo que está pasando para saber lo que está ocurriendo. Esto se puede observar al comienzo del relato cuando la protagonista está en lo alto de la montaña, después se corta a negro y se escucha un ruido de caída para más tarde ver a la protagonista en el suelo con magulladuras. No se ve la caída pero no es necesario, el sonido ha llevado el peso de la acción y ha sido quien nos ha contado lo que ha pasado. Es el mismo caso que ocurre al final, no vemos a la protagonista respirar pero sí la oímos y de ahí deducimos que ha logrado

su objetivo. En ningún caso nos hace falta un narrador que nos aclare lo ocurrido, el sonido describe a la perfección los acontecimientos a lo largo del cortometraje.

3.3.3. CORRECCIÓN DE COLOR

Para la corrección de color y la estética del cortometraje, en general, buscábamos resaltar el tono anaranjado característico de la localización que escogimos (Minas de azufre de Mazarrón, Murcia). La elección del lugar estuvo ampliamente relacionada con la necesidad que teníamos de resaltar los tonos fríos tanto del agua como de los ojos de la protagonista. Queríamos tener el máximo contraste entre los elementos que formaban parte de la composición. De esta forma, se podría destacar cada componente de forma individual, formando parte del mismo conjunto.

Como ya hemos visto anteriormente, como referentes estéticos teníamos dos grandes películas: *Mad Max: Furia en la carretera* (George Miller, 2015) y *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).



Figura 9. Fragmentos extraídos de la película *Mad Max: Furia en la carretera* en las que se observa su etalonaje. Fuente: Película *Mad Max: Furia en la carretera* (George Miller, 2015).



Figura 10. Fragmento extraídos de la película *Blade Runner 2049* en las que se observa su etalonaje.
Fuente: Película *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).

Para lograr alcanzar el resultado que buscábamos, se siguieron tres pasos que detallo a continuación:

En primer lugar, las imágenes se grabaron en tono neutro con ambas cámaras para igualar, en cierto modo, el color de las dos cámaras utilizadas. Además, también se realizó previamente el balance de blancos.

En segundo lugar, con el cortometraje ya montado, se realizó una corrección de color primaria para terminar de igualar la imagen entre las dos cámaras. Puesto que, debido a la utilización de dos modelos de cámara diferentes, cada imagen neutra tenía unas características diferentes y debíamos igualarlas a un tono neutro lo máximo posible antes de darles color.



Figura 11. Captura comparativa entre la imagen neutra y la corrección de color primaria.
Fuente: Elaboración propia



Figura 12. Captura comparativa entre la corrección de color primaria y la secundaria.
Fuente: Elaboración propia

En tercer y último lugar, se realizó una corrección de color secundaria en la que, se dotó a las imágenes de un matiz cálido para, de esta forma, conseguir transmitir esa sensación de calor de desierto que acompañaría a la localización.



Figura 13. Evolución de las correcciones de color realizadas en un plano general.
Fuente: Elaboración propia

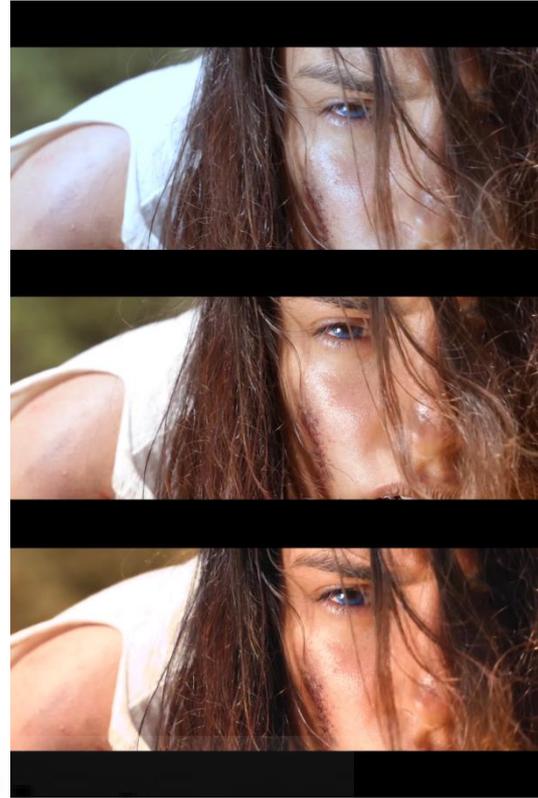


Figura 14. Evolución de las correcciones de color realizadas en un primerísimo primer plano. Fuente: Elaboración propia

4. RESULTADOS

4.1. RESULTADOS GENERALES SOBRE EL MONTAJE DE *BREATH*

El trabajo de montaje llevado a cabo en el cortometraje '*Breath*' (Nerea Úbeda, 2018) sobre el que se basa este trabajo de fin de grado, deja patente los conocimientos que he ido adquiriendo a lo largo de los años en el Grado en Comunicación Audiovisual.

La libertad creativa de la que he podido disponer en este proyecto, me ha permitido experimentar con las diferentes técnicas de montaje. Así mismo, también me ha dado la oportunidad de poner en práctica destrezas aprendidas en trabajos previos realizados como montadora. Además, con la aplicación de nuevas técnicas, he podido aprender tanto de sus aciertos a la hora de ejecutarlas, como de sus errores. El montaje de '*Breath*' (Nerea Úbeda, 2018) también ha supuesto un reto a la hora de conseguir recrear una atmósfera tan definida y lograr transmitir la inquietud y la angustia que vive la protagonista. Puesto que, lo más

importante del proyecto residía en esta cuestión: involucrar al espectador en el relato y hacerlo partícipe.

Formar parte de este proyecto tan personal, también me ha permitido dedicarle todo el tiempo necesario al montaje ya que, al no contar con un plazo de entrega, todo se ha podido hacer con más cuidado y minuciosidad. El hecho de que el proyecto no formara parte de ningún trabajo de la universidad con unos requisitos establecidos, ha posibilitado la autonomía del grupo en cuanto a la utilización de recursos, la elección del tema, el desarrollo de las fases del proyecto, la selección de localizaciones o la distribución de funciones.

Estar involucrada en este proyecto también me ha hecho darme cuenta, en mayor medida, de la importancia de la buena ejecución de todas las fases que componen un proyecto audiovisual. Todas ellas deben realizarse de forma correcta para que el resultado sea óptimo y cada departamento pueda cumplir su papel y ayudar a los demás a realizar un buen trabajo.

'*Breath*' (Nerea Úbeda, 2018) es el claro ejemplo de que en una obra audiovisual es esencial la figura del montador/a para lograr transmitir las emociones de forma correcta al público y posibilitar que se sumerja en el relato.

4.2. VARIACIONES EN EL MONTAJE RESPECTO AL GUION TÉCNICO

Partiendo del pre-montaje realizado a partir del guion técnico, procedí a pulir cada uno de los planos y dotarlos del ritmo que necesitaban en cada momento del cortometraje. Para ello, tuve que realizar varias modificaciones que detallaré a continuación en profundidad.

Una de las primeras correcciones que hice, consistió en terminar de darle forma al *travelling* de seguimiento que aparece en el minuto 03.09 puesto que, debido al material del que disponíamos y por la proximidad del plano con el suelo, se tuvo que grabar con la cámara del revés. Una vez invertido el plano, había que cuadrarlo y escalarlo para obtener el mejor encuadre posible. A continuación, a través de las capturas, se puede observar el plano original junto con el plano editado que formaría parte del montaje final del cortometraje.



Figura 15. Comparación entre el plano original grabado y el plano editado e insertado en el montaje final.
Fuente: Elaboración propia

Otro de los aspectos de los que me di cuenta es la falta de ritmo del montaje. Por su brevedad, los planos no conseguían transmitir lo que se pretendía porque estaban muy poco tiempo en pantalla, por lo que, tenía que ampliar la duración de muchos de ellos para generar tensión y angustia. De esta forma, el espectador podría sumergirse en la historia e identificarse con el sufrimiento de la protagonista. Sin llegar al punto de que se hiciera pesado el plano en pantalla, se aumentó la duración de la mayoría de los planos haciendo que la duración final del cortometraje se incrementara en casi un minuto, pasando de 3:43 minutos, en su primera versión a 4:31 minutos en su versión final, incluyendo los títulos de crédito.

Una vez solucionado este aspecto, me encontré con el problema de que había muy poca variedad de planos. Es decir, el propósito de transmitir emociones estaba conseguido pero, faltaba la inclusión de planos detalles que ayudaran a discernir el ambiente. Del mismo modo, había que situar en mayor grado al espectador dentro del relato. De esta forma, el público tendría más puntos de vista sobre la acción que se estaba desarrollando. Así que, como contaba con material extra que se había ido grabando en el momento que se pensaba el día del rodaje, sin que estuviera en el guion, me dispuse a incluir varios planos de estas características. Algunos ejemplos se exponen a continuación:



Figura 16. Ejemplo nº1 de la inclusión de planos detalle en el montaje de *Breath*.
Fuente: Elaboración propia



Figura 17. Ejemplo nº2 de la inclusión de planos detalle en el montaje de *Breath*.
Fuente: Elaboración propia



Figura 18. Ejemplo n°3 de la inclusión de planos detalle en el montaje de *Breath*.
Fuente: Elaboración propia



Figura 19. Ejemplo n°4 de la inclusión de planos detalle en el montaje de *Breath*.
Fuente: Elaboración propia

De la misma forma, también eliminé o sustituí el orden de varios planos que estaban en el guión técnico original pero que no funcionaban en el montaje. Este es el caso de los tres planos que aparecen comprendidos entre los minutos 2.28 y 2.39 cuyo orden en el guión técnico era inverso. En primera instancia, los planos estaban ordenados de manera que el primer plano frontal aparecía el primero, después se daba paso al plano americano trasero para continuar con el *travelling* de los pies. Una vez editado de esta forma, me di cuenta de que el resultado no era el que se esperaba y que resultaba poco creíble la transición entre los tres planos, sobre todo entre el segundo y el tercero, quizá porque los dos eran traseros. Por esta razón, al final se ordenaron de la siguiente forma: en primer lugar aparece el plano trasero de las piernas, después el primer plano frontal y por último el plano americano trasero. A continuación podemos observar la escena editada de las dos formas.



Figura 20. Orden de los planos del primer montaje de la escena, basado en el guión técnico original.
Fuente: Elaboración propia



Figura 21. Montaje final de la escena cambiando el orden de los planos. Fuente: Elaboración propia

El tiempo de duración de las pantallas en negro también es uno de los aspectos que varió a lo largo del proceso de edición, incrementando, la mayoría de ellos, su duración en aproximadamente 2 segundos.

En cuanto al sonido, la combinación de los diferentes tipos, resultó complicada puesto que, cada uno de ellos tenía unas características diferentes en cuanto a su captación y su calidad auditiva. Los sonidos grabados durante el rodaje tenían mucho ruido y su frecuencia era muy baja por lo que no se pudieron aprovechar mucho de ellos. En cuanto a los que se extrajeron de bancos de sonido, su calidad era óptima pero tenían mucho contraste con los del rodaje puesto que, estaban demasiado “limpios” y había que incluirles ruido para que fueran creíbles y se adecuaban a las imágenes. Este fue el caso del sonido de mosca o de gota cayendo en el agua.

Por último, debido a la peculiaridad de los sonidos que necesitábamos, tuvimos que crearlos nosotros mismos puesto que no encontrábamos exactamente lo que buscábamos y no encajaban bien con las imágenes así que, una vez estuvieron montadas las imágenes, creamos los sonidos para ellas. Una vez se tuvieron todos los elementos sonoros que se iban a necesitar, lo más importante fue que se fundieran bien entre ellos y que se enlazaran sin que hubieran cortes bruscos que te sacaran del relato sin que fuera de forma intencionada. Para evitar esto, incluí durante todo el cortometraje un sonido ambiente de viento que actúa a modo de hilo conductor puesto que, ayuda a generar la continuidad auditiva del cortometraje.

5. CONCLUSIONES

El montaje de *'Breath'* (Nerea Úbeda, 2018) es uno de los trabajos más minuciosos y gratificantes que he tenido la oportunidad de realizar. Debido a mi implicación personal en el cortometraje y la libertad creativa que se me ha dado, he podido adquirir, mediante la experimentación, diferentes destrezas que me han hecho progresar como montadora.

La obtención de un resultado con un grado de profesionalidad mayor del que se esperaba en un principio, ha sido una grata sorpresa. Suponiendo una recompensa muy enriquecedora para mi trabajo en el cortometraje. Este hecho, me ha permitido creer más en la calidad de mi trabajo, en la buena ejecución de la técnica que puedo llegar a realizar y en la creatividad que

soy capaz de aportar. Ha sido una experiencia que me ha hecho crecer y seguir formándome como montadora.

1. En primer lugar, el análisis de todas las fases del proceso de montaje de este cortometraje, expuestas y detalladas a lo largo de este trabajo, deja patente que la técnica del montaje va más allá de un mero ensamblaje de planos, estando compuesta por muchos otros aspectos a tener en cuenta.

Cada una de las fases es esencial para la obtención de un resultado final. Desde la ordenación y clasificación del material a través de las hojas de *script*, para facilitar la búsqueda de *clips*; hasta la reiterada visualización del pre-montaje, realizado a partir del guion técnico. Esto, nos permite analizar el relato plano a plano, ver lo que funciona en primera instancia y saber lo que hay que modificar para que el cortometraje tenga sentido, ritmo y continuidad.

Es importante seguir cada una de las fases del proceso de montaje porque, gracias a ellas se podrá empezar a elaborar la narración. En consecuencia a la buena ejecución de las diferentes fases, podremos hacer que el relato tenga mayor calidad.

2. A lo largo de este trabajo de montaje, se han aplicado diferentes técnicas adquiridas a lo largo de los años de formación en el Grado en Comunicación Audiovisual. Si bien es cierto que, las asignaturas de las que se pueden extraer aportaciones mayormente visibles son *Edición y montaje* y *Postproducción audiovisual*, también han jugado un papel fundamental disciplinas como *Narrativa audiovisual* o *Sonido en las producciones audiovisuales*. Asimismo, asignaturas que parecen no tener mucha relación con el montaje como *Psicología* o *Análisis de textos*, me han ayudado tanto a conocer el método más adecuado mediante el cual transmitir sentimientos y emociones, hasta la forma correcta en la que redactar esta memoria.

No obstante, tengo que destacar que para la realización del montaje de *'Breath'* (Nerea Úbeda, 2018) se han empleado muchas otras capacidades adquiridas en distintas etapas educativas, formativas y profesionales.

3. Uno de los aspectos más importantes que se perseguía en la edición del cortometraje que nos acoge, era conseguir transmitir al público la angustia y la desesperación que vive la

protagonista. Por esta razón, era esencial que el relato tuviera una buena fluidez narrativa. Para obtener dicha fluidez y como se ha expuesto a lo largo de la metodología en esta memoria, se tuvieron en cuenta la construcción rítmica y semántica de cada escena.

A través de la duración de la que se dotó a cada plano, según lo que se requiriese en cada momento, se consiguió generar agobio, aspecto que permite que el espectador se identifique con la odisea que vive la protagonista y se sumerja en el relato. La utilización a conciencia de los diferentes tipos de planos ayuda a que el relato se entienda de una forma más sencilla. Los primeros planos enfatizan las emociones, los planos generales ayudan a situarse y los planos detalle aportan información extra al público para que se pueda involucrar de mejor forma en la historia. Así mismo, los repentinos cambios en el montaje, pasando de escenas lentas con movimientos pausados a escenas rápidas y repentinas, generan un ritmo que mantiene alerta al espectador. Además, el corte a las pantallas en negro, junto con el sonido en fuera de campo, aportan información a la par que desconcierto por lo que, también contribuyen a generar esa tensión que se busca.

La unión y combinación de todos estos elementos, es lo que genera que haya una fluidez narrativa que funcione. Puesto que, cada escena como unidad propia, está dotada de ritmo y semántica, se consigue que los elementos confluyan perfectamente en el resultado final.

4. La construcción narrativa debe realizarse de forma correcta para que el relato no carezca de sentido. Por esta razón, es primordial que todos los elementos que forman parte del relato (imagen, sonido, transiciones, créditos, efectos, estética...) confluyan a la perfección.

Realizando el montaje de *'Breath'* (Nerea Úbeda, 2018) he corroborado que 'más' no siempre es mejor. Es decir, no por tener más material se deben incluir mayor cantidad de planos en el montaje. La mayoría de las veces no es obligatorio aportar más información de la necesaria puesto que, esto puede romper o acabar con la construcción de la narración. Un buen ejemplo de esta afirmación, es ser la caída que tiene lugar al principio del cortometraje. No es necesario verla para que el espectador sepa lo que ha ocurrido y saque sus propias conclusiones. Si se mostrara la caída, posiblemente no tuviera el mismo efecto que se consigue con el sonido. Además, de esta forma estaríamos 'obligando' al espectador a reaccionar de una forma determinada.

Este trabajo me ha servido para reafirmar una de las funciones fundamentales de todo montador/a: eliminar todo aquello que no sea necesario y primordial para el relato. Por esta razón, aunque la duración del cortometraje se incrementara en casi un minuto más de lo que se estimaba, no resulta redundante. Se eliminó todo lo que resultaba innecesario (música, caída) y se introdujeron elementos que aportaban dinamismo, información o que enriquecieron el relato (planos detalle, *wildtracks*). Todo ello, en su conjunto, ayudó a conformar la construcción narrativa del cortometraje.

5. El último de los objetivos que se pretendía cumplir en este trabajo, era manifestar la importancia de la figura del montador/a y de sus aportaciones en el montaje de la pieza audiovisual, a través de los cambios y variaciones que se llevan a cabo respecto al guion técnico.

Como mencionábamos al principio de este trabajo, a día de hoy es inviable pensar que un proyecto audiovisual pueda tener el mismo resultado si no es un profesional quien se encarga de su montaje. El montador/a debe tener conocimientos fílmicos, técnicos, creativos y resolutivos entre muchas otros, a través de las cuales, sea capaz de construir un relato con el material que se pone a su disposición y dotarlo de sentido y ritmo. Como ya hemos repetido anteriormente varias veces, el montaje no se trata únicamente del ensamblaje de planos.

Todo esto nos lleva a la conclusión de que, sin las aportaciones que el montador/a incluye para enriquecer la narrativa, las historias que se cuentan a través de los productos audiovisuales no serían capaces de generar las mismas emociones en los espectadores. No carecerían de sentido pero sí de intencionalidad, como ocurría en los inicios del cine.

No se pueden transmitir sentimientos únicamente con la unión de imágenes, hace falta tener otros aspectos en cuenta, como hemos visto a lo largo de esta memoria. Aspectos como el ritmo, la coherencia narrativa, el sonido, el fuera de campo, la duración de los planos, las pantallas en negro, la alternancia de la escala de planos, los fuera de campo, el tipo de montaje o la continuidad, son elementos que solo el montador es capaz de combinar.

Como montadora de este cortometraje, he de decir que *Breath* (Nerea Úbeda, 2018) ejemplifica a la perfección la importancia que tiene el trabajo llevado a cabo por un/a montador/a en un proyecto audiovisual. Ya que, sin las modificaciones llevadas a cabo,

gracias a sus aportaciones, el relato resultaría tener un ritmo inapropiado y una construcción narrativa insustancial, que no hubiera llegado a generar tensión.

Sin lugar a dudas, este trabajo ha sido uno de los más enriquecedores que he realizado en el mundo audiovisual. Me ha aportado grandes cosas tanto profesional como personalmente y me ha ayudado a valorar mucho más el trabajo realizado.

Por último, quiero añadir que '*Breath*' (Nerea Úbeda, 2018) quedó segundo finalista en el I Concurso de Cortometrajes de Aguas de Alicante en diciembre de 2018 y, fue seleccionado para proyectarse en la 41 edición del Festival de Cine Independiente de Elche en junio de 2019.¹⁶

6. BIBLIOGRAFÍA

Barberena, M. (2017). Taller de Producción Audiovisual. Cátedra II. *El lenguaje audiovisual en la edición*. Ediciones de Periodismo y Comunicación Social. Págs 67-68.

Del Olmo, V. (2018). Trabajo de Fin de Grado. *Montaje de imagen y sonido de un cortometraje de género fantástico: Hell West (Fran Mateu, 2018)*. Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche.

Martínez-Salanova, E. (2003). El cine sonoro. *El cine sonoro: una nueva forma expresiva*. Recuperado de: <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/cinesonoro.htm>

Miller, G. (2015). *Mad Max: Furia en la carretera*. (Película)

Pinel, V. (2009). Los géneros cinematográficos. *Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Barcelona. Ediciones Robinbook. Recuperado en: https://books.google.ca/books?hl=es&lr=&id=ISOFSRUHHpMC&oi=fnd&pg=PA8&dq=generos+cinematogr%C3%A1ficos+vincent+pinel&ots=aaCmNmYmPu&sig=Lnqe7Lzc6QXZfFeA0nvKG09K9mg&redir_esc=y#v=onepage&q=generos%20cinematogr%C3%A1ficos%20vincent%20pinel&f=false

¹⁶ En el ANEXO IV se puede ver el cartel del cortometraje.

Prósper, J. (2013). *El sistema de continuidad: montaje y causalidad*. Historia y Comunicación Social. Vol.18 N° Especial Octubre. Pág 378.

Thompson, R. (2001). Manual de montaje. *Gramática del montaje cinematográfico*. Madrid. Plot Ediciones, S.A. Págs 61-65.

Villeneuve, D. (2017). *Blade Runner 2049*. (Película)

ENLACES Y RECURSOS WEB:

Amblin – Primer Corto de Steven Spielberg (1968) [Online]. 25:32 minutos.
<https://www.youtube.com/watch?v=8BggAuAM4xE> [Última consulta: 8/8/2019]

Curve | Short Horror Film (2017) [Online]. 9:51 minutos.
<https://www.youtube.com/watch?v=x9NSNHeIlwk> [Última consulta: 8/8/2019]

Diccionario de la Real Academia de la Lengua. RAE [Online]
<https://dle.rae.es/?id=DgIqVCc> [Última consulta: 29/8/2019]

El arte del storyboard. Academia de Cine La Toma [Online]
<http://latoma.cl/el-arte-del-storyboard/page/10/> [Última consulta: 26/7/2019]

The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing (2004) [Online]. 14:53 minutos.
<https://www.youtube.com/watch?v=pbDfFCHY-P8> [Última consulta: 25/7/2019]

7. ENLACE A LA PIEZA AUDIOVISUAL

Enlace en la plataforma YouTube de la pieza audiovisual ‘*Breath*’ (Nerea Úbeda, 2018):
<https://www.youtube.com/watch?v=yd7bfRxIblM> (04:31).

8. TABLAS DE GRÁFICOS Y FIGURAS

TABLA DE GRÁFICOS:

Cuadro 1. Evolución del montaje a través de los años.

Cuadro 2. Semejanzas y diferencias entre los cortometrajes *Amblin* (Steven Spielberg, 1968), *Curve* (Tim Egan, 2017) y *Breath* (Nerea Úbeda, 2018).

TABLA DE FIGURAS:

Figura 1. Alternancia en el montaje de las dos cámaras utilizadas en el rodaje.

Figura 2. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de las imágenes.

Figura 3. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con las diferentes etiquetas utilizadas.

Figura 4. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de los audios.

Figura 5. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de los *wildtracks*.

Figura 6. Captura del programa Adobe Premiere Pro con la clasificación de las diferentes carpetas utilizadas para organizar el material.

Figura 7. Captura del *timeline* de las pistas de imagen del montaje definitivo de *Breath*.

Figura 8. Captura del *timeline* de las pistas de audio del montaje definitivo de *Breath*.

Figura 9. Fragmentos extraídos de la película *Mad Max: Furia en la carretera* en las que se observa su etalonaje.

Figura 10. Fragmento extraídos de la película *Blade Runner 2049* en las que se observa su etalonaje.

Figura 11. Captura comparativa entre la imagen neutra y la corrección de color primaria.

Figura 12. Captura comparativa entre la corrección de color primaria y la secundaria.

Figura 13. Evolución de las correcciones de color realizadas en un plano general.

Figura 14. Evolución de las correcciones de color realizadas en un primerísimo primer plano.

Figura 15. Comparación entre el plano original grabado y el plano editado e insertado en el montaje final.

Figura 16. Ejemplo nº1 de la inclusión de planos detalle en el montaje de *Breath*.

Figura 17. Ejemplo nº2 de la inclusión de planos detalle en el montaje de *Breath*.

Figura 18. Ejemplo nº3 de la inclusión de planos detalle en el montaje de *Breath*.

Figura 19. Ejemplo nº4 de la inclusión de planos detalle en el montaje de *Breath*.

Figura 20. Orden de los planos del primer montaje de la escena, basado en el guion técnico original.

Figura 21. Montaje final de la escena cambiando el orden de los planos.

9. ANEXOS

ANEXO I. SINOPSIS DEL CORTOMETRAJE BREATH (NEREA ÚBEDA, 2018)

ANEXO II. DISEÑO DE PERSONAJES DE BREATH (NEREA ÚBEDA, 2018)

ANEXO III. GUION TÉCNICO DEL BREATH (NEREA ÚBEDA, 2018)

ANEXO IV. GUION TÉCNICO DE BREATH CON ANOTACIONES DE LA MONTADORA (NEREA ÚBEDA, 2018)

ANEXO V. CARTEL DE BREATH (NEREA ÚBEDA, 2018)



ANEXO I. SINOPSIS DEL CORTOMETRAJE BREATH (NEREA ÚBEDA, 2018)

Breath

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. DISEÑO DE PERSONAJES DE BREATH (NEREA ÚBEDA, 2018)¹⁷

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*.



Gafas:https://www.amazon.es/Premium-Steampunk-victoriano-soldadura-marrones/dp/B01FONA9EY/ref=pd_rhf_se_p_img_7?_encoding=UTF8&psc=1&refRID=VZ3Q5J2A8N2YZVHYK92M

Botas:https://www.amazon.es/JACK-JONES-Jfwhanibal-Leather-Clasicas/dp/B071NG73FL/ref=sr_1_10?ie=UTF8&qid=1518881321&sr=8-10&keywords=botas+hombre

Pantalón1:https://www.amazon.es/Panegy-Pantalones-Multibolsillos-Cinturón-Trabajo/dp/B074Z6WJ55/ref=pd_sim_193_2?_encoding=UTF8&refRID=B0YYWX3W2YN266452K5X&th=1

Pantalón2: Imagen Google

Guantes:https://www.amazon.es/antideslizantes-cachemira-calientes-Bicicleta-Calientes/dp/B01N5ALXWV/ref=sr_1_51?s=apparel&ie=UTF8&qid=1518878556&sr=1-

¹⁷ Existe el diseño de los personajes para hombre y mujer porque en un principio, no se tenía clara de qué género sería el/la protagonista.

51&keywords=guantes%2Bhombre&th=1

Máscara: <https://www.etsy.com/es/listing/502412574/fallout-wasteland-mascara-de-gas>

Chaleco: https://www.amazon.es/Fashion-genuino-clásico-Diseñador-Chalecos/dp/B0782T1KT4/ref=pd_sbs_193_2?_encoding=UTF8&refRID=PR16PDPJMNHB8WDJK22Z

Camiseta: https://www.amazon.es/YiLianDa-Camisetas-Hombre-Básica-Redondo/dp/B075D132H3/ref=sr_1_14?s=apparel&ie=UTF8&qid=1518881921&sr=1-14&keywords=camiseta+basica+hombre

Cuerdas: https://www.amazon.es/Freebily-Correas-Ajustables-Corchetes-Anillos/dp/B07924F56Z/ref=sr_1_135?s=apparel&ie=UTF8&qid=1518881506&sr=1-135&keywords=chaleco+disfraz

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.

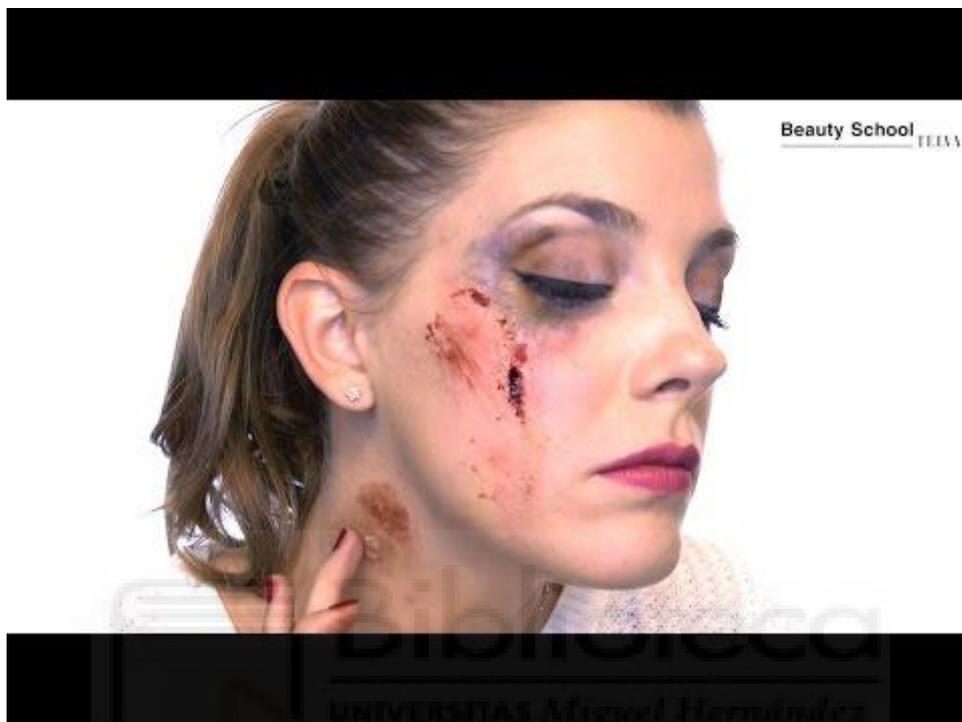


MÁSCARA:

https://www.amazon.es/Ewolee-Mascarillas-respiradores-Metálicos-Qu%C3%ADmicos/dp/B01N1P6O48/ref=sr_1_65_sspa?ie=UTF8&qid=1526304678&sr=8-65-spons&keywords=mascara+de+gas&psc=1

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 III. GUION TÉCNICO DEL BREATH (NEREA ÚBEDA, 2018)

BREATHE							
PLANO				Descripción vídeo	Audio	Duración	Storyboard
Nº	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	Desenfoque	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 180°	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 IV. GUION TÉCNICO DEL BREATH CON ANOTACIONES DE LA MONTADORA (NEREA ÚBEDA, 2018)

Times Sans
Microsoft y
Segge UIE

DAR 10 seg EN BLANCO DE CADA PLANO

BREATH

PLANO				BREATH			
Nº	Escala	Angulación	Mov. Cámara	Descripción video	Audio	Duración	Storyboard
1	PM	Trasera	Travelling ¿vertical/horizontal?	De la cabeza hasta la bomona			
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			

5* plano detalle
gota agua

7** PD 970

6	PE	Frontal	Se ve la perforación	Se da la vuelta en el suelo y se queda de rodillas			
7	PM	Lateral	hacer movimiento (TRACKING) ↑ con los efectos	Se quita el cable de la máscara e inhala por última vez mirando hacia atrás			
7*	PD 970			avanza la máscara			
NEGRO							
8	PG	Frontal		Camina hacia cámara (ondas de calor)			
9	PP	Lateral/Frontal	Travelling	La cámara empieza lateral y sigue hasta frontal			

Se ve un poco
de luz (papel con bordes)

								
92	10	PG	Lateral	Travelling	Se le ve pasando por las ventanas y cayendo en la segunda de rodillas			
402	11	PD	Semi-Lateral	Travelling	Del PD de la mano se sube hasta un PD de su boca			 

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

442	12	PPP	Frontal		El ojo mira al charco			
482	13	PG	Frontal	Desenfoco	Transfoco desde el charco			
422	14	PD	Semi-Lateral Escorzo		Boca seca			
432	15	PP	Frontal	Steady Casero	Está de rodillas y se incorpora con impetu			

152* mejor sin rótulo

manos

16/1	1	PP	Trasero	Steady Casero	El chisme se le pone en la espalda para que siga el movimiento			
16/2	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			
18*		PP	Lateral	Travelling Fijo				

Biblioteca
una vez más Miguel Hernández

19		PP	Frontal		Se va arrastrando hacia la cámara			
20		PP	Lateral-Lateral 180°	Plano secuencia	Seguimiento desde los pies hasta la cabeza arrastrándose hasta que cambia de lateral y 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			

→ Grabar el transfoco

21 ^o	23	PD	Lateral		Se hace seguimiento de la mano de cómo coje la máscara, la arranca y la mete en el agua			
22 ^o	24				Negro			
23 ^o	25	PP	Frontal		Con la máscara puesta	Respiración		

Biblioteca
UNIVERSIDAD Miguel Hernández

26				Título			
27				Créditos			

ANEXO V. CARTEL DE BREATH (NEREA ÚBEDA, 2018)

