

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSITAS

Miguel Hernández



**“Hay un ruido en la calle”
Proceso de realización de un film experimental**

Trabajo de Fin de Grado

2021/2022

Alumna: Laura Molina Segura

Tutor: Damián Jordà Bou

ÍNDICE

Resumen.....	2
I. Introducción	3
1. Objetivos	3
II. Marco teórico y referencias	4
1. El cine experimental	4
2. Jonas Mekas y las películas diario	5
3. Estética y narrativa del video doméstico	6
III. Realización del proyecto	7
1. Preproducción.....	7
1.1. Referentes.....	7
1.2. Planificación del rodaje	10
2. Producción	12
2.1. Imagen	13
2.2. Iluminación	13
2.3. Guion	16
3. Posproducción.....	17
3.1. Organización y flujo de trabajo	17
3.2. Fase experimental de montaje	18
3.3. Etalonaje.....	19
3.4. Diseño de sonido	22
3.5. Montaje final	22
IV. Conclusiones.....	24
V. Bibliografía	25
Índice de tablas y figuras	26
VI. Anexo: Guion literario	27

Resumen

Actualmente el cine experimental sirve como fuente de inspiración en numerosos proyectos audiovisuales y artísticos. En la siguiente memoria se analiza el proceso de realización de "Hay un ruido en la calle" desarrollando las diferentes etapas de su producción, desde su concepción y su planificación hasta la última fase de posproducción. En este proyecto se pretende transmitir un concepto a través de diferentes estéticas y lenguajes cinematográficos tomando como referencia a autores tanto contemporáneos como pioneros del cine experimental.

Palabras clave: Cine experimental, posproducción, montaje, proyecto, plan de rodaje, estética

Resum

Actualment, el cinema experimental serveix com a font d'inspiració en nombrosos projectes audiovisuals i artístics. A la memòria següent s'analitza el procés de realització de la peça "Hi ha un soroll al carrer" desenvolupant les diferents etapes de la seva producció, des de la concepció i la planificació fins a l'última fase de postproducció. En aquest projecte es pretén transmetre un concepte a través de diferents estètiques i llenguatges cinematogràfics prenent com a referència autors tant contemporanis com a pioners del cinema experimental.

Paraules clau: Cinema experimental, postproducció, muntatge, projecte, pla de rodatge, estètica

Abstract

Experimental cinema currently serves as a source of inspiration in many audiovisual and artistic projects. The following memory analyzes the process of making the film "There's a noise in the street", developing the different stages of the production, from the conception and the planning to the last phase of post-production. This project tries to convey a concept through different cinematographic aesthetics and languages, taking as reference both contemporary authors and pioneers of experimental cinema.

Keywords: Experimental cinema, post-production, editing, project, shooting plan, aesthetics

I. Introducción

El TFG constituye el último trabajo de la carrera, en este caso en Comunicación Audiovisual, en el cual se reflejarán los conocimientos adquiridos durante los cuatro años del grado universitario. Desde el primer momento la intención ha sido realizar un trabajo práctico. Esta decisión tiene como propósito no solo ahondar en los aspectos teóricos que se quieren estudiar, sino también poner en uso todas las herramientas aprendidas y obtener un proyecto de cara a una futura proyección profesional.

El presente trabajo ha sido planteado como un proyecto personal, esto ha permitido tener una mayor libertad en todos los campos de su realización, desde la dirección como en la planificación, la fotografía o la posproducción. La producción no requería de demasiadas exigencias tanto técnicas como económicas, la mayoría de la veces se ha grabado con cámara al hombro y no ha sido necesario un equipo de gente. El hecho de que una misma persona haya desempeñado cada una de sus fases (dirección, fotografía, montaje, etc.) ha facilitado la unificación de todas ellas consiguiendo seguir una dirección hacia el concepto que se quería transmitir.

El tema que se ha escogido ha sido la realización de una pieza experimental. El área que se quería explorar particularmente ha sido la de posproducción. A continuación se desarrollará tanto el marco teórico y referencial sobre el que se ha realizado como su metodología y las conclusiones obtenidas en base a los objetivos.

1. Objetivos

Tal y como se ha explicado, la principal meta de este trabajo es realizar una pieza audiovisual desde cero inspirada en el cine experimental. Para ello, se han establecido los siguientes objetivos a cumplir:

- Realizar un producto audiovisual con absoluta libertad creativa en el que queden retratados los conocimientos y habilidades del autor.
- Alcanzar un acabado profesional que pueda servir de cara a un futuro laboral en el sector audiovisual.

- Aplicar y combinar las diferentes corrientes estéticas que se han estudiado previamente en el proceso de documentación.
- Desarrollar un proyecto de calidad, desde su preproducción hasta la posproducción, contando con los mínimos recursos.
- Cumplir con un fin narrativo a la par que estético, y que suponga un desafío sobre todo en su fase de posproducción.

II. Marco teórico y referencias

1. El cine experimental

La aparición del cine experimental fue impulsada por el cine de las vanguardias (dadaísmo, surrealismo, etc.) que se produjo en Europa a principios del siglo XX, con artistas como Man Ray, Hans Richter o Walter Ruttmann. A pesar de que resulta complejo elaborar una definición que se ajuste a todas las obras experimentales, se pueden observar algunas de sus características más comunes.

Está estrechamente relacionado con el cine *underground*, el cine abstracto y el cine puro, y se aleja de lo que entendemos por cine convencional. Trata de explorar diferentes formas del proceso fílmico, experimentando (como su propio nombre indica) con el tratamiento de la imagen y del sonido para expresar y hacer sentir emociones y concepciones del mundo al espectador. Muchas de estas obras no siguen un modelo de narración lineal o se desarrollan de una forma "no-narrativa"¹. Algunos artistas experimentales trabajan de manera independiente y con presupuestos muy bajos, por lo que se suelen mantener al margen de la industria comercial y se dirigen a un público más específico y minoritario.

¹ Al igual que en el cine narrativo no todo es forzosamente narrativo, en el cine no-narrativo también puede pasar: «El cine que se proclama no-narrativo porque evita recurrir a uno o varios rasgos del cine narrativo, conserva siempre un cierto número de ellos. (...) Para que un filme sea plenamente no-narrativo, tendría que ser no-representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada en la imagen ni percibir relaciones de tiempo, de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones percibidas conducen inevitablemente a la idea de una transformación imaginaria, de una evolución ficcional regulada por una instancia narrativa» (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 2005: 91-92).

2. Jonas Mekas y las películas diario

El diario fílmico es una de las tendencias predominantes dentro de la producción experimental. Estas películas registran diferentes momentos de la vida del autor, incluyendo imágenes de sí mismo y de personas cercanas a él, reflexionando sobre el transcurso de la vida y las circunstancias en las que se ve envuelto.

Jonas Mekas podría considerarse el padre de estas películas-diario. Su propuesta ha sido esencial para la creación del *New American Cinema*, un grupo de la vanguardia cinematográfica de los años 60 en Estados Unidos. A través de sus producciones apuestan por la ruptura del modelo institucional (el macartismo y el American way of life) y se ven influenciados por la generación beat y el movimiento trascendentalista del siglo XIX.

Al igual que en muchas de sus obras, en *Walden (Diaries, Notes and Sketches)* (1965-1969) documenta su vida a la vez que incorpora apreciaciones líricas y poéticas. Como afirma David E. James, la película «está habitada y atravesada por la escritura en todos sus lugares: por la apropiación inicial de un género literario como modelo; por la inclusión de títulos fotografiados y voces grabadas; por fotografías de páginas del libro de Thoreau, y por los comentarios en voz en *off* del propio Mekas» (James, 1992: 165).

Dicha película, que recoge uno de los periodos de su estancia en Nueva York al final de la década de los años sesenta, está compuesta por composiciones temblorosas y planos muy breves, muchos de ellos montados directamente desde cámara. Toda esta estética impresionista evoca una nostalgia entre el pasado y el presente. Esta nostalgia recuerda al cine familiar, grabado con dispositivos ligeros que permiten capturar imágenes para ser visionadas en un futuro como recuerdos.



Figura 1. Fotograma de *Walden (Diaries, Notes and Sketches)*. Fuente: Vimeo.

3. Estética y narrativa del video doméstico

La aparición de las primeras cámaras de vídeo portátiles, como la Sony Portapak en 1967, motivó que algunos artistas empezaran a grabar sus *performance* para dejar constancia de ellas. Más adelante, utilizaron estos vídeos en sustitución de la acción real y nació la videoperformance y el videoarte. Estas cámaras democratizaron de alguna manera la producción audiovisual. Al ser más asequibles que una cámara de cine, cualquier persona que las comprara podía registrar vídeos de su familia, amigos, viajes, etc.

Con el desarrollo y la proliferación de los dispositivos de captación de vídeo, las producciones caseras se han convertido en una parte más de nuestro día a día. Tanto, que incluso podemos distinguir sus propios códigos estéticos: flujos de imágenes al azar, movimientos de cámara poco ortodoxos (zooms bruscos, barridos, etc.) o encuadres atípicos y desenfocados.

En la segunda década del siglo XXI, se aprecia cierta tendencia a recuperar estéticas antiguas tanto en videoclips, como en fotografía, música o moda. En la época posmoderna el renegar del pasado queda en un segundo plano. «La modernidad de la que salimos era negadora, la supermodernidad es integradora. Ya no hay destrucción del pasado, sino su reintegración, su

replanteamiento, en el marco de las lógicas modernas del mercado, el consumo y la individualidad» (Lipovetsky, 2006: 61).

III. Realización del proyecto

El origen de este proyecto no parte de la escritura de un guion literario, sino del desarrollo en torno a una idea del estilo, estética y narrativa que se quería alcanzar. Por esta razón, no se ha adoptado un orden y un método de trabajo "habitual". Tanto la planificación, como la producción y la postproducción se han llevado a cabo de una manera experimental según las exigencias que se iban dando. A continuación, se hará un análisis de dichas fases con el fin de determinar en qué medida se han alcanzado los objetivos marcados en un primer momento y obtener unas conclusiones.

1. Preproducción

1.1. Referentes

En el momento de plantear este trabajo, se tuvieron en cuenta diferentes referentes audiovisuales que pudieran encajar con algunos de los aspectos que se querían alcanzar tanto a nivel estético como a nivel narrativo. Para ello se visionaron diversos autores que han servido de inspiración a través de sus imágenes, recursos de postproducción utilizados, tipos de iluminación o enfoques artísticos.

En relación a la forma y el tipo de narrativa se han tomado como referencia los videodiaris de Jonas Mekas, autor mencionado anteriormente en el marco teórico. Sus grabaciones son un intento de integración de sí mismo en el entorno que reacciona con él, graba el mundo que le rodea para dejar constancia de su presencia. Después, en la edición utiliza la incorporación de elementos como la voz en off o intertítulos que se intercalan con las imágenes, agregando una segunda lectura. Todo esto provoca una fragmentación del discurso ensayístico en el que colisionan diferentes capas de subjetividad que proporciona el autor.

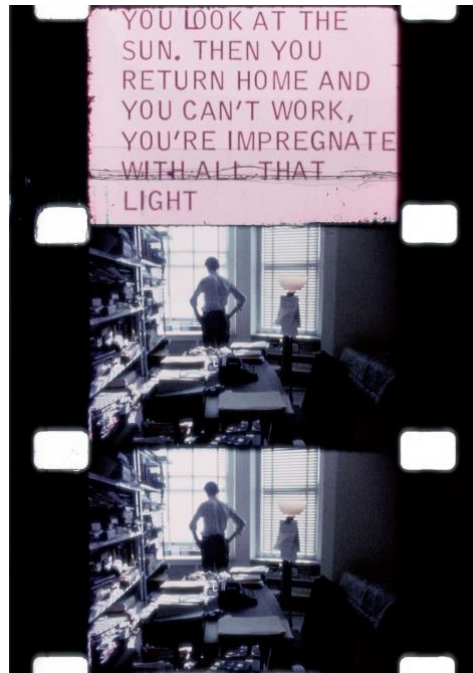


Figura 2. Fotografía extraída del libro *Letters Home* de Jonas Mekas y Adolfo Mekas. Fuente: AnOther Magazine.

Es evidente que Jonas Mekas y su estética particular sigue influyendo en las producciones audiovisuales actuales, tanto en videoclips como en cortometrajes, incluso en spots publicitarios o fashion films. Un director cuyo estilo recuerda mucho a él es Rogelio González (de nombre artístico ROGELIO). Viene de la escena underground, empezó realizando videos de sus amigos patinando en skate y ha acabado trabajando para productoras como CANADA, realizando videoclips o spots.

Llaman la atención también sus trabajos más personales, como el cortometraje *Now You Know* que realizó en 2020 durante la cuarentena o el documental *Santos*, rodado en Los Angeles acerca del director Santos Bacana. Cuando le preguntan sobre la estética vintage y nostálgica que suele aparecer en sus trabajos él mismo afirma que: «Nos fijamos en lo clásico, como en los chascarrillos de las conversaciones de bar de pueblo. A la vez, a mí me inspiran mucho los 80 y los 90 españoles» (Auberni, 2019).



Figura 3. Fotograma del cortometraje Now You Know de ROGELIO. Fuente: Vimeo.

Con el visionado de estos y otros proyectos se ha conformado un imaginario propio de ideas, ya sea en lo referido a la fotografía, dirección de arte, etalonaje o dirección técnica. Además, para unificar todas estas ideas se crearon tableros estéticos en los que se ve a simple vista el concepto visual deseado para nuestra pieza audiovisual y así tener más ordenado en nuestra mente lo que queremos conseguir.



Figura 4. Tablero estético. Fuente: Elaboración propia.

1.2. Planificación del rodaje


En cuanto a la planificación del rodaje, no ha sido necesario hacer un guion técnico de lo que se iba a grabar ya que la intención era improvisar los encuadres y las acciones a captar las cuales cobrarían un sentido posteriormente en montaje. Por esta razón, el plan de rodaje se realizó en base a las localizaciones escogidas y la luz que se quería obtener, tanto natural como artificial.

Para la grabación del vídeo se decidió utilizar el material de préstamo de la universidad. Para ello había que planificar los tiempos según las fechas disponibles para solicitar el material así como la duración que iba a tener dicho préstamo. En un principio se iba a grabar todo en un solo rodaje, sin embargo, tras montar los primeros vídeos se pudo ver que faltaban imágenes y que era necesario realizar un segundo rodaje. Finalmente la grabación se realizó en un total de cinco días dividido en dos rodajes: el primero en los días 13 y 14 de diciembre y el segundo del 29 de abril al 1 de mayo.

Para organizar cada día de rodaje se tuvo en cuenta tanto la climatología como las horas de luz, ya que la mayoría de las tomas se han grabado en exterior. A partir de ahí se realizaron unas tablas en las que quedaba reflejado cada día de rodaje con las localizaciones y la hora a la que se iba a grabar. Dichas localizaciones se escogieron de forma que no hiciera falta hacer un gran desplazamiento que ocasionara un mayor coste económico y de tiempo, por lo que todas ellas eran sitios cercanos dentro de la ciudad de Alicante. También se pensó en las personas que iban a venir al rodaje y a las que se iban a grabar. Dado que no era necesario una actuación profesional frente a la cámara, simplemente se le preguntó a gente cercana la disponibilidad que tenían para venir a la grabación.

DICIEMBRE		
	LUNES 13 ☁	MARTES 14 ☁
8:00	Recoger material	Amanecer
9:00		
10:00		
11:00		
12:00	Centro	Centro
13:00		
14:00		
15:00		
16:00		
17:00		
18:00		
19:00	Gasolinera	Castillo Santa Bárbara
20:00		
21:00		

Tabla 1. Primer plan de rodaje. Fuente: Elaboración propia



ABRIL			
	VIERNES 29 ☀	SÁBADO 30 ☁	DOMINGO 1 ☁
8:00	Recoger material		
9:00			
10:00			
11:00			
12:00	Monte Benacantil	Vivero	Interior - Proyector
13:00			
14:00			
15:00			
16:00			
17:00			
18:00			
19:00	Cabo de las Huertas	Coche	Urbanova
20:00			
21:00			

Tabla 2. Segundo plan de rodaje. Fuente: Elaboración propia.

2. Producción

El primer día de rodaje se escogió el centro de Alicante para grabar ya que era un lugar conocido y sería la primera toma de contacto con la cámara. Tras grabar unos cuantos planos recurso, se advirtió que la batería no estaba funcionando bien ya que no se cargaba del todo. Este problema ocasionó una pérdida de tiempo ya que hizo falta buscar a alguien que nos pudiera prestar baterías nuevas. Afortunadamente se pudo solventar este inconveniente esa misma tarde por lo que se pudo grabar por la noche en la gasolinera.

Al día siguiente siguió el rodaje con normalidad. Uno de los planos que se querían obtener este día era el de un amanecer. Gracias a la página de internet SunEarthTools.com se buscó en el mapa una zona desde donde se pudiera ver la salida del sol y la hora exacta del amanecer. En este caso interesaba encontrar una zona donde quedara el mar en el horizonte por lo que se eligió la Playa de Agua Amarga. Ese día el cielo no estaba totalmente despejado por lo que las nubes taparon un poco el sol pero el resultado obtenido también fue bueno. Esa misma mañana se grabaron los planos que no se pudieron grabar el día anterior y por la tarde en el Castillo de Santa Bárbara.

Como se ha mencionado anteriormente, se realizó un segundo rodaje en el mes de abril. En esta ocasión se contaba con más horas de luz por lo que fue más fácil aprovechar el tiempo. Tal y como se refleja en la Tabla 2, el primer día se grabó por la mañana en el Monte Benacantil mientras que por la tarde, a la hora del atardecer se eligió el Cabo de las Huertas porque el cielo iba a estar bastante despejado. Para el segundo día, fuimos a un vivero por la mañana y por la noche se grabaron algunos planos recurso desde el coche que podían servir como transiciones.

Los planos de interior que requerían de iluminación artificial se grabaron el tercer día por la mañana ya que en ese momento del día estaba nublado y no había luz directa del sol. Por la tarde el rodaje fue en Urbanova, cerca del aeropuerto donde se veían los aviones despegar. En esta ocasión se hizo un poco complicado ya que toda la grabación era al aire libre y en la zona había una plaga de mosquitos. Además, por la noche se puso a llover por lo que se tuvieron que improvisar algunos de los planos grabando desde dentro del coche.

2.1. Imagen

Todos los planos se grabaron con una Blackmagic Pocket Cinema Camera con una resolución de 4K. Se escogió esta cámara ya que sus prestaciones se ajustaban al resultado que se quería obtener. A pesar de que la estética final iba a ser vintage, el gran rango dinámico de este dispositivo y su calidad de imagen han facilitado el proceso a la hora de realizar el tratamiento de color o de integrar algún efecto en posproducción. Uno de los grandes retos de este proyecto fue utilizar esta cámara cinematográfica semiprofesional sin haberla utilizado previamente.

Este proyecto se compone básicamente de dos tipos de plano: planos recurso o de situación y planos en los que sale alguna persona frente a cámara. Para el rodaje se han utilizado tres lentes diferentes. En primer lugar un gran angular de 14 mm, para los planos más abiertos sobre todo de edificios o paisajes. En segundo lugar un teleobjetivo de 70-200 mm para captar detalles que se encontraban a mayor distancia, principalmente para los planos de seguimiento de pájaros o aviones. Y por último, un objetivo de 50 mm que es el que más se ha utilizado por su cercanía al ángulo de visión del ojo humano.

En cuanto a la configuración de la cámara se estableció a una resolución de 4096 x 2160, aunque en la pantalla de visualización se adaptaron unas guías para un ratio de aspecto de 4:3 y así facilitar el encuadre (el montaje final tendría este aspecto). Los vídeos se grabaron a 25 fotogramas por segundo con un formato de códec ProRes 422 HQ ya que se iban a editar en un ordenador Apple.

2.2. Iluminación

Respecto a la iluminación, la intención ha sido aprovechar el máximo posible la luz natural. Como la mayoría de las veces se ha grabado en exterior, ha sido imposible tener un control absoluto de la luz ya que se dependía principalmente de las condiciones meteorológicas. Para ello, se tuvo en cuenta este aspecto así como la posición del sol y las horas de luz a la hora de planificar el rodaje.

Para que hubiera variedad cuando se improvisaba con la iluminación natural, en muchas ocasiones se ha jugado con los colores del amanecer o del atardecer o con la creación de siluetas a contraluz, reflejos de luz o sombras.



Figura 5. Fotograma del proyecto: iluminación natural. Fuente: elaboración propia.

En cuanto a la iluminación artificial, una vez más se aprovecharon los diferentes puntos de luz que venían dados con el paisaje: tubos fluorescentes de algún establecimiento, letreros luminosos, neones, lámparas, etc. Además, se usó un panel Led Nanguang CN-600CSA en dos ocasiones. La primera vez, se usó junto con un proyector con el cual se proyectaron videos sobre la persona. El panel led se colocó en un lateral de la escena, de manera que diera una luz lateral de color azul.

La segunda vez se utilizó en una localización exterior por lo que no podía estar enchufado a la corriente y era necesaria una batería portátil. En un principio, para este plano se iba a colocar el led con la gelatina roja para que hubiera contraste con el cielo azul. Sin embargo, en el momento de grabar empezó a llover por lo que se tuvo que modificar el plan de rodaje. Para sustituir estos planos se colocó el led dentro del coche en posición contrapicada para que iluminara desde abajo.



Figura 6. Iluminación con proyector. Fuente: Elaboración propia.



Figura 7. Iluminación led en el interior del coche. Fuente: Elaboración propia.

2.3. Guion

A la hora de escribir el guion surgían bastantes dudas en cuanto al tema que se quería abordar. En un primer momento la intención era hablar sobre un tema en concreto, de una manera mucho más rigurosa realizando una documentación previa. Pero con el tiempo esta fórmula resultó poco fluida y no surgía ninguna idea.

Por lo tanto, se tomó la decisión de grabar antes de redactar el texto. De esta manera el guion vendría dado de una forma mucho más orgánica y natural según las imágenes que íbamos obteniendo en el transcurso del rodaje. Al final, al tratarse de un vídeo-diario, la imagen y el texto se han complementado sin necesidad de que hubiera un orden establecido o una conexión literal.

El texto está escrito en base a una serie de reflexiones acerca de todo lo que nos rodea, del paso del tiempo y las preocupaciones que tenemos. No está escrito con la estructura clásica de un poema, pero sí que pretende evocar ciertas reminiscencias con un lenguaje que en ocasiones es más metafórico y en otras más cotidiano. Se compone de 9 versos formulados como si fueran pensamientos inconexos que van transitando la mente de cada uno.

3. Posproducción

El proceso de montaje y posproducción ha supuesto la fase final, donde se le ha dado una forma y un sentido al proyecto.

3.1. Organización y flujo de trabajo

Todo el material grabado se había organizado previamente por carpetas según el día de rodaje y localización. De esta forma se agilizaba la búsqueda de brutos a la hora de montar. En este caso se ha trabajado con un disco duro externo para almacenar los videos que eran bastante pesados y así liberar al ordenador de un esfuerzo mayor.



Figura 8. Organización de los brutos. Fuente: Elaboración propia.

El siguiente paso fue revisar todos y cada uno de los brutos y hacer una primera selección de los vídeos que a priori nos iban a servir para editar, incluso anotando en una libreta aspectos de la imagen que nos gustaban para poder recordarlo después. Como se trata de una edición a partir de muchos planos diferentes, se hizo un segundo visionado rápido para asegurar que no se ha dejado pasar algún detalle. Una vez se realizó esta especie de criba, se importaron los videos escogidos al programa de edición Adobe Premiere Pro, igualmente divididos en sus respectivas carpetas.

Puesto que el material estaba grabado en 4K y el ordenador con el que se ha montado no soportaba este tipo de archivos tan pesados, se ha tenido que ajustar el programa de edición para que el flujo de edición fuera lo más rápido posible y la visualización no se viera entrecortada. Para ello se configuraron los ajustes de ingesta de Adobe Premiere de manera que al importar los vídeos automáticamente se creaba un archivo proxy con el programa Adobe Media Encoder.

3.2. Fase experimental de montaje

Antes del montaje final, primero se han creado diferentes secuencias de montaje según los efectos que se querían conseguir. Aunque en esta fase se ha experimentado bastante ya que se ha jugado con los diferentes planos grabados, también se tenían en mente algunas ideas de edición antes de grabar.

Como la intención es imitar el estilo de montaje de una proyección antigua, se han incluido diferentes transiciones entre los clips como de película quemada, algunos de ellos realizados manualmente. Además, para conseguir esta estética también se ha aplicado un efecto de desenfoque gaussiano en las iluminaciones de algunos planos. En otros clips se ha creado un efecto de ojo de pez, se ha cambiado el tiempo de posterización o se han realizado animaciones con fotogramas en Photoshop.



Figura 9. Efecto ojo de pez en montaje. Fuente: Elaboración propia.

3.3. Etalonaje

Como se ha comentado, la estética que se buscaba era vintage. Por esta razón ha sido necesario un tratamiento del color original de la imagen, para que se parezca lo máximo posible al aspecto de las tiras de película analógicas. Para ello, primero se realizó una primera corrección de color de todos los clips, ajustando los parámetros principales de la imagen. Mediante el panel de Lumetri Color, se retocaron las curvas RGB ajustando la luminancia y los rangos tonales del clip.

Después, en el apartado de corrección básica se terminaron de ajustar estos parámetros: exposición, contraste, resaltados, sombras, etc. Estos valores dependían de las particularidades de cada vídeo y la luz con la que estaban grabados. Para visualizar de qué manera afectan estos cambios a la imagen se tiene que revisar el panel Ámbitos de Lumetri, donde aparecen herramientas como el vectorescopio, el histograma o la forma de onda.

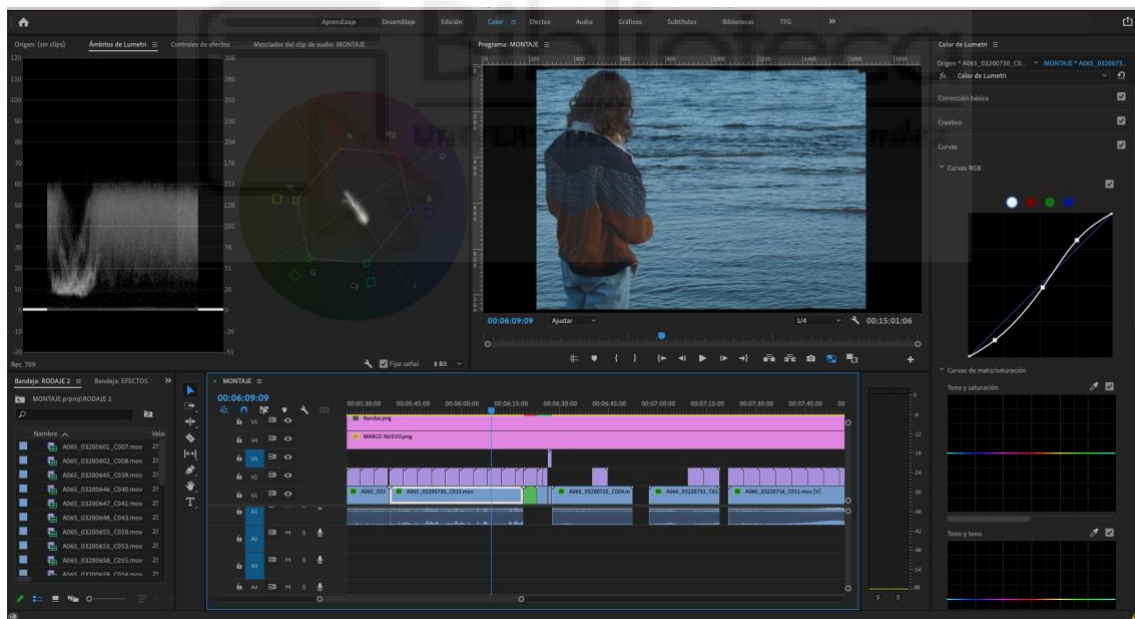


Figura 10. Ámbitos de Lumetri. Fuente: Elaboración propia.

Una vez terminada la corrección primaria se realizó la corrección secundaria. Esta se realiza con fines más artísticos, reforzando la dirección de arte y la fotografía. Tanto el panel de coincidencia y ruedas de color como el de HSL secundario sirven de gran ayuda a la hora de modificar el color.

La herramienta HSL Secundario se utiliza para un control más preciso de la imagen, cambiando colores en específico en vez de la imagen global. En este caso, la imagen presentaba dos colores predominantes: el rojo proveniente del panel led con gelatina dentro de la habitación, y un color amarillo verdoso en la pared de delante. Para modificar el color de la pared, primero se seleccionó con la ayuda de los triángulos para regular el tono exacto. El triángulo de la parte superior amplía o restringe el rango mientras que el de la parte inferior hace que la transición entre los píxeles seleccionados y los no seleccionados sea más suave. Una vez hecha la selección, controlando la eliminación de ruido y el desenfoque, se eligió el color azul como sustituto del color original ya que así habría un mayor contraste entre las tonalidades de la imagen.

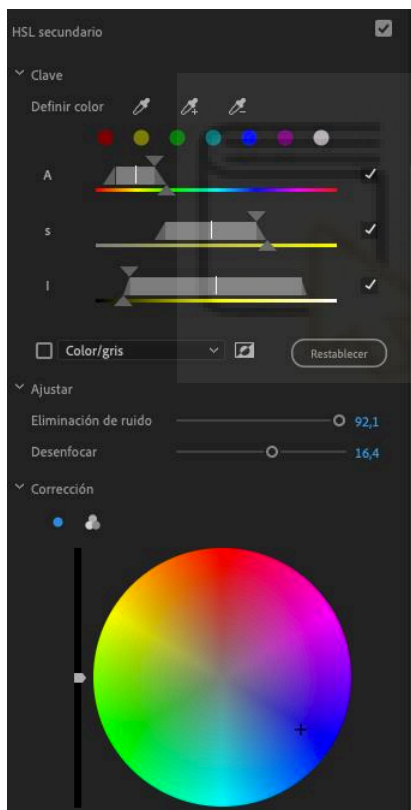


Figura 12. Parámetros de selección de color en el HSL secundario. Fuente: Elaboración propia.

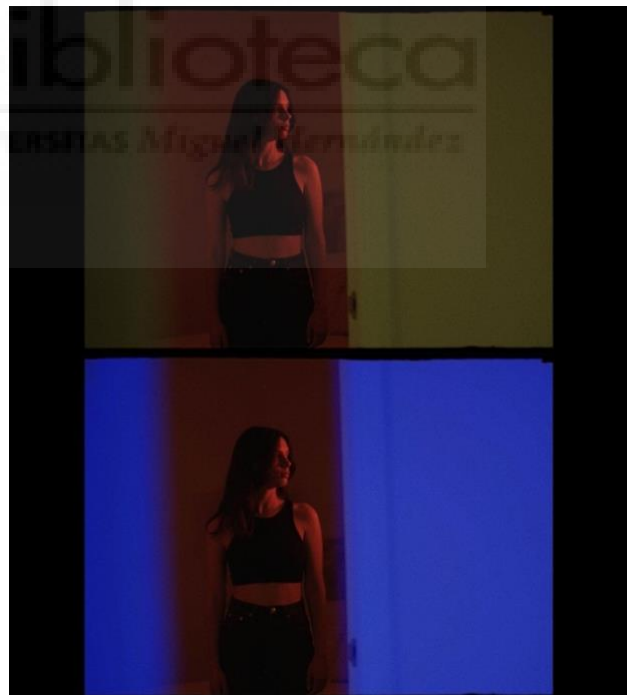


Figura 11. Antes y después del retoque de color HSL secundario. Fuente: Elaboración propia.

También se ha dado el caso en el que la intención ha sido cambiar una sola parte del plano, por lo que ha sido necesario crear una máscara de recorte. Por ejemplo, en el plano del pescador el etalonaje empleado afectaba a la parte superior del cielo de manera que se veía con un tono violeta anaranjado. Como no se quería perder el color naranja en el horizonte donde se ve la salida del sol, se duplicó el clip por encima y en este se creó una máscara de recorte seleccionando únicamente la parte que se quería modificar. Al tratarse de un plano fijo, no fue necesario realizar un trackeo de la máscara por lo que se quedó fijada.

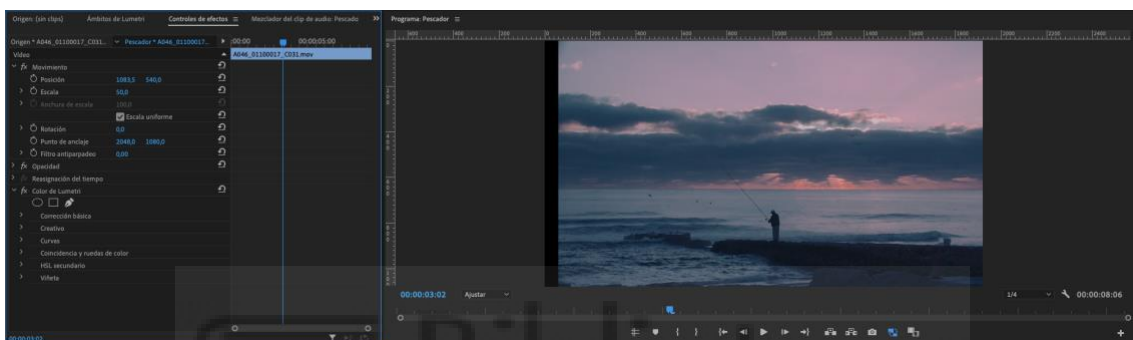


Figura 13. Corrección de color del vídeo del pescador. Fuente: Elaboración propia.

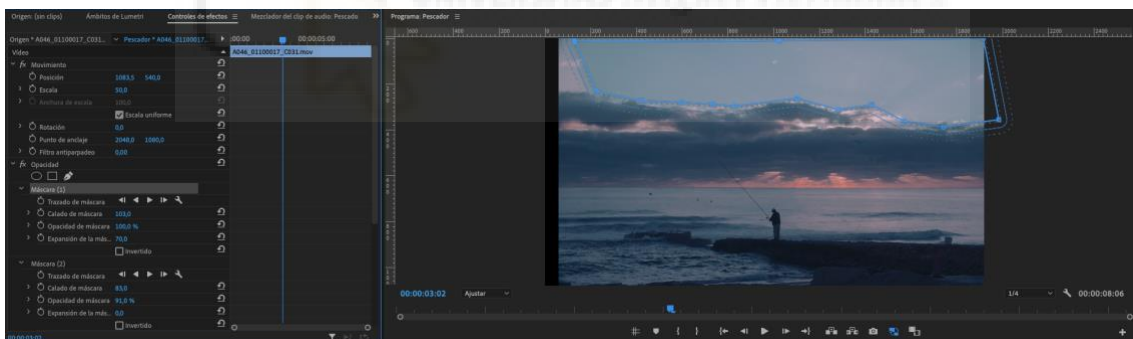


Figura 14. Corrección de color con máscara de recorte. Fuente: Elaboración propia.

3.4. Diseño de sonido

Una vez se han montado las secuencias y se les ha dado un orden dentro del montaje final, se realizó el diseño de sonido. Este ha sido bastante sencillo, ya que únicamente se contaba con el sonido directo de cámara y algunos efectos de bancos de sonido. En un principio la idea era incluir una voz en off que narrara el texto. Sin embargo, se grabó la voz en y off y se hicieron pruebas en montaje con ella, pero no daba el resultado que se buscaba.

Al final, la pieza ganaba más sin que sonara ninguna voz externa, al leer uno mismo los subtítulos que aparecen, escucha su propia voz interior. Cada uno le aporta un tono diferente a la narración ya que no se ve condicionado por el sonido del narrador. Por esta razón finalmente se decidió eliminar la voz en off del montaje final.

3.5. Montaje final

Para la estructura final donde aparecen todas las secuencias de montaje en una sola pieza, se decidió hacer una división en tres tramos. Para marcar la diferencia en cada uno de ellos se han utilizado tres canciones diferentes.

El primero es el más tranquilo, la música es muy sutil y las imágenes que se ven son la mayoría de día. El segundo tramo es mucho más agitado, no aparecen subtítulos y solo se escucha una canción de música tecno. El montaje en este caso es más rápido y las imágenes, la mayoría grabadas de noche, presentan colores más saturados y que contrastan unos con otros. Para el último tramo se usó una pista de audio más inquietante que acompañara al texto que se torna más melodramático. Los vídeos que aparecen aquí son más variados, de diferentes lugares. Algunos planos son más reposados que otros enfatizando esa sensación nostálgica al recordar los momentos de la vida.

La línea de tiempo de Adobe Premiere se organizó en diferentes pistas de vídeo y sonido, una para cada elemento. Arriba del todo se encontraba la pista de los subtítulos, después las bandas de aspecto 4:3, el efecto granulado de cámara super 8, efectos/capas de ajuste, los vídeos, sonidos especiales y de ambiente, y por último la música.

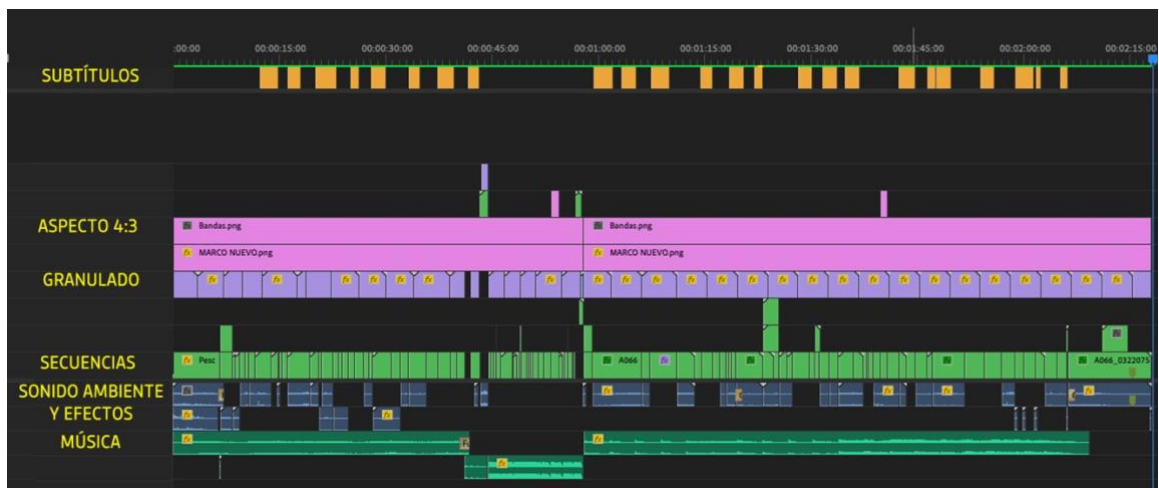


Figura 15. Esquema del montaje final. Fuente: Elaboración propia.



IV. Conclusiones

El proyecto “Hay un ruido en la calle” ha supuesto la culminación de la carrera universitaria y ha sido un ejercicio de experimentación tanto académico como personal. A continuación se explican las conclusiones extraídas en base a los objetivos que se habían marcado:

- Se ha realizado una pieza audiovisual con absoluta libertad creativa, quedando reflejados los conocimientos y habilidades de la autora.
- Se ha alcanzado un acabado profesional de cara a una futura proyección artística o laboral en el sector audiovisual contando con los mínimos recursos.
- Se han aplicado y combinado los conocimientos técnicos y estéticos que se han estudiado previamente al proceso de realización.
- Se ha experimentado con el lenguaje audiovisual y con el medio en posproducción.
- Se ha cumplido el desafío de desempeñar todos los roles desde la planificación, hasta la grabación y posproducción.

En definitiva, este proyecto ha supuesto un reto personal del que se ha extraído un verdadero aprendizaje a través de la practicidad. Se han superado los obstáculos e inconvenientes que han podido surgir en su desarrollo y los resultados han cumplido las expectativas que se habían marcado desde que se concibió esta idea.

Enlace al vídeo:

https://drive.google.com/file/d/1NplaHYY8LURV_7CFYZ57qDtfbdZtBYBW/view?usp=sharing

V. Bibliografía

Alcoz, A. (2021). Radicales libres. 50 películas esenciales del cine experimental. Barcelona: UOC.

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (2005). Estética del Cine: Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje. Buenos Aires: Paidós.

González Zarandona, J. A. (2012). Breve Historia del Cine Experimental. EAE Editorial Academia Española.

James, D.E. (1992). To Free the Cinema. Jonas Mekas and the New York Underground. New Jersey: Princeton University Press.

Justicia Contreras, M. A. (2020). El sujeto filmador y lo filmado: éxtasis, imágenes y registro en la obra de Jonas Mekas. Valencia: Escuela Politécnica Superior de Gandía.

Mastantuono, L. (2020). Nostalgia Cinematográfica. En S. Faerm y M. Veneziani (Ed.), Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°78 (pp. 141-151). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Trigueros Mori, C. (1999). Vídeo doméstico, bricolaje electrónico. Acción Paralela, 5.



Índice de tablas y figuras

Figura 1. Fotograma de <i>Walden (Diaries, Notes and Sketches)</i> .	6
Figura 2. Fotografía extraída del libro <i>Letters Home</i> de Jonas Mekas y Adolfas Mekas.	8
Figura 3. Fotograma del cortometraje <i>Now You Know</i> de ROGELIO.	9
Figura 4. Tablero estético. Fuente: Elaboración propia.	9
Figura 5. Fotograma del proyecto: iluminación natural.	14
Figura 6. Iluminación con proyector.	15
Figura 7. Iluminación led en el interior del coche.	15
Figura 8. Organización de los brutos.	17
Figura 9. Efecto ojo de pez en montaje.	18
Figura 10. Ámbitos de Lumetri.	19
Figura 11. Antes y después del retoque de color HSL secundario.	20
Figura 12. Parámetros de selección de color en el HSL secundario.	20
Figura 13. Corrección de color del vídeo del pescador.	21
Figura 14. Corrección de color con máscara de recorte.	21
Figura 15. Esquema del montaje final.	23
Tabla 1. Primer plan de rodaje.	11
Tabla 2. Segundo plan de rodaje.	11

VI. Anexo: Guion literario

Hay un ruido en la calle

El mundo es como un patio enorme,
lleno de gente que no conoces.

Rodeada de millones de caras desenfocadas,
que nunca recordaré,
conectadas por el mismo lugar.

Me quedo prendada de todo,
quiero bailar y gritar con vosotros,
mandar todo a la mierda.

A veces siento una presión en el cuerpo,
como si bajara hasta el fondo del mar,
y la oscuridad no me dejara ver.

Quemo cualquier emoción,
y me entierro en lugares secretos,
con el pecho ardiendo.

Veo tus ojos iluminados,
por el reflejo del sol en las olas,
o por el choque de un foco en la pupila.

Me siento y espero a que pase algo,
pero solo crezco
y me asusta no reconocirme.

Perdona si llego tarde otra vez.

Hay un ruido en la calle que no me deja dormir,
pero me da igual,
algún día acabará.