

**Universidad Miguel Hernández de Elche Facultad de
Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche Titulación:
Comunicación Audiovisual y Periodismo**

Trabajo Fin de Grado Curso

Académico 2024-2025

Título:

**Montaje de un cortometraje de ficción: Inconsciente (Florencia Salvatierra,
2024)**



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Alumno:

Fabio Castelló Barberá

Tutor:

Francisco Manuel Poveda Baeza

PALABRAS CLAVE: montaje; postproducción; cortometraje; continuidad; narrativa

RESUMEN:

Este trabajo de fin de grado, recoge de manera detallada, el trabajo llevado a cabo por el montador en el cortometraje de ficción *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024).

A lo largo de este trabajo, es posible comprender las distintas fases necesarias para lograr un montaje de calidad. Con este propósito, pondremos el foco en el papel clave que desempeña el montador o montadora en una producción audiovisual, ya que sus contribuciones resultan fundamentales para aportar profundidad y valor a la narrativa de la historia.

La memoria también contendrá las metodologías utilizadas, la justificación de su uso, la resolución de problemas durante el proceso de montaje y los resultados finales. A partir de toda esta información, se establecerán las conclusiones.

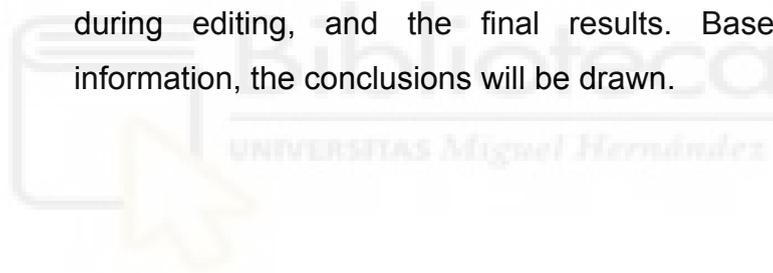
KEYWORDS: editing; post-production; short film; raccord; narrative

ABSTRACT:

This final degree project provides a detailed account of the work carried out by the editor in the fiction short film *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024).

Throughout this paper, it is possible to understand the different stages required to achieve high-quality editing. To this end, we will focus on the key role played by the editor in an audiovisual production, as their contributions are essential to enrich the story's narrative and add depth and value.

The report will also include the methodologies used, the rationale behind their application, the problem-solving process during editing, and the final results. Based on all this information, the conclusions will be drawn.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN: OBJETIVOS E HIPÓTESIS.....	4
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	6
2.1 HISTORIA DEL MONTAJE.....	7
2.2 IMPLEMENTACIÓN DE DIÁLOGOS.....	9
2.3 ANTECEDENTES.....	10
3. METODOLOGÍA.....	12
3.1 METODOLOGÍA APLICADA A LA PIEZA AUDIOVISUAL: EL PROGRAMA DE EDICIÓN Y LA CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL.....	13
3.2 PROCESO DE MONTAJE DE LA PIEZA AUDIOVISUAL: FASES DE LA EDICIÓN.....	14
3.2.1. EDICIÓN DE PLANOS.....	16
3.2.2. SONORIZACIÓN.....	19
3.2.3. CORRECCIÓN DE COLOR.....	20
4. RESULTADOS.....	24
4.1. RESULTADOS GENERALES SOBRE EL MONTAJE DE INCONSCIENTE.....	24
4.2. VARIACIONES EN EL MONTAJE RESPECTO AL GUION TÉCNICO ORIGINAL.....	25
5. CONCLUSIONES.....	27
6. BIBLIOGRAFÍA.....	31
7. ENLACE A LA PIEZA.....	32
8. TABLAS DE GRÁFICOS Y FIGURAS.....	33
9. ANEXOS.....	35
9.1. SINOPSIS DEL CORTOMETRAJE INCONSCIENTE (FLORENCIA SALVATIERRA, 2024).....	35
9.2. ANEXO II. GUION LITERARIO DEL CORTOMETRAJE INCONSCIENTE (FLORENCIA SALVATIERRA, 2024).....	36
9.3. GUION TÉCNICO DEL CORTOMETRAJE INCONSCIENTE (FLORENCIA SALVATIERRA, 2024).....	44
9.4. CARTEL INCONSCIENTE (FLORENCIA SALVATIERRA, 2024).....	52

1. INTRODUCCIÓN: OBJETIVOS E HIPÓTESIS

Hoy en día, el montaje cinematográfico ha pasado a ser un eslabón con menos valor en la cadena de producción de un audiovisual. Las audiencias restan importancia a la determinación del montaje en el éxito de un proyecto, y solo se destaca cuando se ejecuta de manera incorrecta. Aún más importante que el simple ensamblaje de planos consecutivos, el montaje debe contemplarse como una herramienta clave para la construcción del discurso narrativo, con el fin de condensar un compendio de imágenes y acciones que guardan una cohesión entre sí.

El montaje cinematográfico no es sólo una operación técnica indispensable para la elaboración de películas. Es también un principio creativo, un modo de pensar, una forma de concebir las películas asociando imágenes. (Amiel, 2005, p. 13)

Acogiéndonos a esta definición, podemos entender que el montaje es una herramienta a través de la que también puede expresar su creatividad. En este sentido, la combinación técnica y creativa contribuyen a crear reacciones en el espectador, que permiten sumergirse en la historia a través del ritmo y de la intercalación de diferentes planos.

En este punto entra en juego la figura del montador, dado que este proceso se realiza por una persona con un alto criterio en la elección de imágenes y una gran capacidad del sentido del ritmo para transmitir la intencionalidad y la esencia de la película. Además, es la última persona encargada de empaquetar el resultado final que le va a llegar al espectador, de tal forma que asume un rol fundamental, y que reafirma su importancia en cualquier producción audiovisual.

El montador no solo debe encargarse de unir planos correctamente, sino que debe conseguir que imagen y audio converjan en una relación simbiótica que cree un conjunto ideal. Así mismo, su trabajo debe estar cargado de intencionalidad para causar emociones en el espectador y generar diferentes efectos sobre él. El encargado del montaje tiene la responsabilidad de hacerlo imperceptible a ojos del espectador. Debe trabajar de manera que la historia esté unida por cortes invisibles que no entorpezcan el ritmo de las imágenes, dotándola de fluidez y continuidad

narrativa. Así es posible alcanzar un dominio de la narrativa, como lo consiguió Griffith.

De acuerdo con lo que decía Pau Atienza sobre *El nacimiento de una nación*: “Es un resumen de todos los recursos creados por Griffith hasta entonces. Es la madurez del lenguaje cinematográfico porque contiene todos los elementos [...] : identificación subjetiva del espectador, discurso y análisis al mismo tiempo, narración cinematográfica en definitiva” (Sanjuan i Monfort, 2017). Como resultado, el espectador estará tan inmerso en la historia que olvidará que está viendo una película. La labor del montador es fundamental en la construcción de relatos ya que, con su ausencia, únicamente habría una consecución de planos inconexos que carecerían de sentido e intención.

Por otro lado, los avances técnicos en los programas de edición han permitido explorar nuevas posibilidades en el proceso de montaje y han facilitado la implementación de atajos que contribuyen a crear un flujo de trabajo más eficiente. Gracias a estas mejoras de *software*, el montador tiene más tiempo y libertad para trabajar su lado más creativo, ya que las mejoras de los programas permiten acortar el tiempo en los procesos más mecánicos. Además, permiten la posibilidad de realizar diferentes versiones del proyecto que permiten hacer cambios, conservando la versión antigua. Esta ventaja permite dotar al montador de una visión retrospectiva de la labor realizada y desarrollar un pensamiento autocrítico que será beneficioso para su trabajo.

Aún así, el desarrollo tecnológico puede jugar en contra del montador debido a que permite trabajar a una velocidad tan acelerada que, en ocasiones, pueda llevarle a tomar decisiones de forma mecánica. Esta falta de reflexión a la hora de editar un proyecto, puede derivar en un ensamblaje aleatorio que no guarda ninguna cohesión entre los elementos que lo componen. La figura del montador ha evolucionado hasta la actualidad, empezando por ser un operario poco reconocido que “solo unía imágenes” hasta convertirse en un rol encargado de darle forma y sentido a una historia. Un profesional con un papel imprescindible en el proceso de creación cinematográfica.

La hipótesis desde la que parte este trabajo es demostrar la importancia del montador en la construcción narrativa y rítmica del relato audiovisual, a través del montaje del cortometraje *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024), a partir de mi experiencia propia en el proyecto.

Con el objeto de apoyar dicha hipótesis, se han establecido una serie de objetivos esenciales en la investigación, los cuales son:

1. Analizar el proceso de montaje del cortometraje de ficción *Inconsciente*, detallando cada una de sus fases.
2. Aportar fluidez narrativa al relato mediante la construcción rítmica y semántica de cada una de las escenas, sin desvelar el giro argumental de la historia.
3. Transmitir emociones contrastadas a través del montaje enfocado en la tensión y el humor.
4. Definir la fase de montaje como segunda escritura del guion, que redefine o refuerza la estructura narrativa planteada en el guion original.
5. Analizar el papel del montador/a en los procesos creativos y técnicos de un proyecto audiovisual, así como su capacidad para transformar el material narrativo.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

A diferencia de los proyectos que optan por una estructura más convencional o por la ausencia de diálogo como recurso expresivo principal, este trabajo pone en valor cómo el uso estratégico de diferentes tipos de montaje —lineal e invertido—, y de recursos como el fundido a negro, el corte en acción, el encadenado o el *jump cut*, que pueden enriquecer significativamente la construcción narrativa y emocional de una historia poco convencional.

La elección y combinación de estas técnicas no solo responde a criterios estéticos, sino que están profundamente ligadas a la transmisión de significado, al ritmo del relato y al desarrollo de los personajes. En este sentido, se demuestra cómo el

montaje se convierte en una herramienta discursiva fundamental, capaz de moldear la experiencia del espectador y dotar de una capa adicional de profundidad a la historia.

El montaje es único del cine. Puedes ver algo desde diferentes puntos de vista casi simultáneamente, y crear una nueva experiencia. (Kubrick, S. 1987. Entrevista con Stanley Kubrick. Rolling Stone).

2.1 HISTORIA DEL MONTAJE

Antes de entrar en detalle con el montaje realizado en *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024), es necesario mirar atrás en la historia y la evolución del montaje para comprender y analizar de manera más exhaustiva todos los aspectos que me han llevado a tomar las decisiones implementadas en el cortometraje a día de hoy. El montaje es inherente al cine; sin embargo, con el paso del tiempo, ha atravesado mejoras técnicas y evolucionado gracias a las aportaciones de diferentes cineastas. A continuación, en el cuadro 1, se encuentra un resumen de la evolución del montaje:

Año	Director	Aportaciones
1900	George Méliès	Sentó las bases de la primera etapa del montaje. Desarrolló la superposición de escenas y creó ilusiones de desaparición de objetos.
1900	George Albert Smith	Pionero en el uso del primer plano en la película <i>Grandma's Reading Glass</i> .
1901	James Williamson	Su película <i>Stop thief!</i> tiene uno de los primeros montajes consciente y meditado. Se graba pensando en el montaje.
1903	Edwin S. Porter	Descompone la historia en unidades y combina material filmado en locaciones, momentos y planos diferentes gracias al montaje.

1915	David W. Griffith	Considerado el padre del cine moderno. Combina técnicas como el <i>flashback</i> ¹ o el primer plano con una intención dramática.
1922	Kuleshov y Pudovkin	Mediante el uso del llamado <i>Efecto Kuleshov</i> ² , se construye un montaje en el que el orden de los planos resulta fundamental para comunicar lo que se pretende y evitar generar el efecto opuesto.
1925	Sergei Eisenstein	Crea el montaje intelectual y se desmarca del montaje invisible. Destacado por <i>El acorazado Potemkin</i> .
1927	Alan Crosland	<i>El cantor de Jazz</i> es considerada la primera película del cine sonoro. En ella, el montaje se ve restringido por la necesidad de sincronizar la pista de audio, ya que no era posible separarla sin romper la continuidad con el montaje.

Cuadro 1. Evolución del montaje en el siglo XX. Fuente: Elaboración propia

Los sonidos cumplen una función de índice y señal: nos aportan informaciones sobre la fuente que los produce (tanto en el campo como en el fuera de campo) y sobre el espacio que transitan (la misma fuente no produce el mismo sonido en una catedral que en un cuarto de baño). El sonido ambiental es un componente crucial que contribuye a la construcción del contexto en el que se desarrolla la narrativa, situando al espectador en un entorno sonoro que potencia la inmersión en la historia.

¹ Imagen o segmento fílmico que se entiende como una representación de hechos temporales anteriores a los mostrados en las imágenes que lo preceden. El *flashback* se refiere a una representación del pasado que irrumpe dentro del flujo narrativo presente del film. (Turim, 1898: 1)

En este sentido, el diseño sonoro trasciende más allá de ser una herramienta de apoyo auditivo, ya que desempeña un rol clave en el desarrollo dramático. Esto se consigue a través de la articulación de pausas, silencios, diálogos, músicas y ritmos que se encuentran latentes en la narrativa del contenido audiovisual. Además, los *wildtracks* —grabaciones de sonido capturadas sin la correspondiente imagen, destinadas a ambientar o enriquecer escenas— incrementan la credibilidad de lo que el espectador presencia, a pesar de que, curiosamente, la mayoría de los sonidos percibidos en una película no tienen un referente real.

Esta dualidad no supone un obstáculo para el público, el cual acepta, de manera implícita, el pacto entre la realidad y la ficción en la que se envuelve el espectador. Además de tener una función informativa, el sonido tiene la capacidad de dotar de un sentido de realismo, y asegura que los elementos visibles en pantalla se perciban de forma armónica.

2.2 IMPLEMENTACIÓN DE DIÁLOGOS

Los diálogos en el cine son un elemento fundamental que no solo proporciona información, sino que también establece las relaciones entre los personajes y avanza la narrativa de manera significativa. Desde los inicios del cine sonoro, la captura y edición de diálogos se ha transformado en un proceso técnico complejo que requiere precisión. La sincronización de los diálogos con las imágenes es primordial para crear una experiencia fluida y creíble, lo que implica la incorporación de herramientas de edición de sonido avanzadas que permitan la unión sincrónica entre la imagen y el sonido. Por otro lado, la interpretación vocal de los actores es crucial para transmitir emociones, información y matices que contribuyen a la construcción en profundidad de los personajes.

² Este director utilizó un primer plano de un actor muy reconocido en Rusia (Iván Mosjukin), extraído de una antigua película, y creó tres copias idénticas del mismo. El actor presentaba una cara intencionadamente inexpresiva. A continuación, alternó ese primer plano con la imagen de un plato de sopa, con el cadáver de un hombre tendido en el suelo y, posteriormente, con una mujer semidesnuda con actitud sensual. Todos coincidieron en interpretar distintas emociones en el rostro del actor: hambre, angustia y deseo. (Mimenza, 2019)

En términos de montaje, el uso de diálogos se refuerza con técnicas como el uso de tomas en plano y contraplano con la que se puede desvelar información y detalles que contribuyen a la mejor comprensión del espectador. Asimismo, la música de fondo y los efectos de sonido pueden contrastar o enfatizar ciertos diálogos, enriqueciendo así la interacción entre diálogo y sonido. La inclusión de silencios en momentos estratégicos o la superposición de voces respecto a la imagen puede provocar diferentes efectos en la audiencia, a partir de una intencionalidad narrativa, dirigiendo su atención y ofreciendo una experiencia inmersiva.

“El cine no nació mudo, nació con un reclamo de sonido. El cine mudo no fue producto de una decisión de prescindir de la voz sino de una carencia técnica que desde un inicio se trató de superar” (Díaz, 2011, p.2).

2.3 ANTECEDENTES

Para poder abordar este proyecto, previamente he realizado una búsqueda de piezas audiovisuales concretas que reflejaran el estilo de montaje narrativo³. Concretamente, buscaba ejemplos que ilustraran la aplicación del montaje invisible, aquel que oculta los cortes entre planos y dota a la historia de la máxima fluidez, atrapando la atención del espectador.

La adquisición de habilidades en el montaje implica, en gran medida, la capacidad de hacer que las transiciones sean imperceptibles. Para ello, se pueden considerar tres directrices fundamentales:

1. La narrativa: consiste en representar en cada momento lo que exige la historia
2. La cinética: sugiere realizar cortes durante un movimiento o justo antes de que este ocurra, así como iniciar el plano en movimiento
3. La auditiva: aboga por superponer el sonido sobre el punto de corte.

Estos principios de montaje pueden verse reflejados en películas como *La Chaqueta Metálica* (Stanley Kubrick, 1988). Concretamente, en la escena del primer día de instrucción, el sargento de artillería Hartman, se presenta a los reclutas. En esta secuencia, Hartman se dirige uno a uno a los recién llegados, propinando todo tipo de insultos, ironías y vejaciones. Pese a que comienza con un plano secuencia del

discurso del sargento, el montaje incluye más planos durante la conversación de Hartman con los reclutas. En este punto, encontramos una concatenación de planos que son cortados mientras sucede la acción, de forma que dota a la escena de una continuidad que hace imperceptible el corte durante el cambio de plano.

En contraste con el montaje continuo, podemos encontrar referencias de montaje visible, el cual tiene como objetivo desafiar la suavidad y fluidez características del montaje invisible. Esta tendencia es propia del cine experimental y pone a prueba un significativo impulso en las nuevas corrientes cinematográficas que emergen en la década de 1960. Algunas de las innovaciones introducidas en el montaje visible, tales como el *jump cut*, han sido gradualmente integradas en el montaje clásico convencional a lo largo del tiempo.

Esta técnica ha cobrado un protagonismo significativo en la creación y montaje de videoclips musicales durante los últimos años. En este caso, se presenta una breve elipsis entre dos planos que retratan al mismo personaje en un entorno idéntico, a pesar de una variación temporal que podría tener relevancia. Según Joan Marimón, esta microelipsis tiene un valor funcional, ya que “el efecto incómodo de ruptura de continuidad es fácilmente perceptible” (2014:184).

La tendencia en el uso del *jump cut* con una intencionalidad estilística más que narrativa la inaugura Leni Riefensthal en *El triunfo de la voluntad* (Triumph des Willens, 1935) (Marimón, 2014) aunque será Jean Luc Godard de los primeros cineastas en utilizar este “error de montaje” como recurso cinematográfico en *À bout de souffle* (Jean Luc Godard, 1960), llegando a emplear hasta doce *jump cuts* en la secuencia en la que la pareja protagonista pasea en coche (Jódar-Marín, 2017).

³ Forma natural del montaje orientada a ocultar todos los cortes del metraje, de forma que el espectador perciba el film desde la máxima fluidez, como si estuviera rodado en plano secuencia.

3. METODOLOGÍA

Para cumplir con los objetivos planteados y conseguir dar respuesta a la hipótesis propuesta, he utilizado una combinación de los métodos deductivo e inductivo en la metodología. He 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/la montador/a y las dificultades que entraña su trabajo.

Por otro lado, se han tenido en cuenta una serie de referencias cuyas características estéticas o narrativas han servido para dotar al cortometraje de una imagen reconocible, aunque diferente, ya que se trata de una idea original. Concretamente, las tres series en las que inspiramos la estética son: *Los misterios de Laura* (Javier Holgado y Carlos Vila Sexto, 2009), *Dexter* (James Manos Jr, 2006) y *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008).

Del mismo modo, el bagaje personal obtenido a través de otros proyectos realizados con anterioridad ha sido clave en la aplicación de diferentes técnicas de montaje. Por un lado, el planteamiento de técnicas experimentales a nivel personal basadas en el método ensayo-error, así como, los conocimientos aprendidos en el grado y el aprendizaje autodidacta en la incorporación de técnicas y métodos de edición, me han permitido agilizar la puesta en práctica de las ideas planteadas desde el guion técnico. Aun así, el proyecto acumula varias versiones por los diferentes cambios que se debían aplicar necesariamente.

Gracias al montaje de *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024), he podido comprobar el grado de importancia que tiene una organización eficiente del material y cómo ésta contribuye a mejorar el flujo de trabajo del montador. Igualmente, a través de este montaje he podido reflexionar sobre la relevancia de combinar imagen y sonido de forma complementaria para obtener un resultado integral y aparentemente diegético. En último lugar, he comprendido que es vital tener una relación de sinergia con el/la director/a del proyecto, puesto que es vital entender

cuál es el propósito que se persigue y la línea de intencionalidad que se pretende recorrer.

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

La realización del cortometraje *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024), que conforma el eje central de este trabajo, surge de un proyecto interdisciplinar impulsado por la ESCAC, llevado a cabo por alumnos de diferentes grados del ámbito audiovisual. Dicho grupo está formado por Sara Adán, Carla Díaz, Andrés Laguia, Eduardo Pozo, Ángel Sáez, Florencia Salvatierra, Javier Sánchez y por mí, Fabio Castelló. Cada integrante del equipo técnico asumió un rol específico dentro del proyecto aunque, en ocasiones, se han reforzado ciertos roles con la participación de otros componentes del grupo.

La primera fase fue concretar una idea específica y trasladarla a un guion. Para llevarla a cabo, se visualizaron todo tipo de piezas audiovisuales y se aplicaron todos los conocimientos con los que contaba el grupo. Tomando como referentes principales los ejemplos presentados en los puntos 2.3 y 3.1 de este trabajo, se conformó el guion definitivo. Después, comenzamos con la búsqueda de localizaciones, estableciendo la definitiva en la casa de una de las integrantes del proyecto. La casa era idónea para el cortometraje porque contaba con espacio suficiente en cada escenario que necesitábamos.

Desde el punto de vista del montador, el hecho de haber estado presente en la elaboración del guion técnico y visitar el lugar de grabación, me permitió planificar detalladamente cómo realizaría el montaje y además, comprobar la viabilidad de los planos que se habían establecido en el guion técnico y verificar si realmente eran necesarios tantos planos para reflejar la situación del personaje principal a través del ritmo externo. De esta forma, se realizó una serie de ensayos con el objetivo de cerciorarnos de que los planos eran viables a nivel logístico y en términos del espacio que disponíamos. Finalmente, el rodaje se desarrolló durante tres días, estableciendo la duración total del rodaje en torno a las 24 horas.

Como he comentado anteriormente, la oportunidad de estar presente en todas las fases del proyecto, me dio la posibilidad de resolver problemas de grabación durante el rodaje. Esto fue posible gracias a la planificación del estilo de montaje que se perseguía. Concretamente, el aspecto que más se pretendía cuidar era el *raccord* de los personajes, con el fin de que los planos parecieran grabados con múltiples cámaras. A la hora de la edición, esto permite realizar un montaje “invisible” que hace casi imperceptibles los cortes entre planos, ya que proporciona una mayor continuidad a las acciones.

3.2 PROCESO DE MONTAJE DE LA PIEZA AUDIOVISUAL: FASES DE LA EDICIÓN

Para la grabación del cortometraje se empleó una cámara de la marca Canon, concretamente la Canon C70. Esta cámara fue elegida debido a que permite grabar a resolución 4K y cuenta con la posibilidad de perfil logarítmico, una opción muy interesante a la hora de trabajar la colorimetría de las imágenes. Estas características de la Canon C70 fueron claves en la resolución de ciertos problemas que surgieron durante el rodaje.



Figura 1. Planos de diferentes secuencias de *Inconsciente*. Fuente: Elaboración propia

Para el apartado del sonido, se utilizaron una grabadora Zoom modelo H5 y un micrófono Rode con una pértiga. Aun así, más adelante veremos que no todo el sonido de los diálogos corresponde con el sonido grabado en directo.

Tras haber volcado el material grabado, tanto de imagen como sonido, se generaron dos copias en diferentes discos duros para evitar cualquier posible pérdida y se continuó con la organización del material. Por una parte, para el montaje y la sonorización del cortometraje se utilizó el programa de edición Adobe Premiere Pro en su versión 2023, debido a que es el programa con el que me he familiarizado durante la carrera.

El primer paso que seguí fue importar todo el material al programa de edición y separarlo previamente por tipo de contenido. De esta forma, podía separar los días de trabajo en diferentes carpetas, sin mezclar los sonidos y los vídeos. Para poner un ejemplo, la idea era agrupar el material del día uno de rodaje y dividir las secuencias con sus respectivas carpetas de audio y vídeo. Cabe señalar que durante la fase de producción, en el rodaje me encargué del rol de ayudante de dirección y DIT⁴ por lo que, aparte de conocer perfectamente los cambios que se estaban realizando, también asumí grandes responsabilidades en la toma de decisiones y volcado de material.

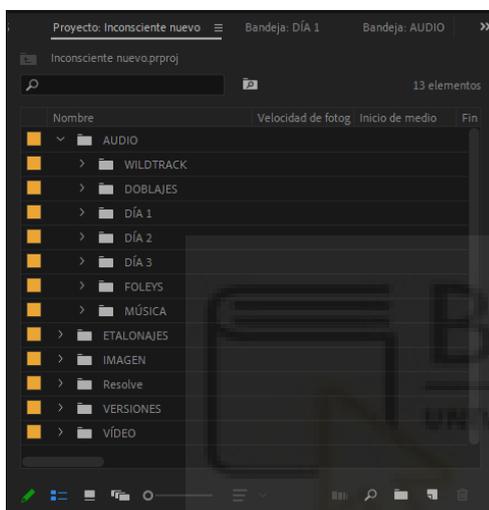


Figura 2. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de los recursos.
Fuente: Elaboración propia

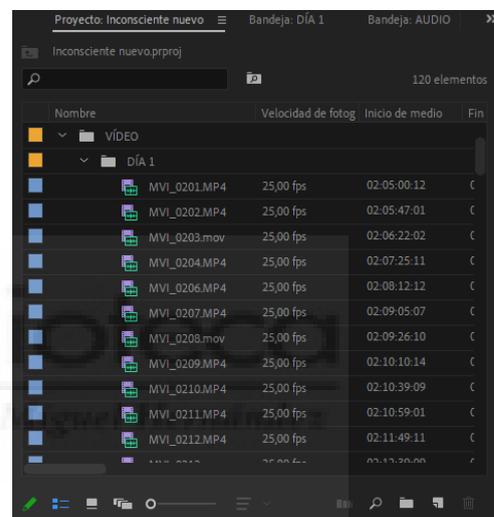


Figura 3. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de los vídeos.
Fuente: Elaboración propia

De la misma forma, se clasificaron otros materiales como las imágenes en las que se incluyen logotipos de empresas colaboradoras, títulos e imágenes que contribuyeron a realizar el efecto de imagen congelada o *freeze frame*.

⁴ *Digital Imaging Technician* o técnico de imagen digital se encarga de gestionar y optimizar el flujo de trabajo de imágenes desde el rodaje hasta la postproducción.

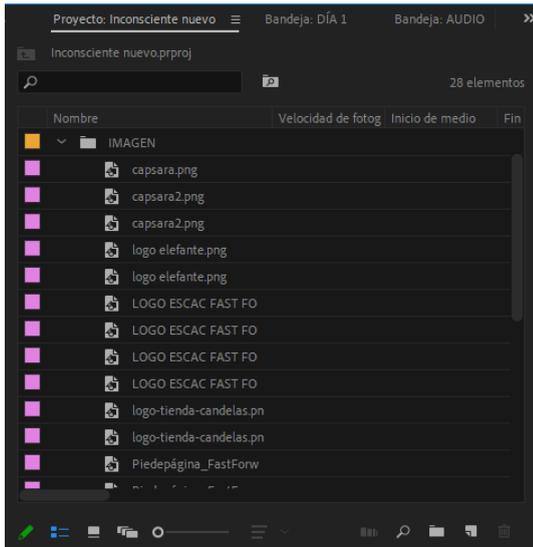


Figura 4. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de las imágenes.
Fuente: Elaboración propia

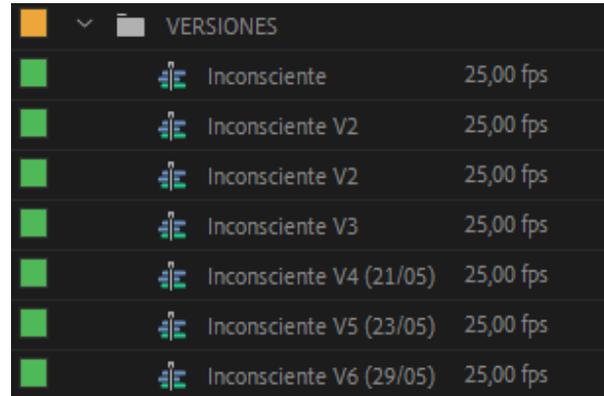


Figura 5. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de las versiones.
Fuente: Elaboración propia

3.2.1. EDICIÓN DE PLANOS

Una vez tenía todo el material organizado por carpetas con su nombre correspondiente, lo primero fue tomar el guion técnico y el script como referencia para conocer el orden y las mejores tomas de cada plano. Cada uno fue rodado pensando que parte de la acción se vería en cada corte, con el objetivo de guardar una continuidad en las acciones de los personajes. Para la primera secuencia del cortometraje, realicé un montaje sencillo basado en un plano contraplano⁶ para la conversación entre las protagonistas. Esta parte de la historia es la secuencia que más modificaciones ha experimentado, porque esta conversación debía elevar el tono y la tensión de la historia desde un primer momento para ir preparando el momento detonante que haría estallar el móvil del relato.

⁵ Suspensión momentánea del tiempo de la acción, fijando la atención de la audiencia sobre un instante o elemento

⁶ Técnica cinematográfica que consiste en alternar planos de dos personajes que están en conversación o en un intercambio de miradas.

Debido a que el cortometraje no contaba con una duración muy extensa del relato y no requirió de un montaje excesivamente complejo, se utilizaron hasta 4 pistas de tiempo en momentos puntuales. La primera línea se usó para realizar el montaje base del relato, es decir, la parte donde se concentra el mayor grosor de la historia. En la segunda, se insertaron planos de la amiga de la protagonista, que se concentran en la primera secuencia. Además, se utilizó para añadir planos recursos para desatascar el montaje principal y para crear transiciones diegéticas entre planos. La tercera y la cuarta estaban destinadas para controlar la continuidad entre el plano anterior y posterior, de tal forma que era necesario colocarlos de manera superpuesta en lugar de contigua.

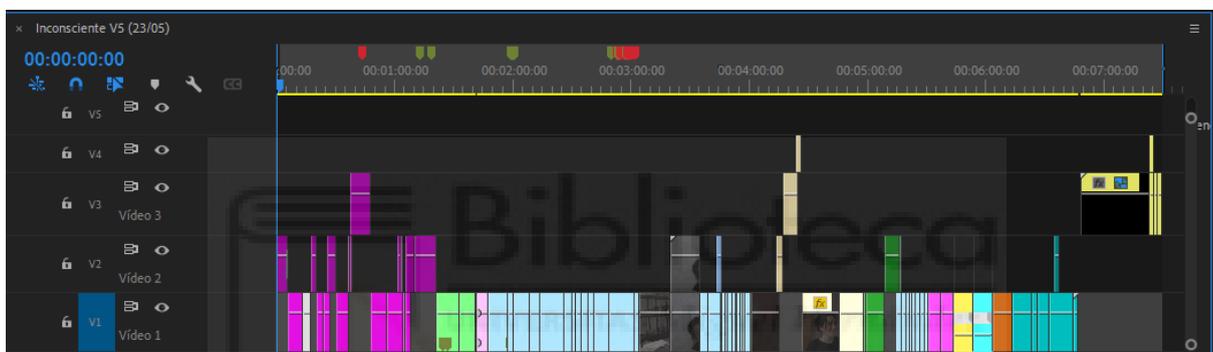


Figura 6. Captura del *timeline* de las pistas de imagen del montaje definitivo de *Inconsciente*.

Fuente: Elaboración propia

Otro aspecto que cabe destacar de este montaje es el uso de diferentes técnicas de edición, aplicadas para dotar de ritmo y ligereza al relato. La primera que se puede observar tiene lugar al final de la secuencia 2 ya que, cuando se apaga la luz, la imagen se queda suspendida por unos instantes en la oscuridad total. Sin embargo, cuando vuelve la luz, hemos pasado a la siguiente secuencia, en otra ubicación de la casa. Esto se conoce como transición diegética y consiste en el uso de objetos o personas que se encuentran en el set de rodaje para pasar de un plano a otro. En este caso, se podría tomar la propia luz que, técnicamente no es un objeto que tape la cámara, pero su ausencia logra el mismo efecto.

Otro caso similar puede encontrarse en el paso de la secuencia 5 a la secuencia 6 cuando la protagonista de la historia pasa justo por delante de la cámara y en el

plano siguiente aparece por un lado del encuadre como si hubiese saltado de un espacio a otro. Concretamente, este efecto se realizó mediante el uso de una máscara de recorte en el primer plano que eliminaba el fondo progresivamente a medida que la protagonista cruzaba el encuadre. De esta forma, una vez salía del plano, aparecía el siguiente plano por completo y con él, nuestra protagonista.

Por último, cabe destacar la implementación de pequeñas secuencias que representan su imaginación y el futuro hipotético que crea en su mente mientras articula un plan para resolver el conflicto de la historia. Primero, es imperativo hablar del uso del *flashforward*, mencionado previamente en el punto 2.3. Gracias a este tipo de montaje, es posible acceder a un futuro imaginado por la protagonista con diferentes resultados. Este modo de exponer la historia ofrece la posibilidad de viajar al futuro y regresar al presente, creando un flujo narrativo más enriquecido.

Por otro lado, para pasar de una imaginación a otra, desde el guion técnico se indicó que cada plano debía comenzar y terminar con un movimiento panorámico horizontal (PAN⁷). De esta forma, la salida del primer plano encadenaría el movimiento de entrada del plano siguiente. Así mismo, el movimiento de cámara sumado al desenfoco horizontal añadido en postproducción, ocultaría el corte entre planos. Esto contribuye a mejorar el ritmo entre diferentes imágenes y contribuye a la fluidez del cortometraje.

Se podría decir que el montaje de *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024) se caracteriza por un montaje por acción, ya que la mayor parte de los cortes se realizan a partir de un gesto o movimiento de los personajes, con el objetivo de que el cambio entre planos resulte menos perceptible para el espectador. Además, permite crear una atmósfera que envuelve al público y evita que el cambio entre planos y secuencias resulte perturbador y tosco para el ojo. Como resultado, se obtiene una unidad compacta y armónica.

⁷ Rotación de la cámara de derecha a izquierda o viceversa.

3.2.2. SONORIZACIÓN

El sonido en *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024) conforma uno de los ejes complementarios de la imagen, ya que tiene la función de reforzar el peso de la acción, dotándolo de verosimilitud. Para la composición sonora del cortometraje se utilizaron tres tipos de archivos: grabados durante el rodaje, obtenidos en bancos de sonido y realizados por el equipo de forma propia.

Como se puede observar, la edición de sonido ha requerido hasta nueve pistas de audio para componer la unidad sonora. En la primera pista se utilizó el sonido de la cámara como referencia para sincronizar los archivos de audio con el vídeo y por ello está silenciada. En la segunda y tercera pista figuran los diálogos de los personajes, que en algunos momentos se pisan entre sí al tratarse de la discusión entre las amigas. La cuarta, quinta y sexta fueron usadas para ubicar los sonidos *foley*, *wildtrack* y efectos de sonido extraídos de bibliotecas libres de derechos.

Por otro lado, la séptima pista está dedicada a sonidos ambiente sacados de bibliotecas de sonido. En la octava, se pueden encontrar los *roomtone* que contribuyen a mantener un sonido de fondo continuo y regular con el objetivo de disimular los saltos sonoros entre planos. Por último, la novena pista está dedicada a la música que aparece en las secuencias de las imaginaciones y en los créditos finales.

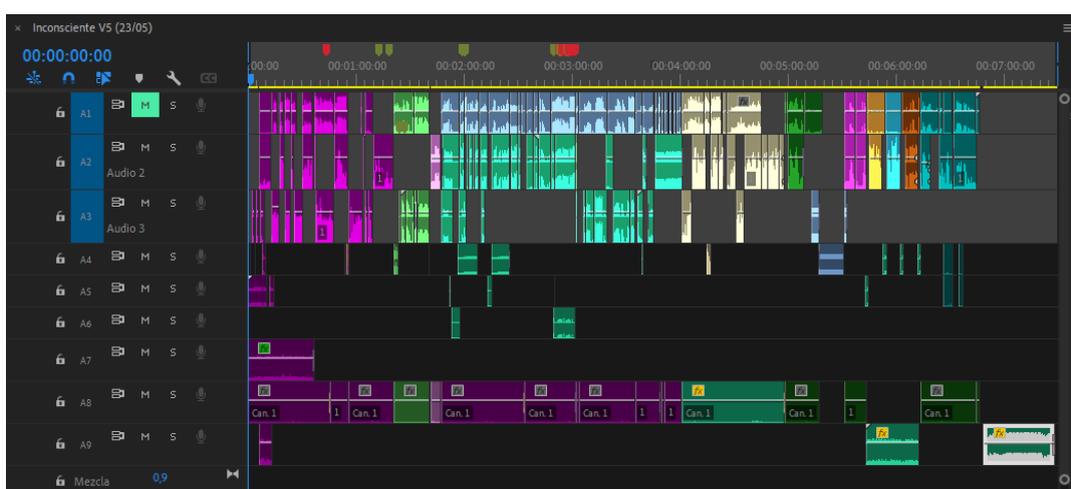


Figura 7. Captura del *timeline* de las pistas de audio del montaje definitivo de *Inconsciente*.

Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, la fase de composición sonora supuso el mayor reto durante la fase de postproducción debido a que durante el copiado de archivos, hubo un problema con el nombramiento de los elementos que provocó que se perdieran todos los audios grabados durante el segundo día rodaje. Para solventar este contratiempo, por una parte, fue necesario realizar un doblaje de los diálogos de la segunda y cuarta secuencia. Contábamos con la referencia del audio de la cámara, por lo que la actriz tenía un ejemplo de su interpretación que le permitió replicarla de manera fidedigna.

Por otro lado, del mismo modo que se perdieron los diálogos, también se borraron efectos *foley* que se grabaron justo al terminar cada secuencia. Del mismo modo, era imperativo recrear ciertos sonidos producidos por movimientos o golpes, como por ejemplo: una caída, un golpe en la cara, pisadas de botas, el roce de la ropa, etc. Para la grabación y doblaje de los sonidos y diálogos se utilizó el micrófono Rode NT-USB Mini directamente desde el programa Adobe Premiere Pro para tener la referencia en directo mientras se realiza la grabación.

3.2.3. CORRECCIÓN DE COLOR

Con la vista puesta en el etalonaje y la corrección de color que posteriormente se trabajarían en el programa de edición de DaVinci Resolve 18.6, las imágenes fueron rodadas en un perfil logarítmico⁸, concretamente el Clog3, un perfil de vídeo nativo de la marca Canon, que permite trabajar con un rango dinámico más amplio que el lineal o estándar. Entre sus ventajas encontramos las curvas gamma, la conservación de detalles en las zonas más oscuras y más luminosas y la flexibilidad en la grabación de color, aumentando las posibilidades de la paleta de color (Jímenez, 2021).

Como referentes estéticos hemos tomado inspiración principalmente de tres series: *Los misterios de Laura* (Javier Holgado y Carlos Vila Sexto, 2009), *Dexter* (James Manos Jr, 2006) y *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008). Estas referencias audiovisuales han sido utilizadas concretamente para crear una atmósfera que diferenciara notablemente la imaginación de la protagonista que creaba diferentes

situaciones hipotéticas, de la realidad dentro de la ficción, la cual tiene unos colores más vivos, pero guardando cierta relación con el plano objetivo del relato.



Figura 8. Fragmento extraído de la serie *Los misterios de Laura* en el despacho donde se observa su etalonaje. Fuente: Serie *Los misterios de Laura* (Javier Holgado y Carlos Vila Sexto, 2009).



Figura 9. Fragmento extraído del cortometraje *Inconsciente* en la imaginación que referencia a Agatha Christie. Fuente: Elaboración propia.



Figura 10. Fragmento extraído de la serie *Breaking Bad* desde el interior de una lavadora donde se observa su etalonaje. Fuente: Serie *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008).



Figura 11. Fragmento extraído del cortometraje *Inconsciente* en la imaginación que referencia a la serie *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008). Fuente: Elaboración propia.

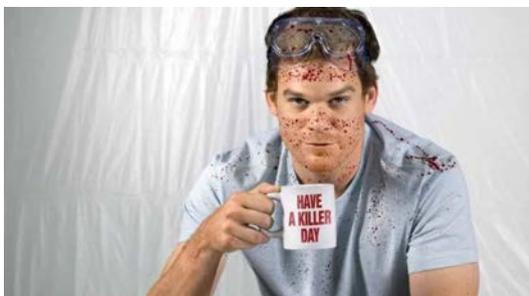


Figura 12. Fragmento extraído de la serie *Dexter* donde se observa su etalonaje. Fuente: Serie *Dexter* (James Manos Jr, 2006).



Figura 13. Fragmento extraído del cortometraje *Inconsciente* en la imaginación que referencia a la serie *Dexter* (James Manos Jr, 2006). Fuente: Elaboración propia.

Para conseguir los resultados que perseguíamos, se siguieron tres pasos que detallo a continuación:

En la primera toma de contacto con las imágenes, debía convertir el perfil logarítmico a Rec.709 para convertir la imagen plana y desaturada, en otra más colorizada y viva que se corresponde más a la imagen real.



Figura 14. Imagen comparativa de la imagen antes de aplicar el espacio cromático (izquierda) y tras aplicarlo (derecha). Fuente: Elaboración propia.

Para el segundo tratamiento, se realizó una corrección secundaria en la que se ajustaron el contraste y las curvas.



Figura 15. Captura de la imagen tras aplicar la corrección secundaria. Fuente: Elaboración propia.

Por último, el último nodo está destinado para destacar algunos detalles que aparecen de forma discreta en pantalla pero que, por medio de un pequeño incremento en la saturación, se destaca frente al resto de objetos.



Figura 16. Captura de la imagen tras aplicar ajustes dedicados a detalles. Fuente: Elaboración propia.

Como resultado, tenemos un sistema sencillo de nodos que nos permite trabajar de una forma más avanzada que la lineal.

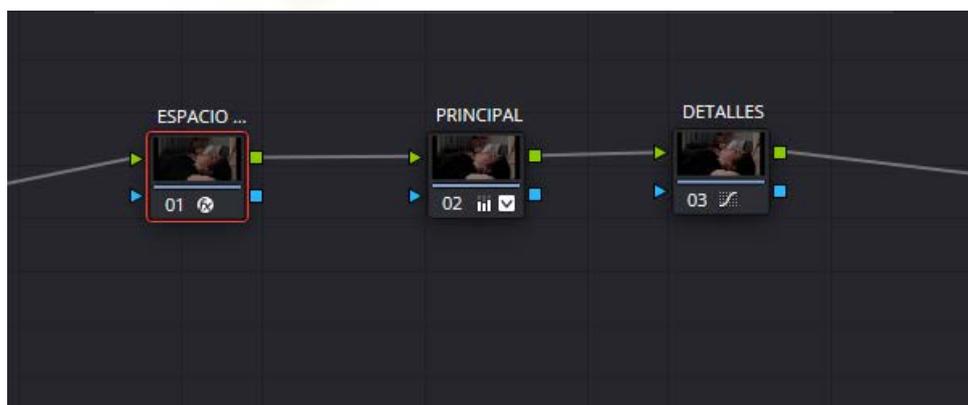


Figura 17. Captura de la interfaz de DaVinci Resolve en el apartado de nodos. Fuente: Elaboración propia.

⁸ Perfil de vídeo que crea una imagen muy plana, donde las sombras se suben mucho, las altas luces se bajan y la saturación queda en mínimos. Con este tipo de imagen se consigue mayor rango dinámico y margen de color, para poder trabajar después en la edición.

Por otro lado, para las secuencias de las imaginaciones, se utilizaron más nodos y se dotó a la imagen de una estética que se quería adoptar, similar a las referencias de las que marcaron el punto de partida.

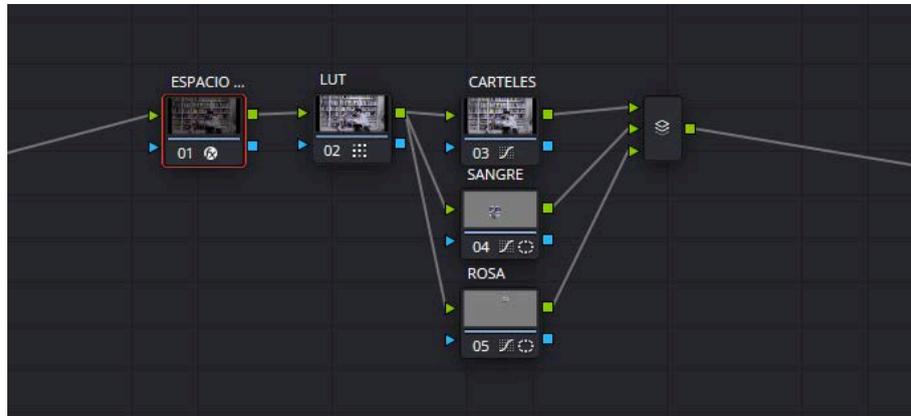


Figura 18. Captura de la interfaz de DaVinci Resolve en el apartado de nodos. Fuente: Elaboración propia.

Aquí podemos observar el antes y el después de la imagen tras haber aplicado todos los nodos de corrección de imagen:

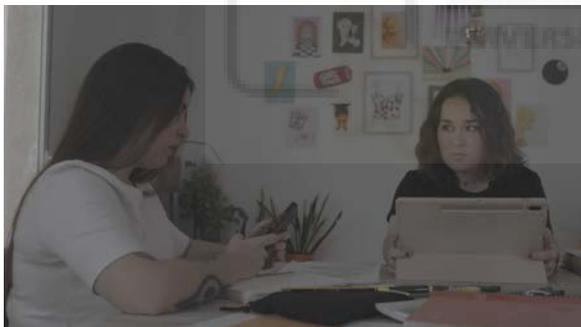


Figura 19. Captura de la imagen en bruto sin aplicar la conversión de perfil de color. Fuente: Elaboración propia.

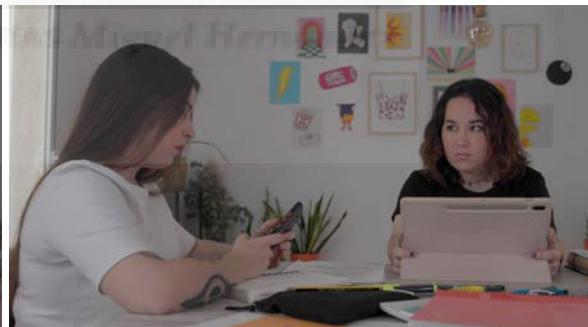


Figura 20. Captura de la imagen final tras aplicar todos los nodos de etalonaje. Fuente: Elaboración propia.

4. RESULTADOS

4.1. RESULTADOS GENERALES SOBRE EL MONTAJE DE *INCONSCIENTE*

El trabajo de montaje llevado a cabo en el cortometraje *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024) sobre el que he realizado este trabajo de fin de grado, constata

los conocimientos adquiridos a largo de los años en el Doble grado de en Comunicación Audiovisual y Periodismo.

Gracias a mi participación desde el guion técnico y mi rol como ayudante de dirección, he podido tener libertad creativa y coordinar el resto de departamentos para favorecer el montaje. Del mismo modo, he tenido la oportunidad de aplicar toda mi experiencia y las técnicas adquiridas a partir de las prácticas en las que he ejercido como montador. El montaje de este cortometraje ha supuesto un reto a la hora de conseguir un producto con un ritmo capaz de contar la historia de manera dinámica y atractiva y mantener la atención del espectador, evitando que caiga en la monotonía del ritmo.

El hecho de que este proyecto no formaba parte de unas prácticas del grado con unos requisitos mínimos e indispensables, me ha permitido jugar con mayor libertad creativa desde el guion técnico hasta el montaje final. Tanto la elección del tema, como la selección de la localización, el uso de recursos técnicos o la distribución de funciones, me dotó de una mayor autonomía de trabajo. Además, mi participación en el cortometraje me ha hecho ver una parte de la realidad de la industria audiovisual y de los retos que supone participar en un trabajo de esta índole.

Estar involucrado en este cortometraje también me ha hecho recapacitar sobre la importancia de la buena ejecución en todas las fases de un proyecto audiovisual. Todas ellas conforman un eslabón en la cadena de producción y si alguna de ellas falla, la siguiente también lo hará. Por ello, es clave cuidar cada detalle, desde la organización en el guion durante la preproducción; pasando por el control total durante el rodaje; hasta el montaje del material durante la fase de postproducción.

4.2. VARIACIONES EN EL MONTAJE RESPECTO AL GUIÓN TÉCNICO ORIGINAL

Tras terminar de completar el guion técnico, empezamos con el rodaje. Al principio todo iba como esperábamos, salvo algún pequeño detalle, pero cuando llegamos a la secuencia 4 nos encontramos una complicación que no contemplábamos: había

demasiados planos. Esto provocó retrasos en el plan de rodaje y nos hizo tomar la decisión de simplificar planos. Pese a ello, el resultado fue más satisfactorio de lo esperado.

Por otro lado, el cortometraje ha pasado por seis versiones hasta llegar a su versión final. En cada una, se han hecho pequeñas modificaciones relacionadas con la duración de los planos, sobre todo, lo más necesario era cortar durante la acción de los planos para dotarlos de más ritmo y limpiar material que no aportaba nada sustancial a la historia. Un ejemplo de ello lo tenemos en una variación en la secuencia 1 durante la discusión de los personajes.

En este caso la primera intención era jugar con un montaje en L, de tal forma que mientras hablaba Laura –la amiga de la protagonista–, apareciera la reacción de Valentina, la protagonista. Esta opción se descartó por dos motivos: el primero es que enlentece el ritmo de la discusión, por lo que lo mejor era realizar el corte en la intervención del personaje; y segundo, de esta forma eliminaba las reacciones de Laura, las cuales aportan un mayor valor narrativo que las de Valentina.



Figura 21. Captura de la imagen de la versión 1 de la secuencia 1. Fuente: Elaboración propia.



Figura 22. Captura de la imagen de la versión final de la secuencia 1. Fuente: Elaboración propia.

Otro de los cambios más notorios se produjo al final de la secuencia 4. En este caso, la protagonista revisa la galería de su móvil para ver las fotos con su amiga. Para este plano, se planteó insertar esas fotos con una pequeña animación mientras las veía. Sin embargo, se tomó la decisión de eliminarlo porque sobrecargaba la imagen y resultaba un tanto chocante que ese tipo de gráficos animados solo se utilizara en un plano del cortometraje.

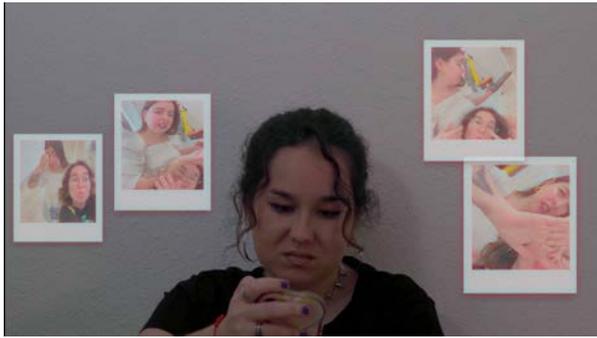


Figura 23. Captura de la imagen de la versión original con las fotos. Fuente: Elaboración propia.



Figura 24. Captura de la imagen de la versión final sin las fotos. Fuente: Elaboración propia.

Por último, otra de las partes donde más cambios tuve que realizar fue en los planos con *jump cuts*, ya que el corte en el momento preciso de la acción era determinante para darle dinamismo a la escena. En este tipo de montaje, el montador no puede realizar cortes de manera aleatoria, sino que tiene que encontrar el equilibrio y a la vez la asimetría entre planos para que tenga efecto el salto dentro del mismo plano.

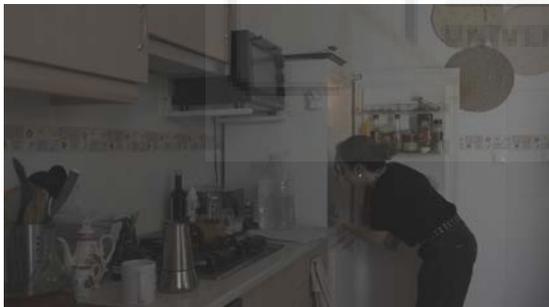


Figura 25. Captura de la imagen del plano eliminado en la secuencia 7. Fuente: Elaboración propia.



Figura 26. Captura de la imagen del plano final en la secuencia 7. Fuente: Elaboración propia.

5. CONCLUSIONES

El montaje de *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024) es uno de los trabajos mejor planificados y más gratificantes que he podido realizar desde que comencé la carrera universitaria. Debido a mi implicación personal en el proyecto y la libertad creativa con la que se me ha brindado, he podido superar difíciles contratiempos y adquirir diferentes destrezas que me han hecho mejorar como montador. El resultado de este producto supera con creces el nivel de calidad técnica, tanto en la

grabación como en la edición, y supone un salto que se aleja de una producción casera, acercándose al trabajo profesional.

La obtención de un resultado tan satisfactorio, teniendo en cuenta los contratiempos que hemos enfrentado, me ha hecho recapacitar sobre mi trabajo como montador y creer todavía más en la calidad que puedo llegar a ofrecer. Este hecho también me ha hecho ver la buena ejecución técnica que he logrado adquirir y la creatividad que soy capaz de aportar a cualquier proyecto. Ha sido una experiencia muy enriquecedora que me ha hecho crecer tanto a nivel personal como profesional.

1. En primer lugar, el análisis de todas las fases durante el proceso de montaje de este cortometraje, detalladas a lo largo de este trabajo, expone que la técnica del montaje, supera y trasciende la mera herramienta de ensamblaje de imágenes, ya que tiene un carácter más complejo y profundo que hay que comprender para realizar un buen trabajo. Cada una de las fases es clave para obtener un resultado final satisfactorio. Desde la organización y clasificación del material en las hojas de *script*, para facilitar la búsqueda de archivos y agilizar el proceso previo al montaje.

Esto nos permite realizar un primer visionado que nos posibilita elegir qué planos funcionarán mejor o incluso qué partes de diferentes tomas podrían combinarse entre sí. Mediante este método de trabajo, el montador ahorra tiempo y crea un flujo de trabajo más óptimo que favorece una buena ejecución en la fase de postproducción y finalmente que el relato tenga mayor calidad.

2. A lo largo de este trabajo de montaje, se han aplicado diferentes técnicas adquiridas durante los años de formación en el Doble Grado de Comunicación Audiovisual y Periodismo. Bien es cierto que gran parte de los conocimientos aprendidos han sido gracias a asignaturas como *Edición y montaje* y *Postproducción audiovisual*, pero otro factor que entra en juego es la capacidad de aprendizaje autónomo y el bagaje cultural y cinematográfico que se adquiere por voluntad propia. A la hora de plantear un proyecto, es realmente importante contar con referentes que te inspiren a crear un producto personal, siguiendo una línea que sirva de ejemplo de buen montaje.

3. Uno de los aspectos más importantes que se perseguía en la edición del cortometraje era transmitir al espectador la ansiedad y agobio que la protagonista estaba experimentando a través de un montaje externo relativamente rápido, con planos cortos, cerrados y variados. Además, dotar al relato de fluidez narrativa era clave para enganchar al público a una situación que, pese a ser ficticia, podría llegar a ser verosímil aunque surrealista. Por otro lado, este tipo de montaje encajaba a la perfección con el toque humorístico del cortometraje, para conseguir un resultado dinámico y fresco.

4. La construcción narrativa debe realizarse de forma correcta y armónica para que el relato no sea el resultado de la unión de imágenes inconexas. Por este motivo, es primordial que todos los elementos que forman parte del relato confluyan a la perfección en una relación de sinergia. Durante el montaje de *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024) he podido comprobar de primera mano que, en ocasiones, menos es más. Es decir, en la producción del guion técnico se plantearon muchos más planos de los que se llegaron a grabar debido a la falta de tiempo y a que suponían un obstáculo en el avance del rodaje.

Por ello, mientras realizaba el montaje de la pieza, me di cuenta de que no echaba de menos los planos que faltaban y que muchas veces es preferible simplificar el guion a complicarlo en exceso. Comprendí que el espectador iba a comprender de la misma forma todo aquello que queríamos transmitir. Además, otra de las claves que asegura un buen montaje es jugar con los ritmos. Cuando contamos una historia es importante introducir diferentes velocidades en el montaje para evitar que impere la monotonía. Por esa razón, hay que dejar respirar los planos, darles el tiempo suficiente para que la acción baje de ritmo y de esa forma, volver a sorprender al público metiendo una marcha más al montaje.

5. El último de los objetivos que perseguía este trabajo era analizar la importancia del papel del montador en un proyecto audiovisual, a través de sus aportaciones técnicas y creativas y variaciones del guion técnico. Gracias a este trabajo, ha quedado patente que pensar en el montador como un técnico que se dedica al ensamblaje de planos, es una definición ambigua y reduccionista. El montador debe tener la capacidad de adaptarse a cualquier tipo de producto, resolver problemas

que no estaban contemplados y aportar un enfoque diferente a través de su bagaje cultural.

Todo ello nos lleva a la conclusión de que, sin las aportaciones del montador, el resultado sería menos enriquecedor y no generaría las mismas reacciones en los espectadores. Como montador de este cortometraje, *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024) es un buen ejemplo para comprender la minuciosidad y complejidad a la que se enfrenta un montador cuando aborda un nuevo proyecto.

Cada una de las modificaciones me han servido para echar la vista atrás y poder afrontar con autocrítica los errores o cambios que eran necesarios desde la versión más embrionaria hasta la definitiva. De no haber sido así, el relato habría tenido un ritmo inapropiado y no habría funcionado de la misma manera. El cine puede pensarse como si se tratara de cocinar, porque perfectamente cualquier persona puede colocar unos productos de primera calidad en una olla y cocinarlos sin tener muchas nociones culinarias. Sin embargo, en muchas ocasiones, el producto se echa a perder, bien porque no se han cortado como era debido, porque el fuego no estaba a la temperatura adecuada o porque ha sido el resultado de una mala combinación de elementos.

Esto mismo ocurre en el montaje, ya que todos los elementos que conforman una pieza audiovisual son los ingredientes de una receta que hay que combinar de manera armónica si queremos un producto bien integrado entre todas sus partes. No me cabe la menor duda de que este trabajo ha sido uno de los más enriquecedores y con los que más he crecido como montador. Después de terminarlo he salido mejor tanto profesional como personalmente y me ha ayudado a valorar más el trabajo que realizo día a día.

6. BIBLIOGRAFÍA

35 Milímetros. (2021, junio 9). *Los pioneros del montaje audiovisual cinematográfico*.

Recuperado en:

<https://35mm.es/pioneros-montaje-audiovisual-cinematografico/#georges-melies>

Barberena, M. (2017, p.2-7) *El sonido en la narración audiovisual*

Cine PREMIERE. (2021, noviembre 24). *Montaje cinematográfico: historia y tipos*.

Recuperado en:

<https://cinepremiere.com.mx/montaje-cinematografico-historia-tipos.html>

Faber, M. (s/f, p.1). *The face under the magnifying glass*. Moma.org. Recuperado en:

<https://www.moma.org/interactives/objectphoto/assets/essays/Faber.pdf>

Fernández García, B. (2019). *La evolución del montaje audiovisual a través de la historia del cine* [Trabajo de fin de grado, Universidad Miguel Hernández].

Repositorio Institucional UMH. Recuperado en:

<https://dspace.umh.es/bitstream/11000/7507/1/TFG-Fern%C3%A1ndez%20Garc%C3%ADa%2c%20Bel%C3%A9n.pdf>

Jímenez, R. (2021, octubre 22). *Cómo grabar y etalonar perfiles LOG*. RBG Escuela.

Recuperado en: <https://rbgescuela.com/tutoblogs/grabar-y-etalonar-perfiles-log/>

Jódar-Marín, J.-Á. (2017). *Evolución del montaje y postproducción del videoclip musical: del jumpcut a los VFX como paradigma de iconicidad y puesta en escena*.

Revista mediterránea de comunicación, 8(2), 119.

<https://doi.org/10.14198/medcom2017.8.2.8>

Káiser, K. [KikeK%C3%A1iser7]. (s/f). *Los cinco mejores minutos de la película - La Chaqueta Metálica*. Youtube. Recuperado en:

https://www.youtube.com/watch?v=ITZtRNfz-Gc&t=137s&ab_channel=KikeK%C3%A1iser

Mimenza, O. C. (2019, septiembre 18). *Efecto Kuleshov: qué es y cómo se utiliza en el cine*. pymOrganization. Recuperado en:

<https://psicologiyamente.com/psicologia/efecto-kuleshov>

Rolling Stone. (1999, septiembre 27). *Stanley Kubrick: The Rolling Stone interview*.

Recuperado en:

<https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-news/stanley-kubrick-the-rolling-stone-interview-50911/>

Russo, E. A. (1998). *Diccionario de cine*. Ediciones Paidós Iberica.

Sanchez, R. (2006). *Montaje cinematográfico*. La Crujia.

Sanjuan i Monfort, G. (2017) *El nacimiento de una nación: 100 años de conflicto*.

Filmhistoria Online, vol. 27, nº 1 (2017), pp. 101-105.

Thompson, Roy. (2001). *Manual de montaje. I. Gramática del montaje cinematográfico*. Plot, pp. 58-67

Turim, M. (1989). *Flashbacks in film: Memory & history*. Routledge.

7. ENLACE A LA PIEZA

Enlace en la plataforma de YouTube de la pieza audiovisual *Inconsciente* (Florencia Salvatierra, 2024):

<https://youtu.be/83EIZRVhMI4?si=uOWQAzQXza8JwZij> (7:29).

8. TABLAS DE GRÁFICOS Y FIGURAS

TABLA DE GRÁFICOS:

Cuadro 1. Evolución del montaje en el siglo XX.

TABLA DE FIGURAS:

Figura 1. Planos de diferentes secuencias de *Inconsciente*.

Figura 2. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de los recursos.

Figura 3. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de los vídeos.

Figura 4. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de las imágenes.

Figura 5. Captura de la ventana “Proyecto” de Adobe Premiere Pro con la clasificación de las versiones.

Figura 6. Captura del *timeline* de las pistas de imagen del montaje definitivo de *Inconsciente*.

Figura 7. Captura del *timeline* de las pistas de audio del montaje definitivo de *Inconsciente*.

Figura 8. Fragmento extraído de la serie *Los misterios de Laura* en el despacho donde se observa su etalonaje. Fuente: Serie *Los misterios de Laura* (Javier Holgado y Carlos Vila Sexto, 2009).

Figura 9. Fragmento extraído del cortometraje *Inconsciente* en la imaginación que referencia a Agatha Christie. Fuente: Elaboración propia.

Figura 10. Fragmento extraído de la serie *Breaking Bad* desde el interior de una lavadora donde se observa su etalonaje. Fuente: Serie *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008).

Figura 11. Fragmento extraído del cortometraje *Inconsciente* en la imaginación que referencia a la serie *Breaking Bad* (Vince Gilligan, 2008). Fuente: Elaboración propia.

Figura 12. Fragmento extraído de la serie *Dexter* donde se observa su etalonaje. Fuente: Serie *Dexter* (James Manos Jr, 2006).

Figura 13. Fragmento extraído del cortometraje Inconsciente en la imaginación que referencia a la serie Dexter (James Manos Jr, 2006).. Fuente: Elaboración propia.

Figura 14. Imagen comparativa de la imagen antes de aplicar el espacio cromático (izquierda) y tras aplicarlo (derecha). Fuente: Elaboración propia.

Figura 15. Captura de la imagen tras aplicar la corrección secundaria. Fuente: Elaboración propia.

Figura 16. Captura de la imagen tras aplicar ajustes dedicados a detalles. Fuente: Elaboración propia.

Figura 17. Captura de la interfaz de DaVinci Resolve en el apartado de nodos. Fuente: Elaboración propia.

Figura 18. Captura de la interfaz de DaVinci Resolve en el apartado de nodos. Fuente: Elaboración propia.

Figura 19. Captura de la imagen en bruto sin aplicar la conversión de perfil de color.

Figura 20. Captura de la imagen final tras aplicar todos los nodos de etalonaje.

Figura 21. Captura de la imagen de la versión 1 de la secuencia 1. Fuente: Elaboración propia.

Figura 22. Captura de la imagen de la versión final de la secuencia 1. Fuente: Elaboración propia.

Figura 23. Captura de la imagen de la versión original con las fotos. Fuente: Elaboración propia.

Figura 24. Captura de la imagen de la versión final sin las fotos. Fuente: Elaboración propia.

Figura 25. Captura de la imagen del plano eliminado en la secuencia 7. Fuente: Elaboración propia.

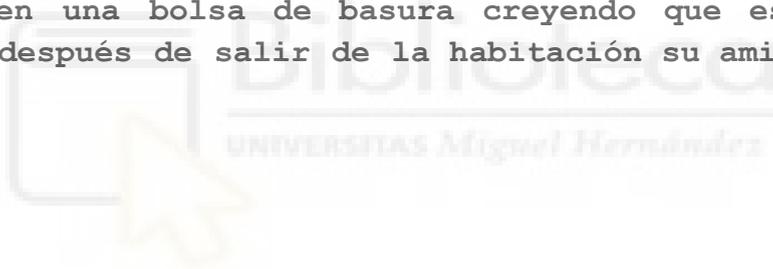
Figura 26. Captura de la imagen del plano final en la secuencia 7. Fuente: Elaboración propia.

9. ANEXOS

9.1. SINOPSIS DEL CORTOMETRAJE INCONSCIENTE (FLORENCIA SALVATIERRA, 2024)

Inconsciente

En esta comedia negra dos universitarias se reúnen para hacer un trabajo de clase, pero una de ellas no está dispuesta a participar porque prefiere estar hablando con su novio por el móvil. Sus diferencias les llevan a una discusión y una de ellas se da un golpe contra un mueble, quedando aparentemente sin vida. Su compañera aborda la situación de manera absurda hablando con el supuesto cadáver, escapando de una conversación incómoda con una carterera, y trasladando esa situación a series de crímenes. Tras haber pensado en diferentes formas de solucionar este embrollo, acaba metiendo el cuerpo en una bolsa de basura creyendo que está muerta, pero justo después de salir de la habitación su amiga abre los ojos.



9.2. ANEXO II. GUION LITERARIO DEL CORTOMETRAJE INCONSCIENTE (FLORENCIA SALVATIERRA, 2024)

SALÓN, CASA - INT. DÍA

VALENTINA (20) y LAURA (20) discuten por un trabajo de clase, Laura está pendiente del móvil por si le habla su novio. Valentina le recrimina que no hace nada.

Están sentadas en la mesa.

VALENTINA

Tía, ¿puedes parar? No estás haciendo nada del puto trabajo. Siempre igual.

LAURA

Joder Val es que Aitor se ha rayado y no me contesta, es importante.

VALENTINA

Si, para ti todo es importante menos el trabajo, te recuerdo que es para el jueves.

LAURA

Que sí. Deja de ser tan plasta.

VALENTINA

Lau estoy harta, no haces ni el huevo. Al final hago yo todo. Y si no es Aitor, es cualquier excusa barata para no estar cuando tienes que estar.

LAURA

¿Qué dices? Estás sacando mierda por sacar. Estoy siempre, como cuando lo dejaste con Alma, ¿sí o no?

VALENTINA

Tía me da igual, siempre estás dispersa y solo piensas en ti, estoy cansada de tirar de ti.

Valentina empuja a Laura.

LAURA

¿Pero qué haces Valentina? Yo también estoy harta de que siempre quieras ser doña todo me va bien y saco unas notas

geniales joder.

La empuja, comienzan a FORCEJEAR. Al forcejear, Laura se cae y se da en la cabeza contra un mueble.

VALENTINA

¿Lau? ¿Lau estás bien? Laura venga levántate. ¡Laura! Tía deja de hacer el gilipollas que ha sido un golpecito.

Valentina se agacha y mueve a Laura, se da cuenta que tiene toda la cabeza llena de sangre.

VALENTINA

(Gritando)

¡¡LAURA!!

Vamos a ver, Laura despierta por favor. Escúchame, que ha sido sin querer, Lau porfa abre los ojos.

Valentina rompe a llorar y comienza a darle HOSTIAS en la cara a Laura. No reacciona.

Decide levantarse y mirar el panorama, su amiga ha muerto.

BAÑO, CASA - INT. DÍA

Valentina va hacia al baño para lavarse las manos. Se tira AGUA en la cara y comienza a hablar sola.

VALENTINA

Vale, ¿qué hago? He matado a Laura. Jodeer, a ver no, ha sido un accidente. Voy a llamar a la ambulancia.

¡NO! Se van a pensar que la he matado, bueno primero voy a limpiar la sangre que eso lo hacen en CSI, que hay mucha y me agobio, a ver si con suerte se despierta. ¡Ay, no sé!

COCINA, CASA - INT. DÍA

Valentina entra en la cocina a por productos para limpiar la sangre. Se agacha y busca la lejía y un trapo. Saca todos los productos de la limpieza rápidamente y los lanza hacia atrás hasta que encuentra la lejía. A continuación hiperventila repetidamente. Se marcha al salón donde esta Laura inconsciente.

SALÓN, CASA - INT. DÍA

Valentina se agacha y mira a Laura.

VALENTINA

Bueno Lau, te voy a tener que mover un poquito para poder limpiar bien, perdóname.

Suena una LLAMADA de Aitor (el novio de Laura). Valentina entra en pánico.

VALENTINA

Mierda, ay, ¿¿¿joder qué hago???

Pensemos, bueno claro pienso yo que tú no puedes decirme nada. Ves si hasta muerta no me ayudas. Ay perdón tía me he pasado, no te ofendas.

Se corta la llamada. Aitor vuelve a LLAMAR.

Joder que pesado, ¿y si lo pongo en modo avión? Así no te llega nada. A lo mejor la gente empieza a sospechar. Peeroo, ¿saben que habíamos quedado para hacer el trabajo? Mierda, como se enteren... Tía que voy a parecer una asesina y ha sido sin querer, tú lo sabes.

Valentina sigue con el trapo en la mano y ya tiene el suelo medio limpio. Coloca a Laura en la misma posición de cuando se cayó y sigue hablando sola, mirándola desde arriba.

VALENTINA

Bueno por lo menos ya está más limpio

todo. ¿Y qué hago ahora? Una vez hablé con mi amiga criminóloga... Helena. Y me dijo que si alguna vez mataba a alguien por error la llamara ¿Qué hago, la llamo? Es que claro, si la llamo estará el registro de llamadas y podrían acusarme de asesinato. Me estoy agobiando, que solo tengo 20 no quiero ir a la cárcel, Laura joder despiértate.

Valentina resopla y le da un pequeño ataque de ansiedad. Le da una rabieta, se tira al suelo, con la espalda en la pared, al lado de Laura y le agarra la mano. Mira a Laura.

VALENTINA

Tía lo siento mucho, es que estabas tan pendiente de Aitor que me daba rabia. Que coño, con razón que me enfade, es que te has comportado como una imbécil.

Le suelta la mano con rabia y suspira. Coge el teléfono y se pone a mirar fotos de ambas.

VALENTINA

(Enfadada)

Mira en esta salgo fatal, siempre hacías lo mismo, solo dejabas las que tú estabas genial. Anda que raro que en casi todas si no sales posando sales mirando el móvil. No te interesaba nada nuestra amistad. A lo mejor si te merecías esto.

Hasta que suena el TELEFONILLO, alguien toca el timbre de la puerta de abajo. Valentina CHILLA, se tapa la boca y mira a Laura asustada.

VALENTINA

Tengo que hacer algo. Primero silencio, como que no hay nadie en casa.

Vuelven a tocar TIMBRE, pero ahora en la puerta de su casa.

VALENTINA

Bueno pues toca aparentar normalidad.

Levanta a Laura, la pone en una silla y le coloca unas gafas de sol. Mientras continúa sonando el TIMBRE.

VALENTINA

¡¡Ya voy!!

ENTRADA, CASA - INT. ATARDECER

Abre la puerta y ve a la cartera del barrio.

VALENTINA

(aparentando normalidad)

Hola Sole, ¿qué tal?

SOLE

Hola nena, bien aquí trabajando. Que te he tocado el timbre de abajo pero no me abrías y tengo unas cartas para ti. ¿Que estás con Alma?

VALENTINA

Sole, Alma y yo lo dejamos hace un tiempo. Estoy con una amiga.

SOLE

Ahh, ¿una amiga o "una amiga"? A ver preséntamela.

(alzando la voz)

Hola! Soy Sole la cartera, encantada.

(a Valentina)

Uy que antipática y...¿Lleva gafas de sol dentro de casa? Cada día te las buscas más raras.

Valentina ya desesperada entrecierra la puerta e intenta echar a Sole.

VALENTINA

La pobre tenía hoy oculista por eso
lleva las gafas y está cansada, no te
habrá escuchado. Es muy maja. Bueeno
gracias por las cartas.

SOLE

No me digas nena, hace un mes mi amiga
Rosa tuvo que ir también. Pues nada
que se recupere. Adiós bonicas. A
cuidarse.

VALENTINA

Sí, gracias Sole. Cuídate.

SALÓN, CASA - INT. MÁS TARDE

Valentina cierra la puerta y SUSPIRA. Camina hacia el salón.
Coloca a Laura de nuevo en el suelo mientras le habla.

VALENTINA

Menos mal que ya se ha ido, ha sido un
golpe de suerte. JAJAJA aunque para
golpe el tuyo. JAJAJA

Mira a su alrededor, se sienta en la mesa del salón, y pone
MÚSICA TECNO a todo volumen y comienza a bailar soltando el
estrés.

COCINA, CASA - INT. A CONTINUACIÓN, TARDE

Se hace un café mientras continúa la música y baila.

SALÓN, CASA - INT. NOCHE

VALENTINA

Hostia que ya son las 21:15 tengo que
pensar qué hacer.

Baja el volumen de la música y delira en que harían
personajes de series criminales mientras sigue con la taza
del café en la mano. Pone las piernas encima del sofá dejando
su torso tumbado en el suelo. Y continúa hablando.

SUELO, SALÓN - INT. NOCHE

VALENTINA

¿Qué haría Dexter?

Valentina imagina distintos escenarios inspirados en sus series favoritas de crímenes. Se la ve vestida con una bata de forense, se agacha a inspeccionar el cuerpo de Laura, se ve que sobresale el mango de un cuchillo.

OFF VALENTINA

Dexter es un personaje que es forense pero que por la noche es un asesino en serie, ¿sabes? No digo que yo sea una asesina tía pero salía bien de las situaciones por eso lo digo.

SOFÁ, CASA - INT. NOCHE

Valentina está sentada en el sofá rodeada de libros, mientras dibuja la escena de un crimen y toma café.

OFF VALENTINA

Mmm bueno, ¿que haría Agatha Christie si esto fuera uno de sus libros? ¡Creo que de primeras no habría limpiado nada y mucho menos tocado el cuerpo! Ya he dejado mis huellas, vaya.

BAÑERA, CASA - INT. NOCHE

Valentina arrastra a Laura hasta el interior del baño, intenta meter a Laura en la bañera de forma aparatosa.

OFF VALENTINA

¿Y si te meto en la bañera? Pero cuando me quiera duchar, ¿qué hago? Que turbio, ¿no? Joder a Jesse Pinkman le resultaba más fácil.

SALÓN, CASA - INT. NOCHE

Valentina está con las piernas apoyadas en el sofá y el torso en el suelo, le habla a Laura.

VALENTINA

Bueno puedo bajarte más tarde a la
basura. Es que, ¿cuánto tarda en oler
un muerto? Joder estoy delirando.

Se acerca y le agarra la cara a Laura y le abre los ojos. Se
la queda mirando mientras juega con sus ojos y hace caras
tontas. Laura no responde.

VALENTINA

Mira si no te despiertas es porque la
vida sabe que eras una hija de puta y
ha dejado que te des contra el mueble.

Si es que los géminis tenéis mucha
tela.

Se levanta viendo que no hay respuesta y coge una bolsa de
basura. Mete el cuerpo en ella, cuando de golpe Laura abre los
ojos.

CORTE A NEGRO.



9.3. GUION TÉCNICO DEL CORTOMETRAJE INCONSCIENTE (FLORENCIA SALVATIERRA, 2024)

FABIO

Secuencia 1 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA
Pág 1-2

N.º PLANO	ESCALA	ANGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBSERVACIONES
1A	PM	3/4	Fija	Valentina Laura	Laura está con el móvil y Valentina haciendo el trabajo con el ordenador.		Teclado móvil, notificaciones y ambiente	Luz del día		Corte	
2A	PMC (Escorzo)	45°	Fija	Valentina	Empiezan a discutir.	"Tía, ¿puedes parar?... Siempre igual..."	Ambiente	Luz del día		Corte	
3A	PMC (Escorzo)	45°	Fija	Laura	Discuten	"Joder Val es que... es importante..."	Ambiente	Luz del día		Corte	
2B	PMC (Escorzo)	45°	Fija	Valentina	Discuten	"Si, para ti todo menos el trabajo"	Ambiente	Luz del día		Corte	
3B	PMC (Escorzo)	45°	Fija	Laura	Discuten	"te recuerdo que es para el jueves" "Que si"	Ambiente	Luz del día		Corte	Encabalgamiento sonoro (L)
2C	PMC (Escorzo)	45°	Fija	Valentina	Discuten	"Deja de ser tan plasta" "Lau estoy harta... tienes que estar"	Ambiente	Luz del día		Corte	Encabalgamiento sonoro (L)
3C	PMC (Escorzo)	45°	Fija	Laura	Discuten	"¿Qué dices? Estás sacando... ¿si o no?"	Ambiente	Luz de día		Corte	

Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

Secuencia 1 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA
Pág 1-2

MISRA

1B	PM	3/4	Fija	Valentina Laura	Se levantan y Valentina empuja a Laura	"Tía me da igual... tirar de ti"	Ambiente	Luz de día		Corte	
4	PMC	Contrapicado	Fija	Valentina Laura	Forcejean	"¿Pero qué haces Valentina?... saco unas notas geniales joder."	Ambiente	Luz de día		Corte	
5	PMC	3/4	Cámara en mano	Valentina Laura	Forcejean. Valentina empuja a Laura.		Ambiente y golpe contra el mueble	Luz de día		Corte	La cámara sigue el movimiento de los personajes. Laura sale del plano
6	PMC	Picado	Fija	Laura	Laura se golpea en la esquina del mueble	Lau está en el suelo	Ambiente y golpe contra el mueble	Artificial		Corte	Laura entra en plano
7A	PM	Contrapicado	Fija	Valentina	Valentina mira a Laura tirada en el suelo.	"¿Lau... estás bien?"	Ambiente	Luz de día		Corte	
8A EB	PM	Picado	Fija	Laura	Laura está inmóvil en el suelo	"Laura venga, levántate"	Ambiente	Luz de día		Corte	Encabalgamiento (L) sangre falsa
7B	PM	Contrapicado	Fija	Val	Valentina	"¡¡¡Lauuura!!!...qu	Ambiente	Luz de día		Corte	

Sep el piso

Secuencia 1 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 1-2

				entina	le habla a Laura	e ha sido un golpecito."					
8B 6C	PM	Picado	Fija	Valentina Laura	Valentina entra en plano y se agacha a ver a Laura		Ambiente	Luz de día		Corte	
7C	PP	Contrapicado	Fija	Valentina	Valentina grita.	"¡¡LAURA!!"	Ambiente	Luz de día		Corte	El plano se cierra hasta PP.
8 8	PG	Lateral	Fija	Valentina	Valentina le habla a su amiga esperando que despierte.	"Vamos a ver, Laura despierta por favor"	Ambiente	Luz de día		Corte	
9 9	PP	3/4	Cámara en mano	Valentina	Valentina intenta despertarla. Valentina entra en shock y se le cae una lágrima del agobio.	"Escúchame... Lau porfa abre los ojos."	Ambiente	Luz de día		Corte	
10 10	PM	Picado	Fija	Valentina Laura	Valentina le da toques en la cara a Laura y la zarandea.		Ambiente	Luz de día		Corte	Solo se ve la mano de Valentina.

Secuencia 1 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 1-2

10 11	PM	Contrapicado	Fija	Valentina	Valentina le pega en la cara a Laura.		Ambiente, golpe en la cara	Luz de día		Corte	
10 12	PM	Frontal	Fija	Valentina	Valentina se levanta y mira a su alrededor		Ambiente	Luz de día		Corte	Valentina entra en plano desde el suelo. Se rasca los ojos de haber llorado.
11 13	PG	Lateral	Fija	Valentina	Continúa mirando alrededor		Ambiente	Luz de día		Smash Cut	Se quita la chaqueta.

Secuencia 2 BAÑO CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 2-2

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBSERVACIONES
1	PM	Frontal	Fija	Valentina	Valentina se mira al espejo, agacha la cara y se echa agua. Habla mientras se	"Vale, ¿qué hago?...Voy a llamar a la ambulancia."	Ambiente. agua del grifo	Luz cálida Tono amarillo poco		Corte	El grifo está abierto desde que empieza el plano. El agua del grifo suena bastante (funciona como golpe sonoro)

Secuencia 2 BAÑO CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 2-2

					mira al espejo.							
2	PM	Trasero	Fija	Valentina	Continúa hablando hacia el espejo. Cierra el grifo. Valentina se apaga la luz	"¡NO! Se van a pensar que la he matado... ¡Ay, no sé!" (Habría que añadir diálogo, tipo "joder")	Ambiente	Luz cálida <i>Tono amarillo espeso</i>				

Secuencia 3 COCINA CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 2-2

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBSE
1A	PP	Contrapicado	Fijo	Valentina	Valentina se agacha abre el armario y saca productos de limpieza		Ambiente	Luz artificial		Corte	
2	PG	Lateral	Fijo	Valentina	Lanza los productos hacia atrás mientras los saca		Ambiente	Luz artificial		Corte	
1B	PP	Contrapicado	Fijo	Valentina	Valentina saca la lejía y sale del plano		Ambiente	Luz artificial		Corte	

Secuencia 4 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 3-

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBSE
1	PC	Contrapicado	Fija	Valentina y Laura	Valentina se agacha y empieza a limpiar el suelo	"Bueno Lau, te voy a tener... limpiar bien, perdóname"	Ambiente Llamada telefónica	Luz natural		Corte	Laura e la izqui marco. está en enfoque Laura a
2	PE	3/4	Fija	Valentina	Valentina se queda parada al escuchar el móvil.		Ambiente, móvil	Luz natural		Corte	
3	PP	Picado	Travelling hacia arriba	Valentina	Valentina se detiene delante del móvil. En la pantalla aparece el nombre de "Aitor".	"Mierda, ay, ... decirme nada"	Ambiente, móvil	Luz natural		Corte	La imaj se man unos se travellir Usar gi
4A	PM	Contrapicado	Fija	Valentina	Valentina le habla a Laura	"Ves si hasta..."	Ambiente, móvil	Luz natural		Corte	
5	PG	3/4	Fija	Valentina Laura	Valentina se cruza de brazos.		Ambiente, móvil	Luz natural		Corte	
4B	PM	Contrapicado	Fija	Valentina	Valentina le pide disculpas. Suspira	"Ay perdón... ofendas." "Joder que pesado... avión?"	Ambiente, Móvil	Luz natural		Corte	Después primera Valentina agacha

Secuencia 4 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 3-

4

NO →

					cuando se corta la llamada. Se agacha. Suena de nuevo el tlf y Valentina se queja.						cambia para la frase.
6	PMC	45°	Fija	Valentina	Silencia el móvil.	"Así no te llega nada"	Ambiente Móvil	Luz natural		Corte	Después se queja
7	PM	Frontal	Fija	Valentina	Valentina para de limpiar	"A lo mejor la gente... para hacer el trabajo?"	Ambiente.	Luz natural		Corte	
8	PC	3/4	Fija	Valentina Laura	Valentina se sienta	"Mierda, como se enteren... sido sin querer"	Ambiente	Luz natural		Corte	
9A	PP	3/4	Fija	Valentina		"...tú lo sabes"	Ambiente	Luz natural		Corte	
10	PP	Picado	Fija	Laura			Ambiente	Luz natural		Corte	
9B	PP	3/4	Fija	Valentina	Valentina suspira		Ambiente	Luz natural		Corte	
11	PC	Cenital	Fija	Valentina Laura	Valentina coloca a Laura		Ambiente	Luz natural		Corte	Necesit escalera
12	PM	Lateral o 3/4	Fija	Valentina	Valentina se levanta con el trapo en la mano		Ambiente	Luz natural		Corte	Valentina plano

Secuencia 4 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 3-

4

MISMO PLANO

13	PE	Lateral	Fija	Valentina	Valentina camina de derecha a izquierda mientras piensa		Ambiente	Luz natural		Corte	
14	PMC	3/4	Fija/ Zoom	Valentina	Valentina se pone nerviosa y habla más rápido	"Una vez hablé con... y podrían acusarme de asesinato" "Me estoy agobiando... joder despiértate"	Ambiente	Luz natural		Corte	Probar con zoc gimbal.
15	PE	Frontal	Fija	Valentina	Valentina resopla y le da un pequeño ataque de ansiedad			Luz natural		Corte	
16	PC	Lateral	Fija	Laura Valentina	Valentina agarra a Laura y le da una bofetada. Valentina se apoya en la pared y se desliza lentamente		Ambiente Golpe en la cara	Luz natural		Corte	
17A	PC	Frontal	Fija	Valentina	Valentina		Ambiente	Luz natural		Corte	

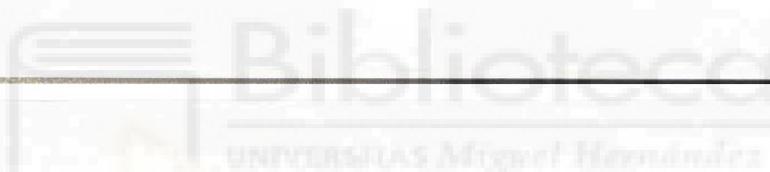
Secuencia 4 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

4

17

				Laura	sigue en la posición y agarra a Laura de la mano						
18	PP	Frontal	Fija	Valentina	Valentina le pide disculpas a Laura	"Tía lo siento... daba rabia"	Ambiente	Luz natural		Corte	
19	PP	Frontal	Fija	Laura	Laura escucha las palabras de Valentina		Ambiente	Luz natural		Corte	
17B	PC	Frontal	Fija	Valentina	Le suelta la mano con rabia y suspira. Empieza a sacar el móvil		Ambiente	Luz natural		Corte	Laura s saliendo
20	PD	Picado	Fija	Valentina	Valentina saca el móvil			Luz natural		Corte	
21	PM	Frontal	Fija	Valentina	Coge el teléfono y mira fotos de ambas	"Mira en casi todos sales mirando el móvil. Siempre hacías lo mismo."	Ambiente	Luz natural		Corte	Enlazar 20. Van deslizar (postpr)
22	PMC	Lateral	Fija	Laura Valentina		"No te interesaba... si te merecías esto."	Ambiente	Luz natural		Corte	

X



Secuencia 4 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

4

25A
↓
PD: le tapa la boca

23	PM	Lateral	Fija	Laura Valentina	Valentina se sorprende con el sonido del telefonillo. Se tapa la boca y mira a Laura asustada. le tapa la boca a Laura también.	Ssh...	Ambiente Telefonillo	Luz natural		Corte	Laura s desenf
24	PE/C	Frontal	Fija	Valentina	Valentina se destapa la boca y abre mucho los ojos	"Tengo que ... nadie en casa!" Ssh...	Ambiente	Luz natural		Corte	Valentir acción anterior
25	PD	Lateral	Fija	Solo	Solo toca al timbre		Ambiente Timbre	Luz natural		Corte	
26	PMC	3/4	Fija	Valentina	Valentina se levanta	"Bueno pues toca aparentar normalidad."	Ambiente	Luz natural		Corte	Valentir el encu se leva
27	PE	Frontal	Fija	Laura Valentina	Valentina levanta a Laura		Ambiente	Luz natural		Corte	
28	PE	Frontal	Fija	Laura Valentina	Valentina deja a Laura en	"¡¡Ya voy!!"	Ambiente	Luz natural		Corte	

JUMP CUT

Secuencia 4 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 3-

					una silla, le coloca unas gafas de sol y se va a abrir la puerta						
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Secuencia 5 ENTRADA CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 4-5

N° PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBSEI
1	PML (Escorzo)	Frontal	Fija	Valentina Sole	Valentina abre la puerta y Sole entra un poco	"Hola Sole, ¿qué tal?" Hola nena, bien aquí... ti. ¿Que estás con Alma?	Ambiente	Luz Artificial		Corte	
2	PMC (Escorzo)	Frontal	Fija	Valentina Sole	Valentina y Sole hablan	"Sole, Alma y yo lo dejamos... una amiga"	Ambiente	Luz Artificial		Corte	
3	PML	Frontal a Escorzo	Panorámica	Sole Laura	Sole entra	"Ahh, una amiga... encantada"	Ambiente	Luz Artificial		Corte	
4	PMC	Picado	Fija	Laura	Laura está apoyada en la mesa		Ambiente	Luz Artificial		Corte	
5	PM (Escorzo)	Frontal	Fija	Sole Valentina	Sole se indigna y Valentina le	"Uy que antipática... Bueno"	Ambiente	Luz Artificial		Corte	Laura si fondo.

MISMO VIDEO

Secuencia 5 ENTRADA CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 4-5

					intenta echar	gracias por las cartas."					
6	PML (Escorzo)	Trasero	Fija	Valentina Sole	Valentina acompaña a Sole a la puerta y Sole se va.	"No me digas nena, hace un mes... Si, gracias Sole. Cuidate."	Ambiente	Luz Artificial		Corte	

MISMO QUE A y 6

Secuencia 6 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 5

N° PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBSEI
1	PP	Frontal	Fija	Valentina	Valentina cierra la puerta y suspira y se apoya de espaldas.		Ambiente	Luz natural		Corte	
2	PC	Frontal	Fija	Valentina Laura	Laura está sentada y Valentina se rie. Valentina mueve a Laura.	"Menos mal que... aunque para golpe el tuyo."	Ambiente	Luz natural		Corte	
3	PM	Frontal	Fija	Valentina	Valentina se sienta en la mesa y pone música en la tablet. Empieza a bailar. Se levanta y baila		Ambiente Música alternativa	Luz natural		Corte	Valer acerc cámara baila el en Entr izqui por li

MISMO QUE A y 6

Secuencia 6 SALÓN CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 5

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBS
					alrededor de la mesa.						Se s: A me Valer mue: dere: de la va a: por e va di

Secuencia 7 COCINA CASA VALENTINA INT/DÍA

Pág 6

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBS
1	PG	3/4	Fijo	Valentina	Valentina baila por toda la cocina		Ambiente Música alternativa	Luz artificial		Corte	Valer por li plan: conti plan: Jump

Secuencia 8 SALÓN CASA VALENTINA INT/NOCHE

Pág 6

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBS
1	PMC	Contrapicado	Fijo	Valentina	Valentina mira el reloj de muñeca que lleva. Deja la	"Hostia, que... qué hacer"	Ambiente Música alternativa	Luz artificial		Corte	.

Secuencia 8 SALÓN CASA VALENTINA INT/NOCHE

Pág 6

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBS
2	PML	Frontal	Al hombro	Valentina	taza en el suelo (?) Valentina está tumbada en el suelo con los pies en el sofá	"¿Qué haría Dexter?"		Luz artificial		Barrido lateral	Usa tod: de li hay dón

Secuencia 9 IMAGINACIÓN SALÓN CASA VALENTINA INT/NOCHE

Pág 6

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBS
1	PG	Frontal	Fijo	Valentina Laura	Valentina inspecciona el cuerpo de Laura mientras interpreta a una forense	(OFF) "Dexter es un... por eso lo digo"	Ambiente Música de investigación	Luz artificial		Barrido lateral	Usa

Hacer vineta
(forma círculo/cama)

Secuencia 10 IMAGINACIÓN SOFÁ, SALÓN CASA VALENTINA INT/NOCHE

Pág 7

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBS
-----------	--------	--------	-------------	------------	--------------------	----------	--------	------------------------------	----------	------------	-----

Secuencia 10 IMAGINACIÓN SOFÁ, SALÓN CASA VALENTINA INT/NOCHE

Pág 7

1	PG	Frontal	Fijo	Valentina	Valentina está en el sofá mientras lee un libro	(OFF) "Mmm bueno, ¿qué haría... mis huellas, vaya"	Ambiente Música de lectura	Luz artificial		Barrido lateral	Usa
---	----	---------	------	-----------	---	--	-------------------------------	----------------	--	-----------------	-----

Secuencia 11 BAÑERA VALENTINA INT/NOCHE

Pág 7

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OBSI
1	PG	Frontal	Fijo	Valentina Laura	Valentina mete a Laura en la bañera de manera aparatosa	(OFF) "¿Y si te meto... le resultaba más fácil"	Ambiente Música de breaking bad	Luz artificial		Barrido lateral	Usar

Secuencia 12 SALÓN CASA VALENTINA INT/NOCHE

Pág 7

N.º PLANO	ESCALA	ÁNGULO	MOV. CÁMARA	PERSONAJES	Descripción ACCIÓN	DIÁLOGOS	SONIDO	ILUMINACIÓN EFECTOS VISUALES	DURACIÓN	TRANSICIÓN	OE
1	PP	Lateral	Fijo	Valentina Laura	Valentina se gira y mira a Laura		Ambiente	Luz artificial		Corte	
2	PC	Frontal	Fijo	Valentina Laura	Valentina se acerca a Laura	"Bueno puedo bajarte más tarde... Joder estoy delirando."	Ambiente	Luz artificial		Corte	

Secuencia 12 SALÓN CASA VALENTINA INT/NOCHE

Pág 7

3	PP	Picado	Fija	Laura	Valentina juega con los ojos de Laura		Ambiente	Luz artificial		Zoom Digital (NO SE VE SANGRE)	Corte	
4	PMC	Contrapicado	Fija	Valentina	Valentina hace caras raras		Ambiente	Luz artificial			Corte	
5	PG a PP	Frontal	Fija	Valentina	Valentina se levanta y se va	"Mira si no te despiertas... Si es que los geminis tenéis mucha tela."	Ambiente	Luz artificial			Corte	
6	PP	Cenital	Fija	Laura	Laura abre los ojos		Ambiente	Luz artificial		Zoom Digital (NO SE VE SANGRE)	Corte	Zor

El 3º y 4º plano

9.4. CARTEL INCONSCIENTE (FLORENCIA SALVATIERRA, 2024)

