

El cortometraje interactivo *La vista ciega*

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER MODALIDAD 2

Disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=wWFMMy9WM-Os>

Autores:

Maciej Wysokiński

Antón Davydov

maciwyso@ucm.es

andavy01@ucm.es

Director: Laia Falcón Díaz-Aguado

Máster en Comunicación Audiovisual para la Era Digital

Facultad de Ciencias de la Información

Universidad Complutense de Madrid

Dpto: CAVP1 y CAVP2



Madrid, junio de 2015

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO “LA VISTA CIEGA”.....	4
2.1. EL CORTOMETRAJE.....	4
2.2. LA INTERACTIVIDAD.....	5
2.3. EL CORTOMETRAJE INTERACTIVO.....	6
2.4. PLATAFORMA DE USO.....	7
3. PRE-PRODUCCIÓN.....	8
3.1. LA ESTRUCTURA NARRATIVA.....	8
3.2. LOS GÉNEROS.....	12
3.3. LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES.....	13
3.4. LOS DIÁLOGOS.....	16
4. REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE INTERACTIVO “LA VISTA CIEGA”.....	18
4.1. EL RODAJE.....	18
4.2. FLUJO DE TRABAJO.....	19
5. POSTPRODUCCIÓN.....	21
5.1. MONTAJE.....	21
5.2. EFECTOS ESPECIALES.....	24
5.3. ETALONAJE DIGITAL.....	25
6. CONCLUSIONES.....	26
BIBLIOGRAFÍA.....	28
APÉNDICES.....	30

1. Introducción

El cortometraje interactivo “La vista ciega” constituye una propuesta de producto audiovisual para el mercado presente. El propósito de la película, es dar la posibilidad al espectador de elegir el desarrollo de la trama gracias al uso de nuevas tecnologías. Es un proyecto no-lineal pues según las elecciones se tendrán finales distintos. La forma del trabajo exige el uso de una plataforma adecuada. Las relaciones entre la interactividad y el cortometraje conciernen a la problemática de la adaptación de los formatos del cine tradicional en las nuevas tecnologías. El tema tiene un planteamiento tanto práctico como científico.

Las películas tienen interferencia con la cultura popular. Es digna de mención en este punto la teoría del análisis cultural creada por Raymond Williams; en el caso social define la cultura como expresión de un modo de vida específico y el análisis cultural como un método para reconstruir este modo (Storey, 2000). El enlace entre la obra y su destinatario es “la estructura de sentir”, por tanto, los principios compartidos por un grupo, clase o sociedad afín. El aspecto social acerca las dificultades de los invidentes en la sociedad. Ya el título “La vista ciega” hace referencia a esta problemática, conllevando un doble sentido. Por un lado está relacionado con el protagonista que es ciego y por otro lado hace referencia a las elecciones “ciegas”. Gracias a los medios de la expresión visual, el espectador puede meterse en el papel de este personaje y notar cómo se percibe el mundo desde su perspectiva.

Aparte del estudio de base del asunto, el formato innovador exigía una buena planificación teniendo en cuenta la interactividad. Los ejemplos revisados en Internet tenían una forma distinta a la de nuestro proyecto. En todos los casos tomaban la forma de videojuego donde el espectador tenía que tomar una elección para resolver el destino del protagonista, o de lo contrario le esperaban consecuencias definidas previamente. La única oportunidad de terminar la trama fue entonces realizar las tareas del creador, que limita la función de interactividad del juego donde es más importante una elección correcta. En el caso de “La vista ciega” es distinto. Las decisiones también conllevan sus consecuencias, pero en ningún caso tienen un final breve y es imposible repetir la elección al nivel de la película. Cada elección lleva al espectador a uno de los posibles finales de la película. El planteamiento

de pre-producción posibilita cruzar los géneros cinematográficos teniendo apoyo en la interactividad que constituye la investigación práctica del campo audiovisual. Internet es la parte inseparable de la mayoría de las comunidades contemporáneas en el mundo. La existencia humana entra en la dimensión virtual con una tendencia cada vez más creciente. Lógicamente, se fundan los lugares que prestan servicios online. Para estar al corriente de tendencias audiovisuales, vale la pena explorar de manera científica al mercado presente.

El cortometraje interactivo es una tarea bastante compleja, teniendo en cuenta que toda la realización fue hecha por dos personas. Durante la planificación y realización tuvimos que enfrentarnos a varias dificultades. El proyecto en su totalidad tiene una duración de 45 minutos. Atendiendo a la falta del presupuesto, cada etapa tuvo que ser elaborada con sumo cuidado. Es difícil definir el papel de cada uno. Al final todas las cuestiones (sin ninguna excepción) fueron planteadas y resueltas por ambos, debido también a nuestro interés por el cine en su totalidad. Por eso es complicado determinar las funciones de cada uno. Más acertado parece ser el término inglés *cinematographer* que define a los creadores del cine, sin adjudicarles una función definida. La colaboración, discusiones y esfuerzos mancomunados permitieron aportar nuestros propios conocimientos al producto final. Sin embargo, nuestra experiencia se vio ampliada en todos los aspectos de la producción del cine. La falta del presupuesto exigía encargarse del cada aspecto de la producción. A veces estos casos desarrollaban cierta creatividad (como preparación de las obras puestas en una de las escenas) o abrir en la postproducción las tiendas en la escena de la noche. El proyecto constituye desarrollo de los conocimientos adquiridos durante las clases del Master en la Comunicación Audiovisual para la Era Digital. Cada etapa de la planificación tiene su base en la teoría académica y está apoyada por los estudios del asunto, que añade al trabajo valor científico, también en la forma de este trabajo.

La interactividad conlleva varias complicaciones para la creación del guión. Para manejar con acierto trece escenas distintas, contenidos en varias tramas, fue necesario crear un esquema del guión (Figura 1.). La guía del trabajo es también esencial para comprender bien los fenómenos escritos en este trabajo. Todos los ejemplos de la “La vista ciega” están marcados por un número y una letra que se refieren a una determinada escena del esquema y paralelamente al guión (Apéndice 1.).

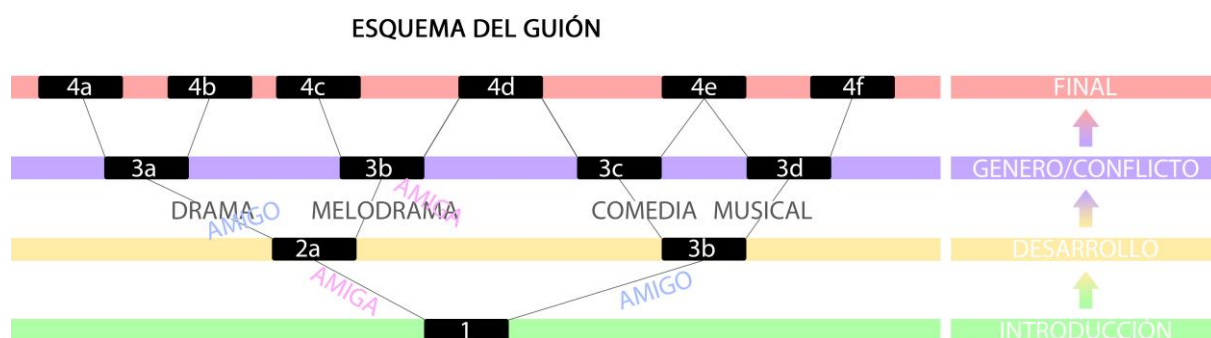


Figura 1. Esquema del guión de la película “La vista ciega”. [Fuente primaria].

2. Planteamiento del proyecto “la vista ciega”

Al hablar del proyecto “La vista ciega” es necesario definir realmente en qué consiste este proyecto. Las dos palabras claves en este caso son “el cortometraje” e “interactividad”. Es inevitable que ambos términos se complementen mutuamente. La relación entre ellos exige cierto control del creador durante la planificación y el trabajo.

2.1. El cortometraje

El término cinematográfico “cortometraje” normalmente se refiere a una película con una duración definida, lógicamente más corta que el “largometraje”. El tiempo de duración, en muchos casos depende de la fuente o del destinatario. Según Academy of Motion Pictures, Arts and Sciences, son unos 40 minutos o menos. Frecuentemente la duración está limitada por las reglas de los festivales para los cuales el producto final está destinado al estreno (Adelman, 2005). La definición con base en el tiempo de duración parece ser incompleta. Es necesario añadir otros factores que expliquen el significado del término. Sin duda, el cortometraje se caracteriza por su forma narrativa, distinta de la del largometraje. La diferencia se nota tanto en las líneas de las tramas como en el número de actores y el enfoque en ellos. La trama, limitada por el tiempo de duración tiene que ser menos compleja y desarrollar sólo un argumento, eliminando los secundarios. En muchos casos eso conlleva a la necesidad de poner el foco en sólo un protagonista. El cortometraje pocas veces contiene en su estructura más que tres o cuatro personajes (Cooper & Dancyger, 2002). También el

tiempo dedicado para la construcción de los personajes es reducido y la trama se concentra en la acción. Hay que mencionar que los cortometrajes están abiertos a varios géneros (de documental y ficción), al igual que los largometrajes. Resumiendo lo anterior y convergiendo hacia una propuesta de definición, el cortometraje es una película reducida en su tiempo de duración, simplificada en el desarrollo y cantidad de los protagonistas, enfocada en la narración abierta a varios géneros.

2.2. La interactividad

La interactividad es un término, que se usa para describir el proceso de intercambio de la información entre usuario y un medio de comunicación. La interactividad desempeña un papel principal en nuestro proyecto. Aunque la aparición de este término no es tan reciente, ahora vivimos en una época de transición hacia los medios digitales interactivos. Interactividad significa, que el autor no puede plantear un discurso cerrado y subjetivo (Castells, 2013). La narración pasa de un orden discursivo basado en un esquema lineal y secuencial a un multidesarrollo de planteamientos nudos y desenlaces. El papel de espectador se hace más significativo, generando interés hacia la obra audiovisual.

Marie-Laurie Ryan ofrece varios modos de participación del interactor en el texto “Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Text” (Ryan, 2005). En este artículo investiga el papel de los usuarios en relación con su entorno digital, que son los siguientes:

1. Interactividad periférica: el usuario no puede influir en la parte narrativa de la obra audiovisual, sus acciones se limitan a la posibilidad de contemplar y explorar. No tiene oportunidad de elegir el orden de la presentación.
2. Interactividad que afecta al discurso narrativo y a la presentación de la historia: el usuario todavía permanece fuera de la narración, pero sus acciones dirigen el orden de que se muestra el contenido.
3. Interactividad creando variaciones en una historia en parte predefinida: el espectador está involucrado en la parte narrativa de la historia. Puede influir en el orden en presentación, por ejemplo asumiendo el papel de un personaje.

4. Generación en tiempo real de la historia: el usuario existe totalmente dentro de la narración, y la historia se crea en tiempo real, en parte por el usuario y en parte por el sistema.

La forma interactiva exige hacer hincapié en la continuidad. En todos los casos de la elección, la pieza anterior inicia la base de desarrollo hacia tramas distintas. Eso conlleva las complicaciones durante la planificación pero también es interesante dentro de los estudios teóricos por la introducción de varios modos de desarrollo y explicación cómo influyen las elecciones del creador en la percepción del producto final (los cambios del sentido según las decisiones aplicadas en el montaje, planificación o aún postproducción). En el caso de la parte *4d* y *4e* esta práctica es inversa y esos finales son comunes para las distintas partes de su desarrollo: las partes *3b* y *3c* pueden tener su final en la parte *4d* y las partes *3d* y *3e* tienen posibilidad de terminarse en la parte *4e*. Gracias a la interactividad, el creador invita al espectador al juego y le posibilita crear su propia historia, según sus elecciones.

2.3. El cortometraje interactivo

“La vista ciega” constituye una conexión entre el cortometraje y la interactividad. Ambos términos están relacionados y por eso exigen cierta elasticidad. Teniendo en cuenta la totalidad del proyecto, más cambios se pueden notar en los elementos básicos de la definición del “cortometraje”. Por otro lado, aunque el proyecto es no-lineal, la forma de la percepción, quitando las elecciones, puede ser considerada visualmente como no repetitiva después del comienzo de la proyección. Para regresar a alguna de las piezas iniciales y cambiar su elección, el destinatario está obligado a ver la película otra vez, desde el principio; lo cual convierte el proyecto al mínimo en cuatro cortometrajes distintos, seis si el espectador desea ver todos los finales posibles, o aún siete para los que estén animados a ver todas las combinaciones que contiene la trama. Definiendo el término “cortometraje interactivo” según proyecto “La vista ciega” es un cortometraje desarrollado en varias resoluciones de la trama gracias a las posibilidades que implica la interactividad. Y aunque según algunos teóricos tanto la forma amplia como la duración (en totalidad: 40 minutos) del proyecto puede convertirlo en un proyecto audiovisual lejano del cine tradicional, el término interactividad y la forma de percepción cerrada después del comienzo, defienden la película como el proyecto cinematográfico.

2.4. Plataforma de uso

El vídeo online constituye incuestionablemente una buena alternativa a la televisión tradicional. No ha de regirse a un tiempo definido por la programación, podemos subir cualquier contenido aún siendo conscientes de que puede tener una audiencia nula o reducida. El vídeo online constituye la primera sustitución seria a *broadcast TV*. La interactividad atrae al usuario, quien puede pasar más tiempo frente a la pantalla de la computadora que de la televisión tradicional (Owen, 2000).

El éxito de YouTube

Los usuarios de YouTube se pueden dividir entre: campañas de grandes medios, campañas pequeñas, organizaciones de gobierno, organizaciones culturales, productores independientes y usuarios amateur (Snickars & Vonderau, 2009). Muchas veces lo que vemos está bien elaborado y hecho por los profesionales que ven ese medio como algo independiente para mostrar su trabajo. La plataforma YouTube también se puede tratar como una extensión de la televisión. La forma corta de videos “short-form content” responde perfectamente a las necesidades del mercado. Finalmente, cada vez más todo lo que podría (o no puede) formar parte de la programación televisiva tiene la posibilidad de entrar en YouTube (Snickars & Vonderau, 2009). El acceso libre permite transmitir a la gente su contenido sin límites geográficos, dando la oportunidad de expresión y percepción como nunca antes (Snickars & Vonderau, 2009). Por esta razón, este medio constituye una gran ventaja para los creadores principiantes e independientes. Cada persona puede compartir su producto de la forma gratuita e instantánea (por supuesto teniendo los derechos de autor).

En el caso de “La vista ciega”, la plataforma YouTube, sirve como un medio para la publicación de la obra, pero también constituye el motor de la interactividad. Gracias a las herramientas que posibilitan relacionar las partes de los videos y crear de manera fácil los vínculos entre ellos, YouTube se convierte en el medio de publicación a su parte inevitable.

3. Pre-producción

Crear una historia apropiada ha sido el factor fundamental para elaborar este trabajo. La interactividad exige no sólo escribir muchas partes de la trama sino también mantener la relación entre las escenas y por supuesto es un ejemplo de varios conceptos y posibilidades del desarrollo de la historia. Las decisiones del guionista son fundamentales para la narrativa que debe distinguir la historia de la narración (Tabau, 2006). No es posible concentrarse en cada aspecto de la vida del protagonista. Es necesario elegir las fuentes de información para proporcionarlas dentro de una trama. Además, muy importante es no sólo el hecho contado, sino también la manera de contarlo. “La vista ciega” demuestra muy bien cómo la selección, orden e intención influyen en el género definido y también que una película pueda pertenecer a muchos géneros de ficción distintos, gracias al pensamiento abierto del autor

3.1. La estructura narrativa

La estructura narrativa contiene tres partes básicas: planteamiento (el comienzo), conflicto (la mitad) y resolución (el final). El planteamiento introduce al espectador en la historia. Contiene los hechos que arrancan la trama, pero también mete los personajes principales dentro de ella. Ya Aristóteles en la Poética hizo énfasis en el gran sentido del planteamiento (Block, 2008). El inicio de una historia no significa que todo debe ser transmitido de manera totalmente clara. “La vista ciega” en muchos puntos, también en su inicio, tiene su base en forma de flashbacks. El espectador conoce algunos hechos según los recuerdos del personaje principal.

En la introducción el mundo suele no presentar conflictos. Con el avance de la historia llega el conflicto, aumentando la intensidad del relato. Este puede presentarse de forma interna (emocional) o externa (física). El conflicto emocional constituye la base de la escena *3d* donde el autor en forma de musical, lucha no solamente contra el productor controvertido, que tiene unos valores distintos a los suyos, sino también contra sí mismo haciendo un análisis interior entre el premio y el coste del fracaso moral. La decisión tomada conlleva a la culminación de la tensión que suele ser denominada por el término clímax. Esa elección llevará al protagonista a la victoria o a la derrota (Block, 2008).

La resolución sirve para recuperarse de la intensidad del clímax y lleva a una conclusión (reflexión) de la trama. El tercer acto tiene como objetivo finalizar la totalidad con alguna solución del guión. El espectador no debería quedarse con demasiadas dudas. ¿Los personajes han cumplido sus objetivos o han fracasado? ¿El final es feliz o dramático? La mayoría de las preguntas deben ser resueltas. La forma en que esto se lleva a cabo no siempre es lograda de manera fácil, a veces es necesaria una reflexión más profunda, pero siempre debería existir alguna posibilidad. Sin ella existe el riesgo de que la película no sea entendida. El guión planteado desde el principio debe ser resuelto, los elementos separados tienen que unirse en una totalidad clara (Field, 2001).

La estructura narrativa en las tramas de “La vista ciega”

Para poner un ejemplo de la aplicación de la estructura narrativa puede servir cada uno de los desarrollos de la trama. En el trabajo teórico vale la pena hacer una comparación de las dos tramas diferentes, tanto por el género (tragedia y comedia) como por varias herramientas creativas. De este modo es posible mencionar la universalidad y posibilidad de desarrollo que tiene cada autor.

Tragedia (1a -4d).

En la parte de la introducción el espectador pasea por las calles de la ciudad acercándose al personaje principal, Oscar. Conoce su mundo, su ambiente neutral. La intriga tiene su principio en las dificultades de definir el lugar y circunstancias en los cuales se encuentra el protagonista. El reconocimiento por la percepción de la persona ciega despierta cierta inquietud, pero todavía no existe ningún problema ni conflicto. La escena tiene su final en la progresión social. El protagonista con ciertas dificultades, necesita ayuda para regresar a su vida “normal”. Las mensajes en su móvil tienen la función de demostrar el mundo que le rodea e introducir a los personajes secundarios con acierto (McKee, 2002).

Como se puede notar en el esquema del guión, la estructura ha sido dividida en cuatro partes. Esta división realmente no cambia la estructura básica (que contiene tres partes: comienzo, conflicto, final) sino que aporta fluidez de varias tramas dentro de la interactividad. Ambas partes, introducción y desarrollo constituyen el comienzo de la historia. En este caso, el espectador continúa la historia con la elección de la parte 2a, decidiendo llamar a María. Gracias a esta planificación se puede evitar el caos que puede conllevar la introducción de dos

personajes a la vez. Los dos están mencionados y eligiendo a María, el espectador conoce su versión de los hechos que han pasado. Obviamente llega a tiempo para conocer al otro personaje, Rojo. Aunque el espectador ya ha elegido a María, esta parte termina con un dilema (primer conflicto) interior de Oscar, cuando tiene que elegir si mejor será quedarse con la estabilidad (continuación con María) o irse hacia una locura (elegir la proposición de Alejandro).

El espectador decide elegir la parte 3a. Es cierto, que Oscar como una persona ciega percibe y relaciona muchos hechos por la percepción de sus sentidos (lógicamente distintos que la percepción visual) que ponen en marcha su memoria. En el momento en que Oscar y Rojo por casualidad encuentran por la calle a un gangster (Lonchas) junto a un amigo de aspecto peligroso, primeramente vemos la sorpresa del encuentro de las personas desconocidas y la voz del Lonchas es apenas un motor de flashback que le otorga sentido a la escena y llega el suspense. La forma del esfuerzo no sólo permite al espectador reconocer a las personas con Oscar, sino que también transmite información sobre cómo las personas con su discapacidad perciben el mundo. El encuentro conlleva un aumento en la intensidad narrativa. Los personajes se encuentran en crisis, que en ese momento, ya supone un verdadero dilema. Es la última decisión, donde no hay lugar para la equivocación. El peligro es muy alto, pero todavía existe una pequeña oportunidad. Esa elección incide sobre el futuro de uno de los personajes, su vida está expuesta (McKee, 2002). Es habitual que no queda otro remedio entre elegir lo malo y lo peor y en las tramas tradicionales la decisión depende del carácter del personaje (Tabau, 2006). En la película interactiva la situación es distinta y la responsabilidad de elección salta al espectador.

El espectador decide por Oscar ayudar a su amigo, negando la ofensa. Por su elección los dos intentan salvar su situación crítica por un hecho malo, además poco elaborado y contra sus valores, pero gana la desesperación. El punto extremo de la crisis se convierte en clímax repleto de ruido y violencia. La trama llega a su desenlace, bien planteado desde el principio y al mismo tiempo con sorpresa e inesperado. Su objetivo principal es despertar en el espectador un “shock” causado por una consecuencia lógica que lleva a una reflexión (Tabau, 2006). La historia al final libera su ascensión simbólica. Es una karma, donde hay crimen, también hay castigo. Es la información que cierra la película. El futuro de Rojo y su accidente cambia el plano a uno secundario y es una herramienta que remite al significado final.

Comedia (1, 2b, 3c, 4e).

La estructura del guión es la misma como en el caso del ejemplo anterior. Al final de la primera parte, el espectador esta vez decide llamar a Rojo (2b). El amigo loco de repente decide venir o más bien ya está llegando al encuentro, tanto con el protagonista como con la parte neutral del desarrollo de la historia. Esta vez la atmósfera de la escena es menos seria que en el caso de la parte 2a y también más dinámica. Sin duda, esos pequeños detalles influyen en el género y aunque la base de la historia es la misma y Rojo aparece en ambas piezas de la trama, su paso al primero o segundo plano introduce sentimientos contradictorios. Es curioso que en el taxi Oscar y Rojo discutan sobre el mismo tema, definiendo las causas del estado de las cosas. Teniendo en cuenta la importancia del carácter de los personajes y la influencia mutua entre ellos, el problema está aclarado de otra manera. La tensión sube en el momento de la aparición del nuevo personaje. La escena 2a termina con mucha tensión y el espectador tiene que elegir entre dos personas con el riesgo de lastimar a una de ellas. El caso de la escena 2b es totalmente distinto. La tensión sube en el momento en el cual aparece un nuevo personaje en la historia. Este hecho corta la tensión instantáneamente volviendo la atención sobre el conflicto entre Oscar y Rojo. Lo único que puede ver el espectador es la silueta de una persona. Al igual que para Oscar, la primera percepción clara es su voz. El flashback define algunos rasgos del nuevo personaje pero todavía no revela detalles sobre a quién tenemos que ver. Ni la presentación del Flash es capaz de saciar totalmente la curiosidad de quien tenemos que ver. Esta disposición creativa tiene una doble función. Por un lado despierta la curiosidad al introducir intriga y por el otro acerca el espectador al modo de percepción de las personas invidentes. Según sus propios sentimientos, el espectador tiene la posibilidad de decidir si la “percepción ciega” les ha convencido de entrar al piso del productor o no. A pesar de cuál sea su decisión, vale la pena mencionar la relación entre la interactividad y el proceso de creación. Ambos fenómenos despiertan curiosidad en el público, constituyendo un soporte entre sí mismos. El hecho de la elección obliga al espectador a pensar sobre la continuidad y la intriga intensifica esas dudas y reflexiones.

Apostando que la escena elegida es 3c, los protagonistas se encuentran en el piso de Flash. En este momento el espectador puede conocer su cara. Paralelamente a la escena 3a, el desarrollo de la trama lleva una sorpresa que en breve resulta en un conflicto. La fuente del problema es distinta. Los hechos criminales sustituyen un factor más suave, que no implican ser menos conmovedores para la trama y el personaje. El productor, por razones de la creación del personaje, resulta ser una persona ridícula e ignorante. Esto despierta en el

protagonista el sentido de fracaso, demostrando que el mundo exterior no está de acuerdo con el que lleva interiormente. Y aunque toda la escena provoca risa, hay un conflicto por resolver. De la misma manera el futuro del protagonista es inseguro. Puede salir del piso del productor y quedarse sin nada o intentar cumplir su sueño de éxito arriesgando sus valores que le dan el sentido a su vida. Rojo intenta ayudar a su amigo aconsejándole una de las rutas según su carácter, pero esta vez es el espectador quien decide sobre su destino.

El final *4e*, con excepción de su contenido educativo que enseña el proceso práctico del rodaje y postproducción, representa el mismo modelo de la estructura narrativa que todos posibles desarrollos de la trama del cortometraje “La vista ciega”. En la parte del clímax, los creadores ambiciosos tienen que enfrentarse a las dificultades del mercado popular, encarnadas en el personaje de Flash. La batalla exigiendo ya varias renunciaciones previas no pierde su intensidad hasta el final, sorprendiendo por las circunstancias imprevistas. El plano final no solo demuestra la resolución de la historia, sino que también brinda un espacio para la reflexión.

La comparación de las dos tramas del cortometraje interactivo “La vista ciega” lleva a la conclusión de que las reglas estructurales conciernen a cualquiera de los géneros cinematográficos causando cierta cohesión. La estructura premeditada no garantiza el éxito del proyecto en su totalidad, pero las faltas en este aspecto pueden llevar al fracaso aún la mejor idea.

3.2. Los géneros

En el siglo XIX, el cine fue algo innovador (Caparrós Lera, 2009). Entre los puntos esenciales en su historia sin embargo, la transición del cine mudo al sonoro implicó un paso tecnológico más revolucionario. Las nuevas formas de expresión tienen su aplicación en los géneros dentro de la trama. Aunque, hoy la posibilidad de grabación de imágenes no conlleva ninguna sorpresa, con el progreso incesante en el campo de las nuevas tecnologías dentro de la esfera audiovisual, el cine avanza aún más. El desarrollo técnico no crea nuevos géneros cinematográficos, pero sí posibilita en algunos casos, como la interactividad en “La vista ciega”, relacionarlos (los varios) e investigar a nivel científico las dependencias entre ellos.

Los dos géneros más grandes son la tragedia y comedia. La primera tiene en cuenta concentrarse en las dificultades de la existencia humana y las reflexiones de supervivencia.

En cambio la comedia mira al ser humano a través de un prisma distorsionado, por debajo, por arriba, por los lados, pero nunca de frente (Rodríguez de Fonesca, 2009). Su objetivo principal es provocar la risa, frecuentemente armada por la dosis de ironía e indefinición. Lógicamente, ambos géneros influyen indirectamente en la construcción de los diálogos. Sus determinantes cómicos son la situación, los personajes, el argumento y junto con los componentes del diálogo, deciden si la escena va a provocar risa o fracasará dentro del género. Sin embargo, para intensificar el objetivo deseado por el autor, deberían relacionarse y apoyarse entre sí.

“La vista ciega” contiene varios géneros cinematográficos los cuales se mezclan en más de una ocasión formando una totalidad. Es cierto que ninguna obra de cine (aún tradicional) puede ser formada sólo por un género y la categorización está decidida por el género que predomina en la historia. La comedia no puede contener sólo escenas graciosas porque será difícil transmitir el sentido de la historia y también sorprender al espectador (que es una de las herramientas necesarias para provocar risa). El proyecto interactivo, gracias al esmero en la estructura narrativa, permite la mezcla de varios géneros de nivel de cada una de las piezas. Como un buen ejemplo sirve la elección en la parte *2b* entre la comedia y el musical surrealista. Curiosamente ambas elecciones pueden converger en el mismo final (*4e*) pero en el caso de la parte musical surrealista, aunque tiene sus puntos de comedia, el desarrollo caótico que tiene su base en el estado emocional del protagonista, puede llevarlo por encima de su límite, perturbando su equilibrio psíquico.

3.3. La creación de los personajes

Los personajes en el guión tienen que ser ciegos en su vida, de la misma manera que el espectador lo experimenta durante la película. Se busca entonces que descubran cosas con él, para que de esta manera el espectador esté cada vez más interesado en abrir los ojos (Carriere & Bonitzer, 1991). Los personajes no tienen una “personalidad” sino varias y dependiendo de los creadores pueden transmitirla o dejarla fuera de la narrativa fílmica (Rodríguez de Fonesca, 2009).

Durante muchos años la comunicación no verbal fue un punto de interés para la gente no vinculada con el mundo científico. Para el mundo de bellas artes la posición postural, mímica o los gestos siempre fueron formas de expresión. Psiquiatras, psicólogos, antropólogos, novelistas, sociólogos o etólogos notaban el poder de transmisión de los movimientos corporales (Davis, 2005) y los utilizaban en sus trabajos repetidamente. Sin

embargo la cinesis como rama de la ciencia focalizada en el lenguaje del cuerpo es incipiente (su aparición se puede situar a inicios del siglo XX). Según algunas teorías de la psiquiatría, existe la relación precisa entre la forma individual de moverse y el carácter, las emociones o las reacciones sociales. Los antropólogos resaltan la influencia del movimiento corporal dependiendo de la raza, los etólogos estudian nexos humanos con animales, mientras que los sociólogos observan cómo nuestro comportamiento se conforma en aspectos definidos (Davis, 2005). El lenguaje de nuestro cuerpo marca quiénes somos de manera incuestionable. Con el conocimiento apropiado permite conocer a una persona sin palabras. El gran pedagogo teatral y creador de su famoso método interpretativo, Konstantin Stanislavski, ha apreciado el papel importante de la expresividad corporal en la construcción del personaje. El cuerpo transmite muchas informaciones que atraen inmediatamente la atención. Revela las debilidades y los puntos fuertes del protagonista. El subtexto cuenta la historia acercándose a los hechos esenciales. Ello constituye también un problema considerable para la interpretación. El actor debería tener no sólo un físico apropiado sino ante todo estar capacitado de un control extraordinario (Stanislavski, 2004). Un buen intérprete actúa utilizando todas las partes de su cuerpo. Stanislavski recuerda una escena muda de *La tempestad* de Ostrovski actuada por Sustov: “Su reproducción descriptiva estaba tan viva pictóricamente como psicológicamente, si puede usarse ese término para algo representado sólo por expresiones faciales y a través de los ojos” (Stanislavski, 2004). Analizando la caracterización de los personajes hay que tener en cuenta tanto las palabras pronunciadas como el comportamiento y las señales que transmite su cuerpo. La trama finalmente son sus sentimientos compartidos en el tiempo de su duración (Serrano, 2010).

Los protagonistas constituyen la llave de la historia y su lectura es necesaria para entender el sentido de la película. Constituyen el motor de la historia y sus decisiones pueden cambiarla drásticamente (Casamayor & Merce, 2014). Aunque los conocemos en una etapa de su vida, sus motivos, carácter, manera de ser tienen que tener origen en su bagaje de experiencias adquiridas anteriormente. En muchos casos presentar los rasgos de una persona puede constituir una tarea problemática y dificultar la comprensión correcta de la obra. La expresión verbal es sólo una, quizás secundaria, parte de la comunicación humana (Davis, 2005).

Según P.N. Jonson y Keith Oatley, hay cinco emociones básicas universales: miedo, tristeza, furia, alegría y asco. Funcionan como motivadores de los hechos de un hombre (Serrano, 2010). Además es fundamental la relación entre los sentimientos humanos y el

mundo donde se encuentran. Tanto los gestos, los vestuarios, las opciones personales tienen su fuente en la cultura (Storey, 2000). Por cierto los espectadores comparten sus sentimientos y emociones a través de los personajes, muchas veces identificándose, o el mundo, con ellos. Hay que notar que los personajes cinematográficos no son humanos sino gracias a los rasgos puestos por el creador, imitan. Al contrario a las personas reales, tienen que ser claros, reconocibles e inalterables (McKee, 2002). La buena creación de los personajes resulta necesaria para el éxito de la totalidad. Ellos son los que determinan la acción, producen los conflictos y son esenciales para cada historia (Field, 2001).

Creando los papeles de cada uno de los personajes principales, ha sido útil crear un documento adicional con sus características detalladas. Los personajes son muy distintos y funcionan según los rasgos contrarios. Cada uno tiene sus propios deseos e intentan perseguirlos. Es importante el tipo de personaje, su edad y experiencia previa. Los personajes dramáticos suelen ser flexibles y prudentes, cuando los cómicos intentan cumplir su obsesión sin ningún límite. Dos mismos caracteres introducen caos a la historia. El papel de Flash es cómico, pero añadiendo otro personaje con el mismo aspecto, valores de los dos serían contrapuestos, sin distinguir ni el uno, ni otro (McKee, 2002). El doctor Erving Goffman, en su libro "Behavior in Public Places" (Fast, 1999) relaciona este fenómeno con la apariencia personal que transmite un mensaje alrededor del sujeto: soy importante y tengo individualidad. Pensando sobre un personaje cómico hay que tener en cuenta su profunda perspectiva cómica, que le distingue de un hombre serio, normal (Vorhaus, 2005). Su individualidad necesita no sólo la originalidad sino también ser humano para entablar relación con el espectador. Lo que provoca la risa es la exageración. En el caso de Flash, la desesperación es tan profunda, que le lleva hasta el límite y convierte antes la mencionada perspectiva cómica. Y aunque los otros papeles se pueden considerar como dramáticos, todos los personajes tienen rasgos completamente distintos. La racionalidad y responsabilidad de María equilibra la locura interior e inquietud del Rojo. Otro ejemplo del contraste constituye la diferencia de edad que conlleva a otras expectativas y experiencias (Casamayor & Merce, 2014), que causa conflicto entre Oscar y Tío Ernesto. Buena planificación de los personajes produce su originalidad y minimiza el riesgo de aburrimiento.

3.4. Los diálogos

Según Aristóteles existen seis elementos del drama, ordenados por nivel de importancia: argumentos, personajes, pensamiento, elocución, música y espectáculo.

Refiriéndose

al primero, el filósofo griego refiere a los diálogos, definiéndolos como „la composición de los hechos” (Aristóteles, 1999). Gracias al lenguaje, tanto verbal como no verbal, los personajes transmiten los mensajes determinados y pensamientos. Es posible crear un drama sin definir claro los personajes, pero no es posible crearlo sin argumento.

Tratando de la creación de diálogos de la ficción es necesario mencionar la relación entre la realidad y ficción. Los mensajes creados por un autor siempre forman parte de su mundo cerrado pero gracias a la imitación de la realidad pueden enriquecerse creando impresión de la naturaleza. Hay que notar que la vida al contrario de la ficción, no tiene argumento y es irreplicable (Casamayor & Merce, 2014). El objetivo fundamental de los diálogos es contar las historias de manera clara y perceptiva para el espectador.

Según Emeterio Diez Puertas (Diez Puertas, 2006) el diálogo audiovisual tiene varias funciones: emitir el tema de la obra y tono como el estado emocional, fabular (diálogo como información, redundante y decorado), caracterizar los personajes, acercar a la situación, transmitir los conflictos, la función narrativa y manifestación del subtexto omitido por la imagen.

Para crear los diálogos de manera consciente, es inevitable definir no sólo sus funciones, sino también concretar el término. El diálogo se compone y organiza en las frases, parlamentos, intercambios y turnos de la palabra. Cada uno de los componentes tiene su propio objetivo y dependiendo del uso influye a la percepción. Una frase significa un acto del habla, parlamento es la intervención de un personaje (reacción o respuesta), intercambio es el hecho formado por dos parlamentos y el turno de palabra es una iniciativa tomada por un hablante (Diez Puertas, 2006). Dependiendo del tipo de la conversación el turno de palabra será distinto. En una conversación entre dos amigos la palabra salta entre dos interlocutores y es poco codificada pero en el caso del acto comunicativo más formal, como la entrevista, el orden es más estructurado. Se puede decir que ya la organización de los diálogos forma parte previa del montaje. Como en el caso del montaje visual y orden de las escenas, también la combinación de intercambios y turnos de palabras influye en el contexto percibido por el

espectador. La frase puede tener mucho poder y muchas informaciones no sólo por el mensaje que conllevan las palabras pero también por la pura existencia. Aún el corto o la evitación del silencio pueden tener su propio mensaje. La respuesta como interrupción o adelantada por supuesto conlleva otro mensaje que esta ordenado de manera más lógica.

A veces las situaciones definidas pueden asumir una parte de responsabilidad de los diálogos. Esa gran ventaja cumple su función en el caso de las situaciones graciosas. Los personajes extremos atraen la atención y añaden los colores a la escena. El argumento constituye un soporte pretextual. Aunque los lados buenos de unos determinantes pueden salvar o mascar defectos de los otros, se supone que cada creador intenta utilizarlos al máximo. También la situación poco graciosa en sí misma puede constituir una buena base (jugando como antagonista) para provocar la risa. El ejemplo, en que pueden apoyarse todos los elementos, está en la escena 3c, dentro del piso de Flash. Todos se sientan en el sofá y el Flash empieza a describir sus obras. Obviamente su personaje es exagerado controvertido. La falta de distancia hacia sí mismo es humana. La situación aunque tiene sus puntos de gracia (poniendo la atención en la información que emiten las palabras), cumple su objetivo final en el momento del chiste muy absurdo dicho al aire por Flash (“¿Que dice el rey mirando el ‘eScream’? ¿Por qué no te callas?”). Vale la pena desembalar esa situación a los elementos básicos y hacer análisis de su funcionamiento y relación entre ellos. En el sofá están sentados tres personajes, según el orden: Rojo, Oscar y Flash. Ese último pone en el aire un chiste absurdo y poco gracioso. Sin embargo su argumento es impresionar a los demás, pero como una persona muy distinta no está entendido. En ese momento el dialogo se interrumpe por el silencio. La situación se pone un poco más tensa. De manera incuestionable Oscar y Rojo tienen algún interés hacia él y la falta de reacción puede ofender su orgullo dudoso. Para el desarrollo de la trama, es muy importante quién decide intervenir. Al que más le importa mantener la relación con el productor es Rojo y el decide interrumpir el silencio incómodo con la risa forzada y confirmación de la broma. Aunque la situación parece de nuevo estar bajo de control, Flash aprovecha la oportunidad de su turno de palabra, asegurándose que esta defendido por la razón que “es una broma de bellas artes”. A todo eso podemos añadir unas dimensiones culturales (la famosa frase pronunciada por Juan Carlos I, el Rey de España, dirigida al presidente de Venezuela, el 10 de noviembre de 2007 o ignorancia hacia el arte) y el mensaje no verbal, al contrario con las palabras, emitida por la cara de Oscar. Todos esos elementos se intensifican entre sí mismos y provocan una cierta dosis del humor.

Los diálogos de personajes dramáticos aunque están privados del humor, tienen las funciones principales parecidas: afectan a los demás, comunican los hechos y explican la realidad. Siempre denominan a sus destinatarios y determinan el género (Como escribir diálogos, p.66). Pueden conllevar los estados emocionales como gracia, desilusión, suspense o miedo. Obviamente, es la narración visual que domina en la pantalla pero los diálogos apoyan o allanan su percepción en el caso de su mala elaboración.

4. Realización del cortometraje interactivo “La vista ciega”

4.1. El rodaje

Como la cámara principal, hemos elegido Black Magic Pocket Cinema Camera. A pesar de su tamaño pequeño es capaz de grabar 12 bit RAW video, que garantiza posibilidades amplias en la etapa de postproducción. Las imágenes fueron registradas con los objetivos: Samyang 14mm f/2.8 para obtener los planos anchos y Tamron 28-75mm f/2.8. Para algunos planos detallados servía también el objetivo Tair-11A 135mm f/2.8.

Hay tres elementos esenciales que influyen en la exposición de la imagen. Uno de ellos es ASA, un equivalente a ISO que representa la sensibilidad del sensor de la cámara (Wheeler, 2003). Al aumentar ese parámetro, es posible obtener la imagen más luminosa, en coste del nivel de ruido digital elevado. Sin embargo, Black Magic Pocket Cinema Camera tiene un ISO nativo, que es 800. El cambio de ese parámetro no crea ningún resultado grabando en el formato de imágenes RAW, porque la curva paramétrica, que representa rango dinámico, se mueve hacia las luces. De este modo se nota la pérdida de información en las partes más luminosas de la imagen. Los cambios en postproducción pueden garantizar el mismo efecto.

Otro parámetro relacionado con la exposición es la velocidad de obturador, tiempo de la apertura del obturador de una cámara. A pesar del hecho de que la mayoría de las cámaras modernas digitales carecen de este mecanismo, la velocidad de obturador se regula de manera electrónica y se mide en segundos. No obstante en las cámaras analógicas el parámetro de velocidad de obturador se mide en grados, porque el obturador tiene la forma de círculo.

Más ángulo significa la imagen más luminosa, pero con los movimientos también más fluidos, que a veces no corresponde al concepto narrativo de la historia audiovisual. Se recomienda usar velocidad de obturador de 180 grados, que garantiza la percepción natural de la imagen. Pero por la cuestión de los efectos especiales y el uso de *steadycam* hemos usado velocidad de obturador reducida de 90 grados.

La narración de la historia en nuestro cortometraje interactivo se empieza con un rápido cambio del tiempo: la noche se convierte en la madrugada. El efecto aplicado en la primera escena es *hyperlapse*. Es una técnica del rodaje, que permite reproducir el contenido de la escena con la velocidad elevada. Para obtenerlo se suele usar un trípode y la cámara, haciendo fotografías con un periodo de tiempo fijado (Brown, 2008). Fue útil también hacer fotos en la resolución alta para facilitar el proceso de estabilización de la imagen en la etapa de postproducción. Al calcular todo bien, el resultado obtenido suponía sacar una imagen cada 15 segundos y adelantar la cámara a la distancia de un metro y medio. El *hyperlapse* de 20 segundos requiere unas 500 imágenes y para hacer los cambios de tiempo más notables, era necesario pasar la distancia de 900 metros en 4 horas. De esta manera la grabación duraba desde las 4 de la mañana hasta las 8, con la preparación previa de dos horas.

El concepto de muchas escenas exigía el rodaje con el uso de *steadycam*. Es un sistema de estabilización física de la imagen, que usa contrapesos para equilibrar el peso de la cámara (Brown, 2008). Aunque en la mayoría de los casos en el cine se usa *dolly*, el uso de *steadycam* sería mucho más práctico para las superficies especiales, como escaleras, pendientes, etc.

4.2. Flujo de trabajo

Durante la realización del cortometraje interactivo “La vista ciega” la tarea era no solamente demostrar la influencia de los aspectos técnicos en la percepción del espectador, sino también llamar la atención sobre las particularidades de la vida de las personas ciegas. Sin dudas, las personas ciegas tienen un modo de vida distinto. Para añadir más credibilidad a la actuación de nuestro protagonista, fue decidido colaborar con la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), que regularmente organiza clases para las personas ciegas. Se programaron reuniones con personas de ONCE para realizar entrevistas y realizar ensayos con el actor. Nos explicaron de manera muy completa las particularidades de la interacción de los

ciegos con el ambiente, el uso de los medios de comunicación y los problemas que pueden ocurrir. También nos prestaron un bastón blanco para su uso en el cortometraje.

La parte principal del flujo de trabajo consistía en el intercambio de los archivos de vídeo entre tres programas: DaVinci Resolve, Adobe Premiere y Adobe After Effects. Todo el trabajo de postproducción podemos dividirlo en varias etapas: convertir RAW data, realizar trabajos de edición, aplicar efectos especiales, hacer corrección de colores, exportar el resultado final.

En la primera etapa fue necesario convertir en RAW data de la cámara al formato adoptado para el montaje. El programa DaVinci Resolve posibilita el trabajo con RAW data en tiempo real. DNxHD fue elegido como el formato principal para hacer montaje. Este formato está adaptado especialmente a las necesidades de edición. Aunque los archivos de este formato ocupan mucho espacio en el disco duro, la conversión con la calidad reducida ahorra espacio, porque en la etapa de corrección de colores posibilita sustituir a RAW data. Los archivos preparados solamente para este se llaman “proxy files” (proxies).

Al tener todos los archivos de vídeo en el formato DNxHD, se podía pasar a la etapa siguiente – la edición. Adobe Premiere funciona muy rápido y sin defectos con los archivos DNxHD. En esta etapa también era necesario sincronizar los archivos de sonido con los vídeos, debido a que el sonido fue captado en la grabadora en el formato WAV. Para facilitar la organización de los archivos y sincronización de la voz, fue útil la claqueta durante las grabaciones. Para pasar a la etapa de corrección de colores, era necesario exportar de Adobe Premiere un archivo del proyecto en el formato XML, que es un formato universal para la mayoría de los sistemas de edición no lineal.

Desde el punto de vista de organización de los archivos, la etapa de los efectos especiales tiene un flujo de trabajo distinto. Antes de empezar los trabajos de etalonaje digital, era crucial crear los proxies especiales para los fragmentos de vídeo donde era necesario aplicar los efectos. El formato DNxHD no servía en este caso, porque tenía la profundidad de color de 8 bits. Por su parte, RAW data de la cámara tiene la profundidad de color (Wheeler, 2003) 12 bits y el uso del formato DNxHD significaba pérdidas enormes en la calidad de la imagen. La profundidad de color es un término, que se usa para describir la variedad tonal en una cámara digital. La profundidad de color está determinada por el número de unidades, que constituyen la variedad tonal al completo para cada píxel individual. Más unidades significan mayor profundidad y una transición más suave de un tono a otro. Para resolver este problema,

hemos exportado los fragmentos necesarios en el formato DPX, que puede guardar las imágenes con la profundidad de color hasta 16 bits. Este formato está bastante difundido en la esfera de postproducción, porque produce las posibilidades muy amplias para guardar las cantidades grandes de la información, aunque los archivos de este video ocupan más espacio, que los archivos originales en el formato DNG. Al obtener todos los fragmentos necesarios en el formato DPX, podíamos sin problemas importarlos en After Effects para cumplir todo el trabajo en esta etapa. Es necesario subrayar, que el formato final de exportación de los archivos de After Effects también era DPX, pero con los efectos aplicados, pero sin corrección de colores. Los métodos y técnicas usados en la etapa de los efectos especiales están detalladamente descritos en el capítulo “Efectos especiales”.

La última etapa de postproducción era la corrección de colores. En esta etapa la película obtiene su aspecto visual y empieza a percibirse de manera distinta. La influencia de los colores a la percepción del espectador está detalladamente descrita en el capítulo “Etanolaje digital”.

5. Postproducción

Tanto la estructura narrativa, como la estructura visual en cada uno de sus componentes tienen su comprensión en el contraste y afinidad. Esos dos términos refieren la intensidad y dinamismo visual. Más contraste significa mayor intensidad, en otras palabras despierta más emociones en el espectador y afinidad al contrario. Una obra puede suscitar tensión o armonía. La estructura visual siempre debe apoyar el planteamiento previsto en el guión, que decide sobre la intensidad narrativa de manera adecuada (Block, 2008). La última etapa de la producción de la película consiste en una serie de operaciones que la otorgan la forma deseada.

5.1. Montaje

Según Vsevolod Pudovkin, realizador cinematográfico soviético, “el montaje es la fuerza creadora de la realidad fílmica. (...) El montaje es el punto culminante del trabajo del creador” (Karganov, 1983) Los expertos del cine son conscientes del hecho de que el proceso

de montaje se empieza ya durante el rodaje (Brown, 2008). La continuidad es parte integral de una buena edición, es necesario rodar para editar. Se refiere a varios tipos de continuidad: de contenido, de movimiento y del tiempo.

La continuidad de contenido tiene relación con todos los objetos en el plano. A veces resulta difícil notar errores durante el proceso de rodaje, pero en la etapa de postproducción todas las faltas de continuidad serán notables. Normalmente la grabación de una corta escena completa no causa problemas con la continuidad de contenido. No obstante algunas escenas de “La vista ciega” demandaban el rodaje de dos o tres días, aunque su duración en el contexto de película no excede de tres minutos. Por eso era crucial comparar las imágenes de los días anteriores con las escenas siguientes.

El segundo tipo es la continuidad de movimiento. Cada plano debe ser grabado de tal manera que su acción se superponga tanto con la anterior como con la posterior. Nuestra práctica también demuestra, que el corto entre dos fragmentos de vídeo parece mucho más fluido al cortar la mitad de acción. Para evitar los errores con la continuidad de movimiento, después de cada fragmento ha sido necesario enseñar a los actores su última acción para que pudieran repetirla con la precisión requerida.

La continuidad de tiempo se refiere a la duración de las acciones dentro de una escena. La práctica demuestra, que en los casos especiales, cuando un personaje debe hacer una acción bastante larga, por ejemplo, cruzar una habitación grande, se puede eliminar algunos segundos de ese plano a favor de la dinámica de toda la escena. Sin embargo, hay que tener la precaución de que la acción parezca natural. En la escena *4d*, el protagonista camina una distancia bastante larga que ocupa cierta duración de tiempo sin emitir ninguna información útil para la historia. Manejando la continuidad de tiempo y aplicando las transiciones, era posible mover el personaje a otro lugar en un corto periodo de tiempo.

En algunos casos resulta problemático mantener la continuidad de la acción en el montaje. Para eso sirven los planos de recurso. Es un tipo de la imagen, que contiene la referencia a algo de lo que se está hablando o a lo que nos referimos (Musburger, 1994). Por ejemplo, en la escena *3c*, cuando los protagonistas escuchan el discurso de Flash, él empieza a hablar de sus combinaciones “coctaleras” de dudosa calidad. Entra el plano detallado de las copas, introduciendo la gracia en la situación. En el siguiente plano los personajes están en la otra posición, pero en el corto no se nota, porque el espectador podía subconscientemente suponer, que los personajes se habían movido fuera del plano.

La conversación puede servir como ejemplo de la interacción entre dos personajes, aunque el montaje de las escenas de diálogos requiere el cumplimiento de la cierta regla. Entre dos objetos se crea un eje imaginario y la cámara se pone a un lado de este eje (Sokolov, 2005). Al hacer cambio de plano en el montaje, no se permite cruzar este eje. En el caso opuesto el espectador va a notar el corto y distraerse de la escena. En algunas secuencias, como 2a o 4C en los diálogos participan más que dos personas a la vez, pero también en este caso la regla de los ejes imaginarios debe funcionar.

Hablando sobre montaje en general, es necesario destacar un fenómeno descubierto por el cineasta ruso Lev Kuleshov. Su invento, difundido en el cine mundial, influye directamente en la percepción del espectador. Kuleshov mostró frente a una audiencia tres fragmentos de video, que contenían un plano común de la cara del actor. En primer plano el espectador podía ver el plato con sopa, en el segundo – un ataúd con una niña y en el tercero - una mujer atractiva. Aunque en todos los tres planos la cara del actor expresaba las mismas emociones, el espectador las percibe de manera distinta (Sokolov, 2005). Eso significa que cualquier plano influye en el contexto del plano siguiente. En la escena 4c, en el momento más tenso de la conversación entre protagonista y psicólogo, entra el primer plano que debe reflejar las emociones de Tío Ernesto y su actitud hacía la situación. Si hubiéramos metido el plano de Tío Ernesto, bebiendo una copa de whisky, habríamos creado un efecto de la falta de atención, porque en este caso parece, que su personaje no está preocupado sobre la tensión de la conversación y está disfrutando del alcohol y la atmósfera del bar. Este efecto es un ejemplo ilustrativo como un plano corto puede cambiar el sentido de toda la escena. En vez de usar el plano con una copa de whisky, hemos usado primer plano del perfil de la cara nerviosa de Tío Ernesto. La combinación de este plano con el plano anterior crea un efecto de estrés, refleja la intensidad de la situación. Eso era el resultado, que nosotros queríamos obtener para transmitir correctamente el sentido de la escena al espectador.



Figura 2. Fotografías del rodaje de la película “La vista ciega”. [Fuente primaria].

5.2. Efectos especiales

La primera escena se empieza con el efecto “*hyperlapse*”. Para obtener el efecto deseado, la secuencia necesita soporte en estabilización. Adobe After Effects es una solución muy buena para estabilizar la imagen, aunque la herramienta de estabilización automática *Warp Stabilizer* no funciona en los casos de los cambios drásticos de las imágenes. Toda la estabilización está hecha a mano, usando estabilizador estándar del programa. Para lograr el efecto final, hay que elegir un punto fijo en el plano y conectar con el centro de la imagen. Es necesario subrayar, que las estabilizaciones de la posición y de la rotación están hechas de manera separada.

La técnica parecida también está aplicada en la escena 2a para crear una transición fluida entre dos lugares y en *timelapse* de la escena 4d. En este caso el uso de efecto intensifica la atmósfera de la escena y refleja el mundo interno del protagonista. Para demostrar su abstracción del mundo en su alrededor, era útil jugar con el tiempo: el protagonista está mostrado en tiempo real, mientras velocidad del tiempo de ambiente está multiplicada. Hemos usado la tecnología *chroma key*. El color verde, de la tela puesta en el fondo, está reemplazado por la imagen necesaria. En este caso es un *timelapse*. Para mantener

la realidad de este efecto, fue necesario aplicar paralaje que imita el movimiento de la cámara. La esencia de este método es mover los objetos puestos en primer plano con la velocidad más alta al respecto de los del plano más lejano.

Un caso curioso de los efectos especiales se presenta en la escena *4a*. El momento del atropello de coche también requería la aplicación de *chroma key*, pero con los métodos más avanzados. Después de separar el personaje del fondo, era necesario deformar su cuerpo con las herramientas digitales para imitar el momento de choque. After Effects ofrece muchas posibilidades para tantas necesidades, pero la elección de “*Puppet tool*” parece ser más adecuada.

5.3. Etalonaje digital

Una de las partes más significativas de postproducción es el etalonaje digital. El aspecto de color es un fenómeno fundamental en las obras audiovisuales, porque influye en la percepción del espectador en un nivel subconsciente (Block, 2008). Los colores primarios son: rojo, verde y azul. La elección de esos colores tiene la base de la fisiología del ojo humano. Ya en el siglo XVII el científico inglés Isaac Newton organizó los colores en un círculo, llamado rueda de color (Brown, 2008). Los colores rojo, verde y azul son tonos, que no pueden crearse a partir de una mezcla. Por su parte, los colores secundarios son el resultado de la mezcla de los tonos primarios.

En las películas modernas antes de hacer trabajos de etalonaje, se mantiene una planificación sobre el tipo y combinación de colores que se van a utilizar. Esta combinación se llama esquema cromático. Teniendo en cuenta que color tiene una cantidad enorme de variables, resulta imposible revisar todos los esquemas cromáticos existentes. A propósito, la rueda de colores puede servir mucho, porque contiene una organización de los matices en un simple círculo.

La base de cualquier esquema cromático es la armonía de colores. Dos colores se consideran armónicos, si su mezcla crea un color gris neutral (Itten, 1974). Como un ejemplo muy bueno puede servir el esquema cromático complementario. Se escoge una pareja de los matices contrarios en la rueda de colores como base del esquema de un proyecto. Normalmente son colores azul y naranja. Si bien los tonos de cuero se saturan un poco más, los colores azules se añaden a otras zonas de la imagen, creando máximo contraste de matices

y garantizando una armonía de colores. Tal esquema de color también se llama “Teal & Orange” y está muy difundido en el cine moderno. En “La vista ciega” la escena 3a está llena de eventos y el esquema cromático complementario multiplica la impresión.

Sin embargo, tanto el montaje como los efectos especiales o etalonaje digital pueden ser conseguidos como una parte esencial para la realización de película. Su objetivo principal no es salvar (aunque por algunas razones puede servir para camuflar los fallos de la preproducción o grabación) ni modificar las imágenes, sino amplificar medios de la expresión, recién planificados. La postproducción muchas veces requiere de acciones extraordinarias. En el caso de “La vista ciega”, varias escenas exigían la subida creativa para obtener el efecto deseado. Hay que mencionar también el papel importante del sonido, grabado con soporte del micrófono ZOOM H1. La dificultades con el sonido directo grabado en la ciudad requieren una edición (mix y mastering) apropiada.

6. Conclusiones

En conclusión, el cortometraje “La vista ciega” como trabajo fin de máster tiene dos dimensiones. Por una parte este constituye un proyecto práctico elaborado bajo el respaldo de la teoría científica pero también puede ser tratado como un objeto educativo y por tanto puede constituirse como tema de futuras investigaciones.

El proceso creativo realizado por dos personas, con el mismo interés del tema, ha sido una gran experiencia. Y aunque en algunos casos las dificultades sobrepasaron la expectativa, finalmente se obtuvo el resultado previsto. Cada etapa de la producción juega un papel importante, que apoya a las demás y mejora la obra en conjunto. Los futuros expertos del cine deben tener una base adecuada en cada una de las etapas de la realización. Para los debutantes la obra no-lineal, con varios desarrollos transporta la oportunidad de contrastarse en muchos géneros, constituyendo una fuente de reflexiones sobre el proceso creativo. Los asuntos estudiados para añadir la forma deseada al proyecto desarrollaron conocimientos relacionados con varias profesiones tales como: el productor (en este caso los permisos necesarios, acuerdos con los actores o la banda sonora del cortometraje), director de actores y de la película, guionista, operador y finalmente investigador. Durante el discurso del trabajo, fueron aplicadas las normas de las narrativas audiovisuales y fue examinada su influencia en la percepción del espectador.

En el contexto de los medios audiovisuales modernos, “La vista ciega” ocupa una posición especial, adelantando la interacción entre el espectador y un audiovisual a un nivel todavía poco explorado. La obra interactiva tiene la posibilidad de sacar provecho de una amplia gama cultural (pone atención a la existencia de los invidentes dentro de la población) y muchas otras disciplinas científicas. Con la esperanza de que el cortometraje interactivo “La vista ciega” pueda motivar a alguien para continuar con la investigación del tema y tener algún papel en el desarrollo del cine interactivo constituye para los autores la ventaja principal del proyecto.

Bibliografía

- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Aristóteles. (1999). *Poética*. Valencia: Ediciones Tilde.
- Block, B. (2008). *Narrativa visual*. Barcelona: Ediciones Omega.
- Brown, B. (2008). *Cinematografía: teoría y práctica*. Barcelona: Omega.
- Caparrós Lera, J. M. (2009). *Historia del cine mundial*. Madrid: Rialp.
- Carriere, J. C., & Bonitzer, P. (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Casamayor, M., & Merce, S. (2014). *Comó escribir el guión que necesitas*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- Castells, A. G. (2013). *El documental interactivo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Cooper, P., & Dancyger, K. (2002). *El guión de cortometraje*. Madrid: IORTV.
- Davis, F. (2005). *La comunicación no verbal*. Madrid: Psicología Alianza Editorial.
- Diez Puertas, E. (2006). *Narrativa Fílmica: escribir para la pantalla, pensar la imagen*. Madrid: Editorial Fundamentos Colección Arte.
- Fast, J. (1999). *El lenguaje del cuerpo*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Field, S. (2001). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones.
- Itten, J. (1974). *The art of color*. New York: Wiley.
- Karganov, A. (1983). *Vsevolod Pudovkin*. Moscú: Iskusstvo.
- McKee, R. (2002). *El guión*. Barcelona: Alba Editorial.
- Musburger, R. B. (1994). *Producción en video con una cámara*. Madrid: IORTV.
- Owen, B. M. (2000). *The Internet Challenge to Television*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Rodríguez de Fonesca, F. J. (2009). *Cómo escribir diálogos para cine y televisión*. Madrid: T&B Editores.
- Ryan, M. L. (2005). *Peeling the onion: Layers of interactivity in digital narrative texts*. University of Nebraska Press.

- Serrano, R. (2010). *La creación de personajes cinematográficos: el espejo de celuloide*. Madrid: T&B Editores.
- Snickars, P., & Vonderau, P. (2009). *The YouTube Reader*. Stockholm: Kungl Biblioteket.
- Sokolov, A. G. (2005). *Editing for television, cinema, video*. Moscú: Dvorkinov.
- Stanislavski, C. (2004). *La construcción del personaje*. Madrid: Cine y Comunicación Alianza Editorial.
- Storey, J. (2000). *Teoría cultural y cultura popular*. Barcelona: Ediciones Octaedro S.L.
- Tabau, D. (2006). *Las paradojas del guionista*. Barcelona: Alba Editorial.
- Vorhaus, J. (2005). *Como orquestar una comedia*. Barcelona: Alba Editorial.
- Wheeler, P. (2003). *Alta definición y cinematografía 24 fps*. Andoain: Escuela de cine y video.

Apéndices

Apéndice 1: Guión de la película “La vista ciega”

Apéndice 2: Película “La vista ciega” en formato DVD