

## 1. Introducción

Magenta Color Negro es el título del cortometraje de este proyecto final de carrera. Un cortometraje cuya realización viene motivada por las ganas de hacer una buena pieza de cine.

A lo largo de la carrera se han tratado todo tipo de medios y disciplinas audiovisuales, de entorno web, de realidad virtual, de diseño, pero también de audio y video, dentro de las cuales se ha hecho una pincelada de cine y se han realizado algunos cortometrajes. La idea de este proyecto es hacer especial hincapié en este ámbito, en el del cine, y hacer una pieza de calidad, de amor al cine, compleja, en la que se tenga cura de no solo la historia, el guión y la calidad de las imágenes, sino también de la fotografía, de la dirección, de la producción, del montaje, de los pequeños detalles, siempre teniendo en cuenta los medios materiales disponibles, los económicos (prácticamente nulos) y los humanos, siendo este el proyecto de una sola persona. Debido a esto último, se ha dado prioridad al contenido más que a su apariencia, pese a que ambos aspectos se han intentado pulir al máximo. A la hora de elegir, siempre se ha inclinado la balanza hacia el lado del guión, del tipo de plano, etc. más que de la propia calidad técnica, ya que se es consciente de que es un proyecto quizás muy ambicioso para una sola persona y para un período de tiempo tan corto, por lo que en ocasiones se busca dejar claras unas intenciones, un hacer.

De esta manera, sola y difícilmente se ha buscado el hacer un buen cortometraje, de la mayor calidad posible y en el que a la hora de su realización se tengan en cuenta gran parte de sus aspectos, logrando así una pieza competitiva, de la que su autor y la propia universidad puedan estar orgullosos; no es una escuela de cine, pero la pieza pretende ser digna de tal.

Eso sí, todo ello manteniendo siempre el sello de su autor, no es una obra que pretenda agradar a todo aquel que la vea, es más, seguramente cueste de digerir, por su guión, por su temática, pero pese a ello uno debe saber valorar lo que ve más allá de si el envoltorio le gusta o no, debe saber ver el fondo de las cosas.



## 2. Objetivos del cortometraje

### 2.1. Formato

Partiendo de lo comentado anteriormente, la idea fue hacer una pieza de cierta duración y complejidad en cuanto a su estructura, por lo que *Magenta Color Negro* es, en alma, un medimetraje camuflado en una duración menor de 30 minutos, lo que lo convierte técnicamente en un corto. Hay material para hacer que supere los 30 minutos y no parezca una pieza dilatada a propósito, pero la idea es presentar *Magenta Color Negro* a varios festivales así como a la agencia *Freak*, por lo que está claro que de ser un medimetraje su posible difusión se hubiese visto muy mermada. Además, su autor ya había realizado anteriormente otros cortometrajes, cada cual más largo que el anterior, siendo el último de 17 minutos de duración, por lo que la idea era seguir con esa tónica y, esta vez, acercarse a los 25 minutos, ya en el límite de lo que puede ofrecer un cortometraje para así concluir la carrera con vistas en otro tipo de rodajes.

Pasando a temas más técnicos, el corto se realiza en formato 16:9, panorámico, y en alta definición, más concretamente, a una resolución de 720p (1280 x 720 píxeles en modo progresivo) y 23,94 fotogramas por segundo.



Plano general, con los tres personajes en pantalla, con el suficiente espacio entre ellos y con otros elementos visibles en imagen como la botella de bebida o el violín.

Estas características vienen motivadas por el querer trabajar con un formato actual, de uso cotidiano que aproveche las características de los aparatos actuales. Aún así, hubiese sido preferible trabajar con una resolución mayor, de 1080p, pero debido a las limitaciones técnicas del equipo informático con el que se monta el video ha sido inviable. Más allá de estas razones, el hecho de trabajar con proporción de pantalla 16:9 siempre permite incluir más elementos en cada plano de forma compensada, sin saturaciones, algo que se ha creído muy oportuno para dicho proyecto.

## **2.2. Temática**

Respecto a la temática, como ya se ha comentado en la introducción se trata de una pieza de autor, sincera. Así pues se podría definir la obra como de surreal, tanto por sus personajes como por sus ambientes, como por los diálogos como la historia, pero manteniéndose siempre los pies en el suelo, sin cruzar el charco hacia lo abstracto y manteniéndose siempre aferrado a un cierto realismo, con toques de drama, humor y ese frenesí perceptible del anime japonés, aunque todo ello se podría resumir en una sola palabra: ficción. A la vez, no se ha querido caer en los tópicos que presentan muchos cortometrajes, como la voz en *off* inicial explicando la historia (según mi modo de ver, un recurso para quien no sabe narrar con diálogos), la muerte final o la escena de persecución. La idea ha sido siempre la de tratarlo todo como si de un mediometraje (o largometraje incluso) se tratase, con su dosis de dialogo, su toque de acción (la escena del Villano de los Cuadrícúulos azules), de humor y la presencia de tramas paralelas que acaban conexionando, no solo centrándose en la historia de Magenta.

## **2.3. Resultado técnico**

Respecto al resultado técnico del proyecto, la idea inicial era la de formar un pequeño equipo compuesto por director de fotografía, cámara, sonidista en directo, diseñador del misil, sonidista para la posproducción de audio y yo como director, así como una maquilladora semiprofesional y actores experimentados, no amateurs.

Desafortunadamente, tras trabajar durante casi dos meses con un equipo de estas características se ha visto que es inviable debido a que al ser todo colaboraciones (nadie era pagado), el rodaje era tremendamente lento (tanto una vez en set de rodaje como, sobre todo, para encontrar días que a todos nos fuera bien), las plantadas habituales y no había semana que algún técnico/actor dejase el proyecto y se tuviese que buscar a un sustituto, con la demora que eso repercutía y el tener que repetir en ocasiones todo lo grabado anteriormente (ya que también dejaban el proyecto actores que ya habían grabado). Todo esto fue debido al propio hecho de ser colaboraciones, Magenta Color Negro requería muchos días y horas de rodaje, ubicaciones muy diferentes y una preparación de arte antes de cada escena importante, lo que hacía que se requirieran demasiadas horas por parte del equipo como para hacerlo gratuitamente, pese a que inicialmente dijese que sí, está claro que es muy fácil decir que sí como es muy fácil abandonar un proyecto que dirige alguien que no conoces de nada.



Filmutea y Cinemavip, portales para encontrar fácilmente colaboraciones y trabajos remunerados relacionados con proyectos audiovisuales.

Visto esto, el objetivo pasó a ser menos complejo, dándole menos importancia a la técnica usada pero con el fin de poder acabar el cortometraje de forma satisfactoria, quizás con resultados menos profesionales pero que, al menos, Magenta Color Negro fuese una realidad y no un sinfín de fracasos. Así que finalmente se ha optado por contar con personas cercanas al director, amigos o amigos de amigos, gente que no falla aunque con el inconveniente de estar todo a un nivel más amateur. En todo caso, en el capítulo siete ya se tratarán con más profundidad el tema del casting y equipo técnico. De todas formas, pese a que el equipo humano vaticinaba resultados menos satisfactorios en cuanto a resultados técnicos, en rodaje todo funcionó bastante bien y creo que no ha sido un punto que se haya visto mermado en absoluto el hecho de haber trabajado de esta manera.

### 3. Historia y personajes

#### 3.1. Historia

En el siguiente punto podréis encontrar el guión literario al completo para conocer al detalle la trama del cortometraje, pero antes se hará un pequeño inciso sobre esta, con reflexiones y profundizando más allá de lo que el guión pueda transmitir a simple vista.

El cortometraje da comienzo en el piso de Magenta, la protagonista, que al despertarse por la mañana se sorprende al ver un misil en el cielo dirigiéndose hacia la tierra, interpretando ella que más concretamente se dirige hacia su cabeza. Visto eso, decide ir a pedir ayuda a Embarazada, personaje que se encuentra en el baño de su piso o, como veremos más adelante, en unos baños adimensionales, cualquier personaje que durante el transcurso del corto va al baño, irá a parar al mismo lugar. Embarazada le propone a Magenta que visite a héroes, ellos son los únicos capaces de salvar-la de una situación tan surreal como la que vive Magenta, más concretamente, le propone tres héroes a visitar.



**Magenta recibe la llegada del misil de la peor manera posible.**

*Nota: De ahora en adelante se desvela al completo la trama del cortometraje, así que es recomendable haberlo visto antes de leer lo que sigue.*

A partir de este momento se narran dos historias en la trama, la primera es la visita que hace Magenta a los tres héroes, siendo uno un DJ, el otro un Otaku y el tercero un gigoló homosexual, en cada una de estas visitas Magenta recibe un objeto con el que salvarse del desastre, la combinación de los cuales será lo que, a priori, le permitirá evitar el impacto del misil. Por otro lado, la segunda trama es la de uno de esos héroes en particular, más concretamente Omidyar, el gigoló homosexual, y su secretaria Dhiva. Dicha trama muestra por encima la vida diaria de ese héroe a la vez que muestra que, de los tres que visita Magenta, es el que más se aproxima a lo que pretende ser, mostrándose esto más claramente cuando Omidyar visita la casa del Villano de los Cuadrículos azules, donde efectivamente derrota al villano con una pistola.

Toda la trama de Omidyar sucede antes de que Magenta lo vaya a visitar (es el último en su lista), por lo que cuando se produce dicha visita es cuando ambas tramas se mezclan en una sola y tiene lugar el final del cortometraje. Dicho final se limita a mostrar a Magenta saliendo al exterior, con los tres objetos recolectados gracias a los héroes, de los cuales el violín que le da Otaku es el arma principal, junto al consolador de Dhiva que lo usa como arco para tocarlo y junto a los auriculares del DJ, que le sirven para protegerse ella misma del efecto del violín. Pese a ello, parece que el invento no funciona.

Por suerte, justo cuando el misil está a punto de alcanzar a Magenta, Omidyar se encuentra accidentalmente con Embarazada, la que le dice que nada de eso servirá y le propone una alternativa, definitiva, para salvar a Magenta. Dicha alternativa consiste en abrir los brazos ante el misil, cosa que Omidyar representa delante de Magenta y esta, lo reproduce.

### **3.2. Personajes**

De todos los personajes presentes solo tienen nombre propio los realmente protagonistas, es decir, Magenta, Omidyar y Dhiva, ya que no se ha creído útil el hacer memorizar al espectador un nombre a los demás, cuyo papel se basa más en lo que representan, de ahí que se les nombre por eso mismo, dándole a la vez más fuerza a su rol.

### 3.2.1. Magenta

Chica de 17 años con la adolescencia recién pasada. No muy segura de sí misma, inocente y aún no demasiado madura. Pese a ello, decide afrontar el reto que se le propone con esfuerzo, hará lo que haga falta para lograr su objetivo.

Aún así, se permite el lujo de establecer conversación con los héroes como si nada pasara, no es alguien demasiado consciente de la realidad, pese a que se preocupa por cosas que le afectan, pierde fácilmente el horizonte, los pies en el suelo.

Respecto a su apariencia, viste normal, nada extravagante a excepción de la diadema de orejas de zebra que lleva y las dos pinzas (color lila y rojo respectivamente), que transmiten esa sensación de inocencia, no madurez y el fácil alejamiento de la realidad. Además, lleva siempre las uñas pintadas de color lila fuerte, del mismo color que su camiseta, un color que está presente a lo largo de todo el cortometraje en otras situaciones (y también en forma de etalonaje, algo de lo que se hablará más adelante) y que representa el color real del título, magenta color negro sería lila fuerte, violeta.



**Magenta, la protagonista principal del cortometraje.**

### 3.2.2. Embarazada

Personaje muy maternal, preocupado siempre por Magenta y que tiene un papel crucial en el desenlace de la trama, de unos 35 años de edad. Tiene bastante confianza en sí misma, sabe lo que hace en parte por ser también el personaje más experimentado del corto.

Vive en los baños adimensionales, o al menos ahí es donde suele pasar su tiempo, fumando, ha hecho todo lo que tenía que hacer, empezó a ser madre joven y ahora busca revitalizar su vida con un segundo hijo.

Estéticamente es muy corriente, se conserva joven en cuanto a apariencia pero su rutina y su vicio le pasan factura, siendo no tan fuerte psicológicamente como parece a primera vista, hecho que se demuestra al no poder dejar de fumar pese a estar embarazada, lo que también evidencia lo comentado anteriormente, su falta de vivir situaciones nuevas, como la que ella misma ha buscado y experimenta, en parte, durante el cortometraje.



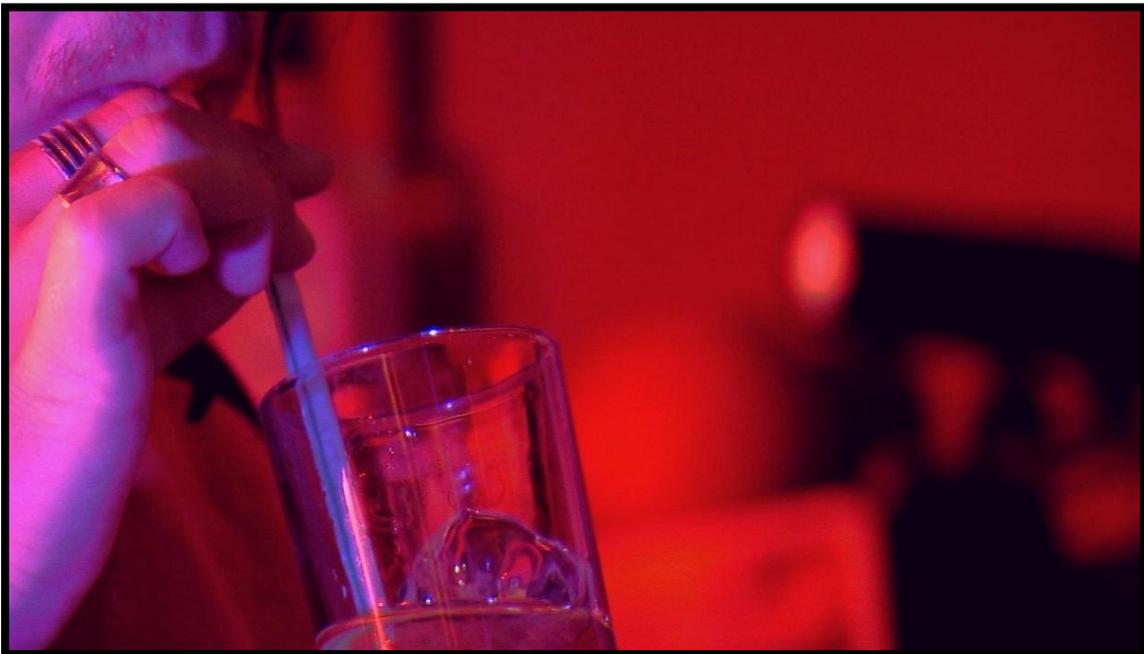
**Embarazada, el personaje que sirve como nexo entre todo el conjunto del cortometraje.**

### 3.2.3. Omidyar

Uno de los tres héroes, pero este se diferencia por tener su propia trama, lo que le convierte en coprotagonista junto a Magenta, aunque cierto que la historia gira alrededor de esta. Su papel se centra sobre todo en su faceta como héroe, aunque en su vida habitual es gigoló homosexual.

Hombre de unos 25 años de edad, muy introvertido que busca el reconocimiento (de ahí la función de Dhiva, de la que se hablará a continuación) por parte del mundo como héroe o como personaje salvador, creyéndose su propia mentira, pues, en el fondo es solamente un tipo variopinto que no sabe exactamente qué hacer con su vida vista que su burdel no marcha demasiado bien. Pese a ello, es feliz viviendo en esa realidad paralela que el mismo ha inventado y actuando siempre de la forma más molona posible, como si alguien lo estuviese viendo o grabando pese a que no es así.

En cuanto a su estética, viste de manera estrafalaria para meterse más en su rol, aunque manteniendo elementos que realmente le gustan como gigolo homosexual que es, tales como las botas de vinilo, su pulsera de cuero, mallas apretadas para marcar culo y paquete así como su camisa roja ajustada que, según él, le hacen más sexy.



Omidyar, junto a Magenta, personajes principales.

### 3.2.4. Dhiva

Secretaria de Omidyar, de unos 22 años de edad, introvertida, callada, solo habla en momentos claves, en momentos que puede causar impacto y también en momentos en que la información que ella posee puede ser de utilidad, es como un ordenador, caracterizado en la antigua máquina de escribir que siempre le acompaña. A la vez, es un personaje descarada, sin vergüenzas; lesbiana.

Su apariencia se mantiene fiel a la de Omidyar, algo orientada al *BDSM*, con toques de cuero, pulseras de pinchos y, en general, sexy. Dicho personaje en principio iba a ser interpretado por una chica real, pero los numerosos y constantes problemas surgidos hicieron que se grabara con una muñeca hinchable, en todo caso, en el capítulo "Equipo técnico y casting" se hablará sobre ello.



Dhiva, la secretaria que anota todas las hazañas de Omidyar.

### 3.2.5. DJ

Personaje del que poco se sabe, salvo que es un chico de unos 21 años muy seguro de sí mismo, creído, que se cree muy importante, guapo e inteligente, pese a que de inteligencia le falta bastante (algo que se evidencia en sus diálogos). Se cree el centro del universo.

Visualmente es bastante corriente, como cualquier DJ, a excepción de que lleva tres gafas, lo que le da un aire *cyberpunk* y potencia su gran ego. También tiene pintalabios en forma de labios en una de sus mejillas, evidenciando su faceta de ligón, algo que también queda claro en su conducta con Magenta.



**DJ, personaje secundario que consigue sexo con Magenta.**

### **3.2.6. Villano de los Cuadriciclos azules**

Es seguramente el carácter que menos importancia tiene dentro del cortometraje y que sirve solamente para ser el objetivo de Omidyar en su misión. Tiene unos 30 años de edad y solo se dedica a algún sucio negocio que requiere más fuerza que maña, no es un pez gordo, solamente alguien que hace pequeños encargos y se cree todo un "padrino". Se deja llevar fácilmente por sus instintos más básicos.

Su estética con la cara completamente blanca sirve para marcar su papel, de villano, a la vez que su cazadora de cuero y su perilla. Los cuadriciclos azules que tiene en la mejilla son un mero recurso para darle carisma y personalidad.



Villano, el malo de la película.

### 3.2.7. Otaku

Chico adolescente, de unos 15 años de edad que aún busca su personalidad. Virgen, pajillero, que se pasa el día en internet, jugando a videojuegos y mirando películas que, en la edad que tiene, le marcan, por lo que busca algún icono, icono que de momento ha encontrado en los típicos héroes americanos. Por eso mismo viste como ellos, un rol temporal que solo demuestra lo *friky* que es.

Pese a ello, también es fan de la cultura japonesa, ya sea en forma de videojuegos (mencionando a *Final Fantasy X*, su preferido), de anime o de mangas, pues, si bien su estética es más bien de héroe americano/occidental, su forma de ser extravagante y algo cómica está más acorde con la visto en estos medios orientales.



Otaku, todo un icono de la cultura pop.



## 4. Guión literario y significado

### 4.1. Guión literario

A continuación el guión literario original del cortometraje, el cual se presenta sin separación en capítulos dado que se mantiene su formato real, sin alteraciones. Si se compara dicho guión con el video final se pueden apreciar muchas diferencias, y es que los contratiempos han pegado fuerte en este cortometraje, además de que siempre en sala de montaje se descartan cosas que a priori parecían podían quedar bien pero después, con el material en mano, se prefieren otras opciones. En los correspondientes capítulos ya se hará hincapié en cuales fueron los cambios en concreto.

#### 0 - INT.PISO MAGENTA.HABITACIÓN.MEDIODÍA

MAGENTA está durmiendo en su habitación, estirada boca abajo en su cama. Suena el despertador, de esos de cuerda, lo tiene en el comedor, así que el ruido es ensordecedor. Se levanta y se dirige a apagarlo. Una vez en el comedor, coge la cinta del pelo y se la va poniendo mientras se dirige hacia el balcón, con vistas a la piscina y a un cielo azul inmenso. Una vez apoyada en la barandilla del balcón, mira al cielo y ve un gran misil que se dirige hacia la tierra, de la impresión, va corriendo hacia los lavabos y pota en uno de ellos, se ve el retrete ensuciado color violeta... MAGENTA se gira, mira a la cámara y deja ir un enérgico chillido.

- TÍTULO: MAGENTA COLOR NEGRO -

#### 1 - INT.PISO MAGENTA.COMEDOR.ATARDECER

MAGENTA está en el comedor, sentada en un sillón mirando la televisión, pasa el tiempo en su entorno pese a que ella se mantiene inmóvil, solo balanceando su pierna por encima del reposabrazos del sillón. Se levanta y se dirige nuevamente a los lavabos, esta vez para pedir consejo.

## 2 - INT.BAÑOS MAGENTA/EMBARAZADA.LAVABO.ATARDECER

MAGENTA entra en los baños y se dirige al lavabo donde en su interior hay una mujer embarazada, deteriorada pero bella, dentro de una de las puertas apoyada en pie en una de las paredes. MAGENTA abre la puerta del susodicho baño y levanta la mano para saludarle.

EMBARAZADA

Hola MAGENTA... ¿Algún problema?

MAGENTA

¿Todo bien por aquí?

EMBARAZADA

Bastante, fíjate, el otro día fui a comprar una bombilla nueva (señalándola), creo que la luz color magenta le da un toque más familiar al lugar. (Se enciende un cigarrillo, ambos personajes cruzan miradas)

MAGENTA

Vaya, ya no tienes aquel pez que cambiaba de color, me gustaba quedarme contemplándolo... (Mirando a la mujer embarazada de nuevo) Este no mola tanto.

EMBARAZADA

(Ríe) De eso hace mucho querida... ¿Cuánto hacía que no te pasabas por aquí? Una temporada e...)

MAGENTA

Sí... la adolescencia me tuvo muy ocupada, no sé, es una etapa de la que te avergüenzas, haces cosas tan estúpidas...

EMBARAZADA

Bueno, es el momento en que empiezas a pensar por ti mismo ante un mundo nuevo, lo que hace que actúes como un crío... Seguramente a los 7 años tuvieras más mentalidad que entonces

MAGENTA

A lo que iba... un misil se dirige directamente hacía mi cabeza... ¿Qué debo hacer? Supongo que lo has visto, está ahí fuera, en el cielo.

EMBARAZADA

Gente corriente como yo no te puede ayudar, prueba de hablar con héroes, con tu edad no te será difícil encontrarlos...

MAGENTA

¿Y tú no eres una heroína? Tienes la pinta, y en este lugar... (Mirando de nuevo al agua del retrete)

EMBARAZADA

Que va, soy del montón... Pues ale... vete, empieza tu búsqueda.

MAGENTA

(Yéndose, gira la cabeza) ¿Cómo encontraré a esos héroes?

EMBARAZADA

Siempre te lo he de dar todo mascado e... Te propongo 3 (le da unas tarjetas), con esto te será fácil encontrarlos.

MAGENTA

Gracias.

MAGENTA sale de los baños mientras la mujer embarazada le sigue con la mirada, vuelve al comedor, se pone las bambas, mira una de las tarjetas y se va a la calle.

### **3 - INT.BAR DHIVA/OMIDYAR.HALL.ATARDECER**

El gigoló, OMIDYAR, está sobre la barra hablando con su secretaria, DHIVA, que está sentada en una silla/butaca junto a su máquina de escribir antigua, haciendo faena mientras él se prepara relajadamente un cubata.

DHIVA  
¡OMIDYAR!

OMIDYAR  
¿Uh?

DHIVA  
Según mis cálculos e informes deberías levantar el culo e ir a por el Villano de los Cuadricírculos azules, su negocio aumenta cada vez más, podría colapsar el sistema.

OMIDYAR  
¿De qué nivel de colapso estamos hablando? (Absorbe líquido de su vaso)

DHIVA  
Total.

OMIDYAR  
¿Y no hay ningún valiente que se quiera hacer el héroe? ¿Alguien... dispuesto a quebrantar la ley?

DHIVA  
(Removiendo un grueso de cartas que tiene al lado) Según las últimas cartas no hay constancia de nuevos héroes, ya nadie quiere mojarse el culo por los demás.

OMIDYAR  
¿Hay alguna cita concertada para hoy?

DHIVA  
Cero. Total acumulado: Cero. (Sonriéndole)

OMIDYAR  
(Bajando de la barra y poniéndose en pie) ¡Dhiva, salimos!  
... Abrígate

#### 4 - INT.FÁBRICA MAGENTA/DJ.HALL.NOCHE

MAGENTA llega a una nave semivacía en la que en su interior solo hay un DJ, con su equipo al completo (luces rotatorias, flash, mesa,...), haciendo una solitaria sesión, MAGENTA se dirige hacia él.

MAGENTA

(Se acerca hacia el DJ, pone su boca cerca su oreja) Hola...

DJ

(Sudando bastante de ella) ¿Qué canción quieres?

MAGENTA

No vengo a pedirte una canción.

DJ

(De sobrado)¿Un orgasmo quizás entonces?

MAGENTA

Una vida... seguro que has sentido muchas veces la frase "*The last night a DJ saved my life*"  
(mirando hacia arriba)... pues bien, quiero que salves la mía.

DJ

Okey, dime... ¿Qué canción quieres? (sudando) Si es un caso grave de verdad podría hacerte un remix en directo, pero vamos, como algo puramente excepcional.

MAGENTA se gira y se apoya en la pared, delante la "cabina" del DJ, con la mirada hacía el fondo de la nave, reflexiva. Se deja caer deslizándose por la pared hasta que queda sentada en el suelo, coge varias piedras y las va tirando hacia las estanterías metálicas que tiene en frente hasta que da con una lata, entonces se levanta, abre la puerta trasera de la nave que se encuentra allí mismo y mira al cielo, el misil sigue acercándose.

MAGENTA

¿Has visto el misil que se dirige hacia la tierra? (Moviendo la cabeza hacía la puerta)

DJ

Ajá, algo, no suena muy bien.

MAGENTA

Pues agradecería mucho me dijese como haces para salvar una vida, cual es el arma de un DJ (indecisa) macizo como tú. (Acercándosele más)

DJ

Mi sistema y supongo el de todos es la casualidad, nunca ponemos lo que pide la gente, pinchamos lo que nos da la gana... a veces acertamos y alguien anónimo para nosotros pasa de la depre al éxtasis... a eso lo llamamos "*saved live*".

MAGENTA

Pues vaya puta mierda...

DJ

Bueno, también a veces nos follamos a la borracha de turno que la ha dejado el novio o que lleva días traumada porque alguien dijo que estaba gorda, es otro sistema solo apto para macizos como yo.

MAGENTA

Aja, sabes... dais pena ahí amorrados a dos platos que giran y buscando canciones en la pantallita esa... los que trabajáis en digital claro...

DJ

Ahora mucha gente se está pasando al rollo digital sí, eso de ir con la caja de vinilos encima es de mataos, pero vamos, como el cine en 35mm, nunca morirá...

MAGENTA

Muy bien... a lo que iba... lo único que os hace interesantes a los DJ son esos auriculares grandotes, os lo ponéis todo molón en una oreja aguantándolo con una mano y con la otra domináis las tabla... la visión que queda de eso es *cool*, y lo sabéis.

DJ

Vamos si lo sabemos, y por eso mismo lo exageramos y lo hacemos solo por *style*, ya sabes...

MAGENTA

Si si, dais pena, lo que decía...en fin... eso, salváis vidas con esos putos auriculares, son los que os hacen parecer molones y llevaros las tías al catre... ¿Me das los tuyos? Seguro que tienes a decenas...

DJ

¿Y tu que me das a cambio? (mirándola por primera vez)

MAGENTA

¿Quieres hacer *scratch* con mi cuerpo? ¿Piensas que soy una puta? De momento tengo tiempo para evitarlo (mirando a la ventana)... Si me encuentro apurada de verdad y siento que es la única solución para salvar mi vida ya vendré... ¿Estarás aquí no?

DJ

Si, cada noche, de 1 a 6, detrás los platos, ya sabes...

MAGENTA

Dais pena... *BYE D.J.*

MAGENTA se va de la nave, vuelve a casa, en el sillón, pasiva mientras balancea la pierna, se mira la siguiente tarjeta.

## 5 - INT.BLOQUE DHIVA/OMIDYAR.PASILLO.NOCHE

DHIVA

Nos acercamos Omidyar. (Jugando con la máquina de escribir)

OMIDYAR

Ya sabes, anótalo todo, sino nadie recordará mis proezas.

DHIVA

¿Qué arma prefieres para la ocasión? (Se levanta levemente la chaqueta, se ven varias armas, una pistola, un tirachinas, un látigo, una pistola de agua, un matamoscas, etc.)

OMIDYAR

(Se mira las posibilidades) La pistola de agua, cara cuadrícórculos sabrá apreciarla.

DHIVA

¿Omidyar, has entrado en estado eréctil? (Mirándole la zona genital)

OMIDYAR

(Se toca para comprobar) Reconozco que la excitación es grande, pero no, espero contenerme... espero no sea tan sexy como dicen.

DHIVA

Es aquí. (Se plantan delante la puerta, le da el arma)

OMIDYAR

Es tu turno Dhiva, se una buena secretaria. Yo me quedaré aquí esperando tu señal. DHIVA llama a la puerta y cuando el VILLANO abre, esta le pone la mano encima del pecho y lo arrastra hacia atrás, seductoramente hasta que este se queda sentado en una silla. DHIVA se le sienta encima y lo empieza a seducir, le pone una venda en los ojos, le ata los pulgares con mini-esposas,etc.

## **6 - INT.BLOQUE DHIVA/OMIDYAR/VILLANO.HABITACIÓN.NOCHE**

VILLANO

¿Eres el regalo de algún socio?

DHIVA

¿Qué sino? (Le pasa la mano por el pecho y hacia abajo) Has sido un chico malo y debes aprender a comportare, quizás con una  *handjob*  te vuelvas un poco sumiso... (Le empieza a masturbar y este a jadear levemente) Suavemente, a poco a poco, que el placer se manifieste

agónicamente... ¿No te lo crees no? Es como una porno... ¿Cuántas veces habrás soñado con esto eh? Fíjate, con solo mi mano todo el placer que te estoy dando... ¿Te gusta? (Le acaricia la cabeza)

VILLANO

Sí.

DHIVA

(Tras una pausa) ¿Pero te gusta mucho no?

VILLANO

Sí, mucho.

DHIVA

(Ríe, se lo va mirando con aires de superioridad) Vaya si te gusta, mírate que quietecito estas... ¿Disfrutas con mi mano rozando tu glande eh? Tan suave...

VILLANO

Si.

DHIVA

Sabes, me gusta mucho acariciar los glandes, su textura... y más aun ver como os gusta a los hombres. (Para de masturbarle)

VILLANO

Sigue.

DHIVA

Si quieres que siga deberás chuparme el pie, llevo tacones y las uñas pintadas de un color intenso... Seguro que estás encantado de arrodillarte. El VILLANO se levanta levemente para escapar de la silla y se pone de rodillas en el suelo, frente a DHIVA. Esta desnuda su pie, se estira en el suelo y le hace lamer, mientras DHIVA jadea. Tras un rato lamiendo se le empieza a correr el esmalte...

DHIVA

Suficiente, ¿seguro que te está a punto de explotar el pene a que si? Loco porque te vuelva a poner la mano encima y acabe el trabajo... (Le acaricia levemente su pene) Casi no te estoy tocando pero lo puedo notar, que dura que la tienes, como te "regalima" el glande, lo caliente que la tienes... realmente ahora podría hacer contigo lo que quisiese... Voy a masturbarte un poco más. (El Villano hace una profunda respiración) Es curioso como una inexperta chica como yo puede dar tanto placer a un hombretón como tú, ¿no te vayas a correr eh? (Sonríe) No quiero que se vaya el color de mis uñas. (Se mira las uñas de su otra mano) En fin... (Con rabia, le cierra la cremallera y lo tira al suelo) ¡Eres como un puto perro! ¡Omidyar ya!

OMIDYAR

Gracias Dhiva, como siempre excelente, yo no hubiera podido resistir la tentación.

DHIVA

Dale las gracias a mi crema de manos.

VILLANO

¡¿Quién hay ahí?! (Se saca una pistola que tenía en el tobillo)

OMIDYAR

¿No lo has desarmado?

DHIVA hace un gesto de disculpa, OMIDYAR se mira al villano con cara de preocupación pero DHIVA saca una de sus armas y hace caer la pistola de las manos del VILLANO. Tras eso, OMIDYAR coge enérgicamente al VILLANO y lo sienta de nuevo en la silla. Mientras DHIVA va cogiendo apuntes con la máquina de escribir.

OMIDYAR

Has sido malo querido cuadrícircular, lo de mi amiga Dhiva ha sido solo un dulce castigo, puros preliminares.

VILLANO

¿Eres un héroe? Pensaba que erais pura fantasía.

OMIDYAR

Sí, mi nombre es Omidyar y no soy fantasía, quizás mi amiga Dhiva si lo sea, no yo. La policía de calle no puede ocuparse de casos como este.

DHIVA

Paranormales.

OMIDYAR

Tienen demasiada faena poniendo multas y haciendo bajar el volumen de la música en las fiestas... (Se saca la pistola de agua) Se acabó tu sucio negocio. *SEE YOU* cuadricircular.

OMIDYAR deja ir toda la potencia de la pistola de agua en la cara del villano, cuyo maquillaje se desvanece lentamente mientras se estremece.

## 7 - INT.CASA MAGENTA/OTAKU/MADRE.HABITACIÓN.NOCHE

MAGENTA llega a la habitación del siguiente héroe, entra por la puerta trasera. Allí se encuentra a un chico vestido con capa y calzones.

MAGENTA

Hola, me llamo Magenta.

OTAKU

Vaya, una chica, pasa, pasa...

MAGENTA

(Extrañada) ¿Tú eres un héroe?

OTAKU

Sí, ¿no lo ves?

...

Dime, ¿qué puedo hacer por ti?

MAGENTA

Quiero que me ayudes a impedir que un misil impacte sobre mi cabeza.

OTAKU

Ah, el misil... (De cara a la ventana) Según dicen viene del espacio exterior a una velocidad desorbitada, no se sabe quien lo hizo ni de donde procede, pero está claro que si impacta contra tu cabeza será algo muy doloroso... precisas de un héroe.

MAGENTA

(Asiente con la cabeza) ¿Puedes ayudarme señor héroe?

OTAKU

Claro, seguro que en algunos de mis videojuegos o animes algún protagonista debe salvarse de una situación similar, lo que no les pase a ellos... Como puedes ver me gustó mucho *Final Fantasy X*. En este juego hay un monstruo que cada 10 años revive y siembra el caos en todo el mundo, algo devastador. Para matarlo es necesario el sacrificio de una sacerdotisa para invocar el arma definitiva, solo con ella se puede lograr la muerte del monstruo y así lograr 10 años de paz, tras lo que revive y se debe repetir el proceso. El papel del héroe en este videojuego es lograr lo imposible, derrotar al monstruo para siempre a la vez que no se sacrifica ninguna sacerdotisa, es decir, matándolo con sus propias manos... ¿Impresionante eh?

... Aún así tu caso es diferente, haber si en mi colección de anime encuentro algo...

MAGENTA

¿Eres virgen?

Entra la madre del OTAKU con una bandeja con Donuts y varios panes con "Nocilla".

MADRE

¡Ei! He visto que entraba alguien por el balcón así que os he hecho unos dulces.

MAGENTA

Muchas gracias señora, no quería molestar. (Coge un pan con "Nocilla")

MADRE

¿Tú no quieres nada hijo?

OTAKU

(Malhumorado) No.

MADRE

Qué raro eres... bueno, os dejo aquí la bandeja. (La deja apoyada encima de la cama y se va)

Chao. (Cierra la puerta)

MAGENTA

¿Eres virgen?

OTAKU

(Cogiendo una caja de DVD) *Fooly Cooly*, este es el anime que estaba buscando. En el penúltimo episodio de esta serie, en el 5to vamos, una pelota de béisbol gigante se dirige hacia un pueblo y el "protá" para pararla usa un bajo eléctrico con el que la batea... ¡Podría ser una solución! (Mirando a Magenta con cara de esperanza)

MAGENTA

¿Eres virgen?

OTAKU

Yo por desgracia no tengo ningún bajo, deberás ir a comprarlo... Aquí solo tengo un violín, ya sabes, padres.

MAGENTA

¿Eres virgen?

OTAKU

¿Y eso que más da? (Con rabia) Es un pequeño detalle, es como si nos preocupáramos de llevar la polla hacia arriba o hacia abajo dentro de nuestros calzoncillos, ¿qué importa? a la práctica piensas en otras cosas más que en eso.

MAGENTA

¿En el amor quizás?

OTAKU

Si... hace tiempo que busco a alguien que amar, soy fácil de enamorar, incluso de una tonta, simplemente de alguien que me preste atención, soy virgen y busco amar.

...

¿Me quieres querer?

MAGENTA

(Ríe) Gracias por la información. (Tirando hacia la puerta trasera) Lo siento pero me llevo tu violín, en situaciones de supervivencia no hay moral. *BYE PAJILLERO*. (Se va)

OTAKU

(Susurrando, solo en la habitación) Ya verás, tendré tal novia que me querrán pegar. MAGENTA se va de casa del OTAKU, vuelve a casa, en el sillón, pasiva mientras balancea la pierna, se mira la última tarjeta.

## 8 - INT.BAR DHIVA/OMIDYAR/MAGENTA.PASILLO.NOCHE

DHIVA está en la silla nuevamente, con su máquina de escribir. Omidyar está en frente suyo, sentado en una silla del revés.

DHIVA

Omidyar, se me ha acabado la tinta.

OMIDYAR

En el mueble del pasillo tienes.

MAGENTA

(Entra en el local y avanza por el pasillo hasta que se cruza con Dhiva) Hola, ¿eres tu el héroe?

DHIVA

(Sensualmente y acariciándole) No, pero dime guapa... ¿Eres clitoriana o vaginal?

OMIDYAR

¿¡Quien es Dhiva!?

DHIVA

(Mira a Magenta) Adelante.

OMIDYAR

Hola, soy el héroe, tu héroe.

MAGENTA

Que "molón"...

OMIDYAR

Soy gay.

MAGENTA

Qué lástima...

DHIVA

Y gigoló.

OMIDYAR

Y héroe.

MAGENTA

¿Cuándo te diste cuenta que no eras "hetero"?

OMIDYAR

Tras la relación con mi ex novia, todo empezó en fiestas estilo American Pie.

MAGENTA

¿Fiestas estilo American Pie?

OMIDYAR

Si, en la adolescencia, quedábamos mi grupo de amigos con un grupo de chicas en casa de alguien y nos lo pasábamos bien... Con el tiempo esas chicas fueron nuestras novias, tras más tiempo, nuestras ex-novias.

MAGENTA

¿Porque descubriste que eras gay?

OMIDYAR

No, porque nos cansemos, aunque quizás también lo otro... en fin, ¿Tu pareces "hetero" no?

MAGENTA

Si, tu amiguita "lesbo" no me interesa.

OMIDYAR

Una lástima, esto es una especie de burdel y aquí nunca nadie moja... en fin, vamos al sofá y hablamos relajadamente sobre tu problema (Todos tres se desplazan al sofá de más a la derecha).

OMIDYAR

Cuéntame... ¿Tu nombre?

MAGENTA

Magenta. Pues bien, debo evitar que el misil que se dirige a la tierra impacte sobre mi cabeza, sería muy doloroso.

OMIDYAR

El misil... ¿Que sabes de él Dhiva?

DHIVA

Es un NNC, viene de Saturno, llevaba muchos años cogiendo velocidad gracias al anillo del planeta, girando alrededor de él ha alcanzado una gran velocidad hasta que esta ha sido tan elevada que el misil ha salido disparado hacia aquí.

OMIDYAR

¿Quién lo construyó?

DHIVA

Una noche de sexo.

OMIDYAR

Ajá, parece un caso de esos que suelo tratar...

DHIVA

Paranormal.

MAGENTA

¿Hay solución? Tengo un violín. (Lo enseña)

DHIVA

¿Y el arco?

MAGENTA

Que...

OMIDYAR

Te falta el arco querida, quizás con el sonido estridente que produce podrías desintegrar el misil si...

MAGENTA

¿Tienes tú un arco?

OMIDYAR

Algo mejor... (Le muestra un consolador femenino con forma de pene)

DHIVA

Cabrón, eso es mío.

OMIDYAR

No pasara nada porque uses los dedos por un día.

MAGENTA

¿Pero con esto sonará?

OMIDYAR

Más chirriante de lo que puedas imaginar... incluso puede que te destruya a ti misma,  
deberías tomar protección

DHIVA

Utilizado con cariño.

MAGENTA

Espero funcione... muchas gracias chicos, debo apresurarme, mañana es el gran día.

DHIVA

Toma protección.

MAGENTA

(Asiente con la cabeza) *BYE HOMOS.*

MAGENTA se va del burdel y se dirige hacia la nave para ver al DJ de nuevo, ahora está claro que necesita sus auriculares para salvarse del chirriante sonido que producirá el violín. Entra en la nave, coge al DJ y se lo lleva directamente hacia los baños, los mismos baños que los del piso de MAGENTA, pues, se trata de un espacio adimensional.

**9 - INT.BAÑOS MAGENTA/DJ.LAVABO.NOCHE**

Entran en un tercer lavabo y tienen sexo, desgraciadamente ninguno de los dos lleva condón.

DJ

¿Llevas condones? No me gustaría contagiarme.

MAGENTA

Mierda, ¡no!

La EMBARAZADA que está en el lavabo del lado pasa su mano por encima de la pared que separa ambos recintos y les da un condón.

DJ

Gracias.

EMBARAZADA

De nada.

Tras el sexo aparece MAGENTA saliendo del lavabo con los auriculares en el cuello, lo ha conseguido, ya tiene el equipo al completo para evitar el misil. Antes de eso, MAGENTA se va de la nave, vuelve a casa, en el sillón, pasiva mientras balancea la pierna, pasa allí la noche...

**10 - EXT.CALLE MAGENTA.ZONA PEATONAL.MAÑANA**

MAGENTA se pone las bambas y baja a la calle, en el portal de su piso será donde recibirá el misil. Se prepara, se pone el violín en el hombro, coge el pene de plástico y se coloca los auriculares en los oídos. Mira fijamente al misil, se dirige hacia ella, cada vez está más cerca, el impacto es inminente. Empieza a llegar gente a la escena, curiosos, anónimos, la expectación crece. Todo aquel con quien se ha cruzado MAGENTA sale a la calle para ver el momento, desde su propia posición.

DHIVA

El impacto es inminente. (Mirando a Omidyar)

OTAKU

(Desde el balcón) Es un NNC. (Su madre aparece con dulces de nuevo, se pone a su lado)

DJ

(Deja la sesión y sale a la calle) Este misil no solo va a destruir su cabeza.

OMIDYAR

No puedo mirar. ¡Voy al baño! (Sale corriendo hacia el interior del burdel)

MADRE

¿Crees que lo va a poder aturar con tu violín?

DHIVA

Con lo guapa que eras...

OTAKU

Un NNC...

## **11 - INT.BAÑOS EMBARZADA/OMIDYAR.LAVABO.MAÑANA**

OMIDYAR aparece en los baños adimensionales, todas las puertas están cerradas. Entonces, fuertemente se abre una, va hacia allí y se encuentra a la mujer embarazada.

EMBARAZADA

Nada de eso servirá.

OMIDYAR

¿Quién...

## EMBARAZADA

Como héroes sois patéticos, el juego ha sido muy divertido pero MAGENTA no lo va a conseguir con la ayuda que le habéis prestado. Vamos (arrastrándolo hacia fuera de los baños), voy a convertirte en un héroe de verdad, no va a hacer falta anotar nada.

Se dirigen hacia el exterior y suben en un coche que conduce la mujer EMBARAZADA.

### 12 - EXT.CALLE MAGENTA.ZONA PEATONAL.MAÑANA

El misil ya está a nada de impactar, el público alrededor de MAGENTA ha ido en aumento, la colisión se producirá en segundos. Siguen los comentarios. MAGENTA coge el consolador y lo empieza a fregar por las cuerdas del violín, el ruido es ensordecedor y muy agudo, tras un rato parece que no hay efecto. OMIDYAR y EMBARAZADA llegan al lugar de la colisión, cruzan miradas y OMIDYAR sale del coche corriendo hacia MAGENTA. Mientras, MAGENTA se da por vencida, deja ir el consolador, se quita los auriculares de las orejas y lanza el violín al suelo, se muestra abatida, mirando hacia la gente, sin saber que más hacer. Entonces llega OMIDYAR, de entre los curiosos aparece en frente de MAGENTA y enérgicamente extiende sus dos brazos. MAGENTA se encara al misil, desafiante, lo tiene justo delante, y repite el gesto que OMIDYAR le ha reproducido.

-FINAL -

## 4.2. Significado

Pese a que el cortometraje puede interpretarse solamente como una locura, con una historia que solo sirve como excusa para mostrar unas imágenes, unos personajes y unas situaciones que agradan al director, también puede interpretarse con un trasfondo para aquel que quiera encontrar explicación a todo.

Así pues, en este segundo caso, Embarazada es la madre de Magenta, y su hijo no es otro que el misil. El hijo de embarazada se transforma en una metáfora, el misil, que acecha a Magenta de tal forma, hasta ahora Magenta era hija única y por eso la llegada de un hermano supone para ella una amenaza, algo habitual en toda familia que se precie. Es por eso que un ataque (violín, consolador, auriculares) no es la solución, sino que la solución

para por simplemente abrir los brazos y recibir a ese hermano con los brazos abiertos, con todo el amor y siendo lo más receptiva posible, siendo además Embarazada quien tiene esa solución.

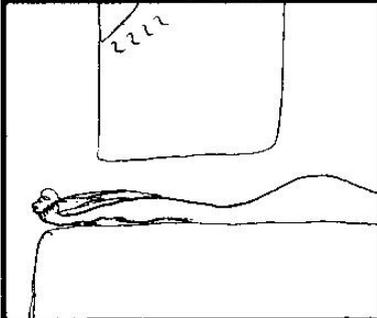
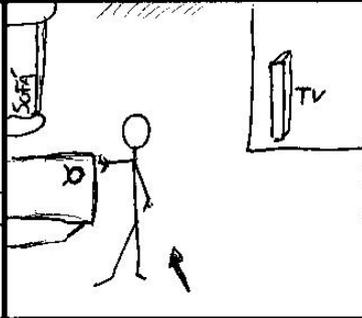
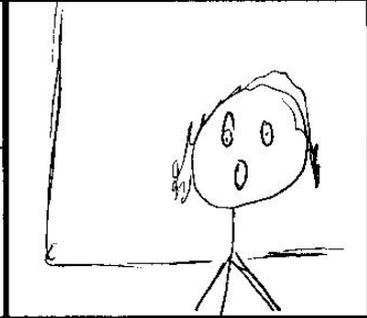
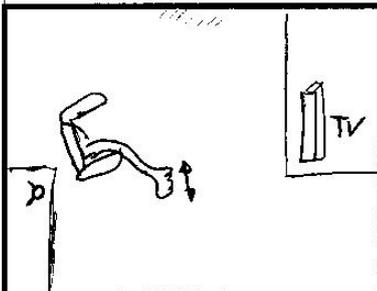
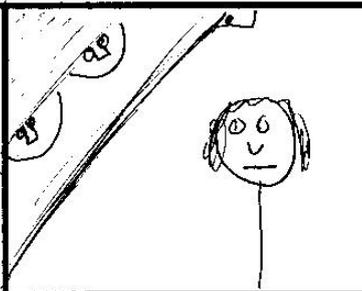
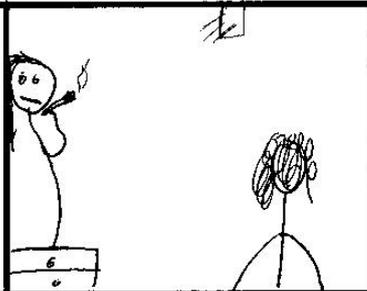
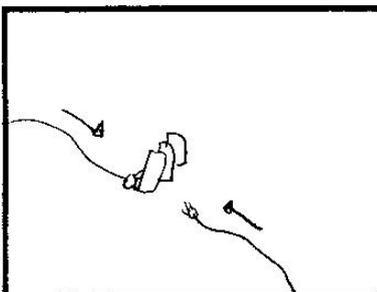
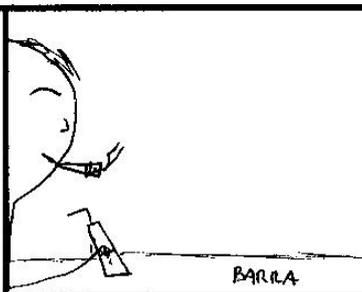
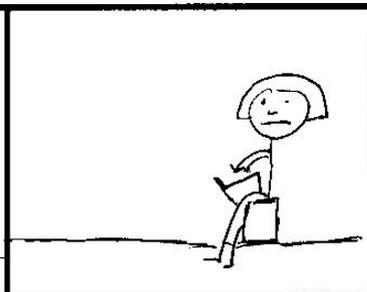
Que embarazada es la madre de Magenta se puede intuir en varios puntos, el primero es la manera maternal con que le trata, ayudándole y dando a entender que ya desde hace tiempo que ella está allí para lo que Magenta necesite ("siempre te lo he de dar todo mascado eh..."), algo que también queda claro cuando Magenta hace alusión al pez y cuando hablan sobre la adolescencia. Cuando Embarazada dice "el color Magenta le da un toque más familiar (refiriéndose a la bombilla)" se puede relacionar el color con el propio nombre de Magenta y esto con familia.

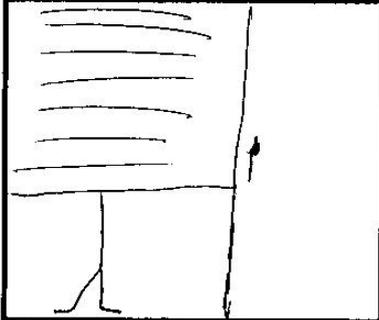
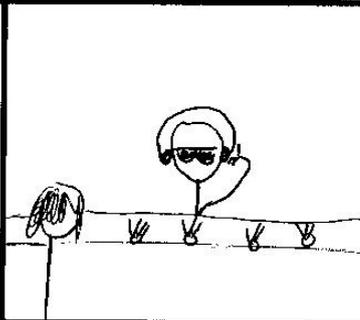
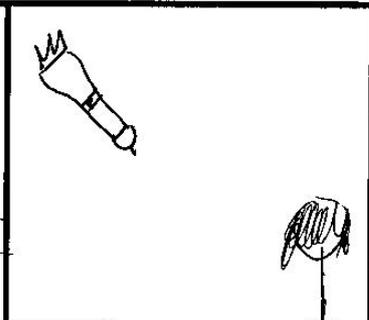
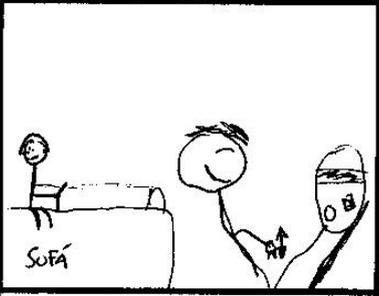
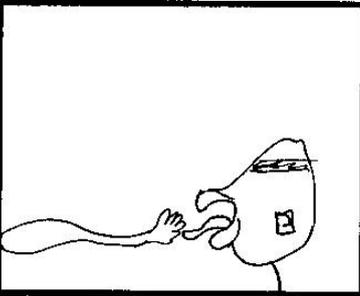
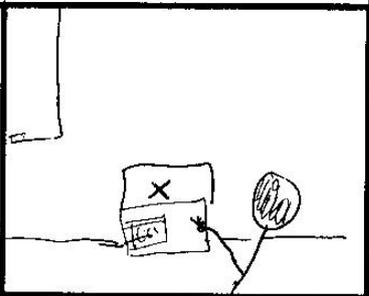
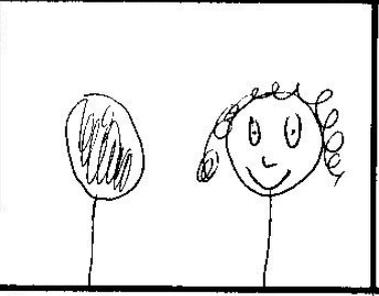
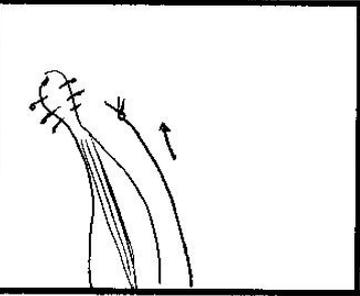
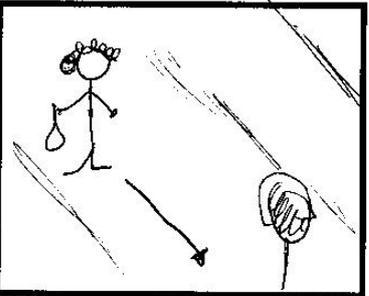


**Embarazada es la madre de Magenta.**

Respecto a que el misil es el hijo, más allá de lo comentado, se refuerza con el contexto de sexo siempre latente en el cortometraje, el sexo es el origen de ese hijo/misil, algo que deja claro Dhiva cuando se le pregunta sobre dicho origen ("una noche de sexo"). Como curiosidad, el nombre del misil, NNC, proviene de la marca *Nenuco* (sus tres consonantes), siendo algo que es imposible interpretar pero que tiene relación con la condición real de dicho misil.

## 5. Storyboard

		
<p>Secuencia - escena: 0          Descripción: Magenta está durmiendo. Suena el despertador.</p>	<p>Secuencia - escena: 0          Descripción: Magenta para el despertador y ve el misil.</p>	<p>Secuencia - escena: 0          Descripción: Magenta sale al balcón.</p>
		
<p>Secuencia - escena: 1          Descripción: Magenta mira la TV desde el sillón, reflexiva.</p>	<p>Secuencia - escena: 2          Descripción: Magenta habla con Embrazada.</p>	<p>Secuencia - escena: 2          Descripción: Embrazada habla con Magenta.</p>
		
<p>Secuencia - escena: 2          Descripción: Embrazada le da las papeletas a Magenta.</p>	<p>Secuencia - escena: 3          Descripción: Omidy en puma y bebe.</p>	<p>Secuencia - escena: 3          Descripción: Dhuva le habla, junto a su máquina de escribir.</p>

		
<p>Secuencia - escena: 4                  Descripción: Magenta entra donde está el DJ.</p>	<p>Secuencia - escena: 4                  Descripción: Magenta habla con el DJ.</p>	<p>Secuencia - escena: 4                  Descripción: Magenta mira al misil.</p>
		
<p>Secuencia - escena: 6                  Descripción: Ouidyon masturba a villano.</p>	<p>Secuencia - escena: 6                  Descripción: Villano chupa el pie a Chiva.</p>	<p>Secuencia - escena: 7                  Descripción: Otaku está delante el PC mirando porno.</p>
		
<p>Secuencia - escena: 7                  Descripción: Otaku y Magenta se cruzan.</p>	<p>Secuencia - escena: 7                  Descripción: Magenta coje el violín.</p>	<p>Secuencia - escena: 8                  Descripción: Magenta entra en el bar.</p>

<p>Secuencia - escena: 8                  Descripción: Omidyan habla con Magenta.</p>	<p>Secuencia - escena: 9                  Descripción: Omidyan coge el controlador a Dhiya.</p>	<p>Secuencia - escena: 10                  Descripción: MAGENTA Y OTAKU KARENEN JEXO</p>
<p>Secuencia - escena: 10                  Descripción: Magenta sale a recibir el misil, con los objetos.</p>	<p>Secuencia - escena: 10                  Descripción: Se ve el misil en general.</p>	<p>Secuencia - escena: 11                  Descripción: Omidyan va al baño.</p>
<p>Secuencia - escena: 11                  Descripción: Omidyan se encuentra con Embarazada.</p>	<p>Secuencia - escena: 12                  Descripción: Se ve el misil en primer plano.</p>	<p>Secuencia - escena: 12                  Descripción: Magenta sigue a Omidyan y abre los brazos.</p>



## 6. Equipamiento disponible y localizaciones necesarias

### 6.1. Equipamiento

#### 6.1.1. Material

El equipamiento disponible no es otro que el de la propia universidad, trabajándose siempre con la cámara *JVC GY-HM700* que funciona con tarjetas *SDHC*, dos kits de iluminación, el foco de 500W, un micrófono *Behringer B5*, percha y, en ocasiones puntuales, una antorcha portátil, además de alargadores y varios tipos diferente cableado y adaptadores. Al inicio de la grabación se intento trabajar con más equipo (cuando existía un equipo técnico humano real), como por ejemplo el reflector, la grabadora *Zoom H4*, el *steadycam*, la mesa de mezclas, el travelling o el trípode, pero en la situación definitiva de rodaje conmigo como único técnico real, eso fue imposible. Además de este material también se han comprado gelatinas de diferentes colores, más concretamente, color magenta, violeta, amarillo, naranja, azul marino, turquesa y rojo, además del *white diffusion* y el *ND*.



De derecha a izquierda y de arriba abajo: Kit de iluminación, micrófono Behringer B5, antorcha portátil, foco de 500W, cámara digital JVC GY-HM700.

Respecto al equipo informático empleado para realizar la posproducción por parte mía, se ha usado un portátil *Toshiba Satellite P200* con 3GB de RAM DDR2, 250GB de capacidad (que se han antojado muy escasos), tarjeta gráfica *ATI Radeon HD 2600* y procesador *Intel Core 2 Duo T7300*, un equipo que en general ha resultado muy justo de potencia, haciendo de los renderizados auténticas demoras de tiempo (de hasta 2 horas de duración y siendo la exportación final del video de 6 horas aproximadamente), además de un trabajar excesivamente pausado y lento.

### 6.1.2. Arte

Respecto al arte, se han usado solamente objetos y materiales disponibles sin costo alguno, es decir, que sean de mi posesión o, por defecto, de algún amigo. Lo único que se ha tenido que comprar ha sido el consolador, la pistola de agua y demás armas de Dhiva, la propia Dhiva y los auriculares blancos que lleva el DJ. Además se han pagado todas las comidas y transportes que los actores han solicitado.



A la derecha uno de los héroes, Otaku.

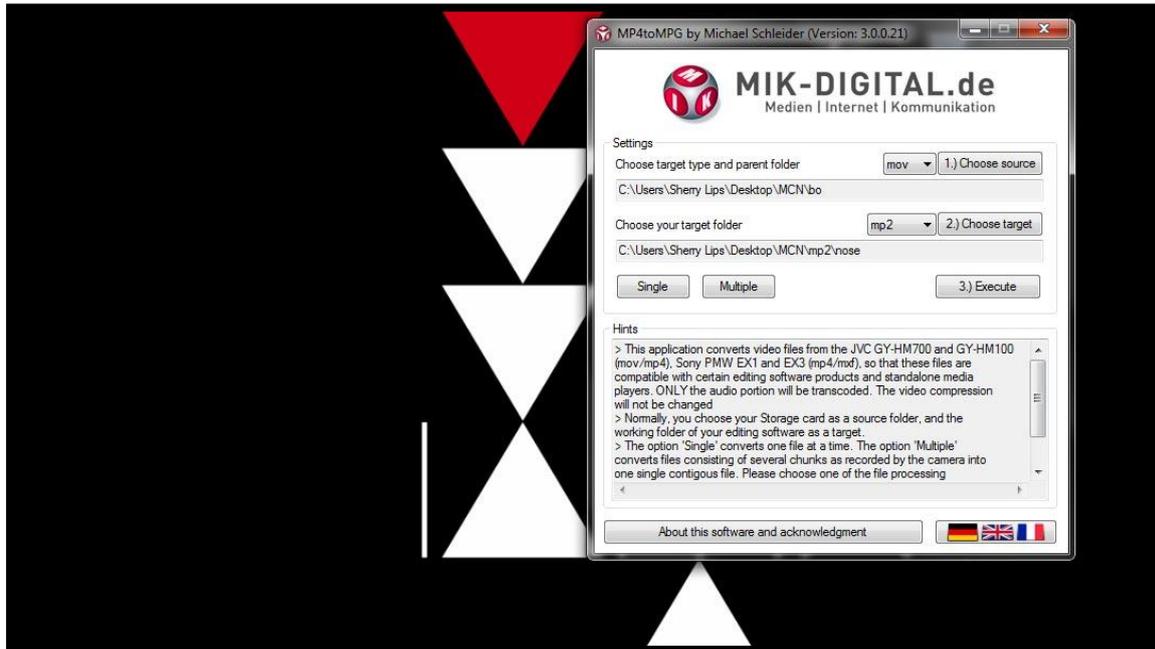
Respecto al vestuario, se ha seguido con la misma tónica, intentado además el crear personajes lo más carismáticos posibles, especialmente los tres héroes, en los que se ha buscado la extravagancia pero dentro de unos límites que no rompan con la estética del cortometraje.

Por su parte, en la protagonista, Magenta, se ha buscado más el recalcar la inocencia y su parte más común, mientras que en personajes secundarios como Embarzada, Dhiva o Villano solamente se ha optado por una estética dentro del contexto del conjunto pero más moderada, menos llamativa, de acorde con su papel en la historia y buscando marcar su personalidad con su apariencia, siendo el Villano de los Cuadrícírculos azules el ejemplo más claro de ello, pues, su estética es lo único que hace pensar al espectador que se trata de un ser malvado, de un enemigo, ya que no existe presentación previa del personaje.

### 6.1.3. Software

En cuanto al software se refiere, que sería utilizado para realizar la posproducción, se ha usado principalmente *Adobe Premiere CS4*, tanto para montaje como para etalonaje y títulos, al que se le han añadido algunos *plugins* para hacerlo compatible con el formato en el que graba la cámara a la vez que permitía alternativas en cuando a formatos de exportación.

Y es que la *JVC GY-HM700* disponible en la universidad solo graba en formato *XDCAM* (con extensión *.mov*) compatible solamente con el sistema operativo *Leopard* de *Macintosh*, por lo que se tuvo que usar el autoejecutable *MP3toMPGv3.exe* (muy difícil de encontrar, toda una rareza) para así lograr reempaquetar en extensión *.mpeg* los archivos de video grabados y hacerlos compatibles con el sistema operativo *Windows 7* (antes se había probado en usar programas de conversión, pero el formato *.mov* original no lo detectaban y el *.mpeg* generado lo convertían pero perdiendo calidad de imagen), y es que como ya se ha comentado el equipo usado ha sido un PC portátil *Toshiba Satellite P200*.



**Programa que ha permitido trabajar en el S.O. Windows con los ficheros generados por la JVC GY-HM700.**

Una vez los archivos han podido ser leídos por el S.O. *Windows*, se ha pasado a solventar el problema de incompatibilidad que presentan con los productos *Adobe Premiere*, lo cual se hizo de una forma casera, intuitiva, descubierta por mi mismo a base de horas de pruebas, que consistía en copiar los archivos en formato *.dll* de otro programa (el cual si que podría leer los ficheros reempaquetados) en la carpeta raíz del *Adobe Premiere CS4*, sorpresivamente funcionó. Tal fue la hazaña que hice un tutorial (a modo personal) para el famoso portal *Taringa!*, a continuación el enlace:

<http://www.taringa.net/posts/ebooks-tutoriales/5169199/Usar-ficheros- mov-de-JVC-GY-HM700-en-Premiere-de-Windows.html>

Siguiendo con el software que se ha usado, en el trabajo de posproducción se ha empleado *Pro Tools* y una amplia librería propia de sonidos, todo ello corriendo en un *iMac*. Para generar el misil se ha usado el programa *3D Modo* corriendo en un *MacBook Pro*. Estas dos tareas han sido realizadas por colaboradores externos de los que se hablará en el capítulo siete del trabajo.

Finalmente para la autoría del DVD se ha usado el programa *Adobe Encore CS4* corriendo en mi ordenador, el *Toshiba Satellite P200*.

## 6.2. Localizaciones

En cuanto a las localizaciones, son diferentes las planeadas inicialmente en preproducción que las que se utilizaron finalmente, así que a se ha dividido el capítulo en dos apartados.

### 6.2.1. Iniciales

A continuación los sitios de rodaje planeados inicialmente, por orden de aparición en el cortometraje:

#### **Apartamento Cubelles – Escena 0**

Piso donde se grabaría la escena 0, en la que Magenta ve por primera vez el misil. Es el apartamento de mis padres en la playa, situado en Cubelles (Tarragona), un lugar que cumplía a la perfección lo que se buscaba, con vistas desde su balcón a un amplio cielo, a la vez que se trata de un lugar con muy pocos muebles, nada cargado, limpio y de colores claros, ideal para esta escena inicial que debía ser, en lo que visualmente se refiere, bastante neutral dado que es un prólogo donde el surrealismo de la historia aún no ha dado comienzo. Esta ubicación fue usada finalmente como lugar de rodaje.

#### **Fábrica textil abandonada - Baños**

Fábrica textil abandonada situada a las afueras de Vic (Barcelona), llena de grafitis y en un estado bastante deplorable. Por suerte, sus baños aún se mantienen en buen estado, aunque con un toque *underground* que gustó mucho.

Esta ubicación fue descartada finalmente dado que el tiempo se nos echó encima y, al ser un lugar abandonado, hacía faltar alquilar generadores eléctricos, un costo asumible pero que hacía que se requiriesen muchas más horas (debido al transporte del generador, su colocación, el encontrar como hacer que el ruido no entrase por los micrófonos, buscar el método de pasar todo el material por la verja, etc.).

A la vez, que se corría el riesgo de perder ese dinero y esfuerzo en caso que algún miembro del casting se ausentase en último momento (algo que durante la grabación fue, más que habitual, sistemático).



Fábrica situada en la calle "Prat d'en Galliners", en Vic.

### **Bar Rouge – Burdel Omidyar y Dhiva**

*Cocktail* bar situado cerca de la salida de metro Paral·lel, en Barcelona, que solamente abre por las noches y que tiene una decoración/ambientación como su nombre indica muy roja, con muebles y objetos antiguos, muy al estilo Berlín años 20 y que podría servir perfectamente como burdel, representando su entrada el *hall* principal que suele ser a modo de bar con luces rojas o similares. No se conocía de nada a su dueño, pero soy al ser cliente habitual, se le preguntó y nos dio permiso para grabar ahí las dos escenas que se requerían pero con la condición que fuera un jueves por la tarde, cuando el bar estaba cerrado.

Finalmente, al tener tanto cambio de actores/actrices (de lo que se hablará en el siguiente capítulo) fue un problema dado que ese día a esa hora para la Magenta definitiva era imposible.



**Rouge, bar situado en la calle "Poeta Cabanyes, 21" de Barcelona ciudad.**

### **Nave industrial Friman – Secuencia DJ**

Nave industrial de la empresa de congelados y mariscos Friman, actualmente en desuso debido a que compraron nuevas instalaciones, pese a que en la planta superior del lugar es donde se encuentran las oficinas centrales de la empresa.

Esta fue la primera ubicación que se concretó, dado que está cerca de casa y conocía a sus dueños. Además, al estar la nave completamente vacía era ideal para la escena, así como por su tamaño, realmente grande, lo que conseguía dar la sensación que se buscaba, la de mostrar a un DJ lo más solitario posible.



**Nave industrial propiedad de Friman, actualmente lugar donde se sitúan sus oficinas.**

### **Bloque de pisos en construcción – Piso Villano de los Cuadrículos azules**

En un principio la inmobiliaria y constructora *Jordi Reina S.L.* iba a facilitarnos un pequeño bloque de pisos en construcción a falta de los detalles finales, donde había electricidad y se podría grabar a la perfección y sin molestar a nadie la escena del villano y la anterior, cuando Omidyar y Dhiva están en el pasillo.

Desafortunadamente (para nosotros) ese bloque de pisos se vendió muy rápido (cosa que no se preveía debido a la crisis) y las obras se finalizaron antes de tiempo por lo que nos quedemos sin lugar de rodaje.

### **Casa en Artés – Habitación Otaku**

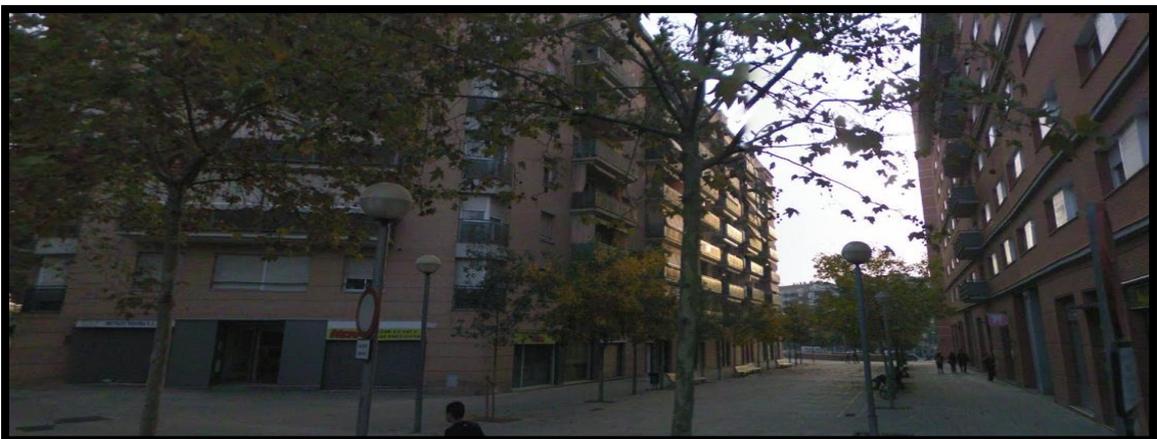
Casa de mis padres donde está mi habitación de adolescencia, situada en Artés (Barcelona), ideal para grabar la escena del Otaku, pues, hay todo lo que se necesita, anime, videojuegos, figuras de Final Fantasy X, etc. Además, el color rojo de las paredes hace que gane vitalidad y colorido en una escena donde se ha buscado eso, huir de sombras y demás dado que se quiere transmitir cierto humor.



En dicha habitación también se ha grabado el cortometraje "Mi momento más HIGH", protagonizado y dirigido por mi mismo aunque con ambientación muy diferente.

### **Zona peatonal Mataró – Exterior**

La llegada del misil se ha grabado en exterior, siendo la única escena de ese tipo, más concretamente, el lugar es la calle Pirineus, a cinco minutos andando de la EUPMT. Se trata de una zona peatonal, amplia (permitiéndose así grabar el cielo sin demasiados elementos delante) y con una estrecha calle al lado, lo que ha permitido grabar la llegada de Embarazada y Omidyar en coche sin demasiados problemas dado que no hay mucho tráfico



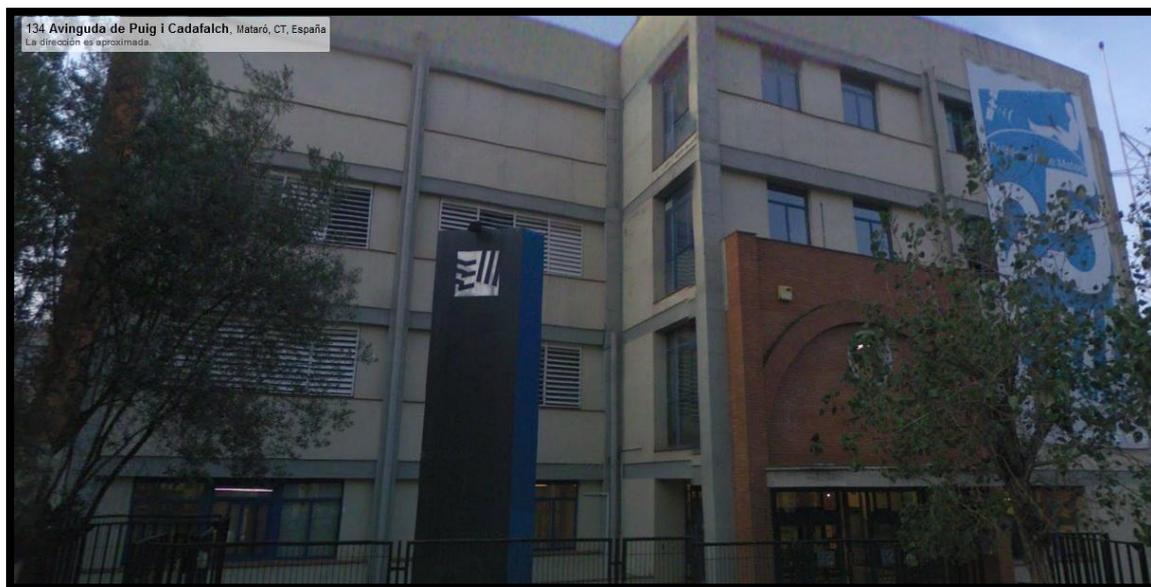
Una calle muy tranquila.

### 6.2.2. Finales

Más allá de los lugares anteriores donde se ha comentado que finalmente se usaron como lugar de rodaje (es decir, el apartamento de Cubelles, la nave industrial Friman, la casa de Artès y la zona peatonal Mataró), hay otros que no fueron posibles por las razones comentadas en el apartado anterior por lo que, durante el rodaje, se tuvieron que buscar alternativas, son las siguientes:

#### EUPMT – Baños

Como alternativa a la fábrica textil abandonada de Vic se optó por usar los baños de la universidad, dado que eran fácilmente accesibles, con una estética algo deprimente (nada de lujos, funcionales simplemente) y tenían varias puertas (de cada uno de los retretes), lo que daba el juego que se necesitaba para las escenas requeridas. Además, el papel de Embarazada titubeo hasta último momento, por lo que valía la pena que fuera un lugar donde poder ir prácticamente cualquier día a cualquier hora.



**Escuela Universitaria Politècnica de Mataró.**

### **Bar La Gramola – Burdel Omidyar y Dhiva**

Dado que a Magenta le era imposible ir el jueves por la tarde a Barcelona para grabar en la anterior ubicación propuesta, el Rouge Bar, se buscó un bar de características similares en Manresa (lugar donde reside la actriz que interpreta a Magenta), dándose con el bar *La Gramola*. No era tan exuberante como el de Barcelona, pero cumplía a la perfección. Además, el dueño no tuvo ningún problema en dejarnos grabar allí las dos escenas necesarias, proponiendo incluso la emisión del corto en dicho lugar una vez finalizado.



Bar "La Gramola", situado en la calle "Muralla Sant Francesc, 29" de Manresa (Barcelona).

### **Bloque de pisos Mataró – Piso Villano**

Como alternativa al bloque de pisos en construcción de la inmobiliaria y constructora *Jordi Reina S.L.* se optó por hacerlo en el lugar donde molestar menos a vecinos y demás, que no era otro que mi piso de estudiante, en Mataró.

La pega del lugar es que ya se han grabado escenas de otros dos cortometrajes míos, *Más duro que el algodón* y *Maquillaje para tapar la suciedad*, además del video pseudo-cortometraje *Hard-Suicide-Bitch*, un mal menor. Otro inconveniente de este lugar era la decoración, algo que se ha intentado evitar mostrándola lo máximo posible.



Fotograma del cortometraje *Más duro que el algodón* en el mismo lugar que se grabó la escena del villano de Magenta Color Negro.

## 7. Equipo técnico y casting

He aquí uno de los puntos más problemáticos del proyecto sino el que más, pues, como se ha dicho en el inicio del redactado la idea inicial fue de reunir a un equipo competente de personas, tanto en lo referente a casting como a equipo técnico, todo ello a través de los portales web *Filmutea* y *Cinemavip*, donde fácilmente te puedes registrar y poner un anuncio buscando a equipo para tu proyecto audiovisual. Nunca antes había probado de buscar gente a través de este medio y lo cierto es que resulta muy sencillo, unas pocas horas después de poner cada uno de los anuncios tenía en mi bandeja de entrada decenas y decenas (literalmente) de correos electrónicos de gente interesada en el proyecto. Visto esto, se empezó a quedar con los que daban más el perfil y en cuestión de dos semanas se consiguió formar el equipo de actores y técnicos definitivo, todos ellos de Barcelona ciudad (es donde más se mueve la gente) que trabajan a modo de colaboración (gratuitamente, solo que se le pagaban dietas y desplazamientos).

El problema surgió una vez se empezó a rodar, de primeras las dificultades que se tenían de encontrar un día y horario compatible con todos (cámara, director de fotografía, sonidista en directo, maquilladora y los actores pertinentes, además de un eléctrico, aunque este último siempre era algún que otro amigo mío), una dificultad surgida a raíz de que se trata de una colaboración y, visto eso, Magenta Color Negro era el último proyecto en su lista de prioridades, así que cualquier cosa que les surgiese mínimamente remunerada (solían ser trabajos de entre una tarde y dos días) se anteponía y podía romper los planes en último momento. Y así fue, no había día que la noche anterior del rodaje alguien llamase cancelando su asistencia, lo que hacía posponer el rodaje. Cuando finalmente estábamos todos y grabábamos, el proceso era realmente lento dado que el director de fotografía era tremendamente lento pero, a la vez, era quien más compromiso tenía con el proyecto. Eso hacía que escenas que yo hubiese grabado en cuatro horas, se tuviesen que grabar en dos sesiones de ocho horas por ejemplo y no por ello salían mejor.



**Lidia Ornero, la segundo Magenta que interpretó el papel.**

Pese a ello, se iba haciendo faena hasta que los actores empezaron a dejar el proyecto, sin aviso previo, de un día para otro. Dada esta situación, hablé con el director de fotografía y decidimos trabajar más ágilmente para no cansar al casting, pero aún así los nuevos actores y actrices seguían dejando el proyecto, siempre avisando en último momento. Además, de las decenas de correos que tenía en la bandeja de entrada de mi *e-mail* pocos eran realmente interesados, pues, rápidamente me di cuenta que muchos enviaban respuesta a los anuncios de forma sistemática pero que a la hora de la verdad los llamabas y no sabían ni de que les hablabas ni tenían ningún interés. Más actores iban dejando el proyecto (ya los terceros de cada papel), muchos de ellos sin ni siquiera venir ningún día a rodar, es decir, confirmaban que harían el papel (tras quedar con ellos en persona, eso siempre) y cuando les decías que se graba la semana que viene te decían que ya no les interesaba... ¡Vaya compromiso!

Así que tras hacer miles de kilómetros para quedar con cantidad de actores y a la vez recogerlos los días de rodaje (cuando me venía mejor cogerlos en coche que no pagarles el tren, además que por la noche siempre los devolvía a casa, uno a uno, ya que no hay tren, siendo ellos de Barcelona y yo de Manresa, con lo que ello supone), repetir algunas escenas hasta un par de veces (debido al cambio de actores), asumir unos gastos de

transportes y comidas bastante elevados y dejar mi bandeja de entrada vacía, sin candidatos, vi claro que esto de trabajar con colaboraciones en un proyecto tan largo es inviable, si quieres que todo el equipo este a una hora concreta, un día concreto y trabajen bien tenias que pagarles, porque si no pasaba lo que estaba experimentado, técnicos que venían al rodaje a hablar y trabajar muy lentamente, una dificultad imperiosa de dar con fechas que vayan bien a todos y la falta de compromiso por parte de todos (a excepción de un par, no más) los actores y actrices que conocí. A simple vista puede parecer algo lógico, pero siempre en la primera cita quedaba todo claro, les explicaba los días de rodaje, lugares, les avisaba que es un proyecto complejo, pero no ponían pegos, en vez de eso, me dejaban tirado a la primera de cambio, fácil.



**Escena del DJ con la primera Magenta que interpretó el papel y el primer DJ.**

Vista esta situación y tras casi dos meses de "rodaje", me di cuenta que estábamos a principios de Mayo y que la situación no podía seguir así. Así que decidí despedir a todo el equipo técnico (que pese a todo era el inicial) y hacer como en los viejos tiempos, encargándome yo de todo, cámara, fotografía, maquillaje, etc., yo contra el mundo. Toda una locura vista la envergadura del proyecto y del tiempo disponible, aún así era todo un reto porque el tiempo era muy escaso y Magenta Color Negro no era mi única ocupación. Además, estaba muy desgastado de grabar siempre lo mismo y de las horas que tenía que pasarme en el móvil y en internet buscando a gente, a esas alturas, más que en realizar aquella pieza audiovisual soñada, pensaba solo en el proyecto final de carrera y en

aprobarlo, algo secundario para mí en todo momento pero llegado a ese punto, renunciaba a realizar algo de calidad. Incluso pensé en cambiar el proyecto y centrarlo en la preproducción (guiones, planificación, lugares, etc.).

Con este estado de ánimo estuve dos semanas buscando un casting fiel, dando con la Magenta, el DJ y el Omidyar definitivos (Villano y Otaku eran papeles que ya tenía cubiertos desde el principio, los únicos amigos que desde el primer momento fueron parte del casting y los únicos que no me dejaron tirados hasta el final), a la vez que con una Dhiva y una Embarazada que más adelante, el día antes del rodaje de sus respectivas escenas, vería como me dejan tirado. Una vez logre los actores y actrices, empecé por cuarta vez el rodaje, esta vez en la escena del DJ, en la nave industrial de Friman. Fui unas cinco horas antes que el resto de equipo (ya no hacía falta recogerlos, ellos eran de cerca) para prepararlo todo y tras cinco horas de rodaje la escena estaba concluida.

Quedé con un buen sabor de boca (al menos en lo que me atañe, ya que los actores sí que me di cuenta que eran claramente más amateur que los anteriores), que en la sala de montaje se me confirmó, la escena había quedado realmente bien, no solo eso, sino que yo mismo había conseguido realizar una mejor fotografía que Akira, el anterior director de foto (podéis verlo en la imagen anterior, de factoría suya, mucho más pobre que el resultado final y con el error de dejar la cabeza/cuerpo del actor oscuro, lo que en montaje hacía que fuese inviable el etalonaje ya que se mezclaba con la pared del fondo) lo que me devolvió la motivación, las ganas de hacer un cortometraje como lo había soñado, sin dejar ningún detalle, otra vez todo era como al principio, lo único que con tres meses menos de tiempo o, en otras palabras, un mes por delante.

Por otro lado, esos dos meses me sirvieron para vivir muy intensamente el rol de producción, el cual seguramente me haya ocupado más tiempo que el de rodaje.

## **7.1. Equipo técnico**

Pese a que en *grosso* modo yo soy el que se ha encargado de toda esta parte, en ese punto se van a detallar todos aquellos personajes que han intervenido en ese aspecto ya sea de una manera más o menos directa.

### 7.1.1. Adrià Reina

Más allá de realizar el guión, la dirección y la producción, se ha encargado de la dirección de fotografía (trabajando siempre con el equipo citado en el principio del documento) y ha desempeñado la función de cámara, siempre sin usar trípode dado el tiempo que eso consume (más adelante se hablará de las condiciones del rodaje) y el querer hacer una pieza más energética, con planos siempre ligeramente diferentes y con libertad de movimiento para hacer el montaje más vivo, más acorde con el tipo de cortometraje que se trata. Más allá de aquí, ha hecho de maquillador en algunas escenas, así como de sonido, y se ha encargado de la posproducción del video, haciendo montaje, etalonaje, autoría y pinceladas de posproducción de audio, detalles.

### 7.1.2. Marc Pladevall

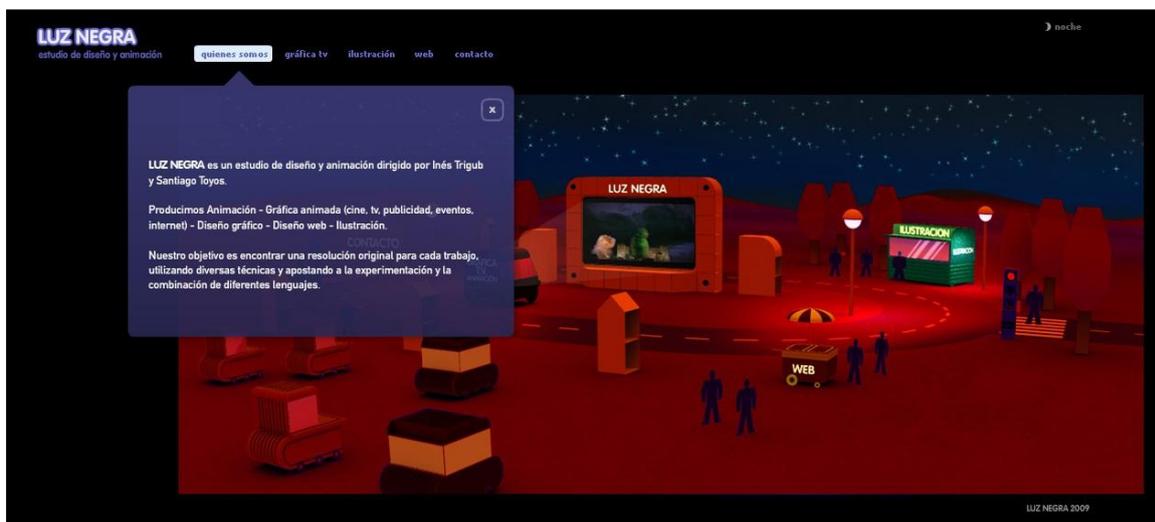
Amigo del director, de Artès (Barcelona), se ha encargado de montar el equipo de luces en la escena del DJ, siendo todo ese equipo de su propiedad, a la vez que ha sincronizado las luces para que quedasen enfocadas a gusto del director, tareas que ya realizó en una escena de su anterior cortometraje, *Maquillaje para tapar la suciedad*. También ha realizado de perchista en la escena del DJ.



Fotograma del corto *Maquillaje para tapar la suciedad* donde Marc Pladevall también puso su equipo de luces.

### 7.1.3. Santiago Toyos

Argentino, de Buenos Aires, encargado de realizar el diseño y la puesta del misil en escena. Se ha trabajado con él a distancia, a través del programa de mensajería y llamadas *Skype* y usando *Megaupload* y *Rapidshare* para enviarnos los ficheros. Se dio con él a través de internet, buscando a alguien especialista en animación que realice el misil. En principio se le iba a pagar, pero el propio Santiago desechó la idea a cambio de que se le pudiese echar una mano en tareas de guión con una serie que estaba realizando para su posterior realización del episodio piloto.



Luz Negra, página web a través de la que se contactó con Santiago Toyos.

### 7.1.4. Javier López

Español que actualmente reside en el Reino Unido y que se ha encargado de la posproducción del sonido, no solo arreglando las pistas que se le enviaban vía *Megaupload*, sino también añadiendo sonidos propios de librería y ofreciendo ideas a problemas. Al inicio de la colaboración residía en Londres, no había problema, pero hacia el final tuvo que irse a un pequeño pueblo de Escocia a trabajar donde disponía de una conexión a internet realmente lenta, lo que resulta un tanto problemático. Se contactó con él mediante *Cinemavip* y la comunicación se ha realizado siempre a través de correo electrónico.

### **7.1.5. Perchistas y eléctricos**

Perchistas (amigos del director) en escenas puntuales, como la del Otaku, la de La Gramola, la de los baños en la EUPMT y la del Villano, han sido Marcel Pérez, Pol Serrat, Carles Morell, Emili Vallejo y Aleix Orrít. Además, Marcel Pérez también ha realizado de eléctrico en la escena del DJ y la escena 0 (Cubelles) y Pol Serrat lo ha hecho en la escena de los baños en la EUPMT. Todos ellos de Artès, Manresa o Mataró (Barcelona).

### **7.1.6. Maquillaje**

En este apartado se puede destacar a la ex-novia del director Meritxell Barea como maquilladora principal, aunque no siempre ha podido venir a los rodajes, así que este rol se complementa con aportaciones de Elisabet Olmedo (quien interpreta a Magenta) y Gerard Rufí, este último el encargado de maquillarse a él mismo para el papel de villano.

### **7.1.7. Equipo técnico inicial**

Finalmente hacer referencia al equipo técnico inicial junto al que aprendí bastante (sobre todo del director de fotografía y el sonidista) y del que salió una escena montada y etalonada que se incluye en el CD adjunto. A su vez, algunos sonidos de dicha escena (que se grabaron el día del rodaje) han sido aprovechados para la escena 0 final.

Así pues, Alex Carbonell fue el sonidista, Akira Funakawa el cámara y director de fotografía y Elisabet Pérez la maquilladora, todos ellos de Barcelona ciudad.

## 7.2. Casting

Respecto al casting, poco hay a comentar más allá de lo dicho unas pocas páginas atrás. Ha habido tres Magenta diferentes, cuatro Dhiva, dos Omidyar, dos Embarazada, tres DJ y un único Otaku y Villano, los únicos fieles desde un principio. Lo que más problemas ha dado han sido las plantadas de las chicas que interpretaban a Magenta, que obligaban a repetir lo grabado, así como lo difícil que ha sido encontrar una Dhiva y lo curioso que todas han dejado el papel justo la noche antes de grabar su escena, es decir, nunca fueron a rodaje.

El caso del papel de Dhiva llegó hasta tal punto que finalmente, como ya se sabe, se ha optado por utilizar una muñeca hinchable de esas que venden en las tiendas de juguetes eróticos, pues, la escena se atrasó varias veces a petición de la chica que iba a interpretar el papel y, el día que finalmente se marcó para hacerlo, fue cuando la noche antes me envió mensaje de móvil diciéndome que no venía. Ya estaba concertada la cita con el dueño del bar y, a unas pocas horas vista del rodaje, cancelarlo hubiese supuesto, seguramente, perder ese lugar (La Gramola) para grabar, pues, avisar con tan poca antelación a alguien que hacía el favor de manera desinteresada y que no conocía de nada era, en definitiva, una forma de hacerle cambiar de idea.



**Ante la falta de profesionalidad por parte de las Dhiva de carne y hueso, se optó por una de plástico, más fiel.**

Eso sí, antes de optar por hacerlo con la muñeca, se buscaron intensamente chicas para hacer el papel, sea quien sea era bienvenido, incluso en el camino de Mataró a Manresa (tenía que llevar hasta allí al chico que interpreta a Omidyar) paremos a hablar con una prostituta de carretera, ofreciéndole dinero, pero no, estábamos condenados a hacerlo con una muñeca, solución que, visto el resultado final, no dio tan malos resultados como esperaba. La voz de Dhiva es de mi novia, Lydia Stötzer, ya que el personaje había pasado a ser una muñeca, el acento alemán podría tener su juego. Eso sí, el guión tuvo que ser modificado debido a que la nueva Dhiva no podía caminar ni masturbar al villano.

A continuación, los nombres del casting, su ciudad y provincia:

Magenta – Elisabet Olmedo (Manresa - Barcelona)

Omidyar – Pol Serrat (Mataró - Barcelona)

Embarazada - Ana María Manzanares (Mataró - Barcelona)

DJ - Joaquím Sucarrats (Santa María D'oló - Barcelona)

Otaku - Carles Morell (Artés - Barcelona)

Villano – Gerard Rufi (La Serra d'Almos - Tarragona)



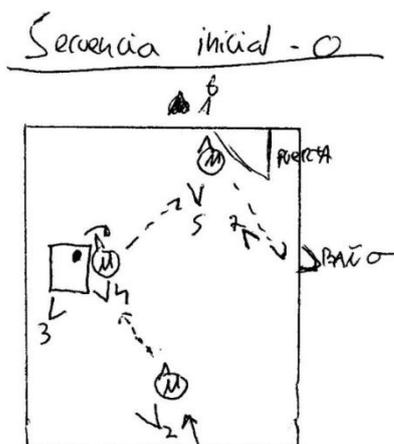
## 8. Guión técnico

A continuación los guiones técnicos de todas las escenas seguidos de unos esquemas que me son útiles para no saltarme el eje y poner sobre el papel la posición de las cámaras que tengo en mente, pudiendo organizar así mejor la escena una vez en rodaje.

### 8.1. Secuencia 0

INT.PISO MAGENTA.MEDIODIA

ESCENA	PLANO	VIDEO			AUDIO	
		IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM 1 - Magenta está en la cama, se despierta y se va de la habitación.	PM	Panorámica	Despertador	
1	2	CAM 1 - Magenta está en la cama, se despierta y se va de la habitación.	PP	Fija	Despertador	
1	3	CAM 2 - Magenta entra en el comedor, para el despertador y se dirige hacia el balcón.	PM	Panorámica	Despertador	
1	4	CAM 3 - Magenta entra en el comedor, para el despertador y se dirige hacia el balcón.	PM	Fija	Despertador	
1	5	CAM 4 - Magenta apaga el despertador.	PP	Fija	Despertador	
1	6	CAM 5 - Magenta abre la puerta del balcón y mira hacia el cielo/misil.	PM	Fija		
1	7	CAM 6 - Magenta abre la puerta del balcón y mira hacia el cielo/misil.	PP	Fija		
1	8	CAM 5 - Magenta sale corriendo hacia el baño.	PM	Travelling		
1	9	CAM 7 - Abre la puerta del baño.	PP	Fija		

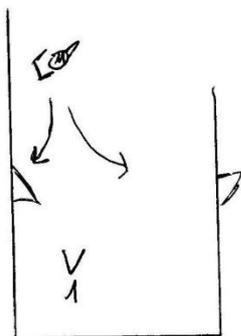


## 8.2. Secuencia 1

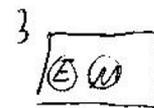
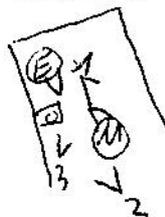
INT.PISO MAGENTA.COMEDOR.ATARDECER

ESCENA	PLANO	VIDEO			AUDIO	
		IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM1 – Magenta sentada en el sillón.	PG	Fija		
1	2	CAM1 – Magenta sentada en el sillón, se levanta y abre la puerta del baño.	PG	Fija		
1	3	CAM1 – Magenta sentada en el sillón, se levanta y sale del piso.	PG	Fija		

Secuencia 1



Secuencia 2 - Baños



## 8.3. Secuencia 2

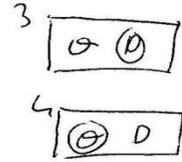
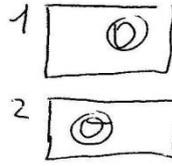
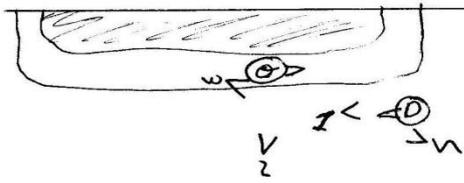
INT.BAÑOS MAGENTA/EMBARAZADA.ATARDECER

ESCENA	PLANO	VIDEO			AUDIO	
		IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM2 – Magenta y Embarazada están de frente, hablando. Escorzo de Magenta.	PM	Fijo		EMBARAZADA: Hola Magenta... ¿Algún problema? ... MAGENTA: Gracias.
1	2	CAM1 – Magenta hablando con Embarazada.	PP	Fijo		MAGENTA: Todos sus diálogos.
1	3	CAM1 – Llegada de Magenta.	PG	Panorámica		MAGENTA: ¿Todo bien por aquí?
1	4	CAM2 – Retrete y mueble de Embarazada donde tiene la lámpara y las tarjetas.	PP	Fija		
1	5	CAM3 – Embarazada le da las tarjetas a Magenta.	PP	Fija		EMBARAZADA: Te propongo tres... MAGENTA: Gracias.

## 8.4. Secuencia 3

INT.ROUGE DHIVA/OMIDYAR.HALL.ATARDECER

		VIDEO			AUDIO	
ESCENA	PLANO	IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM 1 – Dhiva, sentada junto a su máquina de escribir.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: ¡Omidyar!
1	2	CAM 2 – Omidyar, encima de la barra del bar, fumando.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¿Uh?
1	3	CAM 3 – Dhiva, sentada junto a su máquina de escribir. Escorzo Omidyar.	PM	Fija	Música bar	DHIVA: Según mis cálculos e informes deberías...
1	4	CAM 1 – Dhiva, sentada junto a su máquina de escribir.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: Según mis cálculos e informes deberías...
1	5	CAM 4 – Omidyar, encima de la barra del bar, fumando. Escorzo de Dhiva,	PM	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¿De qué nivel de colapso estamos hablando?
1	6	CAM 2 – Omidyar, encima de la barra del bar, fumando.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¿De qué nivel de colapso estamos hablando?
1	7	CAM 1 – Dhiva, sentada junto a su máquina de escribir.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: Total.
1	8	CAM 4 – Omidyar, encima de la barra del bar, fumando. Escorzo de Dhiva,	PM	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¿Y no hay ningún valiente que se quiera...
1	9	CAM 2 – Omidyar, encima de la barra del bar, fumando.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¿Y no hay ningún valiente que se quiera...
1	10	CAM 3 – Dhiva, encima de la barra del bar, fumando. Escorzo Omidyar.	PM	Fija	Música bar	DHIVA: Según las últimas cartas no hay constancia...
1	11	CAM 1 – Dhiva, sentada junto a su máquina de escribir.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: Según las últimas cartas no hay constancia
1	12	CAM 2 – Omidyar, encima de la barra del bar, fumando.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¿Hay alguna cita concertada para hoy?
1	13	CAM 1 – Dhiva, sentada junto a su máquina de escribir.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: Zero. Total acumulado: Zero.
1	14	CAM 2 – Omidyar baja de la barra y se va.	PM	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¡Dhiva, salimos! ... Abrigate.
1	15	CAM 4 – Omidyar baja de la barra y se va. Escorzo de Dhiva,	PM	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¡Dhiva, salimos! ...

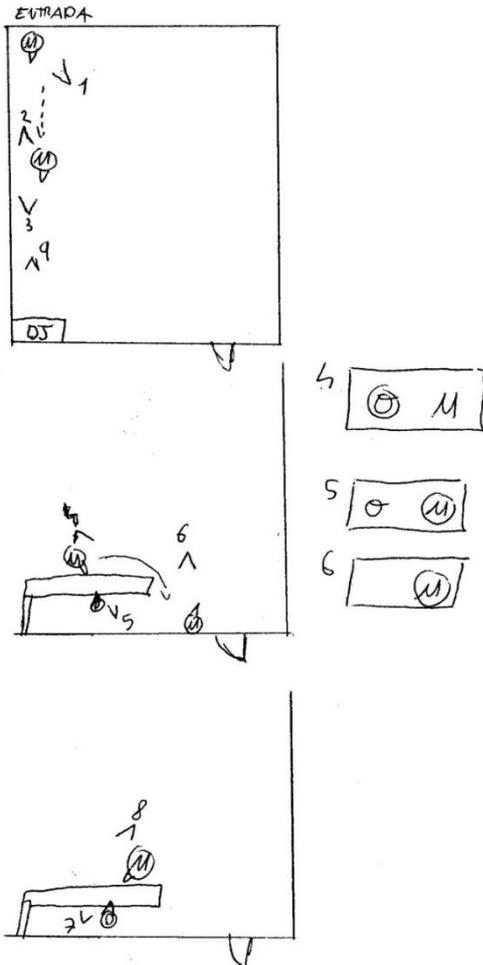
Secuencia 3**8.5. Secuencia 4**

## INT.FÁBRICA MAGENTA/DJ.HALL.NOCHE

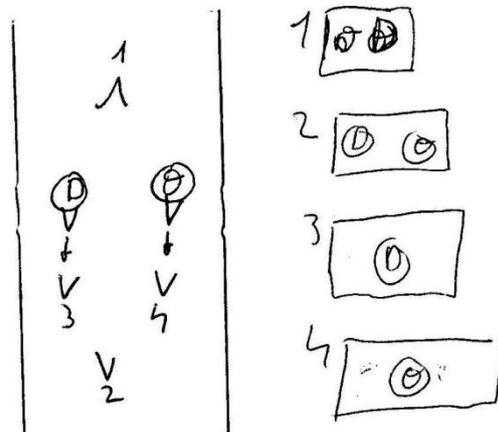
		VIDEO			AUDIO	
ESCENA	PLANO	IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM1 – Magenta entra a la nave y se dirige hacia el DJ.	PG	Fija	Música DJ	
1	2	CAM1 – Magenta entra a la nave y se dirige hacia el DJ. Solo se ven los pies/piernas.	PP	Fija	Música DJ	
1	3	CAM2 – Magenta se dirige hacia el DJ, alejándose de la cámara.	PM	Fija	Música DJ	
1	4	CAM3 – Magenta se dirige hacia el DJ. Acercándose a la cámara.	PM	Fija	Música DJ	
1	5	CAM2 – Magenta se dirige hacia el DJ, alejándose de la cámara.	PG	Fija	Música DJ	
2	1	CAM4 – Magenta saluda al DJ apoyándose en la mesa.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Hola...
2	2	CAM5 – El DJ, sin mirar a	PM	Fija	Música DJ	<b>DJ:</b> ¿Que canción quieres?
		Magenta, va pinchando. Escorzo de Magenta.				
2	3	CAM4 – Magenta le responde mientras levanta las manos de la mesa. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> No vengo a pedirte una canción.
2	4	CAM5 – El DJ, sin mirar a Magenta, va pinchando. Escorzo de Magenta.	PM	Fija	Música DJ	<b>DJ:</b> ¿Un orgasmo quizás entonces?
2	5	CAM4 – Magenta le responde, estática. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Una vida... seguro que has oído muchas...
2	6	CAM5 – El DJ, sin mirar a Magenta, va pinchando. Escorzo de Magenta.	PM	Fija	Música DJ	<b>DJ:</b> Okey dime... ¿Qué canción quieres? Si es un caso ...
2	7	CAM4 – Magenta se va hacia el muro que hay detrás del DJ, algo abatida.	PM	Panorámica	Música DJ	
2	8	CAM6 – Magenta se sienta en el suelo a reflexionar y se levanta luego para abrir la puerta que tiene a su lado.	PG	Fija	Música DJ	

		suelo, abre la puerta y mira al misil.				
2	10	<b>CAM 4</b> – Magenta cierra la puerta y vuelve a hablar con el DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> ¿Has visto el misil que se dirige ...
2	11	<b>CAM 7</b> – Magenta cierra la puerta y vuelve a hablar con el DJ. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> ¿Has visto el misil que se dirige ...
2	12	<b>CAM 8</b> – El DJ, sin mirar a Magenta, va pinchando. Escorzo de Magenta.	PM	Fija	Música DJ	<b>DJ:</b> Aja, algo, no me suena muy bien.
2	13	<b>CAM 7</b> – Magenta le responde, estática. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Pues agradecería mucho me dijese ...
2	14	<b>CAM 8</b> – El DJ, sin mirar a Magenta, va pinchando. Escorzo de Magenta.	PM	Fija	Música DJ	<b>DJ:</b> Mi sistema y supongo el de todos es la casualidad...
2	15	<b>CAM 7</b> – Magenta le responde, estática. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Pues vaya puta mierda.
2	16	<b>CAM 8</b> – El DJ, sin mirar a Magenta, va pinchando. Escorzo de <b>CAM 7</b> – Magenta le responde, estática. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ Música DJ	<b>DJ:</b> Bueno, también a veces nos follamos <b>MAGENTA:</b> Aja, sabes... dais pena ...
2	18	<b>CAM 8</b> – El DJ, sin mirar a Magenta, va pinchando. Escorzo de Magenta.	PM	Fija	Música DJ	<b>DJ:</b> Ahora mucha gente se está pasando al ...
2	19	<b>CAM 7</b> – Magenta le responde, estática. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Muy bien... a lo que iba... lo único que ...
2	20	<b>CAM 8</b> – El DJ, sin mirar a Magenta, va pinchando. Escorzo de Magenta.	PM	Fija	Música DJ	<b>DJ:</b> Vamos si lo sabemos, y por eso mismo ...
2	21	<b>CAM 7</b> – Magenta le responde, estática. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Si, si, dais pena <sub>o,ooo</sub> .
2	22	<b>CAM 8</b> – El DJ, sin mirar a Magenta, va pinchando. Escorzo de Magenta.	PM	Fija	Música DJ	<b>DJ:</b> ¿Y tú que me das a cambio?
2	23	<b>CAM 7</b> – Magenta le responde, estática. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> ¿Quieres hacer <u>scratch</u> con mi cuerpo? Piensas que ...
2	21	<b>CAM 8</b> – El DJ, sin mirar a <b>CAM 7</b> – Magenta le responde, marchándose. Escorzo de DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Dais pena... BYE D.J.
2	22	<b>CAM 7</b> – Magenta le responde, marchándose.	PP	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Dais pena... BYE D.J.
2	23	<b>CAM 8</b> – Se ve al DJ pinchando y dominando la tabla.	PP	Fija	Música DJ	
2	24	<b>CAM 7</b> – Se ve al DJ pinchando y dominando la tabla.	PP	Fija	Música DJ	
2	25	<b>CAM 9</b> – El DJ se queda solo tocando, se ve gran parte de la nave y toda la mesa de DJ.	PG	Fija	Música DJ	
2	26	<b>CAM 2</b> – El DJ se queda solo tocando, se ve gran parte de la nave y toda la mesa de DJ.	PG	Fija	Música DJ	

Secuencia DJ



Secuencia 5



**8.6. Secuencia 5**

INT.BLOQUE DHIVA/OMIDYAR.PASILLO.NOCHE

		VIDEO			AUDIO	
ESCENA	PLANO	IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM1- Omidyar y Dhiva van caminando por el pasillo.	PM	Trevelling		DHIVA: Nos acercamos Omidyar. ... OMIDYAR: Es tu turno Dhiva, se una buena secretaria. Yo me quedaré aquí esperando tu señal.
1	2	CAM2- Omidyar y Dhiva van caminando por el pasillo.	PM	Trevelling		DHIVA: Nos acercamos Omidyar. ... OMIDYAR: Es tu turno Dhiva, se una buena secretaria. Yo me quedaré aquí esperando tu señal.
1	3	CAM3- Dhiva va caminando por el pasillo.	PP	Fija		DHIVA: Omidyar, ¿has entrado en estado eréctil?
1	4	CAM4- Omidyar va caminando por el pasillo.	PP	Fija		OMIDYAR: La pistola de agua, cara cuadrícirculos...
1	5	CAM4- Omidyar llama al timbre.	PP	Fija		

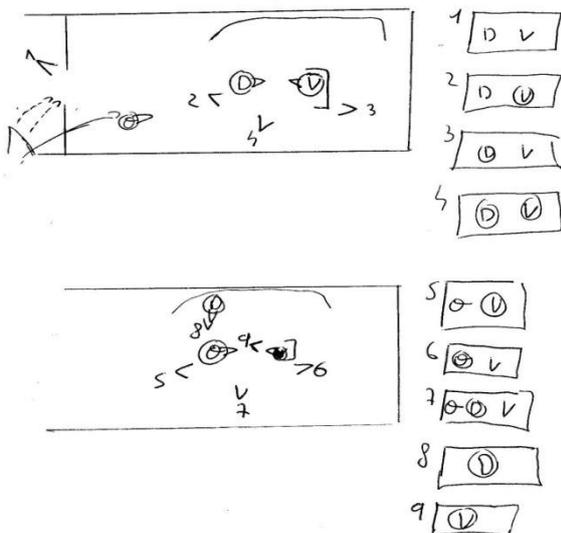
## 8.7. Secuencia 6

### INT.BLOQUE DHIVA/OMIDYAR/VILLANO.HABITACION.NOCHE

ESCENA	PLANO	VIDEO			AUDIO	
		IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM 1 – Dhiva y Villano se dirigen de la entrada a la sala de estar,	PM	Panoramica		VILLANO: ¿Eres el regalo de algún socio?
1	2	CAM 2 – Dhiva empuja a Villano a la silla y se sienta encima de sus rodillas. Le empieza a masturbar. Escorzo de Dhiva.	PM	Fija		VILLANO: ¿Qué sino? Has sido un chico... ... DHIVA: Si quieres que siga deberás...
1	3	CAM 3 – Dhiva empuja a Villano a la silla y se sienta encima de sus rodillas. Le empieza a masturbar. Escorzo de Villano.	PM	Fija		VILLANO: ¿Qué sino? Has sido un chico... ... DHIVA: Si quieres que siga deberás...
1	4	CAM 4 – Dhiva masturba a Villano.	PP	Fija		(Jadeos)
1	5	CAM 4 – Dhiva pone su mano encima el hombro del Villano.	PP	Fija		
1	6		PP, PM,	Libre	Música no	
		CAM libre – Villano chupa un pie a Dhiva.	PG		diegética	
1	7	CAM 2 – Dhiva sigue jugando con Villano. Escorzo de Dhiva.	PM	Fija		DHIVA: Suficiente, seguro que te está a punto de... ... DHIVA: Dale las gracias a mi crema de manos.
1	8	CAM 3 – Dhiva sigue jugando con Villano. Escorzo de Villano.	PM	Fija		DHIVA: Suficiente, seguro que te está a punto de... ... DHIVA: Dale las gracias a mi crema de manos.
1	9	CAM 4 – Dhiva sigue jugando con Villano.	PG	Fija		DHIVA: Suficiente, seguro que te está a punto de... ... DHIVA: Dale las gracias a mi crema de manos.
1	10	CAM 3 – Entra Omidyar en la sala de estar. Escorzo de Villano.	PP	Fija		OMIDYAR: Gracias Dhiva, como siempre...
1	11	CAM 3 – Entra Omidyar en la sala de estar. Escorzo de Villano.	PP	Fija		OMIDYAR: ¿No lo has desamado?
1	12	CAM 7 – Omidyar se pone en frente del Villano y le intimida.	PM	Fija		OMIDYAR: Has sido malo querido ... ... OMIDYAR: Tienen demasiada faena poniendo multas ...
		CAM 5 – Omidyar se pone en				OMIDYAR: Has sido malo querido ...

1	14	<b>CAM 6</b> – Omidyar se pone en frente del Villano y le intimida. Escorzo de Villano.	PM	Fija	<b>OMIDYAR:</b> Has sido malo querido ... ... <b>OMIDYAR:</b> Tienen demasiada faena poniendo multas ...
1	15	<b>CAM 9</b> – Omidyar se pone en frente del Villano y deja ir toda la potencia de la pistola de agua sobre su cara.	PP	Fija	<b>OMIDYAR:</b> SEE YOU cuadrinocular.
1	16	<b>CAM 7</b> – Pistola de agua.	PP pistola	Fija	<b>OMIDYAR:</b> SEE YOU cuadrinocular.
1	17	<b>CAM 8</b> – Dhiva habla mientras escribe cosas.	PP	Fija	<b>DHIVA:</b> Paranormales

## Secuencia 6

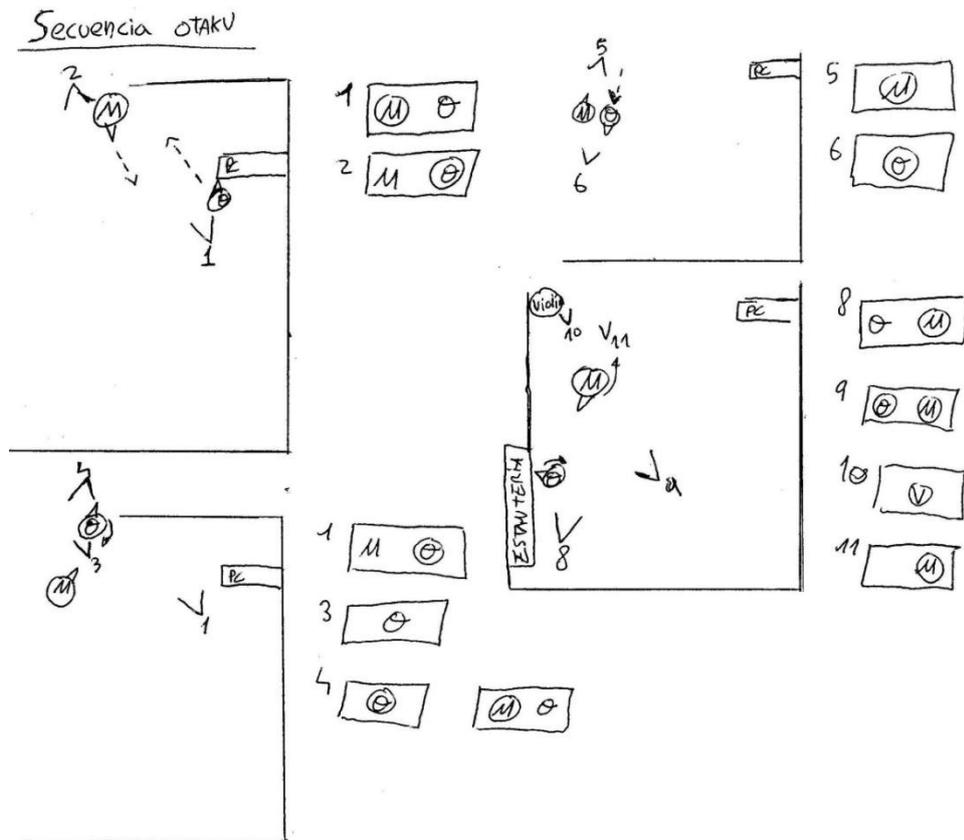


## 8.8. Secuencia 7

## INT.CASA MAGENTA/OTAKU.HABITACIÓN.NOCHE

		VIDEO			AUDIO	
ESCENA	PLANO	IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	<b>CAM 1</b> – Magenta entra a la nave y si dirige hacia el DJ.	PG	Fija	Música DJ	
1	2	<b>CAM 1</b> – Magenta entra a la nave y si dirige hacia el DJ. Solo se ven los pies/piernas.	PP	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Hola, me llamo Magenta. <b>OTAKU:</b> Vaya, una chica, pasa, pasa... <b>MAGENTA:</b> ¿Tú eres un héroe?
1	3	<b>CAM 2</b> – Magenta entra a la nave y si dirige hacia el DJ.	PM	Fija	Música DJ	<b>OTAKU:</b> Sí, ¿no lo ves? ...
1	4	<b>CAM 3</b> – Magenta entra a la nave y si dirige hacia el DJ.	PM	Travelling	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Quiero que me ayudes a impedir... <b>OTAKU:</b> Ah, el misil...
1	5	<b>CAM 2</b> – Magenta entra a la nave y si dirige hacia el DJ.	PP	Fija	Música DJ	
2	1	<b>CAM 4</b> – Otaku mira al cielo, al misil.	PP	Fija	Música DJ	

1	7	<b>CAM 3</b> – Otaku se gira hacia Magenta y le habla. Cuando Otaku hace referencia a su afición por el videojuego FFX se muestran con una pano las figuras del mueble.	PP	Fija	Música DJ	<b>OTAKU:</b> Ah, el misil... Según dicen... <b>MAGENTA:</b> ¿Puedes ayudarme señor héroe? <b>OTAKU:</b> Claro, seguro que en algunos de mis...
1	8	<b>CAM 1</b> – Otaku se gira hacia Magenta y le habla. Cuando Otaku hace referencia a su afición por el videojuego FFX se muestran con una pano las figuras del mueble. Escorzo de Magenta.	PM	Panorámica	Música DJ	<b>OTAKU:</b> Ah, el misil... Según dicen... <b>MAGENTA:</b> ¿Puedes ayudarme señor héroe? <b>OTAKU:</b> Claro, seguro que en algunos de mis...
1	9	<b>CAM 4</b> – Magenta pregunta a Otaku.	PP	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> ¿Puedes ayudarme señor héroe?
1	10	<b>CAM 1</b> – Magenta hace una pregunta a Otaku justo cuando este se cruza con ella al dirigirse a la estantería donde tienes los anime.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> ¿Eres virgen?
1	11	<b>CAM 5</b> – Magenta hace una pregunta a Otaku justo cuando este se cruza con ella al dirigirse a la estantería donde tienes <u>los anime</u> .	PP	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> ¿Eres virgen?
1	12	<b>CAM 6</b> – Otaku se queda sorprendido, aturado, ante tal pregunta.	PP	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> ¿Eres virgen?
1	13	<b>CAM 8</b> – Otaku busca en la estantería y le enseña a Magenta el anime que estaba buscando.	PM	Fija	Música DJ	<b>OTAKU:</b> Furi Kuri, este es el anime que... <b>MAGENTA:</b> ¿Eres Virgen? <b>OTAKU:</b> Yo por desgracia no tengo...
1	14	<b>CAM 9</b> – Otaku busca en la estantería y le enseña a Magenta el anime que estaba buscando.	PM	Fija	Música DJ	<b>OTAKU:</b> Furi Kuri, este es el anime que... <b>MAGENTA:</b> ¿Eres Virgen? <b>OTAKU:</b> Yo por desgracia no tengo...
1	15	<b>CAM 9</b> – Magenta y Otaku se mantienen quietos, conversando.	PP	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> ¿Eres Virgen? <b>OTAKU:</b> Yo por desgracia no tengo... <b>MAGENTA:</b> ¿Eres Virgen? <b>OTAKU:</b> ¿Y eso que más da? ...
1	16	<b>CAM 9</b> – Magenta le responde.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> ¿En el amor quizás? <b>OTAKU:</b> Si... hace tiempo que busco ...
1	17	<b>CAM 8</b> – Magenta coge el violín y se va.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Gracias por la información. Lo siento ...
1	18	<b>CAM 9</b> – Magenta coge el violín y se va.	PM	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Gracias por la información. Lo siento ...
1	19	<b>CAM 11</b> – Magenta coge el violín y se va.	PP	Fija	Música DJ	<b>MAGENTA:</b> Gracias por la información. Lo siento ...
1	20	<b>CAM 10</b> – Magenta coge el violín.	PP	Fija	Música DJ	
1	21		PM	Fija		<b>OTAKU:</b> Ya verás, tendré tal novia ...
		<b>CAM 2</b> – Otaku se sienta de nuevo ante el escritorio.				
1	22	<b>CAM 8</b> – Otaku se sienta de nuevo ante el escritorio.	PM	Fija		<b>OTAKU:</b> Ya verás, tendré tal novia ...



### 8.9. Secuencia 8

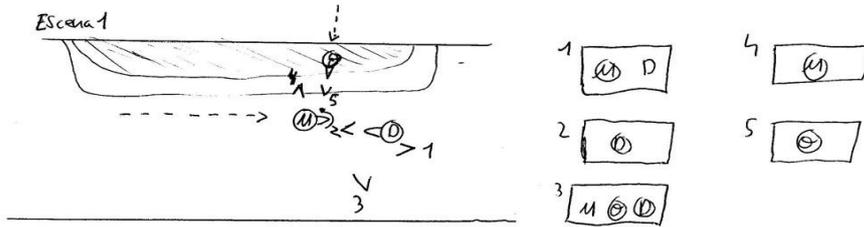
INT. ROUGE DHIVA/OMIDYAR/MAGENTA.PASILLO.ATARDECER

ESCENA	PLANO	VIDEO			AUDIO	
		IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM3- Omidyar sale de la cocina y se apoya a la barra para hablar con Magenta.	PG	Fija	Música bar	DHIVA: Omidyar, se me ha acabado la tinta. OMIDYAR: En el mueble del pasillo tienes.
1	2	CAM1- Magenta entra al bar y se acerca a Dhiva.	PP	Fija	Música bar	MAGENTA: Hola, ¿eres tu el héroe?
1	3	CAM1- Omidyar, encima de la barra del bar, fumando. Escorzo de Dhiva.	PM	Fija	Música bar	MAGENTA: Hola, ¿eres tu el héroe?
1	4	CAM2- Dhiva, sentada junto a su máquina de escribir.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: No, pero dime guapa... ¿Eres clitoriana o vaginal?
1	5	CAM3- Omidyar desde la cocina.	PG	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¿!Quién es Dhiva? DHIVA: Adelante.
1	6	CAM3- Omidyar sale de la cocina y se apoya a la barra para	PG	Fija	Música bar	OMIDYAR: Hola, soy el héroe, tu héroe. MAGENTA: Que molón...

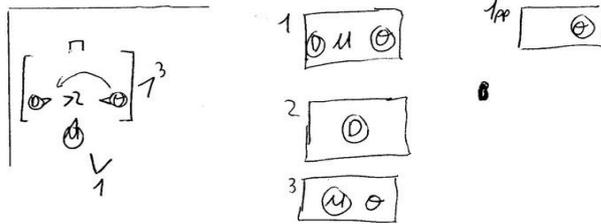
		hablar con Magenta.				
1	7	CAM 4 – Magenta en frente la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>MAGENTA:</b> Que molón...
1	8	CAM 5 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> Soy gay.
1	9	CAM 4 – Magenta en frente la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>MAGENTA:</b> Que lástima...
1	10	CAM 2 – Dhiva, sentada junto a su máquina de escribir.	PP	Fija	Música bar	<b>DHIVA:</b> Y gigoló.
1	11	CAM 5 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> Y héroe.
1	12	CAM 4 – Magenta en frente la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>MAGENTA:</b> ¿Cuándo te diste cuanto que no eras hetero?
1	13	CAM 5 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> Tras la relación con mi exnovia, todo empezó...
1	14	CAM 3 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PG	Fija	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> Tras la relación con mi exnovia, todo empezó...
1	15			Fija	Música bar	<b>MAGENTA:</b> ¿Fiestas estilo American Pie?
1	16	CAM 5 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> Si, en la adolescencia quedábamos mi grupo de...
1	17	CAM 3 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PG	Fija	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> Si, en la adolescencia quedábamos mi grupo de...
1	18	CAM 4 – Magenta en frente la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>MAGENTA:</b> ¿Por qué descubriste que eras gay?
1	19	CAM 3 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> No, porque nos cansemos, aunque...
1	20	CAM 3 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PG	Fija	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> No, porque nos cansemos, aunque...
1	21	CAM 4 – Magenta en frente la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>MAGENTA:</b> Si, tu amiguita lesbo no me interesa.
1	22	CAM 3 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PP	Fija	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> Una lástima, esto es una especie de...
1	23	CAM 3 – Omidyar, encima de la barra del bar.	PG	Panorámica	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> Una lástima, esto es una especie de...
2	1	CAM 1 – Omidyar, Dhiva y	PG	Panoramica	Música bar	<b>OMIDYAR:</b> Cuéntame... ¿Tu nombre?

		Magenta se sientan en el sofá.					
2	2	CAM1 – Omidyar sentado en el sofá.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: Cuéntame... ¿Tu nombre?	
2	3	CAM3 – Magenta sentada en el sofá. Escorzo Omidyar.	PM	Fija	Música bar	MAGENTA: Magenta. Pues bien, debo evitar...	
2	4	CAM1 – Omidyar, Dhiva y Magenta sentados en el sofá.	PG	Panorámica	Música bar	OMIDYAR: El misil...¿Qué sabes de él Dhiva? DHIVA: Es un NNC, viene de Saturno,...	
2	5	CAM2 – Dhiva sentada en el sofá.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: Es un NNC, viene de Saturno,...	
2	6	CAM1 – Omidyar sentado en el sofá.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: ¿Quién lo construyó?	
2	7	CAM2 – Dhiva sentada en el sofá.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: Una noche de sexo.	
2	8	CAM1 – Omidyar, Dhiva y Magenta sentados en el sofá.	PG	Fija	Música bar	OMIDYAR: Ajá, parece un caso de esos que suelo tratar...	
2	9	CAM1 – Omidyar sentado en el sofá.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: Ajá, parece un caso de esos que suelo tratar...	
2	10	CAM2 – Dhiva sentada en el sofá.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: Paranormal.	
2	11			Fija	Música bar	MAGENTA: ¿Hay solución? Tengo un	
		CAM3 – Magenta sentada en el sofá. Escorzo Omidyar.	PM			violín.	
2	12	CAM2 – Dhiva sentada en el sofá.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: ¿Y el arco?	
2	13	CAM3 – Magenta sentada en el sofá. Escorzo Omidyar.	PM	Fija	Música bar	MAGENTA: Que...	
2	14	CAM1 – Omidyar, Dhiva y Magenta sentados en el sofá.	PG	Fija	Música bar	OMIDYAR: Te falta el arco querida...	
2	15	CAM1 – Omidyar sentado en el sofá.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: Te falta el arco querida...	
2	16	CAM3 – Magenta sentada en el sofá. Escorzo Omidyar.	PM	Fija	Música bar	MAGENTA: ¿Tienes tu un arco?	
2	17	CAM1 – Omidyar sentado en el sofá.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: Algo mejor...	
2	18	CAM1 – Omidyar, Dhiva y Magenta sentados en el sofá. Omidyar se levanta y va hacia Dhiva a cogerle el consolador.	PG	Panorámica	Música bar	OMIDYAR: Algo mejor... DHIVA: Cabrón, eso es mío OMIDYAR: No pasará nada porque uses...	
2	19	CAM3 – Magenta sentada en el	PP	Fija	Música bar	MAGENTA: ¿Pero con esto sonará?	
		sofá.					
2	20	CAM1 – Omidyar en pie delante de Dhiva.	PP	Fija	Música bar	OMIDYAR: Más chiriante de lo que puedas imaginar...	
2	21	CAM2 – Dhiva sentada en el sofá.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: Utilízalo con cariño.	
2	22	CAM3 – Magenta se pone en pie.	PM	Fija	Música bar	MAGENTA: Espero funcione... muchas gracias chicos ...	
2	23	CAM1 – Magenta se pone en pie.	PG	Fija	Música bar	MAGENTA: Espero funcione... muchas gracias chicos ...	
2	24	CAM2 – Dhiva sentada en el sofá.	PP	Fija	Música bar	DHIVA: Tomaprotección.	
2	25	CAM3 – Magenta se va.	PP	Fija	Música bar	MAGENTA: BYE HOMOS. ...	

Secuencia 8



Escena 2

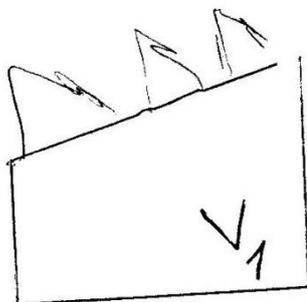


**8.10. Secuencia 9**

INT.BAÑOS MAGENTA/DJ.LAVABO.NOCHE

		VIDEO			AUDIO	
ESCENA	PLANO	IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM 1 - Se ve a DJ y Magenta entrar en uno de los baños. Cierran la puerta.	PG	Fijo,		<b>DJ:</b> ¿Llevas condones? No me gustaría contagiarme <b>MAGENTA:</b> Mierda, ¡no!

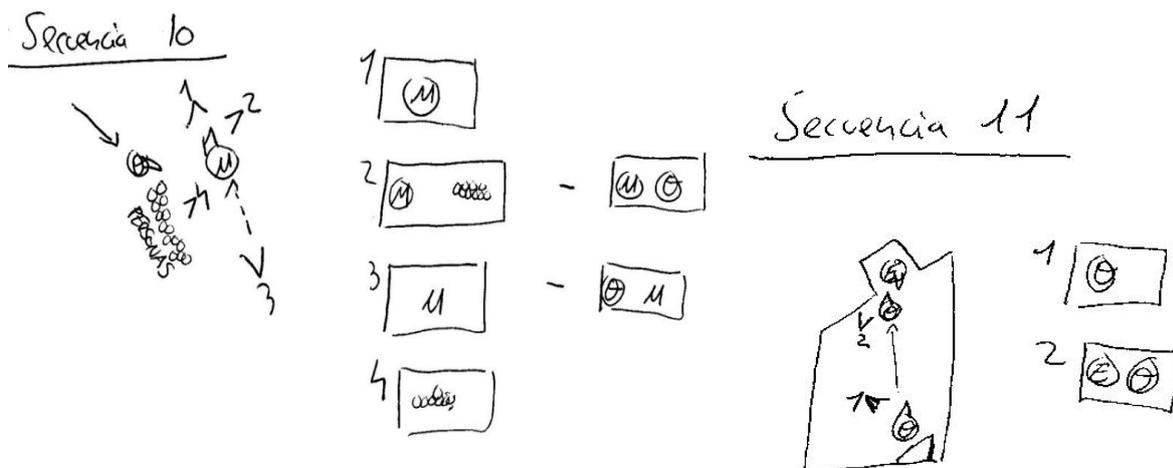
Secuencia 9



## 8.11. Secuencia 10 y 12

EXT.CALLE MAGENTA/OMIDYAR.ZONA PEATONAL.MAÑANA

		VIDEO			AUDIO	
ESCENA	PLANO	IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM1 – Magenta mira la llegada del misil, impotente, hace lo que puede.	PM	Fija	Música no diegética	
1	2	CAM3 – Magenta mira la llegada del misil, impotente, hace lo que puede.	PM	Fija	Música no diegética	
1	3	CAM2 – Magenta mira la llegada del misil, impotente, hace lo que puede, mira al público como en busca de una solución..	PG	Panorámica	Música no diegética	
1	4	CAM3 – Llega Omidyar.	PM - PP	Panorámica - Zoom	Música no diegética	
1	5	CAM3 – Cielo donde se ve al misil acercarse, con y sin escorzo de Magenta.	PG	Fija	Música no diegética	



## 8.12. Secuencia 11

INT.BAÑOS OMIDYAR/EMBARAZADA.ATARDECER

		VIDEO			AUDIO	
ESCENA	PLANO	IMAGEN	IND. TÉCN.	CÁMARA	SONIDO	DIÁLOGO
1	1	CAM1 – Omidyar llega corriendo al baño y busca un retrete con la puerta abierta urgentemente.	PM	Travelling		
1	2	CAM2 – Embarazada se encuentra con Omidyar y le da la clave para salvar a Magenta.	PM	Panorámica		EMBARAZADA: Nada de eso servirá. ... EMBARAZADA: Como héroes sois...

## 9. Plan de rodaje

A continuación el plan de rodaje de las sesiones que finalmente fueron productivas para el rodaje final, dejando de lado todas aquellas realizadas con actores no definitivos. Con los tiempos siempre se ha sido bastante generoso, aunque en ocasiones a la hora de la realidad la cosa se dilataba más incluso. Como se puede observar, hubo dos semanas en que no se grabó, del 8 al 24 de Mayo, eso es debido a los problemas que seguían surgiendo (aunque en menor medida que al empezar la grabación en Marzo) con el casting.

### **Miércoles 5 de Mayo – Nave industrial Friman**

16:00 - 17:00 Cargar y llevar material luces hasta nave  
 17:00 - 20:00 Preparar iluminación, equipo de luces y arte set DJ  
 20:00 – 20:30 Recoger Magenta y DJ en Manresa y volver a la nave  
 20:30 – 21:00 Maquillaje y vestuario Magenta y DJ  
 21:00 – 23:30 Rodaje set DJ  
 23:30 – 00:30 Recoger set DJ y preparar iluminación set entrada  
 00:30 – 01:30 Rodaje set entrada  
 01:00 – 02:00 Recoger material localización y cargarlo en furgoneta  
 02:00 – 02:30 Llevar a Magenta y DJ a casa

### **Sábado 8 de Mayo – Habitación Artès**

19:00 - 20:00 Preparar iluminación y arte set habitación  
 20:00 – 20:30 Recoger Magenta en Manresa e ir en coche hasta Artès  
 20:30 – 21:00 Maquillaje y vestuario Magenta y Otaku  
 21:00 – 23:30 Rodaje set habitación  
 23:30 – 00:00 Recoger material  
 00:00 – 00:30 Llevar Magenta y eléctrico a casa

### **Lunes 24 de Mayo – Bar La Gramola**

- 12:00 - 14:00 Recoger Omidyar en Mataró e ir en coche hasta Manresa
- 14:00 – 15:00 Comida
- 15:00 – 15:30 Recoger maquilladora y Magenta en Manresa e ir hasta La Gramola
- 15:30 – 16:00 Descargar material
- 16:00 – 17:00 Preparar iluminación y arte set barra
- 17:00 – 17:30 Maquillaje y vestuario Omidyar y Magenta
- 17:30 – 19:00 Rodaje set barra
- 19:00 – 20:00 Recoger material set barra y montar iluminación y arte set sofá
- 20:00 – 21:00 Rodaje set sofá
- 21:00 – 21:30 Recoger material
- 21:30 – 23:30 Llevar Magenta y Omidyar a casa

### **Martes 25 de Mayo – Piso Mataró**

- 15:30 - 17:00 Preparar iluminación y arte set comedor Villano
- 17:00 – 18:00 Maquillaje y vestuario villano y Omidyar
- 18:00 – 19:30 Rodaje set comedor
- 19:30 – 20:00 Recoger material set comedor y montar iluminación set pasillo
- 20:00 – 20:30 Rodaje set pasillo
- 20:30 – 21:00 Recoger material y localización

### **Lunes 31 de Mayo – EUPMT**

- 13:30 - 15:30 Recoger a Magenta y Omidyar en Manresa e ir hasta Mataró en coche.
- 15:30 – 16:30 Comida
- 16:30 – 17:00 Maquillaje y vestuario Omidyar y Embarazada
- 17:00 – 17:30 Preparar set exterior (llegada Omidyar con Embarazada)
- 17:30 – 18:00 Rodaje set exterior
- 18:00 – 18:30 Recoger set exterior y transporte hasta set baños EUPMT

- 18:30 – 19:00 Preparar iluminación y arte set baños EUPMT
- 19:00 – 19:30 Maquillaje y vestuario Magenta, DJ, Embarazada y Omidyar
- 19:30 – 21:00 Rodaje baños EUPMT
- 21:00 – 21:30 Recoger material y set
- 21:30 – 23:30 Llevar Magenta y DJ a Manresa y volver a casa

### **Sábado 5 de Junio – Piso Cubelles**

- 6:30 - 8:30 Recoger a Magenta en Manresa e ir hasta Cubelles en coche.
- 8:30 – 9:00 Subir material hasta localización
- 9:00 – 9:30 Preparar iluminación y arte set habitación Magenta
- 9:30 – 10:00 Maquillaje y vestuario Magenta
- 10:00 – 10:30 Rodaje habitación
- 10:30 – 11:00 Preparar iluminación y arte set comedor
- 11:00 – 12:00 Rodaje comedor
- 12:00 – 12:30 Montar set balcón, exterior
- 12:30 – 13:30 Rodaje balcón
- 13:30 – 14:30 Preparar iluminación y arte set comedor atardecer
- 14:30 – 15:30 Rodaje comedor atardecer
- 15:30 – 16:30 Comida
- 16:30 – 17:30 Recoger material y localización
- 17:30 – 19:30 Llevar Magenta a Manresa y volver a casa

### **Domingo 6 de Junio – Zona peatonal Mataró**

- 6:30 - 8:30 Recoger a Magenta en Manresa e ir hasta Mataró en coche.
- 8:30 – 9:00 Recoger a Omidyar (afueras de Mataró), aparcar y llegar al lugar de rodaje.
- 9:00 – 9:30 Maquillaje y vestuario Magenta y Omidyar
- 9:30 – 10:00 Preparar iluminación y arte set
- 10:00 – 11:00 Rodaje exterior, llegada Magenta
- 11:00 – 12:00 Rodaje exterior, llegada Omidyar

12:00 – 12:30 Rodaje dialogo escena 10 Omidyar.

12:30 – 13:00 Recoger material y set

13:00 – 14:00 Comida

14:00 – 14:30 Traer Omidyar a casa

14:30 – 16:30 Llevar Magenta a Manresa y volver a casa

## 10. Presupuesto

A continuación el presupuesto que hubiese costado realizar el cortometraje en caso de haber tenido que comprar todo el material y contratar a técnicos y casting. Parte de la información es sacada de internet, precios orientativos, se pueden consultar las fuentes en la bibliografía. La información sobre los precios de contratar a los actores, se han sacado de *Cinemavip* y *Filmutea*, mirando varios anuncios para dar con la media que se suele pagar para trabajos remunerados esporádicos.

### Material técnico

**Total: 8636,69€**

Cámara JVC GY-HM700 – 5210€

2 x Kit iluminación – 1500€ (2 x 750€)

Foco halógeno 800W – 128€

Pértiga – 125€

Micrófono Behringer B5 – 81€

2 x cables Canon – 24€ (2 x 12€)

2 x antorcha Sony – 259,98€ (2 x 129,99€)

2 x batería Sony – 69,98€ (2 x 34,99€)

2 x tarjetas SDHC 16GB – 99,98€ (2 x 49,99€)

Ordenador Portátil Toshiba Satellite P200 – 1018,75€

6 x alargo - 120€ (6 x 20€)

## Arte

**Total: 293,50€**

Consolador – 20€

Violín eléctrico – 249€

Auriculares Panasonic Blancos – 24,50€

## Vestuario

**Total: 711,48€**

Pantalones shorts Bershka – 10€

Camiseta tirantes violeta Bershka – 10€

Zapatillas Replay – 19,90€

2 x pinzas – 5,8€ (2x2,90€)

Gafas de sol Ray-Ban aviator – 129,90€

Gafas de sol Police – 19,90€

Gafas de sol "chinos" – 4,99€

Diadema zebra – 5€

Jersey azul Bershka - 14,90€

Capa color magenta – 9,90€

Cinta cabello roja – 3€

Pantalón negro PC – 79€

Botas altas New Rock PVC – 200€

Medias Quarrefour – 6,90€

Camisa neopreno Ana – 19,50€

Camiseta negra DC – 29,99€

Vestido largo azul – 24€

Cazadora de cuero – 50€

Falda gothic romantic – 39,90€

Corset Camden – 19€

Calentadores a rallas (par) – 9,90€

### **Maquillaje**

**Total: 53,90€**

Maletín de maquillaje – 49,90€

2 x aguacolor – 4€ (2 x 2€)

### **Técnicos** (nivel medio, no profesionales)

**Total: 2400€**

Operador de cámara (7 sesiones) – 700€

Director de fotografía (7 sesiones) – 700€ (gelatinas incluidas)

Sonido en directo (7 sesiones) – 1050€

Postproducción de sonido (2 semanas de trabajo) – 350€

Efectos especiales (mísil) – 200€

Maquillaje (7 sesiones) – 300€

**Cásting** (nivel medio, no profesionales)

**Total: 3400€**

200€ por sesión/actor (transportes y dietas incluidas):

- Otaku x 1 – 200€
- Villano x 1 – 200€
- Embarazada x 1 – 200€
- Dhiva x 2 – 400€
- DJ x 2 – 400€
- Omidyar x 4 – 800€
- Magenta x 6 – 1200€

**Otros**

**Total: 29,90€**

Muñeca hinchable – 29,90€

**Total presupuesto:**

$29,90 + 3400€ + 2400€ + 53,90€ + 711,48€ + 293,50€ + 8636,69€ = \underline{\underline{15.626,47€}}$

## 11. Preproducción y producción de las escenas

En ese punto se hace poco hincapié en la preproducción ya que se han hablado de varios puntos de ella anteriormente, así que solo se hará un repaso a los dos temas más importantes de esta intentando anotar pequeños detalles no comentados anteriormente.

En cuanto a la producción, comentar un factor común en todo día de rodaje: la tensión. Y es que los actores siempre tenían prisa para acabar, quien me ayudaba con la percha también, cada cierto rato iban preguntado por la hora y hablando en voz alta de la faena que tenían que hacer (colegio), así que para mí, como director, suponía una tensión constante, el no poder trabajar relajadamente y meditando más las cosas. Incluso en la primera escena que se grabó con Magenta vino su madre y también tenía prisa para irse. El tiempo límite también fue otro motivo de tensión, en el caso de la EUPMT por ejemplo, con las 21:00 horas como límite, o en el caso de las escenas grabadas por la noche, que los actores insistían en que no querían acabar tarde, así como en la secuencia del bar La Gramola, donde el dueño del bar debía permanecer durante todo el rodaje ya que no nos conocía, por lo que se intentaba acabar lo antes posible para no molestar demasiado. En definitiva, no hubo ningún día que se grabase tranquilamente, haciendo las cosas a su ritmo, sino que siempre se iba lo más rápido posible, y siendo yo solo el único técnico real, suponía mucha faena, además de tener que tomar decisiones rápidas sin una segunda opinión que valorar.

Otro tema que se mantuvo en todo el rodaje fue el nivel de los actores, les costaba mucho, extremadamente, aprenderse los textos (y eso que se les avisaba con días/semanas de antelación), por lo que en rodaje no les podías exigir que actuaran bien cuando el mayor reto era conseguir una toma limpia de cada frase, sin descuidos, errores o tartamudeos de por medio. No todos claro está, bueno, todos a excepción de Otaku y, en menor medida, Omidyar. Así que para cada frase podíamos estar hasta 30 minutos para tener solamente una toma buena, o ni eso, en ocasiones, en los párrafos largos, se acabada partiéndolo en dos, buscando alguna manera que no salte la imagen, por lo que recurrí mucho a grabar recurso de los actores, pierna, tetas, pies, etc. Así podía intercalarlo entre las dos tomas que formaban el texto al completo y no saltase la imagen.

## **11.1. Apartamento Cubelles (secuencias 0 y 1)**

### **11.1.1. Preproducción**

#### **Fecha y horario**

Respecto a la hora/fecha que se debería grabar dicha secuencia, estaba claro que debía ser en una hora lo más acorde posible con la que aparecía en el guión, es decir, debía ser por la mañana o, a mucho tardar, grabarse al mediodía, así que como antes se estuviese en el lugar para montarlo todo y preparar a los actores mejor. Visto que Magenta (el único miembro del reparto que aparece en la secuencia) tenía clases de bachillerato de lunes a viernes hasta las 14:30 (y se negaba a faltar día alguno) se hizo evidente que se tendría que grabar en fin de semana. Otro punto que se ha tenido en cuenta ha sido el clima, ya que se quería que hubiese un cielo lo más azul y soleado posible, exigencia que debido a los problemas surgidos durante la grabación se dejó en un segundo plano vista la falta de días disponibles para grabar, bastaría con que no lloviese, se debería confiar en la suerte. Además, también en esta ubicación se han grabado los planos que se van intercalando durante el corto donde Magenta está estática, frente la televisión, balanceando su pierna por encima de un sillón, escena que transcurre al anochecer, lo que no suponía ningún problema debido a planificación ya que bastaba con bajar las persianas.

#### **Material necesario**

Más allá de la ropa de Magenta, los elementos propios del corto como violín, consolador, etc. y la televisión y el sillón ya presentes en el piso, de attrezzo solo se optó por la poner unas sábanas adecuadas en la cama y usar un casco de moto y una pelota de playa como elementos para enriquecer la decoración del comedor. Respecto al equipo humano y material necesario para llevar a cabo la grabación, ha sido suficiente con un perchista, un cámara y mucha potencia lumínica mediante focos. Y es que cuando Magenta debía salir al balcón a mirar el misil se debería contrarrestar la potencia del sol con focos para que la espalda de Magenta no quedase oscura, se pensó que con un solo kit de y el foco de 500W no sería suficiente, así que se optó por solicitar un segundo kit de iluminación, 2000W en total cuya eficacia dependería de la intensidad del sol aquel día y de la potencia que

soportase la línea eléctrica. Parte de ese amplio equipo de focos también ha sido necesario en la escena del dormitorio, donde al haber una ventana al lado de la cama ha sido interesante hacer entrar más luz que solamente la del sol para así crear sombras más definidas de las sábanas y el cuerpo de Magenta estirado en ella.

Otro elemento del que se ha dispuesto es de antorchas portátiles, las Sony, dos concretamente, para así en la escena que transcurre al anochecer poder iluminar con una luz singular, de color, los elementos que Magenta ha ido recolectando, es decir, violín, amplificador y consolador.

### **11.1.2. Producción**

La grabación de esta escena ha sido muy tranquila dado que solo estábamos Magenta, yo y el perchista, además que ya se había grabado anteriormente con otras actrices y equipo, así que se conocía bien como montar casa set.

Para la escena del dormitorio se colocaron los 2000W de potencia enfocando hacia la citada ventana, con la persiana subida y la cortina echada (blanca semitransparente), lo que tal como se preveía ha resultado con unas sombras interesantes siempre que se cerrase bastante el diafragma, pues, la luz era muy intensa en el set. Cuando Magenta sale al balcón a mirar el misil también se ha usado toda la potencia lumínica disponible, es decir, los 2000W, aunque aún así ha faltado potencia, pues, el cielo no ha quedado tan azul como debería, debido a que el diafragma no se ha podido cerrar tanto como se hubiese deseado ya que si se hubiese hecho Magenta habría quedado demasiado oscura.

En cuanto al resto de la secuencia inicial, ningún problema, se ha mantenido el diafragma siempre con la misma obertura (para evitar saltos de luz) y se ha iluminado a Magenta siempre desde dos puntos, su espalda y su lateral.



**Magenta cuando sale a recibir el misil.**

Respecto a la escena de cuando Magenta está sentada en el sillón, al anochecer, al ser cámara fija y sin sonido la única preocupación ha sido la iluminación, complicada, pues, se ha querido mantener ese rayo de luz violeta (que venía desde el lado de la cámara) por lo que cualquier iluminación sobre Magenta rompía el ambiente, así que han tenido que usar tres filtros ND en el foco que había colocado detrás de Magenta para así poder iluminar su pierna lo más discretamente posible, a la vez que las palas del foco se han cerrado casi completamente para evitar que su luz reste importancia a la de color violeta.

La luz color turquesa que ilumina los objetos que Magenta ha ido recolectando, proviene de una antorcha portátil situada debajo del mueble.

## **11.2. Baños EUPMT (secuencia 2, 9 y 11)**

### **11.2.1. Preproducción**

#### **Fecha y horario**

Cualquier día entre semana de 07:30 a 21:00 horas, aunque teniendo en cuenta la actividad que hay respecto a cada titulación, por la tarde, era la mejor hora. Además, al ser un día entre semana se tenía que tener en cuenta que Magenta tenía bachillerato, así que la hora estaba muy definida, a las 14:30 se salía de Manresa y, por lo tanto, a partir de las 16:30 se podría estar allí, teniendo que comenzar como antes mejor para a las 21:00 horas haber acabado. El día concreto solo se decidiría por los horarios de Omidyar, Embarazada y DJ, los cuales variaban dependiendo la semana, por lo que la decisión final fue tomada pocos días antes del rodaje.

#### **Material necesario**

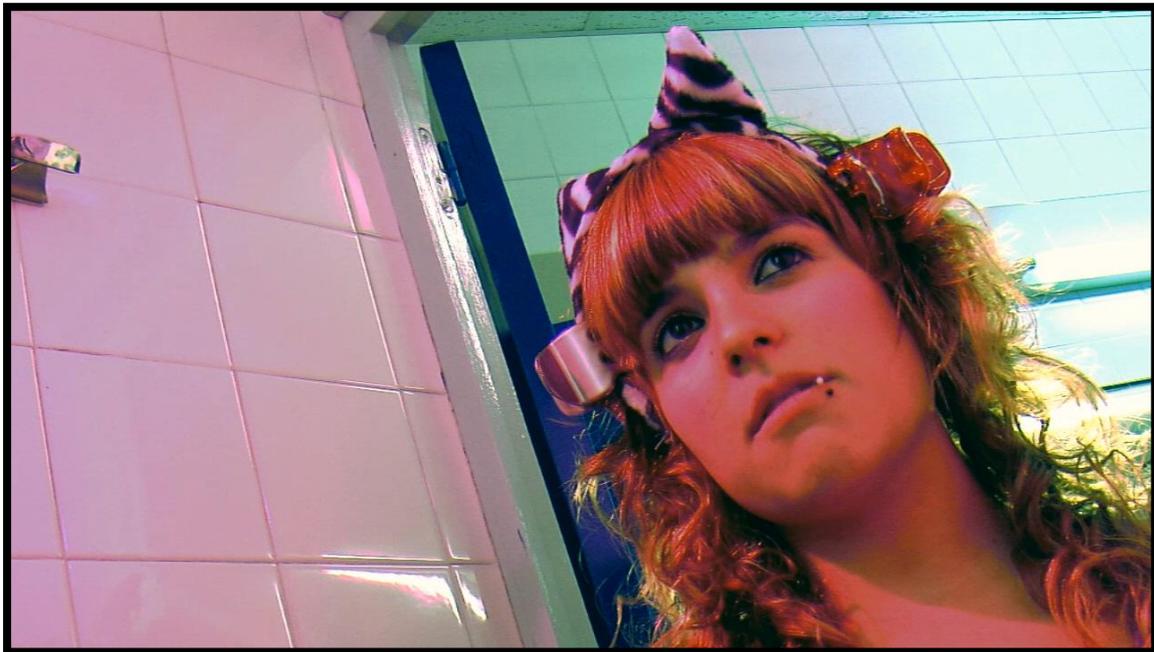
Al ser un lugar pequeño, con un kit de iluminación sería suficiente, pues, se planeaba poner un foco color magenta iluminando el baño de Embarazada y otro foco para iluminar la llegada de los personajes hasta el baño en cuestión. Más allá de aquí, percha, micrófono, un sonidista y nada más.

Respecto al attrezzo, solo sería necesaria una mesita con lámpara para Embarazada y los auriculares blancos del DJ.

### **11.2.2. Producción**

La escena de Embarazada con Magenta ha sido de las que menos libertad ha dado a la hora de grabar, pues, el espacio ha resultado realmente pequeño por lo que los planos estaban muy marcados. Así pues, en los diálogos de Magenta no ha habido otra opción que hacer un primer plano de ella, y es que el escorzo de Embarazada ha sido, por cuestiones de espacio, imposible. Al hablar Embarazada, solo ha quedado el contraplano, así se tenía más perspectiva de la situación y los elementos en escena.

Respecto a la iluminación, el foco con la gelatina color magenta se ha colocado en el baño derecho, al lado del de Embarazada, con la tija subida al máximo y ligeramente inclinada, de esta manera enfocaba el set desde arriba y de forma algo oblicua. También se ha hecho servir otro foco que no se esperaba en preproducción, pues, con los fluorescentes de los espejos se pensaba que sería suficiente, pero no, se ha tenido que usar un foco para iluminar la espalda de Magenta (de cara a los planos con escorzo de ella), con un ND, siempre teniendo en cuenta que en la imagen parezca que es luz del fluorescente, pues, es el único punto del que podría proceder.



**Magenta, con la luz color magenta de frente y detrás la del foco, limpia, que simula el fluorescente.**

Tanto en el momento en que Magenta llega, como en la secuencia 9 y 11, se ha usado un tercer foco, situado en los orinales, que a modo de luz de las ventanas iluminaba el recorrido de los personajes hasta la puerta de los baños, siempre manteniendo el foco con gelatina color magenta inicial para mantener el record.

## 11.3. Bar La Gramola (secuencia 3 y 8)

### 11.3.1 Preproducción

#### Fecha y horario

Al ser un bar que abre jueves, viernes y sábado tarde/noche, la grabación tenía que ser entre lunes y miércoles (domingo el dueño del bar se negaba), todos estos días Magenta tenía bachillerato hasta las 14:30 e ir a comer, así que la hora ideal era a las 16:00 por la tarde, eligiéndose finalmente un lunes.

#### Material necesario

La elección de este bar fue motivada por su decoración y ambientación, así que de attrezzo no era necesario nada más allá de los elementos comunes (violín, cigarrillos, etc.) y de iluminación bastaba con un kit de iluminación, sirviendo cada foco únicamente para iluminar a los actores, pues, las luces rojas del bar ya daban la ambientación deseada. Más allá de esto, percha, sonidista, maquillaje y nada más.

### 11.3.2. Producción

La secuencia 3 y la primera parte de la 8 (hasta que se van al sofá) mantienen la misma iluminación, un foco para Omidyar, neutro, otro para Dhiva, neutro, y un tercer foco que ilumina toda la panorámica y que se le puso una gelatina amarilla, para así dar más contraste y variedad a la imagen, solo el rojo del bar una vez en rodaje se antojó demasiado aburrido. Iluminar frontalmente a Magenta no fue posible ya que detrás de la bar no había espacio (ya estaba el cámara con bastante apuro), aunque al haber un pequeño foco par del bar enfocado hacia esa zona (la de Magenta) se consiguió una sensación acertada, acorde con la realidad del plano y sin iluminar su cara más de lo normal, lo que hubiese hecho preguntar al espectador ¿De dónde viene esa luz?

En cuanto a Dhiva (era la primera escena que se grababa con ella), se optó por grabar mucho metraje de ella, desde de diferentes ángulos, la máquina de escribir, simulando escorzos, etc. Para tener el mayor material posible de cara al montaje de la voz en *off*.



**Omidyar y Dhiva en escena, con la luz amarilla de fondo.**

En cuanto a la segunda escena de la secuencia 8, es decir, cuando todos van al sofá, se optó por colocar las cámaras (una cámara en el fondo) en una de las posiciones habituales para conversaciones con tres personas, con el añadido que ahora solo Magenta recibía la luz amarilla, que iluminaba su violín. En este punto de la grabación se fueron los plomos, una anécdota.

## **11.4. Nave Friman (secuencia 4)**

### **11.4.1. Preproducción**

#### **Fecha y horario**

Esta ubicación también debía rodarse entre semana, pues, las oficinas de Friman (situadas encima de la nave, en el piso superior) solo abren de lunes a viernes. Además, había el hándicap que a las 18:00 horas, todos los días, plegaban todos los trabajadores y se

conectaba la alarma, la cual se activaba al abrir cualquier de las puertas, excepto el portón automático del exterior, el que solo se podía abrir desde el interior de la nave. Eso quiere decir que, pese a que la escena se debía grabar siendo oscuro (a partir de las 21:00 para entonces), yo debía estar allí antes de las 18:00 para así abrir la puerta mecánica y mantenerme allí hasta que llegaran los actores, mientras montaría el set.

### **Material necesario**

En esta secuencia se contó con material lumínico adicional más allá de los kits de iluminación de la universidad (de los que solo se empleó uno en esta ocasión), compuesto por cinco focos par de 100W, un laser, dos flashes, cuatro cabezales rotatorios y alguna lámpara que también se usaría como attrezzo, junto a la mesa del DJ y los círculos luminosos con los que Magenta juega antes de ver el misil.

#### **11.4.2. Producción**

El rodaje de esta ubicación se dividió en dos partes, siendo la primera el dialogo entre Magenta y DJ, y la segunda la entrada de Magenta a la nave. La parte del dialogo fue sencilla, plano-contraplano, orientando la iluminación de tal manera que la pared que hay detrás del DJ quedase en dos colores, magenta el lado izquierdo (donde se encuentra Magenta en la composición de la imagen) y azul cielo el lado derecho (donde se encuentra el DJ en la composición de la imagen). Primero se grabó todo el dialogo de DJ y después todo el de Magenta, cambiándose ligeramente la ubicación de las luces en cada caso para que ambos personajes queden bien iluminados. Además, todo ello se dividió en dos bloques, el primero antes que Magenta mire el misil, y el segundo después, habiendo además un cambio de eje que Magenta al cruzar la cámara lo inserta perfectamente.



Aquí se puede ver como el color del fondo varia, azul y magenta.

En cuanto a la segunda parte, la entrada de Magenta, fue muy aparatosa por ser la nave tan extremadamente grande, lo que quería decir que se debía mover todo el equipo arriba y abajo constantemente. A la vez, al hacer el general de la nave con el DJ en el fondo, a medida que este general era más cercano se debía tener en cuenta que no quedase ningún objeto de los presentes allí ya que produciría un error de racord. Además, todo debía colocarse como al principio del rodaje, los objetos encima de la mesa y los focos en el mismo lugar (recordemos que al grabar el dialogo de Magenta se habían cambiado) para que así la iluminación también fuera coherente.

## **11.5. Piso Mataró (secuencia 5 y 6)**

### **11.5.1. Preproducción**

#### **Fecha y horario**

Al ser mi piso el horario por mi parte era infinito, aunque aquí el que marcó día y hora es el actor que representa al villano, el cual tenía que trabajar las tardes de miércoles a viernes, a la vez que el fin de semana estaba fuera (en Tarragona) y el lunes en Barcelona, así que esta secuencia debía grabarse en martes, a cualquier hora, eligiéndose finalmente la

tarde por tema de comodidad. Al ser una escena que transcurre por el atardecer, el horario no era problema, pues, el efecto del tiempo se quería transmitir con los focos.

### **Material necesario**

En esta escena, al querer transmitir el tiempo mediante focos, hacía falta un segundo kit de iluminación para así iluminar directamente a los personajes. Más allá de aquí y a parte de la percha y sonidista habituales, fue necesario comprar aguacolor, un tipo de maquillaje que se disuelve con agua, este se haría servir para maquillar al villano y así, al rociar su cara con agua, se le disolviese el maquillaje dentro de lo posible.

### **11.5.2. Producción**

Como ya he dicho el tiempo se transmitió mediante los focos, tres concretamente, uno con gelatina amarilla, otro con gelatina naranja y el tercero, el del centro, con gelatina roja, todos ellos ubicados en la puerta que da al balcón, al exterior, de tal manera que provocasen todas las sombras hacia una misma dirección y lo más largas posibles, transmitiendo sensación de maldad. Debido a esto ocurrió un pequeño incidente, y es que el calor emitido por los focos quebró el vidrio de la puerta corredera del balcón, la cual estaba cerrada para evitar que entrase ruido del exterior. Transcurrido este incidente se abrió la puerta, lógicamente, por lo que en los diálogos finales entró más ruido exterior. El abrir la puerta también provocó que cambiase ligeramente la iluminación, más intensa ahora, por lo que se colocó el *dimmer* para así atenuar un poco la potencia de los focos y compensar ese factor.

En cuanto al plano final, cuando Omidyar descarga la pistola de agua en la cara de Villano, solo se pudo grabar una vez debido a que volver a maquillar a villano era algo por lo que el actor no quería pasar.



**Omidyar a punto de disparar a Villano.**

Respecto a la secuencia 5, la llegada de Omidyar y Dhiva al piso del villano, no se pudo grabar y se tuvo que montar con solo sonido que se grabó después. No se pudo grabar debido a que el chico que interpretaba a villano reventó la muñeca que representa a Dhiva. Respecto al sonido, este día el perchista de turno no estuvo muy fino y capturó muchos ruidos que el mismo producía con la pértiga.

## **11.6. Habitación Artés (secuencia 7)**

### **11.6.1. Preproducción**

#### **Fecha y horario**

Esta secuencia debe de grabarse por la noche, ya que Magenta visita a los tres héroes siempre a esa hora, por lo que los días posibles para grabar son muchos dado que los actores a esas horas están disponibles, eso sí, solo entre semana. Lo único que se ha de tener en cuenta es que sería bueno acabar de grabar lo antes posible porque por las mañanas tienen clase, así que la hora ideal se sitúa justo después del crepúsculo.

## Material necesario

En esta secuencia como elemento de attrezzo para el set más allá del material que ya hay en la habitación, se precisa del violín y amplificador, así como de una videoconsola que se debe poner junto la televisión para dar más contexto a la situación y del DVD original de *Furi Kuri* al que se hace referencia en el dialogo.

En cuanto a material técnico se prevé que con un kit de iluminación y el foco de 500W será suficiente dado el reducido tamaño del set y el color vivo de las paredes que seguramente haga rebotar la luz con facilidad.

### 11.6.2. Producción

El tema que más dolores de cabeza trae es la iluminación, en un lugar tan reducido es imposible enfocar los focos hacia los actores, poner contraluces, etc. No se puede porque entonces los focos aparecerían en escena y su estrecho abaste haría que al moverse los actores salieran de su trayectoria. Además, en una escena como esta se buscan colores vivos, las menos sombras posible, por lo que enfocar mucho los focos haría eso inviable, cosa que también haría difícil el mantener el record en la iluminación dado que al cambiar la cámara a contraplano se deben mover los focos y el problema ya dicho, no hay espacio para encontrar lugar para los focos, menos aún en plano y contraplano.

Visto este problema se debe optar por tirar la máxima potencia posible desde un único sitio y en vez de dirigirla hacia actores, dirigirlo hacia el techo, para que así rebote y se distribuya de forma más o menos uniforme en toda la habitación y provoque las menos sombras posibles. Así que se opta por usar tres focos con tal propósito, en vertical, con las palas abiertas al máximo y enfocando al techo. Lo ideal sería que los focos estuviesen colgados del techo a lo largo de la habitación, como en un plató, algo inviable, así que se optó por esta alternativa. Eso sí, al estar los focos en el suelo surge un problema que se hace visible en la grabación, y es que el cámara, de manera inevitable (debido también al reducido tamaño de la habitación), puede tapar en ocasiones algunos de los focos con su cuerpo, lo que se traduce en algunos cortes algo menos iluminados y algunos otros cortes donde la luz no llega uniforme.

Otro problema que surge es cuando los actores han de actuar cerca de los focos, puede ser demasiada visible la luz que reciben encima, así que se ha de estar muy pendiente de esto e intentar que se mantengan al menos a medio metro de ellos, algo muy complicado dado que la habitación hace unos tres metros y medio de largo.



**Aquí Otaku al límite hacia la derecha que le permiten los focos.**

Respecto al sonido, el manejo de la percha es muy importante en esta secuencia debido al ya mencionado poco espacio disponible, por lo que el sonidista debe tener buen pulso y a la vez tampoco debe tapan foco alguno para no afectar el trabajo de fotografía. Aunque uno de los problemas que surgió es ese, un sonidista poco despierto que captó demasiado ruido de movimientos propios suyos.

Otro punto a tener en cuenta ha sido el de la película pornográfica, se tenía que mantener siempre en reproducción para mantener el record.

## 11.7. Exterior Mataró (secuencia 10 y 12)

### 11.7.1. Preproducción

#### Fecha y horario

Al grabarse por la mañana (para estar acorde con el *tempus* de la historia del cortometraje) debía ser un fin de semana, sábado o domingo, los únicos días que la actriz que interpreta a Magenta no tiene clase. Decidiéndose finalmente hacerlo un domingo por cuestiones de comodidad. Sobre la hora, lo dicho, por la mañana, y si puede ser con un tiempo no demasiado soleado (ya que es el momento final, un cielo más gris da un toque más épico), aunque eso dependería de la suerte. La lluvia sería un problema.

#### Material necesario

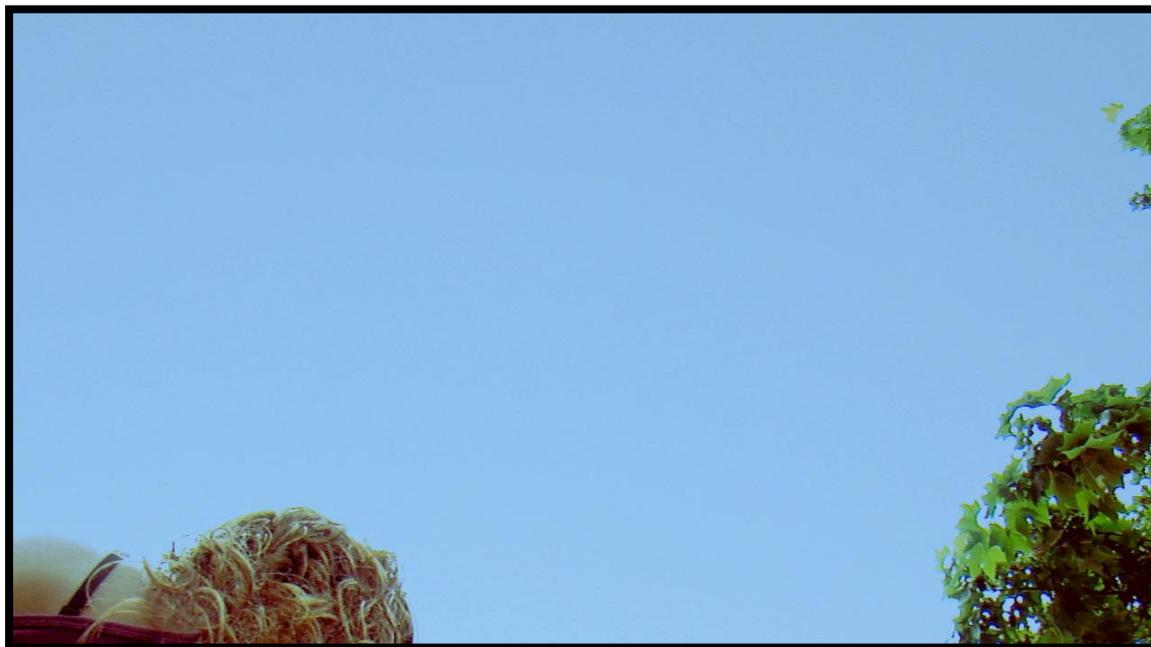
Un kit de iluminación sería suficiente, del cual seguramente solo se usaría un foco. Lo que tendría importancia en esta escena es contar con varios alargos, tres como mínimo, ya que la corriente para el foco que iluminaría a Magenta tendría que cogerse de mi piso, una segunda planta, así que se necesitarían al menos 30 metros de cable para no ir justos. Más allá de aquí, en esta escena no era necesario sonido, ya que todo se pondría en sala de posproducción.

### 11.7.2. Producción

Fue un rodaje no demasiado largo ya que además llovió, por lo que primero de todo tuvimos que estar un rato esperando a que aflojará y, cuando lo hizo, fuimos lo más rápido posible para que no volviese a llover, aunque paradójicamente, al acabar de grabar vimos como salía el sol. Al grabarse esta escena en domingo 6 de junio, a tres días (dos en realidad) de que se tuviese que finalizar el rodaje, se tenía que grabar obligatoriamente en esa ocasión, por lo que se tuvo que grabar bajo la lluvia, con el foco encendido y cayendo alguna gota encima de la lente de la cámara, lo que empañó algunas tomas (se intentaba limpiar siempre que era posible aún así). Por otro lado, el foco previsto fue más que

suficiente, al ser un exterior la luz se expandía mucho (con las palas abiertas claro) y iluminaba tanto a Magenta como a Omidyar cuando hacia acto de presencia.

Grabar el escorzo de Magenta con el cielo como protagonista fue complicado, debía inclinarme mucho, ya que no preveía que la profundidad de campo fueran tan escasa, aún así, no fue un problema real.



**Fotograma de la escena final del corto, sin el misil insertado en posproducción todavía.**

### **11.8. Filosofía en rodaje**

Respecto a la manera de grabar, siempre se ha grabado mucho material, en todas las escenas, buscándose siempre dos tomas buenas o usables de cada dialogo, a la vez que al menos dos tipos de plano de cada uno, así como material de recurso tipo plano muy general o plano detalle de alguna parte del cuerpo de los protagonistas. La mala interpretación de los actores también ha ayudado a disponer de mucho material, y es que de cada escena como mínimo una hora se sacaba de metraje, así que el material total grabado durante el rodaje podría estimarse en unas 15 horas aproximadamente, de los que han salido los 25 minutos (aproximadamente) finales.

En cuanto al tipo de encuadres, se pueden ver en la versión final, buscando en muchas ocasiones que haya algún elemento delante la lente, que no solo se limite a mostrar a los personajes de turno, sino que también aparecieran elementos interesantes como protagonistas, como por ejemplo una muñeca, una caja de condones, un casco, un ordenador emitiendo porno, etc.



**No solo aparecen los personajes, sino también el ordenador con la película como protagonista o la consola PS3 junto al televisor como elementos que dan fuerza a la manera de ser de Otaku.**

También se ha buscado siempre un fondo interesante, con elementos que definan al personaje (por ejemplo en la escena del DJ se ve de una consola, figuras, etc.) o si más no elementos que enriquezcan la imagen, como la gramola que se puede ver en la primera secuencia del bar, entre otros.



## 12. Posproducción

### 12.1. Montaje

Mi tarea en posproducción fue la de montaje y etanolaje básicamente, siendo lo segundo lo que claramente me ha dado más faena, pues, el montaje ha consistido básicamente en juntar piezas, siempre basándome en plano-contraplano, con planos intercalados para romper la rutina, como pueden ser generales o, más a menudo, planos detalle, normalmente de algún personaje en concreto.

A su vez, siempre se ha tenido en cuenta la posición de cada personaje en pantalla, manteniendo siempre los ejes y la posición relativa de estos respecto al encuadre. Además, al no haber *script* en el rodaje (yo realizaba esa tarea, pero claro, lo suyo es alguien 100% dedicado a eso) siempre te exponías a que en sala de montaje te encontrases con alguna sorpresa, algún eje cambiado o algún personaje donde no toca, cosa que por suerte no ocurrió o, que si lo hizo (en un caso solamente en la escena inicial) se pudo solucionar con otras tomas ya que había mucho material grabado, lo que ocasiono problemas de espacio al trabajar en posproducción que se solventaron yendo borrando los originales a medida que se iban renderizando escenas.

También referente al montaje, decir que los posibles fallos de *racord* avisados en sala de montaje estuvieron en el último escalón de importancia en cuanto a decidir si una toma era buena o no, es decir, se ha priorizado la composición de los planos, la interpretación de los actores y los resultados de la luz antes que el *racord*, que es lo que según el autor es menos importante, pues, si se ve un guión de fondo o la Magenta sale con la pinza más abajo o arriba son cosas insignificantes.

El primer montaje que se obtuvo duraba 27 minutos, pero antes de exportarlo en calidad máxima y pasarlo a DVD, se decidió enseñar el corto a dos personas, chico y chica, para que valoraran la tensión de este, es decir, para que detectaran posibles escenas demasiado largas que puedan aburrir o situaciones muy planas que necesitaban de un cambio de escena. Sus valoraciones me hicieron ver ciertas fallas en ese aspecto, en el de mantener al espectador entretenido y atento, así que se recortaron varias escenas hasta obtener la duración final actual, de entre 23 y 24 minutos.



Aquí se puede ver en el televisor el reflejo del perchista, nada importante.

## 12.2. Etalonage

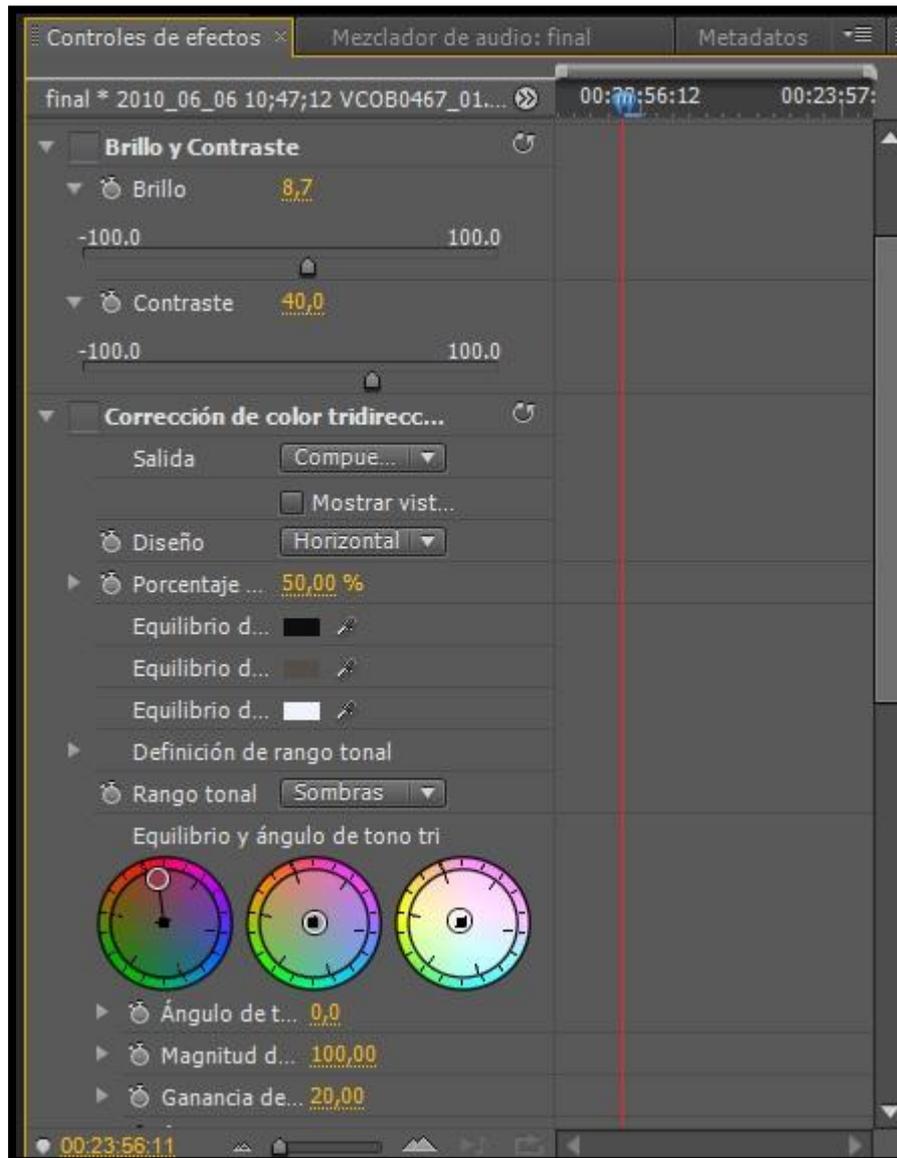
Entrando ya en el etalonage, que es donde hubo la mayor faena, decir que en la mayoría de secuencias el cambio fue más que notorio, pues, si bien visualmente quería hacerse un trabajo lo más atractivo posible mediante la iluminación, la decoración y la estética de los personajes, también ha tenido mucha importancia el etalonage para lograr ese propósito, usándose no como herramienta correctora (solo en ocasiones muy puntuales) sino como herramienta de expresión, de mensaje y de estética, usándose en ocasiones con baremos muy extremos incluso.





**La imagen superior es la etalonada, como se puede ver la diferencia va más allá de poner contraste solamente.**

Además, en todo el proceso de etalonage se ha seguido la misma tónica, controlando primero el contraste y el brillo para después aplicar la herramienta *Corrección de color tridireccional* del *Adobe Premiere CS4* (programa usado para todo el proceso de posproducción de imagen y montaje final) y ajustar los parámetros de cada rango tonal, es decir, tonos oscuros, medios y claros. Dichos ajustes se han mantenido a lo largo de todo el cortometraje (con pequeños cambios solamente) para que se mantenga una estética uniforme a la vez que siempre se tira hacia los tonos lilas, algo apreciable a simple vista (más aún si se compara con el video sin etalonar) y que tiene una razón estética y de significado, el ya explicado al principio del escrito.



**Configuración de los ajustes del brillo y contraste y del corrector de color**

Esta configuración también ha resultado ideal para resaltar (debido el alto contraste y a que es un rango tonal concreto es el que cobra toda la importancia de la corrección de color) aquellos detalles lumínicos y/o de sombras que en la imagen real casi no se apreciaban, algo visible a lo largo del corto y que ayuda a dar más profundidad y detalle, aunque carga más la imagen, algo que ya se buscaba en esta ocasión.



**Fijaos en el círculo de luz detrás del DJ, en la imagen etalonada (la superior) se ve mucho más claramente.**

Los anteriores son los ajustes que normalmente se han usado, con pequeños cambios. Aunque en alguna escena los cambios han sido más grandes, pues, como veis la rueda de tonos oscuros es la que marca la corrección de color (las demás aportan en menor medida, aunque están movidas también), pero claro, en las escenas donde los tonos predominantes eran otros (medios o claros) lo que se ha hecho es traspasar los ajustes de la rueda de tonos oscuros de la imagen a la rueda predominante en cuestión. En cuanto a brillo y contraste, el

primero siempre ha sido de 8,7 excepto en la escena final, donde había mucha luz y se ha situado en -40; en cuanto al contraste, ha ido oscilando entre 23 y 40, dependiendo de la imagen del video original.



**Aquí otro ejemplo del etalonaje después y antes, como veis, se busca vitalizar los colores y potenciar sobre todos los tonos lilosos (rojos y azules consecuentemente también), siendo siempre la referencia la camiseta de Magenta, buscándose siempre que logre el mismo tono.**

También ha habido casos en los que además del etalonaje típico que siempre se ha aplicado (el anterior), hacia faltar no solo etalonaje para hacer la imagen más atractiva y darle cierta emoción, sino que hacía falta mejorar algún punto, como por ejemplo la cara de algún personaje que salía demasiado colorida, siendo este el caso de la escena de los

baños de Magenta con Embarazada, donde la cara de Magenta tenía una componente magenta (valga la redundancia) demasiado acentuado, pasando el límite y siendo un error, motivado seguramente por el hecho de no haber podido colocar un foco neutro (o con ND) al interior del baño dado su reducido tamaño y es que apenas yo cavia con la cámara. Esta situación ha sido resuelta con etalonage corrector, es decir, aplicando colores complementarios a los que se querían eliminar (el complementario del magenta, un cierto tono verdoso) pero teniendo cuidado con no llegar a la saturación.



La superior es la imagen con etalonage, como veis su piel tiene el color de tal, conservándose el blanco de la pared del fondo, el amarillo de la luz y el Magenta de la pared y sus mejillas.

Otro caso en el que ha aplicado un etalonage especial ha sido cuando la sensación que se quería transmitir con los focos no se ha representado tal como se deseaba en la imagen, teniéndose que potenciar con el etalonage. Esto ha ocurrido en los planos de Magenta en el sillón balanceando la pierda, donde se quería dar a la parte derecha de la imagen un tono violeta acentuado, pero que ya en rodaje se veía que no se reflejaba, pese a que a la vista humana era muy potente, en cámara no había manera, ni cambiando la temperatura de color, ni el diafragma, ni poniendo filtros ni nada. Así que en este caso la solución está en posproducción, moviendo la rueda de colores hacia el color deseado dentro del rango tonal que tiene esa zona (hay una opción que te muestra con tres colores, negro, gris y blanco, las diferentes zonas tonales de la imagen).



**Como veis en la imagen de arriba el tono violeta/magenta es mucho más evidente, además que se mantiene la iluminación un poco más blanca en la pierna de Magenta.**

Ya para acabar sobre el etalonage, comentar el caso de la escena final, que ha ido más allá del puro etalonage, pues, en esta escena (en ciertos fragmentos) lo que se ha aplicado además es un *Luma Key*. Y es que en las imágenes rodadas el cielo se veía completamente blanco, por lo que al poner el cielo en primer plano (para situar el misil), este tenía que ser blanco para mantener el record, y claro, la sensación era muy extraña, no parecía que el misil estuviese en el cielo.

Así que se ha procedido a realizar un *Luma Key* del blanco del cielo cambiándolo por un azul poco intenso, pero claro, el blanco del cielo quedó por error, es decir, no fue buscado, por lo que en la imagen hay muchos más elementos blancos y el croma de luminancia también los aplicaba en ellos, por los que ha sido complicado mantener el equilibrio, cosa que se ha conseguido gracias al regular bien el contraste, el cual daba más fuerza a cada tono logrando diferenciarlos más.

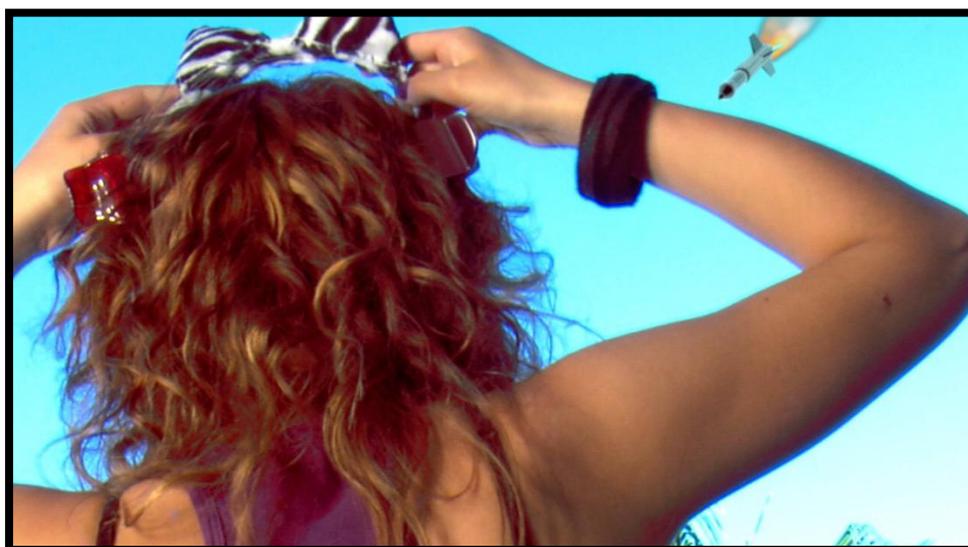




Se puede apreciar como en la imagen superior el cielo es claramente azul. El resto de cambios son debidos al etalonage.

### 12.3. Mísil

El misil ha sido creado por Santiago Toyos, proceso del que he estado apartado más allá de la idea, del boceto y de detalles de su composición. El misil ha sido creado con el programa *Modo de Macintosh*, un *software* similar al *Maya* o al *3D Studio Max* y para transmitir la sensación de movimiento, más allá del fuego trasero, se ha hecho que este, el misil, esté en constante temblor y girando sobre sí mismo.



El misil, siempre con la misma orientación, abajo a la izquierda.

### 13. Conclusiones

Cuando tuve la idea de realizar este proyecto final de carrera era consciente de que me supondría un cierto volumen de faena, pero visto que anteriormente ya había realizado otros cortometrajes (mucho menos ambiciosos, en todos los aspectos), no era algo que me preocupase excesivamente. Ahora, tras haberlo finalizado, puedo decir que todos los aspectos del proyecto han sobrepasado mis expectativas iniciales, enormemente, y es que no solo ha sido trabajo de guionaje y, posteriormente, dirección y posproducción, sino que ha habido un volumen enorme de faena referente al ámbito de la producción y de las relaciones públicas, teniendo que vender el producto para conseguir apoyos y colaboraciones (como es el caso de la posproducción del sonido y el diseño del misil, así como el poder contar con ciertas localizaciones).

Según mi parecer y no solo por las horas dedicadas, sino también por la envergadura del proyecto, las expectativas y el trabajo que todo ha acarreado, estoy seguro que de aquí podrían haber salido dos o tres proyectos finales de carrera, y es que si bien el rodaje ha sido infernal, muy largo y trabajado, la preproducción no ha sido menos (realizar un guión de 20 páginas con *storyboard*, técnico, plan de rodaje, ... comporta un volumen de tiempo muy elevado), así como tampoco lo ha sido la posproducción, aplicada a todos sus campos, etalonage, montaje, sonido, efectos especiales, autoría, etc. Y la ya citada faena de producción, descomunal.

En resumen y a excepción de dos apartados, ha sido una pieza realizada por una sola persona que se ha tenido que multiplicar de mala manera, solo me queda decir que espero no trabajar nunca más en estas condiciones (que yo mismo me he exigido), porque es una manera rápida de envejecer, no dudo que me haya salido alguna cana incluso.

Pese a ello, creo que ha merecido la pena, antes de ver los créditos puedes pensar que está bien, con sus puntos flojos y sus virtudes, nada que esculpir en piedra pero tampoco algo desechable, es un buen video, a secas. Eso sí, después de ver los créditos, cuando se ven las tareas, para mí, como creador, pasa a ser algo casi divino y es que antes de comenzar el proyecto no hubiese creído posible realizar algo así prácticamente solo. Y no digo que hubiese pensado antes de comenzar la carrera, imposible, si ni siquiera sabía que eran 35mm ni un *storyboard* (realmente es así, no lo sabía), no lo hubiese creído.



## 14. Bibliografía

- [1] <http://www.cinemavip.com>, Cinemavip, Red profesional audiovisual. 2010.
- [2] <http://www.filmutea.com>, Filmutea, *Make films, share your talent*. 2010.
- [3] <http://www.eupmt.cat>, TecnoCampus Matarçó-Maresme, Escola Universitaria Politecnica de Mataró. 2010.
- [5] Miquel Roca, Video Digital. Dossier de l'Escola Universitaria Politècnica de Mataró.
- [6] Maria Bosch, Guionatge. Dossier de l'Escola Universitaria Politècnica de Mataró.
- [7] Virginia Espinosa Duró, Il·luminació y fotografía. Dossier de l'Escola Universitaria Politècnica de Mataró.
- [8] Daniel Arijón, Gramatica del Lenguaje Audiovisual. Acento ediciones, Donostia.
- [9] <http://www.globalmediapro.com/>, Global Media Pro, Tienda online. 2010.
- [10] <http://indikit.com/>, Indikit, Tienda online. 2010.
- [11] <http://www.americanphotoimp.com/>, American Photo Imp, Tienda online. 2010.
- [12] <http://www.musicalortiz.com/>, Musical Ortiz, Tienda online. 2010.
- [13] <http://www.davprocom.com/>, DAV procom, Tienda online. 2010.
- [14] <http://www.digitaltoyshop.com/>, DigitalToyShop, Tienda online. 2010.
- [15] <http://www.bitcenter.es/>, Bitcenter, Tienda online. 2010.



## 15. Anexos

### Anexo I: Contenido del DVD y CD

En el proyecto se adjuntan dos discos, un DVD y un CD.

El CD incluye la memoria escrita así como la portada, el artículo resumen de la memoria, el guión original en formato .pdf y capturas del corto en tamaño grande. También se incluye el ejecutable *MP3toMPGv3.exe* y el video montado y etalonado (no tiene el misil) de la escena 0 que se grabó inicialmente con técnicos y actores diferentes.

En cuanto al DVD, es en formato DVD-Video y contiene la autoria llevada a cabo con el programa *Adobe Encore CS4*, la versión final del cortometraje y los créditos. Además, todo ello es presentado con la caratula oficial que yo mismo he creado también, con *Adobe Photoshop CS2*.