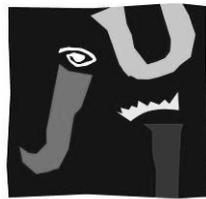


Máster en Nuevas Tendencias e Innovación en Comunicación.
Creatividad y producción de nuevos discursos audiovisuales.

**“Diseño Audiovisual:
Creación de los títulos de
crédito iniciales de un
largometraje.
El fin de la infancia.”**

Modalidad 3



**UNIVERSITAT
JAUME·I**

Carlos Cazorla García
Marta Martín Núñez

(31/10/2014)

Diseño Audiovisual: Creación de los títulos de crédito iniciales de un largometraje. El fin de la infancia.

Resumen

Los títulos de crédito iniciales son el primer contacto que el espectador tiene con la obra audiovisual. Su función principal no solo es informar de los profesionales que han participado en su creación, sino también la de captar la atención del espectador, a modo de prólogo o introducción y marcar el tono de la película.

Con el desarrollo de las nuevas tecnologías aplicadas al ámbito del audiovisual, el diseño audiovisual, que consiste en aplicar los conocimientos del diseño gráfico a la fotografía en movimiento, se ha convertido en una disciplina que tiende, cada vez más, a la experimentación. Experimentación que está influenciando en los modos de narrar, en particular, y al lenguaje audiovisual, en general.

Este trabajo se centra, principalmente, en el diseño, desarrollo y ejecución de los títulos de crédito iniciales de un largometraje. Para lo cual se ha tomado como inspiración el libro de ciencia-ficción de Arthur C. Clark "El fin de la Infancia" (Childhood's End, 1953) que habla de qué forma evoluciona la especie humana, tras la llegada de naves espaciales a la tierra, debido a la influencia que sus ocupantes ejercen en la misma.

Palabras clave

Títulos de crédito – Tipografía – Diseño gráfico – Grafismo – Cine – Arthur C. Clark

Audivisual Design: Creating the opening credits of a film. Childhood's End.

Abstract

The opening credits are the first contact that the viewer has with the audiovisual work. Its main function is to inform not only the professionals who participated in its creation, but also capture the attention of the viewer, as a prologue or introduction and set the tone of the film.

With the development of new technologies applied to the field of audiovisual design, which involves applying knowledge of graphic design to photography in motion, has become a discipline that tends increasingly to experimentation. Experimentation is influencing manners of narration, in particular, and the visual language, in general.

This work focuses primarily on the design, development and execution of the opening credits of a film. It has been inspired by the science fiction book by Arthur C. Clark "El fin de la infancia" (Childhood 's End, 1953) that talks about how the human species evolved after the arrival of spaceships to Planet Earth, because its occupants influence them.

Key words

Title sequence – Typography – Graphic Design – Creativity – Cinema –
Arthur C. Clark

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN. (6)

2. MEMORIA. (8)

2.1. Pre-producción. (8)

- 2.1.1. Estudio y análisis de los títulos de crédito. (8)
 - 2.1.1.1. Definición. (9)
 - 2.1.1.2. Tipología. (10)
 - 2.1.1.3. Proceso de creación. (11)
 - 2.1.1.4. Análisis de los elementos o características esenciales de los créditos iniciales. (13)
- 2.1.2. Idea y desarrollo de la misma. (15)
 - 2.1.2.1. Idea inicial. (16)
 - 2.1.2.2. Referentes. (17)
 - 2.1.2.3. Guión. (20)
 - Guión Literario. (20)
 - Guión Técnico. (22)
 - 2.1.2.4. Escaleta. (27)
 - 2.1.2.5. Storyboard. (29)
- 2.1.3. Tipografía. (38)

2.2. Producción: Plan de rodaje y grabación. (40)

2.3. Postproducción. (43)

- 2.3.1. Montaje. (43)
- 2.3.2. Diseño tipografía. (53)
- 2.3.3. Découpage. (58)
- 2.3.4. Información técnica de los títulos de crédito. (61)

3. CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE DESARROLLO. (62)

3.1. Conclusiones. (62)

3.2. Futuras líneas de desarrollo. (64)

3.2.1. Guión teaser. (65)

3.2.1.1. Literario. (65)

3.2.1.2. Técnico. (67)

3.2.2. Storyboard teaser. (69)

4. CURRICULUM VITAE. (73)

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. (76)

5.1. Fuentes bibliográficas. (76)

5.2. Fuentes digitales. (77)

5.3. Tutoriales. (77)

6. ANEXO. (78)

1. INTRODUCCIÓN.

El diseño audiovisual es una vertiente del diseño gráfico aplicado, específicamente, en el ámbito de la comunicación audiovisual.

Históricamente, surge, de forma simultánea, con los orígenes del cine y la animación, para, posteriormente, desarrollarse con la televisión y alcanzar su plenitud con la informática. A lo largo de la primera mitad del siglo XX, las vanguardias artísticas y cinematográficas hicieron aportaciones muy relevantes en el terreno de la animación, utilizando la forma narrativa que ofrecen los títulos de crédito como un medio de expresión experimental. No obstante, fue a partir de los años 50 del siglo pasado, cuando se introdujeron los títulos de crédito en las películas, permitiendo el desarrollo del diseño audiovisual en este ámbito y recibiendo su reconocimiento artístico. Autores de referencia como Saul Bass, Pablo Ferro, Maurice Binder,... sentaron las bases del arte de los títulos de crédito y han inspirado e influenciado a multitud de diseñadores.

A partir de los años 90, el empleo de los ordenadores en el ámbito de lo audiovisual facilita y potencia el trabajo de los diseñadores de títulos de crédito. Al aumentar notablemente la calidad artística y el grado de experimentación de sus obras, se les vuelve a prestar atención y, con ello, recobran el prestigio perdido, no sólo acreditándose su labor en los propios créditos en los que participan, sino que, en algunos casos, han conseguido que sus obras sean motivo de estudio como piezas separadas o autónomas respecto de la película a la que sirven de cubierta. En estos últimos años destacan los títulos de crédito de Kyle Cooper y de estudios como Imaginary Forces, Yu+Co y Shadowplay, entre otros.

El proyecto que a continuación presento consiste en la creación de los títulos de crédito iniciales de un largometraje.

El fin de la infancia (Childhood's End, 1953), obra del escritor de ciencia-ficción Arthur C. Clark, servirá de inspiración para la creación de los mismos.

Los títulos de crédito, en los que se trabajará con la imagen y la tipografía, son los que informarán del equipo técnico y artístico más relevante que han participado y marcarán el tono de la película.

El trabajo fin de máster se ha desarrollado en 3 fases o bloques de trabajo: Pre-producción, producción y postproducción.

Para su ejecución se ha empleado una cámara de vídeo GoPro HD 2 Hero y una cámara fotográfica NIKON D3100, para la captura de los vídeos e imágenes que, en el proceso de postproducción, serán tratados con los siguientes programas, para la obtención de la obra final:

- Final Cut X. – Montaje.
- Adobe Photoshop CS6 – Diseño de la tipografía.
- Adobe After Effects CS6 – Producción de efectos y diseño y animación de los tipos.
- Adobe Bridge CS6 – Búsqueda y previsualización de preajustes de animaciones y efectos para el texto y aplicarlos a las capas.

2. MEMORIA.

Con esta memoria lo que pretendo es reflejar todos los conocimientos aprendidos durante el tiempo dedicado al desarrollo de este proyecto.

Antes de embarcarme en el diseño de los títulos de crédito para una película, pensaba que no había mucha complicación en su ejecución, sin embargo, se ha convertido en una odisea. Ha sido el estudio y desarrollo de los mismos lo que me ha hecho cambiar de opinión. Hay mucha falta de información respecto a cómo proceder, desde que se tiene la idea hasta su ejecución, en cambio, en cuanto a su análisis, cada vez sus estudios son más numerosos.

Lo que sí que me quedo claro, desde el comienzo, era que para realizar unos buenos créditos iniciales se precisaba una planificación exhaustiva desde la fase inicial, es decir, desde que surge la idea, para después poder desarrollarla y guionizarla con solvencia.

2.1. Pre-producción.

Durante esta fase es dónde se establecen las bases de la futura obra audiovisual. Nace de una idea inicial que deberá ser desarrollada en un guión o escaleta, que servirán, a su vez, para llevar a cabo la planificación de la fase de producción de la obra.

2.1.1. Estudio y análisis de los títulos de crédito.

Para llevar el proyecto a cabo, con más o menos garantías, se ha de tener muy claro a lo que uno se enfrenta, es por ello que, hay que profundizar en el estudio del proceso de producción de los títulos de crédito.

Para lo cual, en primer lugar, hay que establecer la definición de lo que se entiende por títulos de crédito, para, de este modo, acotar el ámbito de trabajo, en segundo lugar, identificar la tipología a la que pertenecen los mismos, ya que nos permitirá encuadrar la obra a desarrollar en un tipo en concreto, para a continuación, en tercer lugar, determinar su proceso de creación y analizar sus elementos o características esenciales, con el fin de fijar la información que ha de contener y su duración.

2.1.1.1. Definición.

Partiendo de los estudios desarrollados, al respecto, por Iván Bort Gual, plasmados en su tesis doctoral “Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo. Partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas” nos indica que son múltiples y dispersos los vocablos anglosajones que hacen referencias a estas partículas “titles, main titles, credits, title credits, opening sequence, title sequence, opening credits... más toda su extensa combinatoria posible, u otros de origen francófono como générique —adaptado al castellano como genérico—, o el alemán Vors-pann y sus declinaciones derivadas, el italiano titoli di testa.” (2012:151) pero que es indistinta la terminología que se emplee, ya que en definitiva el objeto de todas estas denominaciones es el mismo, los títulos de crédito.

El mismo autor propone la siguiente definición de los mismos: “Partícula narrativa estructural del relato fílmico que, siempre dentro del marco de la imagen y presentada a través de múltiples posibilidades formales, cumple el objetivo primario de informar al espectador tanto del título como de la autoría (financiera e intelectual) como de la relación de personas que han intervenido en la producción.” (Bort, 2012:154). A lo cual habría que añadir que, en un segundo plano, ya que dependerá de las directrices establecidas por el director de la película o de las pretensiones creativas del autor de los créditos en el momento de realizarlos, pueden llegar a marcar el tono de la película que

envuelven, llegando, incluso, a entenderse como una pieza independiente, cuyo fin no sea otro que el de actuar como prólogo.

Con respecto a esto último, Gómez Tarín, refiriéndose a los momentos privilegiados en el film, hace mención a esta característica de los títulos de crédito al considerar que “los títulos de crédito e inicios del film son también momentos privilegiados en este sentido, bien por la aportación de informaciones relevantes, bien por la introducción de elementos iconográficos que actúan como resumen o incluso por las letras de canciones de fondo” (2003: 610). Por lo tanto, además de mostrar el título de la película e informarnos del equipo técnico y artístico que han participado en la obra, nos puede aportar información añadida, ya sea a través de los elementos iconográficos o de la banda sonora, con el fin de poner en situación o preparar al espectador frente a la obra audiovisual a la que se va a enfrentar.

En definitiva, no es nada descabellado decir que, el título de crédito que permanece en nuestra memoria más tiempo es aquel que, tal y como dice Bort, “se decide aprovechar su aparición para complementar la narrativa, convirtiéndola en una pieza simbiótica con el film y capaz de aportarle nuevas características.” (Bort, 2012:154).

2.1.1.2. Tipología.

El tipo de título de créditos que se ha ejecutado en este proyecto se enmarca, en un principio, entre los denominados fondo con secuencia (Solana y Borneu, 2008: 33-34), o tipos insertos sobre “imagen real” contenidos en los live action credits (Bort, 2012: 211). Estos consisten en títulos de créditos incrustados dentro de un concepto narrativo, cuyo fin no es sólo empaquetar la película, sino también tener función narrativa, mediante los tipos insertos en la “imagen real”.

Sin embargo, aun siendo difícil de distinguir del tipo de créditos planteados, puesto que aportan, aparentemente, la misma información, éstos

se podrían considerar, de forma más concreta, cómo títulos conceptuales (Solana y Borneu, 2008: 113) o rupturistas (Bort, 2012: 225). En ellos no sólo se incrustan los tipos sobre la imagen, sino que narrativamente pueden funcionar de forma independiente a la película que enmarcan y pudiendo añadir información relevante respecto a la trama o personajes. El motivo por el que está pieza se podría considerar como tal, es, porque podría funcionar de forma independiente a la película. Al hacer referencia a la pérdida de la inocencia, al paso de la infancia a la edad adulta, de forma metafórica, a través de la redecoración de un escritorio que un principio pertenecía a un niño, se aleja de la forma de narrar de la película. Se podría considerar un prólogo que marcará el tono de la película que precede.

2.1.1.3. Proceso de creación.

En estos momentos la información con respecto al proceso de creación de la secuencia de créditos iniciales es muy escasa. Roberto Gamonal, en su artículo “Títulos de Crédito: Píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine” para la revista ICONO 14 (2005:6-8), es el único que analiza el proceso de creación de los títulos de crédito y considera que éste consta de 12 fases: definición del mensaje; análisis; conceptualización; recopilación o creación de material tipográfico, visual y sonoro; desarrollo; presentación propuesta estática; animación; estudios de efectos especiales y transiciones; integración del sonido; sincronización; presentación de propuesta animada; y grabación y montaje. Fases que podrían sintetizarse en 7:

1. Una primera fase en la que se ha de **definir el mensaje**. Para lo cual, se lleva a cabo la reunión del equipo encargado de diseñar la secuencia de títulos de crédito con el director para que éste les transmita: qué es lo que quiere expresar, qué objetivos quiere cumplir, a qué público se va a dirigir.... Esto nos indica que el diseño de los títulos de créditos un equipo multidisciplinar que domine tanto diseño de imágenes en movimiento, como el diseño de tipografía.

2. **Fase de análisis.** En la que se elabora un *briefing* que servirá como guía para todo el equipo de trabajo y en el que se fijarán las líneas y objetivos a seguir.
3. **Fase de conceptualización.** Consiste en transformar las ideas del director en imágenes y sonidos. Para ello, se reúne el equipo creativo y se proponen ideas y líneas de trabajo para pasar a elegir la que se va a desarrollar.
4. **Fase de recopilación o creación de material tipográfico, visual y sonoro.** Se divide el trabajo según las especialidades de los miembros del equipo y se inicia la recopilación del material que se va a necesitar. El diseñador gráfico empieza a analizar los tipos de fuentes, color e imágenes que puede utilizar; el responsable de la banda sonora comienza a componer las piezas musicales y el realizador audiovisual analiza la necesidad de rodar escenas específicas para la secuencia de títulos. En este punto, se empieza a dar forma visual y sonora al concepto creativo que se quiere transmitir. En este paso, conocido como el desarrollo, la mayoría del trabajo recae sobre el diseñador gráfico, pues, la primera propuesta que se elabora no tiene porqué incluir movimiento ni sonido. Una vez ha concluido este paso, se presenta una primera propuesta en formato *storyboard* al director para que dé su visto bueno.
5. **Fase de animación de las imágenes.** A partir de ese momento el proyecto se pone en manos de los profesionales de la realización audiovisual. A lo largo de esta fase se le dota de movimiento o se animan las imágenes fijas creadas en la fase anterior. Seguidamente, se montan las imágenes, a través de un *animatronic*, reforzando su expresividad mediante el uso de efectos especiales. Y en el que se planificarán los efectos especiales y transiciones que se emplearán en el montaje final. En este paso es necesario el visto bueno del director, pues, sin él, no se puede añadir el sonido y la música que acompañan a las imágenes que conformarán la secuencia.

6. **Fase de sincronización.** Es esta fase se procede a la sincronización de la tipografía, las imágenes y el sonido programados, con el objeto de asegurar que el mensaje expresado es efectivo. A continuación, el resultado final se presenta al director para su supervisión y visto bueno. (Si el director considera que no se ha logrado transmitir la idea que tiene en la cabeza, se revisará, de nuevo, todo desde la fase de animación).

7. **Fase de grabación y montaje.** Se procede a la grabación de la secuencia para su posterior montaje e inclusión, siempre con la previa aprobación del director, en la película.

En definitiva, se distinguen las mismas fases, en su proceso de creación, que en cualquier otra obra audiovisual: **Pre-Producción**, en la que se define el mensaje, se elabora un *briefing*, se conceptualiza la idea y se recopila o crea material tipográfico, visual y sonoro; **Producción**: fase en la que se procede a la grabación o animación de las imágenes; y **Postproducción**: montaje, sincronización de las imágenes con la tipografía y el sonido, y añadir efectos.

2.1.1.4. Análisis de los elementos o características esenciales de los créditos iniciales.

Partiendo de una idea inicial clara, antes de proceder a la creación de la escaleta o *storyboard* del proyecto, fue conveniente dedicar tiempo al análisis de las obras de otros autores, con el fin de determinar las características y la información que debe aparecer en los créditos de apertura. Además, para ayudarme a sacar ideas para mi proyecto. A priori, me centre, sobre todo, en identificar que miembros del equipo técnico y artístico debían aparecer, así como su duración.

Las obras analizadas son las siguientes: “Matar a un ruiseñor” (*To kill a Mockingbird*, Robert Mulligan, 1962), “23” (Joel Schumacher, 2007), “Iron Man” (Jon Favreau, 2008), “Zodiac” (David Fincher, 2006) y “Moon” (Duncan Jones,

2010). (La información que contienen cada uno de los créditos iniciales aparece al final de la memoria del proyecto, en el **ANEXO**)

Del análisis se deduce que la información que debe aparecer, como mínimo, en los títulos de crédito es la siguiente:

1. Estudios y productoras
2. Director. a xxx xxxx film
3. Actores principales.
4. Título de la película.
5. Actores secundarios o de reparto
6. Dirección de casting. Casting by: (o Casting associate)
7. Maquillaje y peluquería. Make-up and Hair Designer:
8. Obra en la que se basa el guión. Based Upon the book by:
9. Dirección banda sonora. Music by: / Original Score by:
10. Diseño de vestuario. Costume designer: / Costume design by:
11. Montaje. Film Editor: / Editor: / Edited by:
12. Diseño de producción. Production designer.
13. Director de fotografía. Director of Photography.
14. Productor ejecutivo. Executive producer.
15. Productor. Produced by.
16. Guionista. Screenplay by.
17. Director. Directed by.

Tras el logo del estudio o estudios que la producen, se indica a quién pertenece la autoría de la película, nos presentan a los actores principales y

también, si son de reconocido prestigio, los actores secundarios, para a continuación, desfilan por la pantalla el equipo técnico (Maquillaje, peluquería, compositores de la banda sonora, creadores de los efectos visuales, montadores, diseñadores de producción y directores de fotografía), los productores, guionistas y, finalmente, el director de la película.

La duración total de las piezas gira entorno a los 3 minutos. La información de cada uno de los miembros del equipo se muestra en pantalla entre 5 y 6 segundos, mientras que el título se mantiene unos segundos más en pantalla, entre 7 y 8.

En definitiva, las características básicas de los títulos de crédito son las siguientes:

- Debe contener información del reparto técnico y artístico principal.
- Su duración varía entorno a los 2 y 3 minutos.
- El diseño de la tipografía juega un papel muy importante, pues aporta información, respecto al género al que pertenece la película, al espectador.
- En algunos casos, no siempre, actúan como prólogo independiente a la película.

2.1.2. Idea y desarrollo de la misma.

Una vez definido el concepto de títulos de crédito, acotar sus principales características y contenido, procedí al desarrollo de la idea, realización de los guiones literario y técnico, elaboración de una escaleta por planos y el *storyboard*, con los que establecer las bases, y ayudarme a encuadrar mi proyecto en una de las tipologías de créditos existentes, para su posterior desarrollo en la fase de producción.

2.1.2.1. Idea inicial.

La idea de partida surge tras la lectura de la novela de ciencia-ficción de Arthur C. Clark “El fin de la Infancia” (Childhood’s End,1953) cuya sinopsis es la siguiente:

A finales del siglo XX, en plena guerra fría, en las ciudades más importantes del planeta aparecen enormes naves extraterrestres. Sus tripulantes se hacen llamar los Superseñores. Su líder, Karellen, sólo mantiene entrevistas en privado con el Secretario General de las Naciones Unidas, Rikki Stormgren, que se convierte en el lazo de unión de ambas especies, eso sí, separados por un cristal unidireccional para que no pueda ser visto físicamente. Stormgren transmite a la humanidad sus intenciones pacíficas, su deseo de ayudar a nuestra especie y que no revelarán su apariencia física hasta pasados cincuenta años.

Durante estos años, los Superseñores son los que toman las decisiones y los que dirigen el futuro de la especie humana, no hay ningún poder superior que los cuestione, lo que permite la paz mundial, la desaparición del hambre en el mundo, la mejora de la capacidad intelectual de los humanos,... se convierten en los supervisores de la Tierra

Trascurridos los cincuenta años, los Superseñores se muestran físicamente a la humanidad. Su aspecto físico es el de un demonio, con cuernos, cola y alas de murciélago, si bien, más altos y corpulentos que los seres humanos. Los humanos los aceptan sin ningún tipo de oposición, pues han sido preparados para enfrentarse a su visión.

La tarea de Karellen, a partir de este momento, es la de ayudar a la humanidad para que pueda dar el salto a un nivel evolutivo superior, al que su especie no puede acceder.

Una vez nace la primera generación de niños que ha alcanzado el nivel evolutivo máximo, una vez han alcanzado la

madurez mental, entran en trance y conectan sus mentes provocando la destrucción de la Tierra y, por consiguiente, la especie humana.

Ante la imposibilidad de llevar a cabo la realización de un largometraje de una obra de estas características, se me ocurrió la idea de realizar los títulos de crédito iniciales inspirándome en la obra de Arthur C. Clark. Una pieza, de entre dos minutos y medio, y tres, para introducir al espectador en la misma y en la que plasmar ideas tales como: vida, infancia, universo, inteligencia, pérdida de la inocencia, paso a la edad adulta.... Ideas, todas ellas, que el libro en el que me baso se plantea.

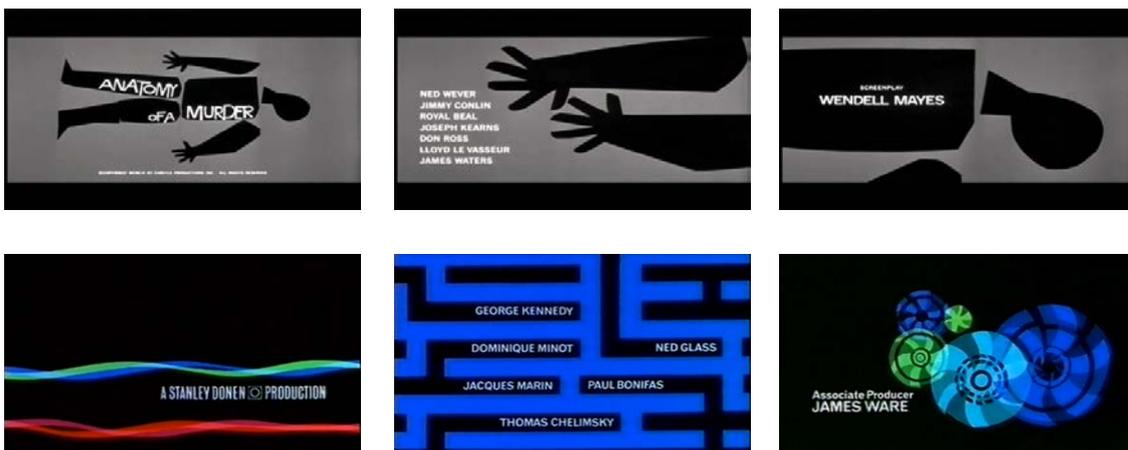
2.1.2.2. Referentes.

Las obras de referencias, antes de decidirme hacía dónde orientar el proyecto, eran múltiples, siendo las que, a continuación, menciono las primeras que tuve en cuenta a la hora de proceder al desarrollo de la idea inicial.

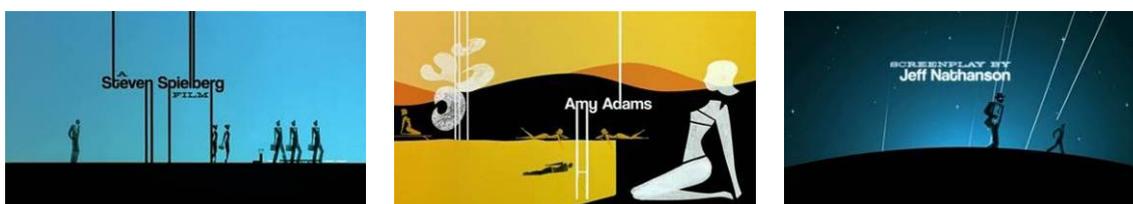
La secuencia de créditos inicial de “Matar a un ruiseñor” (To kill a Mockingbird, Robert Mulligan 1962) realizada por Stephen Frankfurt fue la que primero que me vino a la cabeza a la hora de ponerme a trabajar en este proyecto, sobre todo, por su aparente simpleza en el diseño y facilidad para introducirnos y marcar el tono de la película que precede.



Por los mismos motivos, los créditos iniciales de “Anatomía de un asesinato” (*Anatomy of a Murder*, Otto Preminger, 1959) de Saul Bass y los de “Charada” (*Charade*, Stanley Donen 1963) de Maurice Binder, merecieron que también los tuviera en cuenta, sobre todo en el uso de la tipografía, si bien en ambas, se emplea la animación y no la imagen real.



“Atrápame si puedes” (*Catch me if you can*, Steven Spielberg, 2006) además de reunir las características gráficas de las obras anteriores, se le dota de unos planos, movimientos de cámara y modo en el que las tipografías entran en el plano que los hace muy atractivos para el espectador, siendo también un ejemplo a seguir.



Títulos de crédito de películas de ciencia ficción tales como: Moon (Duncan Jones, 2011), Minority Report (Steven Spielberg, 2002), AI: Inteligencia Artificial (Steven Spielberg, 2001), Gattaca (Andrew Niccol, 1997),... son películas que emplean tipografías que hacen que reconozcamos,

si no tenemos conocimiento del argumentos de las mismas, el género cinematográfico al que pertenecen, que no es otro que el de ciencia-ficción o fantástico.

Por último, los trabajos realizados por Shadowplay Studio para Jason Reitman. Este estudio se encargó de la realización de los títulos de crédito de “Gracias por Fumar” (Thank you for smoking, 2005), Juno (2007) y Up in the air (2009). Son trabajos que parecen muy simples en un primer visionado, pero en realidad acarrear un desarrollo de la idea y trabajo de diseño previo muy meditados. Los 3 son muy coherentes con la estética visual de las películas que enmarcan y permiten situar al público antes del comienzo de la película.

2.1.2.3. Guión.

La idea inicial del guión es el siguiente: Un joven redecora el escritorio y estanterías de su habitación con objetos acordes con su edad, guardando los juguetes y objetos de su infancia. De este modo, se pretende representar el paso de la infancia a la edad adulta de forma metafórica.

La acción se desarrolla en un único espacio y tiempo, por lo tanto el guión solo tendrá una secuencia.

GUIÓN LITERARIO

Intro/Logo de los Estudios/Productora

Secuencia. 1. INT. DÍA. HABITACIÓN.

Una caja de cartón cerrada es abierta por unas **MANOS**, pertenecientes a un hombre adulto blanco. Su interior está vacío.

La habitación está completamente iluminada. Frente a nosotros hay un escritorio y dos estanterías, una sobre otra, de estilo moderno, repletos de libros, juguetes, DVDs y objetos infantiles.

En el lado derecho de la mesa del escritorio hay una bola del mundo, lápices de colores, rotuladores, una goma, un sacapuntas, una caja de hojalata abierta, en cuyo interior se pueden ver canicas, un reloj de pulsera, gomas de borrar, una brújula y caramelos, y un tebeo de superhéroes abierto. En la pared hay unos dibujos con estrellas y nubes.

En el izquierdo, un maniquí de dibujo, un bote de cerámica blanco que contiene lápices, bolígrafos y pinceles, un reloj despertador, varios coches y una lámpara flexo. En este lado de la pared hay un panel de corcho con dibujos, recortes de tebeos, un llavero con

forma de sol y una pajita de la que cuelgan 3 figuras de papel: una estrella de mar, un caballito de mar y una medusa).

En la estantería inferior hay unos ocho libros infantiles, un muñeco de peluche, una figura de un personaje de dibujos animados, una botella de cristal con un barco en su interior, un despertador antiguo en funcionamiento, un tren de hojalata y dos clics de playmobil.

En la superior un barco pirata, un astrolabio, varias películas de animación e infantiles en DVD y varios libros y tebeos de gran formato.

Las MANOS retiran de la estantería superior los DVDs y los libros. A continuación, de la inferior, los libros, el muñeco de peluche y la figura de dibujos.

Del panel van desapareciendo, de uno en uno, los dibujos, objetos y manualidades hasta vaciarse.

Las MANOS meten un coche y un sacapuntas en la caja de hojalata.

La caja de hojalata cerrada, el peluche, los coches, los clics, los libros y DVDs son introducidos por las MANOS en la caja de cartón hasta llenarla.

Las MANOS cierran las solapas de la caja y ponen cinta adhesiva.

Sobre el escritorio vacío, las MANOS colocan un monitor de ordenador y su teclado. En la estantería inferior ordena varios libros de arte, música, fotografía y cine. En la superior la bola del mundo, 3 cajas de almacenaje de cartón y varios Blu-Rays.

En el panel hay varias fotos de fotógrafos destacados y el llavero con forma de sol. En la pared, frente al escritorio, hay pegado un cartel de la "Noche del Cazador".

Sobre la mesa del escritorio hay una Tablet apagada, un reproductor de mp3, un maniquí de dibujo, un reloj despertador naranja y una grapadora de aluminio.

GUIÓN TÉCNICO.

Intro/Logo de los Estudios/Productora

Secuencia. 1. INT. DÍA. HABITACIÓN.

Plano 1 PML (ligeramente picado)

Una caja de cartón cerrada es abierta por unas **MANOS**, pertenecientes a un hombre adulto blanco.

Travelling vertical ascendente a PML (picado)

Su interior está vacío.

Plano 2 PG (frontal)

La habitación está completamente iluminada. Frente a nosotros hay un escritorio

Travelling vertical ascendente

y dos estanterías, una sobre otra, de estilo moderno, repletos de libros juguetes, DVDs y objetos infantiles.

Plano 3 PMC (frontal)

En el lado derecho de la mesa del escritorio hay una bola del mundo, lápices de colores, rotuladores, una goma, un sacapuntas,

una caja de hojalata abierta, en cuyo interior se pueden ver canicas, un reloj de pulsera, gomas de borrar, una brújula y caramelos, y un tebeo de superhéroes abierto. En la pared hay unos dibujos con estrellas y nubes.

Travelling horizontal hacia la izquierda

En el izquierdo, un maniquí de dibujo, un bote de cerámica blanco que contiene lápices, bolígrafos y pinceles, un reloj despertador, varios coches y una lámpara flexo. En este lado de la pared hay un panel de corcho con dibujos, recortes de tebeos, un llavero con forma de sol y una pajita de la que cuelgan 3 figuras de papel: una estrella de mar, un caballito de mar y una medusa).

Plano 4 PMC (frontal)

En la estantería inferior hay unos ocho libros infantiles, un muñeco de peluche, una figura de un personaje de dibujos animados,

Panorámica lateral (derecha - izquierda)

una botella de cristal con un barco en su interior, un despertador antiguo en funcionamiento, un tren de hojalata y dos clics de playmobil.

Plano 5 PMC (frontal)

En la superior un barco pirata, un astrolabio

Panorámica lateral (izquierda - derecha)

varias películas de animación e infantiles en DVD y varios libros y tebeos de gran formato.

Plano 6 PMC (lateral)

Las MANOS retiran de la estantería superior los DVDs y los libros.

Plano 7 PMC (frontal)

A continuación, de la inferior, los libros, el muñeco de peluche y la figura de dibujos.

Plano 8 PP (frontal)

Del panel van desapareciendo, de uno en uno, los dibujos, objetos y manualidades hasta vaciarse.

Plano 9 PP (ligeramente picado)

Las MANOS meten un coche y un sacapuntas en la caja de hojalata.

Plano 10 PMC (picado)

La caja de hojalata cerrada, el peluche, los coches, los clics, los libros y DVDs son introducidos por las MANOS en la caja de cartón hasta llenarla.

Plano 11 PML (picado)

Las MANOS cierran las solapas de la caja y

Plano 12 PD (picado)

Travelling de seguimiento

ponen cinta adhesiva.

Plano 13 PD (picado)

Sobre el escritorio vacío, las MANOS colocan un monitor de ordenador y su teclado.

Plano 14 PMC (lateral)

En la estantería inferior ordena varios libros de arte, música, fotografía y cine.

Plano 15 PMC (lateral, contrapicado)

En la superior la bola del mundo, 3 cajas de almacenaje de cartón y varios Blu-Rays.

Plano 16 PP (frontal)

En la pared, frente al escritorio, hay pegado un cartel de la “Noche del Cazador”.

Travelling horizontal (Derecha – Izquierda)

En el panel hay varias fotos de fotógrafos destacados y el llavero con forma de sol.

Plano 17 PP (ligeramente picado)

Sobre la mesa del escritorio hay una Tablet apagada,

Travelling seguimiento

un reproductor de mp3, un maniquí de dibujo, un reloj despertador naranja y una grapadora de aluminio.

Planos recurso

En el caso que los planos anteriores no sean suficientes para cubrir los 3 minutos, aproximados, de duración de los créditos iniciales o sean muy estáticos y se les quiera dotar de mayor dinamismo, también se procederá a la grabación de los siguientes planos:

Plano 18 PD

Reloj despertador naranja en funcionamiento.

Plano 19 PD

Despertador antiguo en funcionamiento.

Plano 20 PD

Del rostro de la niña de la fotografía del panel de corcho.

Plano 21 PP y Plano 22 PD

Bola del mundo en movimiento (fondo infantil y fondo adulto)

Plano 23 PMC (travelling alejamiento) y Plano 24 PG (travelling acercamiento)

Maniquí dibujo (en diferentes posiciones: fondo infantil y fondo adulto)

Plano 25 PD (travelling lateral derecha- izquierda)

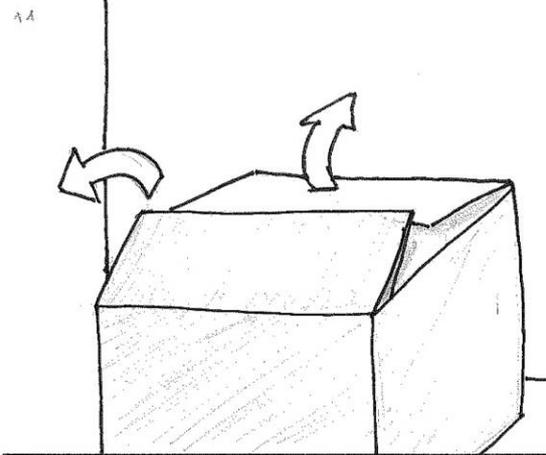
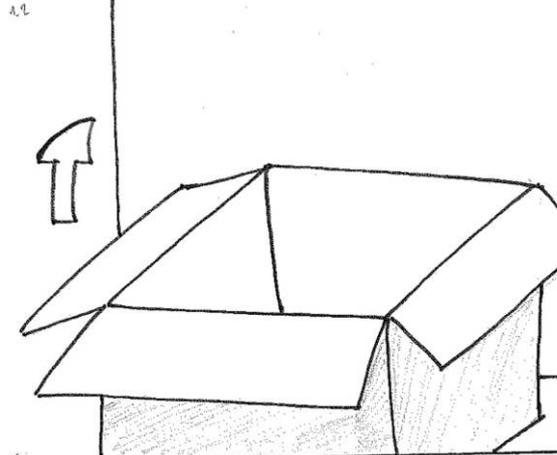
De la proa hasta la popa del barco pirata.

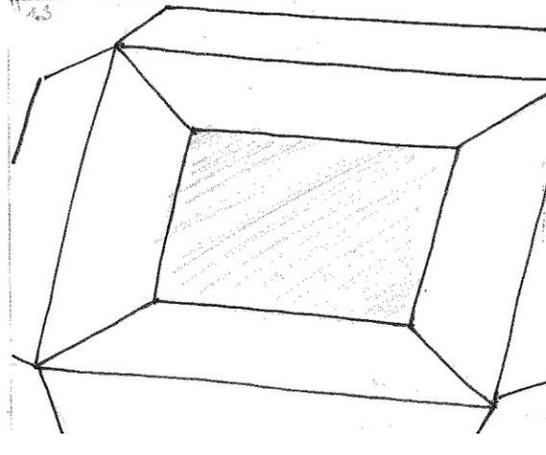
2.1.2.4. Escaleta.

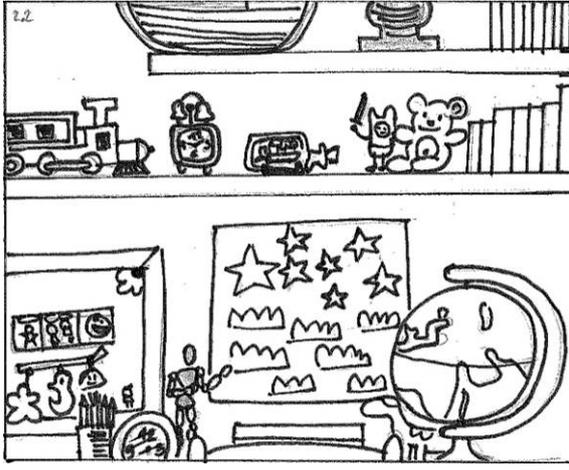
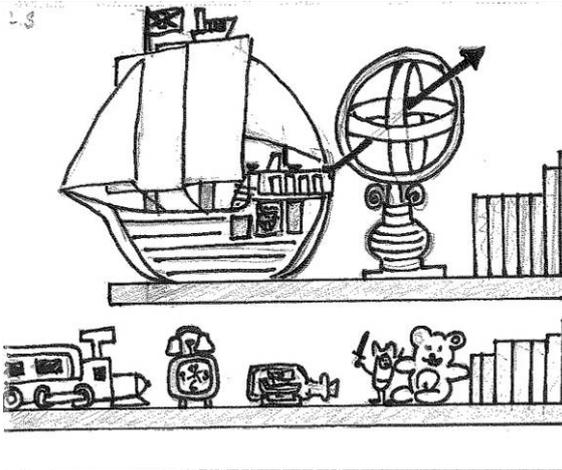
Planos	Tipo de plano	Texto informativo	Breve descripción plano
1	PML (ligeramente picado)	Warner Bros. Pictures present	La caja de catón se abre.
		a David Fincher film	
	Travelling vertical ascendente a PML (picado)	Childhood's End / El fin de la Infancia.	Interior caja vacío.
2	PG (frontal) Travelling vertical ascendente	Cate Blanchett Michael Fassbender	Mesa de escritorio y las 2 estanterías, repletas de objetos infantiles.
3	PMC (frontal) Travelling horizontal hacia la izquierda	Natalie Portman Mark Ruffalo	Recorrido por el escritorio (de derecha a izquierda)
4	PMC (frontal) Panorámica lateral (derecha - izquierda)	Elias Koteas Hailee Steinfeld	Estantería inferior.
5	PMC (frontal) Panorámica lateral (izquierda - derecha)	Casting by Jeremy Zimmermann and Manuel Puro	Estantería superior.
		Make-up and Hair designer: Karen Bryan-Dawson	
6 y 7	PMC (lateral) PMC (frontal)	Sound Designer: Ren Klyce	Se retiran objetos de las estanterías.
		Original Score by: Cliff Martínez.	

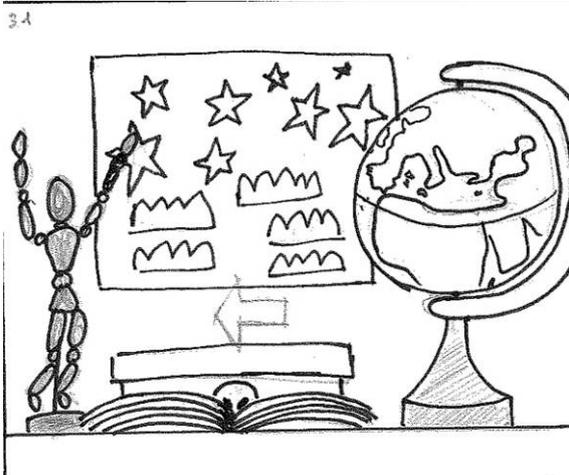
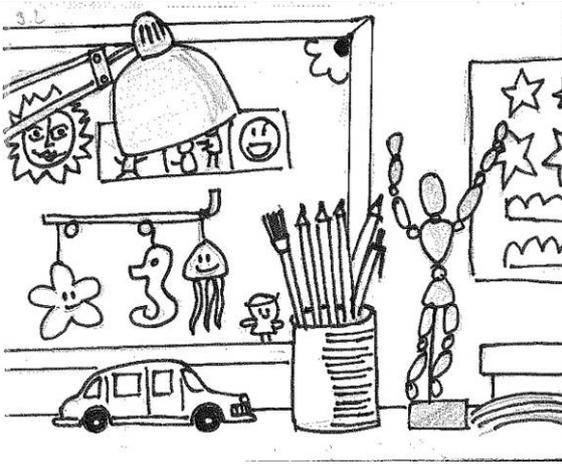
Planos	Tipo de plano	Texto informativo	Breve descripción plano
8	Plano 8 PP (frontal)	Costume designer: Trish Summerville	Retirada objetos panel corcho.
9 y 10	PP (ligeramente picado) PMC (picado)	Visual Effects Supervisor: John Nelson	Se guardan objetos caja hojalata. Ésta se guarda junto con otros objetos en la caja de cartón.
		Edited by: Angus Wall, A.C.E and Kirk Baxter, A.C.E	
11 y 12	PML (picado) PD (picado) Travelling seguimiento	Production designer: Jack Fisk	Se cierran las solapas de la caja con cinta adhesiva.
		Director of photography: Javier Aguirresarobe	
13, 14 y 15	PD (picado) PMC (lateral) PMC (lateral, contrapicado)	Main Titles Designed: Carlos Cazorla	Al escritorio y estanterías vacías se les van colocando objetos.
		Line Producer: Julia Valentine	
		Executive producer: Steven Soderbergh, Marion Rosenberg, Kevin Space	
16	PP (frontal) Travelling horizontal (Derecha – Izquierda)	Co-producers: Bradley J. Fischer and James Vanderbilt	Recorrido por la nueva decoración de la pared y el panel de corcho.
		Produced by: Scott Rudin, David Fincher	
17	PP (ligeramente picado) Travelling seguimiento	Based on the book by: Arthur C. Clark	Recorrido por el escritorio.
		Screenplay by: Aaron Sorkin	
18	PD Reloj naranja	Directed by: David Fincher	Reloj naranja.

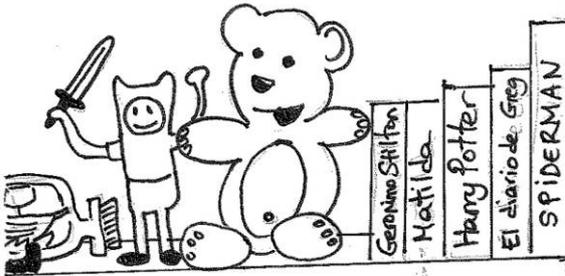
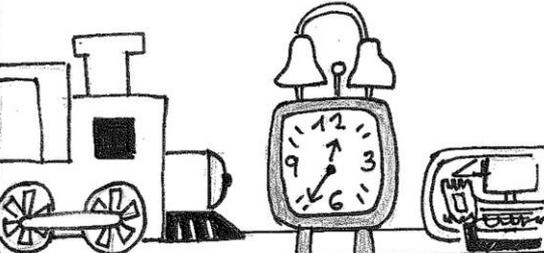
2.1.2.5. Storyboard.

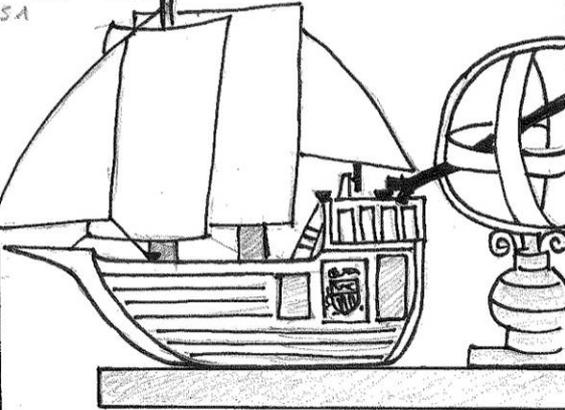
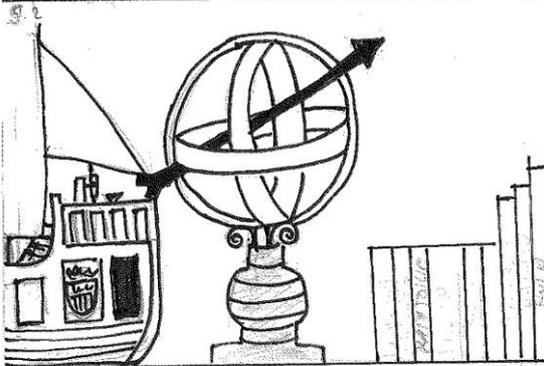
Plano 1.1	Plano 1.2
	
<p>Warner Bros. Pictures present. (en el frontal de la caja)</p>	<p>a David Fincher film. (desciende hacia el interior de la caja)</p>

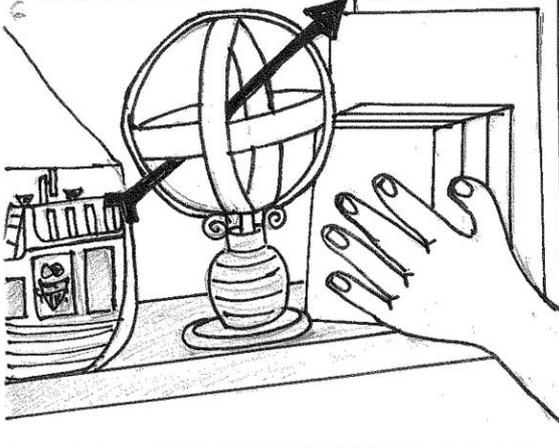
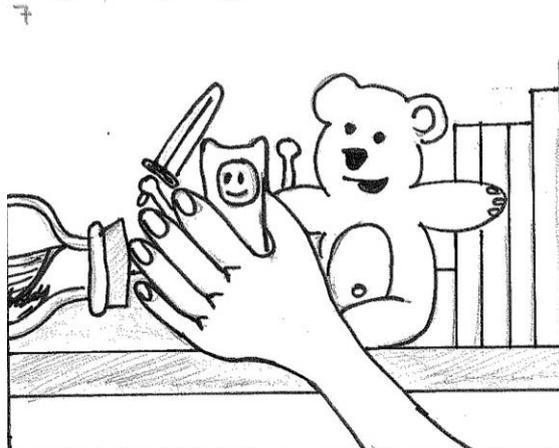
Plano 1.3	Plano 2.1
	
<p>Childhood's End / El fin de la Infancia. En el interior de la caja</p>	<p>Travelling vertical ascendente</p>

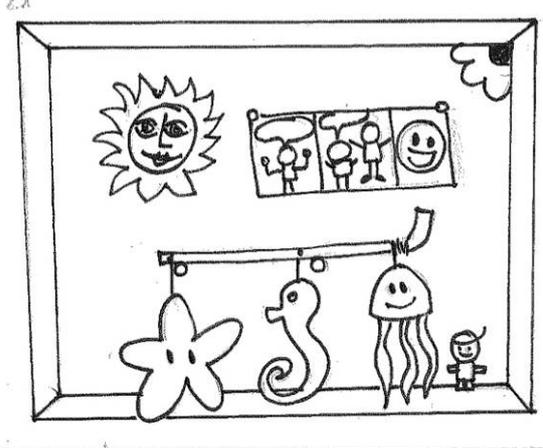
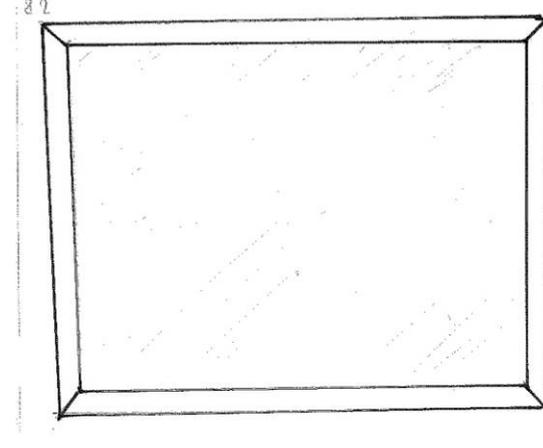
Plano 2.2	Plano 2.3
	
Cate Blanchett (por encima imagen)	Michael Fassbender (por encima imagen)

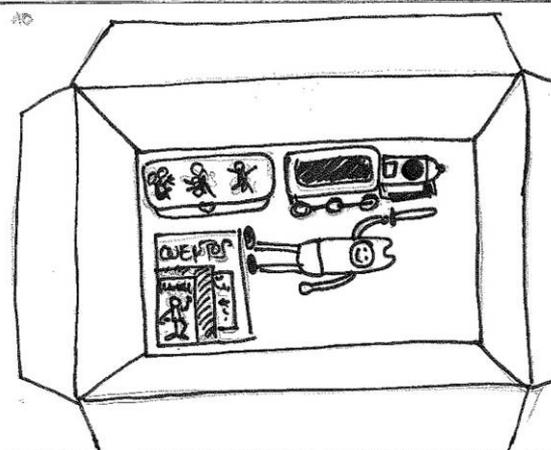
Plano 3.1	Plano 3.2
	
Natalie Portman (por encima imagen)	Mark Ruffalo (por encima imagen)

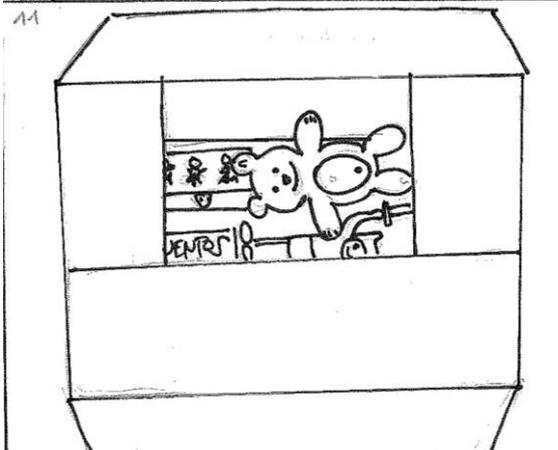
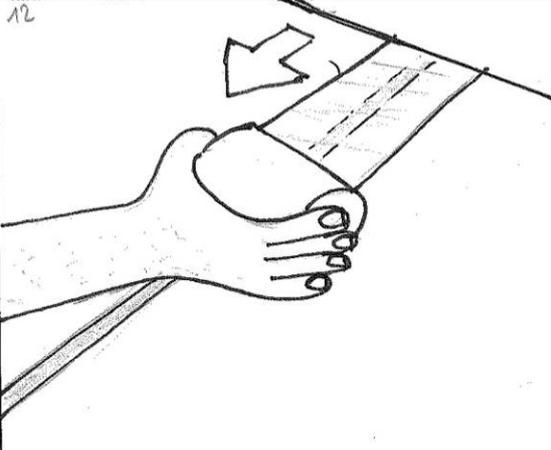
Plano 4.1	Plano 4.2
<p>4.1</p> 	<p>4.2</p> 
Elias Koteas (sobre estantería)	Hailee Steinfeld (sobre estantería)

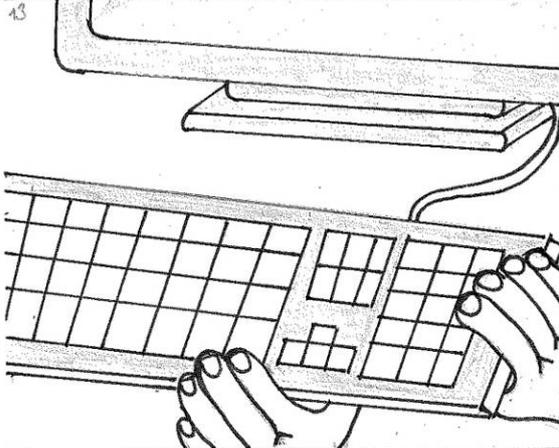
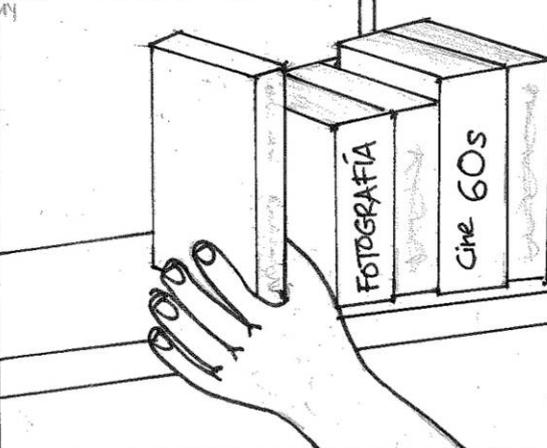
Plano 5.1	Plano 5.2
<p>5.1</p> 	<p>5.2</p> 
Casting by Jeremy Zimmermann and Manuel Puro (por encima imagen)	Make-up and Hair designer: Karen Bryan-Dawson (por encima imagen)

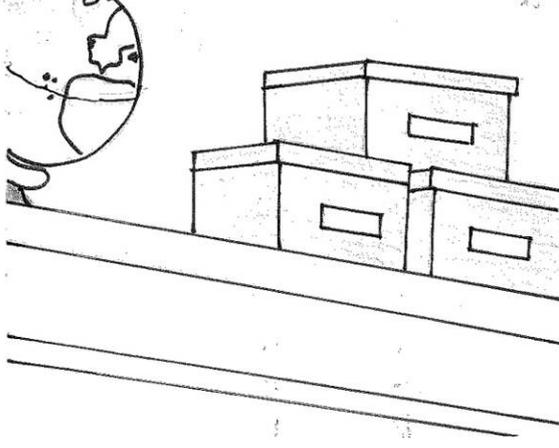
Plano 6	Plano 7
	
<p>Sound Designer: Ren Klyce (por encima imagen, izquierda)</p>	<p>Original Score by: Cliff Martínez. (por encima imagen, izquierda)</p>

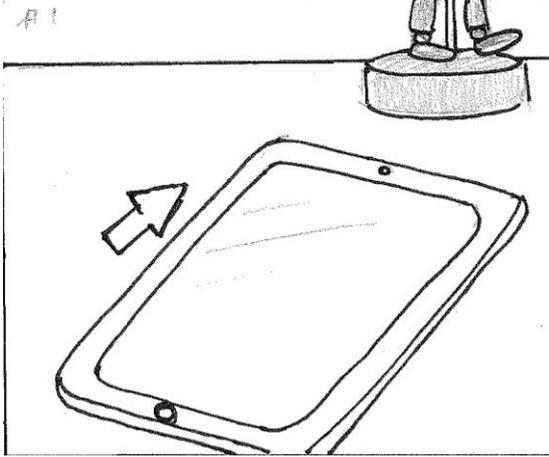
Plano 8.1	Plano 8.2
	
<p>Costume designer: Trish Summerville. (Se inician cuando han desaparecido varios objetos, por encima imagen)</p>	<p>Costume designer: Trish Summerville. (Desaparecen cuando el panel está vacío, centro)</p>

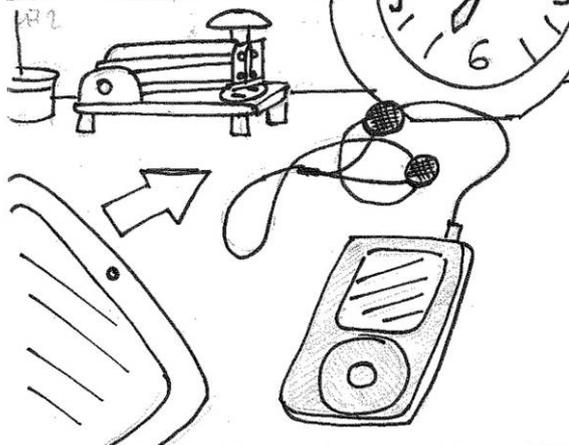
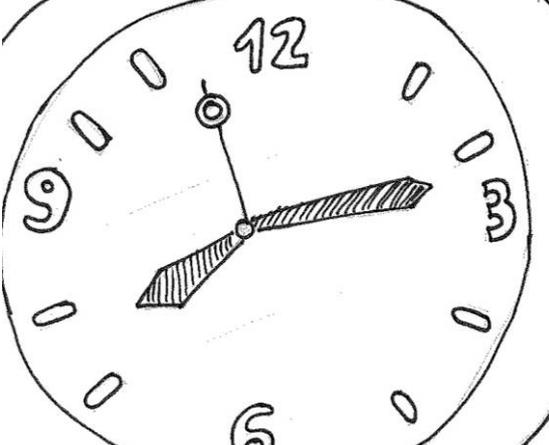
Plano 9	Plano 10
	
<p>Visual Effects Supervisor: John Nelson. (En la tapa de la caja de hojalata)</p>	<p>Edited by: Angus Wall, A.C.E and Kirk Baxter, A.C.E (dentro de la caja, derecha)</p>

Plano 11	Plano 12
	
<p>Production designer: Jack Fisk. (en una de las solapas)</p>	<p>Director of photography: Javier Aguirresarobe. (en la caja parte inferior izquierda)</p>

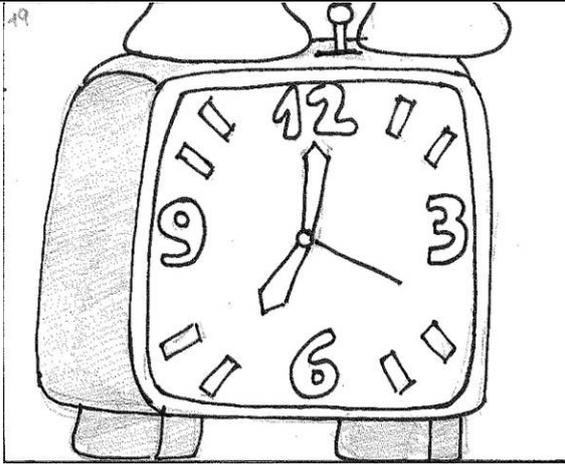
Plano 13	Plano 14
	
<p>Main Titles Designed: Carlos Cazorla. (Entre el teclado y la pantalla)</p>	<p>Line Producer: Julia Valentine. (Junto a los libros, izquierda).</p>

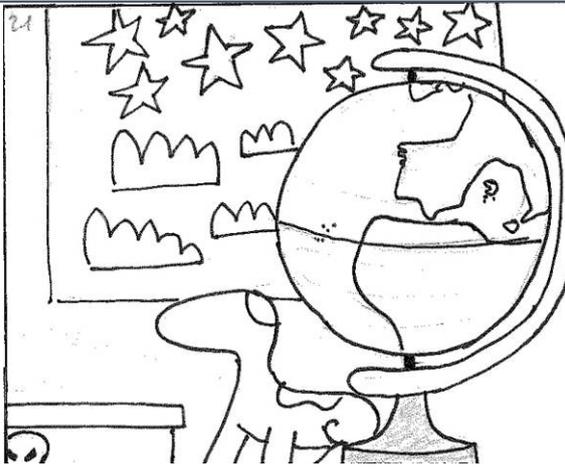
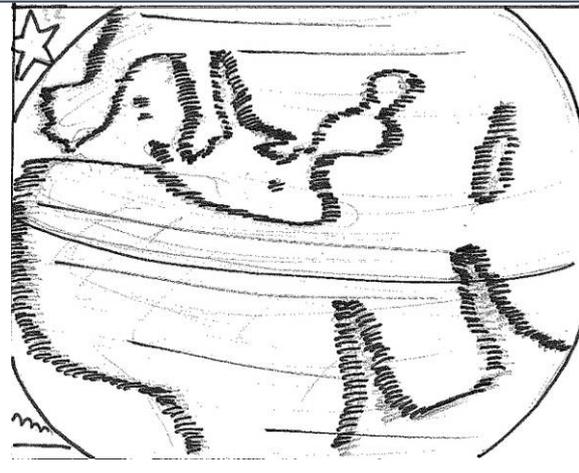
Plano 15	Plano 16.1
	
<p>Executive producer: Steven Soderbergh, Marion Rosenberg, Kevin Space. (Sobre la parte baja estantería)</p>	<p>Co-producers: Bradley J. Fischer and James Vanderbilt. (por encima imagen)</p>

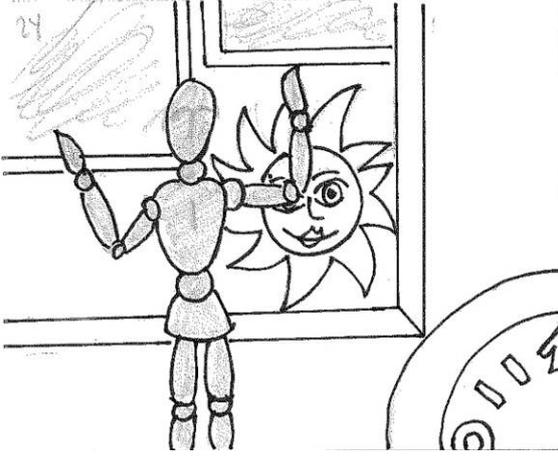
Plano 16.2	Plano 17.1
	
<p>Produced by: Scott Rudin, David Fincher. (por encima imagen)</p>	<p>Based on the book by: Arthur C. Clark. (Sobre la pantalla de la Tablet)</p>

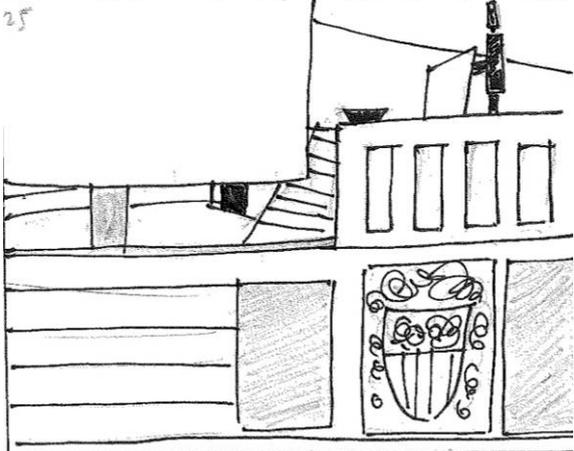
Plano 17.2	Plano 18
	
<p>Screenplay by: Aaron Sorkin (Entre objetos)</p>	<p>Directed by: David Fincher. (sobre el reloj)</p>

Planos recurso

Plano 19	Plano 20
	
PD	PD

Plano 21	Plano 22
	
PMC	PP

Plano 23	Plano 24
	
PMC	PG (travelling acercamiento)

Plano 25

PD

2.1.3. Tipografía.

Una vez determinados, a través del *storyboard*, los planos y aspecto visual, he procedido a la búsqueda y recopilación de las fuentes tipográficas para desarrollar el proyecto y conformar su aspecto visual.

Para la búsqueda de fuentes tipográficas he consultado las siguientes páginas web que las ofrecen de forma gratuita:

- Identifont (<http://www.identifont.com>)
- Tipografías.org (<http://www.tipografías.org>)
- Dafont.com (<http://www.dafont.com>)
- Megafuentes (<http://www.megafuentes.com/tags>)
- Fontreactor (<http://www.fontreactor.com/fonts>)
- Fuentesgratis (<http://fuentes.gratis.es>)

De las que he descargado multitud de fuentes, sobre todo, aquellas relacionadas con el cine, la TV, la animación, la ciencia-ficción y tecnológicas, en definitiva, que se aproximen al tipo de fuente que tenía en mente desde un principio: de líneas limpias y redondeadas, que remitan a espacios asépticos y minimalistas, que den aspecto de pureza y orden.

Entre ellas he seleccionado las siguientes fuentes:

- Arista 2.0
- Chalet (New York 1960, New York 1970, New York 1980 y Tokyo)
- DTLProkyonST
- Fortin SmallCaps
- Gabriele Bad AH
- Galette
- GeneticDefect
- Gujarati MT

- Hiragino Kaku Gothic Std
- Individigital
- Neutra Text TF Bold

2.2. Producción. Plan de rodaje y grabación.

Plan de rodaje

Jueves 10	Viernes 11	Sábado 12	Domingo 13
-----------	------------	-----------	------------

10 a 14	Decoración escritorio infantil.	Planos: 8 a 12	Decoración escritorio adulto.	Planos: Recurso 18 a 24
---------	---------------------------------	----------------	-------------------------------	-------------------------

17 a 20	Planos: 1 a 7	Planos: Recurso 18, 19, 21, 22, 23, 24 y 25	Planos: 13 a 17	Visionado planos grabados y Repetición.
---------	---------------	---	-----------------	---

El rodaje se ha llevado a cabo entre los días 10 y 13 de julio del 2014, en una habitación de casa de mis padres, situada en la Urbanización Benadresa, parcela 91, del término de Borriol (Castellón).

El material técnico empleado ha sido: una cámara GOPRO 2 HD Hero, una cámara NIKON D3100, con un objetivo NIKKOR 18-55 mm y un trípode NIKON.

Con el fin de hacer más rápido el rodaje, he decidido que los brazos y manos que aparecerán en el video sean los míos.

En un principio, estaba planificado grabar, por la mañana, los días 11 y 13, pensando que la luz que entraba por la puerta de la terraza, a esas horas, era suficiente para iluminar correctamente toda la estancia, sin embargo, al estar orientada ésta al oeste, la luz era muy tenue, y tanto la GOPRO 2 HD

como para NIKON D3100 creaban mucho grano fotográfico en la imagen. Entre las 5 y las 8 de la tarde es cuando más luz entra en la habitación. Es por ello que, he tomado la decisión de grabar todos los planos por la tarde y destinar las mañanas al visionado del material grabado el día anterior, y de este modo asegurarme que los planos son válidos y, en el caso que haya algún fallo, poder subsanarlo o repetirlo durante estos días.

El plan de rodaje definitivo es el siguiente:

Plan de rodaje definitivo.

	Jueves 10	Viernes 11	Sábado 12	Domingo 13
10 a 14	Decoración escritorio infantil.	Visionar los planos grabados de la tarde anterior	Decoración escritorio adulto.	Visionar los planos grabados de la tarde anterior
17 a 20	Planos: 1 a 10	Planos: Recurso 11, 12, 18, 19, 21, 22, 23, 24 y 25	Planos: 13 a 17	Planos: Recurso 18 a 24

El jueves y el sábado como estaba planificado he procedido a la decoración del escritorio.

Al no encontrar una caja de cartón sin ningún tipo de publicidad, pues las únicas que he podido conseguir tenían el logo de unos almacenes de bricolaje impreso, he tenido que improvisar cambiándola por un baúl de madera. De esta forma, los planos son los mismos, pero lo que cambia son las acciones: abrir el

baúl (1, PML, ligeramente picado), mostrar el interior vacío (1, Travelling vertical ascendente a PML, picado) y cerrarlo (11, PML, picado).

Si seguía a rajatabla la descripción del guión, los objetos y juguetes eran insuficientes para hacer creíble el escritorio en ambos momentos. Es por ello que, una semana antes, cuando hice las primeras pruebas, tuve que reunir más juguetes y objetos, entre ellos un órgano, 2 figuras de dinosaurios hechas a mano, por mí mismo, una hucha de cerdito, un muñeco de Mickey, en vez de un oso de peluche, una llave antigua,... para el escritorio infantil, y una máscara Maya, unas maracas,... para el escritorio del adulto.

Las fotos y carteles que he empleado como parte del *atrezzo* son los siguientes:

- Cartel promocional de “The Night of the Hunter” (Charles Laughton, 1955).
- “Nacimiento” W. Eugene Smith (Carolina del Norte - EEUU, 1951).
- “El Dr. Albert Schweitzer” W. Eugene Smith (Gabón, 1954).
- “Flores con bayonetas” Marc Riboud (EEUU, 1967).
- “Refugiada afgana” Steve McCurry (Pakistán, 1984)

Todas ellas, de un modo u otro, encarnan las ideas que en la obra de Arthur C. Clark se plantean: niñez, pérdida de la inocencia, el misterio de la vida, papel de la ciencia en la evolución, pacifismo, el fin de la violencia, secuelas de la guerra,...

Salvo los contratiempos con la luz y el *atrezzo*, el resto del rodaje se ha llevado a cabo sin complicaciones. Al disponer de bastante tiempo, he podido repetir y grabar planos que no estaban proyectados en el guión técnico.

A lo largo del rodaje he podido comprobar que la calidad de imagen que se consigue con ambas cámaras, NIKON D3100 y la GOPRO 2 HD, no tienen nada que envidiar a muchas cámaras profesionales. Eso sí, hay ciertas limitaciones, pues necesitan mucha luz para no producir ruido o grano y la grabación del audio es de poca calidad.

2.3. Postproducción.

2.3.1. Montaje.

Una vez descargados los 36,47 Gb de videos grabados en el ordenador y seleccionados los mejores, he procedido al montaje de los mismos con Final Cut X. Versión del programa que no conocía, siendo muy diferente a sus versiones anteriores y por lo que tuve que seguir un videotutorial de Video2Brain Final Cut X 10.1, impartido por Jorge Mochón, para tener unas nociones básicas y trabajar con algo de soltura.

Es en esta fase dónde, realmente, se conforma la obra, ya que hasta ahora sólo eran ideas que, en muchas ocasiones, pueden no funcionar bien en el montaje, ya sea porque resta o excede el ritmo del conjunto o no encajan visualmente.

El formato de imagen elegido es 1920x1080 progresivo, determinado por la calidad de captura que tanto la cámara GOPRO2 HD, como la NIKON D3100 permiten.

Después de una búsqueda bastante exhaustiva, he decidido que la música que acompañará a las imágenes es "Sudden Throw" compuesta e interpretada por Ólafur Arnalds, incluida en su álbum "For Now I Am Winter" publicado en 2013 por Mercury Classics (Universal Music). El motivo por el que he elegido esta composición es, porque mezcla muy bien la música clásica con la electrónica, dándole un halo de modernidad y frescura a los sonidos del pasado, y también porque, al mismo tiempo, te hace sentir una melancolía positiva, es decir, aquella que te hace pensar en el pasado no de una forma triste, sino, todo lo contrario, de forma optimista.

En cuanto a los efectos de sonido, se ha mantenido el audio en los planos 30, en los que se escucha el tic-tac del reloj, pues intento dar a entender que lo viejo no tiene porque no funcionar y 47, en el que se cierra el baúl, dando por finalizados los créditos.

Tras un primer montaje, con los planos planificados en el guión y la escaleta, he podido comprobar que algunos planos no funcionan, porque, o bien son muy lentos y restan ritmo al conjunto o bien no encajan con la música, es por ello, que he realizado algunos cambios que añaden más movimiento, más detalles a la narración y están más en consonancia con el *tempo* marcado por la música.

Hay una serie de planos cómo los detalles de los dibujos de las nubes y estrellas pegados en la pared, del cartel de “La noche del cazador”, el dibujo infantil del tigre y el niño, el pasar las páginas del cómic, el travelling horizontal sobre las teclas del órgano, en principio, no proyectados en el guión. Estas las grabé, al disponer de tiempo, en el momento del rodaje, recreándome en los detalles y las texturas del set de rodaje. Si bien en un principio no tenía intención de utilizarlos, en el montaje han funcionado muy bien. Estos cambios han modificado parte del guión inicial, pero considero que lo han mejorado.

La mayoría de las transiciones entre planos es por corte directo, exceptuando las imágenes que se superponen a las principales, en las que se ha empleado, o bien, un *cross dissolve*, o bien, un *gradient image*, favoreciendo que la transición entre imágenes sea gradual y fluida.

En el montaje he empleado la técnica del *stopmotion* en los planos en los que se introducen los juguetes en el baúl, la desaparición de los objetos del panel de corcho, el quitar o poner objetos o libros en las estanterías, con el fin de reducir su duración y a modo de pequeñas elipsis temporales.

He jugado con la opacidad en aquellos planos que se superponen a los principales, cómo es el caso de la llave, al inicio, de los dibujos de las estrellas y las fotos, al final.

El penúltimo plano está compuesto por todos los planos que le preceden, cuya reproducción ha sido invertida y se ha aumentado su velocidad por 4, reduciéndose su duración. El propósito es dar a entender que todo lo transcurrido, el pasado, se queda encerrado en el baúl.

En varios planos se percibe el movimiento de la cámara en mano, pudiendo parecer que restan calidad al conjunto de la pieza, siendo todo lo contrario. En el montaje he decidido poner estos y no otros, técnicamente mejores, porque entiendo que cuando recordamos un suceso del pasado no lo vemos con claridad, lo vemos borroso e incompleto, y este tipo de planos lo hace evidente y añade más detalles a la narración. En todo momento se juega con el tiempo: pasado (niñez), presente (edad adulta), y futuro (el espectador mira la pieza, que a medida que la va visionando es pasado para él y al mismo tiempo está viendo el pasado del adulto).

Al inicio de los créditos he añadido el logo de la Warner Brothers, y no otro, simplemente, porque el director de la película que elegí es David Fincher, que en “Zodiac”, obra que analice para determinar la información que debían contener los créditos, trabajó para estos estudios. Según Fernando Labaig (2006:3-4) “el logo de la productora actúa como el auténtico separador neutro, inalterable, inamovible e imprescindible que nos introduce en la película”. Y es, por su condición de imprescindible, por lo que lo he añadido, ya que, hoy en día, no se conciben unos créditos iniciales sin el logo o logos de los estudios o productora.

A continuación, se añade el guión de montaje, en el que aparecen detallados los planos empleados (sin incluir el logo), una breve descripción, las transiciones, efectos y la música y sonido que acompañan a las imágenes.

Guión montaje.

Plano	TC	Imágenes	Transición	Efectos	Música
1	00:00:00 - 00:08:14	PP Apertura cerradura del Baúl	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	"Sudden Throw" Ólafur Arnalds
2	00:08:14 - 00:14:05	PMC(picado) interior del Baúl	Entrada: Corte directo Salida: Cross dissolve	-	
3	00:10:22 - 00:17:22	PP(picado) Llave antigua	Entrada: Cross dissolve Salida: Cross dissolve	Superposición: planos 2 y 4	
4	00:14:05 - 00:20:08	PD Dibujo nubes (fondo verde)	Entrada: Cross dissolve Salida: Gradient image	-	
5	00:20:08 - 00:26:23	PD Dibujo nubes (fondo amarillo)	Entrada: Cross dissolve Salida: Cross dissolve	-	
6	00:22:20 - 00:26:23	PG Escritorio infantil	Entrada: Cross dissolve Salida: Cross dissolve	Superposición: plano 5	
7	00:26:23 - 00:31:00	PD Comic	Entrada: Cross dissolve Salida: Corte directo	-	

Plano	TC	Imágenes	Transición	Efectos	Música
8	00:31:00 - 00:34:07	PG Escritorio infantil	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	"Sudden Throw" Ólafur Arnalds
9	00:34:07 - 00:36:23	PMC(ligeramente picado) Escritorio infantil	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	
10	00:36:23 - 00:41:14	PD Caja hojalata	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	
11	00:40:22 - 00:44:20	PG Pared escritorio infantil	Entrada: Cross dissolve Salida: Cross dissolve	Superposición: planos 10 y 12	
12	00:44:06 - 00:48:03	PP Panel corcho	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 7 planos.	
13	00:48:06 - 00:54:05	PMC(lateral) Estantería infantil inferior	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 2 planos.	

Plano	TC	Imágenes	Transición	Efectos	Música
14	00:53:17 - 01:00:09	PD Dibujo Infantil Tigre.	Entrada: Cross dissolve Salida: Cross dissolve	Superposición: planos 13, 15 y 16	"Sudden Throw" Ólafur Arnalds
15	00:56:05 - 00:58:21	PP(como 12) Panel corcho	Entrada: Cross dissolve Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 4 planos.	
16	00:58:21 - 01:01:13	PD(travelling horizontal) Órgano infantil	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	
17	01:14:05 - 01:04:09	PMC (picado)Baúl (Introducción juguetes)	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 2 planos.	
18	01:04:09 - 01:07:04	PD Barco pirata	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	
19	01:07:04 - 01:11:05	PMC(lateral) Estantería superior	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 2 planos.	
20	01:11:05 - 01:16:07	PP Estantería inferior (Muñecos)	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	

Plano	TC	Imágenes	Transición	Efectos	Música
21	01:16:07 - 01:20:04	PMC(picado, como 17) Baúl (Introducción juguetes)	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 3 planos.	"Sudden Throw" Ólafur Arnalds
22	01:20:04 - 01:23:11	PP Maniquí dibujo	Entrada: Corte directo Salida: Cross dissolve	-	
23	01:23:04 - 01:29:12	PD Dibujo estrellas (fondo azul)	Entrada: Corte directo Salida: Cross dissolve	Opacidad 50%	
24	01:23:11 - 01:26:01	PA Maniquí dibujo	Entrada: Cross dissolve Salida: Cross dissolve	-	
25	01:26:01- 01:29:12	PP Bola Mundo (fondo nubes)	Entrada: Cross dissolve Salida: Corte directo	-	
26	01:29:12 - 01:33:11	PD Bola Mundo	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	
27	01:29:12 - 01:33:11	PD Dibujo estrellas (fondo rojo)	Entrada: Cross dissolve Salida: Corte directo	Opacidad 50%	

Plano	TC	Imágenes	Transición	Efectos	Música
28	01:33:11 - 01:38:18	PP Bola Mundo (fondo cartel)	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	"Sudden Throw" Ólafur Arnalds
29	01:38:18 - 01:42:02	PP(picado) Teclado ordenador	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	
30	01:42:02 - 01:47:23	PP(lateral) Reloj antiguo (estantería adulto)	Entrada: Corte directo Salida: Cross dissolve	Sonido: Tic tac reloj	
31	01:46:01 - 01:55:21	PD Cartel "La noche del cazador"	Entrada: Cross dissolve Salida: Cross dissolve	Superposición: planos 30 y 33	
32	01:48:04 - 01:51:19	PD Cartel "La noche del cazador"	Entrada: Cross dissolve Salida: Cross dissolve	Superposición: plano 31	
33	01:54:07 - 02:01:05	PP(lateral) Estantería inferior (libros adulto)	Entrada: Cross dissolve Salida: Corte directo	-	
34	02:01:05 - 02:09:06	PMC(contrapicado) Estantería superior	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 2 planos.	

Plano	TC	Imágenes	Transición	Efectos	Música
35	02:09:06 - 02:18:00	PMC(lateral) Estantería superior	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 4 planos.	"Sudden Throw" Ólafur Arnalds
36	02:18:00 - 02:22:16	PM Maniquí dibujo	Entrada: Cross dissolve Salida: Corte directo	-	
37	02:22:16 - 02:34:01	PMC Panel corcho	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 3 planos.	
38	02:34:01 - 02:41:04	PMC(Travelling Vertical, lateral) Estanterías.	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	
39	02:41:04- 02:49:04	PMC(Travelling, ligeramente picado) Escritorio adulto	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	
40	02:44:14 - 02:49:04	PP Reloj naranja	Entrada: Gradient image Salida: Gradient image	Superposición: plano 39	
41	02:49:04 - 02:52:08	PMC(picado, como 17) Baúl (Introducción juguetes)	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 2 planos.	

Plano	TC	Imágenes	Transición	Efectos	Música
42	02:52:08- 03:00:05	PMC (panorámica horizontal) Escritorio adulto	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	-	"Sudden Throw" Ólafur Arnalds
43	02:54:01 - 02:57:03	PD Foto ojos niña	Entrada: Cross dissolve Salida: Gradient image	Superposición: plano 42	
44	02:57:03 - 03:13:03	PD Fotos panel corcho	Entrada: Gradient image Salida: Gradient image	Superposición: planos 42, 45 y 46	
45	03:00:05 - 03:04:23	PMC(picado, como 17) Baúl (Introducción juguetes)	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Stopmotion; Compuesto por 2 planos.	
46	03:04:23 - 03:13:01	Planos 44 a 2	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Aumento velocidad 4X Inversión	
47	03:13:01 - 03:16:10	PP Cierre cerradura del Baúl	Entrada: Corte directo Salida: Corte directo	Sonido: cierre baúl.	

2.3.2. Diseño tipografía.

Una vez finalizado el montaje ha llegado el momento de trabajar con la tipografía. Para ello he hecho uso del software, Adobe After Effects CS6, para el diseño del texto, y Adobe Bridge CS6, para la previsualización de los diferentes efectos y animaciones que ofrece el programa.

A lo largo de estos meses he tenido como libro de cabecera, con respecto al diseño gráfico y tipografía, “Conceptos básicos de diseño gráfico” de Jordi Alberich, David Gómez Fontanills y Alba Ferrer Franquesa, con el fin de aproximarme a este mundo y adquirir unos conocimientos básicos. Profundizar en esta materia, en tan poco tiempo, no hubiera sido posible, al tratarse de un ámbito de estudio muy vasto, para cuya asimilación y puesta en práctica se requiere de mucho tiempo.

De todas las fuentes tipográficas que escogí en el momento de la búsqueda, finalmente, me he quedado con 3, que son con las que he ido probando tamaños, colores, animaciones y efectos.

La intención es conseguir un texto cuya tipografía sea de líneas limpias y redondeadas que remitan a espacios asépticos y minimalistas, que den aspecto de pureza y orden.

Al mismo tiempo, he jugado con el tamaño de las letras, con el fin de que remitan al paso de la niñez a la edad adulta. Una de las reglas ortográficas que aprendemos en el colegio, cuando somos pequeños, es que al inicio de la frase y la primera letra de los nombres propios es en mayúscula. Los niños al principio no saben emplearlo, así que he tomado la decisión de que la letra inicial sea minúscula y el resto en mayúsculas, en referencia a esto.

Las 3, en un principio, reúnen las características y cualidades requeridas: líneas depuradas, forma minimalista, caracteres fáciles de leer,... Sin embargo, Fortin SmallCaps y Neutra Text TF Bold, al trabajar con mayúsculas y minúsculas no han funcionado como esperaba. En el caso de la primera no hay apenas diferencia entre unas y otras, todas son mayúsculas, lo único que las diferencia es el tamaño, que no es muy apreciable. La caja baja y

la caja alta son, prácticamente, iguales. Y en el segundo, al poner la letra inicial en minúscula crea un contraste muy brusco con el resto de letras en mayúsculas.

FORTIN SMALLCAPS

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Neutra Text TF Bold

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

En cambio, con la fuente que, finalmente, he empleado, la combinación de la letra minúscula inicial y el resto en mayúsculas es más armónico.

La fuente tipográfica elegida es Chalet, perteneciente a la familia Tokyo, diseñada por René Albert Chalet para la compañía estadounidense House Industries. Según esta compañía, Chalet consigue aunar funcionalidad y elegancia. Sus características principales son:

- Carece de remates y centra la atención en las líneas.
- El eje se percibe como vertical.
- El grosor de los trazos es constante.
- Tipos contruidos a partir del círculo, de ahí su redondez.

Este tipo de fuente, además de reunir las características que andaba buscando, por sus líneas curvas, la forma cómo se separan, en las letras T y Z, los brazos de sus astas, cómo aparece el filete incompleto en la A y la H, etc... añaden un toque de frescura que remiten, al mismo tiempo, a la escritura infantil.

Chalet – Tokyo

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz

Los ejemplos que presento a continuación son perfectamente legibles, aun cuando las iniciales de las letras del título y los nombres propios de quienes trabajan en la película están en minúsculas. De este modo se consigue una mayor singularidad de los tipos, alejándose del uso que ha tenido, hasta ahora, este tipo de fuente.

cHILDHOOD'S eND // eL fIN de la iNFANCIA

cAT**E bLANCHETT // mICHAEL fASSBENDER // nATALIE pORTMAN**

En el caso de los tipos en los que se indican las funciones que desempeñan cada uno de los profesionales acreditados, sí que se tienen en cuenta las reglas ortográficas y la primera letra está en mayúsculas, mientras que las demás son en minúsculas. En el mundo adulto no caben los errores gramaticales.

Main titles designed:

cARLOS cAZORLA

El tamaño de las fuentes es el siguiente:

- 100 px en los nombres propios.
- 90 px en las funciones que desempeñan.
- Y, en el título de la película, se ha empleado un tamaño de 150 px (en el título en español) y 165 px (en el inglés), determinado por la longitud del título y el tamaño de la llave del fondo, a la que hay que cubrir.

A partir de aquí, con After Effects he ido añadiendo movimiento, animaciones y efectos a los tipos para integrarlos con la imagen y dotarlos de mayor dinamismo.

La forma en la que se mueven los tipos en la imagen ha estado determinado por el fondo, siempre con el fin de que no cubran los elementos de la imagen que quiero destacar y no se pierda el mensaje que quiero transmitir con las imágenes. Los movimientos son horizontales, verticales y transversales.

Las **animaciones** que he empleado son: dentro de la carpeta *Animated in*, **Fade in**, para la entrada de los tipo en la imagen, logrando que irrumpen en la pantalla de forma gradual, y para su salida, de la carpeta *Blurs* he seleccionado **Evaporate**, que hace que las letras se vayan evaporando, una a una, hasta desaparecer. A estas animaciones se les ha modificado varios de sus parámetros para adaptarlas al tipo de fuente y para que se diferencien de la animación estándar.

Los **efectos** son los siguientes:

- El **efecto resplandor** se encuentra dentro de la categoría de estilizar y nos permite trabajar con la luminancia. Con él lo que se ha conseguido es darle más luminosidad a los tipos y que destaquen respecto a la imagen de fondo.
- Las **sombras paralelas** han proyectado la sombra de los tipos sobre la imagen de fondo para darle mayor profundidad a la imagen y al dotar de movimiento a las sombras, pues se mueven en el sentido de las agujas del reloj, hacer que los tipos sean más dinámicos.

Finalmente, para integrar la tipografía con la imagen en algunos planos he empleado las siguientes herramientas y efectos:

- **Máscaras y capas de forma**, las he empleado para crear profundidad en la imagen y que los tipos se muevan entre los elementos que la componen. Para superponerlas a la imagen principal se seleccionan aquellas partes de la imagen que quería poner en un plano distinto con la máscara o con la capa de forma y se convierten en silueta alfa. De este modo los tipos se pueden mover entre el plano principal y el elemento seleccionado, perfectamente integrado en la imagen. Este es el caso de los planos: 1, en el que he convertido en silueta alfa con una capa de forma rectangular el frontal del baúl y lo he superpuesto a la imagen principal consiguiendo el efecto de entrada de los tipos en el baúl; y el plano 18, siguiendo el mismo procedimiento, para que las letras entren en la ventana del barco.
- **Pincel de rotoscopia**, es una herramienta que aparece a partir de la versión CS5 de Adobe After Effects y con el que se consigue convertir en máscara un elemento de la imagen que este en movimiento. Con este pincel se consigue reducir el tiempo de ejecución de la máscara, pues calcula *frame a frame* como se mueve el elemento, sin embargo se pueden producir errores y hay que comprobar y corregir las partes que no quieres que se conviertan en máscara. En los planos 1, en el que la mano cubre las letras; el 10, en el que una mano deja 2 objetos en la caja de hojalata; el 11, en el que un flexo se superpone a los tipos; el 22 en el que el maniquí se pone en un primer plano; el 36, en el un objeto pasa en primer plano por la imagen no dejando ver las letras; y el 39, en el que los tipos salen de la máscara Maya; es donde he empleado esta técnica.
- **Rastreador de cámara 3D**, Esta función busca los puntos o coordenadas más adecuados para integrar los tipos dentro de la imagen, para lo cual se realiza un rastreado del movimiento cámara y profundidad del plano, convirtiendo el plano 2D en 3D. En los planos 34 y 39 lo he utilizado, pues necesitaba conocer cuál era la posición más adecuada y equilibrada de los tipos en el plano.

2.3.3. Découpage.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44

2.3.4. Información técnica de los títulos de crédito.

Duración: 00:03:16

Formato imagen: 1920 x 1080 progresivo.

Tipo archivo: mp4

Codec: H. 264

Salida vídeo:

Canales: RGB

Profundidad: Millones de colores

Color: Premultiplicado (con mate)

Salida de audio:

48000 kHz

Formato: AAC

Velocidad de bits: 320 Kbps

3. CONCLUSIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE DESARROLLO.

3.1. Conclusiones.

Estos meses en los que he llevado a cabo este proyecto me han servido, fundamentalmente, para el estudio y análisis de los títulos de crédito iniciales, iniciarme en el estudio del diseño gráfico y la tipología aplicados a la imagen en movimiento, y profundizar en el manejo del software que he empleado, ya que de Adobe After Effects tenía unos conocimientos básicos y del Final Cut X 10.1, al cambiar su entorno de trabajo y modo de uso de sus herramientas, respecto a las versiones anteriores, fue como comenzar desde cero.

Hoy por hoy, hay muy poca información sobre el proceso de creación de los títulos de crédito iniciales. Gamonal es el único que establece, en el proceso de creación, una serie de fases, pero sin ahonda en ellas, siendo la información muy general. Lo que si me hubiera gustado es profundizar en cómo se elabora el *briefing*, que sirve de base para la posterior producción de la obra, pero sólo su elaboración ya habría sido suficiente para desarrollar el trabajo final de Máster

Se trata de una obra que requiere la colaboración de un equipo amplio y multidisciplinar (Diseñadores gráficos, especialistas en tipología, animadores, montadores,..., todos ellos supervisados por el director de la película), con conocimientos en diseño de tipografía y diseño gráfico aplicado a las imágenes en movimiento. El haber trabajado en solitario me ha permitido ver, claramente, mis limitaciones y, al mismo tiempo, valorar mayormente este tipo de piezas.

A lo largo de este proyecto he aprendido que para obtener buenos resultados es fundamental planificar, uno por uno, cada uno de los planos, teniendo muy en cuenta su composición y la posición que le corresponde al texto dentro del plano. En la fase de montaje me he dejado llevar y he incluido planos que, si bien estéticamente son válidos, estos no fueron planteados para, después, integrarlos junto a los tipos.

Soy consciente que he cometido muchos errores de planificación, por mi inexperiencia y por carecer de suficiente y adecuada información a la hora de

abordar un proyecto de estas características. Estoy seguro que si, en un futuro, me tuviera que embarcar en un proyecto de esta misma naturaleza, mi método de trabajo sería más organizado. Intentaría no alejarme, en ningún momento, de las directrices establecidas en la fase inicial, del guión y escaleta, y el diseño de los tipos lo llevaría a cabo previamente al montaje y no una vez finalizado éste, pues de este modo no tendría que adecuar los tipos a la imagen, como he hecho en esta ocasión, sino componer los planos teniendo en cuenta, en todo momento, su posición dentro de la imagen.

3.2. Futuras líneas de desarrollo.

Entre las futuras líneas de desarrollo estaría, a corto plazo, la creación de un *teaser* que abriera la película y que acompañase a los títulos de crédito, y, a largo plazo, la escritura de un guión que adaptase la obra de Arthur C. Clark al cine.

Por lo que respecta al *teaser*, hay que decir que, inicialmente, este proyecto se había concebido para presentarlo, conjuntamente, con una secuencia inicial (mediante la realización de un *animatronic* del *storyboard*), que haría la función de *teaser*, incluyéndose los guiones, literario y técnico, de la secuencia, cuya duración no superaría los 3 minutos, así como el *Storyboard*. Sin embargo, mi tutora, Marta Martín Núñez, con muy buen criterio, para que no me desviara del objeto de mi proyecto, que era la creación de los créditos de apertura de un largometraje, me aconsejó que lo añadiera en este apartado

Lo que se pretendía con esta secuencia inicial era que, junto a los títulos de crédito, sirviera como introducción y marcara el tono a la película.

El hecho de que se desarrolle en una playa y sus personajes sean una madre y sus hijos era descolocar al espectador, ya que en las películas de este género, cómo es la ciencia ficción, los *teaser* suelen ser muy espectaculares. Con esta secuencia, justamente, se pretende lo contrario, dejar en un segundo plano los extraterrestres que nos invaden y dar más protagonismo a las personas, al ser humano, y en especial a los niños, que son realmente los protagonistas de la película que a continuación se va a ver.

3.2.1. Guión.

3.2.1.1. Guión Literario.

Intro/Logo de los Estudios/Productora

Secuencia. 1. EXT. DÍA. PLAYA.

Día soleado de verano. La playa está llena de gente. Las sombrillas, tumbonas y toallas de colores vivos destacan sobre los bañistas que se agolpan en su mayoría en la orilla del mar.

Los pies, descalzos, de **ÓSCAR** y **ANA**, que por el tamaño de los mismos se deduce que son de unos niños, corren por la arena hacia la orilla, dejando tras de sí las piernas de **ELENA** que se detienen al final de una pasarela de madera. Las piernas de Elena están cubiertas por un pareo de colores llamativos, su color de piel es blanco, lleva un bolso de playa pegado a sus caderas y en los pies sandalias de cuero.

ELENA

(Gritando, debido al gentío de los bañistas)

Quedaros en la orilla. Como no me hagáis caso se lo digo a vuestro padre.

ÓSCAR, de unos 7 años de edad, rubio, ojos claros, blanco de piel, lleva puesto un bañador de color naranja y sostiene en su mano derecha un cubo de Bob Esponja con una pala y un rastrillo. **ANA**, tiene un par de años menos, y sus rasgos se asemejan a los de **ÓSCAR**, lleva puesto un bañador rosa con un dibujo de Minie Mouse. **ÓSCAR** Y **ANA** corren hacia la orilla del mar. **ÓSCAR** se agacha junto a la orilla, deja el cubo, el rastrillo y la pala en la arena y comienza a escavar con las manos. **ANA** se sienta en la orilla y juega con el agua.

ELENA, tumbada en una toalla roja, toma el sol boca abajo, al mismo tiempo que, hojea una revista de cine. De estatura media, pelo castaño y largo, recogido con una goma rosa, blanca de piel, lleva unas gafas de sol

con cristal polarizado y montura negra, y su cuerpo sólo está cubierto por la parte inferior de un bikini azul claro, la superior del mismo color está en la esquina superior derecha de la toalla. El bolso de playa lo ha dejado al lado de la toalla, en su interior está el pareo que llevaba puesto y unas gafas de sol rojas.

ÓSCAR hace un castillo de arena y ANA le lleva un cubo lleno de agua. El cielo se nubla.

ELENA despierta al escuchar a ÓSCAR, que le llama a medida que se va acercando, y el llanto de ANA, que corre junto a ÓSCAR cogida de su mano izquierda.

ÓSCAR
(Gritando)

Mamaaaaá. Mira. Ven. No te lo vas a creer.

ELENA se da la vuelta y se incorpora para mirar hacia el mar. ÓSCAR y ANA llegan junto a su madre y permanecen junto a ella. A través del reflejo de sus gafas de sol se puede distinguir una nave espacial redonda, con forma de plato, de color gris plateado y con muchas ventanas, que desprenden luz.

3.2.1.2. Guión Técnico.

Intro/Logo de los Estudios/Productora

Secuencia. 1. EXT. DÍA. PLAYA.

Plano 1 PG

Día soleado de verano. La playa está llena de gente. Las sombrillas, tumbonas y toallas de colores vivos destacan sobre los bañistas que se agolpan en su mayoría en la orilla del mar.

Plano 2 PP (a la altura de los pies de los niños)

Los pies, descalzos, de **ÓSCAR** y **ANA**, que por el tamaño de los mismos se deduce que son de unos niños, corren por la arena hacia la orilla,

Travelling alejamiento PML

dejando tras de sí las piernas de **ELENA** que se detienen al final de una pasarela de madera. Las piernas de Elena están cubiertas por un pareo de colores llamativos, su color de piel es blanco, lleva un bolso de playa pegado a sus caderas y en los pies sandalias de cuero.

ELENA

(Gritando, debido al gentío de los bañistas)

Quedaros en la orilla. Como no me hagáis caso se lo digo a vuestro padre.

Plano 3 PG

ÓSCAR, de unos 7 años de edad, rubio, ojos claros, blanco de piel, lleva puesto un bañador de color naranja y sostiene en su mano derecha un cubo de Bob Esponja con una pala y un rastrillo. **ANA**, tiene un par de años menos, y sus rasgos se asemejan a los de **ÓSCAR**, lleva puesto un bañador rosa con un dibujo de Minie Mouse. **ÓSCAR Y ANA** corren hacia la orilla del mar. **ÓSCAR** se agacha junto a la orilla, deja el cubo, el rastrillo y la pala en la arena y comienza a escavar con las manos. **ANA** se sienta en la orilla y juega con el agua.

Plano 4 PG (ligeramente picado)

ELENA, tumbada en una toalla roja, toma el sol boca abajo, al mismo tiempo que, hojea una revista. De estatura media, pelo castaño y largo, recogido con una goma rosa, blanca de piel, lleva unas gafas de sol con cristal polarizado y montura negra, y su cuerpo sólo está cubierto por la parte inferior de un bikini azul claro, la superior del mismo color está en la esquina superior derecha de la toalla. El bolso de playa lo ha dejado al lado de la toalla, en su interior está el pareo que llevaba puesto y unas gafas de sol rojas.

Plano 5 PML

ÓSCAR hace un castillo de arena y ANA le lleva un cubo lleno de agua. El cielo se nubla.

Plano 6 PP

ELENA despierta al escuchar a ÓSCAR,

Travelling de alejamiento a PMC

que le llama a medida que se va acercando, y el llanto de ANA, que corre junto a ÓSCAR cogida de su mano izquierda.

ÓSCAR
(Gritando)

Mamaaaaá. Mira. Ven. No te lo vas a creer.

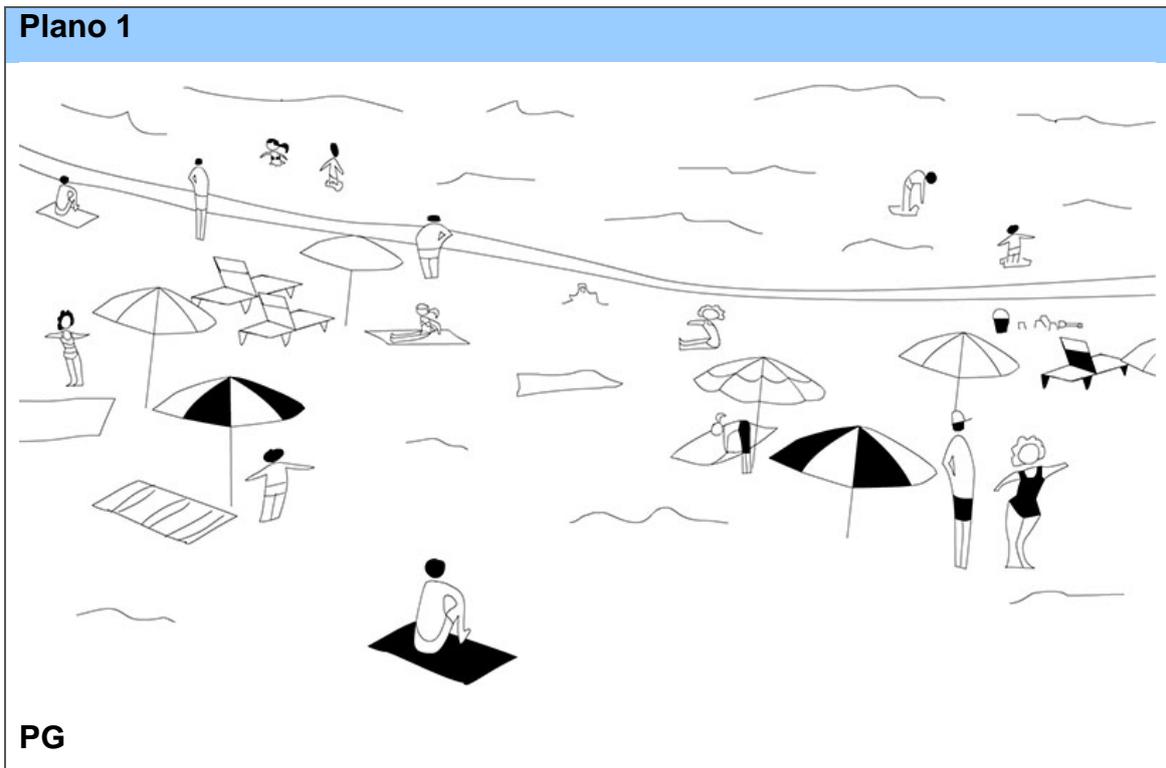
Plano 7 PG

ELENA se da la vuelta y se incorpora para mirar hacia el mar. ÓSCAR y ANA llegan junto a su madre y permanecen junto a ella.

Plano 8 PD (Lateral)

nave espacial redonda, con forma de plato, de color gris plateado y con muchas ventanas, que desprenden luz .

3.2.2. Storyboard Teaser



Plano 3



PML

Plano 4



PG (ligeramente picado)

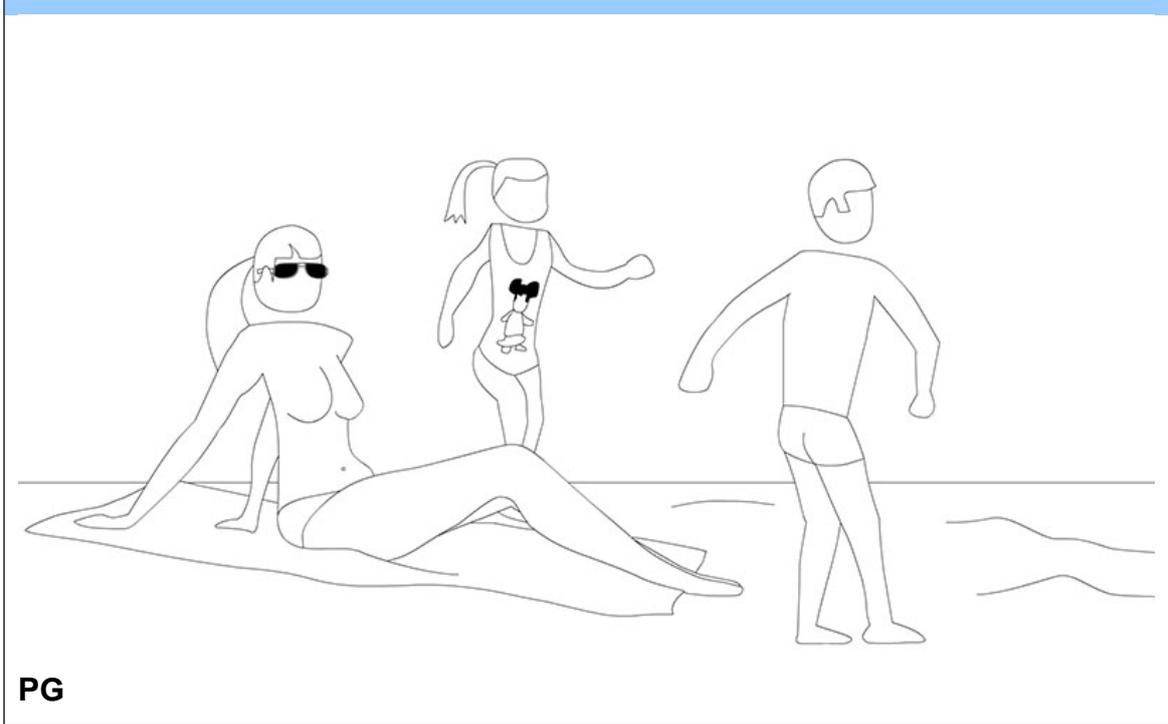
Plano 5



Plano 6

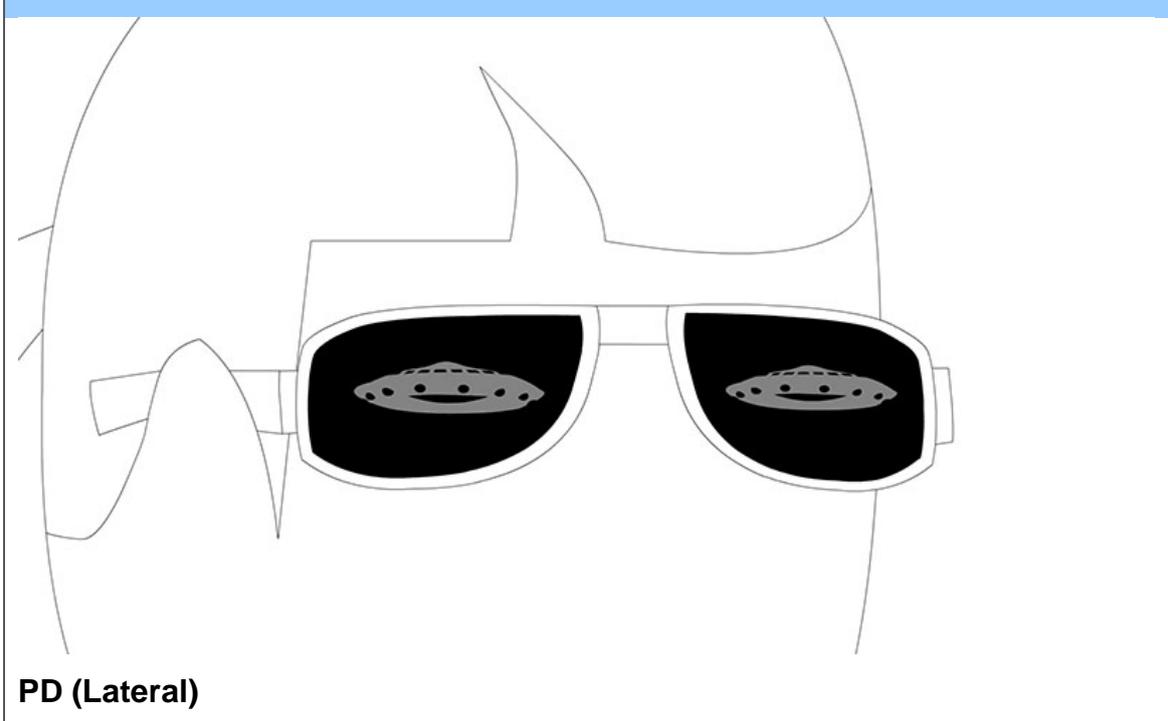


Plano 7



PG

Plano 8



PD (Lateral)

4. CURRICULUM VITAE.

CARLOS CAZORLA GARCÍA

DATOS PERSONALES.



DNI.- 18999799M

DIRECCIÓN.- C/ Jutge Manuel Gual Miravet núm. 1, 3º, 13.
12560 Benicàssim (Castellón).

TELF. DE CONTACTO.- 655772361

PERMISO DE CONDUCIR: B1

E-MAIL.- carlos.cazorla@uji.es

DATOS ACADÉMICOS

Actualmente	Máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación.
2010	Licenciatura de Comunicación Audiovisual, Universidad Jaime I.

EXPERIENCIA LABORAL

- **Auxiliar de Biblioteca - Biblioteca del Mar Heliópolis, Ayuntamiento de Benicàssim.** Del 3 de julio al 3 de octubre **2008**, del 15 de junio al 15 de septiembre de **2010**, del 13 de junio al 13 de septiembre de **2011**, del 15 de junio al 15 de octubre de **2012**, del 15 de junio al 30 de septiembre de **2013** (EULEN) y del 1 de junio al 30 de septiembre de **2014**.
- Realización de las **prácticas de empresa** de la licenciatura en comunicación audiovisual en el **Servei de Comunicació i Publicacions de la UJI** en el **área de fotografía y vídeo**, durante los meses de marzo a junio de **2010**.
- **Informador en Infocampus (Unitat de Suport Educatiu, UJI)**, como trabajador externo, del 15 de junio al 1 de noviembre del **2007** (Asistencia técnica para atender las visitas de los centros educativos a la UJI).
- **Beca de colaboración en la sala multimedia del Centro de Educación y Nuevas Tecnologías (CENT)** de la UJI, del 15 de noviembre 2002 al 15 julio **2003**. [Tutores: Carles Bellver Torlà (carles.bellver@cent.uji.es) y Antonio J. Bellver Torlà (antonio.bellver@cent.uji.es)].

EXPERIENCIA AUDIOVISUAL

- Director de fotografía e iluminación, en el corto de Ainhoa Delicado “Sugestión” (2009),
- Ayudante de producción en “Como en la magia” (2010) corto dirigido por Laura Marí.
- Dirección, montaje y edición sonido, junto con Carlos Blasco García, del documental “Peñíscola en Festes” (2011).
- Colaboraciones en el corto de Javier Navío y Alba Cardona “Polvo” (2009), en el montaje del corto documental de Miguel García y Jorge Escrig “Ecos del Alcatén” (2009) y en el documental de Carlos Blasco García “Això ha eixit” (2014).

FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

INFORMÁTICA

- Dominio entornos Windows (XP y 7) y Mac OSX.
- Adobe Creative Suite 6 (Photoshop, After Effects, Flash, Premier,...).
- Edición de vídeo: Avid Xpress Pro HD y Final Cut Pro X 10.1.
- Animación 3D: 3D Studio Max 2011.

IDIOMAS

- Valenciano - Grau Mitjà de Valencià (JQCV, 2009).
- Inglés - Nivel medio (*Intermediate*, 4º curso plan nuevo, EOI, 2007).
- Italiano - Título Ciclo Superior de Italiano (EOI, 2005).

CURSOS

- Programa “Informar en Justicia” organizado por el Consejo del Poder Judicial y el Tribunal Superior de Justicia de la Comunidad Valenciana, celebrado en Castellón en los meses de abril a junio de 2008.
- Seminario de Creatividad en vivo: Cortometraje de ficción, organizado por el Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad, (UJI, 2007-2008 y 2008-2009). Duración total: 30 horas.

- Seminario: Profesionales de la Comunicación Audiovisual, organizado por el Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UJI, 2008-2009). Duración total: 10 horas.
- XII Congreso Internacional de la Asociación Española de Historiadores del Cine (AEHC) / III Congreso de Análisis Fílmico, celebrado en Castellón los días 6, 7 y 8 de marzo de 2008.
- II Congreso Internacional de Teoría y Técnica de los medios audiovisuales: “Tendencias del periodismo audiovisual en la era del espectáculo”, celebrado en Castellón los días 27, 28 y 29 de mayo de 2009.
- IV Congreso internacional de Análisis Fílmico: “Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea”, celebrado en Castellón los días 4, 5 y 6 de mayo de 2011.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

5.1. Fuentes bibliográficas

ALBERICH, Jordi, GÓMEZ FONTANILLS, David y FERRER FRANQUESA, Alba (2013): “Conceptos básicos de diseño gráfico” Universitat Oberta de Catalunya. Creative Commons [PID_00191347].

BORT GUAL, Iván (2012): “Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo. Partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas” Tesis doctoral dirigida por Javier Gómez Tarín y defendida en la Universitat Jaume I el 23 de Abril de 2012, Castellón.

CODRINGTON, Andrea (2003): *Kyle Cooper*, Laurence King Publishing, London.

CURRAN, Steve (2000): *Motion Graphics: Graphic Design For Broadcast And Film*, Rockport Publishers, Gloucester, Massachusetts.

GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2003): Lo ausente como discurso: elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico. Tesis doctoral dirigida por Prof. Dr. D. Juan Miguel Company Ramón y presentada en Valencia el 28 de Febrero de 2003. Departamento de Teoría de los Lenguajes. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Valencia.

MORISON, Stanley (1998): *Principios fundamentales de la tipografía*, Barcelona, Ediciones del Bronce.

REY, Endika (2009): *Los títulos de crédito como marco de la obra fílmica: análisis en Un americano en París, West Side Story y El desprecio*, Treball de recerca dels programes de postgrau del Departament de Comunicació, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

RENNER, Paul (2000): *El arte de la tipografía*, Campgràfic, Valencia.

SOLANA, G. y BONEU, A. (2008): *Uncredited*. Barcelona, Index Book.

5.2. Fuentes digitales

GAMONAL ARROYO, Roberto. (2005) "Títulos de Crédito: Píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine" Revista ICONO 14, nº 6 [Fecha de consulta: 12/08/2013]

<http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/download/418/293>

LABAIG, Fernando (2006) "Acerca de los títulos de crédito". Paperback núm. 4. ISSN 1885-8007. [Fecha de consulta: 12/08/2013]

<http://www.paperback.es/articulos/labaig/creditos.pdf>

MUÑOZ DE LUNA, ÁNGEL BARTOLOMÉ y ORTIZ DE SOLÓRZANO ORTEGA, JOSÉ (2011) "Títulos de crédito: diseño en movimiento. El legado de Maurice Binder en las películas de James Bond". Revista TecCom Studies núm. 2 - Año 1, (Abr-2011-Jun-2011). ISSN 2173-6588 [Fecha de consulta: 12/08/2013].

<http://www.teccomstudies.com/numeros/revista-2/176-titulos-de-credito-diseno-en-movimiento-el-legado-de-maurice-binder-en-las-peliculas-de-james-bond?showall=1>

5.3. Tutoriales.

MOCHÓN, JORGE (2013) "After Effects CC3: Texto, estabilizado, track y expresiones. Domina la postproducción a detalle". Videotutorial de Video2brain. Duración: 3:36 horas. [Fecha publicación: 14/10/2013]

MOCHÓN, JORGE (2014) "Final Cut X 10.1" Videotutorial de Video2brain. Duración: 2:32 horas. [Fecha publicación: 24/04/2014]

6. ANEXO.

A continuación se detalla la información contenida en los créditos analizados:

Matar a un ruiseñor – Robert Mulligan (1962). Duración: 00:02:49

Gregory Peck

In

To kill a Mockingbird

With John Megna / Frank Overton

Rosemary Murphy / Ruth White / Brock Peters

Estelle Evans / Paul Fix / Collin Wilcox

James Anderson / Alice Ghostley / Robert Duvall

William Windom / Crahan Denton / Richard Hale

Introducing

Mary Badham as Scout

Phillip Alford as As Jem

Based Upon Harper Lee's Novel "To Kill a Mockingbird"

Director of photography Russell Harlan, A.S.C.

Art Director Henry Bumstead

Set Decorations Oliver Emert

Sound Waldon O. Watson, Corson Jowett

Production Manager Ernest B. Wehmeyer

Assistant to Producer Isabel Halliburton

Film Editor Aaron Stell, A.C.E.

Costumes by Rosemary Odell

Men's Wardrobe Seth Banks

Make-Up Bud Westmore

Hair Stylist Larry Germain

Script Supervisor Meta Rebner

Assistant Director Joseph Kenny

This picture made under jurisdiction of A.T.S.E.

Affiliated with A.F.L. – C.I.O.

Approved by MPAA Certificate No. 20267

Westrex Recording System

Music Elmer Bernstein

Main Titles Designed by Stephen Frankfurt

Screenplay by Horton Foote

Produced by Alan J. Pakula

Directed by Robert Mulligan

23 - Joel Schumacher (2007). Duración: 00:02:48

New Line Cinema present

A contrafilm/ Firm Films production

A Joel Schumacher film

Jim Carrey

The Number 23

Virginia Madsen

Logan Lerman

Danny Huston

Rhona Mitra

Lynn Collins

Mark Pellegrino

Patricia Belcher

Ed Lauter

Associate producer Linda Fields Hill

Costume Designer Daniel Orlandi

Editor Mark Stevens

Production Designer Andrew Laws

Director Of Photography Matthew Libatique, ASC

Co- producer Fernley Phillips

Executive producer Mike Drake

Executive producers Toby Emmerich, Richard Brener, Keith Goldberg

Produced by Beau Flynn / Tripp Vinson

Written by Fernley Phillips

Directed by Joel Schumacher

Iron Man - Jon Favreau (2008). Duración: 00:01:29

Directed by Jon Favreau

Screenplay by Mark Fergus & Hawk Ostby and Art Marcum & Matt Holloway

Produced by Avi Arad, Kevin Feige

Executive Producers Louis D'Esposito, Peter Billingsley, Jon Favreau, Ari Arad

Executive Producers Stan Lee, David Maisel

Director Of Photography Matthew Libatique, ASC

Production Design by J. Michael Riva

Editor Dan Lebental, A.C.E.

Visual Effects Supervisor John Nelson

Costume Designers Laura Jean Shannon, Rebecca Bentjen

Associate Producer Jeremy Latcham

Music by Ramin Djawadi

Music Supervisor Dave Jordan

Casting by Sarah Halley Finn, C.S.A. and Randi Hiller, C.S.A.

Robert Downey Jr.

Terrence Howard

Jeff Bridges

And Gwyneth Paltrow

Leslie Bibb

Shaun Toub

Faran Tahir

Clark Gregg

Bill Smitrovich

Sayed Badreya

A Jon Favreau film

Zodiac – David Fincher (2006). Duración:2:55

Warner Bros. Pictures and Paramount Pictures present

a Phoenix Pictures production

a David Fincher film

Mark Ruffalo

Jake Gyllenhaal

Robert Downey Jr.

Zodiac

Anthony Edwards

Brian Cox

Charles Fleischer

Zach Grenier

Philip Baker Hall

Elias Koteas

James Le Gros

Donal Logue

John Carroll Lynch

Dermot Mulroney

Chloë Sevigny

Casting by Laray Mayfield

Costumes Designed by Casey Storm

Sound Designer Ren Klyce

Original Score by David Shire

Music Supervisors Randall Poster and George Drakoulis

Edited by Angus Wall

Production Designer Donald Graham Burt

Director Of Photography Harris Savides, ASC

Based on the Book by Robert Graysmith

Executive producer Louis Phillips

Produced by Mike Medavoy, Arnold W. Messer, Ceán Chaffin,

Bradley J. Fischer, James Vanderbilt

Screenplay by James Vanderbilt

Directed by David Fincher

Moon – Duncan Jones (2010). Duración: 4:04

A Liberty Films Production

In Association with Xingu Films

And Limelight

Sam Rockwell

Moon

Dominique McElligott

Kaya Scodelario

Benedict Wong

Matt Berry

Malcolm Stewart

And Kevin Spacey as Gerty

Casting by Jeremy Zimmermann and Manuel Puro

Make-up and Hair Designer Karen Bryan-Dawson

Costume Designer Jane Petrie

Conceptual Design Gavin Rothery

Production Designer Tony Noble

VFX and Character Animation by Cinesite

Post Production Molinare London

Director Of Photography Gary Shaw

Music by Clint Mansell

Editor Nicolas Gaster

Line Producer Julia Valentine

Executive Producers Michael Henry, Bill Zysblat, Trevor Beattie,
Bil Bungay

Co-producer Nicky Moss, Alex Francis, Mark Foligno, Steve
Milne, Deepak Sikka

Story by Duncan Jones

Writtten by Nathan Parker

Producer Stuart Fenegan, Trudie Styler

Director Duncan Jones